

TEKNIK PERMAINAN BALOGO DALAM LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER KERJA KERAS PADA SISWA SMP

Akhmad Sugianto

Universitas Lambung Mangkurat

Email: sugianto.bk@unlam.ac.id

ABSTRAK

Karakter kerja keras adalah kegiatan yang dikerjakan secara sungguh-sungguh tanpa mengenal lelah atau berhenti sebelum target kerja tercapai dan selalu mengutamakan atau memperhatikan kepuasan hasil pada setiap kegiatan yang dilakukan. Tujuan penulisan adalah memberikan stimulus kepada pembaca untuk melakukan penelitian dengan menggunakan judul ini sehingga terbukti studi literturnya. Kerja keras dapat ditingkatkan dengan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan balogo. Permainan balogo dimainkan oleh anak-anak dan remaja yang dimainkan oleh 2-6 orang baik. Penulisan menggunakan metode literature. Metode literature adalah kajian yang dibaca oleh penulis dari berbagai referensi yang relevan dengan judul penulisan ini misalnya buku, e-book, jurnal & makalah.

Kata kunci : permainan balogo; bimbingan kelompok; karakter kerja keras

Pendidikan yaitu daya upaya untuk memajukan budi pekerti (karakter), pikiran (intellect) dan jasmani anak-anak selaras dengan alam dan masyarakat (Dewantara, 2005:39). pendidikan memiliki tujuan umum yakni memanusiakan manusia sehingga dalam pendidikan yang diolah tiudak hanya kecerdasan otak (*head*) tetapi juga kecerdasan hati (*heart*) dan keterampilan untuk menciptakan (*hand*). Pendidikan dikatakan berhasil apabila ketiga aspek tersebut berpadu dalam diri peserta didik yaitu salah satunya adalah keterampilan untuk mengembangkan karakter setiap peserta didik masing-masing.

Pembentukan karakter juga tidak lepas dari dunia pendidikan dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang disediakan oleh pemerintah melalui lingkungan sekolah. pembentukan karakter di lingkungan sekolah akan terwujud melalui kerjasama peran dari stakeholder sekolah salah satunya adalah peran guru bimbingan dan konseling. Peran guru bimbingan dan konseling adalah membantu peserta didik

dalam mengembangkan potensinya dengan kata lain adalah membantu peserta didik membentuk karakter pribadinya (Nicholas & Larry, 1987:68).

Ada 18 nilai pendidikan karakter yang dapat dikembangkan pada peserta didik di sekolah yang bersumber dari agama, Pancasila, budaya dan tujuan pendidikan nasional yaitu salah satunya adalah kerja keras (Koesoma, 2007:43). Nilai-nilai dalam pendidikan karakter yaitu kerja keras dapat diintegrasikan melalui kegiatan yang dapat memberikan stimulus untuk dapat mengembangkan nilai karakter kerja keras salah satunya dengan permainan (Wiyani, 2012: 55).

Permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau alat permainan yang mengandung nilai pendidikan untuk mengembangkan aspek kemampuan anak (Rofi'e, 2011:6). Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan anak tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, kerja keras, saling berinteraksi, mengembangkan sikap empati serta menghargai orang lain (Kurniati, 2011:13). Demikian dapat dipahami bahwa permainan tradisional dapat member dampak yang sangat baik dalam membantu peserta didik untuk mengembangkan karakter salah satunya adalah kerja keras.

Permainan anak tradisional yang dapat mengembangkan karakter anak kerja keras adalah permainan balogo. Balogo adalah salah satu jenis permainan tradisional suku Banjar di Kalimantan Selatan. Permainan balogo dilakukan oleh anak-anak, remaja dan dewasa. Nilai yang terkandung dalam permainan balogo adalah bekerja keras. Dengan demikian dapat dipahami bahwa permainan tradisional balogo dapat mengembangkan karakter kerja keras pada individu (Yunus & Soenarto, 1981:36).

Kerja keras artinya pantang menyerah. Kerja keras adalah kegiatan yang dikerjakan secara sungguh-sungguh tanpa mengenal lelah atau berhenti sebelum target tercapai dan selalu mengutamakan kepuasan hasil pada setiap kegiatan dilakukan. Kerja keras dapat diartikan mempunyai sifat yang bersungguh-sungguh untuk mencapai sasaran yang ingin dicapai (Yaumi, 2014:38). Ada beberapa hal yang dapat membentuk perilaku kerja keras yaitu berani mencoba, memiliki semangat dan tekad yang kuat serta pantang menyerah (Kurniawan, 2013:85).

Kerja keras yang hendak ditekankan pada studi literature ini lebih menekankan kepada usaha peserta didik dalam mengatasi hambatan belajar maupun tugasnya serta menyelesaikan dengan sebaik-baiknya sebagai siswa dengan memperhatikan norma yang berlaku dalam lingkungan sekolah. Perilaku yang Nampak pada siswa kurang mengembangkan karakter kerja keras seperti mencontek pekerjaan temannya tanpa mempedulikan prosesnya, mengandalkan temannya untuk mengerjakan tugas pekerjaannya sehingga mereka tidak mau bersusah payah dalam mengerjakan tugas.

Keperihatinan inilah mendorong penulis jurnal untuk mengamati problematika tentang pendidikan karakter kerja keras. Setiap orang pasti memiliki karakter masing-masing, tetapi karakter yang sudah ada belum dikembangkan secara optimal. Penulis mencoba menawarkan sebuah upaya tentang pelaksanaan pendidikan karakter kerja keras melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan balogo agar dapat membantu mengembangkan karakter kerja keras siswa yang memiliki aspek berani mencoba, semangat kuat, tekak kuat dan pantang menyerah.

IDENTIFIKASI MASALAH

Perilaku yang Nampak pada siswa kurang mengembangkan karakter kerja keras seperti mencontek pekerjaan temannya tanpa mempedulikan prosesnya, mengandalkan temannya untuk mengerjakan tugas pekerjaannya sehingga mereka tidak mau bersusah payah dalam mengerjakan tugas.

Hasil *survey* Litbang Media Group yang dilakukan pada tanggal 19 April 2007, yang dilakukan di enam kota besar di Indonesia (Makassar, Surabaya, Yogyakarta, Bandung, Jakarta, dan Medan), yang menyebutkan hampir 70% responden menjawab pernah melakukan praktik menyontek ketika masih sekolah dan kuliah. (Halida, 2007).

Hasil *survey* tersebut juga di dukung oleh hasil penelitian Sheperd (dalam Klausmier, 1985) melaporkan bahwa 96% siswa SMA dan perguruan tinggi mengaku menyontek beberapa kali pada saat ujian. Berdasarkan fakta di atas menunjukkan bahwa karakter kerja keras siswa yang dimilikinya kurang berkembang secara optimal.

METODE

Penulisan artikel ini dengan menggunakan metode literature. Metode literature adalah kajian yang dibaca oleh penulis dari berbagai referensi yang relevan dengan judul penulisan ini misalnya buku, e-book, jurnal & makalah.

PEMBAHASAN

Layanan Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok adalah layanan bimbingan yang diberikan dalam suasana kelompok. Bimbingan kelompok mengacu kepada aktivitas-aktivitas kelompok yang berfokus kepada penyediaan informasi atau pengalaman lewat aktivitas kelompok yang terencana dan terorganisasi (Gibson dan Mitchel, 2011:275). Layanan bimbingan kelompok membantu peserta didik dalam pengembangan pribadi, kemampuan hubungan sosial, kegiatan belajar, karir/jabatan, dan pengambilan keputusan serta melakukan kegiatan tertentu melalui dinamika kelompok. Layanan bimbingan kelompok memiliki fungsi dan tujuan untuk memberikan informasi dan juga mengembangkan potensi yang dimiliki individu selain juga berguna untuk pencegahan hambatan-hambatan yang akan dialami peserta didik.

Layanan bimbingan kelompok dalam penulisan jurnal ini dilaksanakan dengan kelompok kecil yaitu 2-6 orang melalui teknik permainan balogo yang dipimpin oleh seorang pemimpin kelompok. pemimpin kelompok merupakan konselor/guru BK yang terlatih dan berwenang menyelenggarakan pelayanan bimbingan dan konseling (Tohirin, 2011:171).

Tahapan pelaksanaan layanan bimbingan kelompok terbagi menjadi 4 tahapan yaitu: (1) tahap pembentukan, (2) tahap peralihan, (3) kegiatan kelompok tugas, (4) pengakhiran

Karakter Kerja Keras

Secara bahasa kerja keras artinya pantang menyerah. Kerja keras adalah kegiatan yang dikerjakan secara sungguh-sungguh tanpa mengenal lelah atau berhenti sebelum target kerja tercapai dan selalu mengutamakan atau memperhatikan kepuasan hasil pada setiap kegiatan yang dilakukan. Kerja keras dapat diartikan bekerja mempunyai sifat yang bersungguh-sungguh untuk mencapai sasaran yang ingin dicapai. Mereka dapat memanfaatkan waktu optimal sehingga kadang-kadang tidak mengenal waktu, jarak, dan kesulitan yang dihadapainya. Mereka sangat bersemangat dan berusaha keras untuk meraih hasil yang baik dan maksimal.

Ciri-ciri bekerja keras dalam lingkungan sekolah yaitu: (1) giat dan bersemangat dalam belajar; (2) bersikap aktif dalam belajar, misalnya bertanya kepada guru tentang materi yang akan dipahami; (3) tidak mudah putus asa dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru; (4) tidak tergantung kepada orang lain dalam mengerjakan tugas-tugas sekolah; (5) rajin mengikuti kegiatan ekstrakurikuler untuk meningkatkan prestasi diri.

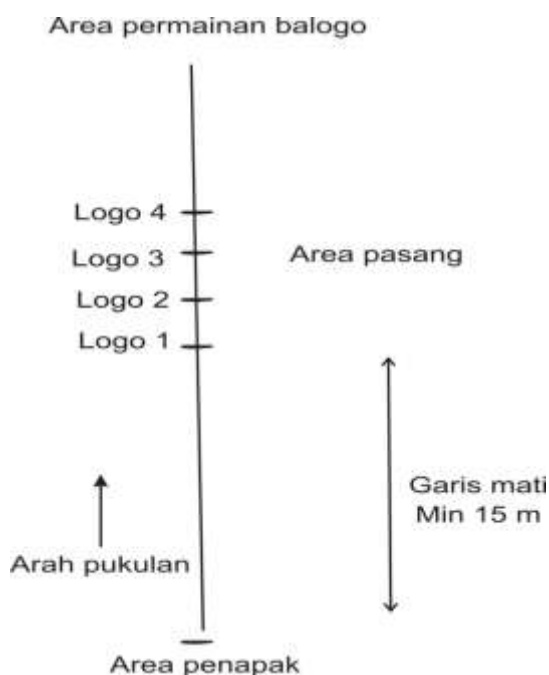
Permainan Balogo

Balogo adalah salah satu jenis permainan tradisional suku banjar di Kalimantan Selatan. Balogo diambil dari kata “logo” karena permainan itu menggunakan logo. Permainan balogo ini dimainkan oleh anak-anak dan remaja dengan jumlah pemain 2-6 orang. Logo terbuat dari tempurung kelapa. Garis tengah sekitar 5-7 cm dan tebalnya sekitar 1-2 cm. Kebanyakan dibuat berlapis dua yang direkatkan dengan bahan aspal atau dempul supaya berat dan kuat. Bentuk logo bermacam-macam, ada yang bentuk bidawang (bulus), biuku (penyu), segitiga, layang-layang, daun dan bundar. Permainan harus dibantu dengan sebuah alat yang disebut penapak atau kadang-kadang ada beberapa daerah ada yang menyebutnya campai, yakni stik atau alat pemukul yang panjang sekitar 40 cm dengan lebar 2 cm. Fungsi penapak atau campai adalah untuk mendorong logo agar bisa meluncur dan merobohkan logo pihak lawan yang dipasang saat bermain.

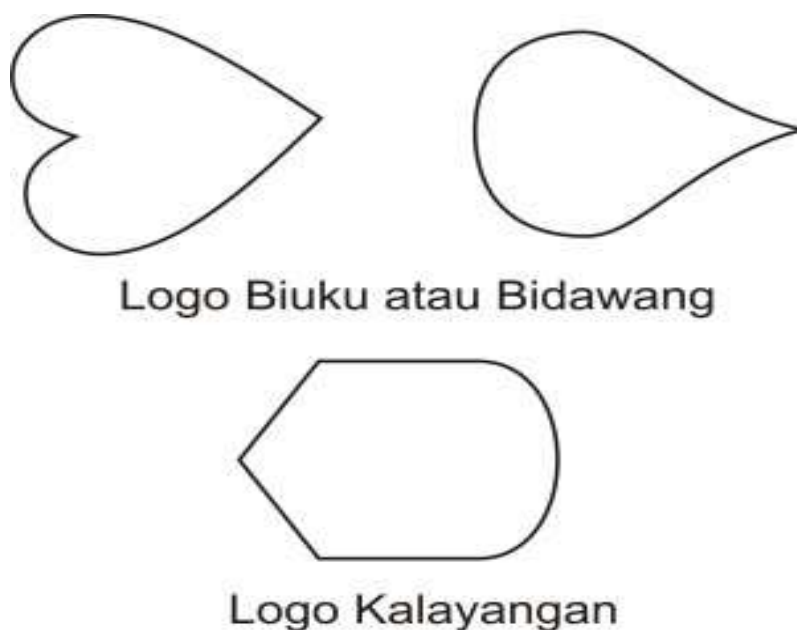
Permainan balogo dapat dilakukan satu lawan satu atau secara beregu. Jika dimainkan secara beregu, maka jumlah pemain yang “naik” (yang melakukan permainan) harus sama dengan jumlah yang “pasang” (pemain yang logonya dipasang untuk dirobohkan). Jumlah permainan beregu minimal 2 orang dan maksimal 6 orang. Dengan demikian, jumlah balogo yang dimainkan sebanyak jumlah pemain yang disepakati dalam permainan. Area permainan balogo disajikan pada gambar 1.

Cara memasang logo adalah dengan mendirikannya secara berderet ke belakang pada garis-garis melintang. Inti dari permainan ini adalah keterampilan memainkan logo agar bisa merobohkan logo lawan yang dipasang. Regu yang paling banyak dapat merobohkan logo lawan adalah yang keluar sebagai pemenang. Bentuk logo disajikan pada gambar 2.

Nilai yang terkandung dalam permainan balogo adalah keterampilan, kerja keras, kerjasama dan sportivitas. Nilai keterampilan tercermin dari pemasangan logo yang memerlukan keahlian khusus. Nilai kerja keras tercermin dari usaha para pemain untuk merobohkan logo lawan. Nilai kerjasama tercermin tidak hanya dipemasangan logo, tetapi juga tercermin dalam perobohan logo lawan. Nilai sportivitas tercermin dari kerelaan pemain yang kalah.



Gambar 1 Area Permainan Balogo



Gambar 2 Bentuk logo

PENUTUP

Simpulan

Pembentukan karakter kerja keras di lingkungan sekolah akan terwujud melalui kerjasama peran dari *stakeholder* sekolah salah satunya adalah peran guru bimbingan dan konseling. Salah satu layanan bimbingan dan konseling yang dapat diberikan kepada siswa untuk meningkatkan kerja keras adalah layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan balogo. Permainan balogo yang dimainkan secara beregu antara 2-6 orang dengan menggunakan logo dan pemukul.

Nilai yang terkandung dalam permainan balogo adalah keterampilan, kerja keras, kerjasama dan sportivitas. Nilai keterampilan tercermin dari pemasangan logo yang memerlukan keahlian khusus. Nilai kerja keras tercermin dari usaha para pemain

untuk merobohkan logo lawan. Nilai kerjasama tercermin tidak hanya dipemasangan logo, tetapi juga tercermin dalam perobohan logo lawan. Nilai sportivitas tercermin dari kerelaan pemain yang kalah.

Saran

Tulisan ini diharapkan dapat memberikan stimulus bagi pembaca untuk melakukan penelitian dengan menggunakan judul ini sehingga terbukti hasil studi literturnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Tirtarahardja, U. (2005). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Vacc, N. & Loesch, L. C. (1987). *Counseling As A Profession*. Muncie: Accelerated Development Inc.
- Koesoema, D. (2007). *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta: PT Grasindo
- Wiyani, N. A. 2012. *Manajemen Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Pedagogia
- Rofi'e, I. (2011). *Game Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta: Diva Press
- Kurniati, E. 2011. *Program Bimbingan untuk Pengembangan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional*. (Skripsi tidak diterbitkan) Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Soenarto (dkk).(1981). *Permainan Rakyat Daerah Kalimantan Selatan*. Banjarmasin: Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Yaumi, M. (2014). *Pendidikan Karakter: Landasan, Pilar dan Implementasi*. Jakarta: Predana Media Group.
- Kurniawan, S. (2013). *Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Implementasinya Secara Terpadu di Lingkungan Sekolah, Perguruan Tinggi dan Masyarakat*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Halida, R. (2007, 23-1-2017). Mayoritas Siswa-Mahasiswa Menyontek. Litbang Media Group. <http://www.sampoernaoundation.org/content/view/699/48/lang.id/>
- Klausmeier, H.J. (1985). *Educational Psychology*.5th ed. New York: Herper & Row
- Gibson, R. L. & Mitchel, M. H. (2011). *Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Tohirin. (2011). *Bimbingan dan Konseling Di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.