

## **Upaya Meningkatkan Konformitas Positif Melalui Layanan Bimbingan Klasikal Menggunakan Media Permainan Pulau Rahasia Pada Siswa Kelas VIII C SMP Negeri 37 Semarang Tahun Pelajaran 2023/2024**

**Andrea Prasetyo<sup>1,\*</sup>, Venty<sup>2</sup>, Kristina Yuliati<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang, Kota Semarang, 50122

<sup>2</sup>Bimbingan dan Konseling, Universitas PGRI Semarang, Kota Semarang, 50122

<sup>3</sup>SMP Negeri 37 Semarang, Kota Semarang, 50242

[\\*andrea.prasetyo26@gmail.com](mailto:*andrea.prasetyo26@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi penggunaan media permainan pulau rahasia dalam layanan bimbingan klasikal dengan fokus pada pemahaman dan sikap konformitas positif peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) yang melibatkan peserta didik di SMP Negeri 37 Semarang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan peta rahasia secara signifikan meningkatkan pemahaman dan sikap konformitas positif peserta didik. Data hasil test skala konformitas menunjukkan bahwa seluruh peserta didik mencapai batas ketuntasan, yaitu  $\geq 56$ , yang mengindikasikan kriteria sedang. Selain itu, observasi yang dilakukan peneliti bersama kolaborasi mengungkapkan bahwa peserta didik lebih mudah dan antusias dalam menunjukkan sikap dan pemahaman tentang konformitas positif melalui media permainan ini. Pada akhir siklus, peserta didik mendapatkan kriteria baik dalam indikator observasi yang mencerminkan perkembangan sikap dan pemahaman mereka. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan peta rahasia dalam layanan bimbingan klasikal memberikan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik. Hal ini tidak hanya tercermin dalam hasil test yang meningkat secara signifikan tetapi juga dalam aktivitas siswa yang lebih optimal setelah menerapkan media permainan ini. Oleh karena itu, media permainan peta rahasia dapat dianggap sebagai alternatif yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan sikap konformitas positif peserta didik dalam konteks bimbingan dan konseling di sekolah.

**Kata kunci:** *konformitas, Media Permainan, bimbingan klasikal*

### **ABSTRACT**

*This research aims to investigate the use of secret island game media in counseling and guidance services which focus on improving the students' understanding and attitude of positive conformity. The subject of this research is the VII C grade student of SMP Negeri 37 Semarang with 32 students as the sample. The research method used is Classroom Action Guidance and Counseling with descriptive analysis. This research is done in two cycles which consist of the planning stage, action stage, observation stage, and reflection stage. In the observation stage, the researcher is helped by a collaborator who is pamong teacher in observing the teacher and student activity at the time of action research. The result of this research showed the use of Secret Island game media improves the student's understanding and attitude toward positive conformity significantly. The data result of the conformity scale showed that all the students achieved the standard of completeness, that is  $>56$  or medium criteria, 13 students (41%) with medium criteria, 11 students (34%) with high criteria, and 8 students (25%) with very high criteria. Moreover, the observation which is done with the collaborator revealed that the students showed the understanding and attitude of positive conformity more easily and enthusiastically by the use of this media. At the end of the cycles, the students got good criteria in the observation indicator with the result 80%  $> 70\%$  which reflected the improvement of their attitude and understanding. It can be concluded the use of secret island game media in the guidance classical services gave meaningful and enjoyable learning for the student. It is not only reflected in the test result which showed significant improvement, but also in the students' activity which was more optimal after implementing this game media. By this, secret island game media proved to be an effective alternative to improve the student's understanding and attitude toward positive conformity in guidance and counseling context at school.*

**Keywords:** *Conformity, Guidance, Game*

## 1. PENDAHULUAN

Karakter pada peserta didik menjadi hal penting untuk dibentuk, salah satu jalan membentuk karakter tersebut adalah melalui pendidikan. Pendidikan terus berkembang mengikuti zaman dan demikian juga dengan karakter peserta didik. Pembelajaran yang inovatif dan efektif sesuai dengan perkembangan zaman menjadi salah satu kunci untuk membangun karakter dan perilaku yang baik pada peserta didik.

Menurut Sears dkk (dalam Sartika, 2019) Konformitas adalah orang atau organisasi yang berusaha agar pihak lain menampilkan tindakan tertentu pada saat pihak lain tersebut tidak ingin melakukannya. Myers (dalam Ningrum dkk, 2019) mendefinisikan konformitas sebagai perubahan perilaku individu yang merupakan hasil dari tekanan kelompok secara nyata maupun hanya berupa imajinasi. Dari penjelasan ahli tersebut dapat dipahami, konformitas adalah perilaku dan sikap yang ditunjukkan individu yang dipengaruhi oleh nilai dan kaidah sosial yang berlaku di lingkungan atau teman sebaya.

Dijelaskan menurut Santrock (dalam Widiyanti, 2021) Perilaku konformitas individu dapat bersifat positif dan bersifat negatif. konformitas positif, yang mengacu pada kemampuan siswa untuk beradaptasi dan mengikuti norma-norma yang baik dalam lingkungan sosial, menjadi aspek penting yang perlu diperhatikan. Sears dkk (dalam Nugroho, 2019) disebutkan beberapa aspek-aspek konformitas sebagai berikut : 1) Kepercayaan terhadap kelompok, 2) Kepercayaan yang lemah terhadap penilaian sendiri, 3) Rasa takut terhadap celaan sosial, 4) Takut menjadi orang yang menyimpang, 5) Ketaatan atau kepatuhan Tekanan sosial.

Menurut Miarso (dalam Moch. Nursalim, 2013:5) menyatakan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk belajar. Sedangkan pengertian permainan (*games*) menurut Andang Ismail (dalam

Suwarjo, 2013:3) adalah aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai dengan adanya pencarian “menang-kalah” serta suatu permainan terdapat peraturan dan peran yang jelas antar pihak-pihak yang sedang bermain. Permainan telah dikenal sebagai alat yang efektif dalam membangun interaksi, memperkuat keterlibatan, dan merangsang perkembangan kognitif serta sosial pada anak-anak dan remaja. Dalam konteks ini, penerapan permainan dalam bimbingan klasikal memiliki potensi untuk menjadi pendekatan yang menarik dan berdampak positif terhadap konformitas positif pada siswa.

Banyaknya media permainan yang bisa digunakan dalam pembelajaran sangat mendukung pembelajaran di masa kini. (Ananda, 2020) terlebih lagi dalam layanan bimbingan dan konseling media permainan bisa sebagai alat pendukung dalam terapi bermain untuk memberikan layanan bimbingan dan konseling, peneliti memilih mengembangkan media permainan monopoli menjadi media permainan pulau rahasia yang ditujukan untuk meningkatkan konformitas positif peserta didik.

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan Marsela, dkk (2023) didapati hasil media permainan monopoli dalam terapi bermain untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa di SMP Negeri 14 Banda Aceh. Penelitian lainnya oleh Priatama (dalam Triatuti, Akbar & Irawan, 2017) mengembangkan media belajar Kimia di tingkat SMP dengan berbasis permainan monopoli memiliki potensi untuk dapat menanamkan nilai kejujuran, belajar berkompetisi, bekerja keras, menghargai pendapat teman, dan saling percaya. Penelitian terdahulu lainnya oleh Halimatusya’diah (2023). Dengan media yang kreatif serta inovatif yaitu Island Academic Hardiness (ICHA) akan menjadi pengalaman baru yang dimiliki siswa serta sekaligus membantu siswa untuk meningkatkan karakter academic hardiness. Serta hasil penelitian oleh Irfatul (2016) Monopoli Berbasis Science

Edutainment Tema Tata Surya dapat meningkatkan Minat Belajar dan Karakter Ilmiah Siswa Kelas. Berdasarkan beberapa penelitian di atas dapat dipahami bahwa media permainan yang dikembangkan secara kreatif dan inovatif serta diadaptasi dari permainan monopoli dapat mempengaruhi pada pemahaman dan sikap siswa setelah diberikan pembelajaran menggunakan media tersebut.

SMP Negeri 37 Semarang merupakan salah satu lembaga pendidikan menengah yang memiliki tujuan untuk membentuk siswa dapat menjadi individu yang memiliki integritas moral serta mampu berkontribusi positif dalam masyarakat. Berdasarkan hasil data awal yang dilakukan peneliti (Prasetyo, 2023) mendapati tingkat konformitas peserta didik SMP Negeri 37 Semarang mayoritas siswa memiliki konformitas dengan kriteria rendah ditunjukkan dengan hasil prosentase yang diperoleh yaitu 34%. Hal tersebut juga didukung dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti, ditunjukkan beberapa peserta didik seringkali tidak mengikuti nilai dan aturan yang ada, seperti mengeluarkan baju, berbicara dengan perkataan kasar kepada temanya, kurang menghargai orang yang lebih tua dan melaakukan perundungan. Bentuk perilaku tersebut menjadi hal yang dapat diartikan sebagai bentuk konformitas yang rendah dan juga negatif. Fenomena tersebut merupakan perilaku konformitas negatif yang ditunjukkan oleh peserta didik, perilaku tersebut menjadi hal yang perlu diperhatikan agar dapat meningkatkan perilaku positif dan pendirian yang baik pada peserta didik, untuk mampu mengikuti aturan, nilai, norma yang positif di lingkungannya.

Menjadi hal yang penting untuk meningkatkan konformitas positif pada peserta didik. Namun, tantangan dalam meningkatkan konformitas positif pada siswa kelas VIII di sekolah ini mungkin tetap ada. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi sejauh mana penerapan permainan pulau rahasia sebagai media layanan bimbingan klasikal dapat berperan dalam meningkatkan

konformitas positif pada siswa kelas VIII SMP Negeri 37 Semarang.

Dalam konteks penelitian ini, konformitas positif dipandang sebagai kemampuan siswa untuk menginternalisasi dan mengaplikasikan norma-norma yang positif dalam perilaku sehari-hari mereka. Penelitian ini akan melibatkan siswa kelas VIII sebagai subjek penelitian, dan melalui metode bimbingan klasikal dengan pendekatan permainan, diharapkan siswa dapat lebih terlibat, berinteraksi dengan baik, dan lebih mampu memahami serta mengadopsi nilai-nilai positif. Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang potensi penerapan permainan peta rahasia sebagai metode bimbingan klasikal dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran konformitas positif pada siswa kelas VIII C. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan berharga bagi praktisi pendidikan, khususnya bagi guru bimbingan dan konseling, dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dalam membangun sikap dan perilaku positif pada siswa.

## **2. METODE PELAKSANAAN**

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan bimbingan konseling (PTBK). PTBK adalah merupakan suatu penelitian bersiklus dengan berbagai alternatif tindakan yang berimplementasi untuk menangani persoalan yang dihadapi oleh guru BK. Penulis menggunakan rancangan PTBK model proses yang terdiri dari satu atau beberapa siklus, namun dengan tujuan yang sama. Penulis ingin meneliti penerapan permainan pulau rahasia sebagai media layanan bimbingan klasikal untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran konformitas positif pada siswa kelas VIII C SMP Negeri 37 Semarang yang berjumlah 32 Siswa.

PTBK yang digunakan adalah jenis PTBK kolaboratif dengan melibatkan penulis, guru pamong sebagai Guru BK SMP Negeri 37 Semarang dan juga dosen pembimbing.

Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling (PTBK) ini terdiri dari 2 siklus. Dalam tiap siklusnya, penelitian ini terdiri dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi evaluasi, dan refleksi.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan pedoman observasi yang dikembangkan peneliti dan menggunakan skala konformitas siswa yang dikembangkan peneliti. Instrumen tersebut dikembangkan melalui aspek-aspek konformitas yang dijelaskan oleh Sears (dalam Nugroho, 2019) yang terdapat 5 aspek berikut (1) Kepercayaan terhadap kelompok. (2) Kepercayaan yang lemah terhadap penilaian sendiri, (3) Rasa takut terhadap celaan sosial, (4) Takut menjadi orang yang menyimpang. (5) Ketaatan atau kepatuhan. Instrumen tersebut sudah teruji validitas dan reliabilitasnya dengan hasil 21 item dari 25 item dinyatakan valid. Sedangkan hasil uji reliabilitasnya melalui rumus alpha cronboach diperoleh  $0,746 > 0,5$  maka dinyatakan reliabel. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif.

Indikator kinerja dalam melihat keberhasilan Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK), peneliti telah menetapkan standar keberhasilan peserta didik sebagai berikut: (1) Semua indikator dalam lembar observasi perilaku konformitas peserta didik harus mencapai kriteria Baik (B) atau  $>60\%$  dan Sangat Baik (SB) atau  $>80\%$ . (2) Hasil *test* melalui skala konformitas  $\geq 70\%$  peserta didik harus mencapai batas ketuntasan yaitu  $\geq 56$  atau kriteria sedang. Selanjutnya, media permainan dikatakan efektif apabila  $\geq 70\%$  peserta didik di kelas dapat mencapai minimal kriteria sedang. Kriteria yang ditetapkan penulis dihitung menggunakan rumus berikut :

**Tabel 1. Kriteria Hasil Observasi**

| Persentase | Kriteria             |
|------------|----------------------|
| 0 - 20 %   | <b>Sangat Kurang</b> |
| 21 - 40 %  | <b>Kurang</b>        |
| 41 - 60 %  | <b>Sedang</b>        |
| 61 - 80 %  | <b>Baik</b>          |
| 81 - 100 % | <b>Sangat Baik</b>   |

Untuk memberikan kriteria hasil *test* peneliti menggunakan rumus kategorisasi menurut Saifuddin (dalam Prasetyo, 2022), pada table berikut:

**Tabel 2. Rumus Kategorisasi**

|                      |                                     |
|----------------------|-------------------------------------|
| <b>Sangat Tinggi</b> | $X > M + 1,8 SD$                    |
| <b>Tinggi</b>        | $M + 0,6 SD < X \leq M + 1,8 SD$    |
| <b>Sedang</b>        | $M - 0,6 SD < X \leq M + 0,6 SD$    |
| <b>Rendah</b>        | $M - 1,8 SD \leq X \leq M - 0,6 SD$ |
| <b>Sangat Rendah</b> | $X < M - 1,8 SD$                    |

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan bimbingan dan konseling yang dilaksanakan di SMP Negeri 37 Semarang dengan tahapan pra-siklus, siklus 1, dan siklus 2. Pada bab ini akan dibahas hasil dari penelitian yang telah dilakukan terkait Upaya meningkatkan konformitas positif melalui layanan bimbingan klasikal menggunakan media permainan pada siswa kelas VIII C SMP Negeri 37 Semarang.

Pelaksanaan tindakan pra-siklus pada penelitian ini yaitu pada 4 agustus 2023 di kelas VIII C. Tindakan dilaksanakan pada pukul 10.55-12.15. Kegiatan dilaksanakan oleh penulis

sebagai guru dan dibantu oleh guru pamong sebagai observer. Pra-siklus dilaksanakan melalui observasi dan pengisian test skala konformitas peserta didik sebelum diberi tindakann.

Berdasarkan hasil pra-siklus melalui hasil observasi kepada kelas VIII C yang dilakukan peneliti bersama kolaborasi diperoleh skor observasi perilaku konformitas positif dengan skor rata-rata indikator pedoman observasi diperoleh skor 18 (38%) menunjukkan peserta didik masih memiliki konformitas dengan kriteria rendah. Perilaku yang didapati pada peserta didik adalah sebagai berikut: ditunjukkan peserta didik seringkali berdebat dengan temanya dan malah saling menyalahkan serta mengejek, peserta didik saat melakukan aktivitas yang salah peserta didik mencari alasan pembenaran, Peserta didik kurang menunjukkan kepercayaan pada diri sendiri, Peserta didik kurang berani bersikap berbeda dengan kelompok jika kelompoknya salah, Peserta didik kurang menunjukkan sikap kerja sama sesuai nilai yang positif, Peserta didik kurang mampu menunjukkan perilaku patuh terhadap keputusan kelompok.

Sedangkan dari hasil test skala konformitas diperoleh hasil berikut :

**Tabel 3. Hasil Pra-siklus**

| Kriteria      | Interval         | Frekuensi | Prosentase |
|---------------|------------------|-----------|------------|
| Sangat Rendah | $X < 51$         | 1         | 3%         |
| Rendah        | $51 < X \leq 56$ | 10        | 31%        |
| Sedang        | $56 < X \leq 62$ | 12        | 38%        |
| Tinggi        | $62 < X \leq 67$ | 6         | 19%        |
| Sangat Tinggi | $X > 67$         | 3         | 9%         |

Berdasarkan tabel di atas diketahui hasil pra-siklus skala konformitas siswa. Diketahui dari 32 siswa yang mengisi, didapati 1 siswa (3%) dengan kriteria sangat rendah, 10 siswa (31%) dengan kriteria rendah, 12 siswa (38%) dengan kriteria sedang, 6 siswa (19%) dengan kriteria tinggi, 3 siswa (9%) dengan kriteria sangat tinggi. Sehingga dapat diketahui mayoritas siswa memiliki

konformitas sedang, akan tetapi juga masih banyak siswa memiliki perilaku konformitas rendah yang dapat diartikan siswa masih kurang dalam perilaku konform.

Melalui pelaksanaan pra-siklus, peserta didik menunjukkan perilaku konformitas yang kurang melalui hasil observasi dan hasil skala konformitas. Peserta didik masih kurang memiliki kesadaran sebagai pribadi yang perlu mengikuti nilai, norma, dan aturan yang positif. Peserta didik cenderung melakukan konformitas dalam bentuk negatif. Hal tersebut berpengaruh pada hasil observasi dan test peserta didik, ditunjukkan hasil observasi dengan kriteria konformitas yang rendah dan masih banyak peserta didik mendapatkan hasil test skala konformitas dengan kriteria rendah dan sangat rendah

Siklus 1 dilaksanakan dengan 2 pertemuan yaitu pada Rabu 9 Agustus 2023 dan Rabu 23 Agustus 2023. Tindakan dilaksanakan pada pukul 10.50-12.15 WIB. Dalam aktivitas tindakan ini, peneliti bertugas sebagai pengajar dibantu oleh guru pamong sebagai observer. Siklus 1 dilaksanakan dengan alur perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, dan refleksi.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas peserta didik dapat diketahui pada siklus 1 secara keseluruhan menunjukkan peserta didik sudah cukup baik dengan skor indikator observasi diperoleh skor rata-rata 21 (58%) dengan kriteria sedang. Berdasarkan kesimpulan hasil observasi siklus 1 terdapat perubahan dan peningkatan dibanding pra-siklus menjadi lebih baik dalam menunjukkan sikap konformitas. Akan tetapi skor yang diperoleh belum mencapai indikator kinerja, masih terdapat perilaku konformitas yang kurang sebagai berikut: peserta didik yang belum bisa mempercayai kelompok ditunjukkan dengan tidak menyepakati kesepakatan kelompok, peserta didik pasrah tanpa memperhatikan hal yang semestinya dapat dilakukan dengan lebih baik, dan peserta didik mengabaikan kesepakatan kelompok dengan melakukan aktivitas diluar kesepakatan kelompok.

Selain itu terdapat peningkatan dari hasil test skala konformitas siklus 1 pada tabel berikut:

**Tabel 4. Hasil test Siklus 1**

| Kriteria      | Interval         | Frekuensi | Prosentase |
|---------------|------------------|-----------|------------|
| Sangat Rendah | $X < 51$         | 0         | 0%         |
| Rendah        | $51 < X \leq 56$ | 3         | 9%         |
| Sedang        | $56 < X \leq 62$ | 15        | 47%        |
| Tinggi        | $62 < X \leq 67$ | 8         | 25%        |
| Sangat Tinggi | $X > 67$         | 6         | 19%        |

Berdasarkan tabel di atas diketahui hasil siklus 1 skala konformitas siswa. Diketahui dari 32 siswa yang mengisi, 3 siswa (9%) dengan kriteria rendah, 15 siswa (47%) dengan kriteria sedang, 8 siswa (25%) dengan kriteria tinggi, 6 siswa (19) dengan kriteria sangat tinggi. Sehingga dapat diketahui mayoritas siswa memiliki konformitas sedang. Dari hasil tersebut terdapat peningkatan hasil perilaku konformitas pada siklus 1, baik pada kriteria sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Akan tetapi masih beberapa siswa dalam kriteria rendah. Sehingga perlu ditingkatkan lagi pada siklus 2.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus 1, data yang diperoleh melalui observasi dan test yang telah dilaksanakan dapat diperoleh beberapa hal yang dapat dievaluasi sebagai berikut : (1) Penulis sebagai guru belum bisa mengontrol kelas dengan baik dalam pengkondisian kelas, (2) Peserta didik kurang antusias ketika dipertengahan kegiatan, (3) Media yang digunakan kurang menarik bagi peserta didik, (4) Manajemen waktu yang kurang, (5) Peserta didik kurang fokus karena teralihkan bermain hp, (6) Peserta didik kurang percaya diri, (7) Masih terdapat siswa mendapatkan hasil tes skala konformitas dengan kriteria rendah.

Melalui data yang diperoleh di siklus 1, penulis perlu melakukan perbaikan pada siklus 2. Perbaikan yang perlu dilakukan penulis, antara lain: (1) Peningkatan manajemen kelas yang baik guna mengontrol situasi kelas. (2) Pemberian reinforcement berbentuk

hadiah bagi peserta didik yang aktif dan mengikuti pembelajaran dengan baik. (3) Menyediakan media yang menarik. (4) Lebih tegas dalam pengontrolan siswa berkaitan dengan penggunaan gadget dan hal lain yang mengganggu jalannya kelas. (4) Memberikan dorongan/ motivasi bagi peserta didik agar lebih percaya diri dalam mempresentasikan hasil pekerjaannya. (5) Memberikan kesempatan maksimal bagi siswa dalam menyampaikan pendapatnya maupun berkontribusi dalam jalannya pembelajaran.

Siklus 2 dilaksanakan dengan 2 pertemuan yaitu pada Rabu 30 Agustus 2023 dan Rabu 6 September 2023. Tindakan dilaksanakan pada pukul 10.50-12.15 WIB. Dalam aktivitas tindakan ini, peneliti bertugas sebagai pengajar/ guru yang dibantu oleh guru pamong sebagai observer. Siklus 2 dilaksanakan dengan alur perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, dan refleksi yang telah diperbaiki dari hasil tindakan siklus 1.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas peserta didik dapat diketahui pada siklus 2 secara keseluruhan menunjukkan peserta didik sudah baik dengan skor indikator observasi diperoleh skor rata-rata 29 (80%) dengan kriteria baik. Hasil observasi perilaku peserta didik yang diperoleh secara keseluruhan peserta didik sudah dapat memunculkan pemahaman dan kesadaran pada sikap konformitas positif, ditunjukkan dengan sikap: Peserta didik mampu menunjukkan sikap percaya pada kelompok, Peserta didik mampu menunjukkan kepercayaan pada diri sendiri, peserta didik yang berani mengungkapkan pendapatnya meskipun berbeda dengan pendapat temannya, peserta didik mampu mengikuti kesepakatan kelompok yang telah dibuat bersama, dan Peserta didik mampu menunjukkan sikap kerja sama sesuai nilai yang positif.

Selain itu terdapat peningkatan dari hasil test skala konformitas siklus 2 pada tabel berikut:

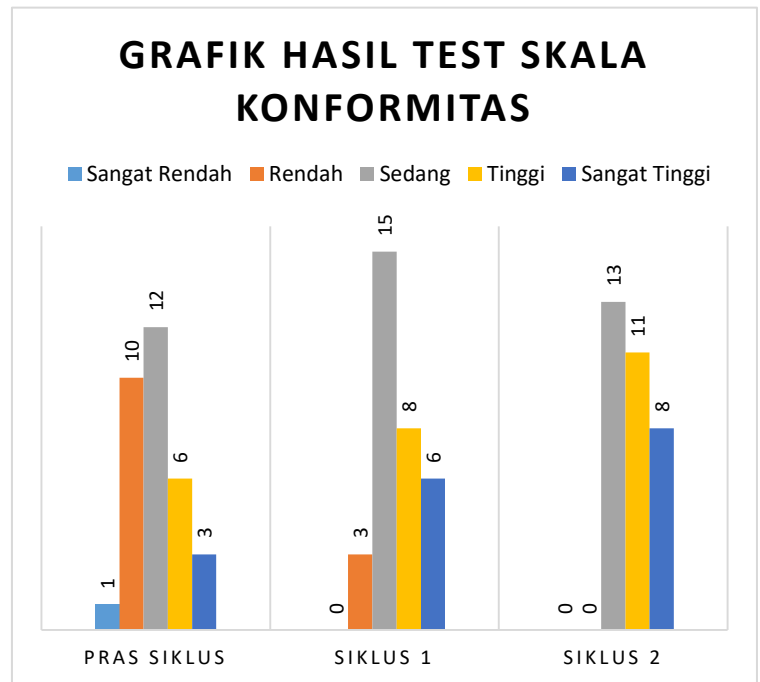
**Tabel 5. Hasil *test* Siklus 2**

| Kriteria      | Interval         | Frekuensi | Prosentase |
|---------------|------------------|-----------|------------|
| Sangat Rendah | $X < 51$         | 0         | 0%         |
| Rendah        | $51 < X \leq 56$ | 0         | 0%         |
| Sedang        | $56 < X \leq 62$ | 13        | 41%        |
| Tinggi        | $62 < X \leq 67$ | 11        | 34%        |
| Sangat Tinggi | $X > 67$         | 8         | 25%        |

Berdasarkan tabel di atas diketahui hasil siklus 2 skala konformitas siswa. Diketahui dari 32 siswa yang mengisi, 13 siswa (41%) dengan sedang, 11 siswa (34%) dengan kriteria tinggi, 8 siswa (25%) dengan kriteria sangat tinggi. Sehingga dapat diketahui mayoritas siswa memiliki konformitas sedang. Dari hasil tersebut terdapat peningkatan hasil perilaku konformitas pada siklus 1, baik pada kriteria sedang, tinggi, dan sangat tinggi serta tidak ada siswa yang masuk pada kriteria sangat rendah dan rendah.

Melalui observasi dan *test* yang dilaksanakan, peneliti bersama observer melakukan pembahasan akan data yang telah diperoleh. Melalui proses diskusi dan analisis yang telah dilakukan, ditemukan fakta yaitu: (1) penerapan media permainan telah berjalan dengan baik. (2) Peserta didik telah aktif dan menjadi pusat pembelajaran. (4) Terjadi peningkatan konformitas peserta didik. (5) Peserta didik mampu menunjukkan perilaku konformitas yang positif.

**Gambar 1. Grafik hasil *test* Skala Konformitas .Pra-Siklus,Siklus 1, Siklus 2**



Diketahui dari hasil penelitian tindakan bimbingan dan konseling yang telah dilakukan peneliti pada proses pra siklus, siklus 1 dan siklus 2, siswa kelas VIII C mengalami peningkatan konformitas positif yang signifikan. Ditunjukkan tercapainya standar keberhasilan yang telah ditetapkan sebagai berikut : (1) Semua indikator dalam lembar observasi tindakan dan perilaku peserta didik harus mencapai kriteria Baik (B) atau >60% dan Sangat Baik (SB) atau >80%. (2) Hasil test peserta didik harus mencapai batas ketuntasan yaitu  $\geq 56$  atau kriteria sedang. Selanjutnya, media permainan dikatakan efektif apabila  $\geq 70\%$  peserta didik di kelas dapat mencapai minimal kriteria sedang.

Dari hasil akhir yang diperoleh pada hasil observasi diperoleh skor rata-rata 29 (80%) > 60% dengan kriteria baik, sehingga telah mencapai standar keberhasilan pada lembar observasi. Pada hasil *test* skala konformitas pada hasil akhir seluruh peserta didik ( $\geq 70\%$ ) didik telah mencapai batas ketuntasan skor  $\geq 56$

atau kriteria sedang. Selain itu media permainan pulau rahasia yang diterapkan peneliti dapat dikatakan efektif menyelesaikan permasalahan di atas karena seluruh peserta didik ( $\geq 70\%$ ) sudah pada mencapai kriteria baik pada indikator observasi dan seluruh peserta didik mendapatkan kriteria konformitas sedang, tinggi, dan sangat tinggi pada hasil *test* skala konformitas. Sehingga Media ini efektif dapat meningkatkan pemahaman dan kesadaran berperilaku konformitas positif melalui kegiatan permainan secara kelompok yang dilakukan peserta didik.

Pada Permainan yang dilakukan, peserta didik didorong untuk berperilaku sesuai aspek-aspek konformitas dan didorong untuk sadar atau memahami perilaku konformitas positif melalui diskusi pengentasan masalah dan penugasan yang diberikan melalui permainan pulau rahasia yang dilakukan. Dengan peserta didik yang memiliki dan memahami bentuk perilaku konformitas yang positif, perilaku mereka akan dapat sadar untuk berperilaku sesuai nilai, aturan, dan norma yang ada dimanapun lingkungannya sehingga dapat dikatakan memiliki perilaku konformitas yang positif.

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada tindakan yang dilakukan pada siklus 1 dan siklus 2 dapat terlihat bahwa peserta didik mengalami peningkatan hasil test dan sikap konformitas setelah penggunaan media permainan pulau rahasia pada layanan bimbingan klasikal. Data di atas membuktikan bahwa proses pembelajaran dan hasil test peserta didik telah mencapai indikator keberhasilan.

Media permainan terbukti meningkatkan pemahaman dan sikap konformitas positif peserta didik yang tercermin pada peningkatan hasil test skala konformitas. Menurut Kairupan (2019) Tingkat konformitas individu mempengaruhi tingkah laku individu seperti kenakalan remaja, perilaku kenakalan remaja didorong karena tidak adanya konformitas terhadap norma-norma sosial. Sehingga meningkatnya konformitas tersebut akan mendorong individu berperilaku konformitas positif

seperti mengikuti nilai, atura, dan norma yang berlaku.

Hasil tersebut juga selaras dengan hasil penelitian terdahulu terkait pemanfaatan media permainan oleh Khairani (2022), diperoleh hasil penelitian modul bimbingan dan konseling menggunakan media permainan untuk meningkatkan karakter tangguh siswa, dan terbukti efektif. Putri (2019) juga mengembangkan media permainan monopoli topeng Cirebon diperoleh hasil dari media tersebut layak dan efektif untuk digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling untuk meningkatkan kontrol diri pada siswa. Suriata (2022) juga menyebutkan media Jenga layak untuk digunakan dan efektif meningkatkan pemahaman bahaya Bullying siswa.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa konformitas positif adalah sikap yang penting dimiliki oleh siswa untuk berperilaku di lingkungannya sesuai nilai norma dan aturan yang ada. Sehingga siswa perlu mengetahui konformitas positif, dengan hal itu guru bimbingan dan konseling perlu mengenalkan tentang konformitas positif melalui layanan bimbingan dan konseling menggunakan media yang inovatif dan kreatif. Salah satu alternatif layanan yang diterapkan dapat menggunakan media permainan pulau rahasia yang disesuaikan kontennya pada layanan bimbingan konseling.

Dengan demikian, penelitian disimpulkan telah berhasil. Media permainan terbukti efektif meningkatkan pemahaman dan kesadaran sikap konformitas positif peserta didik yang tercermin pada peningkatan hasil observasi dan *test* skala konformitas.



#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada bab sebelumnya penulis dapat menyimpulkan media permainan terbukti efektif meningkatkan pemahaman dan kesadaran sikap konformitas positif peserta didik yang tercermin pada peningkatan hasil test skala konformitas. Hal ini dibuktikan dengan data menunjukkan seluruh peserta didik mencapai batas ketuntasan yaitu  $\geq 56$  atau kriteria sedang.

Peserta didik mampu menunjukkan pemahaman dan kesadaran sikap konformitas positif dengan lebih mudah dan antusias melalui media permainan pulau rahasia yang diadaptasi dari permainan monopoli. Hal tersebut melalui indikator observasi yang dilakukan peneliti dengan kolaborasi, mendapatkan kriteria baik di akhir siklus.

Dengan menggunakan media yang menyenangkan, peserta didik bisa mendapatkan pembelajaran yang bermakna yang juga mempengaruhi hasil belajar mereka agar optimal. Hal tersebut telah terbukti melalui peningkatan yang signifikan pada hasil *test* dan aktivitas siswa setelah diterapkannya media permainan pulau rahasia pada layanan bimbingan klasikal.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R., & Mardiah, M. (2020). Pemanfaatan Video Blog (Vlog) Sebagai Media Pembelajaran Speaking Pada Siswa Sma Kelas Xi Di Yayasan Pendidikan Nur Hasanah Medan. *Visipena*, 11(2), 217–227.
- Halimatusya'diah, N., & Setyowati, A. (2023, September). Literature review: Pengembangan media island academic hardiness (icha) tentang academic hardiness. In *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Ahmad Dahlan* (Vol. 3).
- Irfatul Chusniyah, Novi Ratna Dewi, S. D. P. (2016). Keefektifan Permainan Monopoli Berbasis Science Edutainment Tema Tata Surya Terhadap Minat Belajar dan Karakter Ilmiah Siswa Kelas VIII. *USEJ - Unnes Science Education Journal*, 5(2), 1242–1252.
- Kairupan, M., Karame, V., & Karawisan, Y. V. (2019). Hubungan Kecerdasan Emosional dan Kecerdasan Spiritual Dengan Kenakalan Remaja di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Tombatu Kecamatan Tombatu. *Journal Of Community & Emergency*, 7(2), 255-269.
- Khairani, C. P., & Mudjiran, M. (2022). Pengembangan Modul Bimbingan dan Konseling untuk Meningkatkan Karakter Tangguh Siswa dalam Belajar. 7(4), 142–150.
- Marsela, F., Wahdani, N., Bahri, S., & Rosita, D. (2023). Efektivitas Media Permainan Monopoli Dalam Terapi Bermain Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Siswa. *Visipena*, 14(1), 1-13
- Mochamad Nursalim. (2013). *Pengembangan Media Bimbingan & Konseling*. Jakarta: Akademi Permata.
- Ningrum, R. E. C., Matulesy, A., & Rini, R. A. P. (2019). Hubungan antara konformitas teman sebaya dan regulasi emosi dengan kecenderungan perilaku bullying pada remaja. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikologi*, 15(1), 124.
- Nugroho, B. S. (2017). *Konformitas Teman Sebaya Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Sekolah Menengah Atas* (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).
- Prasetyo, A., & Sutoyo, A. (2022). Hubungan antara Kecerdasan Spiritual dengan Aktualisasi Diri Siswa SMA Negeri 1 Bergas. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 11(3), 13-21
- Prasetyo, A., Venty, V., & Yuliati, K. (2023). Hubungan Kecerdasan Spiritual dengan Konformitas Siswa Kelas VII SMP Negeri 37 Semarang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 2802-2807.
- Putri, R. F., & Putri, R. F. (2019). Belajar Bahasa Inggris melalui Board Game/Card Game. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2019 Belajar*, 2(1), 539– 543.
- Sartika, M., & Yandri, H. (2019). Pengaruh layanan bimbingan kelompok terhadap konformitas teman sebaya. *Indonesian*

- Journal of Counseling and Development, 1(1), 9-17.
- Suriata, S., Dinda Febita Sari, & Siti Rahmi. (2022). Pengembangan Media Jenga pada Layanan Informasi untuk Meningkatkan Pemahaman Bahaya Bullying di MTS DDI Kota Tarakan. *JCOSE Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 4(2), 62–68.
- Suwarjo, (2013). 55 Permainan dalam Bimbingan dan Konseling. Yogyakarta: Paramitra Publishing
- Triastuti, D. Akbar, S., & Irawan, E. (2016). Penggunaan Media Papan Permainan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. Seminar Nasional Pengembangan Profesionalisme Pendidik untuk Membangun Karakter Anak, (2). 257- 264.
- Widiyanti, N. (2021). Teknik Sosiodrama Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Mereduksi Konformitas Teman Sebaya. *Nusantara of Research: Jurnal Hasilhasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 8(1), 65-75.