

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORETIS DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

#### **2.1 Kajian Teoretis**

##### **2.1.1 Hakikat Kerja Sama**

###### **2.1.1.1 Pengertian Kerja Sama**

Sebagai makhluk sosial, manusia sangat memerlukan bantuan orang lain. Bantuan yang diberikan oleh orang lain dalam melakukan suatu pekerjaan dapat dinamakan kerja sama. Menurut Lickona (2013:257) bahwa yang dimaksud dengan kerja sama adalah membantu pekerjaan yang harus dikerjakan, bersikap ramah pada semua orang dalam kelompok, mendorong semua anggota untuk ikut bergabung, serta mengerjakan bagian yang adil dari pekerjaan. Amin (2011:22) menyatakan kerja sama dalam kelompok merupakan afektif horizontal membentuk sikap dan motivasi dalam berhubungan dengan diri sendiri dan dengan orang lain. Muslich (2011:88) menjelaskan kerja sama merupakan salah satu indikator dari pendidikan karakter di sekolah, yakni berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dan santun.

Dari beberapa pendapat para ahli, dapat diberi kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan kerjasama adalah kemampuan individu/siswa untuk mewujudkan hubungan-hubungan yang baik antarsesama, yang berdampak pada pengembangan diri.

### **2.1.1.2 Aspek-aspek Kerja Sama**

Keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas kelompok, baik secara individual, maupun secara kelompok. Haas (dalam Isjoni, 2009:64) menjelaskan kerja sama merupakan salah satu indikator penentu dalam strategi pembelajaran kooperatif. Dengan berkelompok siswa mendapat kesempatan yang lebih luas untuk mempraktekkan sikap dan perilaku berpartisipasi pada situasi sosial yang bermakna bagi mereka.

Tujuan kelompok akan tercapai apabila semua anggota kelompok mencapai tujuannya secara bersama-sama. Lungdren (dalam Isjoni, 2009:65) mengemukakan beberapa aspek yang membentuk kerjasama, yaitu: a) Menggunakan kesepakatan. Yang dimaksud dengan menggunakan kesepakatan adalah menyamakan pendapat yang berguna untuk meningkatkan hubungan kerja dalam kelompok; b) Menghargai kontribusi. Menghargai berarti memperhatikan atau mengenal apa yang dapat dikatakan atau dikerjakan anggota lain. Hal ini berarti harus selalu setuju dengan anggota lain, dapat saja kritik yang diberikan itu ditujukan terhadap ide dan tidak individu; c) Mengambil giliran dan berbagi tugas. Pengertian ini mengandung arti bahwa setiap anggota kelompok bersedia menggantikan dan bersedia mengemban tugas/ tanggung jawab tertentu dalam kelompok; d) Berada dalam kelompok. Maksud di sini adalah setiap anggota tetap dalam kelompok kerja selama kegiatan berlangsung; e) Berada dalam tugas. Yang dimaksud berada dalam tugas adalah meneruskan tugas yang menjadi tanggungjawabnya, agar kegiatan dapat diselesaikan sesuai waktu yang

dibutuhkan; f) Mendorong partisipasi. Mendorong partisipasi berarti mendorong semua anggota kelompok untuk memberikan kontribusi terhadap tugas kelompok; g) Mengundang orang lain. Maksudnya adalah meminta orang lain untuk berbicara dan berpartisipasi terhadap tugas; h) Menyelesaikan tugas dalam waktunya; i) Menghormati perbedaan individu. Menghormati perbedaan individu berarti bersikap menghormati terhadap budaya, suku, rasa tau pengalaman dari semua siswa atau peserta didik.

Selanjutnya Lickona (2013:256) menjelaskan aspek-aspek yang membentuk kerja sama antara lain: a) membangun komunitas; b) mengajari keterampilan khusus yang dibutuhkan dalam kerja sama; c) membuat peraturan kerja sama; d) mendorong akuntabilitas tiap anggota kelompok untuk kerja sama dan berkontribusi; e) mengajak siswa merenungkan kerja sama secara berkesinambungan; f) membagi peran pada anggota kelompok; g) menyalurkan pembelajaran kooperatif dengan tegas.

Dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa yang menjadi indikator dalam penelitian ini adalah: a) dapat berinteraksi dengan teman; b) dapat mengambil giliran dalam kelompok; dan c) dapat berbagi tugas dalam kelompok.

### **2.1.1.3 Strategi Pembentukan Kerja sama Siswa**

Dalam kegiatan pembelajaran, strategi mengajar guru sangat efektif dalam menentukan kerja sama siswa. Menurut Syarbini (2012:59) strategi pembentukan kerja sama sebagai bagian pendidikan karakter khususnya di sekolah/madrasah, meliputi:

a) Mengintegrasikan ke setiap layanan bimbingan

Mengintegrasikan ke setiap layanan bimbingan bertujuan untuk memperkenalkan nilai-nilai pendidikan karakter di layanan bimbingan, sehingga menyadari akan pentingnya nilai-nilai tersebut dan pengintegrasian nilai-nilai ke dalam tingkah laku peserta didik sehari-hari melalui proses bimbingan, baik yang berlangsung di dalam maupun di luar kelas. Pada dasarnya kegiatan bimbingan, selain untuk menjadikan peserta didik menguasai kompetensi (materi) yang ditargetkan, juga dirancang untuk menjadikan peserta didik mengenal, menyadari dan menginter-nalisasi nilai-nilai dan menjadikannya perilaku.

Pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah dilakukan dengan mengintegrasikan nilai-nilai pendidikan karakter ke dalam kompetensi dasar (KD). Dalam konteks ini, setiap guru Bimbingan Konseling di sekolah diharuskan untuk merancang standar kompetensi yang mengintegrasikan nilai-nilai pendidikan karakter di dalamnya. Selanjutnya kompetensi dasar yang telah terintegrasi dengan nilai-nilai pendidikan karakter tersebut dikembangkan pada silabus dan rencana pelaksanaan Bimbingan dan Konseling.

b) Pengembangan Budaya Sekolah

Pengembangan budaya sekolah dilakukan melalui kegiatan pengembangan diri, yaitu dalam bentuk: a) Kegiatan rutin, yaitu kegiatan yang dilakukan siswa secara terus menerus dan konsisten setiap saat. Kegiatan rutin tersebut contohnya: tilawah atau tahfidz Al-Qur'an sebelum jam pelajaran, shalat dhuha berjamaah, shalat dhuhur berjamaah, operasi semut, makan siang bersama, upacara hari senin,

dan lain-lain; b) Kegiatan spontan, yaitu kegiatan yang dilakukan secara spontan tanpa direncanakan terlebih dahulu atau disebut juga kegiatan insidental. Kegiatan spontan ini contohnya: pengumpulan sumbangan ketika terjadi bencana, imunisasi kesehatan, dan sebagainya; c) Keteladanan, yaitu perilaku dan sikap guru dan tenaga kependidikan dalam memberikan contoh melalui tindakan baik, sehingga menjadi panutan bagi siswa. Keteladanan itu di antaranya guru harus berpakaian rapi, guru harus datang lebih awal ke sekolah dibandingkan siswa, dan membiasakan budaya salam setiap bertemu siswa; d) Pengkodisian; yaitu upaya sekolah untuk menata lingkungan fisik maupun non fisik demi terciptanya suasana yang mendukung terlaksananya pendidikan karakter. Pengkondisian itu dilakukan dengan cara: menyediakan sarana ibadah yang representatif, menyediakan tempat pembuangan sampah organik/non organik, menempelkan poster dan kata-kata motivasi, serta menyediakan buku-buku bacaan yang mendukung dan laboratorium komputer. Selain hal tersebut, adanya program layanan BK di sekolah yang banyak melibatkan siswa.

c) Melalui Kegiatan Ekstra Kurikuler

Kegiatan ekstra kurikuler merupakan kegiatan-kegiatan di luar jam pelajaran dalam rangka menyalurkan minat, bakat, dan hobi siswa, juga untuk mendukung pelaksanaan pendidikan karakter. Kegiatan ekstra kurikuler tersebut antara lain: seni baca Al-Qur'an, seni kaligrafi, seni nasyid, seni rupa, seni teater, futsal, basket, English club, bahasa Arab, bahasa daerah, computer, bahasa Inggris, renang, bulu tangkis, teknologi sederhana, dan sebagainya.

#### d) Kegiatan Keseharian di Rumah

Keluarga atau rumah merupakan partner penting pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah. Sekolah sebaiknya mengajak orang tua untuk bersama-sama memantau aktivitas siswa di rumah dengan cara menyediakan kartu monitoring yang kemudian dilaporkan ke sekolah sebulan dua kali atau sebulan sekali tergantung kesepakatan pihak sekolah dengan orang tua.

#### **2.1.1.4 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kerja Sama**

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kerja sama, antara lain:

##### a) Pengembangan Perilaku Sosial

Siswa mempelajari segala yang terjadi dalam lingkungan keluarga, kemudian di lingkungan masyarakat, lingkungan sekolah. Dari pengalaman inilah individu akan menyadari bahwa dirinya menjadi bagian dari masyarakat dunia dan dituntut berperilaku sesuai dengan tuntutan masyarakat. Danium dan Khairil (2011:79) menyatakan proses semacam ini disebut sebagai sosialisasi atau proses pembentukan perilaku sosial.

##### b) Lingkungan Keluarga

Sebagai institusi sosial, keluarga merupakan lingkungan sosial pertama. Di lingkungan ini anak dikenalkan dengan kehidupan sosial. Adanya interaksi antara anggota keluarga yang satu dengan lainnya menyebabkan ia menjadi bagian dari kehidupan sosial. Sebagai institusi sosial, keluarga dituntut menciptakan ketertiban, ketentraman dan kedamaian batin anak. Selain sebagai institusi sosial,

keluarga juga merupakan bagian kelompok sosial. Artinya, keluarga dituntut mampu membentuk jiwa sosial anak.

Sebagai institusi pendidikan dan keagamaan, keluarga merupakan lembaga pendidikan pertama dan utama dalam pembentukan karakter anak. Keluarga ialah lingkungan pendidikan pertama anak sebelum ia melangkah kepada lembaga pendidikan lain. Dalam keluarga seorang anak akan dibentuk watak, budi pekerti dan kepribadiannya.

#### c) Tugas Perkembangan

Dalam aspek kehidupan, manusia selalu mengalami dua peristiwa yang dikenal dengan istilah perkembangan dan pertumbuhan. Menurut Erikson (dalam Danim dan Khairil, 2013:73) perkembangan adalah tahapan-tahapan yang dilalui mulai dari kanak-kanak sampai usia lanjut. Pada masa remaja juga merupakan suatu tahap di mana manusia bukan lagi anak-anak dan belum masuk fase kehidupan orang dewasa. Kehidupannya pasti semakin kompleks, karena mereka mencoba menemukan jati dirinya sendiri, perjuangan melalui interaksi sosial, dan bergulat dengan isu-isu moral. Tugas pribadi adalah untuk menemukan siapa diri sendiri sebagai individu yang terpisah dari keluarga asal dan sebagai anggota masyarakat yang lebih luas. Sayangnya, dalam proses ini banyak orang-orang di sekitarnya menampakkan tanda-tanda menghindari dan menarik diri dari tanggung jawab, yang oleh Erikson disebut moratorium.

Jika manusia tidak berhasil dalam menjelajahi hidup ini, dia akan mengalami kekacauan atau kebingungan peran dan pergolakan. Sebuah tugas

penting bagi orang tua atau orang dewasa adalah mengembangkan filsafat hidup dengan cita-cita atau harapan, serta bebas dari konflik. Masalahnya, manusia tidak memiliki banyak pengalaman dan merasa mudah untuk mengganti cita-cita. Pada fase ini hubungan dengan teman sebaya menjadi sangat penting.

Dari beberapa pendapat para ahli, dapat diberi kesimpulan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kerja sama, pada dasarnya berasal dari faktor internal maupun eksternal siswa itu sendiri.

## **2.1.2 Hakikat Bimbingan Kelompok**

### **2.1.2.1 Pengertian Bimbingan Kelompok**

Bimbingan kelompok adalah proses pemberian bantuan yang diberikan oleh individu dalam situasi kelompok. Menurut Hartinah (2009:5) bimbingan kelompok merupakan suatu bimbingan kepada individu-individu melalui prosedur kelompok, dan mengalami masalah yang sama. Supriatna (2011:71) menjelaskan bimbingan kelompok merupakan layanan kepada siswa melalui kelompok-kelompok kecil. Bimbingan ini ditujukan untuk merespons kebutuhan dan minat siswa.

Nurihsan (2009:17) menjelaskan bimbingan kelompok dimaksudkan untuk mencegah berkembangnya masalah atau kesulitan pada diri konseli (siswa). Isi kegiatan bimbingan kelompok terdiri atas penyampaian informasi yang berkenaan dengan masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi dan masalah sosial yang tidak disajikan dalam bentuk pelajaran.



Bimbingan kelompok dilaksanakan jika masalah yang dihadapi beberapa murid relatif mempunyai kesamaan atau saling mempunyai hubungan serta mereka mempunyai kesediaan untuk dilayani secara kelompok. Akan tetapi, jika klien keberatan masalahnya diketahui orang lain (selain konselor), bimbingan kelompok seyogyanya tidak dilakukan, melainkan perlu dilayani secara individu (meskipun masalahnya relatif sama dengan klien yang lain). Oleh karena itu, selain masalah yang timbul tersebut dihadapi oleh banyak siswa, faktor kesediaan klien itu sendiri akan ikut menentukan bentuk layanan bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok memang akan efektif sepanjang memenuhi persyaratan tersebut. Selain itu, bimbingan kelompok sering dilakukan dalam rangka usaha-usaha yang bersifat preventif.

Oleh karena itu, tekanan sebenarnya masih terletak pada pemberian bimbingan kepada siswa masing-masing. Dengan kata lain, ahli bimbingan mengusahakan serta mengharapkan agar tiap-tiap siswa mengambil manfaat dari “dibimbing secara kelompok” bagi dirinya sendiri. Terdapat kemungkinan bahwa siswa tertentu mengambil manfaat lebih besar dari bimbingan kelompok daripada bimbingan perseorangan.

Bimbingan kelompok tidak bermaksud menumbuhkan atau memperkembangkan suatu kelompok, misalnya membina suatu kerumunan menjadi suatu kelompok atau membina suatu kelompok yang tadinya kecil dan tidak mantap menjadi kelompok yang besar, kuat, dan mantap. Bimbingan kelompok lebih merupakan suatu bimbingan kepada individu-individu melalui prosedur

kelompok. Dalam hal ini, kelompok merupakan wadah dimana di dalamnya diadakan upaya bimbingan dalam rangka membantu individu-individu yang memerlukan bantuan. Akan tetapi, meskipun kelompok merupakan wadah, bukanlah wadah kelompok melainkan wadah yang hidup. Dengan kehidupannya tersebut, kegiatan bimbingan yang diisikan ke dalamnya menjadi berdayaguna dan berhasilguna.

### **2.1.2.2 Dasar-Dasar Bimbingan Kelompok**

Untuk mengefektifkan kegiatan bimbingan kelompok, maka sudah barang tentu sangat diperlukan dasar-dasar pelaksanaannya. Menurut Hartninah (2009:12) dasar-dasar bimbingan kelompok, meliputi: a) melalui dinamika kelompok, hendaknya setiap anggota kelompok mampu tegak sebagai perseorangan yang sedang mengembangkan dirinya dalam hubungannya dengan orang lain; b) pengembangan pribadi dan kepentingan orang lain atau kelompok harus dapat saling menghidupi; c) bimbingan kelompok seharusnya menjadi tempat penempatan sikap, keterampilan, dan keberanian sosial yang bertenggang rasa.

Supriatna (2011:67) mengemukakan layanan bimbingan kelompok merupakan bagian dari layanan bimbingan di sekolah memiliki dasar-dasar berikut: 1) membantu siswa agar memiliki kesadaran (pemahaman) tentang diri dan lingkungannya (pendidikan, pekerjaan, sosial budaya dan agama); 2) mampu mengembangkan keterampilan untuk mengidentifikasi tanggung jawab atau seperangkat tingkah laku tepat (memadai) bagi penyesuaian dirinya dengan

lingkungannya; 3) mampu menangani atau memenuhi kebutuhan dan masalahnya; 4) mampu mengembangkan dirinya dalam rangka mencapai tujuan hidupnya.

Selanjutnya Prayitno (1999:310) menguraikan bahwa tujuan yang hendak dicapai oleh kelompok dalam pelaksanaan bimbingan kelompok meliputi: a) informasi akan dipergunakan untuk menyusun rencana dan membuat keputusan, atau untuk keperluan lain yang relevan dengan informasi yang diberikan; b) agar pemberian informasi berjalan dengan lancar dan penuh manfaat, perlu mengikuti aturan tertentu.

### **2.1.2.3 Manfaat Bimbingan Kelompok**

Manfaat bimbingan kelompok dikemukakan oleh Hartinah (2009:8) meliputi: 1) tenaga pembimbing masih sangat terbatas dan jumlah siswa yang perlu dibimbing begitu banyak sehingga pelayanan bimbingan secara perseorangan tidak akan merata; 2) melalui bimbingan kelompok, siswa dilatih menghadapi suatu tugas bersama atau memecahkan suatu masalah bersama. Dengan demikian, sedikit banyak dididik untuk hidup secara bersama. Hal tersebut akan diperlukan/dibutuhkan selama hidupnya; 3) dalam mendiskusikan sesuatu bersama, siswa didorong untuk berani mengemukakan pendapatnya dan menghargai pendapat orang lain. Selain itu, beberapa siswa akan lebih berani membicarakan kesukarannya dengan penyuluh setelah mereka mengerti bahwa teman-temannya juga mengalami kesukaran tersebut; 4) banyak informasi yang dibutuhkan oleh murid dapat diberikan secara kelompok dan cara tersebut lebih ekonomis; 5) melalui bimbingan kelompok, beberapa siswa menjadi lebih sadar

bahwa mereka sebaiknya menghadap penyuluh untuk mendapat bimbingan secara lebih mendalam; 6) melalui bimbingan kelompok, seorang ahli bimbingan yang baru saja diangkat dapat memperkenalkan diri dan berusaha mendapat kepercayaan dari siswa.

Dalam sejarah perkembangan bimbingan kelompok mula-mula perhatian diarahkan kepada penyebaran informasi/keterangan yang berkenaan dengan bimbingan belajar dan bimbingan jabatan. Kemudian, diusahakan pula untuk memasukkan penjelasan mengenai perkembangan pribadi yang sehat, kesehatan mental, pergaulan yang sehat, kesehatan mental dan pergaulan sosial yang baik.

### **2.1.3 Tahap-tahap Bimbingan Kelompok**

Suatu aktivitas tidak akan memberikan hasil maksimal jika tidak direncanakan secara baik melalui tahapan-tahapan. Untuk kegiatan bimbingan kelompok, menurut Nurihsan (2009:18) tahap-tahap pelaksanaan yang meliputi:

#### **a) Langkah Awal**

Langkah atau tahap awal diselenggarakan dalam rangka pembentukan kelompok sampai dengan mengumpulkan para peserta yang siap melaksanakan kegiatan kelompok. Langkah awal ini dimulai dengan penjelasan tentang adanya layanan bimbingan kelompok bagi para siswa, pengertian, tujuan, dan kegunaan bimbingan kelompok. Setelah penjelasan ini, langkah selanjutnya menghasilkan kelompok yang langsung merencanakan waktu dan tempat menyelenggarakan kegiatan bimbingan kelompok.

#### b) Perencanaan Kegiatan

Perencanaan kegiatan bimbingan kelompok meliputi penetapan: a) materi layanan; b) tujuan yang ingin dicapai; c) sasaran kegiatan; d) bahan atau sumber bahan untuk bimbingan kelompok; e) rencana penilaian, f) waktu dan tempat.

#### c) Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan yang telah direncanakan itu selanjutnya dilaksanakan melalui kegiatan, sebagai berikut: 1) Persiapan menyeluruh yang meliputi persiapan fisik (tempat dan kelengkapannya); persiapan bahan, persiapan keterampilan, dan persiapan administrasi. Mengenai persiapan keterampilan, untuk penyelenggaraan bimbingan kelompok, guru pembimbing diharapkan mampu melaksanakan teknik-teknik berikut: (a) Teknik umm, yaitu “Tiga M”: mendengar dengan baik, memahami secara penuh, merespon secara tepat dan positif; dorongan minimal; penguatan, dan keruntutan; (b) Keterampilan memberikan tanggapan: mengenal perasaan peserta, mengungkapkan perasaan sendiri, dan merefleksikan; (c) Keterampilan memberikan pengarahan: memberikan informasi, memberikan nasihat, bertanya secara langsung dan terbuka, mempengaruhi dan mengajak, menggunakan contoh pribadi, memberikan penafsiran, mengkonfrontasikan, mengupas masalah, dan menyimpulkan. Satu hal lagi yang perlu dipersiapkan oleh guru pembimbing ialah keterampilan memantapkan asas kerahasiaan kepada seluruh peserta.

#### d) Evaluasi Kegiatan

Penilaian kegiatan bimbingan kelompok difokuskan pada perkembangan pribadi siswa dan hal-hal yang dirasakan mereka berguna. Isi kesan-kesan yang diungkapkan oleh para peserta merupakan isi penilaiannya yang sebenarnya. Penilaian terhadap bimbingan kelompok dapat dilakukan secara tertulis, baik melalui esai, daftar cek, maupun daftar isian sederhana. Secara tertulis para peserta diminta mengungkapkan perasaannya, pendapatnya, harapannya, minat dan sikapnya terhadap berbagai hal, baik yang telah dilakukan selama kegiatan bimbingan kelompok, maupun kemungkinan keterlibatan mereka untuk kegiatan serupa selanjutnya.

#### e) Analisis dan Tindak Lanjut

Hasil penilaian kegiatan bimbingan kelompok perlu dianalisis untuk mengetahui lebih lanjut seluk-beluk kemajuan para peserta dan seluk beluk penyelenggaraan bimbingan kelompok. Perlu dikaji apakah hasil-hasil pembahasan dan atau pemecahan masalah sudah dilakukan sedalam atau setuntas mungkin, atau sebenarnya masih ada aspek-aspek penting yang belum dijangkau dalam pembahasan itu.

Dalam analisis tersebut, satu hal yang menarik ialah analisis tentang kemungkinan dilanjutkannya pembahasan topik atau masalah yang telah dibahas sebelumnya. Usaha tindak lanjut mengikuti arah dan hasil analisis tersebut di atas. Tindak lanjut itu dapat dilaksanakan melalui bimbingan kelompok selanjutnya

atau kegiatan dianggap sudah memadai dan selesai sehingga oleh karenanya upaya tindak lanjut secara tersendiri dianggap tidak diperlukan.

#### **2.1.4 Hakikat Teknik Bermain**

##### **2.1.4.1 Pengertian Permainan**

Bekerja dan bermain adalah dua aktivitas manusia yang menjadikan organ-organ tubuh selalu bergerak dan berinteraksi dengan lainnya. Suyadi (2009:17) mengemukakan bahwa bermain adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati. Permainan bisa menjadi media untuk meningkatkan berbagai aspek kecerdasan. Sudono (dalam Suyadi, 2009:34) menjelaskan bahwa jiwa permainan merupakan sumber belajar yang memberikan informasi maupun berbagai keterampilan kepada peserta didik maupun guru.

Permainan bermanfaat untuk menumbuhkan rasa percaya diri, apapun kelebihan dan kekurangan, siswa bisa tampil di hadapan teman-temannya dengan penuh rasa percaya diri, berani, dan piawai dalam membawakan diri dalam bergaul. Dari beberapa pendapat, dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan salah satu aspek kebutuhan manusia yang perlu dipenuhi.

##### **2.1.4.2 Karakteristik Permainan**

Permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan dengan memiliki karakteristik-karakteristik tertentu. Rusmana (2009:18) menjelaskan karakteristik permainan, terdiri dari: 1) Berdurasi pendek. Durasi dapat berkisar antara satu menit dalam bentuk ilustrasi visual atau deskripsi verbal singkat sampai dengan

30 menit dalam bentuk latihan atau diskusi kelompok. Dalam fungsinya sebagai pelengkap materi pembelajaran, durasi waktu yang dialokasikan untuk permainan biasanya diminimalisir; 2) Murah. Umumnya, tidak ada alat atau bahan yang perlu dibeli dengan biaya mahal untuk digunakan dalam permainan. Permainan-permainan dalam buku ini bahkan ada yang dapat digunakan tanpa biaya sama sekali; 3) Partisipatif. Agar efektif, permainan perlu melibatkan *trainee* secara fisik melalui gerakan atau pelibatan secara psikologis melalui pengarahannya perhatian visual dan mental. Permainan yang menarik perhatian dan mampu membuat *trainee* berpikir, bereaksi dan tertawa; 4) Menggunakan alat bantu. Beberapa permainan membutuhkan beberapa alat bantu sederhana untuk menambah dimensi realisme aktivitas. Alat bantu dapat berupa gambar, sekantong jeruk, pakaian olahraga atau beberapa set kartu; 5) Beresiko kecil. Semua permainan yang disajikan pada buku ini telah diuji-cobakan berkali-kali. Apabila suatu permainan dilakukan sesuai dengan konteksnya dan diterapkan dengan sikap positif dan profesional, maka permainan tersebut hampir dipastikan selalu berhasil; 6) Dapat diadaptasikan. Permainan yang baik layaknya cerita humor (komik) terbaik, dapat diadaptasi sesuai situasi dan beberapa point dapat ditonjolkan secara berbeda-beda. Permainan bahkan sering juga dimodifikasi secara sederhana, sehingga cita rasa dan karakter aslinya tetap tidak luntur; 7) Berfokus tunggal. Dibandingkan dengan simulasi, permainan lebih sering digunakan sebagai ilustrasi hanya untuk satu point materi saja. Dengan demikian,



permainan diorientasikan hanya terhadap isu-isu mikro pembelajaran daripada difungsikan secara interdependen terhadap isu-isu makro pembelajaran.

Melalui bimbingan kelompok dengan teknik permainan siswa secara tidak sadar belajar berinteraksi dengan temannya. Mengakui kelebihan teman serta menyadari kekurangan dirinya. Di sisi lain melalui proses permainan kelompok, siswa mempunyai kesempatan untuk berekspresi, berkreasi dalam pengembangan diri.

#### **2.1.4.3 Jenis-jenis Permainan Sebagai Teknik Bimbingan Kelompok**

Dalam dunia pendidikan, jenis-jenis permainan sebagai teknik bimbingan kelompok sangat kompleks. Menurut Rusmana (2009:14) jenis-jenis permainan tersebut adalah:

##### **a) Game Keterampilan Fisik**

Game keterampilan fisik dapat dibagi lebih lanjut lagi ke dalam game otot kasar dan halus. Game otak kasar mencakup *tag*, *game* bola sederhana, dan *relay races*. Game pergerakan aktif tampaknya tidak cocok untuk terapi karena keterbatasan ruang, dan cenderung, menyebabkan individu menjadi lebih hiperaktif. Lebih jauh lagi, gerakan fisik yang terus menerus biasanya tidak sesuai dengan verbalisasi dan diskusi tentang perasaan dan emosi. Kendati pun demikian, game yang melibatkan sejumlah pergerakan otot kasar yang signifikan telah ditemukan dapat membantu dalam mengembangkan control diri yang lebih besar melalui kodifikasi dan struktur gerak melalui bermain game.

### b) Game Strategi

Hasil dari game strategi pada dasarnya tergantung pada kemampuan-kemampuan kognitif dari peserta. Banyak game strategi dibawa ke dalam ruangan terapi, termasuk *connect four*, catur, damdaman, uno, permainan kartu dan *trouble*. Keuntungan-keuntungan dari game strategi mencakup: 1) game tersebut dapat dimainkan oleh dua orang dalam sebuah kantor; 2) game tersebut memberi kesempatan-kesempatan untuk mengamati kekuatan dan kelemahan intelektual, dan 3) game tersebut memungkinkan ekspresi agresi secara simbolik tanpa kemunculan fisiologis yang diasosiasikan dengan game fisik. Game strategi mengaktifkan proses-proses ego termasuk usaha intelektual, konsentrasi dan kontrol diri. Dengan tergantung pada orientasi teoretik seseorang, proses-proses ego ini dapat meningkatkan atau mengurangi proses terapi. Kendati begitu, adalah jelas bahwa permainan strategi yang lebih kompleks, seperti catur dan *stratego*, mensyaratkan pengeluaran upaya intelektual yang luas yang berfungsi untuk menunda dan mengalihkan kerja terapeutik yang sebenarnya.

### c) Game Untung-untungan

Game untung-untungan memiliki nilai dalam terapi karena game tersebut menetralkan superioritas orang dewasa dalam intelektualitas, pengalaman dan kemampuan. Kemenangan dalam permainan untung-untungan adalah kemenangan atas taruhan, bukan atas lawan lainnya. Hal ini telah terobservasi bahwa manakala kompetensi yang nyata dihilangkan, para peserta kurang termotivasi dan mendapatkan lebih sedikit kesenangan dari permainan itu.

Selanjutnya Schafer dan Reid (dalam Rusmana, 2009:16) mengidentifikasi empat kategori game, yakni: game komunikasi, game pemecahan masalah, game peningkatan ego, dan game sosialisasi. Game komunikasi biasanya tidak menekankan kompetisi untuk mendorong ekspresi diri. Tipe game ini biasanya kurang terstruktur jika dibandingkan dengan game terapeutik lainnya dan dirancang untuk meningkatkan suatu atmosfer yang tidak mengancam dan permisif. Di sisi lain, game pemecahan masalah seringkali merupakan aktivitas yang sangat terstruktur yang memberi kesempatan untuk mendiskusikan permasalahan spesifik dan solusi praktis pada permasalahan tersebut. Game pemecahan masalah biasanya memiliki suatu orientasi teoretik behavioral. Game peningkatan ego menantang para pemain untuk menunjukkan penampilan pada satu sama lain; fokusnya di sini adalah pada kompetisi dan strategi. Game sosialisasi pada umumnya digunakan dalam terapi kelompok dan dicocokkan pada praktik interaksi sosial dan peningkatan sensitivitas/ kepekaan pada dinamika yang melandasi wacana social.

Untuk masalah yang diteliti yakni peningkatan kerja sama digunakan game sosialisasi. Siswa dalam kegiatan bimbingan kelompok pada tahapan selingan akan diberi permainan yang dapat memotivasi mereka agar bekerja sama seperti permainan 1, 2, 3, dan seterusnya, permainan bisik berantai.

#### **2.1.4.4 Pernerapan Metode Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Dalam Upaya Meningkatkan Kerja Sama**

Dalam upaya meningkatkan kerja sama siswa, maka pernerapan metode bimbingan kelompok dengan teknik permainan merupakan salah satu cara yang efektif untuk dilakukan oleh seorang guru. Hal ini beralasan oleh karena, prinsip pendidikan karakter di sekolah/madrasah antara lain: a) sekolah menciptakan sebuah komunitas yang memiliki kepedulian tinggi (*caring*); b) sekolah menyediakan kurikulum akademik yang bermakna dan menantang, dapat menghargai dan menghormati seluruh peserta didik, mengembangkan karakter mereka, dan berusaha membantu mereka untuk meraih berbagai kesuksesan. (Syarbini, 2012:36)

Dalam hubungannya dengan kerjasama, hal ini mengandung makna bahwa apabila karakter siswa diarahkan pada hal-hal positif, dibimbing untuk melakukan kegiatan yang bermanfaat, maka sikap kerja sama akan terbentuk dengan mudah. Bimbingan kelompok dengan teknik permainan merupakan salah satu layanan BK di sekolah, yang bertujuan agar siswa mencapai perkembangan yang optimal. Hal ini dapat dijelaskan siswa MTs merupakan usia remaja, yang sangat terpengaruh dengan lingkungan. Usia remaja, adalah usia yang sangat peka. Pemberian contoh ataupun bimbingan yang diberikan hendaknya sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

Bimbingan kelompok dengan teknik permainan merupakan salah satu wadah yang dapat menyalurkan ide, inspirasi mereka, bahkan masalah yang

mereka hadapi. Teknik permainan yang dimaksud, adalah permainan yang dapat membentuk kerja sama, seperti pesan berantai atau permainan 1, 2, 3, dan seterusnya. Dalam situasi permainan, siswa akan memaknai bahwa dalam semua aktivitas kehidupan perlu kerjasama, saling membantu, peduli kepada teman.

Adapun penerapan metode bermain kelompok dengan teknik permainan dalam meningkatkan kerjasama, meliputi: 1) guru menjelaskan topik yang akan dibahas dalam bimbingan kelompok; 2) guru menjelaskan tahap-tahap pelaksanaan bimbingan kelompok; 3) guru bersama siswa menetapkan topic yang akan dibahas; 4) siswa berdiskusi dalam kelompok, dengan waktu yang telah ditentukan; 5) guru mengarahkan diskusi, terutama memberikan manfaat dalam pelaksanaan bimbingan kelompok; 6) untuk lebih menguatkan hasil pelaksanaan bimbingan kelompok, dilanjutkan dengan pelaksanaan teknik permainan yang sudah ditentukan dari awal; 7) siswa melakukan permainan; 8) guru bersama siswa menyimpulkan hasil pelaksanaan bimbingan kelompok dengan tema kerjasama, disertai kesan setelah melakukan permainan.

## **2.2 Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kajian teoretis, maka hipotesis tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah: “Jika guru menggunakan bimbingan kelompok dengan teknik permainan, maka kerjasama siswa kelas IX A MTs Alkahiraat Kota Gorontalo dapat ditingkatkan”.

### **2.3 Indikator Kinerja**

Adapun indikator kinerja dalam penelitian tindakan kelas ini adalah, apabila 22 orang siswa atau 88% siswa telah memiliki kerjasama, dari jumlah siswa 25 orang, atau terjadi peningkatan dari 13 orang atau 52% menjadi 22 orang atau 88%.

