

KEEFEKTIFAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN SIKAP KEPEDULIAN KEPADA ORANG LAIN (PENELITIAN PADA ANAK-ANAK PANTI ASUHAN KARUNA PUTRA)

Eko Adi Putro, Ahmad Jawandi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan_ Universitas Slamet Riyadi

Email: icoboss16@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was to obtain data on the attitude of caring for others. Children of the Karuna Putra Orphanage before being given group guidance services using games and to test the effectiveness of group guidance services with games being able to increase the attitude of caring for others. Children of the Karuna Putra Orphanage.

The research method used pre-experimental pre-test post-test design. The data analysis technique uses the Paired Simple test.

The results of the post-test calculation that the average attitude of caring for others is 77.43% the high category. Based on the results of the Wilcoxon test for caring with a significance level of 5%, it shows $Z_{count} = 3.065 > Z_{table} = 002$. Based on these results, group guidance by using games is effective in increasing the caring attitude of the Karuna Putra Orphanage.

The output of this research is the publication of research results in national journals with ISSN and publications at the Refanas scientific meeting. This research is a basic research that produces the basic principles of technology, formulation of concepts and application of technology, to proof of concept research with TKT 3 indicators.

Keywords : *Group Guidance Using Games, Concern for Others*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh data sikap kepedulian kepada orang lain Anak-anak Panti Asuhan Karuna Putra sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan serta untuk menguji keefektifan layanan bimbingan kelompok dengan permainan mampu meningkatkan sikap kepedulian kepada orang lain Anak-anak Panti Asuhan Karuna Putra.

Metode penelitian menggunakan pre eksperimental pre test post-test design. Teknik analisis data menggunakan uji Paired Simple test.

Hasil perhitungan pre-test bahwa rata-rata sikap kepedulian kepada orang lain sebelum diberikan perlakuan berupa bimbingan kelompok dengan permainan berada dalam kategori sedang dengan persentase 63.65%.

Setelah mendapatkan perlakuan berupa bimbingan kelompok mengalami peningkatan yaitu sebesar 13.78% menjadi 77.43% dan termasuk dalam kategori tinggi. Berdasarkan hasil uji wilcoxon terhadap kepedulian dengan taraf signifikansi 5% menunjukkan $Z_{hitung} = 3.065 > Z_{tabel} = 002$. Berdasarkan hasil tersebut maka bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan efektif meningkatkan sikap kepedulian Anak-anak Panti Asuhan Karuna Putra.

Luaran penelitian ini adalah publikasi hasil penelitian pada jurnal nasional ber ISSN serta publikasi pada pertemuan ilmiah Refanas. Penelitian ini merupakan penelitian dasar yang menghasilkan prinsip dasar teknologi, formulasi konsep dan aplikasi teknologi, hingga pembuktian konsep penelitian dengan indikator TKT 3.

Kata Kunci : Bimbingan Kelompok Dengan Menggunakan Permainan, Sikap Kepedulian Kepada Orang Lain

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia memang tidak dapat dipisahkan dari masyarakat dan lingkungannya. Sesuai dengan kodratnya bahwa manusia adalah makhluk sosial. Masih ditemukan kebiasaan-kebiasaan masyarakat yang tidak mencerminkan sikap kepedulian kepada orang lain.

Apabila sikap ketidakpedulian kepada orang lain ditumbuhkembangkan dalam diri individu, maka akan menghambat individu untuk berhubungan dengan sesamanya dan juga akan membuat individu menjadi manusia yang tidak dapat menjalankan kehidupan sosialnya secara baik. Oleh karena itu, kepedulian pada orang lain perlu ditanamkan agar individu mempunyai sikap ikut merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain dan individu mau sedikit peka dengan kondisi orang-orang yang berada di sekitarnya.

Antonius et al., (2006:268) berpendapat bahwa sikap kepedulian kepada orang lain adalah hasil dari persepsi individu terhadap situasi tertentu yang menimbulkan kepekaan untuk turut merasakan apa yang dirasakan atau dialami orang lain dengan cara memiliki belas kasihan dan perhatian kepada orang lain.

Dari pengertian di atas dapat diambil pengertian bahwasanya sikap kepedulian kepada orang lain memuat 4 unsur di dalamnya yaitu: a) adanya empati (merasakan apa yang dirasakan dan dialami orang lain); b) adanya rasa peka akan kebutuhan orang lain; c) adanya belas kasihan dan perhatian yang diberikan kepada orang lain; d) terjadinya proses persepsi terhadap situasi tertentu.

Dari hasil pengamatan penulis terdapat gejala-gejala sikap ketidakpedulian anak-anak panti asuhan Karuna Putra yaitu ; 1) terdapat anak yang kurang peka ketika ada tamu yang datang, 2) ketika temannya mengambil kursi untuk tamu terdapat anak yang acuh dan cuek tidak mau membantu, 3) ketika ada kerja bakti membersihkan panti masih ditemukan anak yang enggan untuk mengikutinya, 4) terdapat anak yang tidak mau meminjamkan peralatan sekolah kepada temannya yang tidak punya peralatan tersebut.

Sisca dan Itsar (2016:20) bimbingan kelompok merupakan suatu kegiatan yang diselenggarakan oleh tenaga profesional bimbingan dan konseling terhadap suatu kelompok tertentu untuk mengembangkan kemampuan anggota kelompok ke arah kemandirian dengan memanfaatkan dinamika kelompok.

Berdasarkan beberapa pengertian yang disajikan di atas dapat diambil pengertian bahwa dalam penelitian ini bimbingan kelompok adalah salah satu dari layanan bimbingan dan konseling yang mana layanan bimbingan kelompok ini diberikan oleh peneliti selaku pemimpin kelompok kepada sekelompok anak-anak Panti Asuhan Karuna Putra yang berjumlah 12 anak. Dalam layanan bimbingan kelompok ini, anak-anak Panti Asuhan Karuna Putra yang berjumlah 12 anak diajak bersama-sama membahas secara mendalam topik terkait dengan materi kepedulian terhadap orang lain. Sehingga terjadi dinamika komunikasi antar individu di kelompoknya kemudian anak-anak dapat mengembangkan sikap dan tindakan yang diinginkan dapat terungkap dalam kelompok.

Pada intinya kegiatan permainan dalam bimbingan dan konseling adalah memberi makna pembelajaran secara tidak langsung melalui permainan yang dilaksanakan bersama para siswa. Adanya pemaknaan dibalik permainan sebagai bahan refleksi diri membuat siswa lebih mengerti akan maksud dan tujuan pemberian permainan. Suwarjo dan Eva (2011:18).

Dari beberapa pengertian diatas, maka dapat diambil suatu kesimpulan bahwa dalam pelaksanaan bimbingan kelompok bisa menggunakan permainan. Dalam penelitian ini permainan digunakan dalam rangka sebagai wahana memuat materi pembinaan sikap kepedulian kepada orang lain.

Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah untuk : 1) Untuk memperoleh data empiris secara deskriptif sikap kepedulian kepada orang lain Anak-anak Panti Asuhan Karuna Putra sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan; 2) Untuk menguji keefektifan layanan bimbingan kelompok dengan permainan mampu meningkatkan sikap kepedulian kepada orang lain Anak-anak Panti Asuhan Karuna Putra.

Bertolak dari latar belakang seperti di atas, maka peneliti akan menengahkan Keefektifan Bimbingan Kelompok Dengan Menggunakan Permainan Untuk Meningkatkan Sikap Kepedulian Kepada Orang Lain (Penelitian Pada Anak-anak Panti Asuhan Karuna Putra)

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimental designs dengan bentuk one-group pre test-post test design. Pada design ini terdapat test (skala sikap kepedulian kepada orang lain) sebelum diberi perlakuan (bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan) dan test setelah diberi perlakuan.

Dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen). Jadi variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi. Yang menjadi variabel bebasnya adalah bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan (X). Yang menjadi variabel terikatnya adalah sikap kepedulian kepada orang lain (Y).

Sampel dalam penelitian ini adalah anak-anak panti asuhan Karuna Putra yang memiliki sikap kepedulian kepada orang lain rendah. Sedangkan jenis teknik sampling yang digunakan adalah purposive sample (pengambilan sampel berdasarkan tujuan). Sampel bertujuan dimaksudkan untuk mencapai tujuan tertentu. Tujuan yang ingin dicapai adalah mencari siswa yang menduduki tingkatan rendah pada skala kepedulian kepada orang lain untuk diberikan perlakuan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan agar meningkat sikap kepedulian kepada orang lain.

Data yang akan diungkap dalam penelitian ini berupa konstruk atau konsep psikologis yang menggambarkan aspek kepribadian maka peneliti menggunakan skala psikologis. Skala itu digunakan untuk mengumpulkan data tentang sikap kepedulian kepada orang lain anak-anak panti asuhan Karuna Putra yang berupa skala sikap kepedulian kepada orang lain.

Untuk mengetahui sejauh mana kepedulian kepada sikap orang lain yang dimiliki oleh anak-anak perlu diadakan suatu pengukuran dalam hal ini menggunakan skala sikap. Untuk mengukur kepedulian kepada orang lain anak-anak Panti Asuhan Karuna Putra menggunakan skala Likert yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang tentang fenomena sosial.

Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas internal yaitu dengan mengkorelasikan skor tiap item instrument dalam skor total.

Kesesuaian harga r_{xy} yang diperoleh dari perhitungan dengan menggunakan rumus

di atas dikonsultasikan dengan tabel harga product moment dengan taraf signifikansi 5%. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir instrumen dikatakan valid. Setelah diuji cobakan dari 70 item terdapat 10 item yang tidak valid, yaitu nomor: 4, 7, 10, 12, 15, 43, 47, 59, 62, 64, . Item yang tidak valid tersebut tidak digunakan dalam penelitian ini karena telah terwakili oleh item yang lain sesuai dengan indikator dalam instrument. Dengan demikian item yang dapat digunakan dalam penelitian ini berjumlah 60.

Untuk mengukur reliabilitas instrument dalam penelitian ini menggunakan rumus Alpha karena instrument dalam penelitian ini berbentuk skala psikologi yaitu skala kepedulian pada orang lain dengan skala bertingkat (rating scale). Suatu instrumen dinyatakan reliabel jika memiliki harga $r_{11} > r_{tabel}$ pada taraf signifikan 5 %. Hasil uji coba perhitungan reliabilitas dengan menggunakan rumus Alpha pada skala kepedulian, dapat diketahui bahwa skala kepedulian memiliki koefisien reliabilitas sebesar 0.96. Jadi $r_{11} > r_{tabel}$ ($0.96 > 0.316$) maka dapat disimpulkan bahwa instrument tersebut reliabel.

Dalam penelitian ini teknik analisis datanya menggunakan uji Wilcoxon Match Pairs Test yaitu dengan mencari perbedaan mean pre- test dan post- test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Salah satu dari tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sikap kepedulian kepada orang lain anak-anak Panti Asuhan sebelum diberikan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan.

Berdasarkan hasil perhitungan Pre Test mendapatkan rata-rata sikap kepedulian kepada orang lain pada 12 anak-anak Panti Asuhan sebelum diberikan perlakuan berupa bimbingan kelompok dengan permainan berada dalam kategori sedang dengan persentase 63.65%.

Terdapat 3 siswa yang memiliki tingkat kepedulian dalam kategori tinggi, 6 siswa dalam kategori sedang dan 3 siswa dalam kategori rendah.

Perlakuan dalam penelitian ini adalah bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan yang dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan. Adapun pelaksanaan dari bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan setiap pertemuannya dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Pertemuan Pertama

Dilakukan hari Jumat 26 maret 2021 di Aula Panti Asuhan Karuna Putra. Pertemuan pertama lebih menekankan pada tahap pembentukan dan tahap transisi dengan saling memperkenalkan diri dan memberikan penjelasan mengenai tujuan diselenggarakannya kegiatan bimbingan kelompok serta menjelaskan cara pelaksanaan bimbingan kelompok.

Permainan yang diberikan oleh peneliti (dalam hal ini selaku pemimpin kelompok) adalah Buat Barisan. Permainan ini bertujuan agar seluruh anggota kelompok bisa berkenalan secara mendalam baik dari sisi fisik maupun sifat-sifat dari diri masing-masing antar anggota kelompok. Permainan ini menguatkan faktor-faktor pengikat kelompok antar anggota sehingga mampu menjadi kelompok.

Selanjutnya hal yang dilakukan pemimpin kelompok mengenali suasana kelompok tentang kesiapan kelompok. Menanyakan kesiapan kelompok untuk melanjutkan ke tahap inti/kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan ke dua.

2) Pertemuan Kedua

Dilaksanakan 9 April 2021 di Aula Panti Asuhan Karuna Putra. Berhubung tahap pembentukan dan dan tahap transisi sudah terlaksana, maka pada pertemuan ini sudah mulai memasuki tahap kegiatan/inti. Tahap kegiatan/ inti dalam penelitian ini diadakan 4 kali yaitu pertemuan ke dua, tiga, empat, dan kelima.

Jenis bimbingan kelompok dalam penelitian ini adalah topik tugas, dimana topik berasal dari pemimpin kelompok. Topik yang diketengahkan dalam pertemuan ini adalah empati.

Sebelum menengahkan topik tersebut peneliti memberikan permainan, yang mana tujuan dari permainan ini adalah selain sebagai relaksasi juga mampu menghantarkan pada topik yang diketengahkan pada kegiatan ini. Permainan yang diberikan peneliti adalah permainan “perjalanan tiga orang cacat”. Makna yang bisa dipetik dari permainan ini bahwa setiap manusia mempunyai kelebihan dan kekurangan, seorang yang mempunyai rasa empati dapat merasakan penderitaan orang lain, sehingga timbul keinginan untuk dapat berbuat sesuatu untuk menolong atau meringankan penderitaan sesama makhluk hidup. Selanjutnya pemimpin kelompok menengahkan topik atau materi terkait Empati.

3) Pertemuan Ketiga

Diselenggarakan di Aula Panti Asuhan Karuna Putra pada tanggal 16 April 2021. Pertama-pertama pemimpin kelompok mengadakan permainan kelompok, nama permainannya adalah “Menyeberang Sungai”. Nilai yang bisa diambil dari permainan ini adalah kepekaan adalah nilai yang sangat penting untuk dimiliki oleh seseorang, kebahagiaan yang dialami seseorang sebagian besar adalah hasil kepekaan dan kepedulian orang tersebut terhadap perasaan, kesempatan, dan kebutuhan orang lain dan dunia di sekitarnya. Topik atau materi dalam pertemuan ini adalah Kepekaan.

4) Pertemuan Keempat

Bertempat di Aula Panti Asuhan Karuna Putra pada tanggal 23 April 2021. Topik atau materi dalam pertemuan keempat adalah Perhatian. Permainan kelompok yang diketengahkan dalam pertemuan keempat adalah “Strip Seven”. Point belajar dari permainan ini adalah Perhatian merupakan pemusatan atau

konsentrasi dari seluruh aktivitas individu yang ditujukan kepada sesuatu atau sekumpulan obyek. Kalau individu sedang memperhatikan sesuatu benda misalnya, ini berarti bahwa seluruh aktivitas individu dicurahkan atau dikonsentrasikan kepada benda tersebut. Tetapi disamping itu individu juga dapat memperhatikan banyak obyek sekaligus dalam suatu waktu. Jadi yang dicakup bukanlah hanya satu obyek, tetapi sekumpulan obyek- obyek, tetapi tidak semua obyek dapat diperhatikan secara sesama.

5) Pertemuan Kelima

Bertempat di Aula Panti Asuhan Karuna Putra pada tanggal 30 April 2021. Topik atau materi dalam pertemuan kelima adalah “Persepsi”. Permainan kelompok yang diketengahkan dalam pertemuan keempat adalah “Siapa Aku”. Point belajar dari permainan ini adalah seseorang akan mengetahui, menginterpretasikan dan mengevaluasi orang lain yang dipersepsi, tentang sifat-sifatnya, kualitasnya dan keadaan lain yang ada dalam diri orang yang dipersepsi. Dari hasil persepsi tersebut, akan membawa seseorang untuk memahami, mengerti dan merasakan apa yang dirasakan orang lain.

6) Pertemuan Keenam

Bertempat di Aula Panti Asuhan Karuna Putra pada tanggal 7 Mei 2021. Pada pertemuan keenam ini bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan sudah memasuki tahap pengakhiran. Tahap pengakhiran secara keseluruhan merupakan akhir dari serangkaian pertemuan kelompok. Sebagai tahap penutup dari kegiatan ini pemimpin kelompok : 1) Mengemukakan bahwa kegiatan akan segera diakhiri; 2) Pemimpin kelompok dan anggota kelompok mengemukakan kesan dan hasil-hasil kegiatan; 3) Mengemukakan pesan dan harapan; 4) Doa penutup.

Berdasarkan hasil perhitungan tabel persentase rata-rata kepedulian kepada orang lain pada 12 siswa setelah diberikan perlakuan berupa bimbingan kelompok

dengan menggunakan permainan berada dalam kategori tinggi sebesar 77.43%.

Setelah pemberian perlakuan berupa bimbingan kelompok dengan permainan keduabelas anak Panti Asuhan mengalami peningkatan yaitu 3 siswa dalam kategori sangat tinggi, 7 siswa dalam kategori tinggi dan 2 siswa dalam kategori sedang.

Dari perhitungan persentase rata-rata kepedulian kepada orang lain sebelum mendapatkan perlakuan berupa bimbingan kelompok adalah 63.65% dan termasuk kategori sedang. Namun, setelah mendapatkan perlakuan berupa bimbingan kelompok persentase rata-rata tersebut mengalami peningkatan yaitu sebesar 13.78% menjadi 77.43% dan termasuk dalam kategori tinggi. Jadi ada peningkatan kepedulian kepada orang lain sebelum dan setelah diberikan perlakuan yaitu dari kepedulian kepada orang lain pada tingkat sedang menjadi tingkat tinggi.

Sebelum perlakuan ada 3 anak dalam kategori tinggi, 6 anak dalam kategori sedang dan 3 siswa dalam kategori rendah, setelah mendapatkan perlakuan bimbingan kelompok terdapat perubahan yaitu ada 3 siswa dalam kategori sangat tinggi, 7 siswa dalam kategori tinggi dan 2 siswa dalam kategori sedang. Siswa yang sebelumnya dalam kategori rendah, setelah mendapat perlakuan tidak ada lagi yang berada dalam kategori rendah. Maka dari hasil analisis sebelum dan setelah perlakuan dapat dilihat bahwa ada perubahan kepedulian kepada orang lain yaitu dari sedang menjadi tinggi

Analisis yang digunakan untuk mengetahui tingkat kepedulian kepada orang lain sebelum dan setelah mendapatkan layanan bimbingan kelompok selama delapan kali pertemuan. Berdasarkan hasil uji wilcoxon terhadap kepedulian dengan taraf signifikansi 5% menunjukkan $Z_{hitung} = 3.065 > Z_{tabel} = 0.02$.

PEMBAHASAN

Merunut pada tujuan pertama penelitian ini yaitu untuk memperoleh data empiris secara deskriptif sikap kepedulian kepada orang lain Anak-anak Panti Asuhan Karuna Putra sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan. Berdasarkan hasil perhitungan pre-test bahwa rata-rata sikap kepedulian kepada orang lain pada 12 anak-anak Panti Asuhan sebelum diberikan perlakuan berupa bimbingan kelompok dengan permainan berada dalam kategori sedang dengan persentase 63.65%. Terdapat 3 siswa yang memiliki tingkat kepedulian dalam kategori tinggi, 6 siswa dalam kategori sedang dan 3 siswa dalam kategori rendah.

Treatment dalam penelitian ini adalah bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan. Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan yang dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan dimulai dari tanggal 26 maret 2021 sampai 7 mei 2021.

Pertemuan pertama lebih menekankan pada tahap pembentukan dan tahap transisi dengan saling memperkenalkan diri dan memberikan penjelasan mengenai tujuan diselenggarakannya kegiatan bimbingan kelompok serta menjelaskan cara pelaksanaan bimbingan kelompok. Permainan yang diberikan adalah Buat Barisan bertujuan agar seluruh anggota kelompok bisa berkenalan secara mendalam baik dari sisi fisik maupun sifat-sifat dari diri masing-masing antar anggota kelompok. Selanjutnya hal yang dilakukan pemimpin kelompok mengenai suasana kelompok tentang kesiapan kelompok. Menanyakan kesiapan kelompok untuk melanjutkan ke tahap inti/kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan ke dua. Secara keseluruhan, tahap pembentukan kelompok dan tahap transisi pada pertemuan pertama ini sudah terlaksana dengan baik. Tahap kegiatan/inti bimbingan kelompok dalam penelitian ini diadakan 4 kali yaitu pertemuan ke dua, tiga, empat, dan kelima. Pada pertemuan

kedua topik yang diketengahkan dalam pertemuan ini adalah empati dengan permainan yang diberikan peneliti adalah permainan “perjalanan tiga orang cacat”. Pada pertemuan ketiga mengadakan permainan kelompok “Menyeberang Sungai” dengan topik yang disampaikan adalah kepekaan. Topik atau materi dalam pertemuan keempat adalah Perhatian dengan permainan kelompok yang diketengahkan dalam pertemuan keempat adalah “Strip Seven”. Topik atau materi dalam pertemuan kelima adalah “Persepsi” dengan permainan kelompok yang diketengahkan dalam pertemuan keempat adalah “Siapa Aku”. Pertemuan keenam ini bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan sudah memasuki tahap pengakhiran.

Pada tujuan yang kedua dari penelitian ini Untuk menguji keefektifan layanan bimbingan kelompok dengan permainan mampu meningkatkan sikap kepedulian kepada orang lain Anak-anak Panti Asuhan Karuna Putra.

Dari perhitungan persentase rata-rata kepedulian kepada orang lain sebelum mendapatkan perlakuan berupa bimbingan kelompok adalah 63.65% dan termasuk kategori sedang. Namun, setelah mendapatkan perlakuan berupa bimbingan kelompok persentase rata-rata tersebut mengalami peningkatan yaitu sebesar 13.78% menjadi 77.43% dan termasuk dalam kategori tinggi. Jadi ada peningkatan kepedulian kepada orang lain sebelum dan setelah diberikan perlakuan yaitu dari kepedulian kepada orang lain pada tingkat sedang menjadi tingkat tinggi.

Sebelum perlakuan ada 3 anak dalam kategori tinggi, 6 anak dalam kategori sedang dan 3 siswa dalam kategori rendah, setelah mendapatkan perlakuan bimbingan kelompok terdapat perubahan yaitu ada 3 siswa dalam kategori sangat tinggi, 7 siswa dalam kategori tinggi dan 2 siswa dalam kategori sedang. Siswa yang sebelumnya dalam kategori rendah, setelah mendapat perlakuan tidak ada lagi yang berada dalam kategori rendah. Maka dari hasil

analisis sebelum dan setelah perlakuan dapat dilihat bahwa ada perubahan kepedulian kepada orang lain yaitu dari sedang menjadi tinggi

Analisis yang digunakan untuk mengetahui tingkat kepedulian kepada orang lain sebelum dan setelah mendapatkan layanan bimbingan kelompok selama delapan kali pertemuan. Berdasarkan hasil uji wilcoxon terhadap kepedulian dengan taraf signifikansi 5% menunjukkan $Z_{hitung} = 3.065 > Z_{tabel} = 0.02$.

Berdasarkan analisis pada sub bab Pembahasan ini, dapat diambil pengertian bahwasanya bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan efektif meningkatkan sikap kepedulian Anak-anak Panti Asuhan Karuna Putra.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada Pada Anak-anak Panti Asuhan Karuna Putra, maka dapat diambil kesimpulan bahwa : 1) Diperoleh data empiris sikap kepedulian kepada orang lain Anak-anak Panti Asuhan Karuna Putra sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan. Dari hasil perhitungan pre-test bahwa rata-rata sikap kepedulian kepada orang lain pada 12 anak-anak Panti Asuhan sebelum diberikan perlakuan berupa bimbingan kelompok dengan permainan berada dalam kategori sedang dengan persentase 63.65%. Terdapat 3 siswa yang memiliki tingkat kepedulian dalam kategori tinggi, 6 siswa dalam kategori sedang dan 3 siswa dalam kategori rendah; 2) Treatment dalam penelitian ini adalah bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan yang dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan. Setelah mendapatkan perlakuan berupa bimbingan kelompok persentase rata-rata tersebut mengalami peningkatan yaitu sebesar 13.78% menjadi 77.43% dan termasuk dalam kategori tinggi. Jadi ada peningkatan kepedulian kepada orang lain

sebelum dan setelah diberikan perlakuan yaitu dari kepedulian kepada orang lain pada tingkat sedang menjadi tingkat tinggi. Berdasarkan hasil uji wilcoxon terhadap kepedulian dengan taraf signifikansi 5% menunjukkan $Z_{hitung} = 3.065 > Z_{tabel} = 0.02$. Berdasarkan analisis tersebut dapat diambil pengertian bahwasanya bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan efektif meningkatkan sikap kepedulian Anak-anak Panti Asuhan Karuna Putra.

REFERENSI

- Antonius Atosokhi et al., 2006. *Relasi dengan Sesama*. Jakarta : PT Gramedia.
- Geldard. 2005. *Membantu Memecahkan Masalah Orang Lain Dengan Teknik Konseling*. Jogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Mönks, F.J, Knoers, A.M.P dan Haditono, S.R. 2004. *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Gadjah Mada University Press: Yogyakarta.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta : Prenada Media.
- Sisca Folastris dan Itsar Bola Rangka. 2016. *Prosedur Layanan bimbingan & Konseling Kelompok*. Bandung : Mujahid Press.
- Saifuddin Azwar. 2016. *Sikap Manusia (Teori dan Pengukurannya)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sarwono, Sarlito. 2003. *Pengantar Umum Psikologi*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Suryabrata, Sumadi. 1998. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Jakarta : Alfabeta.
- Suwarjo dan Eliasa, Eva. 2011. *Permainan (Games) dalam Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta : Paramitha Publishing.
- Rich De Vos. 1995. *Kapitalisme dengan Kepedulian Sosial*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Romlah, Tatiek. 2001. *Teori Dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Padang.
- Prayitno et al., 2017. *Layanan Bimbingan Kelompok & Konseling Kelompok*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- W. Santrock, John. 2006. *Life- Span Development Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga.
- Winkel, W. S. 2005. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.