

PERMAINAN RODA PELANGI UNTUK PENERAPAN NILAI 4B (BAIMAN, BAUNTING, BATUAH, DAN BAADAB) PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 6 BANJARMASIN

Dinda Prilia¹, Sulistiyana², Akhmad Sugianto^{3*}
Universitas Lambung Mangkurat^{1,2,3*}

) Corresponding author, email: dindaprilia147@gmail.com¹, sulis.bk@ulm.ac.id², sugianto.bk@ulm.ac.id^{3}

ABSTRACT

This study aims to describe the application of 4B values (Baiman, Bauntung, Batuah, and Baadab) to class VIII students at SMP Negeri 6 Banjarmasin before group guidance with the rainbow wheel game was carried out, after the service was carried out, and to analyze the effectiveness of group guidance services with the rainbow wheel game. for the application of 4B values (Baiman, Bauntung, Batuah, and Baadab). The research method used is an experiment with a pretest-posttest control group design. A sample of 8 students was divided into 2 groups, namely the control group and the group treatment. The data collection instrument used the 4B implementation scale and the Rainbow Wheel game scale. Sampling technique using purposive sampling. Data analysis used the T-count formula. The results of the analysis showed that $T_{hi} > T_{tab}$ was $3.92 > 1.94$ which means The Rainbow Wheel game in group guidance services is effective for the application of 4B values (Baiman, Bauntung, Batuah, and Baadab) to students.

Keywords

group guidance services, rainbow wheel game, and the application of 4B values

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan nilai 4B (Baiman, Bauntung, Batuah, dan Baadab) pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 6 Banjarmasin sebelum dilakukan bimbingan kelompok dengan permainan roda pelangi, setelah dilakukan layanan, dan menganalisis efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan permainan roda pelangi untuk penerapan nilai 4B (Baiman, Bauntung, Batuah, dan Baadab). Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan rancangan *pretest-posttest control group design*. sampel sebanyak 8 siswa yang dibagi dalam 2 kelompok yaitu kelompok *control* dan kelompok *treatment*. Instrument pengumpulan data menggunakan skala penerapan 4B dan skala permainan roda pelangi. Teknik penarikan sampel menggunakan *purposive sampling*. Analisis data menggunakan rumus T-hitung. Hasil analisis didapatkan $T_{hi} > T_{tab}$ yaitu $3.92 > 1.94$ artinya Permainan Roda Pelangi dalam layanan bimbingan kelompok efektif untuk penerapan nilai 4B (Baiman, Bauntung, Batuah, dan Baadab) pada siswa.

Kata Kunci

bimbingan kelompok, permainan roda pelangi, dan penerapan nilai 4B

Cara mengutip: Prilia, D., Sulistiyana, S., & Sugianto, A. (2022). Permainan Roda Pelangi Untuk Penerapan Nilai 4B (Baiman, Bauntung, Batuah, Dan Baadab) Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Banjarmasin. *Nusantara of Research : Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 9(1), 51-62. <https://doi.org/10.29407/nor.v9i1.16493>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan kompetensi yang dimiliki dirinya melalui proses pembelajaran dan/atau cara lain yang dikenal dan diakui oleh masyarakat. Pada pasal 3 Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2015 tentang standar pendidikan nasional, kompetensi adalah seperangkat sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh peserta didik setelah mempelajari suatu muatan pembelajaran, menamatkan suatu program atau menyelesaikan satuan pendidikan tertentu. Selama ini Upaya dunia pendidikan dalam pelayanannya mewujudkan kompetensi individu yang kreatif dan mandiri tentunya perlu disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan masing-masing individu secara menyeluruh, sehingga dapat tercipta individu yang memiliki kompetensi dalam berbagai bidang, baik kompetensi pribadi, sosial, religius, maupun kompetensi profesional pekerjaan.

Tingkat keberhasilan pembangunan nasional Indonesia terkandung dari sumber daya manusia. Sumber daya manusia sebagai aset bangsa wajib dioptimalkan melalui pendidikan. Di Indonesia memiliki jenjang pendidikan Dasar yang merupakan jenjang pendidikan awal selama 9 (Sembilan) tahun, yaitu Sekolah Dasar (SD) selama 6 tahun dan Sekolah Menengah Pertama (SMP) selama 3 tahun, pendidikan dasar merupakan program wajib belajar. Untuk mencapai perkembangan optimal, potensi-potensi peserta didik perlu difasilitasi melalui berbagai komponen Pendidikan, yang salah satunya adalah layanan bimbingan dan konseling (POP SMP, 2016).

Perkembangan peserta didik tidak lepas dari pengaruh lingkungan, baik fisik, psikis, maupun sosial. Sifat yang melekat pada lingkungan adalah perubahan. Perubahan yang terjadi dalam lingkungan dapat mempengaruhi gaya hidup warga masyarakat, termasuk peserta didik. Pada dasarnya peserta didik memiliki kemampuan menyesuaikan diri, baik dengan diri sendiri maupun lingkungannya. Agar peserta didik mampu mengoptimalkan potensi yang dimilikinya dapat difasilitasi dengan layanan Bimbingan dan Konseling. Menurut Permendikbud Nomor 111 Tahun 2014, Bimbingan dan konseling adalah upaya sistematis, objektif, logis atau guru Bimbingan dan Konseling untuk memfasilitasi perkembangan peserta didik/konseli untuk mencapai kemandirian, dalam wujud kemampuan memahami, menerima, mengarahkan, mengambil keputusan, dan merealisasikan diri secara bertanggung jawab sehingga mencapai kebahagiaan dan kesejahteraan dalam kehidupannya.

Proses layanan Bimbingan dan konseling tentunya diberikan oleh seorang konselor yang telah ahli pada bidangnya. Konselor dalam menjalankan suatu profesi konseling didasarkan kode etik profesi untuk menjaga agar pelayanan konseling tetap berjalan diatas dasar keilmuan dan misinya, serta untuk mencegah terjadinya malpraktik yang merugikan klien dan masyarakat pada umumnya. Oleh karena itu, organisasi profesi konseling menetapkan kode etik profesional konseling. Semua konselor diwajibkan memahami serta mematuhi sepenuh-penuhnya kode etik profesi konseling (Wibowo, 2018: 139).

Bimbingan adalah suatu proses memberi bantuan (Process of helping) kepada individu agar bisa menerima dan memahami diri dan lingkungan sekitarnya, mengarahkan diri, dan menyesuaikan diri secara positif dan konstruktif terhadap tuntutan norma-norma kehidupan

(budaya dan agama) sehingga dapat mencapai kehidupan yang bermakna (bahagia baik secara personal maupun sosial). Selain itu, dapat dikatakan bahwa bimbingan adalah konsep dari kata bimbingan yang berasal dari kata "Guidance". Guidance yang dalam artian mempunyai pengertian yang sangat luas, sehingga kata guidance dalam bimbingan pendidikan selalu didefinisikan berdasarkan terhadap sudut pandang dari para ahli serta dengan penerapannya (Susanto, 2018: 1).

Konseling adalah pelayanan bantuan oleh tenaga profesional kepada seorang atau sekelompok individu untuk pengembangan kehidupan efektif sehari-hari dan penanganan kehidupan efektif sehari-hari yang terganggu dengan fokus pribadi mandiri yang mampu mengendalikan diri melalui penyelenggaraan berbagai jenis layanan dan kegiatan pendukung dalam proses pembelajaran. Sehingga Bimbingan dan konseling adalah sebuah proses bantuan yang diberikan oleh tenaga profesional kepada seseorang atau sekelompok individu agar individu mampu menerima dan memahami diri dan lingkungan sekitarnya, mengarahkan diri, dan menyesuaikan diri secara positif dan konstruktif terhadap tuntutan norma-norma kehidupan (budaya dan agama) sehingga dapat mencapai kehidupan yang bermakna (bahagia baik secara personal maupun sosial) Prayitno (2017: 6).

Bagi individu dalam hidup bermasyarakat seringkali menjadikan kearifan lokal sebagai pedoman hidup bersama. Pengungkapan kearifan lokal tidak hanya menunjukkan ketahanan kita dalam hal kebudayaan, tetapi juga keberlanjutan kebudayaan, dalam arti jangan sampai nilai-nilai budaya lokal tergerus oleh nilai budaya asing. Kearifan lokal yang masih kental pada budaya Banjar yang penduduknya, atau suku bangsanya mayoritas Islam, ternyata terdapat beragam konsep filosofis sebagai manifestasi akulturasi nilai lokal dan ajaran Islam (Perdana, 2018: 2).

Salah satu produk budaya (peradaban) dari suku Banjar dalam ditemukan pada pola pikir berupa gagasan atau konsep filosofis sebagai sistem keyakinan atau basis dalam menempuh kehidupan, etos, atau watak adalah suatu doa yang diberikan oleh kakek, nenek atau orang tua kepada cucu atau anaknya adalah "mudahah cu ai atau nak ai, ikam menjadi manusia nang baiman, bauntung dan batuah"? (semoga cucu atau anak, kamu menjadi manusia yang bermanfaat, dan mulia) (Perdana, 2018: 3).

Istilah kearifan lokal Baiman, Bauntung, Batuah dan Baadab sering dikenal dengan 4B. Dalam penerapan nilai 4B (Baiman, Bauntung, Batuah dan Baadab) artinya akan menjadikan siswa memiliki nilai Baiman seperti menjalankan sebagai umat beragama, amanah (dapat dipercaya), mencintai kedamaian, dan selalu bersyukur. Bauntung seperti menjaga kesehatan diri, bersikap disiplin, dan memiliki sikap gotong royong. Batuah seperti memiliki sikap kerja keras, bersikap demokratis, dan peduli lingkungan sekitar. Dan Baadab seperti memiliki sikap toleransi dan bersahabat (Sarbaini, 2016).

Menanamkan nilai-nilai budaya lokal dalam proses pembelajaran sangat penting untuk dilakukan dalam menyeimbangkan kebutuhan moral dan intelektual, maka pendidikan membutuhkan nilai-nilai sebagai implementasinya. Inti dari penerapan nilai 4B (Baiman, Bauntung, Batuah dan Baadab) ini diharapkan peserta didik memiliki perubahan pada aspek

kognitif, afektif, maupun psikomotor. Baiman sebagai inti budaya Banjar memiliki potensi untuk dapat meningkatkan cinta kepada Tuhan YME dan kebenaran, sebab Baiman merupakan pandangan hidup untuk mengingat adanya Tuhan YME. Bauntung yang merupakan wujud keterampilan agar hidup bisa mandiri. Urang Banjar harus bekerja terus menerus, karena setiap kali selesai suatu tugas, tugas lain telah menanti. Batuah arti berkah atau bermanfaat bagi kehidupan orang lain. Hal ini karena sebaik-baik manusia adalah yang bermanfaat bagi orang lain. Didalam tatanan masa lalu maupun saat ini selalu diharapkan agar hidupnya berguna bagi dirinya, keluarga, orang banyak dan bagi masyarakat (Perdana, 2018: 223).

Hal tersebut belum sesuai pada kenyataannya, hal ini dapat dilihat pada hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 10 September 2019 di SMP Negeri 6 Banjarmasin. Data studi pendahuluan ini diambil melalui wawancara dengan guru BK dan siswa Kelas VIII di SMP Negeri 6 Banjarmasin dan juga observasi lapangan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru BK dan siswa di SMP Negeri 6 Banjarmasin dan juga observasi lapangan, didapatkan bahwa peneliti sering mendapati siswa meninggalkan kewajibannya sebagai umat beragama, seringkali siswa tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya. Peneliti juga melihat bahwa siswa kurang kesadaran dalam menjaga lingkungan sekitarnya dengan membuang sampah sembarangan atau merusak property sekolah. Selain itu seringkali siswa tidak memiliki sopan santun jika berpapasan dengan guru, bahkan sampai tidak menghargai guru di depan kelas saat memberikan materi.

Dari hasil studi pendahuluan tersebut menunjukkan bahwa siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Banjarmasin belum menerapkan nilai Baiman, karena jika siswa beriman kepada Tuhan YME tentunya siswa tidak akan meninggalkan kewajiban mereka sebagai umat beragama. Siswa juga belum menerapkan nilai bauntung yang ditunjukkan dengan siswa tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya sehingga siswa menjadi tidak bertanggung jawab. Siswa juga belum menunjukkan nilai Batuah karena kurangnya kesadaran dalam menjaga lingkungan sekitarnya sehingga siswa belum mampu menjadi orang yang bermanfaat bagi lingkungan sekitarnya. Dan pada nilai Baadab juga belum ditunjukkan oleh siswa karena seringkali siswa tidak menerapkan sopan santun baik kepada guru maupun kepada teman sebayanya.

Indonesia dikenal sebagai Negara dengan penerapan nilai sopan santun yang baik dan juga adat istiadat yang sangat dijunjung tinggi oleh semua masyarakatnya. Budaya sopan santun yang dijunjung tinggi dan dibanggakan sebagai jati diri bangsa serta nilai dan norma yang juga sangat dihargai dan dijadikan panutan bagi penerus bangsa. Namun, budaya itu sudah sangat tergeser oleh perkembangan teknologi yang menghadirkan budaya baru yang bagi remaja sekarang adalah sebuah tren yang sangat keren sehingga diikuti dan dibanggakan.

Menurut pendapat Iskirim (2016: 3) bahwa perilaku yang ditunjukkan oleh sebagian generasi muda harapan masa depan tersebut yang mana telah melenceng dari nilai dan norma yang dianut oleh bangsa Indonesia menjadi sesuatu yang disayangkan dan bahkan mencoreng kredibilitas dan kewibawaan dunia pendidikan. Para pelajar yang seharusnya menunjukkan sikap dan perbuatan yang bermuatan akhlak mulia justru menunjukkan tingkah laku sebaliknya.

Tidaklah berlebihan ketika dalam kasus ini para tenaga pendidik dan para calon tenaga pendidik sebagai pihak yang ikut andil dalam dunia pendidikan merasa gelisah dan ikut bertanggung jawab didalamnya.

Menurut pendapat Kosim 2011, Fenomena krisis multidimensi dan lemahnya pendidikan agama dan kewargaan mengindikasikan bahwa penguatan pendidikan karakter menjadi mutlak dilakukan agar generasi muda penerus kepemimpinan bangsa bisa diselamatkan dari kerusakan moral dan krisis multidimensi. Jika terus dibiarkan hal tersebut akan menunjukkan sikap atau perilaku dekadensi moral remaja. Pengertian dekadensi moral adalah kemunduran atau kemerosotan yang dititikberatkan pada perilaku atau tingkah laku, kepribadian dan sifat. Dalam istilah lain, bahwa dekadensi moral adalah sebuah bentuk kemerosotan atau kemunduran dari kepribadian, sikap, etika, dan akhlak seseorang (Iskarim, 2011: 4).

Jika dekadensi moral remaja terjadi pada generasi penerus bangsa, maka lama-kelamaan budaya kita yang menjunjung tinggi sopan santun dan tata krama serta nilai dan norma yang telah ada sejak zaman dulu akan luntur seiring dengan perkembangan zaman tanpa disadari akan menggerus jati diri bangsa kita sendiri. Siswa SMP juga sebagai generasi penerus bangsa sangat perlu mempelajari nilai-nilai budaya yang tentunya bernilai positif bagi pedoman hidup. Tidak hanya sampai mempelajarinya namun juga harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga penerapan nilai 4B (Baiman, Bauntung, Batuah, dan Baadab) dirasa sangat perlu diterapkan agar generasi penerus bangsa tidak kehilangan jati diri bangsanya sendiri.

Baiman yaitu orang yang beriman dengan indikator: menjalankan kewajiban sebagai umat beragama, amanah (Dapat Dipercaya), mencintai Kedamaian, dan Selalu Bersyukur. Bauntung yang artinya bermanfaat dan berguna dengan indicator menjaga kesehatan diri, bersikap disiplin, dan memiliki sikap gotong royong. Batuah yang artinya menjadi manusia yang memiliki harta dan martabat dengan indicator memiliki sikap kerja keras, bersikap demokratis, dan peduli lingkungan sekitar. Baadab yang artinya berakhlak mulia dengan indicator toleransi dan bersahabat (Sarbaini, 2015).

Upaya dalam mengoptimalkan penerapan nilai 4B (Baiman, Bauntung, Batuah, dan Baadab) dikarenakan adanya permasalahan tersebut, hendaknya diberikan layanan bimbingan kelompok yang akan dibantu dengan permainan Roda Pelangi sebagai media bimbingan dan konseling. Dengan adanya media bimbingan dan konseling tersebut tentunya akan dikombinasikan dengan layanan bimbingan kelompok yang aktivitas, dan dinamika kelompok harus di wujudkan untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan atau pemecahan masalah individu (peserta didik) yang menjadi peserta layanan. Dalam layanan bimbingan kelompok dibahas topik-topik yang umum yang menjadi kepedulian bersama anggota kelompok (Tohirin, 2013: 64).

Permainan Roda Pelangi merupakan media permainan yang mempunyai bentuk fisik dengan ciri-ciri berbentuk fisik dengan ciri-ciri berbentuk lingkaran tiga dimensi yang didesain seperti roda, di dalam ingkaran tersebut terdapat warna-warna pelangi (merah, jingga, kuning,

hijau, biru, ungu) dimana warna-warna ini dapat disesuaikan dengan indikator yang ingin dicapai. Pusat dari Roda Pelangi berwarna hitam dan abu-abu menyerupai jeruji mobil dengan diameter lingkaran sebesar 45 cm. bentuk fisik inilah yang menjadi dasar pemberian nama media permainan ini (Setyaputri dkk, 2018: 30).

Menurut hasil penelitian Said Alhaidi (2016) media adalah alat konselor sekolah yang bisa digunakan atau diimplementasikan dalam layanan bimbingan dan konseling. Media menjadi salah satu elemen penting dalam meningkatkan keberhasilan layanan bimbingan dan konseling. Permainan Roda Pelangi akan memunculkan sebuah dinamika dalam kelompok yang mana peserta didik akan tertarik mengenai warna dalam Roda Pelangi dikarenakan pemilihan warna yang mencolok dan bentuk yang baru dapat membangkitkan minat dan perhatian peserta didik. Permainan roda Pelangi akan dikombinasikan melalui layanan bimbingan kelompok sehingga Langkah Langkah yang digunakan dalam permainan roda Pelangi akan dimasukan kedalam tahapan inti layanan bimbingan kelompok. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Nora Yuniar Setyaputri (2018). Peneliti berpendapat bahwa kebaruan media merupakan salah satu aspek yang akan menarik perhatian peserta didik dan media Roda Pelangi memiliki kebaruan tersebut. Artinya permainan Roda Pelangi sangat tepat digunakan sebagai media bagi Peserta didik untuk penerapan nilai 4B (Baiman, Bauntung, Batuah, dan Baadab) karena dapat memperjelas pesan yang ingin dicapai dalam penerapan nilai 4B (Baiman, Bauntung, Batuah, dan Baadab) dan juga meningkatkan kreativitas baik dari sisi Guru BK maupun peserta didik.

Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen dengan Permainan Roda Pelangi melalui layanan Bimbingan Kelompok dengan tujuan untuk mendeskripsikan penerapan nilai 4B dan menganalisis efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan permainan roda pelangi untuk penerapan nilai 4B.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Pada penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *pretest-posttest Control Group Design*. Rancangan menggunakan 2 kelompok yaitu kelompok *control* dan kelompok *treatment*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 8 orang yang dibagi dalam 2 kelompok yaitu 4 orang dalam kelompok *control* dan 4 orang dalam kelompok *treatment*. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala penerapan 4B dan skala permainan roda pelangi. teknik analisis data yang digunakan adalah uji T-hit.

	Pretest Treatment Posttest			
Exper group (R)*	R*	O ₁	X	O ₂
Control goup (R)	R	O ₃		O ₄

Gambar 1. Rancangan Penelitian

HASIL

Dalam penelitian ini, sampel didapatkan dengan cara membagikan instrumen penerapan nilai 4B (Baiman, Bauntung, Batuah, dan Baadab) pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 6 Banjarmasin khususnya di kelas VIII A, VIII B, VIII F, dan VIII G. Setelah mendapatkan sampel dari penjarangan instrumen penerapan nilai 4B (Baiman, Bauntung, Batuah, dan Baadab), didapatkan siswa yang belum menerapkan nilai 4B (Baiman, Bauntung, Batuah, dan Baadab) sebanyak delapan orang. Siswa dibagi menjadi dua kelompok sampel, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang masing-masing kelompok terdiri dari empat orang siswa. Pada kelompok eksperimen, diberikan perlakuan berupa bimbingan kelompok dengan Permainan Roda Pelangi. Tahap-tahap bimbingan kelompok dibagi menjadi empat bagian yaitu tahap pembukaan, transisi, kegiatan inti, dan penutup.

Pembagian instrumen penerapan nilai 4B (Baiman, Bauntung, Batuah, dan Baadab) dilakukan kepada siswa kelas VIII di SMP Negeri 6 Banjarmasin pada tanggal 16 Juli 2020. Setelah data terkumpul dengan menggunakan instrumen penerapan nilai 4B (Baiman, Bauntung, Batuah, dan Baadab) yang dibagikan kepada populasi berjumlah 122 orang siswa kelas VIII di SMP Negeri 6 Banjarmasin data yang diperoleh diolah secara statistik guna mendapatkan hasil skala pengukuran penerapan nilai 4B (Baiman, Bauntung, Batuah, dan Baadab). Dalam penelitian ini, diklasifikasikan subyek penelitian menjadi empat kategori, yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi.

Adapun hasil pre-test dan post-test kelompok eksperimen pada penelitian ini dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Pre-test dan Post-test Penerapan nilai 4B kelompok Eskperimen

Kode	Skor Total		Kategori Tingkat Penerapan nilai 4B	
	Pre-Test	Post-Test	Pre-Test	Post-Test
B-1	102	133	Sangat Rendah	Sedang
F-15	112	137	Rendah	Sedang
G-7	107	135	Rendah	Sedang
G-10	109	136	Sangat Rendah	Sedang
Rata-rata	107,5	135,25	Rendah	Sedang

Berdasarkan tabel tersebut kelompok eksperimen diatas dapat dilihat bahwa adanya perbedaan nilai rata-rata dari persentase sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan permainan Roda Pelangi. Adapun nilai rata-rata sebelum diberikan teknik tersebut adalah 107,5 dan sesudah diberikan teknik mengalami peningkatan menjadi rata-rata 135,25.

Hasil pengukuran pre-test dan post-test pada kelompok kontrol dalam penelitian ini dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Pre-test dan Post-Test Penerapan nilai 4B kelompok kontrol

Kode	Kategori Tingkat			
	Skor Total		Penerapan nilai 4B	
	Pre-Test	Post-Test	Pre-Test	Post-Test
A-1	105	111	Rendah	Rendah
A-22	101	120	Sangat Rendah	Rendah
B-13	109	109	Rendah	Rendah
F-22	100	105	Sangat Rendah	Rendah
Rata-Rata	103,75	112,25	Sangat Rendah	Rendah

Berdasarkan tabel tersebut kelompok kontrol diatas dapat dilihat bahwa tidak adanya perbedaan signifikan dari nilai rata-rata dan presentase kategori penerapan nilai 4B (Baiman, Bauntung, Batuah, dan Baadab). Adapun nilai skor rata-rata dari 103.75 menjadi 112.25. Dengan tingkat kategori dari sangat rendah menjadi rendah.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, peneliti melakukan uji normalitas terlebih dahulu terhadap data yang telah terkumpul. Berdasarkan hasil uji normalitas yang telah dilakukan maka diperoleh pada Uji Kolmogorov-Smirnov nilai Sig Pre-test dan Post-Test eksperimen = 0.200 > 0.05 = 5% dan Uji Shapiro-Wilk nilai Sig Pre-test eksperimen = 0.275 > 0.05 = 5% nilai Sig Post-Test eksperimen = 0.538 > 0.05 = 5% Sementara itu pada Uji Kolmogorov-Smirnov nilai Sig Pre-test dan Post-test kontrol = 0.200 > 0.05 = 5% dan Uji Shapiro-Wilk pada nilai Sig Pre-Test Kontrol = 0.348 > 0.05 = 5% dan nilai Sig Post-Test = 0.262 > 0.05 = 5% sehingga hasil tersebut menunjukkan bahwa data dari populasi berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

kelas		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
penerapan nilai 4B	pre-test eksperimen	.274	4	.200*	.864	4	.275
	post-test eksperimen	.218	4	.200*	.920	4	.538
	pre-test kontrol	.252	4	.200*	.882	4	.348
	post-test kontrol	.262	4	.200*	.860	4	.262

a. Lilliefors Significance Correction

Terpenuhinya uji asumsi normalitas memungkinkan data untuk dianalisis menggunakan uji homogenitas. Berdasarkan hasil uji homogenitas didapatkan bahwa nilai Sig. pada based on trimmed mean adalah 0.078 sedangkan nilai Ft adalah 5,99. Maka dapat disimpulkan bahwa 0.078 < 5,99 yang artinya $F_h < F_t$ sehingga data dinyatakan homogen.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
penerapan nilai 4B	Based on Mean	2.923	3	12	.077
	Based on Median	2.452	3	12	.114
	Based on Median and with adjusted df	2.452	3	5.760	.165
	Based on trimmed mean	2.916	3	12	.078

Data yang homogen artinya sampel dapat mewakili dari seluruh populasi. Dilanjutkan dengan pengujian hipotesis yang dilakukan untuk mengidentifikasi perbedaan presentasi sebelum dan sesudah pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan permainan roda pelangi sehingga tergambar keefektifan permainan roda pelangi untuk penerapan nilai 4B (Baiman, Bauntung, Batuah, dan Baadab) pada siswa dalam layanan bimbingan kelompok, yang dapat diketahui dari hasil pengujian dengan menggunakan rumus T-test secara manual.

Berdasarkan analisis data diperoleh bahwa $t_{hit} > t_{tab}$ ($3.92 > 1.94$ dengan probabilitas kesalahan 0.05 atau 5%) jadi kesimpulan yang dapat diambil yaitu H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti permainan roda pelangi dalam layanan bimbingan kelompok efektif terhadap penerapan nilai 4B (Baiman, Bauntung, Batuah, dan Baadab) pada siswa dengan adanya peningkatan penerapan nilai 4B (Baiman, Bauntung, Batuah, dan Baadab) sebelum dan sesudah diberikan teknik permainan Roda Pelangi dalam layanan bimbingan kelompok.

Berdasarkan analisis data, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan Roda Pelangi dalam layanan bimbingan kelompok efektif dalam penerapan nilai 4B (Baiman, Bauntung, Batuah, dan Baadab) siswa.

PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian meliputi hasil temuan dari pelaksanaan permainan Roda Pelangi dalam layanan bimbingan kelompok untuk penerapan nilai 4B (Baiman, Bauntung, Batuah, dan Baadab) pada siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Banjarmasin. Siswa kelas VIII di SMP Negeri 6 Banjarmasin masih belum terlihat menerapkan nilai 4B (Baiman, Bauntung, Batuah, dan Baadab). Karena penerapan nilai 4B (Baiman, Bauntung, Batuah, dan Baadab) ditunjukkan dengan orang yang beriman sebagai umat beragama, juga ditunjukkan dengan menjadi orang yang bermanfaat baik bagi dirinya sendiri, orang lain, masyarakat, lingkungan dan juga mempunyai martabat dan sopan santun yang setidaknya mencerminkan sikap seseorang yang menghormati orang lain dengan bersikap baik dan lemah lembut (Sarbaini, 2016).

Deskripsi penerapan nilai 4B (Baiman, Bauntung, Batuah, dan Baadab) pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 6 Banjarmasin setelah dilakukan layanan bimbingan kelompok dengan permainan roda pelangi yaitu ditandai dengan meningkatnya skor pengukuran penerapan nilai 4B (Baiman, Bauntung, Batuah, dan Baadab) melalui pemberian *pre-test* & *Post-test*. Total skor anggota kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan atau dilakukannya *pre-test* termasuk dalam kategori rendah dan sangat rendah, kemudian setelah mengikuti serangkaian kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan permainan roda pelangi atau dilakukannya *post-test*, total skor siswa meningkat signifikan.

Pembentukan karakter di lingkungan sekolah akan terwujud melalui kerjasama peran dari stakeholder salah satunya adalah peran guru bimbingan dan konseling. (Akhmad Sugianto, 2017). Peran guru bimbingan dan konseling bisa dengan memberikan layanan bimbingan salah satunya layanan bimbingan dan kelompok. Layanan bimbingan kelompok dengan permainan roda pelangi efektif untuk penerapan nilai 4B (Baiman, Bauntung, Batuah, dan Baadab) karena Permainan roda pelangi akan memunculkan sebuah dinamika dalam kelompok yang mana peserta didik akan tertarik mengenai warna dalam roda pelangi dikarenakan pemilihan warna

yang mencolok dan bentuk yang baru dapat membangkitkan minat dan perhatian peserta didik. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Nora Yuniar Setyaputri dkk (2018). Peneliti berpendapat bahwa kebaruan media merupakan salah satu aspek yang akan menarik perhatian peserta didik dan media roda pelangi memiliki kebaruan tersebut. Artinya permainan roda pelangi sangat tepat digunakan sebagai media bagi peserta didik untuk penerapan nilai 4B (Baiman, Bauntung, Batuah, dan Baadab) karena dapat memperjelas pesan yang ingin dicapai dalam penerapan nilai 4B (Baiman, Bauntung, Batuah, dan Baadab) dan juga meningkatkan kreativitas baik dari sisi guru BK maupun peserta didik. Selain itu permainan roda pelangi merupakan sebuah media yang mudah untuk digunakan, dapat diadaptasikan untuk meningkatkan beberapa variabel tertentu seperti penerapan nilai 4B (Baiman, Bauntung, Batuah, dan Baadab). Hal ini dikarenakan media permainan roda pelangi menjadi sebuah fasilitator untuk menyalurkan pesan dalam nilai 4B (Baiman, Bauntung, Batuah, dan Baadab) pada kehidupan sehari-hari yang selama ini secara tidak sadar belum diterapkan oleh siswa. Sehingga dengan permainan roda pelangi membuat siswa tertarik untuk belajar lebih banyak, mencamkan apa yang dipelajarinya dengan baik dan sesuai dengan karakter siswa.

Untuk melihat seberapa efektif penerapan nilai nilai 4B (Baiman, Bauntung, Batuah, dan Baadab) pada siswa, maka peneliti menggunakan pengujian hipotesis untuk mengetahui hipotesis alternative diterima atau ditolak. Pada rumus t-test didapat bahwa $t_{hit} > t_{tab}$ ($3.92 > 1.94$ dengan probabilitas kesalahan 0.05 atau 5%). Jadi kesimpulan yang didapat, bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti permainan Roda Pelangi efektif untuk penerapan nilai 4B (Baiman, Bauntung, Batuah, dan Baadab) pada siswa. Sehingga dari hasil pembahasan permainan Roda Pelangi dalam layanan bimbingan kelompok efektif untuk penerapan nilai 4B (Baiman, Bauntung, Batuah, dan Baadab) pada siswa, yang ditandai dengan meningkatnya pada penerapan nilai 4B (Baiman, Bauntung, Batuah, dan Baadab) pada kelompok eksperimen sesudah diberi perlakuan permainan roda pelangi dalam layanan bimbingan kelompok.

KESIMPULAN DAN SARAN

Sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan permainan Roda Pelangi, penerapan nilai 4B (Baiman, Bauntung, Batuah, dan Baadab) pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 6 Banjarmasin, nilai skor presentase rata-rata penerapan nilai 4B (Baiman, Bauntung, Batuah, dan Baadab) pada siswa masuk dalam kategori rendah. Setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan permainan Roda Pelangi, penerapan nilai 4B (Baiman, Bauntung, Batuah, dan Baadab) pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 6 Banjarmasin, nilai skor presentase rata-rata penerapan nilai 4B (Baiman, Bauntung, Batuah, dan Baadab) pada siswa mengalami peningkatan dan termasuk dalam kategori sedang. Dan Berdasarkan hasil thit, maka permainan Roda pelangi dalam layanan bimbingan kelompok efektif untuk penerapan nilai 4B (Baiman, Bauntung, Batuah, dan Baadab) pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 6 Banjarmasin.

DAFTAR RUJUKAN

Alhadi, Said dkk. 2016. Media in Guidance and Counseling Services: A Tool and Innovation for School Counselor. Indonesian Journal of School Counseling. 1 (1). 6-11. Dari: <http://dx.doi.org/10.23916/schoulid.v1i1.35.6-11>

- Eka, Zulfa. 24 April, 2017. Budaya, Nilai, dan Norma Masyarakat. Kompasiana.com, 2.
- Iskarim, Mochamad. 2017. Dekadensi Moral di Kalangan Pelajar (Revitalisasi Strategi PAI dalam Menumbuhkan Moralitas Generasi Bangsa). *Jurnal Edukasia Islamika*. 1 (1). 1-20. Dari: <http://e-journal.iainpekalongan.ac.id/>
- Kosim, Mohammad. 2011. Urgensi Pendidikan Karakter. Pamekasan: STAIN Pamekasan. 111(1). 86-92. Dari <http://ejournal.stainpamakesan.ac.id/index.php/karsa/article/view/78>
- Kumar, Ranjit. 2011. *Research Methodology*. London: Sage Publication.
- Larry, Nucci, & Narvaez, Darcia. 2008. *Handbook of Moral and Character Education*. Terjemahan oleh: Andi Taher. Lampung: Institut Agama Islam Negeri Raden Intan. 14(2). 545-558. Dari <https://www.ejournal.radeintan.ac.id/index.php/analisis/article/download/705/600>
- Wibowo, Mungin Eddy. 2018. *Profesi Konseling Abad 21*. Semarang: Unnespress.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 111 Tahun 2014 tentang Bimbingan dan Konseling pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Perdana, Yunika. 2018. Nilai Bauntung, Batuah, Baiman, dan Baadab dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 25 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. 7 (2). 221-230. Dari <https://ppip.ulm.ac.id/journal/index.php/JS/article/view/5423>
- Prayitno, dkk. 2017. *Layanan Bimbingan Kelompok dan Konseling Kelompok Bogor*: Ghalia Indonesia.
- Sarbaini. 2015. Dari Wasaka (waja sampai kaputing) Menuju Taluba (Baiman, Bauntung dan Batuah); Konseptualisasi Nilai-Nilai Luhur Suku Banjar Sebagai Sosok Karakter Harapan "Urang Banua" Perspektif Etnopedagogi. Makalah dalam Proceeding International Seminar on Character Education, May 24, 2014. Banjarmasin: Faculty Teacher Training and Education Lambung Mangkurat University. Dari <https://eprints.ulm.ac.id/1258>
- Sarbaini. 2016. Rekonstruksi Nilai-Nilai Baiman, Bauntung dan Batuah Milik Urang Banjar Perspektif Etnopedagogi. Banjarmasin: Lembaga Penelitian ULM. Dari <https://idr.uin-antasari.ac.id/6298/1/Sarbaini%20NILAINILAI%20BAIMAN.pdf>
- Setyaputri, Nora Yuniar dkk. 2015. Pengembangan Media Permainan "Roda Pelangi" untuk Meningkatkan Efikasi Diri (Self Efficacy) Siswa SMP dalam Menghadapi Ujian. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*. 28 (1). 38-46. Dari: <https://journal2.um.ac.id/indez.php/jkbk/article/voew/5056>
- Setyaputri, Nora Yuniar dkk. 2018. Permainan Roda Pelangi Sebagai Media untuk Meningkatkan Karakter Fairness Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*. 3 (3). 108-118. Dari: <https://doi.org/10.17977/um001v3i32018p108>
- Setyaputri, Nora Yuniar. 2019. *Permainan Roda Pelangi (Sebuah Inovasi dalam Media Bimbingan dan Konseling)*. Malang: CV Azizah Publishing.
- Sugianto, Akhmad. 2017. Teknik Permainan Balogo dalam Layanan Bimbingan Kelompok untuk meningkatkan Karakter Kerja Keras pada Siswa SMP. *Proceeding seminar dan Lokakarya Nasional Revitalisasi Laboratorium dan jurnal Ilmiah dalam Implementasi*

- Kurikulum Bimbingan dan Konseling Berbasis KKNI. 20-27. Dari: <https://journal2.um.ac.id/index.php/sembk/article/download/1446/763>
- Susanto, Ahmad. 2018. Bimbingan dan Konseling di Sekolah Konsep, Teori dan Aplikasinya. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tim Penyusun. 2016. Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling Sekolah Menengah Pertama (SMP). Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan. Dari <https://akhmadsudrajat.files.wordpress.com/2017/03/3-panduan-bk-smp-2016ditjen-gtk-revisi-final.pdf>
- Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2015 tentang Standar Pendidikan Nasional.
- Thohirin. 2013. Bimbingan dan Konseling di Sekolah Madrasah (Berbasis Integrasi). Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Wibowo, Mungin Eddy. 2018. Profesi Konseling Abad 21. Semarang: Unnespress.