

Peran Konselor dalam Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Dengan Media Permainan Bentengan

Beny Dwi Pratama

Rizka Nurul Hidayah

Titi Hargiyansari

FKIP, Universitas PGRI Madiun

benydwipratama@unipma.ac.id

ABSTRACT

This study is about children who have low prosocial behavior. Wider behavior than the ability to develop, connect with others, reduce mutual respect and respect, difficulty in sharing with friends and experiences that occur with the teacher. From this, this study can be used for children who have advanced low prosocial behavior. Therefore, in this study our team developed educational activities for children in Kepatihan Perwanida Kindergarten in Ponorogo Regency. The strategy that we use is to improve prosocial behavior with the support of media for Bentengan games.

This study uses an interactive analysis model (Interactive Model of Analysis) which has three components, namely data reduction, data presentation and freedom of conclusion.

From the results of the data analysis technique above there is an increase before the cycle is done and after the cycle is done. This means that the symptoms of prosocial behavior problems shown by students at the Perwanida Kepatihan Ponorogo Kindergarten after receiving group guidance services using benthic playing media have increased.

It can be concluded that group guidance services using Bentengan media can improve children's prosocial behavior.

Keywords: Prosocial, Group Guidance Service, Bentengan Game

PENDAHULUAN

Perilaku prososial merupakan aspek yang sangat penting sebagai hal yang paling utama dalam perkembangan yang harus dimiliki anak, karena hal itu sangat diperlukan untuk persiapan diri menjadi anggota kelompok dalam akhir masa kanak-kanak nantinya serta untuk berinteraksi dengan lingkungan yang lebih luas ke depannya.

Perilaku prososial merupakan suatu tindakan yang mampu berbagi sesuatu dengan sesama, kesediaan dalam bekerja sama, membantu dan menghibur seseorang dalam keadaan kesusahan, sehingga perilaku prososial ini merujuk pada suatu tindakan atau sikap sukarela yang bermaksud untuk menguntungkan orang lain (Baron dan Byrne, 2005:32).

Ada beberapa macam bentuk-bentuk perilaku prososial, antara lain sebagai berikut:

- a. Berbagi (*Sharing*), yaitu kesediaan memberikan bantuan atau pertolongan kepada sesama yang sedang mengalami kesulitan, baik berupa moril maupun berupa materil.

Menolong meliputi membantu orang lain atau menawarkan sesuatu yang menunjang berlangsungnya kegiatan orang lain.

- b. Kerjasama (*Cooperating*), yaitu kesediaan untuk bekerja sama dengan orang lain demi tercapainya suatu tujuan.

Cooperating biasanya saling menguntungkan, saling memberi, saling menolong dan menenangkan.

- c. Bertindak jujur (*Honesty*), yaitu kesediaan untuk melakukan sesuatu seperti apa adanya tanpa dibuat-buat, tidak berbuat curang terhadap orang lain.

- d. Dermawan (*Donating*), yaitu kesediaan untuk memberikan secara sukarela (ikhlas) sebagian barang yang dimilikinya untuk diserahkan kepada orang lainnya yang membutuhkannya (Mussen dalam Dahriani, 2007:34).

Salah satu bentuk upaya meningkatkan perilaku prososial ini, dapat ditingkatkan melalui berbagai kegiatan baik berupa secara kelompok atau klasikal yang berupa permainan atau pemberian aktivitas secara bersama-sama.

Permainan atau pemberian aktivitas secara bersama ini, yang digunakan oleh peneliti sebagai sarana dengan menggunakan layanan bimbingan kelompok. Istilah bimbingan kelompok dalam hal ini, mengacu pada aktivitas atau kegiatan kelompok yang bertumpu pada penyediaan informasi atau pengalaman melalui aktivitas atau kegiatan kelompok yang terencana dan terorganisasi. Isi dalam kegiatan bimbingan kelompok ini dapat meliputi berbagai hal antara lain, informasi mengenai pendidikan, pekerjaan, pribadi, dan sosial, yang bertujuan sebagai penyedia bagi anggota-anggota kelompok mengenai informasi yang akurat dalam membantu mereka untuk membuat perencanaan dan keputusan hidup yang lebih tepat (Gibson, 2011:275).

Unsur terpenting dalam sebuah bimbingan kelompok ini adalah anggota kelompok. Disamping itu juga ada unsur lainnya yang sangat diperlukan dalam bimbingan kelompok ini adalah proses dari terbentuknya kelompok itu sendiri.

Selanjutnya Prayitno dan Amti (2004:309) menyatakan bahwa layanan yang diberikan dalam suasana kelompok disebut dengan bimbingan kelompok. Sukardi dan Kusmawati (2008:78) menjelaskan bahwa bimbingan kelompok merupakan layanan bimbingan dan konseling yang mengharuskan siswa secara bersama-sama melalui proses terbentuknya kelompok itu sendiri dengan memperoleh berbagai bahan dari narasumber tertentu (terutama guru pembimbing) dan membahas

mengenai hal tersebut secara bersama-sama dari pokok bahasan (topik) tertentu yang mana berguna untuk mendapatkan pemahaman dalam kehidupan sehari-hari dan sebagai perkembangan untuk dirinya baik sebagai individu maupun sebagai pelajar, disamping itu sebagai pertimbangan dalam pengambilan keputusan atau tindakan tertentu.

Dengan menggunakan pemberian aktivitas bersama atau bimbingan kelompok dalam sebuah permainan tradisional. Permainan tradisional ini merupakan salah satu bentuk permainan lama tanpa menggunakan teknologi modern dan merupakan salah satu jenis kebudayaan yang diwariskan sejak dulu dari generasi ke generasi secara lisan pada kelompok masyarakat tertentu dan penciptanya tidak diketahui (Danandjaja dalam Narastuti, dkk. 2015: 2).

Media dalam layanan bimbingan kelompok ini adalah permainan tradisional bentengan. Permainan tradisional bentengan adalah permainan yang memerlukan dua kelompok atau dua tim untuk bermain. Permainan tradisional bentengan tidak lagi diketahui penciptanya dan telah dimainkan sejak dulu. Permainan tradisional bentengan ini, termasuk dalam permainan adu ketangkasan, yang bersifat kompetisi, dan ditentukan ada pemenang serta ada pula yang kalah.

Dengan permainan tradisional bentengan ini anak mampu bekerja sama dan saling menolong terhadap kelompoknya dalam mencapai tujuan bersama yaitu sebuah kemenangan. Sehingga dalam penerepannya sehari-hari anak saling membantu, suka menolong jika ada teman yang membutuhkan pertolongan, saling berbagi dan bersikap rela berkorban terhadap sesama.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perilaku prososial anak TK Perwanida Ponorogo melalui layanan bimbingan kelompok dengan media permainan bentengan. Oleh karena itu kami memilih desain penelitian kualitatif. Ada beberapa prosedur dan tahapan dalam penelitian ini, tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Tahap perencanaan

Pada tahap perencanaan ini ada beberapa hal yang perlu diperhatikan terlebih dahulu, antara lain:

- a. Peneliti menyusun rancangan penelitian
- b. Memilih lapangan penelitian

- c. Mengajukan judul proposal dan permasalahan yang akan diteliti.
- d. Mengurus perizinan
- e. Menjajaki dan menilai lapangan
- f. Memilih dan memanfaatkan irforman
- g. Menyiapkan perlengkapan penelitian

2. Tahap pelaksanaan

Pada tahap ini, peneliti melakukan kegiatan-kegiatan berikut.

a. Mengumpulkan data

Dalam kegiatan pengumpulan data ini, terlebih dahulu yang dilakukan oleh peneliti adalah:

- 1) Mengumpulkan buku-buku referensi dan sumber-sumber yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian.
- 2) Menentukan sampel penelitian sesuai teknik yang telah ditentukan.
- 3) Melaksanakan penelitian dilapangan untuk mengumpulkan data sebagai sumber data dalam penelitian ini.

b. Mengolah data

Pada kegiatan ini peneliti memproses dan mengolah data dari lapangan kemudian dianalisis dan diinterpretasikan

3. Tahap pelaporan

Pada tahap ini peneliti membuat kesimpulan dari hasil penelitian kemudian menyusun laporan penelitian.

Teknik Pengumpulan Data

Sesuai dengan karakteristik dan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

a. Observasi

Penelitian ini menggunakan teknik observasi yang bersifat partisipasi pasif, yaitu mengamati secara langsung dan peneliti datang di tempat kegiatannya tetapi peneliti tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut (Sugiyono, 2008). Penggunaan teknik observasi partisipasi pasif untuk mengungkap data tentang permasalahan perilaku prososial anak.

b. Wawancara

Penelitian ini menggunakan jenis wawancara tak berstruktur. Wawancara tak berstruktur adalah dimana dalam pengumpulan data peneliti tidak menggunakan pedoman yang tersusun secara lengkap dan sistematis, dalam hal ini biasanya disebut dengan wawancara yang bersifat bebas (Sugiyono, 2008).

Pemilihan teknik wawancara tak berstruktur didasarkan pada pertimbangan bahwa teknik ini sesuai digunakan dalam penelitian pendahuluan, dimana peneliti berusaha untuk mendapatkan informasi awal yang berkaitan dengan permasalahan yang ada pada objek atau subjek penelitian sehingga dalam hal ini peneliti dapat menentukan secara jelas permasalahan dalam penelitian.

c. Angket Perilaku Prososial

Adapun angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket model skala likert, dalam penggunaan model skala likert ini lebih tepatnya digunakan untuk mengukur sikap, persepsi, dan pendapat individu baik yang bersifat perorangan maupun kelompok mengenai fenomena sosial (Sugiyono, 2008).

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisa data model analisis interaktif (*Interactive Model of Analysis*) yang memiliki tiga komponen yaitu: 1) reduksi data, 2) penyajian data dan 3) penarikan kesimpulan serta verifikasinya. Dalam model ini peneliti masih bergerak di antara ketiga komponen tersebut bersama komponen pengumpul data selama proses pengumpulan data berlangsung (Sugiyono, 2008). Dalam analisis penelitian ini menggunakan cara kuantitatif sederhana, yakni dengan melihat presentase (%) serta data kualitatif dianalisis dengan menggunakan atau membuat penilaian-penilaian kualitatif (kategori).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Fokus penelitian ini adalah meningkatkan perilaku prososial anak di TK Perwannida Ponorogo. Temuan awal dilapangan menunjukkan hasil jika perilaku prososial anak masih rendah.

Kondisi awal anak usia 5-7 tahun sebelum pelaksanaan Siklus I dan Siklus V peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal, observasi awal dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pemahaman anak mengenai perilaku prososial pada layanan bimbingan kelompok melalui

permainan bentengan. Untuk mengetahui pemahaman tersebut, maka peneliti memberikan contoh kegiatan permainan bentengan yang sudah sering di lakukan atau dilihat anak.

Dari data observasi awal tersebut dapat diketahui bahwa dari 24 anak terdapat 6 anak yang belum mencapai tingkat yang diharapkan oleh peneliti. Dari masalah yang ditemui pada saat observasi awal tersebut dapat menjadi refleksi bagi peneliti salah satunya yaitu layanan bimbingan kelompok melalui permainan bentengan dengan tujuan untuk meningkatkan perilaku prososial anak.

Dari data awal yang telah didapatkan oleh peneliti antara lain sebagai berikut: Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada saat observasi adalah data siswa yang memiliki perilaku prososial rendah dilihat dari layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan bentengan, Dapat dilihat pada tabel 1.1 di bawah ini:

Tabel 1.1 Data Kondisi Anak Prasiklus Perilaku Prososial dalam Permainan Bentengan

No	Nama	Indikator				Skor Maks 16	Nilai Maksimal	Ket.
		A	B	C	D			
1.	AFA	1	1	1	1	4	4/16 x100 = 25%	MB
2.	RPP	1	1	1	1	4	4/16 x100 = 25%	MB
3.	FZA	1	0	1	1	3	3/16 x100 = 18%	BB
4.	SHN	1	1	1	0	3	3/16 x100 = 18%	BB
5..	FNP	1	0	1	1	3	3/16 x100 = 18%	BB
6.	ARN	0	1	1	1	3	3/16 x100 = 18%	BB

Keterangan:

A = Berbagi

B = Bekerja Sama

C = Benrtindak Jujur

D = Dermawan

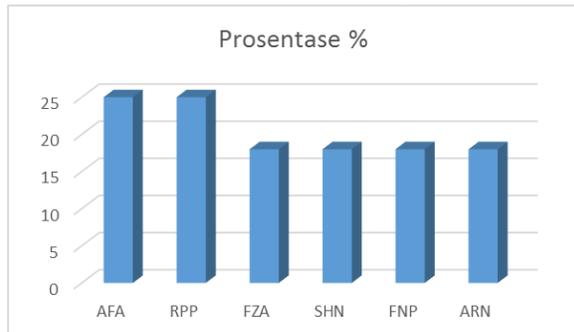
Keterangan Prosentase:

76%-100% = Berkembang Sangat Baik (BSB)

51%-75% = Berkembang Sesuai Harapan
(BSH)

26%-50% = Mulai Berkembang (MB)

0-25% = Belum Berkembang (BB)



Gambar 1.1 Data Kondisi Anak Prasiklus Perilaku Prososial dalam Permainan Bentengan

Peneliti melakukan siklus sebanyak 3 kali, dengan tema untuk siklus I yaitu “berbagi dan bekerja sama”, siklus II “bertindak jujur”, dan siklus III “dermawan”. Hasil penelitian dari siklus I sampai dengan siklus III dilihat dari analisa data data siswa yang memiliki perilaku prososial rendah dilihat dari layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan bentengan, dapat dilihat pada tabel 1.2 di bawah ini:

Siklus I

Tabel 1.2 Data Kondisi Anak Pada Siklus II Perilaku Prososial dalam Permainan Bentengan

No	Nama	Indikator				Skor Maks 16	Nilai Maksimal	Ket.
		A	B	C	D			
1.	AFA	2	1	1	1	5	5/16 x100 = 31%	MB
2.	RPP	2	1	1	1	5	5/16 x100 = 31%	MB
3.	FZA	2	1	1	1	5	5/16 x100 = 31%	BB
4.	SHN	2	1	1	0	4	4/16 x100 = 25%	BB
5..	FNP	1	1	1	1	4	4/16 x100 = 25%	BB
6.	ARN	1	1	1	1	4	4/16 x100 = 25%	BB

Keterangan:

A = Berbagi

B = Bekerja Sama

C = Benrtindak Jujur

D = Dermawan

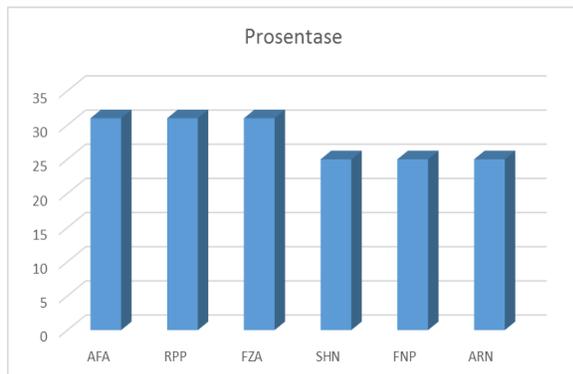
Keterangan Prosentase:

76%-100% = Berkembang Sangat Baik (BSB)

51%-75% = Berkembang Sesuai Harapan
(BSH)

26%-50% = Mulai Berkembang (MB)

0-25% = Belum Berkembang (BB)



Gambar 1.2 Data Kondisi Anak Pada Siklus I Perilaku Prososial dalam Permainan Bentengan

Siklus II

Siklus II merupakan usaha perbaikan dari siklus I. Usaha yang dilakukan oleh peneliti dan guru adalah untuk memperbaiki pembelajaran yang telah ditentukan pada siklus I, terutama mengenai perilaku berbagi dan bekerja sama anak usia 5-7 tahun TK Perwanida Kepatihan Ponorogo. Hasil yang didapatkan dari siklus II dapat dilihat pada tabel 1.3 di bawah ini:

Tabel 1.3 Data Kondisi Anak Pada Siklus II Perilaku Prososial dalam Permainan Bentengan

No	Nama	Indikator				Skor Maks 16	Nilai Maksimal	Ket.
		A	B	C	D			
1.	AFA	3	2	2	2	9	9/16 x100 = 56%	BSH
2.	RPP	3	2	2	1	8	8/16 x100	MB

							= 50%	
3.	FZA	2	2	2	2	8	8/16 x100 = 50%	MB
4.	SHN	2	2	2	1	7	7/16 x100 = 43%	MB
5..	FNP	2	2	1	1	6	6/16 x100 = 37.5%	MB
6.	ARN	2	2	1	1	6	6/16 x100 = 37.5%	MB

Keterangan:

A = Berbagi

B = Bekerja Sama

C = Benrtindak Jujur

D = Dermawan

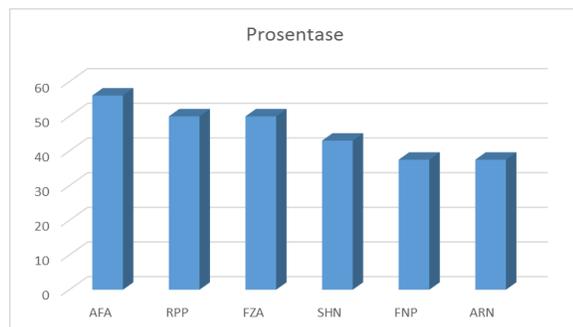
Keterangan Prosentase:

76%-100% = Berkembang Sangat Baik (BSB)

51%-75% = Berkembang Sesuai Harapan
(BSH)

26%-50% = Mulai Berkembang (MB)

0-25% = Belum Berkembang (BB)



Gambar 1.3 Data Kondisi Anak Pada Siklus II Perilaku Prososial dalam Permainan Bentengan

Siklus III

Siklus III merupakan usaha perbaikan dari siklus II. Usaha yang dilakukan oleh peneliti dan guru adalah untuk memperbaiki pembelajaran yang telah ditentukan pada siklus II, terutama mengenai perilaku bertindak jujur dan dermawan anak usia 5-7 tahun TK Perwanida Kepatihan Ponorogo. Hasil yang didapatkan dari siklus II dapat dilihat pada tabel 1.4 di bawah ini:

Tabel 1.4 Data Kondisi Anak Pada Siklus III Perilaku Prososial dalam Permainan Bentengan

No	Nama	Indikator				Skor Maks 16	Nilai Maksimal	Ket.
		A	B	C	D			
1.	AFA	4	4	3	3	14	14/16x100 = 87.5%	BSB
2.	RPP	4	3	3	3	13	13/16x100 = 81%	BSB
3.	FZA	4	4	3	3	14	14/16x100 = 87.5%	BSB
4.	SHN	4	3	3	3	13	13/16x100 = 81%	BSB
5..	FNP	3	3	3	3	13	13/16x100 = 81%	BSB
6.	ARN	3	3	3	3	12	12/16x100 = 75%	BSH

Keterangan:

A = Berbagi

B = Bekerja Sama

C = Benrtindak Jujur

D = Dermawan

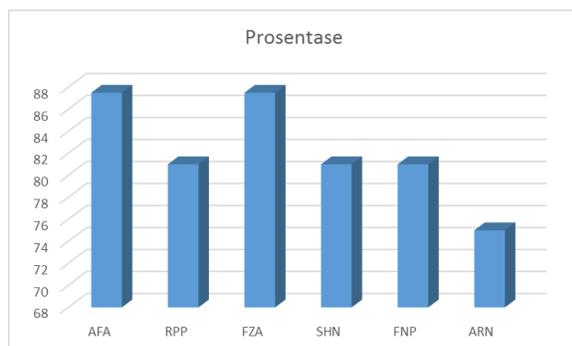
Keterangan Prosentase:

76%-100% = Berkembang Sangat Baik (BSB)

51%-75% = Berkembang Sesuai Harapan
(BSH)

26%-50% = Mulai Berkembang (MB)

0-25% = Belum Berkembang (BB)

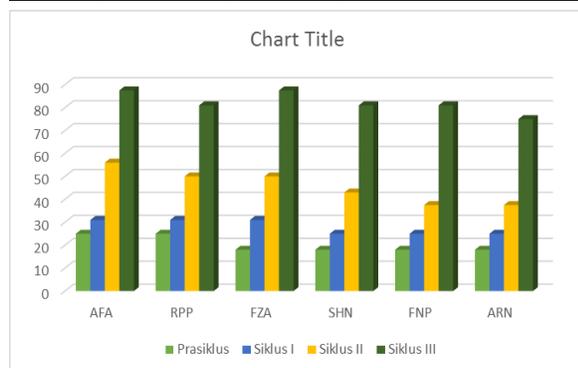


Gambar 1.4 Data Kondisi Anak Pada Siklus III Perilaku Prososial dalam Permainan Bentengan

Hasil penelitian dilihat dari analisa data data siswa yang memiliki perilaku prososial rendah dilihat dari layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan bentengan, Dapat dilihat pada tabel 1.5 dan gambar dibawah ini.

Tabel 1.5 Data Kondisi Anak Pra-Siklus Sampai Dengan Siklus III Perilaku Prososial dalam Permainan Bentengan

Nama	Prasiklus (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Siklus III (%)
AFA	25	31	56	87.5
RPP	25	31	50	81
FZA	18	31	50	87.5
SHN	18	25	43	81
FNP	18	25	37.5	81
ARN	18	25	37.5	75



Gambar 5.5 Data Kondisi Anak Prasiklus Perilaku Prososial dalam Permainan Bentengan

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan sebelum dilakukannya siklus dan setelah dilakukan siklus. Hal ini berarti bahwa gejala masalah perilaku prososial yang ditunjukkan oleh siswa di TK Perwanida Kepatihan Ponorogo setelah mendapatkan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan media permainan tradisional bentengan mengalami peningkatan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan media permainan bentengan dapat meningkatkan perilaku prososial anak.

Hasil penelitian ini juga senada dengan penelitian-penelitian sebelumnya jika media pembelajaran atau layanan dapat meningkatkan perilaku prososial anak. Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Novita, dkk. (2017) layanan informasi dengan teknik bibliotherapy dapat

meningkatkan perilaku prososial siswa. Mayangsari, dkk. (2017) hasil penelitiannya, kegiatan Outbound Fun Estafet dapat meningkatkan kemampuan prososial anak usia dini 4-5 tahun. Hasil penelitianlainnya yang dilakukan oleh Zahro (2018) dengan menggunakan teknik *Islamic storytelling finger doll* dapat meningkatkan kemampuan prososial terkadang perilaku tersebut mengandung resiko bagi orang yang memberikan pertolongan (Baron dan Byrne, 2005:32).

Dengan menggunakan permainan tradisional bentengan sebagai sarana pemberian layanan bimbingan kelompok mampu meningkatkan perilaku prososial anak. Dengan permainan tradisional bentengan ini anak mampu bekerja sama dan saling menolong terhadap kelompoknya dalam mencapai tujuan bersama yaitu sebuah kemenangan. Sehingga dalam penerepanya sehari-hari anak saling membantu, suka menolong jika ada teman yang membutuhkan pertolongan, saling berbagi dan bersikap rela berkorban terhadap sesama. Dari penjelasan diatas, penelitian ini merencanakan menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan media permainan bentengan untuk meningkatkan perilaku prososial anak.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan media permainan bentengan efektif untuk menumbuhkan perilaku prososial siswa. Hasil penelitian ini dapat memperkaya media pembelajaran ataupun layanan bimbingan dan konseling di sekolah, khususnya untuk meningkatkan perilaku prososial siswa. Adapun perilaku prososial yang dikembangkan dalam penelitian ini meliputi: berbagi, kerjasama, bertindak jujur, dan dermawan. Dalam pemberian treatment pada siswa TK sangat dibutuhkan peran konselor, baik untuk proses identifikasi maupun dalam intervensinya.

Dari hasil penelitian ini diharapkan Guru kelas mampu mengaplikasikan layanan bimbingan kelompok dengan permainan bentengan untuk membantu permasalahan siswa khususnya terkait perilaku prososial.

DAFTAR RUJUKAN

Baron, RA. & Byrne, D. (2005). Dalam Ratna Djuwita (Terjemahan). Psikologi Sosial, Jilid II. Jakarta: Erlangga.

- Gibson, R.L. 2011. *Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
[https://id.wikipedia.org/wiki/Benteng_\(permainan\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Benteng_(permainan)). Diakses Senin tanggal 23 Oktober 2017.
- Dasar. TK Global Cendekia School Bandung. Vol. 8 (1), (34-47).
- Mayangsari, dkk. 2017. Peningkatan Perilaku Prososial Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Outbond Fun Estafet Di TK PGRI Langkap Burneh Bangkalan. *Jurnal PG- - PAUD Trunojoyo Universitas Trunojoyo Madura*. Vol. 4 (2), 82-170
- Novita, dkk. 2017. Meningkatkan Perilaku Prososial Siswa SD Melalui Layanan Informasi Dengan Teknik Bibliotherapy. *Journal of Guidance and Counseling Universitas Negeri Semarang*. Vol. 6 (4), 42-49.
- Nurastuti, M. F., Karini, S. M dan Yuliadi, I. 2015. Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan Terhadap Interaksi Sosial Anak Asuh Di Panti Yatim Hajjah Maryam Kalibeber Wonosobo. *Jurnal Psikologi Wacana Universitas Sebelas Maret*. Volume 7 No. 14.
- Prayitno dan Amti, E. 2004. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Prayitno. 1995. *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok (Dasar dan Profil)*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi dan Kusumawati. 2008. *Proses Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Zahro, I. F. 2018. Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Dengan Teknik *Islamic storytelling finger doll*. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam STAI Attanwir Bojonegoro*. Vol.1 (1), 80-95.