Peningkatan Karakter Bersahabat Melalui Layanan Bimbingan Kelasikal dengan Pendekatan *Experiential Learning*

Yosep Yoga Pranata[1] & Gendon Barus[2]
[1]SMA Citra Berkat Citra Indah, Bogor, [2]Universitas Sanata Dharma Yogyakarta
e-mail: [1]yosepyogapranata95@gmail.com, [2] bardon.usd@gmail.com

Abstract

This study aims to improve the character of friendliness among the students through class guidance services using the experiential learning approach and measure the effectiveness of class guidance services using the experiential learning approach in students' perspective.This research is a Guidance and Counseling action research completed in three cycles. The subjects of this study involved 30 students of class VII B of SMP Aloysius Turi academic year 2016/2017. The instrument of this research was Friendliness Character Test, Self Assesment Scale of Friendly Character, validation scale of the effectiveness of the model in the students' perspective. The realibility coefficient of the friendly character test was considered very high (0.885) and self assesment scale for friendship character was categorized as very high (0.950) measured from the Cronbach's alpha. The technique for data analysis used the category for score items, one group pretest-posttest, and paired sample t-test. The result shows that there was a significant development of friendly character before and after the treatment and this model is effective to develop the students' friendly character.

Keywords*: character education, classroom guidance action research, experiential learning, friendly*

Pendahuluan

Tindak kekerasan di kalangan pelajar masih marak terjadi. Menurut data KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia) jumlah kekerasan antar siswa setiap tahun bertambah pesat. Data tahun 2013 menunjukkan jumlah kekerasan terjadi 255 kasus yang menewaskan 20 siswa diseluruh Indonesia. Data ini menunjukkan peningkatan dibandingkan tahun 2012 yang mencapai 147 kasus dengan jumlah korban tewas mencapai 17 siswa. Sedangkan pada tahun 2014 KPAI menerima 2737 kasus atau 210 kasus setiap bulannya, termasuk kasus kekerasan dengan pelaku anak-anak yang naik mencapai 10%.KPAI memprediksi pada tahun 2015 angka kekerasan dengan pelaku anak-anak termasuk tawuran antar siswa akan meningkat sekitar 12% sampai 18%. (www.indonesianreview.com).

Disinyalir, permasalahan di atas terjadi karena siswa kurang mempunyai karakter yang baik dalam bergaul maupun bersahabat dengan siswa lainnya. Ada dua faktor yang menyebabkan pelajar melakukan tawuran, yaitu faktor eksternal seperti pergaulan buruk dengan teman sebaya dan orang dewasa di sekitarnya dan faktor internal seperti motivasi ingin diakui/diterima kelompok sebaya, uji kesaktian diri, dan pamer keberanian. Sehubungan dengan hal tersebut, maka perlu upaya bersama, baik dari sekolah, orang tua, lingkungan maupun siswa itu sendiri untuk mencegah terjadinya tawuran antar siswa.

Lickona 1991 (Wahyuni & Mustadi, 2016) mengungkapkan bahwa ada sepuluh tanda-anda zaman yang perlu diwaspadai, karena jika tanda-tanda itu sudah ada, berarti sebuah bangsa sedang menuju jurang kehancuran. Tanda-tanda yang dimaksud adalah: 1) meningkatnya kekerasan di kalangan remaja; 2) membudayanya ketidakjujuran; 3) adanya rasa saling curiga dan kebencian diantara sesama; 4) semakin rendahnya rasa hormat

kepada orang tua dan guru; 5) pengaruh peer group yang kuat dalam tindak kekerasan; 6) semakin kaburnya pedoman moral baik dan buruk; 7) penggunaan bahasa dan kata-kata yang buruk; 8) penyalahgunaan seksual dan anak-anak menjadi cepat dewasa; 9) rendahnya rasa tanggung jawab individu dan warga negara; dan 10) meningkatnya perilaku merusak diri, seperti narkoba, alkohol, dan seks bebas.

Jika dicermati, kesepuluh tanda yang dikemukakan oleh Lickona di atas nampaknya mulai menggejala di Indonesia dewasa ini. Hal ini menimbulkan keprihatinan bagi semua kalangan terlebih bagi praktisi pendidikan. Mengingat peran penting pendidikan dalam pembentukan dan pengembangan karakter siswa, maka berbagai upaya peningkatan karakter bangsa harus terus dilaksanakan. Peningkatan pendidikan karakter di SMP (remaja awal) harus terus dilakukan demi memperbaiki kualitas karakter generasi bangsa.

Peningkatan karakter remaja sangat ditentukan oleh pendidikan yang diterima dari orang-orang dewasa di sekitarnya. Sekolah merupakan lembaga yang berperan penting selain keluarga. Keduanya memberikan andil besar dalam meningkatkan karakter siswa. Guru di sekolah memiliki peran yang strategis dalam meningkatkan karakter siswa karena guru mengambil sebagian peran orang tua untuk menyampaikan pengetahuan, nilai-nilai, dan sikap.

Berdasarkan hasil pengamatan, penulis mendapati ada beberapa siswa yang mengganggu temannya saat sedang belajar, menghina guru mata pelajaran, mencuri barang milik teman yang tinggal di asrama, bersahabat hanya dengan teman tertentu (diskriminatif), siswa kurang empati terhadap teman yang sedang mendapatkan musibah, dan siswa mengejek/menghina teman tertentu yang berbeda keyakinan, kelompok, sara, status sosial ekonomi. Permasalahan ini erat kaitannya dengan lemahnya karakter bersahabat di kalangan siswa. Penanaman karakter bersahabat di SMP Santo Aloysius Turi telah dilakukan dengan melaksanakan kegiatan apel pagi. Melalui kegiatan apel pagi, siswa saling bertegur sapa dan bertatap muka di halaman sekolah, sehingga nuansa bersahabat muncul antar siswa. Namun usaha itu belum sepenuhnya berhasil mereduksi motif agressi (bullying/premanisme) di kalangan siswa sehingga perlu alternatif tindakan yang lebih efektif untuk meningkatkan karakter bersahabat di kalangan siswa.

Tindakan yang dipilih dalam penelitian ini adalah layanan bimbingan kelasikal dengan pendekatan *experiential learning*. Selain menjadi kegiatan yang menyenangkan dan berbeda dari sekedar ceramah, pendekatan *experiential learnig* mempunyai banyak kekuatan, diantaranya memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif. Belajar berdasarkan pengalaman lebih terpusat pada pengalaman belajar siswa yang bersifat terbuka dan siswa mampu membimbing dirinya sendiri. Tindakan dilakukan dalam tiga siklus dengan mengaplikasikan tiga topik bimbingan yang padat muatan nilai-nilai karakter bersahabat, yaitu: Aku Berharga, Menghargai Orang lain, dan Gaul *it's Oke*.

Fokus sorot PTBK ini ingin mengurai permasalahan sebagai berikut: 1) Apakah karakter bersahabat dapat ditingkatkan melalui penerapan pendidikan karakter berbasis layanan bimbingan klasikal dengan pendekatan *experiential learning*?, 2) jika dapat ditingkatkan, seberapa tinggi peningkatannya pada setiap siklus?, 3) apakah peningkatan tersebut signifikan antar siklus?, dan 4) menurut penilaian

siswa seberapa efektif implementasi layanan bimbingan klasikal dengan pendekatan *ex periential learning* untuk meingkatkan karakter bersahabat?

Fathurrohman, dkk (2013) menjelaskan ada beberapa tantangan pendidikan karakter di sekolah. Diantaranya adalah dekadensi moral dan fanatisme/intoleran. Salah satu penyebab dekandensi moral adalah bertebarnya konten negatif melalui kemajuan teknologi yang sangat pesat. Kemajuan teknologi mempermudah semua orang dari berbagai belahan dunia untuk berkomunikasi termasuk menyebarkan informasi mengenai berbagai hal baik maupun buruk. Oleh karena segala informasi (buruk) mudah diakses, seperti perjudian, tindak kekerasan, pornografi/porno aksi, ujaran kebencian, dan konten negatif lainnya sedangkan remaja Indonesia belum siap menghadapi kemajuan teknologi dan dampak buruknya, maka dekandensi moral merebak di kalangan usia pelajar di Indonesia.

Di lain sisi, fanatisme sempit dan intoleransi yang buta terhadap pendapat, mazhab, keyakinan, keberadaan, dan hak-hak orang lain sangat bernafsu menanamkan pengaruh kepada generasi muda bangsa. Fanatisme dan intoleransi ini merupakan salah satu akibat dari kemerosotan moral, karena fanatisme sempit seperti ini menjadi pemicu terjadinya pertentangan dan koyaknya nilai-nilai kemanusiaan universal yang cinta damai, rukun-harmoni, menghargai keberagaman, dan hidup penuh persahabatan.

Ada kelompok tertentu orang di zaman sekarang sangat fanatik terhadap kelompok dan kelas sosial mereka. Satu sama lain saling berselisih dan saling menyerang. Contohnya dalam perbedaan agama, banyak orang menganggap agamanyalah yang paling benar dan agama lainnya sesat. Ketika terjadi hal demikian, agama yang sangat baik adanya dan seharusnya mempersatukan umat manusia justru disalahfungsikan, sehingga terkesan bahwa agama malah memisah-misahkan umat manusia. Fanatisme sempit yang radikal menjadikan orang terbelenggu dalam persahabatan menurut entitas/identitas dan intoleran terhadap kelompok lain yang tidak seidentitas dengan dirinya. Situasi ini melahirkan persahabatan semu, rapuh, bahkan menebar saling kecurigaan.

Lickona (Wibowo, 2012:32) mengatakan karakter merupakan sifat alami seseorang dalam merespon situasi secara bermoral. Sifat alami itu dimanifestasikan dalam tindakan nyata melalui tingkah laku yang baik, jujur, bertanggung jawab, menghormati orang lain, dan karakter mulia lainnya. Menurut Kevin Ryan dan Bohlin (Fathurrohman, dkk: 2013) pendidikan karakter adalah upaya sungguh-sungguh untuk membantu seseorang memahami, peduli, dan bertindak dengan landasan inti nilai-nilai etis. Karakter mulia meliputi pengetahuan tentang kebaikan, lalu menimbulkan komitmen (niat) terhadap kebaikan, dan akhirnya benar-benar melakukan kebaikan. Karakter mengacu kepada serangkaian pengetahuan, sikap, dan motivasi. Pendidikan karakter membantu siswa untuk memahami, peduli, bertindak dengan mengoptimalkan potensi siswa yang disertai dengan kesadaran, emosi, dan motivasinya. Tujuannya untuk membentuk pribadi anak supaya menjadi manusia yang baik.

Pendidikan karakter diselenggarakan untuk mewujudkan manusia yang berakhlak mulia dan bermoral baik sehingga kelangsungan hidup dan perkembangan manusia dapat dijaga dan dipelihara. Lickona (2012) menjelaskan bahwa pendidikan karakter mengharapkan

peserta didik semakin mampu menilai, peduli dan bertindak sesuai dengan kebenaran yang diyakini. Artinya pendidikan karakter menjadi bekal bagi peserta didik dalam menanggapi persoalan yang terjadi di masyarakat dengan prinsip nilai-nilai universal yang diyakini kebenarannya.

Bersahabat merupakan hubungan yang didasari oleh persamaan yang mempengaruhi perilaku dan kepercayaan satu sama lain serta seseorang akan mendapatkan kesenangan dari hubungan tersebut (Kail & Cavanaugh, 2010). Ketika seseorang merasa ada kesamaan, ada kenyamanan dalam berbagi baik suka maupun duka antara dirinya dengan orang lain, maka orang tersebut cenderung mendekatinya untuk dijadikan sahabat.

Bersahabat merupakan hubungan yang melibatkan kesenangan, kepercayaan, saling menghormati, saling mendukung, perhatian, dan spontanitas (Hall, 1995). Biasanya seseorang akan mendapatkan sahabat tanpa adanya suatu perencanaan, sahabat akan datang dengan sendirinya seiring dengan proses sosialisasi yang dijalani.

Baron & Byrne (2004) mendifinisikan bahwa bersahabat adalah hubungan yang membuat dua orang atau lebih menghabiskan waktu bersama, berinteraksi dalam berbagai situasi, tidak mengikuti orang lain dalam hubungan tersebut, dan saling memberikan dukungan emosional. Tanda persahabatan sesorang dapat dilihat dari adanya interaksi seseorang yang melakukan berbagai aktivitas dengan sahabatnya. Dalam aktivitas bersahabat, berlangsung perjumpaan komunikatif di mana individu melakukan interaksi yang saling memperhatikan, rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain. Di sana terjalin dan tumbuh subur hati dan perasaan cinta damai yang memungkinkan orang mengekspressikan sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.

Dapat disimpulkan bahwa karakter bersahabat adalah sifat alami seseorang yang terwujud dalam tingkah laku terkait hubungan emosional yang dijalin oleh dua orang atau lebih dengan tujuan saling terpenuhinya kebutuhan dan kesenangan pada orang yang menjalani.Tidak bisa dipungkiri bahwa persahabatan dapat dengan mudah diketahui oleh orang lain meski tidak terlibat didalamnya.

Parker dan Asher (1993) menegaskan terdapat enam aspek karakter bersahabat, yaitu : (1) Dukungan dan kepedulian (*validation and caring*)—sejauh mana hubungan ditandai dengan kepedulian, dukungan, dan minat; (2) Pertemanan dan rekreasi (*companionship and recreation*)—sejauh mana menghabiskan waktu bersama dengan teman-teman baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah; (3) Bantuan dan bimbingan (*help and guidance*)—sejauh mana teman-teman berusaha membantu satu sama lain dalam menghadapi tugas-tugas rutin dan menantang; (4) Pertukaran yang akrab (*intimate change*)—sejauh mana hubungan ditandai dengan pengungkapan informasi pribadi dan perasaan. (5) Pengungkapan informasi pribadi dan perasaan—harus dilandasi dengan pemahaman diri sendiri sebelum mengungkapkannya kepada orang lain; dan (6) Pemecahan masalah (*conflict resolution*)—sejauh mana perselisihan dalam hubungan diselesaikan secara efesien dan baik.

Menurut Kurth (Handayani, 2006) ciri-ciri siswa yang mencintai persahabatan sebagai berikut : (1) Sukarela, dimana hubungan dalam sebuah persahabatan dibentuk atas dasar kesukarelaan penuh, sedangkan dalam berteman masih terdapat

kesan bahwa hubungan terjalin selama adanya kerja sama. (2) Unik—keunikan merupakan ciri khas persahabatan yang menjadikannya tidak dapat tergantikan oleh bentuk hubungan lain. (3) Kedekatan dan keintiman—yang menandai persahabatan dan hubungan teman sangat berbeda secara nyata. Hubungan antar teman biasanya tidak disertai dengan adanya kedekatan dan keintiman. Walaupun demikian, kualitas keintiman tidak selalu sama pada setiap sahabat yang dimiliki seseorang. (4) Harus dipelihara agar dapat bertahan. Hubungan persahabatan tetap bisa hilang ketika hubungan tersebut tidak di pelihara dengan baik. Walaupun dalam persahabatan terkadang ada konflik-konflik kecil yang terjadi, pihak-pihak yang ada di dalamnya akan berusaha membicarakan pemicu terjadinya konflik. Tentu saja hal ini dilakukan agar hubungan terjalin hangat dan akrab kembali.

Parlee (Siregar, 2010) mengidentifikasi 8 karakteristik siswa yang mampu membangun persahabatan sebagai berikut: (1) Kesenangan yaitu suka menghabiskan waktu dengan sahabat. (2) Penerimaan yaitu menerima sahabat tanpa mecoba mengubah mereka. (3) Percaya yaitu berasumsi bahwa sahabat akan berbuat sesuatu yang sesuai dengan kesenangan sahabatnya. (4) Respek yaitu berpikiran bahwa sahabat membuat keputusan yang baik. (5) Saling membantu yaitu menolong dan mendukung sahabat dan mereka juga melakukan hal yang demikian. (6) Menceritakan rahasia yaitu berbagi pengalaman dan masalah yang bersifat pribadi kepada sahabat. (7) Pengertian yaitu merasa bahwa sahabat mengenal dan mengerti dengan baik antara satu dengan yang lain, dan (8) Spontanitas yaitu meraa menjadi diri sendiri ketika berada d dekat sahabatnya.

Papalia & Feldman (2014) memaparkan bahwa kelompok sebaya merupakan sumber afeksi, simpati, pemahaman, dan penuntun moral; tempat bagi sebuah eksperimen; dan pengaturan untuk mencapai otonomi serta kemandirian dari orang tua. Tempat untuk membentuk hubungan intimasi yang menyediakan sebuah latihan bagi intimasi di masa dewasa.

Saat anak mulai memasuki masa remaja, sistem sosial sebaya menjadi lebih terelaborasi dan beragam. Salah satu sistem sosial sebaya adalah geng. Geng merupakan struktur kelompok dari pertemanan yang melakukan hal-hal bersama-sama. Brown & Klute (Papalia & Feldman, 2014) mengatakan bahwa geng dan kerumunan cenderung meyebabkan seseorang menjadi pengecut dalam kemajuan masa remajanya. Keberanian mereka semu, karena mengandalkan keroyokan.

Karakter bersahabat erat kaitannya dengan tugas perkembangan yaitu mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal dan belajar bergaul dengan teman sebaya atau orang lain, baik secara individual maupun kelompok (Jahja, 2011:238). Selain itu, karakter bersahabat juga erat kaitannya dengan tugas perkembangan menerima fisiknya sendiri berikut keragaman kualitasnya karena untuk bergaul dengan orang lain, seseorang perlu untuk menerima keadaan fisiknya sendiri.

Layanan bimbingan kelasikal bertumpu pada fungsi pencegahan dan pengembangan, termasuk di dalamnya penguatan pendidikan karakter. Makrifah & Wiryo Nuryono (2014) mengemukakan bimbingan klasikal merupakan suatu layanan bimbingan dan konseling yang diberikan kepada siswa oleh guru bimbingan dan konseling atau konselor sekolah kepada sejumah siswa dalam

satuan kelas yang dilaksanakan di dalam atau di luar kelas.

Hartinah (2009) mengidentifikasi beberapa keuntungan menggunakan bimbingan klasikal di sekolah, yaitu (1) Siswa bermasalah dapat mengenal dirinya melalui teman-teman di kelasnya. Siswa dapat membandigkan potensi dirinya dengan yang lain. siswa dibantu siswa yang lain dalam menemukan dirinya, begitu juga sebaliknya. (2) Melalui kelas, karakter positif siswa dapat dikembangkan seperti toleransi, saling menghargai, kerja sama, tanggung jawab, disiplin, kreativits, persahabatan, dan lain sebagainya. (3) Melalui kelas dapat dihilangkan beban-beban moril seperti malu, penakut, dan sifat-sifat egoistis, agresif, manja, dan sebagainya. (4) Melalui kelas, dapat dihilangkan ketegangan-ketegangan emosi, konflik-konflik, kekecewaan-kekecewaan, curiga-mencurigai, iri hati, dan lain sebagainya. (5) Dapat dikembangkan gairah hidup dalam melakukan tugas, suka menolong, disiplin, dan sikap-sikap sosial lainnya.

Tujuan bimbingan klasikal untuk mengembangkan dimensi sosial-psikologis, keterampilan hidup, klarifikasi nilai, dan perubahan sikap perilaku individu dalam kelompok (Barus, 2015). Bimbingan klasikal memunculkan perubahan yang positif pada diri individu. Secara lebih luas, bimbingan klasikal membantu individu-individu dalam mengembangkan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang menunjang pada perwujudan tingkah laku.

Bimbingan klasikal memiliki andil yang besar dalam proses bidang perkembangan hingga mencapai karakter tertentu pada siswa di sekolah. Layanan bimbingan klasikal memiliki sifat yang fleksibel karena dapat diaplikasikan untuk pengembangan, pencegahan, perbaikan hingga pemeliharaan. Selain itu, dengan menggunakan layanan bimbingan klasikal, guru lebih efektif dalam memberikan pelayanan, karena dengan satu kali pertemuan, guru bisa memberikan pelayanan kepada seluruh siswa dalam satu kelas (Hartinah, 2009).

Romlah (2006) memaparkan strategi layanan bimbingan klasikal yang sangat erat kaitannya dengan pendekatan *experiential learning.* Strategi atau teknik tersebut meliputi: ekspositori, diskusi kelompok, bermain peran, permainan simulasi. *Experiential learning* adalah suatu proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajaran untuk membangun pengetahuan dan ketrampilan serta nilai-nilai juga sikap melalui pengalamannya secara langsung. *Experiential learning* ini lebih bermakna ketika pembelajar berperan serta dalam melakukan kegiatan (Nasution, 2005). Tujuan model pembelajaran *experiential learning* adalah untuk mempengaruhi siswa dengan tiga cara, yaitu mengubah struktur kognitif siswa, mengubah sikap siswa, dan memperluas keterampilan yang telah ada pada siswa. Ketiga hal ini kemudian menjadi fokus pendekatan *experiential learning* (Baharuddin danWahyuni, 2010).

Experiential learning adalah sebuah pendekatan dalam penyelenggaraan bimbingan kelompok, dengan menggunakan dinamika kelompok yang efektif. Suatu dinamika kelompok dikatakan efektif ketika dapat menghadirkan suasana kejiwaan yang sehat diantara peserta kegiatan, meningkatkan spontanitas, munculnya perasaan positif (seperti senang, rileks, gembira, menikmati, dan bangga), meningkatkan minat atau gairah untuk lebih terlibat dalam proses kegiatan, memungkinkan terjadinya katarsis, serta meningkatnya pengetahuan dan

keterampilan sosial (Prayitno, dkk, 1998:90).

Experiential learning menekankan pada sebuah model pembelajaran yang holistik dalam proses belajar. Pengalaman memiliki peranan yang sangat penting dalam proses belajar atau dengan kata lain pengetahuan tercipta karena adanya transformasi dari pengalaman (*experience*). Pengetahuan merupakan hasil perpaduan antara memahami dan mentransformasi pengalaman (Kolb, 1984). Melalui pendekatan experiential learning siswa dapat memperoleh nilai-nilai, sikap, pengetahuan akan hal baik melalui suatu kegiatan, dan melalui kegiatan tersebut siswa mendapatkan pengalaman yang positif. Sehingga siswa menjadikan pengalamannya tersebut menjadi suatu proses pembelajaran yang bermakna.

Pendekatan *Experiential learning* memiliki kelebihan, diantaranya meningkatkan semangat dan gairah belajar, membantu terciptanya suasana belajar yang kondusif, memunculkan kegembiraan dalam proses belajar, mendorong dan mengembangkan proses berpikir kreatif, dan mendorong siswa untuk melihat sesuatu dari sudut pandang yang berbeda. Sejalan dengan itu, Prayitno, dkk (1998) mengatakan pendekatan *experiential learning* dapat menghadirkan suasana kejiwaan yang sehat diantara siswa, meningkatkan spontanitas, munculnya perasaan positif (seperti senang, rileks, gembira, menikmati, dan bangga), meningkatkan minat atau gairah untuk lebih terlibat dalam proses kegiatan, memungkinkan terjadinya katarsis, serta meningkatnya pengetahuan dan keterampilan sosial. Berdasarkan kelebihan yang termuat di dalamnya, maka pendekatan *experiential learning* diduga efektif untuk meningkatkan karakter bersahabat siswa.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian tindakan kelas dalam konteks proses pelaksanaan bimbingan dan konseling, sehingga penelitian ini menjadi bagian dari penelitian tindakan bimbingan dan konseling. Penelitian ini beranjak dari rendahnya karakter bersahabat. Selanjutnya diberikan tindakan perbaikan berupa layanan bimbingan klasikal dengan pendekatan *experiential learning* sebagai upaya untuk meningkatkan karakter bersahabat siswa.

Desain penelitian ini mengikuti tahap-tahap penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc Taggart (Hopkins, 2008) yang pelaksanaan tindakannya terdiri atas tiga siklus. Setiap siklus terdiri atas beberapa tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei-Juni 2017 dengan penjadwalan sebagai berikut:

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Bimbingan Klasikal

Siklus	Hari, Tanggal	Waktu	Topik Bimbingan	Durasi
I	Jumat, 19 Mei 2017	07.30-09.00	Aku Berharga	90’
II	Jumat, 26 Mei 2017	07.30-09.00	Menghargai Orang Lain	90,
III	Jumat, 2 Juni 2017	07.30-09.00	Gaul it’s oke	90,

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VIIB SMP Santo AloysiusTuri Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/ 2017. Kelas ini terdiri dari 30 siswa dengan 16 siswa laki-laki dan 14 siswi perempuan. Obyek penelitian ini adalah karakter bersahabat siswa kelas VII B.Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, kuesioner (angket), observasi (pengamatan), dan gabungan. Tes bertujuan untuk mendapatkan data dari hasil pre-test dan post-test peningkatan karakter bersahabat. Sementara itu, teknik non tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui karakter bersahabat

setiap siklus melalui *self assessment scale* dan skala efektivitas implementasi pendidikan karakter bersahabat menurut penilaian para siswa.

Dalam penelitian ini, tes yang digunakan berupa tes karakter bersahabat yang disusun dalam bentuk pilihan ganda dengan alternatif jawaban bergradasi mulai dari 1 hingga 4 dan masing-masing alternatif jawaban memiliki kebenaran. Skor 4 diberikan untuk alternatif jawaban yang sungguh mewakili pengaplikasian nilai karakter bersahabat. Sedangkan skor 1 untuk mewakili alternatif jawaban yang sangat kurang mewakili nilai karakter bersahabat.

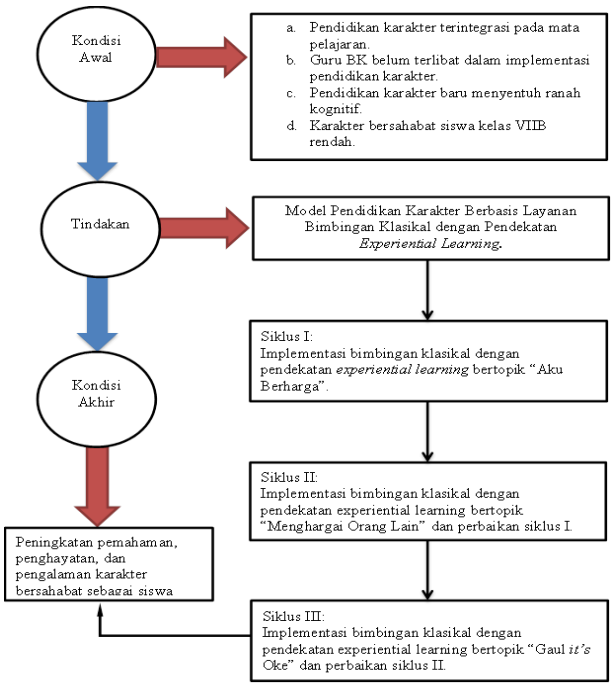
Penyusunan soal tes diawali dengan membuat kisi-kisi yang memuat konstruk aspek karakter bersahabat dan indikatornya berdasarkan konsep Parker & Asher (1993). Aspek karakter bersahabat yang dikonstruk dalam tes ini memiliki keterkaitan erat dengan topik-topik bimbingan. Aspek *Intimate Change* terkait dengan topik bimbingan "Aku Berharga". Aspek *Help and guidance* terkait dengan topik bimbingan "Menghargai Orang Lain". *Conflict resolution* terkait dengan topik "Menghargai Orang Lain". Aspek *Companionship and recreations* terkait dengan topik bimbingan "Gaul *it's* Oke". Sedangkan aspek *Validation and caring* juga terkait dengan topik bimbingan "Menghargai Orang Lain". Peneliti hanya mengangkat aspek 1, 2, 3, 4, dan 6. Aspek yang tidak terakomodir ke dalam topik bimbingan adalah aspek *Conflict and betrayal. Conflict and betrayal* merupakan sejauh mana hubungan ditandai dengan argumen, perselisihan, rasa kesal, dan ketidak percayaan. Aspek *Conflict and betrayal* kontradiktif dengan aspek yang lain karena kurang mencerminkan kualitas-kualitas karakter yang positif. Uji validitas Tes Karakter Bersahabat menunjukkan keduapuluh item soal tes valid.

Skala penilaian diri dalam penelitian ini berbentuk pertanyaan *check list* dengan menggunakan skala Likert. Sugiyono (2013) menjelaskan bahwa skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Jawaban setiap item dalam skala penilaian diri memiliki gradasi sangat positif sampai sangat negatif, berupa responsi frekuensi sangat sering (ss), sering (s), kadang-kadang (kk), tidak pernah (tp). Skala penilaian diri dibagikan dan diisi oleh siswa pada setiap akhir siklus atau topik bahasan. Skala ini digunakan untuk mengukur responsi perseptual siswa terhadap penguasaan materi/bahan yang disajikan dalam layanan bimbingan karakter bersahabat. Konstruksi *Self Assesment Scale* Karakter Bersahabat berdasarkan 3 topik bimbingan, yaitu Aku Berharga, Menghargai Orang Lain, dan Gaul It's Oke. Hasil uji validitas menemukan keduapuluh item skala valid.

Untuk memvalidasi efektivitas proses tindakan dalam PTBK ini, dipakai Kuisioner Validasi Efektifitas Model (menurut penilaian siswa) berbentuk pernyataan *checklist with* Guttman *scale*. Sugiyono (2013: 139) menjelaskan bahwa pengukuran dengan tipe ini, akan memperoleh respon yang tegas, yaitu "ya-tidak".

Hasil uji reliabilitas Tes Karakter Bersahabat diperoleh nilai Alpha sebesar 0,885 dan nilai Alpha Self Assesment Scale sebesar 0,950. Hasil uji normalitas Shapiro-Wik menunjukkan sampel penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Prosedur Penelitian

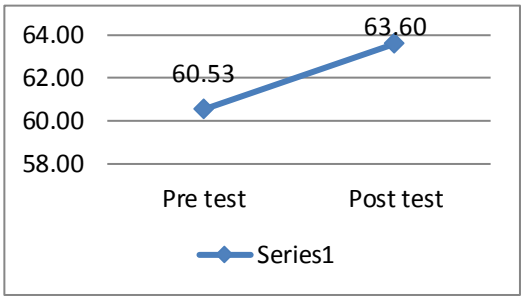


Gambar 1: Prosedur Penelitian

Peningkatan hasil antara sebelum dan sesudah tindakan dilakukan, diukur dengan menghitung selisih antara rata-rata skor posttest dikurangi pretest. Peningkatan nilai diukur dengan desain *One Group Pretest-Posttest* (Sugiyono, 2013) di mana D = O_2 (Pos test) - O_1 (Pre test). Sementara itu, hipotesis tindakan diuji denga teknik uji t *paired sample test;* digunakan untuk menganalisis signifikansi peningkatan skor karakter bersahabat antara *pre-test* dan *post-test* serta antar siklus (Sugiyono, 2013:274). Validasi efektivitas proses tindakan layanan bimbingan klasikal ditakar dengan menghitung persentase respon positif (ya) dari penilaian siswa terhadap kualitas-kualitas proses yang dinyatakan dalam butir Kuisioner Validasi Efektifitas Model.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

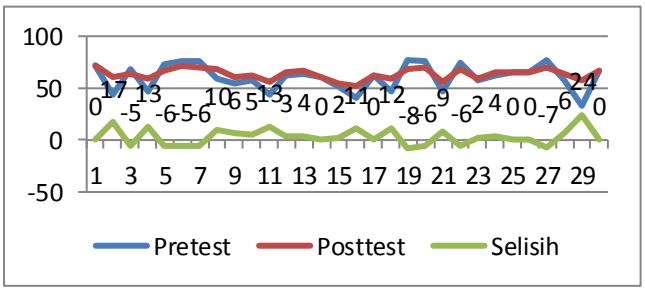
Hasil pengukuran menggunakan Tes Karakter Bersahabat menunjukkan terjadi peningkatan jumlah rata-rata skor siswa 3,07 poin antara sebelum (*pretest*) dan sesudah tindakan (*posttest*) seperti tampak pada grafik Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Peningkatan Rata-Rata Skor Karakter Bersahabat Siswa Antara *Pretest* dan *Posttest*

Grafik pada Gambar 2 di atas menunjukkan bahwa capaian skor siswa antara sebelum (*pretest*) dan sesudah (posttest) rata-rata mengalami kenaikan.

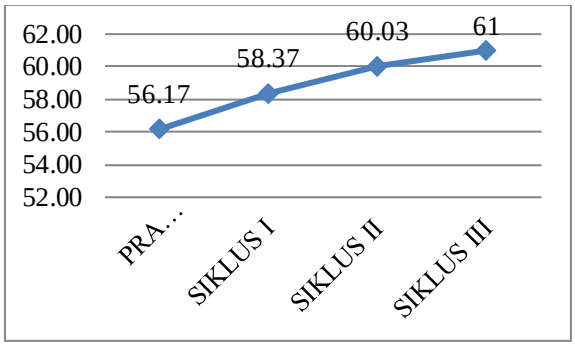
Komposisi sebaran data distribusi peningkatan karakter bersahabat antara *pretest* dan *posttest* sebagai berikut.



Gambar 3: Komposisi Sebaran Subyek Berdasarkan Capaian Skor Karakter Bersahabat Antara *Pretest* dan *Posttest*

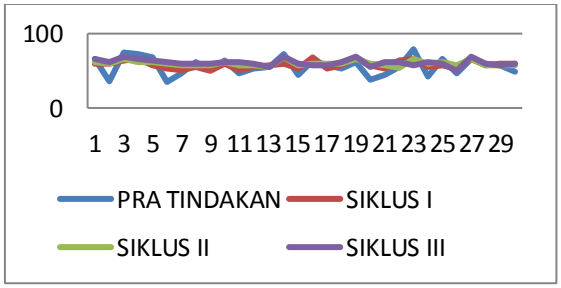
Pada gambar 3 di atas tampak peningkatan capaian skor setiap siswa. Peningkatan capaian skor ditunjukkan oleh garis berwarna hijau.

Dengan menggunakan kuesioner *Self Assesment Scale* pada setiap akhir siklus dalam implementasi PTBK ini, diperoleh data peningkatan karakter bersahabat pada siswa kelas VII B SMP Aloysius Turi antarsiklus sebagai berikut.



Gambar 4. Peningkatan Rata-Rata Skor Karakter Bersahabat Siswa Setiap Siklus

Grafik peningkatan rata-rata skor karakter bersahabat di atas memperlihatkan bahwa mulai pra tindakan hingga siklus III capaian rata-rata skor siswa meningkat 4,83 poin. Hal tersebut membuktikan bahwa implementasi pendidikan karakter bersahabat melalui layanan bimbingan klasikal dengan pendekatan *experiential learning* efektif dan dapat meningkatkan karakter bersahabat siswa. Data distribusi peningkatan karakter bersahabat di atas memperlihatkan bahwa mulai pra tindakan hingga siklus III capaian skor siswa mengalami peningkatan. Adapun komposisi sebaran subjek berdasarkan capaian skor karakter bersahabat antar siklus terlihat sebagai berikut.



Gambar 5. Komposisi Profil Capaian Skor Karakter Bersahabat antar Siklus

Setelah mengetahui gambaran capaian skor pendidikan karakter bersahabat, penelitian ini perlu menguji signifikansi peningkatan karakter bershabat melalui layanan bimbingan klasikan dengan pendekatan *experiential learning* agar dapat mengetahui kebermaknaan peningkatan skor sebagai penguat bahwa implementasi pendidikan karakter ini benar-benar efektif.

Hasil uji T berdasarkan data *pretest* dan *posttes* tampak pada Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2
Hasil Uji t-tes Peningkatan Karakter Bersahabat Antara Sebelum dan Sesudah Implementasi Layanan Bimbingan Karakter

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
PRETEST-POSTTEST	-3.06667	7.92174	1.44631	-6.02469	-.10864	-2.120	29	.043

Hasil uji Paired Sample Test menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan (0.043) rata-rata skor karakter bersahabat antara sebelum dan sesudah tindakan senilai 3.066. Ho ditolak, artinya secara statistik karakter bersahabat dapat ditingkatkan secara signifikan melalui layanan bimbingan klasikan dengan pendekatan experiential learning pada siswa kelas VII B SMP Aloysius Turi.

Tabel 3. Hasil Uji *T-Test* Peningkatan Karakter Bersahabat Antar Siklus

		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
					95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	Pra – SiklusI	-2.200	9.327	1.703	-5.683	1.283	-1.292	29	.207
Pair 2	Prasiklus – SiklusII	-3.867	9.737	1.778	-7.503	-.231	-2.175	29	.038
Pair 3	Prasiklus – SiklusIII	-4.833	10.531	1.923	-8.766	-.901	-2.514	29	.018
Pair 4	SiklusI – SiklusII	-1.667	4.205	.768	-3.237	-.097	-2.171	29	.038
Pair 5	SiklusI – SiklusIII	-2.633	4.937	.901	-4.477	-.790	-2.921	29	.007
Pair 6	SiklusII - SiklusIII	-.967	3.275	.598	-2.189	.256	-1.617	29	.117

Data tabel 3 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan skor karakter bersahabat secara signifikan antarsiklus tindakan prasiklus ke siklus 2 dan 3 maupun dari siklus 1 ke siklus 2 dan 3. Sementara itu prasiklus ke siklus 1 dan

siklus 2 ke siklus 3 peningkatan tidak sifnifikan.

Penilaian siswa terhadap efektivitas proses layanan bimbingan klasikal dengan pendekatan *experiential learning* disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4. Efektivitas Proses Layanan Bimbingan Klasikal Menurut Penilaian Siswa

No	Dalam kegiatan bimbingan karakter ini, saya mengalami/memperoleh/merasa:	Ya	%
1	Semangat untuk mengikuti kegiatan	29	97%
2	Keberanian untuk tampil/melakukan sesuatu	23	77%
3	Gembira/senang dalam melaksanakan kegiatan	30	100%
4	Berani berpendapat	21	70%
5	Lebih Kreatif	28	93%
6	Berani mencoba melakukan sesuatu	28	93%
7	Takut salah dalam melakukan permainan	5	17%
8	Malu dalam permainan kelompok	4	13%
9	Dihargai oleh teman-teman	23	77%
10	Tertarik untuk mengikuti semua kegiatan	26	87%
11	Kemudahan bagi siswa dalam mengikuti kegiatan	26	87%
12	Manfaat bagi perbaikan perilaku	28	93%
13	Kemudahan bagi siswa dalam mengangkap materi	26	87%
14	Keinginan untuk menolong orang lain	28	93%
15	Puas terhadap bimbingan yang diberikan	27	90%
16	Tertantang utuk mencoba	26	87%
17	Capek/lelah/bosan dalam mengikuti semua kegiatan	3	10%
18	Berkesan terhadap kegiatan yang diikuti	28	93%
19	Terdorong untuk terlibat aktif	27	90%
20	Berani bertanggungjawab	30	100%
21	Menghargai teman	28	93%
22	Kesediaan bekerja sama/kekompakan tim	28	93%
23	Mempererat rasa persaudaraan/persahabatan	30	100%
24	Ketaatan terhadap norma/peraturan/petunjuk	27	90%
25	Memotivasi siswa untuk berusaha/daya juang	30	100%
26	Membangun kepedulian/kesetiakawanan	28	93%
27	Peningkatan keingintahuan siswa	30	100%
28	Peningkatan kesadaran siswa memperbaiki diri	30	100%
29	mendorong siswa lebih disiplin	29	97%
30	Membuat hubungan guru-siswa akrab/hangat/dekat	27	90%

**) Keterang: item nomor 7, 8, dan 17 merupakan item negatif*

Berdasarkan data tabel 4 terdapat 20 item efektivitas yang diakui lebih dari 90% siswa terkandung dalam proses layanan bimbingan yang diberikan. Hasil penilaian itu menegaskan bahwa hampir semua siswa benar-benar mengalami/ merasakan kualitas proses yang tercermin dari pernyataan-pernyataan positif saat implementasi layanan bimbingan karakter berlangsung. Pengakuan ini menunjukkan bahwa implementasi pendidikan karakter melalui layanan bimbingan klasikal dengan pendekatan *experiential learning* sangat efektif digunakan untuk meningkatkan karakter bersahabat.

Keefektifan implementasi pendidikan karakter dibuktikan melalui hasil penilaian siswa yang menyatakan bahwa siswa merasa semangat dan gembira dalam melaksanakan kegiatan, lebih kreatif, berani mencoba melakukan sesuatu, keinginan untuk menolong orang lain, kegiatan ini dinilai bermanfaat dalam memperbaiki perilaku, terdorong untuk terlibat aktif, dan puas terhadap bimbingan yang diberikan. Layanan bimbingan klasikal dengan pendekatan *experiential learning* juga diakui hampir semua siswa mampu membangun sikap berani bertanggung jawab, menghargai teman, mesediaan bekerja sama/kekompakan tim, mempererat rasa persaudaraan/persahabatan, ketaatan terhadap norma/ peraturan/petunjuk, memotivasi siswa untuk berusaha/daya juang, membangun kepedulian/kesetiakawanan, meningkatkan kesadaran siswa memperbaiki diri, mendorong siswa lebih disiplin, dan membuat hubungan guru-siswa akrab/hangat/ dekat. Efektivitas ini sesuai dengan penegasan Baharuddin dan Wahyuni (2010) bahwa e*xperiential learnig* mempengaruhi siswa dengan tiga cara, yaitu mengubah struktur kognitif siswa, mengubah sikap siswa, dan memperluas keterampilan yang telah ada pada siswa.

Penggunaan media permainan (*games*) menjadi kekhasan dalam layanan bimbingan klasikal dengan pendekatan

experiential learning. Bimbingan klasikal dengan pendekatan *experiential learning* yang lebih mengedepankan simulasi permainan menyebabkan siswa terlibat aktif dan kreatif dalam berdinamika bersama. Setiap siklus dalam peelitian ini menggunakan permainan sebagai salah satu cara agar siswa belajar dari hal yang dialami langsung dan mampu memaknai setiap permainan untuk diwujudkan dalam kehidupan nyata. Dalam hal ini Prayitno, dkk (1998) mengatakan pendekatan *experiential learning* dapat menghadirkan suasana kejiwaan yang sehat diantara siswa, meningkatkan spontanitas, munculnya perasaan positif (seperti senang, rileks, gembira, menikmati, dan bangga), meningkatkan minat atau gairah untuk lebih terlibat dalam proses kegiatan, memungkinkan terjadinya katarsis, serta meningkatnya pengetahuan dan keterampilan sosial. Kualitas-kualitas itulah yang mampu menumbuhkembangkan/ meningkatkan perilaku bersahabat di kalangan siswa.

Tindakan pada siklus I dengan topik "Aku Berharga" bertujuan agar siswa mampu menghargai dirinya sendiri terlebih dahulu sebelum ia menghargai sahabat. Sejauh mana hubungan ditandai dengan pengungkapan informasi pribadi dan perasaan (Parker & Asher, 1993). Pengungkapan informasi pribadi dan perasaan harus dilandasi dengan pemahaman diri sendiri sebelum mengungkapkannya kepada orang lain.

Permainan "Menggambar Jari" (pada siklus 1) mempu mengajak siswa untuk mengenal dan memahami apa yang ada pada dirinya. Siswa yang sebelumnya tidak pernah memikirkan pengalaman sedih, pengalaman bahagia, sifat buruk yang ada dalam diri, sifat yang disukai pada teman, sifat yang tidak disuakai pada teman, dan hal positif pada diri, menjadi memikirkan hal tersebut dan berproses didalamnya. Kemudian siswa diajak memaknai pengalaman ketika menggambar dan membacakan gambar milik temannya. Siswa membagikan hasil refleksi pengalamannya dengan mengungkapkan makna secara lisan dibalik permainan tersebut. Siswa mengambil makna dalam permainan tersebut, "sebenarnya setiap orang memiliki kekurangan dan kelebihannya sendiri-sendiri, maka tidak perlu malu ketika kekurangan tersebut diketahui oleh orang lain. Namun yang perlu dilakukan adalah berbenah diri, dengan berbenah diri seseorang akan semakin merasa berharga". Aktivitas tersebut sebagai proses membagikan pengalaman pada siswa lainnya. Refleksi individu dan sharing merupakan bagian dalam pendekatan *experiential learning*.

Topik bimbingan "Menghargai Orang Lain" (siklus 2) berhasil menggerakkan siswa untuk belajar menghargai perbedaan pendapat dirinya degan temannya mealui sebuah permainan "Terserang Nuklir". Proses permainan berbentuk diskusi tersebut juga dapat disebut sebagai proses mengalami. Siswa diajak untuk berdiskusi, berpendapat, bahkan mengkritik pendapat teman yang berbeda. Peneliti memberikan penguatan dan kesimpulan dengan memutarkan video "*Two choice*". Video tersebut mengungkapkan bahwa orang dapat menjadi baik dengan menghargai diri sendiri dan menghargai orang lain. Ditekankan bahwa orang tidak mungkin menghargai orang lain jika belum menghargai dirinya sendiri.

Peningkatan karakter bersahabat melalui layanan bimbingan klasikal dengan pendekatan *experiential learning* sangat bermanfaat bagi penyelesaian tugas perkembangan siswa SMP (remaja). Tugas perkembangan itu adalah mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal dan belajar bergaul dengan teman sebaya atau orang lain, baik secara individual

maupun kelompok (William Kay dalam Jahja, 2011).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Karakter bersahabat dapat ditingkatkan secara signifikan melalui layanan bimbingan klasikal dengan pendekatan *experiential learning* pada siswa kelas VII B SMP Aloysius Turi tahun ajaran 2016/2017. Peningkatan tersebut memperkuat keyakinan bahwa guru BK harus hadir dan semakin dilibatkan dalam memperkuat karakter para siswa, bukan dengan ceramah, melainkan dengan menerapkan pendekatan *experiential learning*.
2. Siswa yang menjadi partisipan penelitian ini menilai bahwa kualitas-kualitas proses yang berlangsung dalam layanan bimbingan klasikal dengan pendekatan *experiential learning* sangat efektif meningkatkan karakter bersahabat pada siswa karena hampir semua siswa mengakui bahwa melalui layanan bimbingan yang diberikan siswa merasa semangat dan gembira dalam melaksanakan kegiatan, lebih kreatif, berani mencoba melakukan sesuatu, muncul keinginan untuk menolong orang lain, terdorong untuk terlibat aktif, berani bertanggung jawab, menghargai teman/bekerja sama, mempererat rasa persaudaraan/ persahabatan, membangun kepedulian/kesetiakawanan, meningkatkan kesadaran siswa memperbaiki diri, dan membuat hubungan guru-siswa akrab/ hangat/dekat.

Daftar Pustaka

Baharuddin, Wahyuni, E.N. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Baron, R. A., & Byrne, D. (2004). *Psikologi sosial 2*. Jakarta: Erlangga.

Barus,Gendon. (2015). Menakar Hasil Pendidikan Karakter Terintegrasi di SMP. *Cakrawala Pendidikan*, Juni 2015, Th XXXIV No.2.

Fathurrohman, Pupuh., Aa Suryana, Feni Fatriani. (2013). *Pengembangan Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama.

Hall, E. (1983). *Psychology today an introduction* (5^{th}*ed)*. New York: Random House. Inc.

Handayani, P. T. (2006). Hubungan antara kualitas persahabatan dengan kesepian pada wanita lajang. *Skripsi* (Tidak diterbitkan). Depok: Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma.

Hartinah, Sitti. (2009). *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung: Refika Aditama.

Hopkins, David. (2008). *A Theacher's Guide to Classroom Research Fourth Editions*. England: Open university Press.

Jahja, Yudrik. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media

Kail, Robert V &John C, Cavanaugh. (2010). *Human Development: A Life- Span View*. CA: Wadsworth Cengange Learning.

Kolb. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. New Jersey: Prentice Hall.

Komisi Perlindungan Anak Indonesia. www.indonesianreview.com

Lickona, Thomas. (2012). *Mendidik untuk Membentuk Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.

Nasution. (2005). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.

Makrifah, Fanistika Lailatul & Wiryo Nuryono. (2014). Pengembangan Paket Permintaan dalam Layanan

Bimbingan Klasikal untuk Siswa di SMP. *Jurnal BK*, Vol. 04, No. 3, 1-8.

Papalia, Diane E., & Ruth Duskin Feldman. (2014)*Menyelami Perkembangan Manusia*. Jakarta Selatan: Salemba Humanika.

Parker, J., & Asher, R. (1993).Friendship and friendship quality in middle childhood: links with peer group acceptance and feelings of loneliness and social dissatisfaction. *Journal of Developmental Psychology*.4, 611-621.

Prayitno, dkk. (1998). *Pelayanan Bimbingan dan Konseling Sekolah Dasar (buku I).* Jakarta: Penebar Aksara.

Romlah, Tatiek. (2006). Teori dan Praktik Bimbingan Kelompok. Malang : Penerbit Universitas Negeri Malang.

Siregar, A.R. (2010). Pengaruh Attachment Style terhadap Kualitas Persahabatan pada Remaja. *Skripsi* (Tidak diterbitkan). Medan: Fakultas Psikologi Universitas Sumatera Utara.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Wahyuni, M & Mustadi, A. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Collaborative Learning Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Karakter Kreatif dan Bersahabat..*Cakrawala Pendidikan*, Oktober 2016, Th VI No.2.

Wibowo. (2012). *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.