

PERMAINAN PERSEGI BERISI DALAM BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN KEPEKAAN SOSIAL SISWA

Oleh : Erna Retnaningsih

Abstrak

Salah satu strategi pelaksanaan program bimbingan dan konseling adalah bimbingan kelompok. Dalam bimbingan kelompok terdapat berbagai teknik antara lain dengan permainan persegi berisi

Permainan dipilih sebagai teknik dalam bimbingan kelompok ini karena permainan adalah suatu metode yang sesuai untuk belajar keterampilan sosial, dengan permainan diciptakan suasana yang santai dan menyenangkan. Dalam suasana yang seperti itu orang dapat belajar dengan lebih baik dan sungguh-sungguh. Selain itu tingkah laku seseorang dalam permainan sama dengan tingkah lakunya dalam kehidupan sehari-hari.

Setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan permainan persegi berisi ini diharapkan para siswa dapat meningkatkan kepekaan sosialnya terutama sifat kerjasama dan suka memberi, tidak egois dan taat aturan.

Kata Kunci: *Bimbingan kelompok, permainan persegi berisi, kepekaan sosial siswa*

Pendahuluan

Manusia berkembang melalui hubungan dan pergaulan dengan manusia yang lain, yaitu interaksi. Didalam interaksinya kadang-kadang manusia mengalami hambatan dan tantangan yang menimbulkan permasalahan bagi dirinya.

Untuk mengantisipasi timbulnya masalah dalam berinteraksi maka siswa diberikan bimbingan kelompok dengan menggunakan metode permainan persegi berisi dengan harapan setelah mengikuti bimbingan kelompok tersebut siswa dapat meningkatkan kepekaan sosialnya terutama dalam hal kerjasama, saling membantu dan mentaati aturan yang telah ditentukan.

Bimbingan kelompok ini menggunakan metode permainan karena permainan adalah suatu metode yang sesuai untuk belajar keterampilan sosial, karena dengan permainan diciptakan suatu suasana yang santai dan menyenangkan.

¹ Erna Retnaningsih adalah Guru Bimbingan dan Konseling SMP Negeri 2 Bantul

Dalam suasana yang seperti itu orang dapat belajar dengan lebih baik dan sungguh-sungguh. Selain itu tingkah laku seseorang dalam permainan sama dengan tingkah lakunya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya mengenai cara untuk mengambil keputusan, memecahkan masalah, merencanakan sesuatu dan berkomunikasi. Ini berarti bahwa permainan menjadi suatu contoh untuk keadaan yang sebenarnya.

(Hildegard dan Maria, 1993:XVII)

Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok merupakan salah satu strategi pelaksanaan program Bimbingan dan Konseling yang memberikan pelayanan bimbingan kepada peserta didik melalui kelompok-kelompok kecil (misalnya 5 sampai dengan 10 orang). Bimbingan ini ditujukan untuk merespon kebutuhan dan minat para peserta didik. Topik yang dibahas dalam bimbingan kelompok ini adalah masalah yang bersifat umum (common problem) dan tidak rahasia. (Depdiknas, 2007: 225)

Winkel (2004: 548) menyatakan bahwa kelompok (agroup) dalam rangka bimbingan kelompok adalah bukan suatu himpunan individu-individu yang karena satu atau lain alasan tergabung bersama, melainkan suatu satuan/ unit orang yang mempunyai tujuan yang ingin dicapai bersama, berinteraksi dan berkomunikasi secara intensif

satu sama lain pada waktu berkumpul, saling tergantung dalam proses bekerja sama, dan mendapat kepuasan pribadi dari interaksi psikologis dengan seluruh anggota yang tergabung dalam satuan itu.

Menurut Charles L.Thompson dan William A. Poppen (1979) kebanyakan program bimbingan kelompok yang berorientasi menunjang perkembangan siswa dan bersifat developmental (growth centered), memberikan tekanan pada usaha dalam tujuh bidang, yaitu memperdalam konsep diri; mengembangkan hubungan sosial dengan teman-teman sebaya; meningkatkan disiplin dalam hidup dan disiplin diri; memperbaiki komunikasi antara orang tua dan anak serta antara tenaga pendidik dan siswa; membantu siswa mencapai sukses dalam studi akademik; mengembangkan pemahaman tentang dunia kerja dan apresiasi terhadap karier di masa depan; dan menciptakan suasana positif untuk proses belajar mengajar di dalam kelas.

Tujuan Bimbingan Kelompok

Tujuan bimbingan kelompok dengan menggunakan metode permainan persegi berisi ini adalah agar siswa :

1. Mengalami dinamika dalam kehidupan berkelompok dan menemukan aspek-aspek dari kehidupan bersama.

menjadi semakin peka terhadap kebutuhan orang lain, mengenal peran masing-masing yang membantu dalam mencapai tujuan bersama, bersedia membantu kesulitan orang lain disesuaikan dengan kemampuan orang tersebut.

terbiasa untuk mentaati aturan yang sudah ditentukan

Adapun yang menjadi objek kegiatan ini adalah untuk membiasakan sifat kerjasama dan tidak memberi, tidak egois dan taat

Subjek layanan akan lebih
Adapun siswa minimal usia SMP akan dalam permainan memantapkan pemikiran yang cermat dan kreatifitas dari peserta terutama sebagai pengamat.

Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari lima orang pemain dan satu orang pengamat.

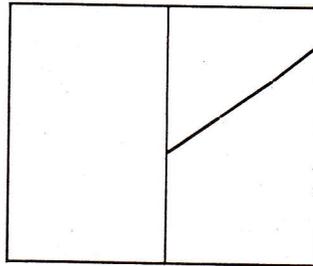
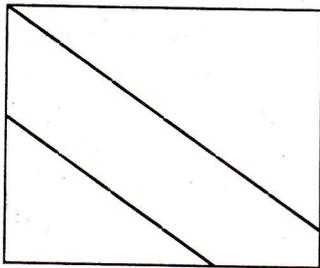
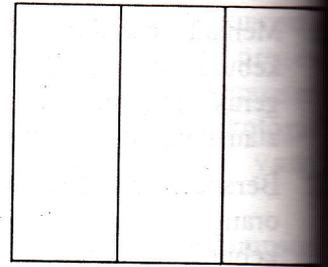
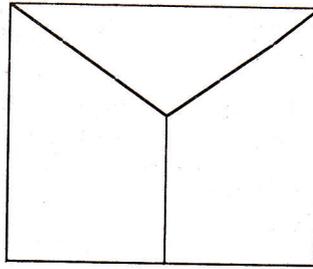
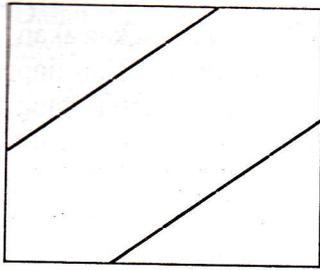
Alat Bantu yang Diperlukan

Beberapa alat bantu yang diperlukan adalah sebagai berikut. Kertas karton persegi dengan ukuran panjang lebih 15 x 15 centimeter yang dipotong menjadi tiga bagian dengan bentuk yang berbeda yang apabila

tiga bagian tersebut digabungkan akan menjadi persegi kembali. Tiap-tiap persegi dipotong dalam bentuk yang berbeda antara persegi yang satu dengan persegi yang lain sehingga bentuk potongan yang diterima masing-masing peserta akan berbeda.

Selain kertas karton juga digunakan amplop untuk tempat potongan kertas, masing-masing amplop berisi tiga potongan kertas yang bukan jodohnya. Setiap kelompok mendapat lima amplop, setiap peserta mendapat satu amplop.

Contoh potongan persegi tersebut adalah:



SKENARIO / TAHAP PELAKSANAAN

1. Durasi :

Persiapan : 10 menit

Permainan : 10 menit

Pengakhiran : 10 menit

Layanan bimbingan klasikal: 10 menit

2. Proses

Setiap kelompok mendapatkan satu set permainan terdiri dari 5 amplop kecil yang berisi potongan persegi yang diacak, setiap anggota mengerjakan tugasnya yaitu membuat persegi sebanyak lima buah yang sama besar dari potongan persegi. Kelompok yang paling cepat membentuk persegi yang menang dan boleh bertepuk tangan sebagai tanda pekerjaannya telah selesai.

3. Aturan permainan

- Boleh mulai bekerja setelah ada tanda dimulai
- Peserta dilarang berbicara, member tanda atau isyarat kepada anggota lain.
- Peserta boleh memberikan potongan kertas kepada anggota yang lain tetapi tidak boleh meminta milik orang lain. Peserta tidak boleh mengambil potongan kertas milik orang lain. Potongan kertas yang diberikan kepada anggota lain harus jelas arahnya kepada siapa potongan itu diberikan
- Boleh member potongan kertas pada anggota lain tetapi tidak boleh membantu membuat.

a. Berapa peserta dan pengamat
... menyusun persegi sesuai
... yang ada

... menguasai supaya aturan
... betul-betul ditaati

1. Apakah aturan pada umumnya
ditaati

2. Siapa yang sering berani
melanggar aturan

3. Aturan mana yang dilanggar

4. Mengamati aspek-aspek sosial
... mingis

1. Siapa yang rela memberikan
potongan kertas kepada
anggota lain, berarti atau
sebaliknya tidak terpakai

2. Bagaimana proses kerja
kelompok, apakah tampak
suatu tim ataukah ada yang
egois

3. Adakah yang suka merusak
suasana kerjasama kelompok

... milik

Setelah permainan selesai
... baik peserta maupun pengamat
... pendapatnya tentang apa
... dirasakannya pada saat
... permainan

a. Pengamat

... memberikan laporan mengapa
... kelompok ini cepat selesai, berapa
... yang diperlukan, Bagaimana
... peserta terhadap aturan yang
... tentukan, bagaimana kerjasama

dalam kelompok itu, juga menyampai-
kan bagaimana perasaannya sebagai
pengamat dan apakah dia berusaha
obyektif atau tidak.

b. Peserta

Menyampaikan pengalaman
subyektifnya, bagaimana perasaannya
saat permainan berlangsung.

Bimbingan Klasikal

Setelah refleksi selesai
kemudian diberikan layanan
bimbingan klasikal tentang apa yang
dapat dipelajari dengan permainan
persegi berisi yang telah dilaksanakan
yaitu:

1. Dalam suatu tim sangat
dibutuhkan adanya kerjasama
diantara anggota tim.
2. Setiap orang perlu mengenal
kemampuan dirinya dan
memahami kebutuhan orang lain
dan rela memberikan miliknya
untuk orang lain.
3. Perlu menghilangkan sifat egois
yang ada pada diri kita.
4. Berusaha untuk selalu mentaati
aturan yang sudah ditetapkan.
5. Sistem kerja yang penuh
optimisme akan membantu
terciptanya suasana kerjasama
yang tak kenal putus asa

Penutup

Dalam memberikan pemahaman dan dalam upaya memandirikan siswa akan lebih efektif dengan menggunakan metode-metode yang menarik dan dalam suasana yang tidak formal. Karena dengan situasi yang demikian siswa tidak merasa jenuh dan bisa mengekspresikan kemampuan yang dimiliki tanpa rasa takut keliru dan lebih akrab baik dengan sesama siswa maupun dengan guru atau pembimbing.

Dengan melaksanakan permainan maka pelajaran yang diperoleh dibalik permainan tersebut akan mudah diinternalisasikan oleh siswa sehingga tujuan pemberian layanan akan tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

Hildegard Wenzler-Cremer dan Maria Fischer-Siregar (1993). *Permainan dan Latihan Dinamika Kelompok Proses Pengembangan Diri*. Jakarta. PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

Winkel W.S dan Sri Hastuti M.M (2006). *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta. Media Abadi.

Thompson, Ch. & Poppen, W. (1979). *Guidance Activities For Counselors and Teachers*. Monterey: Brooks/Cole.

Departemen Pendidikan Nasional (2007). *Penataan Pendidikan Profesional Konselor dan Layanan Bimbingan dan Konseling dalam Jalur Pendidikan Formal*. Bandung. Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan FIP UPI.