

The Effectiveness Of Gestalt Game Techniques To Improve The Honest Character Of Teenagers

Rizky Anissa Irianti¹ , Purwati.², Sugiyadi.³

^{1,2,3} Department of Guidance and Counseling, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia

 rizqiannisairianti@gmail.com

Abstract

This study aims to test the effectiveness of the gestalt game technique to improve the honest character of teenager.

This study uses the One Group Pretest Posttest Design. The samples taken in this study were 11 teenagers consisting of one experimental group. Sampling using random sampling technique. The method of collecting and using an honest character questionnaire. The data analysis Paired sample t-test.

The results of this study indicate that the gestalt game technique is effective for improving the honest character of teenager. This is evidenced by the results of the paired sample t-test with a probability value of sig (2-tailed) $0,001 < 0,05$. Based on the results of the analysis and discussion, there is a difference in the average score of the honest character questionnaire 9,80%, from the gestalt equation that is effective for improving the honest character of teenager.

Keywords: *gestalt game techniques; honest character*

Efektivitas Teknik Permainan Gestalt Untuk Meningkatkan Karakter Jujur Remaja

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektifitas teknik permainan gestalt untuk meningkatkan karakter jujur pada remaja.

Penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel yang diambil dalam penelitian ini sebanyak 11 remaja yang terdiri dari satu kelompok eksperimen. Pengambilan sampel menggunakan teknik random sampling. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket karakter jujur. Metode analisis data yang digunakan yaitu analisis parametrik *Paired sample t-test*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa teknik permainan gestalt efektif untuk meningkatkan karakter jujur remaja. Hal ini dibuktikan dari hasil uji *paired sample t-test* dengan probabilitas nilai *sig* (2-tailed) $0,001 < 0,05$. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, terdapat perbedaan skor rata-rata angket karakter jujur 9,80% dari hasil pretest dan posttest. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa teknik permainan gestalt efektif untuk meningkatkan karakter jujur remaja.

Kata kunci: teknik permainan gestalt; karakter jujur



1. Pendahuluan

Karakter jujur merupakan bagian dari sifat positif manusia. Jujur merupakan suatu sikap yang sederhana akan tetapi sangat langka dizaman sekarang. Lestari dan Adiyanti [1] jujur yaitu menyampaikan fakta dengan benar dan berupaya mendapatkan sesuatu dengan cara yang benar. Berkata jujur tentu akan membuat hidup kita menjadi lebih tentram tanpa ada tekanan dari luar maupun dari dalam, sebab yang diucapkan sesuai dengan kenyataan.

Karakter jujur memegang pengaruh besar yang menentukan perilaku seseorang dikatakan bermoral atau tidak. Kohlberg [2] mengatakan bahwa seseorang yang jujur akan mengalami tahap pengembangan moral pada tingkat pertama, yaitu orientasi terhadap hukuman untuk menerima ketika seseorang bertindak tidak jujur. Dampak dari tindakan yang jujur seperti keselamatan dan kedamaian juga memperkuat keyakinan individu dalam berperilaku jujur.

Kejujuran merupakan aspek keteladanan yang paling krusial dan mendesak untuk segera diterapkan dalam semua institusi pendidikan, termasuk panti asuhan. Remaja yang memiliki karakter jujur tinggi sangat membutuhkan peran pendidik dan orang tua untuk selalu memberikan contoh keteladanan moral beragama, agar remaja terbiasa bersikap jujur dimanapun mereka berada.

Terdapat 18 nilai-nilai yang menggambarkan karakter pada diri individu DEPDIKNAS [3] yaitu: 1) Religius, 2) Jujur 3) Toleransi, 4) Disiplin, 5) Kerja Keras, 6) Kreatif, 7) Mandiri, 8) Demokratis, 9) Rasa ingin tau, 10) Semangat kebangsaan, 11) Cinta tanah air, 12) Menghargai Prestasi, 13) Bersahabat/Komunikatif, 14), Cinta damai, 15) Gemar membaca, 16) Peduli lingkungan, 17) Peduli sosial, dan 18) Tanggung jawab. Jujur merupakan suatu keadaan seseorang dalam mewujudkan sikap yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya terjadi, akan tetapi sebagian remaja belum paham betapa berharganya nilai karakter jujur yang ada dalam dirinya, sehingga remaja cenderung memiliki karakter jujur rendah. Remaja yang memiliki karakter jujur rendah dalam diri akan berdampak negatif dan dampak ini bukan hanya dialami oleh pelakunya sendiri tapi juga akan berdampak negatif pada orang lain. Sa'id Hawwa [3] mengungkapkan bahwa tingkatan jujur ada lima yaitu : jujur dalam perkataan, jujur dalam niat, jujur dalam memenuhi keinginan, jujur dalam perbuatan, dan jujur dalam beragama.

Berkaitan dengan karakter jujur di atas, fenomena yang terjadi di lapangan, khususnya di Panti Asuhan Arrahman, yang beralamat di Kramat Selatan, Cacaban, Kecamatan Magelang Tengah, Kota Magelang, pada tanggal 14 September 2020 penulis melakukan wawancara dengan Pengurus Panti Asuhan Arrahman yang bernama Ibu Evi, menunjukkan bahwa dari sebanyak 55 orang, terdapat 16 orang (30%) yang memiliki klasifikasi karakter jujur rendah dengan melihat teori tingkatan jujur menurut Sa'id Hawwa dimana masih banyak remaja panti yang masih sering berkata tidak jujur, mencontek, dan belum dapat menerima berita dengan baik dan benar.

Jujur dalam perkataan dapat diketahui ketika seseorang memberikan suatu berita apakah yang di sampaikan itu benar atau tidak. Jujur dalam niat berkaitan dengan keikhlasan, kejujuran dalam niat dapat diketahui ketika seseorang melakukan sesuatu karena keikhlasan tanpa meminta imbalan. Jujur dalam memenuhi keinginan berkaitan dengan pemenuhan keinginan seseorang mudah mengungkapkan keinginannya, akan tetapi untuk merealisasikannya cukup berat dalam hal ini diperlukan kejujuran pada diri individu untuk merealisasikannya. Jujur dalam perbuatan ini menunjukkan kesungguh-sungguhan seseorang dalam mengerjakan sesuatu dengan apa yang ada di dalam hatinya. Jujur dalam beragama inilah yang merupakan kejujuran yang paling tinggi dan mulia. Hasil wawancara dengan Pengurus panti menunjukkan kebiasaan yang nampak pada remaja panti diantaranya sering beralasan ijin keluar untuk mengerjakan tugas namun ternyata mereka bermain, memberikan informasi atau berita yang belum jelas keasliannya, sering menyontek dalam mengerjakan soal.

Panti Asuhan sudah melakukan upaya untuk meningkatkan karakter jujur diantaranya pemberian nasehat dalam pengajian, ceramah mingguan dan pendekatan secara langsung pada remaja panti, namun masih terdapat beberapa remaja panti yang memang sulit untuk menerima dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Penyebab remaja panti melakukan hal tersebut karena keinginan yang timbul dalam diri sendiri maupun ajakan dari teman sehingga menunjukkan rendahnya kejujuran remaja panti. Karakter jujur yang rendah jika dibiarkan akan mengakibatkan beberapa permasalahan



yang berkaitan pada bidang pribadi, sosial, belajar, maupun karirnya dimana karakter jujur merupakan salah satu faktor pembentuk tingkah laku remaja. Karakter jujur remaja perlu ditingkatkan untuk menjadikan remaja sebagai pribadi yang menjunjung tinggi nilai karakter, berbakti kepada orang tua, serta percaya terhadap kemampuan yang ada pada dirinya.

Rahman dkk [3] melakukan penelitian tentang Teknik Permainan Gestlat Untuk Meningkatkan Adaptabilitas Santri Di Pondok Pesantren, studi Eksperimen Teknik Permainan Gestlat di Pondok Pesantren Slafiyah Miftahul Huda Manonjaya Kabupaten Tasikmalaya dan Pondok Pesantren Amanah Muhammadiyah Sambongjaya Kota Tasikmalaya” mendapatkan hasil bahwa Teknik Permainan Gestalt digunakan dalam meningkatkan adaptabilitas remaja. Penelitian tersebut memberikan kontribusi bahwa penggunaan teknik permainan gestalt dapat mengatasi masalah adaptabilitas pada remaja. Perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah permasalahan yang dibahas. Penelitian tersebut membahas tentang adaptabilitas sedangkan peneliti membahas tentang karakter jujur. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Nurani [2] dengan judul “Membaca Cerita Fabel Sebagai Penanaman Karakter Jujur Pada Siswa SMP” memperoleh hasil bahwa teknik membaca dapat digunakan dalam upaya meningkatkan penanaman karakter jujur. Kontribusi yang diberikan untuk penelitian ini adalah penggunaan teknik membaca dalam meningkatkan karakter jujur. Perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah teknik yang digunakan. Penelitian tersebut dilakukan menggunakan teknik membaca cerita fabel, sedangkan penelitian menggunakan teknik permainan gestalt, sehingga peneliti menggunakan Teknik Permainan Gestalt untuk meningkatkan Karakter Jujur Remaja.

Berdasarkan uraian di atas penulis bermaksud melakukan kajian empiris dengan melakukan penelitian tentang peningkatan karakter jujur dengan melakukan konseling melalui teknik permainan gestalt.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan teknik permainan gestalt sebagai variable bebas (independent variable) dan karakter jujur remaja sebagai variable terikat (dependent variable). Populasi dalam penelitian ini adalah adalah siswa sekolah usia remaja di Panti Asuhan Arrahman yang beralamat di Kramat Selatan, Cacaban, Kec. Magelang Tengah, Kota Magelang.

Sampel dalam penelitian ini adalah 11 remaja putri di Panti Asuhan Arrahman Kota Magelang sebagai kelompok eksperimen.

Penentuan pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Random Sampling. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket, wawancara dan observasi. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah angket model skala likert dengan 4 pilihan jawaban yaitu sangat sesuai (SS), sesuai (S), tidak sesuai (TS), sangat tidak sesuai (STS).

Pengujian instrumen dalam penelitian ini yang dilakukan terlebih dahulu adalah dengan melakukan try out, kemudian melakukan pengujian instrumen melalui uji validitas dan reliabilitas dengan bantuan program SPSS versi 24. Jumlah item pernyataan dalam angket karakter jujur yang digunakan berjumlah 58 item dengan kriteria item pernyataan yang dinyatakan valid adalah 45 item dengan nilai r-hitung lebih besar dari r-tabel ($r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$) pada taraf signifikan $5\% = 0,05$. Berdasarkan hasil try out angket karakter jujur diperoleh 45 item pernyataan valid dan 13 item pernyataan gugur.

2.1 Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan eksperimen semu atau pra eksperimental dengan menggunakan metode one group pretest-posttest design. Pelaksanaan eksperimen dengan desain ini dilakukan dengan memberikan perlakuan (X) terhadap satu kelompok, yaitu kelompok eksperimen. Tahap dalam penelitian ini yaitu kelompok tersebut diberi pretest (O1), kemudian diberikan perlakuan (X) teknik permainan gestalt, dan yang terakhir diberikan posttest (O2). Hasil kedua test tersebut dibandingkan untuk menguji apakah teknik permainan gestalt efektif terhadap peningkatan karakter jujur remaja pada kelompok eksperimen.

2.2 Langkah Penelitian

Penelitian ini dilakukan delapan kali pertemuan. Pada awal pertemuan sebelum perlakuan, sampel diberikan pretest, kemudian diadakan delapan kali pertemuan untuk perlakuan teknik permainan gestalt. Setelah pemberian perlakuan selesai maka akan diberikan posttest pada hari yang berbeda dari pertemuan ke delapan pada sampel. Hasil pretest dan posttest dibandingkan, maka diperoleh perbedaan antara keduanya. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah efektif teknik permainan gestalt terhadap karakter jujur remaja.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik permainan gestalt efektif untuk meningkatkan karakter jujur pada remaja Panti Asuhan Arrahman Kota Magelang. Teknik permainan gestalt efektif untuk meningkatkan karakter jujur remaja dibuktikan dengan adanya perubahan peningkatan tentang hasil skor angket karakter jujur pada remaja sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan. Diantaranya AR adalah remaja yang karakter jujurnya rendah dengan skor pretest 129 kemudian meningkat dengan skor posttest 167.

Peningkatan karakter jujur remaja meningkat secara keseluruhan apabila dilihat dari hasil pretest dan posttest. Peningkatan karakter jujur juga dilihat dari pengamatan rata-rata skala pretest yang awalnya 133,09 menjadi 146 pada saat posttest. Peningkatan karakter jujur dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal individu. Peningkatan karakter jujur juga dapat dilihat dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti selama pelaksanaan teknik permainan gestalt.

Proses pelaksanaan penelitian teknik permainan gestalt juga terdapat beberapa keterbatasan yaitu membutuhkan persiapan yang matang dikarenakan teknik yang digunakan harus dipahami oleh peneliti, keberhasilan teknik permainan gestalt tergantung pada kemampuan dari individu itu sendiri, bagi peneliti yang kurang dapat memberikan teknik permainan gestalt dengan baik, alangkah lebih baiknya hati-hati, dikarenakan teknik ini membutuhkan kerjasama yang baik antara peneliti dan peserta.

3.1 Hasil Pretest dan Posttest

Tabel 1. Perbandingan Skor Pretest dan Posttest Kelompok Eksperimen

No	Pretest	Posttest	Peningkatan	
			Nilai	%
1	129	167	38	29,45 %
2	126	137	11	8,73 %
3	140	156	16	11,42 %
4	124	136	12	9,67%
5	123	136	13	10,56%
6	128	145	17	13,28 %
7	152	159	7	4,60 %
8	147	162	15	10,20 %
9	125	130	5	4 %
10	135	137	2	1,48 %
11	135	141	6	4,44 %
Rata-rata			12,90	9,80 %
Minimum			2	1,48 %
Maksimum			38	29,45 %

Berdasarkan **Tabel 1** diketahui bahwa peningkatan skor tertinggi sebesar 38 atau 29,45% dan skor terendah sebesar 2 atau 1,48% dengan rata-rata perubahan skor 12,90 atau 9,80%.

3.2 Uji Prasyarat

Analisis data untuk uji hipotesis harus melewati pengujian prasyarat terlebih dahulu yaitu uji normalitas data dan uji homogenitas dimana pengujian ini bertujuan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak dan apakah varian dalam penelitian ini mempunyai varian yang sama atau bersifat homogen.

3.2.a Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan bantuan *SPSS* versi 24, dimana penentuan normal atau tidaknya distribusi skor menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov*. Asumsi yang digunakan apabila nilai signifikansi (*Asymp.sign*) > Alpha 5% maka data berdistribusi normal dan sebaliknya apabila signifikansi (*Asym.sign*) < Alpha 5% maka data berdistribusi tidak normal.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		11
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	9,53945478
Most Extreme Differences	Absolute	,244
	Positive	,244
	Negative	-,132
Test Statistic		,244
Asymp. Sig. (2-tailed)		,066 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan **Tabel 2** uji normalitas data pretest dan posttest kelompok eksperimen menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 pada setiap kelompok sehingga data tersebut dapat digunakan untuk analisis selanjutnya.

3.2.b Uji Homogenitas

Uji homogenitas pada penelitian bertujuan untuk mengetahui sampel yang digunakan memiliki variasi yang sama. Uji homogenitas dilakukan menggunakan *SPSS* versi 24 dengan uji *Levene's Test*. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah apabila signifikansi > 0,05 berarti varian bersifat homogen, sebaliknya apabila signifikansi < 0,05 berarti varian bersifat heterogen.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Pretest			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,757	1	20	,200

Berdasarkan **Tabel 3** uji homogenitas tersebut diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,200 yang berarti > 0,05 dengan demikian varian dalam penelitian ini mempunyai varian yang sama atau bersifat homogen.

3.3 Uji Hipotesis

Hipotesis yang diajukan adalah efektif teknik permainan gestalt terhadap peningkatan karakter jujur remaja Panti Asuhan Arrahman Kota Magelang, untuk membuktikan hipotesis tersebut dilakukan pengujian menggunakan program komputer *SPSS* versi 24 for

Windows dengan teknik analisis uji t-test karena data tersebut homogen. Mengetahui perbedaan pengisian anget karakter jujur remaja pada saat pretest dan posttest maka digunakan teknik analisis uji t-test.

Tabel 4. Hasil Uji t-test beda pretest dan posttest

Pair 1		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
		Pretest	133,09	11	9,741
	Posttest	146,00	11	12,689	3,826

Pair 1	Pretest & Posttest	N	Correlation	Sig.
			11	,659

Pair 1	Pretest - Posttest	Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
		-12,909	9,638	2,906	-19,384	-6,434	-4,442	10	,001

Berdasarkan Tabel 4 uji t-test maka diperoleh Hasil perhitungan diatas menunjukkan bahwa probabilitas asymp. Sig. (2-tailed) $<0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sedangkan jika probabilitas asymp. Sig. (2-tailed) $>0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Pada tabel diatas dapat dilihat nilai probabilitas asymp. Sig. (2-tailed) $<0,05$ atau $0,001 < 0,05$ atau H_0 ditolak dan H_a diterima, maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji paired sample t-test dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan nilai pretest dan posttest yang signifikan pada pengisian anket karakter jujur, sehingga teknik permainan gestalt efektif untuk meningkatkan karakter jujur remaja.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukan bahwa teknik permainan gestalt efektif dalam meningkatkan karakter jujur remaja. Hasil tersebut dapat dibuktikan dari adanya perbedaan kenaikan skor pretest dan posttest pada kelompok eksperimen. Hal tersebut menunjukan adanya perubahan skor kelompok eksperimen setelah mendapatkan perlakuan teknik permainan gestalt. Hasil penelitian juga menunjukan bahwa terdapat perbedaan kenaikan karakter jujur pada remaja setelah diberi teknik permainan gestalt maka teknik permainan gestalt efektif meningkatkan karakter jujur remaja.

Referensi

Jurnal dan Artikel

- [1] Lestari, S., & Adiyanti, M. G. 2012. *The Concept of Honesty in Javanese People's Perspective Anima*. Jurnal Psikologi Indonesia, Vol. 27 (3), 129-142.
- [2] Nurani, C., Ajeng. 2016. *Membaca Cerita Fabel Sebagai Penanaman Karakter Jujur Pada Siswa*. Jurnal Bahasa, Seni, dan Pengajaran. Vol 1 No 1
- [3] Rahman, Imas Kania. 2011. *"Teknik Permainan Gestalt (TPG) Untuk Meningkatkan Adaptabilitas Santri Di Pondok Pesantren"* Skripsi (Tidak Diterbitkan). PPs-UPI

Buku

- [1] Kemendiknas. 2010. *Rencana Induk Pengembangan Pendidikan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kemendiknas
- [2] Kohlberg, L. 2008. *Tahap-tahap pengembangan moral*, Diterjemahkan oleh Drs. John de Santo dan Drs. Agus Cremers SDV. Penerbit Kanisius: Yogyakarta
- [3] Sa'id Hawwa. (2007). *Kajian Lengkap Penyucian Jiwa*. Jakarta: Darussalam



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)
