

## **Implementasi layanan bimbingan dan konseling di sekolah dasar untuk mengembangkan kemandirian siswa**

**Ahmad Rofi Suryahadikusumah<sup>1</sup>, Adrianus Dedy<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas PGRI Palembang

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Universitas PGRI Palembang

<sup>1</sup>email : [ahmadrofi@univpgri-palembang.ac.id](mailto:ahmadrofi@univpgri-palembang.ac.id)

<sup>2</sup>email : [adrianusdedy@univpgri-palembang.ac.id](mailto:adrianusdedy@univpgri-palembang.ac.id)

---

### *Abstract*

The research aim to find way the implementation of guidance and counseling services in SD Xaverius 7, especially in developing child autonomy. Research method used is collaborative action research, researchers collaborating with teachers in the implementation of guidance and counseling process that integrated learning process. The research was done in three the activity cycle. The results show 1) guidance services can be done by implementing various games that were conducted before / after learning, 2 ) student's daily journal use as classroom management strategies in developing child autonomy, 3) counseling service must keep being done by professional counselor. Success key of guidance services is the capability of teachers in building an interactive dialogue for game and evaluation of daily journal

Keywords: guidance in elementary school; autonomy

### *Abstrak*

Penelitian dilakukan untuk menemukan pola implementasi dari pelayanan bimbingan dan konseling di SD Xaverius 7, khususnya dalam mengembangkan kemandirian anak. Metode yang digunakan adalah *collaborative action research*, yaitu peneliti beserta guru berkolaborasi dalam pelaksanaan layanan bk yang terintegrasi dengan PBM. Penelitian dilakukan dalam tiga siklus kegiatan. Hasil penelitian menunjukkan 1) layanan bimbingan dapat dilakukan dengan melakukan berbagai bentuk permainan yang dilakukan sebelum / sesudah pembelajaran, 2) Jurnal harian siswa (mencatat dan menilai kegiatan harian siswa) dilakukan sebagai strategi manajemen kelas dalam mengembangkan kemandirian, 3) Layanan Konseling tetap harus dilakukan oleh Konselor profesional. Setelah implementasi, taraf kemandirian berada pada kategori inisiatif. Kunci keberhasilan dari layanan bimbingan ialah kemampuan guru dalam membangun dialog interaktif selama permainan maupun evaluasi jurnal harian (catatan kegiatan siswa).

Kata Kunci: BK di sekolah dasar, kemandirian

---

Histori artikel : disubmit pada 20 April 2019; direvisi pada 10 Juni 2019; diterima pada 12 Juni 2019

### **A. PENDAHULUAN**

Keberadaan bimbingan dan konseling di Sekolah Dasar (SD) berperan penting dalam membantu keberhasilan tujuan pendidikan di sekolah dasar. *American School*

*Counselor Association (ASCA)* mengemukakan bahwa berbagai penelitian selama 20 tahun terakhir telah menunjukkan layanan konseling dan pelayanan kesehatan mental dapat meningkatkan prestasi siswa di

sekolah dasar (Sink, 2008). Sejalan dengan hal tersebut, pemerintah Indonesia pun menaruh perhatian akan pentingnya layanan bimbingan dan konseling di SD, dibuktikan dengan adanya Permendikbud Nomor 111 tahun 2014, tentang Bimbingan dan Konseling pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Di lain pihak, banyak sekolah dasar yang tidak memiliki pelayanan bimbingan dan konseling, dan terjadi kebingungan untuk oprasional pelaksanaannya. Kegiatan sosialisasi peraturan hingga panduan oprasional terus dilakukan kepada guru kelas, termasuk di Kota Palembang.

Pelaksana program BK di SD ialah guru kelas harus melaksanakan tugas memberikan layanan bimbingan dan konseling di kelas yang menjadi tanggung jawabnya (Widada, 2015). Sejalan dengan pendapat tersebut, hasil temuan Martanti (2015) menunjukkan hampir semua permasalahan yang berkaitan dengan siswa diselesaikan oleh guru kelasnya masing-masing. Guru kelas sebagai pelaksana bimbingan tidak hanya mengentaskan persoalan belajar saja, namun juga berperan dalam mengontrol perilaku siswa agar mencapai perkembangan yang optimal.

Penegasan pentingnya bimbingan dan konseling di sekolah salah satunya melihat fase perkembangan di usia 7-12 tahun merupakan usia emas bagi setiap aspek perkembangan. Selain sebagai masa pertumbuhan, usia SD pun merupakan masa pengenalan dan pembentukan. Bimbingan dan konseling di SD berfungsi untuk memfasilitasi siswa mempelajari

keterampilan hidup sehari hari, pembentukan sikap dan kebiasaan yang positif, sehingga siswa menjadi individu yang mandiri.

Kemandirian dalam bertindak (*autonomy behavior*) merupakan kemampuan yang dikembangkan melalui bimbingan dan konseling. Pada usia 7 -12 tahun, individu belajar untuk bertanggungjawab dalam kehidupan sehari-hari, sehingga melalui bimbingan dan konseling, siswa dilatih untuk mengerjakan sendiri berbagai aktivitasnya dan belajar mengenali masalah yang dihadapinya. Kemandirian dalam bertindak perlu dilatihkan kepada anak sehingga anak dapat berani menolak, dan bersikap tegas agar terhindar dari masalah-masalah yang akan mengganggu perkembangan peserta didik.

Anak anak dihadapkan pada berbagai masalah serius, mulai dari *bullying* hingga pelecehan seksual dan *human trafiking*. Berbagai upaya yang disarankan berfokus kepada memandirikan anak untuk mengenali situasi yang membahayakannya, dan tanggap dalam menghadapi situasi tersebut. Murro & Kottman (Mashar & Nurihsan, 2017) menjelaskan dalam bimbingan dan konseling anak akan mampu mengembangkan pemahaman diri dengan baik (*sens of self*), nilai-nilai individu, serta memahami perasaan berdasarkan pengalaman yang dialami yang menjadi sumber percaya diri mereka. Dengan kata lain, kemandirian yang menjadi fokus bimbingan dan konseling di SD ialah rangkaian kemampuan untuk berinisiatif, mampu mengatasi hambatan atau masalah, mempunyai

rasa percaya diri dan dapat melakukan sesuatu sendiri tanpa bantuan orang lain.

Pengembangan kemandirian anak di sekolah dasar memerlukan berbagai strategi dan aktivitas untuk memfasilitasi siswa dalam berkembang. Aktivitas yang dilakukan harus mampu membantu anak untuk mengenali dirinya sendiri dan lingkungannya, mampu mengarahkan diri dan pada akhirnya mampu memecahkan masalah yang kemungkinan dihadapi dalam hidupnya, sehingga anak menjadi individu yang mandiri. Strategi yang dapat digunakan adalah melalui penggunaan media, mendongeng, permainan dan strategi kreatif lainnya yang dapat diterapkan dalam proses konseling (Geldard & Geldard, 2011).

Persoalan yang dihadapi ialah lemahnya pemahaman dan kemampuan guru di sekolah dasar untuk merancang dan mengimplementasikan aktivitas dan strategi dalam bimbingan dan konseling terhadap anak. Temuan peneliti ketika melakukan sosialisasi Pedoman Operasional Penyelenggaraan BK (POP BK) kepada guru –guru SD di Kota Palembang, pada 26 Januari 2017 menunjukkan 1) layanan bimbingan di sekolah dasar dirasakan perlu, namun belum ada sistem pelayanan yang jelas yang diterapkan di sekolah, 2) guru kelas lebih banyak melakukan kegiatan instruksional, sehingga kegiatan bimbingan belum terintegrasi dengan proses belajar di kelas, 3) pengetahuan mengenai pengembangan peserta didik masih terbatas.

Oleh karena itu penelitian dilakukan untuk membantu guru di SD Xaverius 7 Palembang untuk mengimplementasikan layanan bimbingan dan konseling dalam pengembangan kemandirian siswa. Penekanan implementasi ialah melakukan strategi permainan dan integrasi antara bimbingan dengan proses belajar di kelas, sesuai dengan panduan operasional pelayanan BK

## B. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *collaborative action research* atau penelitian tindakan kolaboratif. Peneliti beserta guru berkolaborasi dalam memperbaiki proses pembelajaran pada anak khususnya pada proses kemandirian anak, dimana peningkatan tersebut dilakukan dengan implementasi bimbingan yang sesuai dengan karakteristik anak Sekolah Dasar. Keterlibatan guru walik kelas diutamakan, karena dalam Panduan Operasional Pelaksanaan BK (POP BK) dijelaskan ketika Sekolah Dasar tidak/belum memiliki guru bimbingan dan konseling atau konselor maka layanan bimbingan dan konseling dilakukan oleh guru kelas sehingga materi-materi bimbingan dan konseling dapat dipadukan dengan materi ajar.

Proses penelitian dilakukan dalam tiga siklus kegiatan, berikut merupakan uraian setiap siklus penelitian.

1. Siklus pertama; bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam memahami konteks kemandirian siswa SD,

penggunaan permainan sebagai media bimbingan konseling di SD, dan penciptaan lingkungan yang mendukung proses pengembangan kemandirian. Metoda yang digunakan adalah diskusi terfokus dan simulasi pelaksanaan permainan

2. Siklus kedua; merupakan implementasi layanan bimbingan dan konseling melalui media permainan yang terdiri *jigsaw*, *color of your life*, dan *anger baloon* Pada siklus ini permainan dilakukan dalam satu jam pelajaran.
3. Siklus Ketiga; bertujuan untuk mengimplementasikan layanan bimbingan dan konseling di SD yang terintegrasi dalam pembelajaran yaitu penciptaan lingkungan. Aktivitas yang dipilih ialah melakukan *daily journaling* (menulis jurnal harian)

Setiap siklus terdiri dari empat rangkaian kegiatan, yaitu: 1) perencanaan, 2) Pelaksanaan tindakan, 3) observasi, dan 4) evaluasi.

Penelitian dilaksanakan pada tgl 13 Agustus sampai dengan 13 oktober 2018. Subjek penelitian adalah siswa kelas 5 dan 6 SD Xaverius 7 Palembang. Disertai dua orang guru yang merupakan wali kelas kedua kelas tersebut.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk isian terbuka (kuesioner), yang ditujukan kepada guru dan siswa. Kuesioner bagi guru berisi pandangan dan pendapat guru terhadap proses permainan yang dilakukan, dan

pengamatan pada perilaku siswa setelah permainan. Sedangkan bagi siswa, kuesioner berupa pendapat mengenai permainan yang telah dilakukan.

Selain itu, digunakan juga skala kemandirian untuk memperkuat data keberhasilan implementasi layanan BK. Skala diberikan kepada siswa saat kegiatan implementasi berakhir. Skala yang diberikan menggunakan skala likert, dengan aspek –aspek antara lain : 1) Mengambil inisiatif untuk bertindak, 2) Mengendalikan sendiri aktivitas yang dilakukan, 3) Memberdayakan kemampuan yang dimiliki, dan 4) Menghasilkan karya sendiri.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Siklus 1

Siklus pertama pada penelitian ialah pelaksanaan workshop. Kegiatan workshop bertujuan untuk pengenalan keterampilan dan teknik yang dilakukan dalam implemmentasi layanan bimbingan dan konseling di SD Xaverius 7. Kegiatan workshop dilakukan dalam tiga kali pertemuan, yaitu tanggal 13, 20, dan 27 Agustus 2018.

Peneliti melakukan observasi selama kegiatan workshop berlangsung untuk menilai ketercapaian tujuan. Beberapa temuan selama observasi siklus pertama antara lain sebagai berikut.

1. Pada workshop mengenai “Memahami Kemandirian Anak”, dipaparkan konteks kemandirian berdasarkan teori Loevinger, pengenalan instrumen dalam mengungkap

- level kemandirian siswa, dan diskusi kelompok mengenai posisi siswa SD pada level kemandirian berdasarkan teori Loevinger. Hasilnya, Guru berpendapat bahwa konteks kemandirian yang dimaksud pada konsep Loevinger memeberikan pemahaman baru mengenai kemandirian siswa, dan. Mereka tertarik pada inventori yang dipresentasikan oleh pameri. Adapun berdasarkan diskusi yang dilakukan, guru sepakat bahwa level kemandirian yang dimiliki siswa kemungkinan masih pada taraf pengetahuan
2. Pada workshop kedua, yaitu mengenai “Teknik Permainan dalam Bimbingan”, guru dikenalkan dan mensimulasikan permainan *jigsaw*, *color of your life*, dan *anger baloon*. Selama permaianan, Guru menunjukkan keceriaan. Saat melakukan simulasi, guru yang memimpin permainan terlihat terampil dalam menerapkan langkah – langkah pelaksanaan permainan. Permainan yang paling dikuasai ialah *jigsaw* dan *expressive art*. hasil dari workshop kedua ialah guru-guru menilai dan menyepakati untuk mempraktikkan permainan pada kelas 5 dan 6
  3. Pada workshop ketiga dengan materi “Penciptaan Lingkungan Yang Mendukung Kemandirian”, difokuskan

pada upaya dalam menciptakan lingkungan baik dalam berntuk aturan,maupun pola komunikasi guru dengan siswa yang mendukung pada pengembangan kemandirian. Beberapa materi yang disampaikan pada dasarnya sudah banyak dipraktikkan oleh sekolah. Namun berdasarkan diskusi, sistem kontrak perilaku belum diberlakukan di sekolah sehingga menarik untuk dicoba dalam implementasi layanan.

Berdasarkan observasi selama workshop, tim guru SD Xavaerius 7 dirasa sudah siap untuk mengimplementasikan teknik permainan, dengan fokus kemandirian emosional dan kemandirian bertindak. Penggunaan kontrak perilaku dilakukan untuk mengembangkan kemandirian belajar, diutamakan pada kelas 6 SD Xaverius 7 Palembang.





#### **Siklus Kedua**

Pada siklus ini guru mempraktikkan hasil workshop, yaitu praktik penggunaan permainan dalam layanan bimbingan di kelas. praktik dilakukan dalam satu jam pelajaran. Tindakan pada siklus kedua dilakukan oleh guru kelas 5 dan 6, dengan didampingi oleh peneliti. Pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan jadwal yang direncanakan.

Pertama kali siswa melakukan permainan *jigsaw*, Latihan ini memberikan peluang kepada siswa untuk lebih mengenali beragam kondisi emosional yang dihadapi oleh anak seusia mereka, dan mengeksplorasi berbagai

kemungkinan perilaku yang akan muncul. Langkah pelaksanaan jigsaw yaitu :

1. Guru menempelkan kertas berisi “ekspresi emosi” dan “emoticon” (gambar 1) secara acak, dan posisi kertas terbalik, sehingga siswa harus menebak posisi setiap ekspresi emosi.
2. Siswa secara acak ataupun bergantian (tergantung jumlah peserta) harus memilih dan mencocokkan kertas berisi ekspresi emosi dengan emoticon yang tepat.
3. Setelah itu jika sudah berhasil mencocokkan, siswa yang berhasil tersebut diberikan pertanyaan seperti “kapan kamu biasanya merasa marah”, “apa yang biasa kamu lakukan kalau marah”, “teman teman setuju ga jika marah harus melakukan hal tersebut”

	Bahagia
	Kesal
	Marah
	Sedih

Gambar 1 . kertas ekspresi emosi dan emoticon

Selanjutnya, sebagai tindak lanjut siswa melakukan permainan *expressive writing*. Latihan ini memberikan peluang kepada siswa untuk berani mengambil keputusan yang baik

dalam situasi tertentu (diutamakan masalah yang biasa dialami siswa di kelas). Langkah pelaksanaan *expressive writing* yaitu sebagai berikut

1. Guru membagi siswa kepada beberapa kelompok masing masing 4 orang siswa.
2. Guru memberikan setiap kelompok situasi yang biasa dialami di kelas misalkan malas, kesal, bosan dll.
3. Siswa mendiskusikan apa saja yang dapat dilakukan dalam situasi tersebut di kolom kotak paling bawah, dengan menggunakan warna spidol yang mereka suka.
4. Siswa kemudian mencocokkan pada bagian *good choice* atau *bad choice*
5. Guru meminta setiap perwakilan untuk peresentasi.



Gambar 2 Guru melakukan permainan pada siswa kelas 5

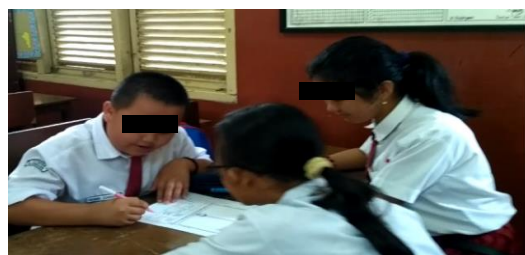
Tim peneliti melakukan observasi pada pelaksanaan permainan oleh guru wali kelas. Gambaran penerapan teknik permainan yang pertama disajikan pada gambar 2.

Selama proses tindakan berlangsung, peneliti dan guru praktikan menemukan temuan sebagai berikut a) permainan yang dilakukan sangat menyenangkan., b) peserta didik mau terlibat dan memberikan perhatian pada setiap langkah permainan, c) peserta didik terlihat antusias dengan permainan walaupun baru mengenal dan melakukannya sekali, d) peserta didik cepat tanggap memahami maksud permainan, namun anak kesulitan untuk menceritakan kondisi dirinya baik dalam *jigsaw* maupun dalam *expressive art*. Berdasarkan evaluasi dan refleksi implementasi pertama maka peneliti bersama guru melakukan perbaikan pada siklus selanjutnya, yaitu dengan memberikan pertanyaan yang lebih rinci, serta membangun dialog yang lebih interaktif pada anak.

Siklus kedua praktik permainan dilakukan pada 19 September 2018. Sesuai dengan hasil refleksi, perbaikan pada siklus ini ialah memperbanyak dialog, sehingga ketika proses permainan guru membantu siswa untuk dapat mengemukakan situasi yang memang dialaminya dalam kesehariannya, yang sesuai dengan topik bahasan dalam permainan.

Sama seperti siklus sebelumnya, pertama kali siswa melakukan permainan *jigsaw*, kemudian sebagai tindak lanjut siswa melakukan permainan *expressive writing*. Tim peneliti melakukan observasi pada pelaksanaan permainan oleh guru wali

kelas, dan sesekali membantu untuk memberikan contoh pertanyaan. Suasana pada tindakan perbaikan disajikan pada gambar 3.



Gambar 3 Siswa lebih aktif dan terbuka pada perbaikan tindakan

Hasil siklus kedua pada pelaksanaan permainan menunjukkan anak lebih terbuka dan banyak mengemukakan cerita dirinya. Oleh karena itu dialog yang dibangun oleh guru praktikan kedua membuat permainan menjadi lebih efektif. Refleksi terhadap hasil temuan siklus kedua ialah keberhasilan dari permainan dalam mengembangkan kemandirian siswa dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam membangun dialog interaktif selama permainan.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus penerapan permainan menunjukkan bahwa permainan merupakan teknik yang tepat dilakukan dalam bimbingan dan konseling di SD. Sejalan dengan pendapat Henderson & Donald (2011) strategi utama konseling dengan anak adalah *play therapy* termasuk *art therapy*. Hubungan antara guru pembimbing dengan siswa akan lebih

mudah terjalin karena keduanya merasakan kesenangan secara bersama sama.

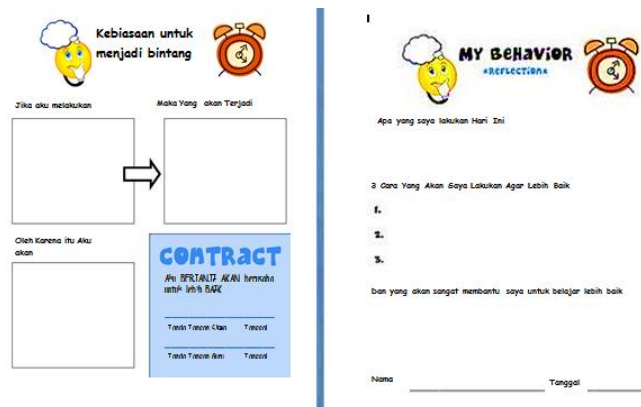
Permainan adalah salah satu cara untuk menarik anak agar bisa terlibat dalam kegiatan konseling . Permainan merupakan salah satu cara untuk membuka komunikasi bersama siswa terutama agar siswa mau menceritakan perasaan dan pemikiran terhadap situasi yang dihadapi. Bermain merupakan sarana yang baik untuk mendekati diri pada anak-anak.. Bermain juga sebagai upaya untuk mengekspresikan keinginan dan fantasinya, bahkan mengeluarkan masalah dan konflik dalam dirinya(Rusmana, 2009). Permainan dipilih konselor agar mampu melibatkan anak-anak sehingga mereka bisa bicara bebas tentang masalah-masalah yang menyakitkan(Istati & Rahmi, 2017).

Permainan yang dipilih sebaiknya mendukung proses pemecahan masalah yang dihadapinya (Geldard & Geldard, 2011). Artinya tantangan bagi guru pelaksana bimbingan dan konseling di

SD Xaverius untuk memiliki pengetahuan mengenai berbagai bentuk permainan , sehingga dapat memilih permainan yang bukan hanya membantu siswa berkespresi namun juga belajar menyelesaikan persoalan secara mandiri.

### Siklus Ketiga

Pada siklus ini implementasi difokuskan pada manajemen kelas dan pengentasan masalah. Guru menerapkan jurnal harian pada siswa sebagai media memandirikan siswa untuk merencanakan dan mengevaluasi setiap perilaku, serta belajar untukberkomitmen. Penggunaan jurnal merupakan cara lain melakukan kontrak perilaku. Selain itu, jurnal pun dilakukan agar siswa belajar menentukan pilihan perilaku yang baik untuk dilakukan oleh dirinya. Implementasinya adalah setiap akhir minggu guru melakukan *review* dan mengajak siswa untuk memperbaiki perilaku di minggu selanjutnya. Format jurnal disajikan pada gambar 4.



Gambar 4 format jurnal harian yang diterapkan

Evaluasi siklus tiga menunjukkan guru mampu menerapkan jurnal pada siswa Keterbatasannya ialah, guru

terkesan memberikan instruksi, sehingga untuk kegiatan konseling dan pengentasan masalah belum bisa



dilakukan. Idealnya pemberian jurnal harus diikuti dengan pemberian umpan balik dari kontrak yang dijalankan oleh anak. Tujuan dari membuat kontrak belajar adalah untuk membiasakan anak menyelesaikan setidaknya satu tugas/ pekerjaan kecil setiap hari, dan anak perlu diberikan reward setiap kali menunjukkan kemajuan, selain itu guru perlu menegosiasikan kembali kontrak secara berkala (Saripah, 2018).

Pada dasarnya pemberian jurnal harian merupakan aplikasi dari konseling kognitif bagi anak. Pada proses konseling umumnya memiliki langkah – langkah dan sesi yang cukup kompleks, sehingga sebaiknya pengentasan masalah melalui pemberian jurnal tetap dilakukan oleh konselor profesional.

### **Refleksi akhir**

Secara umum bentuk kemandirian siswa yang terlihat pasca layanan bimbingan ialah inisiatif. Inisiatif berarti siswa mampu memunculkan ide sendiri, kreatif dalam kesehariannya, baik dalam belajar maupun kehidupan sosial. Ara (Sa'diyah, 2017) berpendapat bahwa perwujudan kemandirian seseorang dapat dilihat dalam kemampuannya untuk mengemukakan ide, berpendapat, memenuhi kebutuhan sendiri dan berani mempertahankan sikap

Sementara itu yang masih perlu dikembangkan ialah kemampuan siswa dalam mengontrol perilaku dan bertanggung jawab. Tanggung jawab, merupakan aspek yang tidak hanya ditujukan pada diri anak itu sendiri

tetapi juga kepada orang lain, sedangkan kontrol Diri, merupakan suatu kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya, baik dengan mengubah tingkah laku atau menunda tingkah laku. Hambatan yang ditemui ialah pada usia anak siswa cenderung berada pada tahap konformistik, yaitu mematuhi aturan karena semata mata aturan dan berrprilaku sesuai dengan standar. Artinya siswa tidak terlatih untuk memahami tujuan dan pentingnya sebuah perilaku.

Penggunaan permainan kembali peneliti rekomendasikan dalam pengembangan kemampuan siswa mengontrol perilaku dan bertanggung jawab. *Adlerian Play Therapy* (AdPT) diasumsikan lebih efektif untuk mengembangkan kontrol diri siswa. AdPT sangat tepat untuk anak-anak yang memiliki kebutuhan untuk meningkatkan kendali dan control terhadap diri (Kottman, 2011).

Jenis jenis permaian berdasar konsep Adler berupa permainan metafora yang memungkinkan anak-anak untuk mengekspresikan pikiran, perasaan, dan pengalaman. Permainan yang dapat dilakukan antara lain : kegiatan menggambar dan fantasi untuk menjalin interaksi dan mengeksplorasi perasaan. Selain kegiatan menggambar dan fantasi, ceritera, puisi (sajak) dan boneka juga dapat digunakan sebagai sarana untuk memancing anak agar bisa menyatakan perasaan dan emosinya.

Penelitian lebih lanjut dilakukan kepada 58 orang siswa SD (48% Latino, 33% Eropa Amerika, 19% Afrika Amerika), hasilnya

menunjukkan pengurangan perilaku mengganggu (disruptif) di kelas secara signifikan pada anak-anak dalam kelompok eksperimen secara statistic (Meany-Walen, Bratton, & Kottman, 2014). Guru-guru pun merasakan adanya pengurangan stress yang signifikan secara statistik dalam hubungan mereka dengan siswa yang menerima AdPT.

Ketika siswa tidak mampu mengendalikan diri dan mengganggu di kelas, Guru cenderung merasakan stres karena interaksi yang dilakukan kurang mampu untuk memenuhi kebutuhan siswa selama di kelas, pada akhirnya, akan meningkatkan risiko perkembangan siswa masalah akademik, perilaku, dan sosial. Oleh karena itu untuk meningkat pada tindakan mandiri, ada baiknya dialog atau komunikasi yang bebas dan menyenangkan antar guru dan siswa terus dibangun.

Fungsi berdialog dengan siswa ialah agar guru dapat memasuki dan memahami dunia siswa, seperti yang diungkapkan oleh Murro (Trice-Black, Bailey, & Kiper Riechel, 2013) bahwa kemampuan dalam memahami dunia dan pemikiran anak merupakan kunci keberhasilan konseling. Selain itu fungsi lain dialog ialah memberikan kesempatan anak untuk berinteraksi. Dengan berinteraksi sosial, anak akan berlatih menyesuaikan diri serta mampu untuk bertanggungjawab atas apa yang dilakukan sehingga diharapkan anak mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi (Santrock, 2006)

Fokus dialog dan komunikasi yang harus dilatih pada guru ialah

membantu anak untuk memahami tujuan dari setiap perilaku yang ingin dilakukannya. Hal tersebut menjadi penting karena selama penelitian terlihat guru lebih sering memberikan instruksi kepada siswa, dengan alasan siswa di kelas pandai mencari alasan ketika melakukan pelanggaran. Sesuai dengan yang ditemukan juga dalam penelitian Martanti (2015) bahwa Anak-anak seusia kelas 4, 5 dan 6 cenderung lebih berani dan mulai memiliki argumentasi sendiri yang berbeda dengan guru maupun orang tuanya.

Oleh karena itu hendaknya selama proses konseling, anak perlu didorong untuk melakukan sesuatu sendiri yang mereka dapat lakukan. Terdapat perbedaan antara melakukan untuk (*doing to*) dengan melakukan bagi (*doing for*) anak, yaitu anak akan belajar memahami dan memilih, sehingga anak memiliki kendali dan bertanggungjawab (Weissman & Hendrick, 2014). Dengan demikian pola komunikasi guru pun akan berubah, dari yang sifatnya instruksi menjadi fasilitatif, sesuai dengan karakteristik layanan bimbingan dan konseling yang ideal.

Keterbatasan penelitian ialah pada implementasi pelaksanaan konseling sebagai upaya pengentasan. Pada dasarnya pengentasan masalah melalui konseling tetap membutuhkan tenaga konselor profesional yang dapat diangkat di setiap sekolah atau di tingkat gugus sekolah oleh Dinas Pendidikan (Farozin et al., 2016).. Namun jika tidak memungkinkan, maka guru kelas dapat melakukan konsultasi dan referral ketika

mendapatkan hambatan ataupun kesulitan dalam melakukan pengentasan masalah.

Konsultasi merupakan upaya dalam bimbingan dan konseling untuk membantu mengidentifikasi masalah yang menghambat perkembangan siswa dalam mencapai tujuan pendidikan. Dalam konteks permasalahan siswa SD, konsultasi antara guru kelas dengan orang tua / wali siswa harus dioptimalkan, karena diasumsikan penyelesaian lebih akurat apabila melibatkan peran orangtua. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah hasil penelitian Sukarman, Subaidi, & Laila (2018) yang menggunakan grup *whatsapp* orang tua siswa, guru, dan pimpinan sekolah. Grup tersebut menjadi media komunikasi dan berbagi informasi tentang tugas, sikap, dan perkembangan anak-anak. Sehingga pengentasan masalah siswa menjadi upaya bersama.

Sementara itu, referral dapat dilakukan jika konteks persoalan yang dihadapi di luar kompetensi guru kelas. Persoalan yang memerlukan alih tangan kasus seperti anak dengan kebutuhan khusus, anak dengan urusan hukum, mengalami hambatan perkembangan, dan lain lain. Oleh karena itu, dalam pengentasan masalah guru kelas dapat merujuk juga kepada tenaga ahli seperti psikolog, kepolisian, pekerja sosial, terapis dan lain lain.

#### **D. SIMPULAN**

Berdasarkan enam siklus kegiatan, strategi pelaksanaan bimbingan dapat menggunakan

permainan sebelum atau sesudah pembelajaran. Kunci keberhasilan layanan bimbingan ialah kemampuan guru dalam membangun dialog selama permaianan maupun evaluasi jurnal harian. Bentuk kemandirian siswa yang terlihat pasca layanan bimbingan ialah inisiatif. Layanan konseling tetap harus dilakukan Konselor profesional, namun jika tidak memungkinkan guru kelas dapat melakukan konsultasi bersama orang tua atau wali siswa untuk melakukan upaya bersama dan referral kepada konselor profesional, psikolog, ataupun terapis anak sesuai dengan beban dan konteks masalah yang dihadapi.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Farozin, M., Suherman, U., Triyono, Purwoko, B., Hafina, A., Yustiana, Y. R., & Sukmaja. (2016). *Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling Sekolah Dasar (SD)*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Geldard, K., & Geldard, D. (2011). *Konseling Anak-anak Sebuah Pengantar Praktis* (3rd ed.). Jakarta: Indeks.
- Henderson, & Donald, A. (2011). *Counseling Children* (8th ed.). USA: Brooks Cole.
- Istati, M., & Rahmi, N. (2017). *Penguatan Keterampilan Konseling Anak: Memilih Media*

- Dan Aktivitas Yang Tepat. *Seminar Dan Lokakarya Nasional Revitalisasi Laboratorium Dan Jurnal Ilmiah Dalam Implementasi Kurikulum Bimbingan Dan Konseling*, 4–6. Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Malang.
- Kottman, T. (2011). *Play therapy: Basics and beyond* (2nd ed.). Alexandria: American Counseling Association.
- Martanti, F. (2015). Peran Guru Kelas Dalam Memberikan Layanan Bimbingan Dan Konseling Di SDN Watuaji 01 Kabupaten Jepara. *Magistra*, 6(2), 18–31.
- Mashar, R., & Nurihsan, J. (2017). Metaphor Counseling and Students Responsibility on Elementary School. *GUIDENA: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan Dan Konseling*, 7(2), 140–152. <https://doi.org/10.24127/gdn.v7i2.820>
- Meany-Walen, K. K., Bratton, S. C., & Kottman, T. (2014). Effects of adlerian play therapy on reducing students' disruptive behaviors. *Journal of Counseling and Development*, 92(1), 47–56. <https://doi.org/10.1002/j.1556-6676.2014.00129.x>
- Rusmana, N. (2009). *Bimbingan Dan Konseling Kelompok Di Sekolah. (Metode, Teknik Dan Aplikasi)*. Bandung: Rizqi Press.
- Sa'diyah, R. (2017). Pentingnya Melatih Kemandirian Anak. *Kordinat*, 15(1), 31–46.
- Santrock, J. W. (2006). *Perkembangan Masa Hidup: Edisi Kelima (Terjemahan Joda Damanik & Achmad Chusairi)* (Kelima). Jakarta: UI Press.
- Saripah, I. (2018). *Permasalahan Anak dan Remaja Serta Solusinya*. Bandung: Alfabeta.
- Sink, C. A. (2008). Elementary School Counselors and Teachers: Collaborators for Higher Student Achievement. *The Elementary School Journal*, 108(5), 445–458. <https://doi.org/10.1086/589473>
- Sukarman, S. S., Subaidi, S. S., & Laila, A. N. (2018). Mengontrol perkembangan sikap anak melalui program konseling di SDUT Bumi Kartini Jepara. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 8(2), 142. <https://doi.org/10.25273/counsellia.v8i2.3284>
- Trice-Black, S., Bailey, C. L., & Kiper Riechel, M. (2013). Play Therapy in School Counseling. *Professional School Counseling*, 16(5), 303–312. <https://doi.org/10.5330/psc.n.2013-16.303>
- Weissman, P., & Hendrick, J. (2014). *The whole child: Developmental education for the early years*. Boston: Pearson.
- Widada. (2015). *Layanan Bimbingan dan Konseling di Sekolah Dasar*.

*Prosiding Seminar Nasional  
Aktualisasi Bimbingan Dan  
Konseling Pada Pendidikan  
Dasar Menuju Peserta Didik  
Yang Berkarakter, ISBN: 978-(2),  
323–332.*