

PERAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN TRUTH OR DARE SEBAGAI SARANA UNTUK MENGURANGI KRISIS KEPEDULIAN SISWA KELAS X-E4 DI MAN 1 SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2023/2024

Rahma Nur Azizah^{1*}, Hera Heru Sri Suryanti², Eko Adi Putro³

^{1,2,3}Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Slamet Riyadi, Surakarta, Indonesia

Email: rahmaazi4april@gmail.com^{1*}, heraherusuryanti@yahoo.com², icoboss16@gmail.com³

ABSTRACT

The purpose of this study was to reduce the crisis of concern of class X-E4 students at MAN 1 Surakarta in the 2023/2024 academic year by providing group guidance services using the truth or dare game. This research is a descriptive qualitative study. This research was conducted at MAN 1 Surakarta. The subjects in this study were eight students from class X-E4. The data collection techniques used were data from observation, interviews and documentation. The interview technique is expected to obtain data in the form of direct statements from sources and participants. The observation technique is intended to obtain data that is in the nature of participant activities. The documentation technique is expected to obtain written data and photo data from the implementation of activities. The data analysis technique used is inductive with three paths, namely data reduction, data presentation, data verification. The results of this study explain how the role of group guidance with the truth or dare game as a means to reduce the crisis of concern of class X-E4 students at MAN 1 Surakarta in the 2023/2024 academic year. It can be seen from the provision of services to participants that it can have a good impact and participants gain an understanding of the importance of a caring attitude and reduce the crisis of concern that occurs in class X-E4. It is realized by the participants that the crisis of concern they experienced had a negative impact on their personality, making the participants aware of the importance of having a caring attitude towards each other.

Keywords: Group Guidance, Truth Or Dare Game, Crisis Of Concern

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengurangi krisis kepedulian siswa kelas X-E4 di MAN 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2023/2024 melalui pemberian layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan *truth or dare*. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan di MAN 1 Surakarta. Subyek dalam penelitian ini adalah delapan siswa yang berasal dari kelas X-E4. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah data dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik wawancara diharapkan dapat memperoleh data berupa pernyataan langsung dari narasumber dan partisipan. Teknik observasi dimaksudkan dapat memperoleh data yang bersifat kegiatan partisipan. Teknik dokumentasi diharapkan dapat memperoleh data tertulis dan data foto dari pelaksanaan kegiatan. Teknik analisis data yang digunakan bersifat induktif dengan tiga jalur yaitu reduksi data, penyajian data, verifikasi data. Hasil penelitian ini

menjelaskan bagaimana peran bimbingan kelompok dengan permainan truth or dare sebagai sarana untuk mengurangi krisis kepedulian siswa kelas X-E4 di MAN 1 Surakarta tahun pelajaran 2023/2024. Dapat dilihat dari pemberian layanan kepada partisipan dapat berdampak baik dan partisipan mendapatkan pemahaman pentingnya sikap peduli serta mengurangi krisis kepedulian yang terjadi di kelas X-E4. Hal ini disadari oleh partisipan bahwa krisis kepedulian yang mereka alami berdampak buruk bagi kepribadian mereka sehingga membuat partisipan sadar akan pentingnya memiliki sikap kepedulian antar sesama.

Kata Kunci: Bimbingan Kelompok, Permainan Truth Or Dare, Krisis Kepedulian

Pendahuluan

Krisis kepedulian merupakan fenomena sosial yang kompleks dengan dampak signifikan pada individu, komunitas, dan masyarakat secara keseluruhan. Ditandai dengan kurangnya empati, kasih sayang, dan perhatian terhadap orang lain dan permasalahan sosial. Fenomena ini merupakan tantangan serius yang membutuhkan perhatian dan tindakan kolektif. Dengan memahami akar permasalahannya, mengidentifikasi solusi yang efektif, dan bekerja sama untuk membangun masyarakat yang lebih peduli maka dapat menciptakan masa depan yang cerah.

Krisis kepedulian dapat membawa dampak negatif bagi individu, masyarakat, dan dunia secara keseluruhan. Pada individu, krisis kepedulian dapat menyebabkan depresi, kecemasan, dan stress. Hal ini juga dapat melemahkan hubungan sosial dan meningkatkan rasa kesepian. Pada masyarakat, krisis kepedulian dapat menurunkan rasa toleransi sosial dan meningkatkan individualisme. Hal ini juga dapat menyulitkan untuk menyelesaikan masalah-masalah sosial secara bersama-sama. Pada dunia, krisis kepedulian dapat menghalangi upaya untuk mengatasi masalah-masalah global seperti perubahan iklim dan kemiskinan.

Di lingkungan sekitar memang terlihat masih adanya sikap krisis kepedulian. Hal ini muncul bukan sekedar alasan kemajuan zaman yang telah berubah, justru faktor dari dalam diri menjadi lebih berperan. Gejala individualisme membuat orang tidak lagi memperhatikan dan mempedulikan kondisi di sekitarnya. Setiap individu saat ini memiliki kecenderungan untuk lebih fokus dan asik dengan dirinya sendiri tanpa mempedulikan keberadaan orang lain yang ada di sekitarnya

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan terhadap Ibu Nindya Ayu A.S, S.Pd selaku Guru BK di MAN 1 Surakarta, diperoleh bahwa kelas X-E4 yang paling terindikasi mengalami krisis kepedulian. Hal ini terlihat ketika para siswa tersebut tidak berinteraksi dengan teman yang lainnya dan tidak peduli dengan lingkungan di dalam kelas. Beberapa dari siswa tersebut bahkan suka merendahkan teman dan tidak peduli jika temannya tersakiti. Apabila diberikan kerja kelompok mereka pun tidak bisa bekerja sama dengan temannya secara baik dan tidak membantu ketika temannya membutuhkan bantuan untuk presentasi kelompok di

depan kelas. Gejala tersebut sesuai dengan ciri-ciri dari krisis kepedulian dengan lingkup di dalam kelas.

Untuk mengurangi krisis kepedulian antar siswa di dalam kelas terdapat layanan bimbingan konseling dengan menggunakan layanan bimbingan kelompok. Layanan bimbingan kelompok adalah sebuah layanan bimbingan dan konseling yang diberikan untuk sekelompok orang dengan menggunakan dinamika kelompok guna memperoleh informasi dan pemahaman serta menangani dari permasalahan yang dibahas. Layanan bimbingan kelompok berfungsi mendorong dan mengembangkan perasaan, pikiran, pandangan wawasan dan sikap yang mewujudkan tingkah laku bermoral diantara para siswa. Dengan demikian, bimbingan kelompok dapat berkontribusi dalam menangani krisis kepedulian yang terjadi pada siswa di dalam kelas.

Terdapat banyak media yang bisa digunakan ketika memberikan layanan bimbingan kelompok, salah satunya adalah media permainan *Truth or Dare*. *Truth or Dare* adalah sebuah media permainan yang berfungsi memberikan respon kejujuran dan respon tantangan dalam teknis permainannya. Dalam kartu *Dare* peserta didik akan diberikan sebuah tantangan yang berkaitan tentang sikap kepedulian di dalam kelas yang sebelumnya sudah dipraktekkan oleh guru BK agar peserta didik dapat menerapkan sikap kepedulian di kelas. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Hera Heru Sri Suryanti (2021:5) bahwa strategi guru kelas V di SDN Sambirejo Surakarta dalam penanaman karakter peduli sosial yaitu melalui pendidikan karakter keteladanan untuk memberikan contoh langsung kepada peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas maka perlu diteliti mengenai **“Peran Bimbingan Kelompok Dengan Menggunakan Permainan *Truth Or Dare* Sebagai Sarana Untuk Mengurangi Krisis Kepedulian Siswa Kelas X-E4 di MAN 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2023/2024.”**

Metode

Tempat yang digunakan dalam penelitian ini adalah di MAN 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2023/2024. Penelitian akan dilaksanakan pada bulan Juli-Agustus 2024. Penelitian ini akan menggunakan pendekatan dengan metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Dalam permasalahan yang dikaji oleh peneliti maka teknik dalam pengumpulan data akan disesuaikan dengan fokus dan tujuan penelitian. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data menurut Sugiyono (2016: 88) adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Proses analisis data ini dilakukan secara bertahap selama penelitian sedang berlangsung. Analisis data yang digunakan terdiri dari empat tahap, antara lain pengumpulan data,

reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data

Hasil Dan Pembahasan

Hasil Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok dengan Permainan *Truth Or Dare*

Berdasarkan uraian hasil akhir penelitian maka diketahui hasil dari masing-masing partisipan adalah sebagai berikut :

a. MFAG

Berdasarkan wawancara dari guru BK pada awalnya partisipan MFAG tidak memiliki sikap kepedulian antar teman di kelas. Ditunjukkan dengan perilaku nya saat berinteraksi dengan teman tidak cukup baik. Setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan permainan *truth or dare*, partisipan MFAG mulai menunjukkan perubahan dalam perilaku di kelas. Yang awalnya tidak peduli dengan keadaan teman di kelas sekarang MFAG terlihat mencoba lebih peduli dan lebih dekat dengan teman satu kelasnya.

b. GAR

Partisipan GAR setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan permainan *truth or dare* mulai menyadari bahwa sikap kepedulian di dalam kelas itu sangatlah penting. Partisipan GAR awalnya tidak mau membantu teman yang sedang membutuhkan bantuan di dalam kelas, namun akhirnya GAR menyadari bahwa ketika suatu saat nanti GAR membutuhkan bantuan tapi tidak ada yang mau membantu pasti akan sangat kesulitan. Maka GAR sadar bahwa saling peduli dengan teman satu kelas adalah satu sikap yang penting di miliki oleh semua peserta didik.

c. RAF

Pemberian layanan bimbingan kelompok dengan permainan *truth or dare* membuat RAF saat ini mulai berubah. Partisipan RAF yang awalnya tidak memiliki sikap peduli dengan menjauhkan diri dari pembagian tugas kelompok saat ini sudah mau untuk menerima ketika diberikan tugas kelompok yang harus membuat RAF berkomunikasi dan bekerja sama dengan baik antar teman di kelas.

d. NRW

Setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan permainan *truth or dare* partisipan NRW yang awalnya tidak memiliki sikap kepedulian kepada teman saat ini sudah berubah. Terlihat dari layanan pertemuan ketiga NRW mulai menunjukkan perubahan dalam sikapnya. NRW mampu untuk memberikan respon yang baik ketika ada teman yang bertanya kepadanya.

e. ARP

Berdasarkan wawancara dari guru BK pada awalnya partisipan MFAG tidak memiliki sikap kepedulian antar teman di kelas. Hal ini terlihat ketika ada teman yang sakit di dalam kelas ARP tidak peduli. Namun saat mengikuti layanan pada pertemuan ketiga, ARP menunjukkan sikap kepeduliannya kepada teman satu kelas yang sedang sakit.

f. MDP

Sebelum mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan permainan *truth or dare*, partisipan MDP adalah siswa yang kurang memiliki sikap kepedulian di dalam kelas. Terlihat dari penjelasan saat wawancara dengan guru BK dan terlihat juga dari sikapnya. MDP awalnya siswa jarang berbicara dengan teman-temannya di kelas namun saat setelah mengikuti layanan hingga pertemuan ketiga, MDP mulai menunjukkan sikap kepedulianya di dalam kelas. Sikap peduli ini terlihat ketika ada teman-teman yang mengajak berbicara MDP mulai peduli dan menanggapi dengan baik.

g. AAA

Pada awalnya partisipan AAA adalah siswa yang acuh kepada teman satu kelasnya. Namun setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan permainan *truth or dare*, AAA mulai menunjukkan perubahan menjadi peduli dengan teman satu kelasnya. AAA berubah menjadi siswa yang memiliki sikap kepedulian antar teman.

h. NWW

Partisipan NWW mengalami perubahan sikap menjadi peduli dengan keadaan di dalam kelasnya setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan permainan *truth or dare* ini. Awalnya ketika ada suatu kejadian di dalam kelas NWW memilih untuk tidak peduli dan hanya berdiam diri, namun saat ini NWW sudah mulai aktif dan menunjukkan sikap kepedulian terhadap apa yang terjadi di dalam kelas beserta teman-teman yang lain.

Pembahasan

Bimbingan kelompok dengan permainan *truth or dare* yang membahas krisis kepedulian sangat penting untuk membentuk karakter sikap peduli antar siswa di dalam kelas yang solid dan unggul. Pemberian layanan bimbingan kelompok yang dilaksanakan secara tidak optimal akan berpengaruh kepada siswa yang kurang akan pemahaman dari diadakannya bimbingan kelompok. Kemudian siswa yang memiliki krisis kepedulian tidak diberikan layanan karakter peduli maka siswa menjadi kurang edukasi atau pemahaman tentang pentingnya sikap kepedulian di dalam kelas

Pelaksanaan pemberian layanan bimbingan kelompok dengan permainan *truth or dare* pada delapan siswa dari kelas X-E4 telah dilaksanakan sesuai dengan prosedur dan rencana penelitian. Tahapan pelaksanaan bimbingan kelompok dilaksanakan selama tiga kali pertemuan. Dari keseluruhan pertemuan yang sudah dilaksanakan maka menghasilkan bermacam sikap dan karakter siswa terkait sikap kepedulian di dalam kelas. Semua data telah dituturkan dan dijelaskan di atas dalam pelaksanaan bimbingan kelompok dengan permainan *truth or dare* ini. Data-data tersebut diperoleh peneliti untuk menjadi patokan dan tolak ukur layanan yang sudah diberikan.

Sumber data dikumpulkan dengan berbagai teknik pengumpulan data yang kemudian menghasilkan berbagai macam data yang sama nilainya. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kurangnya edukasi terkait karakter sikap kepedulian di dalam kelas sehingga muncul permasalahan krisis kepedulian yang dialami siswa ketika di kelas. Maka diperlukan suatu adanya edukasi karakter sikap kepedulian dengan ditambah permainan yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi satu sama lain. Pemberian layanan bimbingan kelompok dengan permainan *truth or dare* menjadi salah satu media untuk menyampaikan permasalahan tersebut.

Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan permainan *truth or dare* dalam penelitian yang terfokus pada permasalahan krisis kepedulian menjadi metode yang bisa diberikan kepada siswa karena siswa akan diminta berinteraksi dengan teman yang lain serta membahas masalah yang menjadi tujuan penelitian. Metode permainan juga akan membuat siswa menjadi lebih mudah untuk belajar dan memahami materi yang diberikan sehingga akan lebih mudah dalam pelaksanaannya.

Kesimpulan

Penelitian dilaksanakan selama kurang lebih satu bulan dengan menghasilkan data yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya, maka disimpulkan bahwa permasalahan krisis kepedulian yang ditemukan adalah permasalahan karakter sikap peduli yang kurang diberi pemahaman akan pentingnya memiliki sikap kepedulian yang dapat ditumbuhkan melalui pemberian layanan bimbingan kelompok dengan permainan *truth or dare*. Pemberian layanan ini sebagai media untuk pemahaman siswa yang awalnya memiliki krisis kepedulian menjadi berkurang perlahan.

Berdasarkan hasil data yang didapatkan selama observasi, wawancara dan penelitian terkait Peran Layanan Bimbingan Kelompok dengan Permainan *Truth Or Dare* Sebagai Sarana Untuk Mengurangi Krisis Kepedulian Siswa Kelas X-E4 di MAN 1 Surakarta diperoleh bahwa krisis kepedulian dapat dikurangi dengan diberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan *truth or dare*. Proses penelitian ketika memberikan layanan berlangsung selama tiga kali pertemuan dengan kondisi awal memiliki krisis kepedulian hingga masalah tersebut bisa berkurang yang ditunjukkan dari hasil pemberian layanan setelah pertemuan ketiga. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemberian bimbingan kelompok dengan *truth or dare* memiliki peran untuk mengurangi krisis kepedulian pada masing-masing siswa yang menjadi partisipan dalam penelitian ini.

Daftar Pustaka

Afrizal, M.A. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

- Cahyo, Agus N. 2011. *Game Khusus Penyeimbang Otak Kanan & Kiri Anak*. Jogjakarta: FlashBooks.RI, Kementerian Agama.
- Hayatillah, M. 2021. Penerapan Media Permainan Truth Or Dare Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Di MTSN 4 Pidie. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
- Hera Heru Sri Suryanti dan Putri Melati Nur Anggraini. 2021. Analisis Karakter Peduli Sosial Pada Peserta Didik Kelas V Di SDN Sambirejo Surakarta. *Jurnal Sinektik*. Universitas Slamet Riyadi. 4 (1)
- Herliani. 2016. Penggunaan Taksonomi SOLO (Structure of Observed Learning Outcomes) pada Pembelajaran Kooperatif Truth or dare dengan Quick On The Draw untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Peserta didik pada Mata Pelajaran Biologi. *E-Journal Proceeding Biology Education Conference*. 13.
- Kartilah. 2018. "UPAYA MENINGKATKAN SELF CONCEPT SISWA DALAM LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK MELALUI TEHNIK HOMEROOM PADA SISWA KELAS XI IPS 1 SMA NEGERI 1 AMBARAWA, KABUPATEN SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2017/2018". Semarang: 5 (1)
- Lexy J. Moelong. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Liawarika. 2023. Penerapan Media Truth Or Dare Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Di MAN 3 Kota Banda Aceh. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
- Mimmah Mutham. 2021. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Sains IPA Fisika Peserta didik dengan Menerapkan Media Permainan Truth or dare. *E-Jurnal Mahapeserta didik*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. 2(2).
- Nugroho, Dimas., Ningsih, R., Sancaya, Setya. 2023. "Pemanfaatan Media BK Kartu Truth Or Dare Sebagai Sarana Meningkatkan Sopan Santun Peserta Didik." *Layanan BK Berbasis Kearifan Lokal Untuk Mendukung Perwujudan Profil Pelajar Pancasila*.
- Nurhayati & Harianto. "Meningkatkan Kepedulian Sosial Siswa Melalui Pembiasaan Berinfak." Universitas Indonesia Timur.
- Prayitno. 2010. *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- . 2004. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta
- Priatmoko Sigit, dkk. 2019. Pengaruh Media Permainan Truth or dare terhadap Hasil Belajar Kimia Peserta didik SMA dengan Visi SETS. *E-Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*. Semarang: Universitas Negeri Semarang. 2 (1).
- Rahayu, Selvi., Suarjana, I Made., Bayu, Gede. 2020. Hubungan Sikap Peduli Sosial Dan Sikap Tanggung Jawab Dengan Kompetensi Pengetahuan IPS. *Journal for Lesson and Learning Studies*. Universitas Pendidikan Ganesha. 3 (1)
- Rusmana, Nandang. 2014. *Bimbingan dan Konseling Kelompok di Sekolah*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

- Samani, Haryanto. 2016. Konsep dan Model Pendidikan Karakter. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2016. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2010. *Krisis Kepedulian*. Bandung: Alfabeta.
- Suharno. 2021. *Membentuk Karakter Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Suprihatin, dkk. 2018. "Perbedaan Kepedulian Sosial Remaja di SMA X". *Journal of Islamic and Contenporary Psychology*. Universitas Islam Sultan Agung: Semarang.
- Tohirin. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan dan Bimbingan Konseling*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Utami, YH. 2021. *Buku Panduan Permainan Truth Or Dare Tentang Kepercayaan Diri Peserta Didik*. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan
- Zawani Yasmin. 2016. Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Komunikasi Teman Sebaya Di Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara