

PERMAINAN (*GAMES*) DALAM BIMBINGAN DAN KONSELING



**Disajikan dalam Musyawarah Guru Bimbingan dan Konseling SMA Se-Kabupaten
Sleman Di SMAN 1 Kalasan, Rabu, 16 November 2011**

Oleh:

EVA IMANIA ELIASA, M.Pd

MUSYAWARAH GURU BIMBINGAN DAN KONSELING SMA SE-KABUPATEN SLEMAN

YOGYAKARTA, 16 NOVEMBER 2011

PERMAINAN (*GAMES*) DALAM BIMBINGAN DAN KONSELING

Oleh : Eva Imania Eliasa, M.Pd

A. PENDAHULUAN

Aktivitas individu tidak lepas dari dunia bermain dan permainan. Mulai dari bayi, ketika organ tubuh mulai merespon lingkungannya, disitu sudah terjadi proses bermain. Bayi menatap ibunya, bercanda dan bernyanyi bersama, belajar memegang benda kemudian bermain sendiri (soliteir) dengan benda itu. Kemudian sang bayi tumbuh menjadi anak yang mulai bermain dengan teman sebayanya, sehingga belajar bagaimana beradaptasi dengan lingkungannya, berupaya diterima dalam pertemanannya, dan tentunya dengan bermain bersama. Pun ketika individu menjadi remaja dan dewasa, dimana sifat bermain berkembang dan sudah mulai berkompetisi sehingga menjadi permainan untuk meraih sesuatu. Dan sampai usia senja, kegiatan bermain terus terjadi menyesuaikan dengan kebutuhan dan kepentingan perkembangan hidupnya.

Bermain dan permainan sudah ada sejak jaman prasejarah sampai masa sekarang ini. Teknik dan polanya pun berkembang sesuai dengan peradaban manusia. Dari mulai tradisional sampai modern, sederhana sampai rumit, juga dari hanya mengandalkan apa yang dimiliki dalam tubuh, kemudian memanfaatkan benda yang ada disekitarnya sampai pemakaian multi media yang dirancang guna menyusun permainan menjadi seni, sehingga menyenangkan, bermanfaat dan bermakna bagi pelaku permainan.

Perkembangan teori tentang permainan dan pembuktian hasil penelitian tentang permainan, membawa angin segar bagi para pendidik di lapangan. Pembelajaranpun menjadi proses yang menyenangkan dengan teknik permainan, sehingga siswa menjadi betah dalam arahan dan bimbingan guru didalamnya. Tidak lepas juga, dengan materi layanan Bimbingan dan Konseling, menggunakan teknik permainan dapat membawa siswa mengerti akan diri dan lingkungannya.

Dalam artikel ini akan dibahas tentang apakah itu permainan dari pandangan beberapa ahli, jenis-jenis permainan dan peran permainan dalam Bimbingan dan Konseling.

B. PEMBAHASAN

1. Apakah permainan itu?

Istilah *play* (bermain) dan *games* (permainan) memiliki makna berbeda dalam literatur konseling bermain (Rusmana, 2008). Menurut Schaefer & Reid (2001) bermain dipandang sebagai suatu perilaku yang muncul secara alamiah yang dapat ditemukan dalam kehidupan manusia dan binatang. Adakalanya bermain merupakan aktivitas sukarela dan spontan yang tidak memiliki titik akhir atau tujuan tertentu. Bermain secara instrinsik didorong oleh hasrat untuk bersenang - senang (Garvey dalam Schaefer & Reid, 2001 ; Rusmana, 2008).

Istilah *play* diartikan bermain, sedangkan *games* diartikan permainan, Andang Ismail (2006:294) membedakan dua maksud dari kata tersebut yaitu bahwa bermain (*play*) dapat bermakna sebagai suatu aktivitas murni untuk bermain mencari kesenangan tanpa mencari "menang-kalah", sedangkan permainan (*games*) adalah aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai dengan adanya pencarian "menang-kalah".

Play bisa jadi merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang tanpa melibatkan kehadiran orang lain sehingga total kesenangan dan kepuasan itu datang dari diri sendiri. Pada pengertian *games*, kesenangan dan kepuasan diperoleh melalui keterlibatan orang lain, tanpa hadirnya pihak kedua sebagai lawan, maka *games* tidak akan terjadi. Penulis berpendapat bahwa pembeda lain antara *play* dan *games* adalah adanya aturan dan peran yang jelas antar pihak-pihak yang sedang bermain, sedangkan dalam *play*, aturan-aturan itu tidak ada secara jelas.

Definisi bermain dijelaskan Dockett & Fleer (2000) "*was a process in engaging in aimless activities, could not be defined by activities, rather that it was an attitude mind*". Bermain merupakan sebuah proses dalam mengikutsertakan peserta dalam tujuan, namun lebih dari pembentukan sikap didalamnya. Dan karakteristik bermain menurut Fromberg (1992) dan Dockett & Fleer (2000) memberikan gambaran bahwa bermain mempunyai sifat : simbolis, penuh arti, aktif, menyenangkan, kerelaan, pembangunan peranan, episode.

Menurut Santrock (2006) bermain (*play*) adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Erikson dan Freud (Santrock,2006) berpendapat bahwa bermain merupakan suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna menolong anak menguasai kecemasan dan konflik. Begitu juga Piaget (Santrock, 2006) memandang bahwa bermain sebagai suatu metode yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Sedangkan Hurlock (1997) memberikan opini tentang bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan bermain dilaksanakan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.

Pada intinya, *games* bersifat sosial, melibatkan proses belajar, mematuhi peraturan, pemecahan masalah, disiplin diri dan control emosional dan adopsi peran-peran pemimpin dengan pengikut yang kesemuanya merupakan komponen penting dari sosialisasi (Serok & Blum , 1993 ; Rusmana,2009). *Games* memberi kesempatan untuk mengekspresikan agresi dalam cara-cara yang dapat diterima secara sosial. Hal ini menurut Milberg (1976) sesuai dengan teori yang mengatakan bahwa bermain dan permainan atau *games* yang diciptakan oleh manusia untuk memberikan keluaran-keluaran (*outlets*) kemarahan dan permusuhan yang dapat diterima yang merupakan jiplakan dari respons bertempur atau berkelahi (Rusmana,2009).

Bermain memiliki andil yang sangat besar terhadap perkembangan anak, seperti dikemukakan oleh Hurlock (1991 : 322) bahwa pengaruh bermain bagi perkembangan anak adalah: dapat mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya, belajar berkomunikasi dalam arti mereka dapat mengerti apa yang disampaikan orang lain dan sebaliknya mereka harus belajar mengerti apa yang dikomunikasikan, penyaluran bagi energi emosional yang terpendam, penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan, memberikan kesempatan mempelajari berbagai hal, merangsang kreativitas anak, dapat membandingkan kemampuan yang mereka miliki dengan kemampuan orang lain sehingga dapat membangun konsep diri secara lebih pasti dan nyata, belajar bermasyarakat, membantu menemukan standar moral, belajar bermain dengan peran jenis kelamin, belajar bekerja sama, melatih kejujuran, sportivitas dan lain sebagainya.

2. Jenis Permainan

Jenis permainan dilihat dari jumlahnya, menurut Piaget (Moeslichatun,1999) dapat dikelompokkan dalam bermain sendiri (*soliteir play*) seperti anak perempuan berbicara dengan bonekanya, anak laki-laki bermain dengan miniatur mobilnya, sampai bermain secara kooperatif (*cooperatif play*) yang menunjukkan adanya perkembangan sosial anak. Pendapat ini sejalan dengan Gordan & Browne (Moeslichatun,1999) yang menjelaskan bahwa kegiatan bermain ditinjau dari dimensi perkembangan sosialnya, digolongkan menjadi 4 bentuk,yaitu :

1. Bermain soliter

Bermain sendiri atau tanpa dibantu oleh orang lain. Para peneliti menganggap bermain soliter mempunyai fungsi yang sangat penting, karena setiap kegiatan bermain jenis ini, 50% akan menyangkut kegiatan edukatif dan 25% menyangkut kegiatan otot.

2. Bermain paralel

Bermain paralel yaitu bermain sendiri namun berdampingan. Jadi tidak ada interaksi anak satu dengan yang lain. Selama bermain, anak sering menirukan apa yang dilakukan oleh temannya. Dengan meniru anak belajar tema bermain yang dimiliki anak lain.

3. Bermain asosiatif

Bermain asosiatif terjadi bila anak bermain bersama dalam kelompoknya, seperti bermain bola bersama.

4. Bermain kooperatif

Bermain kooperatif bila anak-anak mulai aktif menggalang teman untuk membicarakan, merencanakan dan melaksanakan permainan.

Lebih spesifik lagi, Kathleen Stassen Berger (Mayke,2005) menjelaskan bahwa kegiatan bermain pada seorang anak dibedakan menjadi :

1. *Sensory Motor Play*

Pada *sensory motor play*, kegiatan bermain mengandalkan indera dan gerakan tubuh. Kegiatan ini dilakukan oleh anak pada masa bayi sampai usia pra sekolah. Pada saat bayi, misalnya merasakan sesuatu dalam mulutnya, mendengarkan suara; pada masa pra sekolah misalnya saat bermain bentuk dari platinas atau tanah liat, *playdough* juga bermain pasir.

2. *Mastery Play*

Adalah kegiatan bermain untuk menguasai keterampilan tertentu dengan melalui pengulangan-pengulangan.

3. *Rough and Tumble Play*

Bentuk permainan *rough and tumble play* yaitu bermain kasar, seperti bergelutan, bergulingan, saling dorong, pura-pura menjegal atau pura-pura memukul. Kegiatan ini umumnya dilakukan diantara anak yang sudah saling mengenal.

4. *Social Play*

Dalam *social play* ditandai dengan bermain bersama, yang didalamnya ada interaksi dalam kelompok, peserta dalam kelompok mampu melibatkan diri dalam kerjasama dan ikut bermain. *Social play* merupakan langkah penting dalam tahap perkembangan sosial. Disini egosentris anak sudah mulai berkurang dan secara bertahap anak sudah mulai menunjukkan pribadinya sebagai makhluk sosial yang selalu ingin bergaul dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

5. *Dramatic Play*

Mulai muncul sejalan dengan kemampuan anak untuk berfikir simbolik. Pada umumnya anak bermain peran (*dramatic play*) seperti bermain ibu-ibuan, sekolah-sekolahan, main pasar-pasaran.

Di sisi lain, Rusmana (2009) mengategorikan jenis permainan dalam tiga tipe berdasarkan pada apa yang menentukan dan siapa yang menang, yaitu : (1) Permainan keterampilan fisik, mempergunakan otot kasar-otot halus, sangat kompetitif, memiliki aturan yang mudah dijelaskan dan secara khusus bermanfaat untuk menilai kontrol impuls anak dan tingkatan umum dan integrasi kepribadian; (2) *Game* strategi, mempunyai keuntungan dalam mengamati kekuatan dan kelemahan intelektual, mengaktifkan proses

ego, konsentrasi dan kontrol diri; (3) *Game* untung-untungan yang bersifat acak dan tidak sengaja.

3. Peran Permainan Dalam Bimbingan dan Konseling

Penggunaan media bermain dan *expressive arts* dapat digunakan dalam pelaksanaan layanan bimbingan (Pamela, 2006). *Play media* dan *expressive arts* berfungsi dalam pekerjaan seorang konselor, karena: (1) anak biasanya tidak mempunyai kemampuan verbal untuk bertanya, menolong membantu permasalahannya, bermain salah satu cara berkomunikasi dengan anak dan "*see their world*"; (2) *Expressive arts* dan *play media* dilihat sebagai salah satu metode membantu anak mengekspresikan perasaannya dan membangun sikap positif bagi dirinya dan temannya; (3) Strategi membangun hubungan digunakan sebagai peningkatan tingkah laku, klarifikasi perasaan; (4) Adanya keterbatasan tipe tingkah laku.

Gladding (1992; Pamela, 2006) membuat intervensi konseling dengan menggunakan musik, *dance*, bermain dan humor, berkhayal, seni rupa, literatur, menulis, dan drama, beranggapan bahwa dengan menggunakan beberapa media di atas, seni membangun sebuah pengalaman bahwa "*process oriented, emotionally-sensitive, socially directed and awareness focused*" dalam permainan berorientasi bagaimana prosesnya, sensitive dan emosional, bertujuan untuk sosialisasi dan berfokus kepada kewaspadaan atau kehati-hatian. Dan memungkinkan "*people from diverse backgrounds to develop in ways that are personally enhancing and enjoyable*" mempelajari orang dari berbagai latar belakang untuk mengembangkan cara-cara pribadi yang dapat meningkatkan dan mengembangkan dirinya.

Disisi lain, Violet (1998; Pamela, 2006) memandang bahwa pendekatan bermain ini sebagai salah satu alternatif metode komunikasi, *a window to our children*. Teknik kreativitas ini dapat mengurangi permasalahan tingkah laku, meningkatkan hasil yang menyenangkan, pada umumnya mendukung kognisi yang sehat, afeksi dan pengembangan interpersonal.

Bermain telah menjadi bagian dari proses konseling terutama sejak Melanie Klien dan Anna Freud menggunakan teknik permainan ini dalam psikoterapi anak-anak. Anna

Freud (Muro & Kottman,1995) menyarankan bahwa mengobservasi permainan anak sebagai jalan bagi seorang konselor dalam membentuk emosi yang menyerangnya. Anna menggunakan permainan dan boneka untuk mendapatkan anak yang akan ikut dalam kegiatannya. Freud juga menyarankan bahwa spontanitas anak dalam bermain merupakan metode komunikasi yang sangat baik dengan mengajaknya dalam lingkungan yang aman dan akrab bagi mereka. Bahkan Melanie Klein (dalam Muro & Kottman,1995)

"...advocated play as being the equivalent of the adult's language. She used spontaneous play as a substitute for free association. In Kleinian play therapy, the counselor makes direct psychoanalytic interpretations of the play to child", menegaskan bahwa permainan sangat mempunyai peranan penting sebagai satu teknik dalam berasosiasi.

Baik Virginia Axline maupun Landreth sepakat bahwa beberapa konselor yang bekerja dan mempunyai konseli masih anak-anak, menyatakan bahwa permainan merupakan arena berekspresi bagi anak (konseli) yang keluar secara natural dan spontan dalam mengeluarkan emosi dan pikirannya.

Geldard&Geldard (2001:156) dalam bukunya *Counseling Children* mengatakan bahwa

"from a counseling perspective, games can be a useful way of engaging children who are shy, or for other reasons, reluctant to enter the counseling relationship. Playing a game with a child can create a relationship that may be a precursor to meaningful counseling".

Selanjutnya, ketika bermain, menurut Geldard&Geldard (2001) bahwa keadaan menyenangkan yang dialami satu sama lain akan membantu anak (dalam hal ini konseli) untuk membangun secara psikis, kognitif, emosi dan proses sosial dalam dirinya. Oleh karena itu, *games* memerlukan kemampuan yang kompleks.

Pendapat Erickson menambahkan bahwa permainan sebagai bentuk komunikasi yang sangat signifikan dengan anak. Piaget juga percaya bahwa permainan merupakan jalan dalam mengasimilasi informasi baru bagi dunianya dan beradaptasi pada situasi baru (Muro & Kottman,1995).

Beberapa teknik pendekatan dalam teknik bermain sangat jelas digambarkan dalam buku *Play Therapy With Adults* dari Charles Schaefer (2003). Charles menguraikan beberapa teknik permainan yang disesuaikan dengan permasalahan yang dialami konseli dalam *play therapy*nya, yaitu (1) *dramatic role play* dengan *drama therapy*, *psychodrama*,

improvisational play in couples therapy; (2) therapeutic humor dengan jenis therapeutic humor with depressed and suicidal elderly; (3) sandplay dengan konseli yang mengalami somatic conscious atau dementia, dollplay untuk psychogenic; (4) play groups using games with adults, hypnoplay, client-centered play, play therapy for dissociative disorder.

Abraham Maslow dan para ahli kepribadian lainnya seperti Adler, Sullivan, Erick Fromm dan Horney menegaskan bahwa fungsi kebersamaan dalam kelompok, khususnya bermain, membangun kepribadian yang lebih manusiawi, membentuk konteks sosial melalui minat sosial, membawa kepada kebutuhan yang inheren dan mendorong untuk saling memiliki, terhindar dari isolasi, membangun kerjasama dan untuk mengurangi permasalahan hubungan interpersonal (Schaefer, 2003). Teori-teori mereka memberikan nilai bahwa bentuk kelompok dalam permainan sebagai langkah kuratif untuk semua tipe orang dewasa. Yalom (1975; Schaefer, 2003) menyebutkan kegunaan dari adanya kelompok dalam kegiatan bermain yaitu: (1) dapat meningkatkan harapan; (2) membentuk rasa memiliki; (3) berbagi informasi; (4) mengurangi sisi altruism; (5) mengoreksi kesalahan fungsi keluarga; (5) membangun kecakapan sosial; (6) memfasilitasi kemasyarakatan; (6) sebagai model kecakapan berelasi; (7) membentuk dukungan secara emosi dan katarsis; (8) membantu antar sesama; (9) membangun susana hidup lebih bermakna dan bertujuan.

Russ (2004; Rusmana, 2008) dalam literatur konseling anak ada empat fungsi penting peran permainan dalam konseling. *Pertama*, bermain merupakan ekspresi natural perasaan anak, juga sebagai upaya untuk mengekspresikan keinginan dan fantasinya, bahkan mengeluarkan masalah dan konflik dalam dirinya. Dengan demikian bermain dapat dikategorikan sebagai media katarsis. *Kedua*, anak-anak menggunakan permainan sebagai bahasa dalam berkomunikasi dengan konselor. Permainan juga dapat menumbuhkan rasa empati pada kedua belah pihak, sehingga akan memudahkan proses hubungan interpersonal yang fungsional. *Ketiga*, bermain sebagai kendaraan yang akan mempertinggi pemahaman dan memperlancar proses konseling.

Permainan sebagai salah satu teknik dalam bimbingan dan konseling, dipaparkan oleh ahli konseling anak, yaitu Katryn Geldard bersama suaminya David Geldard (Geldard &

Geldard,2001). Dalam bukunya mengupas beberapa teknik permainan sebagai jembatan komunikasi konseling dengan anak. Penggunaan media permainan dalam konseling anak berfungsi untuk :

1. mendapatkan penguasaan diri atas permasalahan yang dihadapi
2. mendapatkan kekuatan dalam dirinya
3. mengekspresikan emosinya
4. membentuk pemecahan masalah dan kemampuan membuat keputusan
5. membangun kemampuan social
6. membangun *self concept* dan *self esteem*
7. meningkatkan kemampuan berkomunikasi
8. menambah wawasan

Studi tentang bermain dalam bimbingan dan konseling digambarkan oleh Russ (2003;Rusmana, 2008) dengan mengamati proses permainan, konselor dapat melihat ekspresi dari sejumlah proses kognisi, afeksi, proses interpersonal dan pemecahan masalah. Proses kognisi melalui proses bermain meliputi (1) organisasi, (2) berfikir divergen, (3) simbolisme, (4) fantasi atau khayalan.

Proses afeksi yang diekspresikan melalui proses bermain meliputi : (1) ekspresi emosi, (2) ekspresi tema-tema afeksi, (3) aturan emosi dan modulasi emosi dan (4) integrasi kognisi dan afeksi. Proses interpersonal yang diekspresikan melalui proses bermain meliputi : (1) empati, (2) skema interpersonal atau representasi diri, (3) komunikasi. Empati merujuk pada ekspresi kepedulian dan perhatian terhadap orang lain, sedangkan skema interpersonal atau representasi diri merujuk pada kapasitas individu untuk mempercayai orang lain. Komunikasi merujuk pada kemampuan untuk berkomunikasi, mengekspresikan gagasan dan emosi pada orang lain.

Sweeney dan Homeyer (1999;Rusmana,2008) menambahkan bahwa terdapat sembilan keuntungan dari konseling melalui permainan kelompok, yaitu (1) kelompok dapat meningkatkan spontanitas anak sehingga level berpartisipasi mereka juga tinggi, (2) konseling melalui permainan kelompok dapat merespon dua persoalan sekaligus yaitu dimensi intrapsikis dan interpersonal anak, (3) dalam adegan kelompok memungkinkan untuk terjadi refleksi dan katarsis, (4) konseling melalui permainan kelompok merupakan

kesempatan bagi anak untuk mencapai *self-growth* dan *self-exploration*, (5) melalui konseling dengan permainan (*group play therapy*) anak lebih didekatkan dengan realitas kehidupan sebenarnya, (6) karena konseling melalui permainan kelompok ibarat miniatur masyarakat, maka anak akan memahami makna kehadirannya bagi anak-anak yang lain, (7) adegan dalam konseling melalui permainan kelompok dapat mengurangi kecenderungan anak berfantasi dalam menyelesaikan masalah yang dialaminya, (8) anak memiliki peluang untuk mempraktikkan pada kehidupan sehari-hari pengalaman yang diperoleh, (9) kehadiran satu atau beberapa anak mungkin dapat membantu dalam pengembangan hubungan terapeutik bagi beberapa orang anak lainnya.

Peran *games* yang dilakukan oleh konselor, menurut Geldard&Geldard (2001: 158) bertujuan untuk :

1. *Build a counseling relationship with a resistant or reluctant child;*
2. *Help a child to explore her responses to restrictions, limitations and the expectation of others;*
3. *Provide an opportunity for a child to discover her strengths and weaknesses with regard to fine and gross motor skills, and/or visual perceptual skills;*
4. *Provide a child with an opportunity to explore her ability to attend, to concentrate and persevere with tasks;*
5. *Help a child to practice social skills such as cooperation and collaboration and to practice appropriate responses to disappointment, discouragement, failure and success*
6. *Help a child practice problem solving and decision making;*
7. *Provide an opportunity for a child to learn about relevant issues or life events, for example domestic violence, sexual abuse, stranger danger.*

Beberapa penelitian Bimbingan dan Konseling yang di dalamnya menggunakan permainan sebagai salah satu teknik yang efektif adalah Faizah (2008) bahwa siswa mengalami peningkatan kompetensi sosial setelah diberi kegiatan layanan dasar dalam bimbingan dan konseling melalui permainan. Temuan lain tentang permainan sebagai strategi yang efektif dalam Bimbingan dan Konseling untuk mengatasi permasalahan siswa juga banyak ditemukan dan saling mendukung satu sama lain seperti Rusmana (2008) pada korban bencana tsunami di Tasikmalaya. Ramli (2007) menegaskan juga bahwa diperlukan permainan layanan bimbingan untuk meningkatkan kecerdasan emosional pada siswa. Mulherin (dalam Muro & Dinkmeyer, 1977) menyebutkan bahwa permainan merupakan

salah satu model bimbingan dan konseling yang dipandang efektif dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan kesadaran diri siswa.

Temuan Jajang (2008) memperlihatkan bahwa permainan dalam bentuk bermain sosial (*social play*) sangat efektif sebagai media untuk mendorong anak mengembangkan kemampuan sosialnya. Kemudian peneliti dari Tim BP 7 Propinsi Dati I Jawa Timur memberikan kesimpulan bahwa permainan adalah aktivitas yang menyenangkan dan memberikan lingkungan belajar yang aman, sederhana dan saling berhubungan.

Proses pemecahan masalah atau resolusi konflik yang diekspresikan melalui proses bermain diteliti oleh Septi Purnama (2007) diantaranya meliputi; (1) pendekatan pada masalah dan konflik, (2) pemecahan masalah dan resolusi konflik. Hal ini ditunjukkan ketika individu mencoba menemukan solusi pada permasalahan yang muncul, sedangkan pemecahan masalah dan resolusi konflik ditunjukkan ketika individu menangani dan memecahkan suatu masalah.

Permainan ternyata dapat meningkatkan rasa toleransi rasial siswa (DeKrock,1969, Muro 1977 dalam Ramli,2007) juga menambah kemampuan administrator dalam berperan sebagai pemimpin pembelajaran (Wilcox, 1985 dalam Ramli,2007). Permainan sebagai wahana keterampilan pemecahan masalah siswa (Babb, 1985 dalam Ramli,2007), permainan sebagai asesmen diri siswa dalam pembuatan keputusan karir (Wittrock, 1986) dan permainan meningkatkan ketrampilan transisi kerja remaja dan dewasa awal (Kathleen, 1995 dalam Ramli,2007), peningkatan pemahaman siswa dan lingkungannya (Flurentin, 1993 dalam Ramli,2007) dan peningkatan kualitas layanan konsultasi bagi orang tua siswa (Mansyur, 2001 dalam Ramli,2007).

Temuan penelitian menunjukkan bahwa permainan dalam kegiatan berinteraksi dapat meningkatkan kompetensi intrapersonal dan interpersonal siswa mendukung pernyataan Wilcox (1986) (dalam Eliasa,2010) bahwa permainan dapat dijadikan instrumen yang sangat efektif bagi peningkatan aspek pribadi dan antarpribadi siswa. Hasil penelitian Elias,Hunter &Kress (2001) (dalam Eliasa,2010) juga menyatakan bahwa kegiatan dalam pendidikan dapat meningkatkan seperangkat kecerdasan emosi siswa, sehingga siswa dapat

mengidentifikasi, menggunakan, memahami dan mengelola emosi secara intensif, karena emosi adalah bagian dari sisi psikologi dari individu dan suatu keadaan perasaan yang kompleks (Yusuf, 2007).

Penelitian Rustianti (2008) menunjukkan hasil yang sama, dimana permainan dalam program bimbingan kelompok dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa SMP dan juga temuan dari Purnama (2008) bahwa program Bimbingan Pribadi Sosial dapat meningkatkan resolusi konflik bagi santri di pondok pesantren Babussalam. Begitu juga hasil penelitian dari Eliasa (2010) yang memberikan kesimpulan bahwa program Bimbingan Pribadi Sosial melalui permainan meningkatkan kompetensi intrapersonal dan interpersonal siswa.

C. PENUTUP

Dari uraian di atas, dapat diketahui pentingnya permainan dalam Bimbingan dan Konseling. Sebagai sebuah teknik yang berguna untuk mediasi dalam memberikan materi kepada siswa. Pembelajaran yang menyenangkan dengan permainan membuat suasana kelas tidak monoton. Image Bimbingan dan Konseling akan menjadi positif dikarenakan gurunya menguasai materi dengan teknik yang menyenangkan. Nampaknya siswa akan mulai merasakan fungsi BK setelah pembelajaran bermakna ini. Siswa mempunyai kesan yang mendalam atas kegiatan yang terjadi dalam kelas. Meskipun terkesan bermain, namun sebenarnya mempunyai *learning point* dalam pembelajaran.

Efektivitas permainan sebagai salah satu teknik dalam Bimbingan dan Konseling menguatkan diri guru BK untuk segera memutar haluan, membenahi sistem pembelajaran yang sebelumnya dimiliki untuk merubahnya demi kebaikan siswa dan tujuan dari BK itu sendiri. Peran permainan tidak bisa dianggap ringan dan dipandang sebelah mata, dikarenakan permainan merupakan teknik pembelajaran yang jitu untuk siswa mengerti akan sebuah materi layanan dan pentingnya materi untuk pertumbuhan dan perkembangan hidupnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Catrin, Carol E & Allen.(1999). *Early Childhood Curriculum A Creative-Play Model*. New Jersey : Merrill, Prentice Hall
- Cremer, Hildegard & Siregar, Maria Fischer. (1993). *Proses Pengembangan Diri : Permainan dan Latihan Dinamika Kelompok*. Jakarta : PT.Gramedia
- DePorter, dkk. (2000). *Quantum Teaching: mempraktikkan Quantum Learning Di Ruang Kelas*. PT. Mizan Pustaka: Bandung
- Dockett, Sue & Marilyn Fleer.(2000). *Play and Pedagogy in Early Childhood : Bending The Rules*. Australia : Australian Print
- Endy Santosa, Vincentius. (2008). *100 Permainan Kreatif Untuk Outbond dan Training*. Yogyakarta:Penerbit Andi
- Eliasa, Eva Imania. (2010). *Program Bimbingan Pribadi dan Sosial Untuk Meningkatkan Kompetensi Intrapersonal dan Interpersonal Siswa Remaja*. Tesis.SPS UPI. Tidak diterbitkan.
- Faizah.(2008).*Program Bimbingan dan Konseling Untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa*. Tesis. SPS UPI. Tidak diterbitkan.
- Fajriati, Maesyaroh.(2010). *Melatih Konsentrasi Anak*.diakses dengan <http://www.psikologizone.com/melatih-konsentrasi-anak>
- Geldard, Kathryn & Geldard, David. (2001). *Counselling Children: A Practical Introduction*. Great Britain: The Crownwell Press
- Hurlock B. Elizabeth. (1991). *Developmental Psychology*, Jakarta: Erlangga
- Hurlock B. Elizabeth. (1990). *Perkembangan Anak Jilid II*. Jakarta : Erlangga
- Havighurst. (1972). *Developmental Task and Education 3 rd*. New York : Mc Kay
- Jamil Sya`ban. (2009). *101 Games Cerdas & Kreatif*. Jakarta : Penebar Plus+
- Jones, Alanna.(1998). *104 Activities That Build*.Rec Room Publising
- Jejen, Ujang.(2009). *Aplikasi Belajar Melalui Bermain Dalam Pengembangan Motorik dan Kreativitas Anak Usia Dini*.Tesis.Bandung: SPS UPI
- Kerrie Lee.(2006). *Educational Psychology for Learning and Teaching*. Australia: Nelson Australia Limited

- Lengkong, Putera.(2008). *Koleksi Games Seru*.Yogyakarta: Penerbit Indonesia Cerdas
- Mayke S.Tedjasaputra.(2005). *Bermain, Mainan dan ermainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Grasindo.
- Maesaroh, Ita.(2010). Pengembangan Inventori Kepercayaan Diri Pada Siswa SMA. Skripsi. Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan UNY. Tidak dipublikasikan.
- Mussen Conger&Kagan J & Huston. (1984). *Psikologi Perkembangan*. Terjemahan.Jakarta : Penerbit Arcan.
- Muro, James J. And Kottman, Terry. (1995). *_Guidance and Counseling in the Elementry and Middle School: A Practical Approach*, Madison: Brown and Benchmark
- Musfiroh, Tadkiroatun. (2008). *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta. PT. Gramedia
- Pamela O. Paisley. (2006). What a School Administrator Needs to Know About : Expressive Arts and Play Media in School Counseling.*Proceeding*.
- Purnama, Diana Septi.(2008).Program Bimbingan Pribadi-Sosial Untuk Santri. *Tesis*.SPS UPI. Tidak Diterbitkan
- Ristiana, Yusi Riksa. (2008). Aktivitas Bermain Sebagai Strategi Pengembangan Pengalaman Belajar Yang Bermakna DI Sekolah *Dasar* dalam Konsep & Aplikasi Bimbingan Dan Konseling. *Proceeding*. Bandung : Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan
- Rusmana, Nandang. (2008). Konseling Kelompok Bagi Anak Berpengalaman Traumatik : Pengembangan Model Konseling Kelompok Melalui Permainan Untuk Mengatasi Kecemasan Pascatrauma pada Anak-Anak Korban Tsunami di Cicalong Tasikmalaya, *Disertasi*. Bandung : SPS UPI
- Rusmana, Nandang (2009). *Permainan (Game & Play)*.Bandung: Rizqi Press
- Santrock. (2006). *Life Span Development: Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta : PT Erlangga
- Schaefer, Charles.(2003). *Play Therapy With Adults*.Canada: John Wileys &Sons Inc
- Suyanto, Slamet. (2005). Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta : Hikayat Publishing
- Sweeney,D.S dan Homeyer.(1999). *Handbook of Group Play Therapy: How Do It, How It Work, Whom It`s Best For*. San Francisco:Jossey-Bass Publisher
- Yusuf, Syamsu. (2007). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya