

AFGD (*ACTIVE FOCUS GROUP DISCUSSION*) DENGAN MEDIA KARMA BOARD SEBAGAI INOVASI *GAME* PEMBENTUKAN KARAKTER UNTUK BIMBINGAN DAN KONSELING JENJANG SMA

Dr. Agus Santoso, S.Ag., M.Pd⁽¹⁾, Regina Zahara, S.Sos.I⁽²⁾
UIN Sunan Ampel Surabaya⁽¹⁾, SMA Progresif Bumi Shalawat⁽²⁾
Email: Poe3regina@gmail.com⁽²⁾

ABSTRAK

Metode penelitian yang digunakan dalam tulisan ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif berdasarkan kajian kepustakaan. Pemilihan pendekatan ini diharapkan dapat menggambarkan dengan detail tentang AFGD (*Active Focus Group Discussion*) dengan media karma *board* sebagai inovasi *game* pembentukan karakter untuk bimbingan konseling jenjang SMA. Pedoman penyusunan penelitian ini melalui tahapan-tahapan yang sistematis, sehingga diharapkan akan menghasilkan karya tulis yang komprehensif dan terstruktur. Hasil dari penelitian ini berupa kajian serta *board* yang disebut dengan Karma Board beserta cara penyampaian yang sesuai *standard* yang diharapkan dapat menjadi model media yang berguna dalam meningkatkan *brand* guru BK menjadi lebih baik terutama bagi pelajar di jenjang SMA.

Kata kunci: *Karma Board, Pembentukan Karakter, Bimbingan dan Konseling di SMA*

ABSTRACT

The research method used in this paper uses a qualitative descriptive approach based on literature review. The selection of this approach is expected to illustrate in detail about AFGD (*Active Focus Group Discussion*) with the *Karma Board* media as an innovative character building game for high school guidance and counseling. Guidelines for the preparation of this research uses systematic stages, so it is expected to produce a comprehensive and structured paper. The results of this study are in the form of studies and boards called the Karma Board and the delivery methods that are in accordance with standards which are expected to be a useful media model in improving the brand of counseling teachers to be better, especially for students in high school level.

Keywords: *Karma Board, Character Building, Guidance and Counseling in High School*

PENDAHULUAN

Anak di jenjang SMA adalah anak yang berada pada usia remaja pertengahan (*middle adloescant*) dan juga remaja akhir (*late adolescent*). Masa ini kerap disebut dengan masa pencarian jati diri untuk menentukan arah hidup mereka ketika dewasa. Oleh karena itu, orang tua memiliki andil penting dalam proses transisi tersebut, dan membantu mereka untuk menentukan jati dirinya sesuai dengan potensi yang dimiliki (Hamzah, 2009). Remaja merupakan sosok yang penuh potensi namun perlu bimbingan agar dapat mengembangkan

apa yang telah dimilikinya untuk perkembangan dirinya di masa depan (Ahmad, 2018). Pada saat anak menginjak remaja, tak boleh ada cara pendisiplinan remaja yang menimbulkan rasa takut atau intimidasi dalam diri anak. Bila ada remaja yang kabur dari rumah, atau berperilaku menyimpang dan sangat kasar, itu hampir bisa dipastikan akibat dari komunikasi yang buruk di masa lalunya, dan biasanya itu menunjukkan orangtua remaja ini dulu lebih sering menerapkan cara-cara yang menimbulkan rasa takut dalam mengasuh anaknya, dan bukannya memilih cara-cara yang memadukan rasa cinta dengan sikap tegas atau asertif (Steve, 2006). Maka dari itu perlu adanya pengasuhan dan pembimbingan yang lebih dapat diterima dengan hati yang seluas-luasnya dari diri remaja. Dengan kata lain, perlu adanya cara dan inovasi yang lebih tepat dalam memberi bimbingan terhadap remaja. Hal ini berkaitan dengan fungsi adanya guru BK di sekolah yang salah-satunya adalah membimbing perkembangan pribadi, sosial, belajar, dan karir peserta didik (Maliki, 2016).

Dari penjelasan di atas, dapat dikatakan bahwa guru BK berperan besar dalam pembentukan karakter siswa. Namun, tidak sedikit masih dijumpai bahwa *brand* guru BK di sekolah masih buruk di mata siswa di jenjang SMA. Bahkan terdapat *meme* yang menggambarkan bahwa guru BK adalah sosok yang seram layaknya dinosaurus. Di dalam sebuah artikel *meme* tentang guru BK juga digambarkan bahwa guru BK adalah sosok yang diataakuti siswa serta dikenal sebagai guru yang hanya bertugas menghukum siswa saja (Hendra, 2009: 72). Seharusnya, guru BK justru harus lebih dekat dengan siswanya. Hal itu sesuai dengan tugas konselor yang seharusnya dapat memberikan *attending* yang baik dan senyum terhadap kliennya. Jika guru BK hanya sebagai *momok* siswa, maka hal ini tidak sejalan dengan mendidik yang sesuai dengan perkembangan diri peserta didik yang dalam hal ini sedang berada di masa remaja atau jenjang SMA. Seharusnya guru BK tidak lagi memiliki *brand* yang buruk di mata siswa. Dalam rangka merubah *image* buruk ini, maka perlu adanya berbagai inovasi dari guru BK dalam membantu tugas perkembangan remaja dengan lebih baik dan efektif.

Guru BK dalam membuat sebuah inovasi media juga tak lepas dari adanya penilaian diri siswa yang dilakukan oleh guru BK. Dengan adanya pelaksanaan penilaian sikap diasumsikan peserta didik memiliki perilaku baik, sehingga jika dijumpai perilaku yang kurang baik, maka perlu adanya pembinaan dan pembentukan karakter oleh pendidik. Oleh karena itu, penulis membuat suatu inovasi pembentukan karakter melalui *board* yang diasumsikan dapat membentuk karakter siswa dengan situasi yang tidak melupakan karakter remaja dan dengan teknik yang lebih mudah diterima oleh remaja. Maka dari itu, penulis menyajikan sebuah inovasi pemberian bimbingan karakter siswa jenjang SMA berupa media

board yang dengan judul *AFGD (Active Focus Group Discussion)* dengan media *Karma board* sebagai inovasi *game* pembentukan karakter untuk BK (Bimbingan dan Konseling) jenjang SMA. Dengan inovasi ini diharapkan menjadi salah satu model yang dapat menstimulus guru BK untuk menciptakan karya inovasi lainnya yang dapat menyesuaikan karakter perkembangan anak didiknya. Dan diharapkan pula, *brain* maupun *image* guru BK yang selama ini buruk di mata siswa akan berubah menjadi sosok guru yang selaras dengan fungsi BK yang sebenarnya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam tulisan ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif berdasarkan kajian kepustakaan. Di dalam buku berjudul *Sosiologi I* oleh Taufik, dkk dijelaskan bahwa dengan metode ini, penelitian dapat dilakukan dengan cara mengumpulkan data dengan mengambil data atau keterangan dari buku-buku literatur di perpustakaan. Adapun kelebihan dalam metode penelitian kepustakaan adalah peneliti dapat menggali teori-teori dasar dan konsep yang telah ditemukan oleh para peneliti terdahulu, dapat mengikuti perkembangan penelitian dalam bidang yang akan diteliti, memperoleh orientasi yang lebih luas mengenai topik yang dipilih, memanfaatkan data sekunder, menghindari duplikasi penelitian (Kun, 2006). Pemilihan pendekatan ini diharapkan dapat menggambarkan dengan detail tentang *AFGD (Active Focus Group Discussion)* dengan media *karma board* sebagai inovasi *game* pembentukan karakter untuk bimbingan konseling jenjang SMA.

Penulis menggunakan studi kepustakaan berupa buku, jurnal, artikel dan berita dari Internet. Adapun kutipan yang diambil disesuaikan dengan segala informasi yang dibutuhkan dalam mendalami kajian dari target penelitian. Waktu penulisan penelitian ini dimulai dari tanggal 30 April 2020 hingga 15 Mei 2020. Penulisan dilakukan di Sidoarjo Jawa Timur Indonesia. Adapun testimoni implementasi dilakukan secara daring ke beberapa murid yang berada di jenjang SMA.

Pedoman menyusun penelitian ini melalui tahapan-tahapan yang sistematis, sehingga diharapkan akan menghasilkan karya ilmiah yang komprehensif dan terstruktur. Tahapan penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Menemukan dan merumuskan masalah, 2) Mencari dan menyeleksi sumber-sumber pustaka baik buku, jurnal, artikel, dan berita yang relevan, 3) Menganalisis sumber-sumber pustaka untuk menjawab suatu permasalahan dan mengambil data yang relevan sesuai dengan pembahasan, 4) Merumuskan alternatif dari permasalahan, 5) Menarik suatu kesimpulan dan membuat rekomendasi, 6) Menulis karya ilmiah atau penelitian. 7) Melakukan *editing* terhadap penelitian yang telah

jadi sebagai upaya untuk meminimalisasi kesalahan pada kesesuaian pembahasan, kaidah-kaidah bahasa serta penulisan.

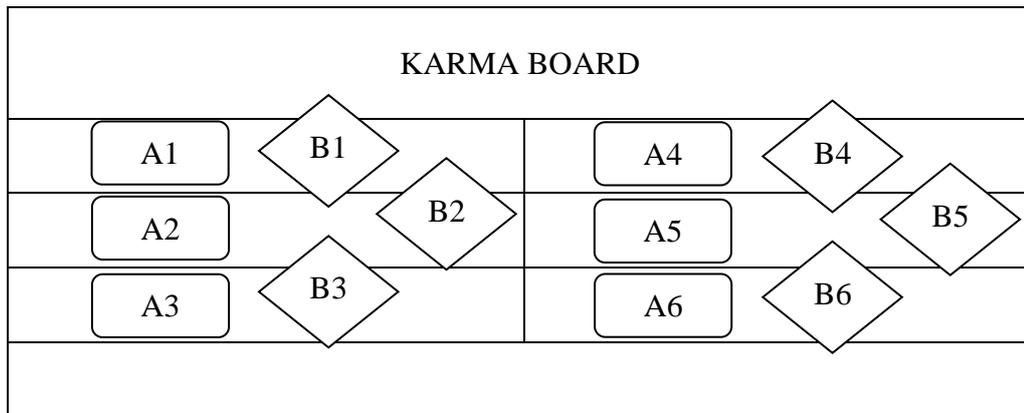
HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum penulis menjelaskan tentang media inovasi berupa *karma board*, penulis akan memaparkan terlebih dahulu mengenai maksud AFGD (*Active Focus Group Discussion*) di dalam penelitian ini. AFGD diambil dari gabungan kata antara *Active* atau aktif dan *Focus Group Discussion* atau FGD. FGD merupakan sebuah diskusi yang dirancang khusus untuk membicarakan suatu masalah secara terfokus. FGD diarahkan seorang moderator dan dibantu oleh seorang asisten, serta dihadiri oleh peserta terpilih dalam jumlah terbatas (Abu Huraerah, 2008). Di dalam mencari suatu data dalam penelitian, FGD juga merupakan sebutan dari suatu metodologi penelitian. Namun, FGD yang dimaksud di dalam AFGD ini terfokuskan kepada ruang siswa jenjang SMA untuk dapat memberi tanggapan terhadap permasalahan yang di bahas dalam forumnya. Sedang guru BK di dalamnya berfungsi sebagai mediator, moderator, penengah, dan pembimbing yang meluruskan topik supaya tidak keluar dari bahasan serta memberi simpulan sehingga dapat dipertik oleh siswa jenjang SMA. Sedangkan kata *active* atau aktif di sini diartikan sebagai aktif dalam memberikan pendapat. Guru BK berperan aktif dalam memberikan stimulus sehingga siswa dapat berperan aktif dalam menyampaikan pendapat, memberi tanggapan, dan menyimpulkan bahasan diskusi. Stimulus yang diberikan, bukan hanya arahan yang disampaikan guru BK, namun juga berupa media yang disebut dengan *Karma Board*.

Karma Board berasal dari dua gabungan kata, yaitu *karma* dan *board* yang berarti papan. Di dalam kamus umum Bahasa Indonesia, *karma* adalah segala perbuatan manusia selama hidup di dunia. Dan hukum *karma* adalah hukum yang akan menimpa diri kita sehubungan dengan *karma* itu sendiri. *Karma* juga disebut sebagai hukum sebab akibat. Prinsipnya, hukum *karma* sangat sederhana, yaitu seseorang akan menuai apa yang sudah ia tabur (Santoso, 2007). Jadi, di dalam *board* yang dibuat oleh penulis, penulis ingin menstimulus siswa untuk memikirkan apa sebab dan akibat dari segala tindakan yang dilakukannya. Contoh, jika seorang siswa malas belajar dan berlatih, maka ia tidak akan mendapatkan cita-cita yang dia inginkan. Jika seorang siswa memiliki impian untuk menjadi seorang dokter dan mengambil jurusan kedokteran pada saat kuliah nanti, namun siswa tersebut bermalas-malasan di sekolah, sering tidur saat materi pembelajarannya berlangsung, maka akibatnya ia tidak akan sulit untuk mewujudkan cita-citanya.

Bentuk dari *karma board* ini berupa papan atau kertas tebal dengan panjang dan lebarnya kurang lebih 5-7 jengkal. Di dalam *board* ini disediakan 6 kotak untuk bahasan yang

akan dibahas oleh siswa. Untuk lebih jelasnya, penulis akan menunjukkan desain dari karma board ini, sebagai berikut:



Kotak A tersebut berisi sebuah hal yang bisa menjadi sebab, dan kotak B berisi tentang akibat. Kotak B tersebut adalah kartu-kartu yang terpisah dari A. Dan di sini tugas siswa adalah mencocokkan peristiwa yang ada di A dengan akibat yang didapatkan jika hal yang di kotak A dilakukan dengan menempelkan kartu B di kartu A tersebut. Pada papan ini, penulis membagi menjadi beberapa topik pembahasan berdasarkan kasus yang pernah terjadi di sekolah. Pertama adalah papan problema terkini. Kedua adalah papan profesi. Ketiga adalah papan emoji. Contoh dari papan problema terkini adalah misalkan dalam sebuah sekolah terdapat siswa yang melakukan kecurangan yaitu menyontek saat ujian serta berbagai kecurangan lainnya saat mengerjakan soal ujian. Maka dari itu, guru BK dapat mengambil topik integritas di dalam board itu. Di dalam karma board dengan topik integritas, maka semua kotak A akan dipasangkan dengan kotak B yang berisi akibat yang terjadi jika A dilakukan. Misalkan sebagai berikut:

- A1 berisi gambar menyontek saat ujian, maka B1 sebagai pasangannya dapat berupa gambar tikus berdasi, yang dapat menstimulus siswa dalam berfikir bahwa kecurangan yang kecil dapat membuat seseorang berlanjut untuk melakukan kecurangan yang besar.
 - A2 berisi gambar berbohong kepada teman, maka B2 sebagai pasangannya dapat berupa gambar teman yang tidak mempercayai siswa tersebut karena telah berbohong.
 - A3 berisi gambar seorang siswa yang meminjam barang tanpa izin, maka B3 sebagai pasangannya dapat berupa gambar yang menunjukkan siswa tersebut mendapat hukuman.
- Dan lain sebagainya. Selanjutnya contoh dari papan emoji adalah, sebagai berikut:
- A1 berisi emoji menangis, maka B1 sebagai pasangannya dapat berupa gambar berdoa.
 - A2 berisi emoji senang, maka B1 sebagai pasangannya dapat berupa gambar sedang bersyukur/bersedekah kepada orang lain.

- A3 berisi emoji marah, maka B1 sebagai pasangannya dapat berupa gambar yang berisikan faedah dari sabar. Dan lain sebagainya. Berikutnya, contoh dari papan profesi yang misalkan sebagai berikut:

- A1 berisi gambar salah-satu macam jurusan kuliah di universitas, maka B1 dapat berupa gambar mater-materi mata kuliah yang ada pada masing-masing kotak. Dan lain sebagainya. Kartu B berbentuk kartu yang dapat dipasangkan ke kotak A.

Penerapan AFGD dengan media karma *board* dapat dilakukan pada saat siswa berada pada masa jenjang SMA. Pada awalnya, guru BK memasuki kelas. Kemudian, guru BK membagi kelompok siswa menjadi 6 kelompok, sesuai jumlah kotak A (terdapat 6 kotak). Di dalam 6 kotak itu, siswa diarahkan untuk memilih kotak dan menggabungkannya dengan kartu B. Dalam satu kelompok, siswa berdiskusi tentang sebab akibat. Siswa tersebut dapat mendiskusikan apa yang terjadi dengan lebih luas dan maksimal. Untuk lebih jelasnya, penulis membagi perilaku menjadi beberapa, sebagai berikut:

- Guru BK memberikan arahan,
- Guru BK menjelaskan tentang *board* itu,
- Guru BK membagikan kartu B,
- Siswa yang dalam satu kelompok telah mendapat kartu,
- Kemudian siswa diberi waktu untuk menempelkan kartu dan mencocokkannya dengan kotak tabel (kotak A),
- Setelah masing-masing kelompok telah mencocokkan kartu masing-masing, maka AFGD dapat dilaksanakan,
- Masing-masing kelompok menjelaskan sebab akibat yang telah didapatkan. Pada saat inilah siswa aktif dalam berpendapat. Tugas guru BK disini adalah mengontrol bahasan supaya tidak keluar dari topik bahasan.

SIMPULAN

Anak pada jenjang SMA adalah anak yang berada di usia remaja pertengahan (*middle adloescant*) dan juga remaja akhir (*late adolescent*). Masa ini kerap disebut dengan masa pencarian jati diri untuk menentukan arah hidup mereka ketika dewasa. Oleh karena itu, orangtua serta pendidiknya memiliki peran yang sangat penting dalam proses transisi itu. Remaja merespon dengan baik nasihat dan arahan jika dia merasa bahwa dirinya dihargai, dan bahwa si pengkritik yang memberinya arahan itu tidak sedang menghina dan merendharkannya. Oleh karena itu, penting bagi konselor di SMA untuk lebih mencari inovasi bimbingan dan pembinaan yang dapat diterima pelajar di usia tersebut. Selama ini, masih

banyak pelajar yang mengasumsikan bahwa guru BK adalah guru yang tugasnya menghukum siswa dan mencari kesalahan siswa. Bahkan terdapat *meme* guru BK yang menggambarkan jika guru BK seperti dinosaurus yang seram. Dari segala asumsi tersebut, dapat dikatakan bahwa guru BK belum memiliki *brand* yang sesuai dengan fungsi BK yang sebenarnya. Maka dari itu, penulis memberikan salah-satu inovasi media bimbingan *character building* yang di sajikan dengan menyenangkan melalui *Focus Group Discussion* dengan Board yang telah didesain sesuai topik yang ingin disampaikan.

Metode penelitian yang digunakan dalam tulisan ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif berdasarkan kajian kepustakaan. Pemilihan pendekatan ini diharapkan dapat menggambarkan dengan detail tentang AFGD (*Active Focus Group Discussion*) dengan media karma *board* sebagai inovasi *game* pembentukan karakter untuk bimbingan konseling jenjang SMA. Pedoman penyusunan penelitian ini melalui tahapan-tahapan yang sistematis, sehingga diharapkan akan menghasilkan karya tulis yang komprehensif dan terstruktur. Hasil dari penelitian ini berupa kajian serta *board* yang disebut dengan Karma Board beserta cara penyampaian yang sesuai *standard* yang diharapkan dapat menjadi model media yang berguna dalam meningkatkan *brand* guru BK menjadi lebih baik terutama bagi pelajar di jenjang SMA.

DAFTAR PUSTAKA

- Bafirman. (2016). *Pembentukan Karakter Siswa*. Jakarta: Kencana.
- Biddulph, S. (2006). *Mendidik Anak dengan Cinta*. Jakarta: Gramedia.
- Chandramulyana, S. (2007). *138 Tanya Jawab Nasib Keberuntungan*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Hasan, H. (2009). *Melejitkan 3 Potensi Dasar Anak Agar Menjadi Saleh dan Cerdas*. Jakarta: Qultummedia.
- Hendra. *Guru BK adalah Sosok yang Ditakuti Siswa*, dikutip dari <https://www.brilio.net/ngakak/7-meme-guru-bk-ini-bikin-kamu-ketawa-sambil-keringat-dingin-180816b.html> pada tanggal 02 Mei 2020
- Hisyam, M. (2009). *Inovasi Partisipasi dan Good Governance*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Huraerah, A. (2008). *Pengorganisasian dan Pengembangan Masyarakat*. Bandung: Humaniora.
- Jahja, Y. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana.
- Maliki. (2016). *Bimbingan Konseling di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Maryati, Kun dkk. (2006). *Sosiologi Jilid 3*. Jakarta: Esis Erlangga.
- Nofrion. (2016). *Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Ridoi, M. (2018). *Cara Mudah Membuat Game Edukasi*. Masyka.

- Rohman, T, dkk. *Sosiologi 1*. (Perpustakaan Nasional KDT), hal. 12
- Setyawan, S . (2015). *Kelas Asyik Dengan Games*. Jakarta: Grasindo.
- Setyowati, E. (2018). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar melalui Konseling Kelompok*. Jurnal Pendidikan Empirisme.
- Singgih, D, G., Singgih D. (2008). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Soetjningsih., Christiana, H. (2018). *Perkembangan Anak*. Jakarta : Kencana.
- Suparjan, E. (2019). *Pendidikan Sejarah untuk Membentuk Karakter Bangsa*. Yogyakarta: Dee Publisher.
- Susanto, A. (2018). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Syarbini, A. (2014). *Model Pendidikan Karakter Dalam Keluarga*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Teguh, I., Iman. (2019). Upaya Peningkatan Kemampuan Guru dalam Menerapkan Model Pembelajaran Problem Based Intruction melalui Supervisi Teknik FGD. *Jurnal Pendidikan Empiris*. 30 (6)
- Zakaria., Mia dkk. (2018). *Jeli Membangun Karakter Anak*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.