

# IMPLEMENTASI MODEL BIMBINGAN BERBASIS PERMAINAN DI SEKOLAH DASAR

(Penelitian Tindakan Pada Siswa Kelas 2 di SD Laboratorium UPI,  
SDN Sukarasa 3 dan SDN Sukarasa 4)

Oleh: Euis Kurniati, dkk

## Abstrak

Permainan merupakan aktivitas utama anak-anak usia SD maka perlu kiranya disusun sebuah model bimbingan yang berbasis pada permainan. Umumnya bimbingan yang dilaksanakan di SD dilaksanakan secara terintegrasi dengan pembelajaran, sehingga guru kelas perlu memiliki keterampilan khusus mengenai bimbingan. Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru kelas dalam mengimplementasikan model bimbingan yang berbasis pada permainan. Penelitian ini akan menjadi latihan bagi guru untuk meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan pengalaman mengenai penggunaan permainan khususnya permainan tradisional sebagai media dalam melaksanakan layanan bimbingan dan konseling. Berdasarkan hal tersebut maka metode yang digunakan adalah *action research* (tindakan kelas). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan permainan tradisional sebagai media dalam melaksanakan layanan bimbingan dan konseling di sekolah dasar maka pelayanan bimbingan dan pembelajaran di sekolah lebih efektif dan menyenangkan. 99.96% anak-anak mengatakan bahwa permainan (*sepdur, congkak, oray-orayan, tetemute, anjang-anjangan, sonlah*) menarik karena membuat senang, rame, bagus kreatif, sangat bagus, menarik, lucu, seru, banyak teman yang bermain, permainan asik, mengasikkan, ramai, sangat menyenangkan, banyak teman, belum pernah mencoba, banyak orang, aku suka permainan itu, lagunya bagus. Sementara 0.038% anak mengatakan bahwa permainan (*sepdur, congkak, oray-orayan, tetemute, anjang-anjangan, sonlah*) tidak menyenangkan karena aneh, membuat bertengkar, dan tidak kebagian main. Guru-guru menyadari terdapat banyak permainan tradisional di Jawa Barat. Permainan tradisional Jawa Barat hampir tidak pernah digunakan sebagai media pembelajaran di kelas apalagi sebagai media bimbingan dan konseling. Ketidakhahaman pemanfaatan permainan tradisional dan tujuan yang dapat dicapai melalui permainan disadari sebagai faktor penyebabnya. Hasil diskusi menyimpulkan bahwa pada dasarnya permainan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran maupun bimbingan dan konseling yang tepat digunakan pada kelas rendah di sekolah dasar karena pada dasarnya karakter anak kelas rendah sekolah dasar adalah bermain.

Kata kunci: Model bimbingan, sekolah dasar, permainan

Sekolah dasar merupakan suatu lembaga pendidikan formal yang dimasuki peserta didik. Pada jenjang inilah peserta didik diberikan dasar-dasar bagi pengembangan pendidikan selanjutnya. Namun, pada jenjang ini pula merupakan tahap transisi bagi anak dalam menerima dan merasakan aturan-aturan yang sifatnya lebih

kaku. Tahap transisi dari pendidikan keluarga ke dalam pendidikan kelembagaan formal. Dalam menyikapi transisi ini, tidak sedikit peserta didik yang mengalami permasalahan. Permasalahan tersebut tidak hanya dirasakan oleh anak-anak yang sebelumnya tidak pernah mengikuti pendidikan pra sekolah namun juga anak-anak yang sebelumnya pernah mengikuti pendidikan pra sekolah.

Permasalahan yang dialami siswa baik bersifat akademik, sosial, dan pribadi akan sangat mempengaruhi terhadap perkembangan anak. Disinilah pentingnya peranan bimbingan dalam membantu mengoptimalkan potensi anak serta membantu segala permasalahan yang dihadapi oleh mereka.

Namun pada kenyataannya pelaksanaan bimbingan di sekolah dasar sangatlah berbeda dengan di jenjang pendidikan menengah. Tidak sedikit SD yang tidak memiliki tenaga secara khusus yang menangani program bimbingan di sekolah, seperti yang terjadi di SD Laboratorium UPI serta SD Sukarasa 3 dan 4. Dalam hal ini bimbingan umumnya dilakukan oleh guru kelas. Hal ini mengindikasikan bahwa guru kelas perlu memiliki kemampuan dan pengetahuan mengenai bimbingan. Salah satu metoda bimbingan yang perlu dikuasai dan sudah sangat populer serta biasa dilakukan adalah dengan menggunakan media bermain dan permainan. Aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak-anak telah menstimulasi munculnya beragam permainan yang diperuntukkan bagi mereka. Secara umum kita dapat mengklasifikasikannya kedalam dua jenis yaitu permainan modern dan permainan tradisional.

Program bimbingan dan konseling yang dirancang, seyogianya dapat dirancang secara efektif. Temuan penelitian dari Kartadinata, dkk. (1999) menunjukkan bahwa program bimbingan dan konseling di sekolah akan berlangsung secara efektif, apabila didasarkan pada kebutuhan nyata dan kondisi objektif perkembangan peserta didik. Hal ini menunjukkan diperlukannya *needs assessment* terhadap kebutuhan atau permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik pada suatu intitusi serta memahami perkembangannya. Ketepatan program yang disusun, akan menjadi alat bagi terjalannya bimbingan sebagai suatu proses membantu individu untuk mencapai perkembangan yang optimal.

Program bimbingan yang di susun di sekolah dasar seyogianya memperhatikan subyek-subyek yang akan dilayani yaitu anak. Konselor yang senantiasa bekerja dengan

anak-anak kerap menggunakan permainan sebagai media untuk dapat memahami dan berkomunikasi dengan anak. *Most counselors who worked with young children believe that play is children's innate mode of self-expression* (Axline, 1947; Landreth, 1991; Muro & Diknmeier, 1977; Muro & Kottman, 1995). Bermain merupakan aktivitas alamiah dan ekspresi spontan anak yang menggambarkan perasaan dan pengetahuannya.

Kurniati (2006) mengidentifikasi 30 permainan tradisional yang saat ini masih diketemukan di lapangan. Beberapa contoh permainan tradisional yang dilakukan oleh anak-anak adalah **Anjang-anjangan, Sonlah, Congkak, Oray-orayan, Tetemute, dan Sepdur**". Permainan tradisional tersebut akan memberikan dampak yang lebih baik bagi pengembangan potensi anak. Hasil penelitiannya menyebutkan bahwa permainan tradisional mampu mengembangkan keterampilan sosial anak. Yaitu keterampilan dalam bekerjasama, menyesuaikan diri, berinteraksi, mengontrol diri, empati, menaati aturan serta menghargai orang lain. Interaksi yang terjadi pada saat anak melakukan permainan tradisional memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan keterampilan sosial, melatih kemampuan bahasa, dan kemampuan emosi.

Namun, bagaimana sebenarnya model bimbingan melalui permainan (khususnya permainan tradisional) ini dapat diterapkan di sekolah dasar?. Sebab pada kenyataannya layanan bimbingan dan konseling di sekolah dasar belum memiliki personil yang jelas, artinya belum ada guru khusus yang akan menangani layanan ini sehingga perlu adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru kelas dalam mengatasi dan memberikan layanan bimbingan dan konseling kepada peserta didik.

Permasalahan lain yang muncul adalah bahwa guru kelas belum memiliki pengetahuan dan pengalaman dalam mengimplementasikan layanan bimbingan dan konseling melalui media permainan yang dilakukan di luar jam pelajaran kelas maupun bimbingan melalui permainan yang terintegrasi dengan pembelajaran. Berkenaan dengan hal tersebut di atas, penelitian ini akan menjadi latihan bagi guru untuk meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan pengalaman mengenai penggunaan permainan tradisional sebagai media dalam melaksanakan layanan bimbingan dan konseling. Melalui permainan ini, diharapkan memberikan kontribusi dan mampu menstimulasi siswa-siswa yang memiliki permasalahan baik dalam bidang akademik, sosial maupun pribadi. Permainan tradisional yang akan dilakukan oleh anak-anak adalah permainan yang mudah dan sederhana tanpa

menggunakan alat yang bisa membahayakan siswa ketika mengikuti permainan. Permainan tersebut juga disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang saat ini akan dan sedang dilaksanakan oleh sekolah.

## **Metode**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *action research* atau penelitian tindakan. Tujuannya adalah untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan atau cara pendekatan baru dan untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung di dunia kerja atau dunia aktual yang lain (Sumadi Suryabrata, 1995).

Proses penelitian dilakukan dalam tiga siklus kegiatan, berikut merupakan uraian setiap siklus penelitian.

1. Siklus pertama; bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan permainan sebagai media bimbingan konseling di SD. Metoda yang digunakan adalah diskusi terfokus dengan mengelaborasi berbagai tema-tema.
2. Siklus kedua; merupakan implementasi layanan bimbingan dan konseling melalui media permainan tradisional Jawa Barat. Pada siklus ini permainan dilakukan diluar jam pelajaran yaitu dengan memanfaatkan jam istirahat siswa.
3. Siklus Ketiga; bertujuan untuk mengimplementasikan layanan bimbingan dan konseling di SD yang terintegrasi dalam pembelajaran melalui media permainan tradisional Jawa Barat.

Setiap siklus terdiri dari empat rangkaian kegiatan, yaitu: 1) perencanaan, 2) Pelaksanaan tindakan, 3) refleksi, dan 4) evaluasi.

Subjek penelitian adalah 100 orang siswa kelas 2 yang berasal dari tiga sekolah yaitu SD Laboratorium School UPI, SDN Sukarasa 3 dan SDN Sukarasa 4. Disertai tiga orang guru yang merupakan wali kelas 2 sekolah masing-masing. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk isian terbuka (kuesioner), yang mana guru dan siswa bebas untuk mengekspresikan pendapatnya mengenai permainan yang telah dilakukan. Penelitian dilaksanakan pada tgl 7 sampai dengan 21 oktober 2006.

Secara terperinci subjek penelitian dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

### Rekapitulasi Siswa dan Guru

No	Sekolah	Siswa	Guru
1	SD Lab School UPI	20	1
2	SDN Sukarasa 3	40	1
3	SDN Sukasari 4	40	1
<b>Jumlah</b>		100	3

## Hasil

### Siklus 1

Hasil diskusi terfokus pada siklus pertama adalah sebagai berikut ini.

- a. Pembelajaran di kelas rendah khususnya kelas dua merupakan kegiatan pembelajaran yang memerlukan perhatian penuh, kesabaran, kreativitas serta situasi yang menyenangkan.
- b. Anak SD kelas dua rata-rata berusia 7 tahun (banyak anak-anak yang masuk kelas satu umur 5 – 6 tahun). Karakter anak-anak adalah bermain, spontan, mudah mengekspresikan emosi, selalu ingin bergerak, mudah terganggu konsentrasi, bertanya terus menerus sesuatu yang belum dipahami atau tidak disetujui, terdapat beberapa anak yang belum dapat mengelola bak dan bab, secara umum dapat mengikuti kegiatan pembelajaran, secara umum sudah dapat membaca, menulis dan berhitung, terdapat anak-anak yang memerlukan perhatian dan bantuan khusus untuk menulis, membaca dan berhitung, terdapat anak-anak yang kesulitan bersosialisasi dan belum memiliki keterampilan sosial.
- c. Layanan bimbingan dan konseling dilaksanakan secara terbatas karena pengetahuan dan keterampilan dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling tidak dikuasai serta merasa kekurangan waktu untuk melaksanakan.
- d. Kegiatan layanan terfokus pada anak-anak yang bermasalah baik secara akademik maupun sosial. Kegiatan yang dilaksanakan adalah : konsultasi dengan orang tua permasalahan yang dihadapi anak di kelas serta solusi yang dapat dilaksanakan

bersama, bimbingan belajar dalam bentuk pelajaran tambahan dan pengajaran remedial, menempatkan anak yang belum dapat membaca, menulis dan berhitung pada barisan paling depan dekat bu guru sehingga mudah memberikan perhatian dan bantuan, memberikan nasehat pada anak-anak yang menunjukkan perilaku mengganggu.

- e. Guru seringkali merasa kesulitan menghadapi berbagai permasalahan yang dihadapi anak di dalam kegiatan pembelajaran maupun dalam proses pendidikan di sekolah. Guru merasa perlu adanya konselor khusus yang akan membantu guru memberikan masukan / konsultasi apa yang harus dilakukan untuk menghadapi anak-anak serta membantu menangani anak-anak.
- f. Bimbingan dan konseling perkembangan sebagai upaya bantuan yang bersifat preventif perkembangan belum dipahami oleh guru
- g. Guru-guru menyadari terdapat banyak permainan tradisional di Jawa Barat. Permainan tradisional Jawa Barat hampir tidak pernah digunakan sebagai media pembelajaran di kelas apalagi sebagai media bimbingan dan konseling. Ketidapahaman pemanfaatan permainan tradisional dan tujuan yang dapat dicapai melalui permainan disadari sebagai faktor penyebabnya. Hasil diskusi menyimpulkan bahwa pada dasarnya permainan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran maupun bimbingan dan konseling yang tepat digunakan pada kelas rendah di sekolah dasar karena pada dasarnya karakter anak kelas rendah sekolah dasar adalah bermain.
- h. Permainan tradisional Jawa Barat dapat digunakan sebagai media Layanan bimbingan dan konseling pada dasarnya dapat digunakan baik pada pendekatan preventif, kuratif maupun developmental. Layanan bimbingan dan konseling dapat dilaksanakan secara terpisah dari kegiatan pembelajaran dan dapat digunakan secara terintegrasi dengan kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran yang dilaksanakan bernuansa bimbingan.
- i. Guru-guru bersama peneliti melakukan role playing bentuk-bentuk permainan tradisional dan membahas tujuan-tujuan yang dapat dicapai melalui suatu permainan serta mengelaborasi tujuan yang sesuai dengan kompetensi dasar dari bahasan mata pelajaran yang sedang dipelajari pada semester satu di kelas dua.

## **Siklus Kedua**

Pada siklus ini permainan dilakukan diluar jam pelajaran yaitu dengan memanfaatkan jam istirahat siswa. Hasil penelitian pada siklus ini adalah sebagai berikut.

- a. Permainan yang dilakukan sangat menyenangkan.
- b. Membuat semua anak mau terlibat dan memberikan perhatian.
- c. Pada tahap pertama anak-anak terlihat antusias dengan permainan walaupun baru mengenal dan melakukan kali ini. Anak-anak cepat tanggap memahami maksud permainan. Anak yang memiliki sikap sosial yang kurang baik dapat berkomunikasi dengan yang lainnya dan dapat mengikuti permainan. Permainan bermanfaat untuk siswa khususnya dalam mengembangkan sikap, minat, bakat dan keterampilan. Siswa tahu lebih banyak macam-macam permainan tradisional yang tidak pernah didapatkannya di lingkungan rumah.
- d. Pada tahap ke dua, anak-anak bisa melakukan permainan lebih baik karena anak-anak sudah paham permainannya dan hafal lagu-lagunya. Sikap sosial anak-anak yang semula kurang baik semakin hari menjadi lebih baik bahkan sudah mampu bertukar pikiran, berpendapat dan mengenal satu sama lain. Permainan dipandang bermanfaat mendorong perilaku anak lebih baik. Anak menjadi mampu bekerjasama dengan yang lainnya.
- e. Pada tahap ke tiga, guru tidak terlibat mengarahkan dan membimbing anak karena anak-anak sudah mahir melakukan permainan. Pada tahap ini tidak ada lagi anak yang menunjukkan masalah sosial mereka dapat berbaur dan terlibat dalam permainan bersama teman-teman yang lain. Permainan dipandang bermanfaat bagi anak juga bagi guru. Permainan mengembangkan suasana yang akrab, menyenangkan, kemampuan bekerjasama dan tolong menolong.
- f. Diskusi dengan anak-anak diakhir permainan dapat menggali informasi pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh anak dari keterlibatannya dalam permainan.
- g. Ide anak-anak orisinal dan dapat memaknai apa yang dilakukan.

## **Siklus Ketiga**

Pada tahap ini layanan bimbingan dan konseling di SD diintegrasikan dalam pembelajaran. Berikut merupakan hasil pada siklus ketiga ini.

- a. Reaksi anak-anak secara keseluruhan pada saat mengikuti permainan aktif, sangat senang, antusias dan bersemangat.
- b. Materi pelajaran cepat diterima oleh anak.
- c. Reaksi anak yang semula memiliki permasalahan baik sosial, akademik maupun pribadi pada saat mengikuti permainan sebagian menjadi memiliki keberanian, dapat terlibat dan mau bekerjasama dengan teman.
- d. Akan lebih menarik lagi jika semua siswa dapat mengikuti semua permainan tidak hanya beberapa permainan. Permainan perlu diseleksi, cukup 2 – 3 permainan sehingga semua siswa pernah mencoba semua permainan.
- e. Permainan dipandang bermanfaat tidak hanya menjadi media pembelajaran tetapi juga memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak.
- f. Nilai tambah yang diperoleh anak juga menjadi mengenal permainan- permainan tradisional yang sangat menarik minat anak.
- g. Permainan yang nampaknya paling disukai anak adalah bermain anjang-anjangan karena anak menjadi tahu prosedur pembuatan surat penting yaitu KTP.

Berikut ini merupakan uraian pendapat anak-anak setelah mengikuti kegiatan:

- a. permainan (*sepdur, congkak, oray-orayan, tetemute, anjang-anjangan, sonlah*) menarik karena membuat senang, rame, bagus kreatif, sangat bagus, menarik, lucu, seru, banyak teman yang bermain, permainan asik, mengasikkan, ramai, sangat menyenangkan, banyak teman, belum pernah mencoba, banyak orang, aku suka permainan itu, lagunya bagus (99,96%)
- b. permainan (*sepdur, congkak, oray-orayan, tetemute, anjang-anjangan, sonlah*) menurut 0,038% anak tidak menyenangkan karena aneh, membuat bertengkar, dan tidak kebagian main
- c. ingin melakukan permainan pada saat jam istirahat
- d. permainan yang paling disukai anjang-anjangan karena bisa membuat KTP, menebak jam dan berperan sebagai RT/RW/Lurah/ Camat. Permainan yang lain disukai anak-anak dengan alasan yang berbeda, oray-orayan rame karena lari dan tegang, congkak seru karena berhitung dan menang, tetemute asik karena menebak dan lagunya lucu, sonlah lucu karena harus loncat-loncat, sepdur menyenangkan karena harus bisa tidak tertangkap.

- e. Mengetahui cara membaca jam, tahu jenis-jenis dokumen pribadi dan tata cara membuat KTP, bertanya jawab, mengetahui aturan dan belajar mentaati aturan.

### **Kesimpulan dan Rekomendasi**

Berdasarkan temuan dan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan tradisional sebagai media dalam melaksanakan layanan bimbingan dan konseling di sekolah dasar maka pelayanan bimbingan dan pembelajaran di sekolah lebih efektif dan menyenangkan. 99.96% anak-anak mengatakan bahwa permainan (*sepdur, congkak, oray-orayan, tetemute, anjang-anjangan, sonlah*) menarik karena membuat senang, rame, bagus kreatif, sangat bagus, menarik, lucu, seru, banyak teman yang bermain, permainan asik, mengasikkan, ramai, sangat menyenangkan, banyak teman, belum pernah mencoba, banyak orang, aku suka permainan itu, lagunya bagus. Sementara 0.038% anak mengatakan bahwa permainan (*sepdur, congkak, oray-orayan, tetemute, anjang-anjangan, sonlah*) tidak menyenangkan karena aneh, membuat bertengkar, dan tidak kebagian main.

Guru-guru menyadari terdapat banyak permainan tradisional di Jawa Barat. Permainan tradisional Jawa Barat hampir tidak pernah digunakan sebagai media pembelajaran di kelas apalagi sebagai media bimbingan dan konseling. Ketidapahaman pemanfaatan permainan tradisional dan tujuan yang dapat dicapai melalui permainan disadari sebagai faktor penyebabnya. Hasil diskusi menyimpulkan bahwa pada dasarnya permainan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran maupun bimbingan dan konseling yang tepat digunakan pada kelas rendah di sekolah dasar karena pada dasarnya karakter anak kelas rendah sekolah dasar adalah bermain.

Guru sekolah dasar diharapkan dapat mempergunakan permainan tradisional sebagai media pembelajaran maupun media bimbingan dan konseling. Penggunaan permainan tradisional memberikan nilai ganda yakni sebagai media pembelajaran maupun media bimbingan juga sebagai upaya meleksatarikan permainan tradisional. Guru diharapkan dapat mengelaborasi tujuan-tujuan yang dapat dicapai melalui berbagai permainan tradisional sehingga kegiatan pembelajaran maupun layanan bimbingan dan konseling lebih kaya dan menjadi pengalaman belajar awal yang bermakna bagi anak. Pengenalan permainan tradisional di sekolah pada saat istirahat maupun kegiatan waktu

jeda berdasarkan kalender akademik akan memberikan manfaat baik bagi siswa, guru, sekolah maupun kebudayaan Jawa Barat.

#### Daftar Pustaka

- Ahman (1998). *Efektifitas Bermain Peran Sebagai Model Bimbingan Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Berkemampuan Unggul*. (hasil penelitian). Bandung: IKIP
- Atmadibrata, Enoch. (1981). *Permainan Rakyat Daerah Jawa Barat*. Jakarta: Depdikbud
- Depdiknas. (2004). *Kurikulum 2004 Kerangka Dasar*. Jakarta: Depdiknas
- Kartadinata, Sunaryo, dkk. (1999). *Bimbingan di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdikbud
- Kurniati, Euis. (2006). *Program Bimbingan Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional*. Tesis. Tidak diterbitkan
- Muro&Kottman. ( 1995). *Guidance Counseling In The Elmentary and Middle Schools*. Iowa: Brown&Benchmark Publisher

#### Biodata Penulis

- Nama : Euis Kurniati, M.Pd
- Tempat/Tgl Lahir : Bandung, 11 Juni 1977
- Pekerjaan : Dosen PGTK FIP UPI
- Pendidikan : S1 Psikologi Pendidikan dan Bimbingan  
S2 Bimbingan dan Konseling (PAUD)
- 
- Nama : Dra. Yusi Riksa yustiana M.Pd
- Pekerjaan : Dosen PPB FIP UPI
- Pendidikan : S1 Psikologi Pendidikan dan Bimbingan  
S2 Bimbingan dan Konseling (PAUD)  
S3 Bimbingan dan Konseling (sedang dalam proses penyelesaian)