

**ARTIKEL**

**PENGARUH PERMAINAN THE LAGEND OF TUAN DOSEP SEBAGAI  
TEKNIK BIMBINGAN KLASIKAL TERHADAP KARAKTER PEDULI  
SOSIAL SISWA KELAS X SMAN 1 KANDAT  
TAHUN AJARAN 2019**



**Oleh:**

**IRWAN SAIFUDIN**

**14.1.01.01.0070**

**Dibimbing oleh :**

- 1. Drs. SETYA ADI SANCAYA, M.Pd**
- 2. NORA YUNIAR SETYAPUTRI, M.Pd**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

**2019**

## SURAT PERNYATAAN ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2019

**Yang bertanda tangan di bawah ini:**

Nama Lengkap : IRWAN SAIFUDIN  
NPM : 14.1.01.01.0070  
Telepon/HP : 081515891170  
Alamat Surel (Email) : Irwansaif123456789@gmail.com  
Judul Artikel :

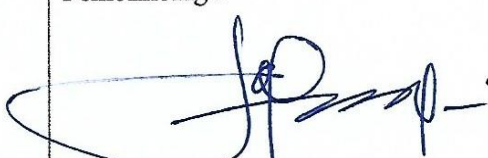
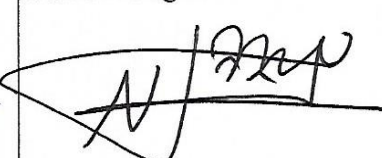
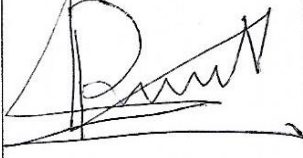
PENGARUH PERMAINAN THE LAGEND OF TUAN DOSEP SEBAGAI TEKNIK  
BIMBINGAN KLASIKAL TERHADAP KARAKTER PEDULI SOSIAL SISWA  
KELAS X SMAN 1 KANDAT TAHUN AJARAN 2019

Fakultas – Program Studi : FKIP – BIMBINGAN DAN KONSELING  
Nama Perguruan Tinggi : UN PGRI KEDIRI  
Alamat Perguruan Tinggi : Jl. KH. Ahmad Dahlan No.76, Mojoroto, Kec. Mojoroto,  
Kota Kediri, Jawa Timur 64112

Dengan ini menyatakan bahwa :

- artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
- artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 23 Juli 2019
Pembimbing I  Drs. SETYA ADI SANCAYA, M.Pd NIDN. 0712076102	Pembimbing II  NORA YUNIAR SETYAPUTRI, M.Pd NIDN. 0702068903	Penulis,  IRWAN SAIFUDIN NPM. 14.1.01.01.0070

**PENGARUH PERMAINAN THE LAGEND OF TUAN DOSEP SEBAGAI  
TEKNIK BIMBINGAN KLASIKAL TERHADAP KARAKTER PEDULI  
SOSIAL SISWA KELAS X SMAN 1 KANDAT  
TAHUN AJARAN 2019**

IRWAN SAIFUDIN

14.1.01.01.0070

FKIP – BIMBINGAN DAN KONSELING

Irwansaif123456789@gmail.com

Drs. SETYA ADI SANCAAYA, M.Pd dan NORA YUNIAR SETYAPUTRI, M.Pd  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

**ABSTRAK**

Berdasarkan hasil observasi karakter peduli sosial di SMAN 1 KANDAT masih dikatakan rendah. Hal ini ditandai dengan banyak siswa yang tidak dapat membangun hubungan yang baik dengan teman lainnya, hal ini dibuktikan ketika berada di luar kelas ada beberapa siswa yang tidak mengenal siswa lain, perilaku saling ejek dengan teman dan hal tersebut menimbulkan perkelahian antar siswa. Penelitian ini memiliki rumusan masalah yaitu adakah pengaruh permainan *The Legend Of* Tuan Dosep sebagai teknik bimbingan klasikal terhadap karakter peduli sosial siswa kelas X SMAN 1 KANDAT . Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan permainan *The Legend Of* Tuan Dosep sebagai teknik bimbingan klasikal terhadap karakter peduli sosial pada siswa kelas X SMAN 1 KANDAT. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen. Populasi siswa kelas X SMAN 1 KANDAT berjumlah 240 dan sampel berjumlah 36 siswa sedangkan cara penentuan sampel memakai teknik *Cluster sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan skala karakter peduli sosial. Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan uji normalitas dan uji t paired sample test dengan bantuan *SPSS versi 24.0 for windows*. Hasil analisis normalitas menunjukkan data berdistribusi normal sehingga teknik analisis yang digunakan adalah statistik parametris. Hasil uji t *paired sample test* menunjukkan bahwa sig.2-tailed  $0,000 < 0,050$ . Dengan demikian  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan *The Legend Of* Tuan Dosep sebagai Teknik bimbingan klasikal terhadap karakter peduli sosial siswa kelas X SMAN 1 KANDAT Tahun ajarana 2019. Disarankan bagi guru BK untuk menggunakan permainan *The Legend Of* Tuan Dosep untuk bimbingan klasikal karna dapat mempengaruhi karakter peduli sosial siswa.

**KATA KUNCI** : Permainan *The Legend Of* Tuan Dosep sebagai teknik bimbingan klasikal terhadap karakter peduli sosial siswa kelas X

## I. LATAR BELAKANG

Salah satu cita-cita nasional bangsa Indonesia yang tercantum dalam pembukaan Undang-Undang dasar 1945 Alinea ke-4 adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Untuk mewujudkan cita-cita tersebut salah satunya melalui pendidikan. Pendidikan menjadi hal yang sangat penting dan krusial ketika kita ingin memajukan bangsa. Pendidikan akan membawa suatu bangsa kepada kemajuan. Negara yang mengabaikan pendidikan akan menjadi negara yang tertinggal. Maka dari itu Undang-Undang mengamatkan untuk memberikan pendidikan kepada seluruh warga Negara Indonesia. Hal ini tercantum dalam Undang-Undang Dasar NKRI 1945 pasal 31 ayat (1) yang berbunyi: "Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan."

Siswoyo, dkk (2008:17) mengartikan pendidikan sebagai suatu kekuatan yang dinamis dalam kehidupan setiap individu, yang mempengaruhi perkembangan fisiknya, daya jiwanya (akal, rasa dan kehendak), sosial dan moralitasnya. Pendidikan adalah sebuah kekuatan dinamis yang dapat mempengaruhi kemampuan, kepribadian setiap manusia dalam hubungannya dengan sesama, lingkungan, serta dengan Tuhan. Oleh karena itu pendidikan sangat penting dilakukan setiap saat baik itu di rumah, di sekolah, dan di masyarakat.

Pendidikan sebagai sarana mencerdaskan kehidupan bangsa juga berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan potensi serta membentuk kepribadian dan karakter manusia. Hal itu sesuai dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam Undang-Undang No.20

Tahun 2003 tentang Sisdiknas, Pasal 3 yang menyatakan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Mencermati fungsi pendidikan nasional, yakni mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, apabila pendidikan tidak mampu membentuk watak (*character*) bisa dikatakan pendidikan tersebut tidak berfungsi dengan baik.

Selain mementingkan pendidikan, Indonesia adalah Negara yang selalu mementingkan kebudayaan, karena kebudayaan di Indonesia diyakini membawa pendidikan karakter yang baik, seperti kebudayaan jaranan selain mempersembahkan tarian, kesenian jaranan juga mengandung cerita dan juga permainan tradisional seperti Tuan Dosep permainan ini mengajarkan tentang kepedulian Sosial hal ini bisa kita artikan bahwa kesenian, permainan tradisional dan kebudayaan Indonesia membentuk karakter bangsa atau mengajarkan bangsa untuk melihat nilai-nilai baik buruknya perbuatan.

Indonesia merupakan negara yang terkenal akan kesenian, permainan tradisional dan kebudayaannya banyak negaralain yang sudah mengakuinya, tetapi masyarakat Indonesia cenderung mengabaikannya dan berperilaku

seperti budaya luar, Padahal budaya luar membawa dampak negative bagi masyarakat Indonesia seperti game online dan juga K Pop dampaknya masyarakat Indonesia menjadi masyarakat yang individual dan mengabaikan lingkungan sekitarnya selain itu cara penampilannya juga tidak memandang sopan santun seperti rambut di semir berwarna warni, bagi kaum wanita pakaian tidak menutupi aurodnya dan juga cara berbicaranya cenderung tidak sopan dan tidak mempunyai tatakrama.

Hal ini sudah melanda sebagian anak SD sampai anak SMA mereka berperilaku cenderung meniru budaya luar dari cara berbicara di sekolah mereka tidak memandang sopan santun dengan guru dan juga cara berpakaian selalu acak-acakkan tidak peduli aturan berpakaian di sekolah yang mengarah pada kesopanan dan estetika, ini jelas pengaruh budaya luar yang di akibatkan oleh K Pop dan lebih parahnya lagi siswa tidak mau peduli lingkungan sekitar, mereka selalu asik bermain game online di saat istirahat seharusnya siswa bermain dan belajar kelompok dengan temannya mereka malah berdiam diri di kelas sambil bermain game online, ketika ada temannya yang kesusahan siswa cenderung tidak memperdulikannya seolah-olah siswa berada di dunia yang mereka huni sendiri, hal ini juga ada di SMAN 1 KANDAT banyak siswa yang tidak dapat membangun hubungan yang baik dengan teman lainnya, hal ini dibuktikan ketika berada di luar kelas ada beberapa siswa yang tidak mengenal siswa lain, perilaku saling

ejek dengan teman dan hal tersebut menimbulkan perkelahian antar siswa.

Permainan tradisional adalah permainan yang di lakukan orang – orang terdahulu sejak jaman kerajaan berdiri di Indonesia, tujuan dari permainan tradisional sangat bagus untuk pedidikan karakter Piaget (1962) memandang bahwa saat bermain, anak tidak belajar sesuatu yang baru, melainkan belajar untuk mempraktekkan keterampilan yang baru diperoleh. Dengan bermain, anak akan mendapatkan peran yang sangat penting, yaitu mengembangkan aspek sosial emosional. Dengan demikian permainan tradisional sangat penting untuk perkembangan anak dalam bidang sosial tetapi karna permainan tradisional sangat sederhana dan dirasa sangat kekanak - kanaan atau terlalu kuno sehingga para remaja tidak mau memainkannya lagi.

Dengan keadaan seperti itu banyak hal negatif yang terjadi bagi para remaja seperti yang di alami andi remaja tujuh belas tahun ini tidak pernah bisa lepas dari permainan video game yang memang sudah menjadi kegemarannya sejak masih kecil. Belakangan, saking asyiknya memainkan video game, Andi mulai menarik diri dari pergaulan dan sering bolos sekolah. Orangtua yang merasa khawatir berusaha melarang, namun ketika video gamenya diambil, maka Andi mulai kehilangan kontrol lalu *ngamuk-ngamuk*. "Pandangan matanya jadi *hostile* kalau dilarang main video game. Kecanduan games tidak bisa dianggap sepele, terutama kalau sudah mempengaruhi perilaku. Menurut dr Suzy 2014, gangguan jiwa psikotis

yang ditandai dengan cara berpikir yang mulai kacau bisa juga berawal dari kecanduan games yang tidak ditangani dengan baik. Seperti yang telah di jelaskan sebenarnya remaja sangat menyukai game dan bermain tapi permainanyalah yang salah bukan membawa dampak positif malah membawa dampak negatif oleh karna itu harus ada pengembangan permainan tradisional agar lebih menyenangkan lagi bila dimainkan.

Maka dari itu penelitian ini akan menguji permainan tradisional tuan dosep yang sudah dimodifikasi, menurut menurut Buol (2018) permainan Tuan Dosep sudah ada pada jaman belanda serta sangat berguna bagi perkembangan karakter peduli sosial, kenapa permainan tuan dosep harus dimodifikasi menurut Hartanto 2006 bimbingan klasikal harus membuat siswa paham akan materi yang disampaikan. karna permainan ini sangat simpel maka harus disesuaikan dengan kondisi pada waktu bimbingan klasikal. Dalam skripsi ini akan dibuat modifikasi permainan tuan doses menjadi permainan *The lagen of* Tuan Dosep permainan akan merubah desain yang tadinya sangat sederhana dan membosankan dibuat semenarik mungkin kususnyanya bagi kalangan remaja dan akan di kolaborasikan dengan bimbingan klasikal.

Menurut Hartanto (2006) terdapat beberapa langkah yang perlu diperhatikan dalam bimbingan klasikal yaitu Memilih metode dan teknik yang sesuai dengan kondisi siswa. Agar layanan bimbingan klasikal berjalan lancar maka memerlukan metode yang tepat sehingga siswa dapat aktif dan

senang dalam mengikutinya, maka dari itu permainan *The Lagen Of* Tuan Dosep sangat tepat karna permainan ini sangat menyenangkan dan dapat membuat siswa aktif dalam memainkannya dengan begitu akan lebih memudahkan siswa dalam memahami materi bimbingan yang akan diberikan.

Bimbingan klasikal adalah bimbingan kelas besar yang dilakukan oleh guru BK untuk memberikan bimbingan kepada siswa dan materi yang di sampaikan adalah masalah sosial hal ini sangat cocok bila dipadukan dengan permainan *The Legend Of* Tuan Dosep sebagai teknik bimbingan dikarnakan permainannya dibuat dengan disain yang tidak akan kalah serunya dengan permainan masa kini tentunya siswa tidak akan malu lagi untuk memainkannya serta kesenangan dalam permainan akan bertambah karna mengandung unsur menantang dan cara memenangkannyapun juga sangat sulit hal inilah yang akan membuat siswa menjadi tertarik dikarnakan siswa sekarang sangat suka tantangan apa lagi cara menyelesaikannya dilakukan dengan cara bekerjasama dengan temannya.

Didalam permainan *The Legen Of* Tuan Dosep pengajaran dalam membentuk karakter peduli sosial akan dinomer satukan dikarnakan menjadi acuan dalam pengembangan desain sehingga permainan ini masih berunsur pada permainan tradisional dan tidak terpengaruh pada dampak negative permainan masakini tetapi siswa yang akan memainkannya akan lebih tertarik karena tingkat

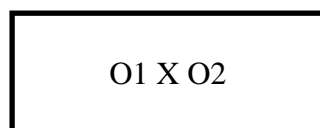
keseruaannya tidak kalah dengan permainan game online, ular tangga, monopoli dsb.

Berdasarkan uraian di atas peneliti menyusun skripsi dengan judul “Pengaruh permainan The Lagen Of Tuan Dosep sebagai teknik bimbingan klasikal terhadap karakter peduli sosial siswa kelas X di SMAN 1 KANDAT Tahun ajaran 2019.

## II. METODE

Menurut Sugiyono (2012: 61) variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Sedangkan variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Pada penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah karakter peduli sosial disebut variabel (Y) . Sedangkan variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan *The Lagen Of Tuan Dosep* atau disebut variabel (X).

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan tehnik one-group pretes postes design.



Gambar 2.1

Tehnik *One-Group Pretes Postes Design*

O<sub>1</sub> = nilai *pre-test*

X = perlakuan

O<sub>2</sub> = nilai *post-test*

Populasi dalam penelitian adalah siswa kelas X SMAN 1 KANDAT yang

terdiri atas 6 kelas masing - masing kelas terdiri dari 40 siswa berarti jumlah keseluruhan siswa kelas X ada 240 siswa. Menurut Gay dan Diehl (1992) penelitian *experimental sempel* minimunnya adalah 15 % jadi siswa yang akan di ambil dalam penelitian ini sebanyak 40 siswa. Peneliti menetapkan sampel dengan menggunakan teknik *cluster sampling*.

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik (Arikunto,2006:219). Instrumen untuk menghimpun data dalam penelitian ini menggunakan teknik angket dengan jenis Skala likert berjumlah 40 butir soal dengan indikator 8 item dengan alternatif jawaban 1 sampai 5.

Untuk teknik yang digunakan dalam mengguji reliabelitas dan validitas instrumen ini menggunakan *alpha Cronbach* dan korelasi *product moment* yang dalam penghitungannya dibantu dengan progam *SPSS 24 For Windowes*.

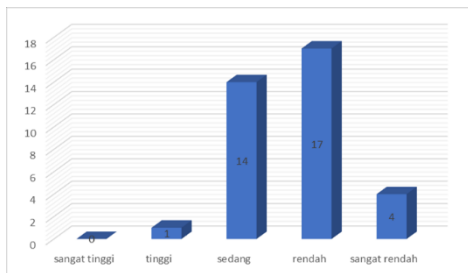
## III. HASIL DAN KESIMPULAN

Dalam penelitian ini setelah proses pengumpulan data, data yang diperoleh dianalisis menggunakan setatistik deskriptif untuk menghitung skala karakter peduli sosial dan untuk menguji hipotensis menggunakan *paired sample t test* dibantu dengan *SPSS 24 for windows*.

Adapun hipotesis yang diajukan adalah ada pengaruh permainan *The Lagen Of Tuan Dosep* sebagai bimbingan klasikal terhadap karakter

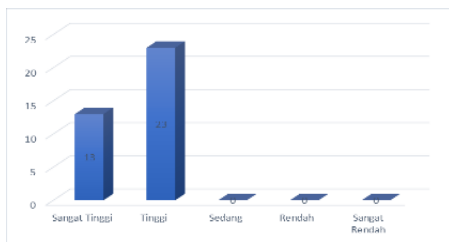
peduli sosial siswa kelas X SMAN 1 KANDAT Tahun ajaran 2019.

Untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan bisa dilihat dari grafis dan tabel berikut ini :



Gambar 3.1

Grafik Karakter Kepedulian Sosial Sebelum Dilakukan Permainan *The Legend Of Tuan Dosep*



*Legend Of Tuan Dosep*

Gambar 3.2

Grafik Karakter Kepedulian Sosial Sesudah Dilakukan Permainan *The Legend Of Tuan Dosep*

Tabel 3.1

Perbedaan Hasil Skor Karakter Kepedulian Sosial Sebelum dan Sesudah Dilakukan Permainan *The Legend Of Tuan Dosep*

Statistics Descriptif			
		Pretest	Posttest
N	Valid	36	36
	Missing	0	0
Mean		92.6389	160.7222
Median		89.0000	160.0000
Mode		80.00	160.00

Sum	3335.00	5786.00
-----	---------	---------

Berdasarkan gambar 3.1 bisa dilihat siswa yang mendapatkan nilai sangat rendah ada 4, rendah 17, sedang 14, tinggi 1 dan sangat tinggi 0 bisa disimpulkan bahwa sebelum dilakukan perlakuan siswa memiliki karakter peduli sosial rendah dan berdasarkan gambar 3.2 siswa yang mendapat nilai sangat rendah 0, rendah 0, sedang 0, tinggi 23 dan sangat tinggi 13 bisa disimpulkan bahwa siswa yang sudah diberi perlakuan permainan *The Legend Of Tuan Dosep* memiliki karakter peduli sosial yang tinggi bisa dilihat juga dari tabel 3.1 hasil nilai rata – rata pretest senilai 92,63 sedangkan posttest senilai 160,72 jadi dapat disimpulkan sesudah dilakukan permainan *The Legend Of Tuan Dosep* karakter peduli sosial siswa jauh lebih kuat.

Dalam penelitian ini untuk menguji pengaruh maka akan digunakan Uji t menurut singgih santoso (2014), pedoman dalam pengambilan keputusan dalam *Paired Samples Test* berdasarkan nilai (2-tailed) apabila nilai kurang dari 0,05 maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh. Analisis uji t dihitung menggunakan *SPSS 24 for*.

Tabel 3.2

Paired Samples Test

		Paired Differences				T	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pa	pretest - posttest	68.6944	28.70920	4.78487	78.40824	58.98065	14.357	0.000	

Dilihat dari tabel 3.2 Dari hasil perhitungan bisa dilihat dari t hitung



dan Sig. (2-tailed). Untuk  $t$  hitung diperoleh hasil 14.357 setelah itu dibandingkan dengan  $t$  tabel. Untuk melihat  $t$  tabel *Paired samples test* dilihat dari  $df = 35$  dan diperoleh hasil 1.68957 yang berartikan nilai  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel atau  $14.357 > 1.68957$  sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh. Karna di penelitian ini memakai taraf signifikansi kurang dari 0,05 maka yang akan digunakan Sig (2-tailed) diperoleh hasil  $0,000 < 0,05$ , artinya terdapat pengaruh antara sebelum dilakukan perlakuan dengan sesudah dilakukan perlakuan.

#### IV. PENUTUP

Bimbingan klasikal dengan menggunakan teknik permainan *The Legend Of* Tuan Dosep membuat karakter peduli sosial siswa lebih kuat karna dapat ,dilihat dari nilai rata-rata sebelum dilakukan permainan *The Legend Of* Tuan Dosep di peroleh hasil ,92.63 sedang sesudah dilakukan permainan *The Legend Of* Tuan Dosep di peroleh hasil 160.72. Berdasarkan analisis data paired sampel  $t$ -tes diketahui Sig. (2-tailed) adalah  $0,000 < 0,05$ , secara garis besar dapat ditarik kesimpulan ada pengaruh permainan *The Lagen Of* Tuan Dosep sebagai teknik bimbingan klasikal terhadap karakter peduli sosial siswa kelas X di SMAN 1 KANDAT Tahun ajaran 2019.

#### V. DAFTAR PUSTAKA

Azhar Arsyad, 2011. Media Pembelajaran Jakarta, PT RajaGrafindo Persada.

Arikunto, S.2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Bina Aksara.

Afifah Nur Chayatye 2016. 112 Game Untuk Training Out Bound Jogjakarta, Katahati.

Ku Danandjaja, James. 1984. Folklor Indonesia: ilmu gossip, dongeng, dan lain-lain.

Kurniati, Euis. (2006). Program Bimbingan untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional. Tesis. PPB FIP UPI: tidak diterbitkan.

Jakarta: Grafiti Pers rniati, E. 2011. Program Bimbingan untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional.Surakarta: Skripsi Universitas Mu - hammadiyah Surakarta.

Prayitno & Erman Amti. (2004). Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling,Jakarta: Rineka Cipta.

Ronny Buol, C.L. 2016. Controversial issues in the Classroom. (Onliene). tersedia :<https://sitara.wordpress.com/2016/05/07/ini-9-permainan-tradisional-anak-di-sulawesi-utara/#more-3474>, diunduh 27 Desember 2017.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Soekanto, Soerjono. Sosiologi Suatu Pengantar. Jakarta: Rajawali Pers, 2012



Triantmini. 2011 Controversial issues in the Classroom. (Online). <http://pembelpai.blogspot.com/2011/01/bab-iii-kepedulian-sosial.html>, diunduh 26 Desember 2017.

