

Penggunaan Teknik Permainan Dalam Program Bimbingan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar

Aniek Wirastania

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

E-mail: aniek@unipasby.ac.id

ABSTRAK

Permainan adalah suatu bentuk kegiatan bermain dan menjadi suatu bentuk hiburan yang memberikan kenikmatan bagi para pelakunya. Sebuah kegiatan permainan dilakukan secara sengaja untuk dapat menciptakan perubahan perilaku yang ingin dicapai dengan cara melakukan kegiatan dalam permainan dengan sungguh-sungguh. Program Bimbingan Karakter adalah program yang meliputi suatu proses pemberian bantuan konselor kepada individu (konseli) yang dilakukan secara berkesinambungan agar mampu memahami potensi diri dan lingkungannya, menerima diri, mengembangkan dirinya secara optimal, dan menyesuaikan diri secara positif dan konstruktif terhadap tuntutan norma kehidupan (agama dan budaya). Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana pengaruh penggunaan teknik permainan dalam program bimbingan karakter dalam mengembangkan kemampuan siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Berdasarkan analisis data yang dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan teknik permainan dalam program bimbingan karakter dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam mengembangkan kemampuan siswa sekolah dasar.

Kata kunci : permainan, program bimbingan, karakter

ABSTRACT

Games are a form of play activities and become a form of entertainment that gives pleasure to the participants. A game activity is done intentionally to be able to create a change in behavior to be achieved by doing activities in the game in earnest. Character Guidance Program is a program that includes a process of providing counselor assistance to individuals (counselees) carried out on an ongoing basis to be able to understand their potential and environment, accept themselves, develop themselves optimally, and adjust positively and constructively to the demands of norms of life (religion and culture). This study aims to see how the influence of the use of game techniques in character guidance programs in developing students' abilities. This study uses a qualitative approach. The research method used in this study is a descriptive qualitative method. Based on the analysis of data conducted shows that the use of game techniques in the character guidance program can have a significant influence in developing the ability of elementary school students.

Keywords: game, guidance program, character

1. PENDAHULUAN

Setiap anak memiliki potensi dan keinginan untuk dapat menyatakan pikiran dan perasaannya. Semakin berkembangnya kemampuan anak maka koordinasi saraf sensomotorik dan daya pikir anak juga akan berkembang secara beriringan. Berawal dari inilah seorang anak dapat mengekspresikan semua gagasan yang ada dalam pikirannya. Ekspresi seorang anak dapat dituangkan dalam bentuk verbal seperti berbicara, bertanya, dan berdeklamasi, grafis seperti menggambar dan menulis, dan melalui perbuatan dalam bentuk menyusun dan membentuk sesuatu.

Perkembangan seorang anak menurut Corsinio (2002) adalah proses kognitif yang terjadi dalam diri anak akan berubah sejalan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak tersebut, dimana kemampuan kognitif seseorang pada umumnya berkembang secara bertahap dari lahir samapai kira-kira pada usia 20-22 tahun walaupun terjadi dalam waktu yang berbeda. Adanya perbedaan individual dalam kemampuan kognitif ini ditentukan oleh unsur biologi yang terdiri dari genetik dan proses kematangan serta pengalaman yang diperoleh melalui pendidikan dan belajar insidental secara umum. Perkembangan kemampuan berpikir memiliki hubungan yang erat dengan perkembangan kognitif.

Kapasitas talenta kreatif menurut Atmodiwirdjo (2008:73) menyatakan bahwa setiap orang memiliki talenta kreatif dalam derajat yang berbeda. Kapasitas ini dapat diekspresikan dalam berbagai ranah seperti akademik, musik, artistik, vokasional dan sosial.” Pendapat ini berarti bahwasanya untuk dapat mewujudkan kapasitas berpikir kreatif maka seorang anak memerlukan lingkungan yang kondusif yang memberinya rangsangan dan kesempatan untuk berpikir kreatif dan mandiri. Oleh karena itu untuk dapat meningkatkan

kreatifitas berpikir pada anak maka diperlukan suatu program bimbingan karakter, sehingga bantuan yang diberikan lebih tepat guna.

Program bimbingan karakter merupakan program yang khusus untuk menunjang pelaksanaan pendidikan karakter dimana program bimbingan karakter meliputi pendidikan budi pekerti plus yang melibatkan aspek pengetahuan (*cognitive*), perasaan (*feeling*), dan tindakan (*action*). Menurut Lickona, tanpa ketiga aspek ini, maka pendidikan karakter tidak akan efektif. Penerapan pendidikan karakter yang dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan, seorang anak akan menjadi cerdas emosinya.

Pengetahuan tentang karakter seseorang maka dapat mempermudah dalam membimbing bagaimana individu tersebut dalam bersikap untuk kondisi-kondisi tertentu. Selain itu karakter dapat kita definisikan sebagai suatu tindakan yang terjadi tanpa ada lagi pemikiran karena telah tertanam dalam pikiran dan dapat kita sebut sebagai kebiasaan. Karakter dibentuk oleh beberapa unsur yang antara lain. Unsur terpenting dalam pembentukan karakter adalah pikiran karena pikiran, yang di dalamnya terdapat seluruh program yang terbentuk dari pengalaman hidupnya, merupakan pelopor segalanya. Program ini kemudian membentuk sistem kepercayaan yang akhirnya dapat membentuk pola berpikirnya yang bisa mempengaruhi perilakunya. Jika program yang tertanam tersebut sesuai dengan prinsip-prinsip kebenaran universal, maka perilakunya berjalan selaras dengan hukum alam.

Teknik yang dapat digunakan dalam program bimbingan karakter adalah dengan menggunakan permainan. Permainan merupakan suatu bentuk kegiatan bermain yang dibentuk menjadi suatu yang memberi kesenangan dan hiburan serta memberikan kenikmatan

bagi para pelakunya. Sebuah permainan dilakukan secara sengaja untuk menciptakan perubahan tingkah laku yang ingin dicapai dengan melakukan semua kegiatan dengan sungguh-sungguh.(Reid & Scheifer : 2001).

Penelitian ini dilakukan untuk dapat melihat pengaruh penggunaan teknik permainan dalam sebuah program bimbingan karakter dalam memfasilitasi perkembangan pada siswa sekolah dasar.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif yang berfungsi untuk menggambarkan dan memahami secara holistik tentang pelaksanaan program bimbingan karakter dengan teknik permainan dapat memberikan pengaruh dalam mengembangkan kemampuan siswa dalam belajar. Penelitian ini dilakukan di salah satu Sekolah Dasar Islam di Surabaya Barat. Penelitian ini menggunakan tiga tahapan dalam melihat bagaimana pengaruh penggunaan teknik permainan dalam program bimbingan karakter berikut ini adalah tiga tahapan tersebut yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, serta analisis data.

Kegiatan yang dilakukan pada setiap tahapan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut ini. Tahap persiapan merupakan tahapan awal dimana kegiatan yang dilakukan adalah melakukan kajian literatur, menentukan subjek penelitian, serta melakukan pembuatan instrumen. Tahapan yang kedua adalah pelaksanaan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melakukan observasi secara langsung. Kegiatan terakhir yang dilakukan dalam penelitian ini adalah melakukan analisis data secara deskriptif.

3. HASIL PENELITIAN

Langkah awal yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dilakukan studi pendahuluan. Kegiatan studi pendahuluan didapatkan hasil bahwa di d sekolah dasar dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar masih kurang dilengkapi dengan layanan bimbingan dan konseling untuk dapat memfasilitasi perkembangan para siswanya. Salah satu aspek yang digunakan sebagai dasar penilaian adalah tingkat kemampuan siswa dalam belajar yang rata-rata masih pada tingkat sedang dan rendah.

Penemuan kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam belajar harus ditingkatkan dengan memfasilitasi siswa menggunakan sebuah program bimbingan karakter yang dapat dilakukan dengan menggunakan teknik permainan. Selain itu melalui kegiatan studi pendahuluan didapatkan bahwa sarana dan prasarana yang ada di sekolah dasar yang dapat digunakan untuk memfasilitasi pelaksanaan program bimbingan karakter dengan teknik permainan dalam kondisi yang baik dan sesuai standart lingkungan pendidikan yang bagus.

Program Bimbingan Karakter adalah program yang meliputi suatu proses pemberian bantuan konselor kepada individu (konseli) yang dilakukan secara berkesinambungan agar mampu memahami potensi diri dan lingkungannya, menerima diri, mengembangkan dirinya secara optimal, dan menyesuaikan diri secara positif dan konstruktif terhadap tuntutan norma kehidupan (agama dan budaya) sehingga mencapai kehidupan yang bermakna (berbahagia), baik secara personal maupun sosial dan dalam program ini bimbingan karakter ini lebih menekankan pada program yang membantu konseli untuk dapat membentuk watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian dimana hal tersebut merupakan hasil internalisasi berbagai kebajikan (virtues) yang diyakini

dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang berpikir, bersikap, dan bertindak.

Permainan menurut Reid & Scheifer (2001) adalah suatu bentuk kegiatan bermain dan menjadi suatu bentuk hiburan yang memberikan kenikmatan bagi para pelakunya. Sebuah kegiatan permainan dilakukan secara sengaja untuk dapat menciptakan perubahan perilaku yang ingin dicapai dengan cara melakukan kegiatan dalam permainan dengan sungguh-sungguh.

Program bimbingan karakter dengan menggunakan teknik permainan yang dilakukan pada penelitian ini dilakukan dengan cara melakukan kegiatan bermain yang menyenangkan bagi siswa. Permainan yang dilakukan dalam pengembangan kreativitas berpikir siswa ini dilakukan dengan cara mengkondisikan semua siswa melakukan dengan kondisi yang senang dan merasa terhibur. Semua kegiatan yang ada dalam program bimbingan karakter ini telah dirancang sesuai dengan *need assesment* siswa. Kegiatan yang dirancang dalam program bimbingan karakter yang dibuat untuk memfasilitasi perkembangan siswa di Sekolah Dasar tempat dilaksanakan penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik permainan, dimana teknik ini berfungsi untuk menciptakan sesuatu hal yang menyenangkan dan menggembirakan bagi siswa dan tetap memiliki tujuan dalam mengembangkan kemampuan siswa.

Pemilihan teknik permainan dalam program bimbingan karakter dilakukan karena permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan dan akan menjadi proses dimana seorang individu dapat belajar dan mendapatkan pengalaman yang menyenangkan dalam mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Hal ini selaras dengan pendapat Russ (Rusmana, 2009:7) yang

menyatakan bahwa melalui proses pengamatan yang dilakukan selama kegiatan berlangsung, konselor secara langsung dapat melihat ekspresi dari sejumlah proses kognisi, afektif, dan proses interpersonal. Proses kognisi yang diekspresikan melalui proses bermain yang meliputi: organisasi, berpikir divergen, simbolisme, dan berfantasi.

Program bimbingan karakter dengan teknik permainan ini dilakukan dengan menggunakan media plastisin dan kertas, dimana pada setiap pelaksanaan dari setiap perlakuan yang dilakukan akan menghasilkan sebuah produk yang selanjutnya dianalisis dan diberikan penilaian dengan menggunakan pedoman observasi sehingga dapat dilihat bagaimana perkembangan siswa setelah mendapatkan perlakuan untuk meningkatkan kemampuannya.

Selama pelaksanaan program bimbingan karakter dengan menggunakan teknik permainan, semua peserta melakukan kegiatan ini dengan antusias, aktif, dan mereka yang awalnya jarang bahkan tidak berani dalam mengungkapkan pendapatnya, saat melakukan permainan, secara bertahap mereka mau mengutarakan pendapatnya.

Selain itu para siswa juga dapat mencurahkan ide-idenya dalam melaksanakan tugas dan perannya dalam melakukan permainan yang telah dirancang dalam program bimbingan karakter. Pada saat pelaksanaan permainan angka para siswa yang awalnya memiliki kesulitan dalam menjawab soal-soal matematika, dengan adanya sebuah media, memberikan kemudahan tersendiri bagi mereka dalam mengerjakan soal tersebut. Kondisi ini menunjukkan suatu perubahan positif, dimana dengan menciptakan suasana yang menyenangkan dalam kegiatan belajar dapat memberikan pengaruh yang besar dalam mengefektifkan kegiatan belajar para siswa di sekolah.

4. PEMBAHASAN

Program bimbingan karakter dengan menggunakan teknik permainan merupakan program yang meliputi suatu proses pemberian bantuan konselor kepada individu (konseli) yang dilakukan secara berkesinambungan agar mampu memahami potensi diri dan lingkungannya, menerima diri, mengembangkan dirinya secara optimal, dan menyesuaikan diri secara positif dan konstruktif terhadap tuntutan norma kehidupan (agama dan budaya) sehingga mencapai kehidupan yang bermakna (berbahagia), baik secara personal maupun sosial dan dalam program ini bimbingan karakter ini lebih menekankan pada program yang membantu konseli untuk dapat membentuk watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian dimana hal tersebut merupakan hasil internalisasi berbagai kebajikan (*virtues*) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang berpikir, bersikap, dan bertindak.

Program bimbingan karakter ini dirancang dengan menggunakan teknik permainan. Penggunaan teknik permainan ini dipilih karena permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan dan akan menjadi proses dimana seorang individu dapat belajar dan mendapatkan pengalaman yang menyenangkan dalam mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Hal ini sesuai dengan pendapat Geldard & Geldard (Suwarjo & Eliasa: 2010) yang menyatakan menciptakan suatu keadaan yang menyenangkan yang dialami antara individu satu dengan individu yang lain akan dapat sangat membantu dalam proses pelaksanaan proses bimbingan dalam membantu anak untuk membangun kemampuannya baik secara psikis, kognitif, emosi, dan proses sosial dalam

dirinya. Hal ini terjadi dikarenakan dalam pelaksanaan proses permainan dilakukan dengan kemampuan yang kompleks.

Penelitian yang telah dilakukan didapatkan hasil sebagai berikut ini dengan melakukan perbandingan pada kondisi siswa yang awalnya memiliki kemampuan kreativitas berpikir yang sedang dan rendah. Selanjutnya para siswa ini diberikan perlakuan dengan menggunakan teknik permainan yang disusun dalam program bimbingan karakter, dimana semua kegiatan yang dirancang dalam program ini dilakukan sesuai dengan *need assesment* siswa sehingga dapat mengembangkan kema Hasil yang dicapai dari pelaksanaan program bimbingan karakter dengan menggunakan teknik permainan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa para siswa yang mendapatkan perlakuan sesuai dengan rancangan program bimbingan karakter teknik permainan menunjukkan perubahan yang positif. Kondisi ini ditunjukkan dengan siswa yang mulai bisa mengembangkan kemampuannya baik secara kognitif dan afektif.

Penggunaan teknik permainan dalam program bimbingan karakter ini sesuai dengan pendapat Geldard & Geldard (Suwarjo & Eliasa: 2010) yang menyatakan bahwa teknik permainan dapat digunakan sebagai jembatan komunikasi konseling dengan anak. Penggunaan pelaksanaan sebuah permainan dalam sebuah program bimbingan dan konseling memiliki banyak fungsi yang antara lain sebagai berikut ini; a) mendapatkan penguasaan diri terhadap permasalahan yang mereka hadapi; b) mendapatkan kekuatan dalam dirinya;c) mengekspresikan emosinya; d) membentuk kemampuan siswa dalam membuat suatu keputusan; e) membangun self concept dan self esteem; f) membangun kemampuan sosial; g) meningkatkan kemampuan

berkomunikasi; serta h) meberikan tambahan wawasan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan program bimbingan karakter dengan menggunakan teknik permainan mempunyai pengaruh yang kuat dalam meningkatkan kemampuan yang dimiliki oleh siswa. Kondisi ini terjadi karena dalam pelaksanaan program yang dilakukan dengan suasana yang menyenangkan memberikan suasana baru dalam proses belajar, sehingga semua kegiatan yang dilakukan permainan dapat diamati oleh siswa dan mereka mendapat pengalaman yang dapat digunakan dalam mengembangkan kemampuan dirinya. Penggunaan pelaksanaan sebuah permainan dalam sebuah program bimbingan dan konseling memiliki banyak fungsi yang antara lain sebagai berikut ini; a) mendapatkan penguasaan diri terhadap permasalahan yang mereka hadapi; b) mendapatkan kekuatan dalam dirinya;c) mengekspresikan emosinya; d) membentuk kemampuan siswa dalam membuat suatu keputusan; e) membangun self concept dan self esteem; f) membangun kemampuan sosial; g) meningkatkan kemampuan berkomunikasi; serta h) meberikan tambahan wawasan.

6. UCAPAN TERIMAKASIH

Penulisan artikel penelitian ini, penulis banyak mendapat bantuan, saran, dan masukan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu pada kesempatan ini saya mengucapkan banyak terima kasih kepada Bapak Drs. H. Djoko Adi Waluyo M.M., selaku Rektor Univesitas PGRI Adi Buana

Surabaya, Bapak Dr. Suhari S.H, M.Si., selaku Dekan FKIP Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Ibu Dr. Sukarjati, M.Kes., selaku Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, yang telah banyak membantu, membimbing, memberi saran dan memberi motivasi sehingga penulisan laporan penelitian ini dapat terselesaikan tepat waktu. Para tokoh Bimbingan dan Konseling yaitu Prof Dr Muhammad Surya, M. Pd. Prof Dr Rochman Natawidjaya M. Pd., Prof Prayitno & Amti, Dr Budi Purwoko atas pendapat-pendapat dalam keilmuan bimbingan dan konseling yang menunjang dalam penulisan artikel ini.

7. DAFTAR PUSTAKA

- Atmodiwirjo, Ediasri Toto. 2008. *Optimalisasi Perkembangan Anak*. Depok.
- Corsini, Raymond J. 2002. *Dictionary of Psychology*. Great Britain: Brunner-Routledge.
- Rusmana, Nandang. 2009. *Permainan (Game & Play)*. Bandung: Rizki Press
- Suwardjo & Eliasa, Imania Eva. 2010. *Permainan (Games) Dalam Bimbingan Dan Konseling*. Yogyakarta. Paramitra Publishing
- Schaefer, Charles& Reid Steven. 2001. *Game Play (Therapeutic Use of Childhood)*. American Art Therapy Association.