

PROBLEMATIK BIMBINGAN DAN KONSELING: KONSELOR MENGUNAKAN LAYANAN KONSELING SEBAGAI AJANG KOMERSIAL

M Ghofirly¹, Wahyu Nanda Eka Saputra²

Mahasiswa Magister Bimbingan dan Konseling Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta
2308056018@Webmail.uad.ac.id¹⁾, wahyu.saputra@bk.uad.ac.id²⁾

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan sbagaimana Penguatan yang dapat dilakukan oleh seorang konselor untuk membangun Karakter siswa melalui Permainan Jamuran. Menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain literature review, penelitian ini menganalisis sembilan artikel dari jurnal ilmiah bereputasi yang diperoleh melalui Google Scholar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Permainan Jamuran merupakan Permainan yang efektif dalam menguatkan Karakter siswa masa kini. Permaian, Dimana anak anak sangat menyukai permainan menjadi sarana untuk membangun dan menguatkan karakter masing masing anak/siswa. Pelaksanaan Permainan Jamuran ini tidak terlalu dianggap serius karena permainan ini adalah bentuk penstimulusan yang di kembangkan agas pemain bisa berkembang kemampuannya dalam segi emosi, toleransi, imajinasi dan kemampuan sosial. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Permainan jamuran ini dapat memfasilitasi, membimbing dan menstimulasi perkembangan anak agar anak memiliki kemampuan pendekatan inovatif dan efektif dalam membantu remaja membangun karekteristik yang positif di era modern.

Kata kunci : *Permainan Jamuran, Karakteristik, Layanan Bimbingan Konseling*

1. Pendahuluan

Setiap individu berkembang secara dinamis dan berada dalam proses perkembangan. Setiap individu memiliki lingkungan dan latar belakang yang berbeda, sehingga hal tersebut akan mempengaruhi kepribadian dan pembentukan rasa percaya diri dan berinteraksi dilingkungan sekitarnya. Seperti halnya ketika anak berada di rumah dan sibuk dengan gadgetnya sendiri, sehingga komunikasi dengan keluarga menjadi berkurang, untuk itu perlu adanya pendidikan karakter untuk anak yang bisa dimulai dari lingkungan keluarga maupun lingkungan sekolah. Berdasarkan temuan Lestari et al (2015) adanya perubahan komunikasi dan hubungan sosial yang terjadi di dalam keluarga sebelum dan sesudah penggunaan gadget pada salah satu anggota keluarga.

Menurut Purwanti (2017) Pendidikan karakter adalah semua usaha yang dilakukan oleh personil sekolah, orang tua dan masyarakat kepada anak-anak untuk mendidik, menanamkan, dan mengembangkan karakter luhur sehingga mereka dapat mengambil keputusan dengan bijak untuk mempraktikkan dalam kehidupannya dan memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungannya.

Pada konsep lain pendidikan karakter juga proses penanaman nilai-nilai karakter yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan, yang meliputi di dalamnya perpaduan antara moral, etika, dan akhlak (N, 2015).

Anak usia dini tidak terlepas dari dunia bermain dan melakukan permainan dilingkungan tempanya berada. Bermain akan membuat anak mengeksplorasi seluruh potensi yang ada dalam dirinya. Menurut Tedjasaputra (Nurhayati & Putro, 2021) permainan adalah bentuk dari kegiatan bermain yang ditandai oleh adanya aturan-aturan dan persyaratan-persyaratan yang disepakatin bersama. Menurut ruswandi, permainan adalah sebuah bentuk kegiatan yang memberikan pengalaman belajar bagi pelakunya.

Menurut Hapidin (Lacksana, 2017), bahwa permainan tradisional merupakan bentuk ekspresi dan apresiasi dari tradisi masyarakat dalam menciptakan situasi serta kegiatan yang gembira dan menyenangkan. Melalui permainan tradisional, setiap anggota masyarakat dapat berkumpul, berinteraksi dan berekspresi baik secara fisik, mental serta emosi. Hal tersebut dapat menimbulkan efek positif bagi membangun karakter anak salah satunya permainan yang menguatkan karakter anak ialah permainan tradisional jamuran dengan pendekatan kelompok bimbingan konseling. Rahman (Lacksana, 2017) menjelaskan bahwa bermain adalah segala kegiatan yang dapat menimbulkan kesenangan bagi anak, serta bermain dilakukan anak dengan suka rela tanpa paksaan atau tekanan dari luar.

Bermain jamuran bisa dimainkan oleh siapa saja baik anak laki-laki maupun anak perempuan, bermain jamuran hanya membutuhkan lapangan yang agak luas. Pada zaman dahulu Jamuran ini dilakukan saat padang bulan, karena listrik yang belum ada. Cara bermain melakukan suit untuk menentukan pemain yang dadi. Setelah itu, seluruh

pemain melingkar kecuali pemain yang dadi. Ketika pemain dadi berada di tengah, pemain lain berjalan mengitarinya sambil bernyanyi.

Permainan tradisional jamur ini dapat memfasilitasi, membimbing dan menstimulasi perkembangan anak agar anak memiliki kemampuan seperti berikut ini: 1) Kemampuan emosi anak terasa dengan baik yaitu saling toleransi dengan teman dan tidak marah jika dadi (jadigantian jaga), 2) Kemampuan keterampilan sosial anak baik memiliki empati, saling menghargai, saling menghormati teman, bersosialisasi, berinteraksi dengan orang lain, 3) Kemampuan imajinasi anak terkait kreatifitas juga meningkat, dengan kombinasi sesuai permintaan yang jadi jamur apa itu, merupakan menstimulasi daya khayal/imajinasi melakukan sesuai perintah temannya yang dadi (Nurhayati & Putro, 2021). Bimo Walgito (Lacksana, 2017) menjelaskan bimbingan adalah bantuan atau pertolongan yang diberikan kepada individu atau sekumpulan individu dalam menghindari atau mengatasi kesulitan dalam kehidupannya, agar individu atau sekelompok orang dapat mencapai kesejahteraan hidupnya.

Selain itu konsepsi bimbingan dan konseling bukan hanya itu saja perlu juga adanya konseling, Konseling adalah suatu proses yang terjadi dalam hubungan seseorang dengan seseorang yaitu individu yang mengalami masalah yang tidak bisa diatasinya, dengan seorang petugas profesional (Konselor) yang telah memperoleh latihan dan pengalaman untuk membantu agar klien memecahkan kesulitannya (Willis, 2007).

2. Metode

1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka dan merupakan penelitian deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana Penguatan karakteristik pelajar yang tercermin dalam permainan tradisional Jamuran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain *literature review* atau tinjauan pustaka yang sistematis untuk menjawab dari tujuan penelitian tersebut. *Literatur review* akan memungkinkan seorang peneliti untuk melakukan identifikasi atas suatu teori atau metode, mengembangkan suatu teori atau metode, mengidentifikasi kesenjangan yang terjadi antara suatu teori dengan relevansi di lapangan atau terhadap suatu hasil penelitian (Cahyono, 2019).

2. Partisipasi

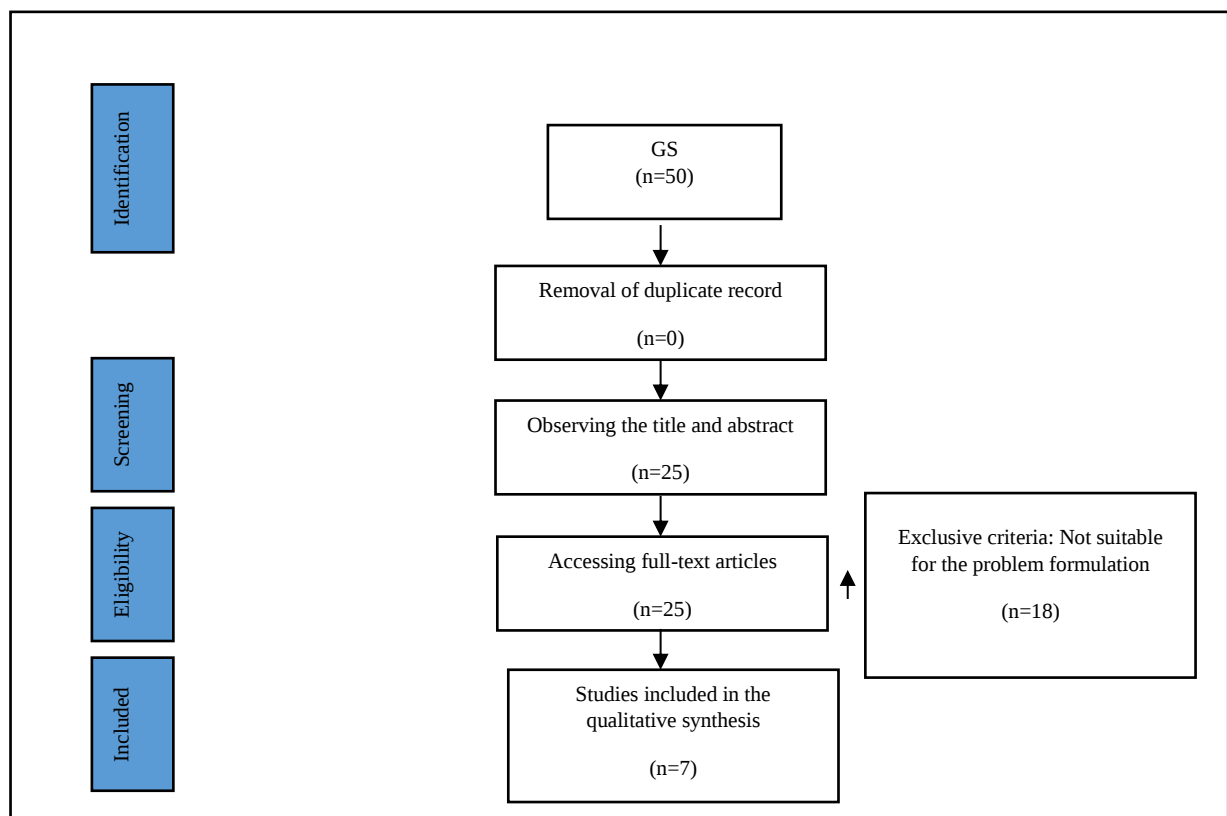
Kata kunci yang digunakan untuk menjawab tujuan penelitian ini adalah, Permainan Tradisional Jamuran, Karakteristik, Layanan Bimbingan Konseling Hasilnya diperoleh adalah 50 artikel dengan deskripsi seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Deskripsi identifikasi artikel pada jurnal akademik

No	Search Engine	Number of Articles
1	Google Scholar (GS)	50
	Total	50

Berdasarkan kriteri inklusif dan eksklusif, kami menggunakan 50 artikel yang sesuai dengan fokus tujuan penelitian. Penyusun menemukan delapan artikel setelah membaca dan mengidentifikasi artikel tersebut. Gambar 1 menjelaskan proses *review* artikel secara mendalam.

Gambar 1. Proses *review* artikel



3. Alat Pengumpulan Data

Kami menggunakan mesin pencari yang dapat mengidentifikasi artikel yang dapat digunakan untuk tujuan penelitian. Artikel dari jurnal bereputasi digunakan dalam penelitian ini. Untuk mendapatkan gambaran tujuan penelitian, kami menggunakan kata kunci yaitu, Permainan Tradisional Jamuran, Karakteristik, Layanan Bimbingan Konseling. Mesin pencari yang digunakan antara lain Google Scholar (<https://scholar.google.com/>).

Artikel yang dipilih dalam penelitian ini menggunakan kriteria inklusif dan eksklusif. Kriteria inklusif untuk menjawab rumusan masalah adalah (1) fokus pada kerangka teori mengenai Permainan Tradisional Jamuran, (2) memaparkan konsep karakteristik pada remaja masa kini, (3) mendeskripsikan permainan tradisional Jamuran dapat membangun Karakteristik siswa, dan (4) artikel yang diterbitkan oleh jurnal ilmiah bereputasi. Kami melihat kesesuaian kriteria inklusif dengan metode PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Review and Meta-Analyses). Artikel yang memenuhi kriteria eksklusif adalah artikel yang tidak memenuhi kriteria inklusif dan tidak sesuai dengan tujuan penelitian.

4. Metode Pengumpulan Data

Tata cara pengumpulan data penelitian meliputi beberapa tahapan tertentu. Pertama, topik penelitian dan tujuan penelitian ditentukan dalam penelitian ini. Kedua, tentukan kata kunci dan pilih mesin pencari yang cocok untuk menjawab tujuan penelitian. Terakhir, menjawab tujuan penelitian dengan memilih artikel, mereduksi data sesuai kriteria inklusi, dan mensintesis isi artikel. Berdasarkan tahapan spesifik tersebut, kita dapat menggambarkan sinema edukasi sebagai strategi untuk membangun konsep diri pada remaja masa kini.

5. Analisis Data

Ekstraksi data digunakan untuk memperoleh temuan tentang Penguatan Karakteristik untuk membangun konsep diri remaja masa kini. Analisis data ini melibatkan sintesa hasil penafsiran setiap artikel yang masuk dalam kategori kriteria inklusi. Analisis dan interpretasi hasil penelitian menghasilkan temuan baru yang menggambarkan tentang Penguatan Karakteristik untuk membangun konsep diri remaja masa kini. Kami mengekstraksi data dari sembilan artikel untuk menjawab tujuan penelitian. Beberapa komponen yang kami identifikasi dan sajikan dalam tabel temuan

penelitian antara lain sumber artikel, jenis penelitian, desain penelitian, alat pengumpulan data, partisipan, hasil, dan implikasi.

3. Hasil dan Pembahasan

Tabel 2. Karakteristik artikel yang dianalisis

Source	Type	Design	Instrument	N	Results	Implication	Code
(Syofiyanti, Dessy, and Yolan Marjuk,2023)	ES	QL	Q, I, & O	30	Layanan Bimbingan Konseling efektif untuk penguatan Karakteristik siswa	Penguatan Karakter Remaja masa kini	SiEna1
(Nuraida, Sela Arik Putridayah, 2022)	NES	N/A	N/A	N/A	Meyakinkan dengan kemampuan atau keterampilan yang dimiliki	Permainan Jamuran dapat membantu konseli membangun karakter	SiAma1
(Sabillano, Jackson Brintha 2021)	NES	N/A	N/A	N/A	menumbuhkan kembali self –motivated learning pada siswa.	Motivated Learning akan berdampak pada capaian hasil belajar dan karier	SiAma2
(Rizkiana, Yunestria 2024)	ES	QL	O	10	Permainan Jamuran menumbuhkan karakter profil Pelajar	Permainan jamuran lebih cocok untuk anak sekolah dasar	SiAma3
(Adipratama, Nico Yonur,2019)	NES	N/A	N/A	N/A	Konsentrasi diri remaja	Konsentrasi memiliki hubungan dengan karakteristik remaja masa kini	AdiPY1
(Aim, Aim Abdul Karim, 2020)	ES	QL	I &O	100	Karakteristik Remaja & Sosial Emosional	Karakteristik remaja rentang terganggu pada	AdiPY2

PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling
 “Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk
 Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif”
 Sabtu, 27 Juli 2024

Source	Type	Design	Instrument	N	Results	Implication	Code
						Sosial	
						Emosionalnya	
(Damiri, Dharlinda Suri 2023)	ES	QL	I	10	Komunikasi yang baik di perlukan oleh ramaja masa kini	Remaja memberikan pesan kehidupan dan dilaksanakan dalam kehidupan nyata	AdiPY 3

Penyusun telah mengumpulkan Tujuh artikel di jurnal ilmiah bereputasi melalui mesin pencarian Google Scholar. Secara khusus, penyusun menemukan Tiga artikel tentang Penguatan Karakteristik Siswa yang dapat digunakan oleh seorang konselor atau guru untuk membantu menyampaikan beberapa informasi kepada konseli atau siswa, seperti membangun karakter Siswa yang baik.

Seperti yang diungkapkan oleh Howard (Sakman & Syam, 2020) bahwa karakter merupakan nilai-nilai dalam tindakan seseorang. Karakter yang ada di dalam diri seseorang terdiri atas tiga bagian, yaitu; pengetahuan moral, perasaan moral dan perilaku moral, Ketiga bagian ini yang saling terkait satu dengan yang lainnya menciptakan karakter yang baik. Karakter yang baik ini menghasilkan pengetahuan yang baik, keinginan yang baik dan perilaku yang baik dari segi pikiran, kebiasaan hati, dan kebiasaan bertindak bagi seseorang dalam lingkungan keluarga, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Prayitno (dalam Fadilah, 2019) dalam bimbingan kelompok terbagi menjadi dua tujuan yaitu tujuan umum dan juga tujuan khusus, tujuan umum dalam bimbingan kelompok dimana bertujuan sebagai wadah untuk membantu siswa dalam mengatasi masalahnya menggunakan prosedur bimbingan kelompok, selain itu juga sebagai untuk membantu siswa mengembangkan pribadi masing-masing anggota kelompok yang mengalami masalah dengan suasana yang menyenangkan ataubahkan menyedihkan. Sedangkan tujuan khusus sebagai sarana untuk membantu individu untuk lebih berani berpendapat di depan umum, membantu individu untuk bisa bersikap lebih terbuka ketika berada dalam kelompok, dan juga membantu individu untuk memiliki rasa

tanggung jawab, membantu individu untuk lebih akrab dengan anggota kelompok yang lain dan juga mampu membantu individu lebih mengenali dirinya sendiri, dan membantu individu untuk memperoleh keterampilan sosial, dan membantu individu membina hubungan baik dengan sesama orang lain.

Saat ini guru BK harus mampu menciptakan inovasi dalam mengembangkan kompetensimelalui media sebagai salah satu carauntuk meningkatkan self-motivated learning pada siswa.Menurut Nursalim (2013) media Bimbingan dan Konseling adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan bimbingan dan konseling yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa/konseli untuk memahami diri, mengarahkan diri, mengambil keputusan serta memecahkan masalah yang dihadapi.

Dalam penelitian (Syofiyanti & Yolana Marjuk, 2023) menyebutkan bahwa permainan tradisional jamuran berhasil membentuk karakter peserta didik, yaitu sopan, menghargai alam, dan gotong royong. Selain itu, dalam penelitian (Mustakimah & Mu'amamah, 2021) memaparkan bahwa permainan tradisional jamuran membentuk karakter jujur, percaya diri, menghargai orang lain, taat kepada aturan, bijaksana, dan kreatif. Dari beberapa penelitian tersebut, peneliti akan mendeskripsikan hasil analisis karakter profil pelajar Pancasila yang terkandung dalam permainan tradisional Jamuran di Sekolah Dasar.

Dalam permainan jamuran anak bisa berlatih konsentrasi, Permainan Jamuran yang cara dimainkannya dengan cara: anak- anak bernyanyi lagu jamuran dengan berjalan membentuk sebuah lingkaran yang mengelilingi satu anak yang berada ditengah. Setelah lagu selesai dinyanyikan, anak yang ada ditengah menyebutkan lanjutan lagu dengan menyebut sebuah nama jamur (sesuai dengan tema yang disepakati awal, misalnya tema yang diambil mengenai ciptaan tuhan, atau jenis kendaraan, atau jenis-jenis hewan, dll). Dengan demikian di sepanjang permainan Jamuran ini konsentrasi sangat di perlukan, dari sinilah kita bisa melihat karakteristik setiap pribadinya.

Dalam setiap permainan atau sebuah kegiatan pasti adanya aturan yang mengikat maka dari itu Perkembangan sosial merupakan perkembangan tingkah laku pada anak dimana anak diminta untuk menyesuaikan diri dengan aturan yang berlaku dalam lingkungan masyarakat. (Indanah & Yuli setyaningrum, 2019). Emosi

diwakilkan oleh perilaku yang mengekspresikan kenyamanan atau ketidak nyamanan terhadap keadaan atau interaksi yang sedang dialami. Emosi dapat berbentuk rasa senang, sedih, takut, marah, gelisah, antusias dan sebagainya. Perkembangan sosial emosional anak berkaitan ketika berinteraksi dengan mainannya, temannya, lingkungannya dan orang dewasa. (Nurmalitasari, 2015).

Permainan tradisional merupakan salah satu jenis permainan sosial. Menurut Santrock (2007:217), permainan sosial adalah permainan yang melibatkan interaksi dengan teman sebaya. Menurut Morrison (2012:238) permainan sosial mempunyai banyak fungsi. Pertama, menjadi sarana untuk berinteraksi dengan orang lain dan mempelajari banyak keterampilan sosial, misalnya anak belajar berkompromi, menyelesaikan konflik. Kedua, permainan sosial menjadi sarana untuk mempraktikkan dan mengembangkan kemampuan baca-tulis. Ketiga, permainan membantu mereka mengendalikan amarah. Keempat, membantu anak belajar cara berinteraksi sosial yang sangat penting dalam hidup. Salah satu diantaranya permainan tradisional yang melibatkan interaksi dengan teman sebaya adalah permainan tradisional jamuran.

Piaget dalam Hartati (2005:104) mengatakan bahwa permainan interaksi sosial datang dari bermacam-macam pemikiran yang rasional yang di tunjukkan oleh sifat egosentris untuk menonjolkan diri, di tandai oleh penguasaan, rasa saling membutuhkan dan kerjasama. Sedangkan menurut pendapat Catron dan Allen dalam Mutiah (2012:149) melalui bermain mendukung perkembangan sosialisasi seperti interaksi sosial, yakni interaksi dengan teman sebaya, orang dewasa, dan memecahkan konflik.

Dari pola belajar sambil bermain jamuran ini, dapat kita ambil hikmah bahwa sebagai pendidik, tentunya kita tidak hanya bertugas mengajar saja, akan tetapi juga harus membimbing, membina karakter anak menjadi lebih baik, sehingga bukan hanya memberikan pengetahuan tetapi juga membina karakter, emosional, dan sosial anak.

4. Kesimpulan

Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat enam karakter profil pelajar Masa kini yang dapat diperoleh dari permainan tradisional Jamuran, yaitu beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa melalui kepedulian terhadap lingkungan dan penghargaan terhadap keberagaman ciptaan Tuhan, mandiri melalui menentukan sendiri nama jamur, bergotong royong melalui kekompakan dan kebersamaan dalam permainan, kebinekaan global melalui melestarikan kearifan lokal, bernalar kritis melalui memikirkan nama jamur dengan pemeragaan yang sulit, dan kreatif melalui kebebasan berimajinasi nama jamur yang unik. Peneliti merekomendasikan agar permainan Jamuran dapat dikembangkan sebagai bagian dalam pembelajaran karena selain untuk melestarikan kearifan budaya lokal, namun juga permainan tradisional Jamuran cocok untuk dikembangkan di Tingkat dasar hingga Tingkat menengah atas.

Daftar Pustaka

- Syofiyanti, Dessy, and Yolan Marjuk. "Kearifan Lokal Permainan Jamuran sebagai Penguatan Karakter Siswa melalui Layanan Bimbingan Konseling." *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling* 6.02 (2023): 89-98.
- Nuraida, Sela Arik Putri, YUANITA DWI KRISPHIANTI, and Sri Panca Setyawati. "Layanan BK Berbasis Kearifan Lokal Melalui Permainan Jamuran Terhadap Percaya Diri Siswa." *Seminar Nasional Virtual Konseling Kearifan Nusantara (KKN) 2 dan Call Paper*. Vol. 2. Prodi BK UNP, 2022.
- Sabillano, Jackson Brintha, and Santy Andrianie. "Pengembangan Permainan Jamuran Untuk Meningkatkan Self-Motivated Learning Siswa Kelas X SMA Di Kediri." *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara (KKN)* 1 (2021): 95-102.
- Rizkiana, Yunestria, and Dian Rifiyati. "Permainan Tradisional Jamuran dalam Membentuk Karakter Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar." *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School* 7.1 (2024): 40-52.

PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling
"Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif"
Sabtu, 27 Juli 2024

Adipratama, Nico Yonur, Aditya Nugroho, and Putri Salsabila. "UPAYA MENGUATKAN KONSENTRASI ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL JAMURAN MENGGUNAKAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK." *SEMBIKA: Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling*. 2019.

Aim, Aim Abdul Karim. "Implementasi Permainan Tradisional Jamuran dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Omah Dolanan Yogyakarta." *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4.01 (2020): 22-31.

Damiri, Dharlinda Suri, and Ridho Agung Juwantara. "MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI ANTAR PRIBADI PESERTA DIDIK MELALUI GAMES TRADISIONAL JAMURAN PADA PESERTA DIDIK KELAS VII DI SMP NEGERI 32 BANDAR LAMPUNG." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan Konseling (JIMBK)* 5.1 (2023): 169-182.