

Kajian Teoretis Bimbingan Kelompok Media Permainan Kartu “Omben” untuk Intervensi Sikap Qanaah Siswa

Wahyu Ari Seno, Abi Fa'izzarahman Prabawa

Universitas Islam Negeri Salatiga
abiprabawa@uinsalatiga.ac.id

Article History

accepted 25/6/2024

approved 25/7/2024

published 31/7/2024

Abstract

A low level of satisfaction (*qanaah*) is a common issue in educational settings, and it requires intervention to enhance the satisfaction (*qanaah*) of students. This article examines the use of card games in group guidance services to improve students' satisfaction (*qanaah*). The research methodology employed was a library-based approach, with the research process including: The research process involves six stages: (1) selecting a topic, (2) conducting a search for information, (3) determining the research focus, (4) collecting data, (5) preparing a method for presenting data, and (6) writing reports (Setyawan & Prabawa, 2023). This research resulted in theoretical strengthening of the card game media through guidance of the Omben card game group which is appropriate for intervention in students' *qanaah* attitudes. It Can be concluded that group guidance services using media card are able to improve student's *qanaah* attitudes.

Keywords: *group guidance, media games, card games, qanaah.*

Abstrak

Sikap *qanaah* yang rendah merupakan salah satu masalah yang sering terjadi di sekolah, sehingga diperlukan penanganan untuk meningkatkan sikap *qanaah* pada siswa. Penulisan artikel ini dibuat dengan tujuan untuk mengkaji layanan bimbingan kelompok yang mengelaborasi dengan media permainan kartu untuk meningkatkan sikap *qanaah* siswa. Penelitian ini merupakan studi kepustakaan (*library research*). Alur penelitian yang dilakukan meliputi: 1) memilih topik; 2) mencari informasi; 3) menetapkan fokus penelitian; 4) mengumpulkan data; 5) menyiapkan cara menyajikan data; dan 6) menulis laporan (Setyawan & Prabawa, 2023). Penelitian ini menghasilkan penguatan teoretis tentang media permainan kartu melalui bimbingan kelompok permainan kartu omben tepat untuk inervensi sikap *qanaah* siswa. Dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan media permainan mampu meningkatkan sikap *qanaah* pada siswa.

Kata kunci: *bimbingan kelompok, media permainan, permainan kartu, qanaah.*



PENDAHULUAN

Qanaah adalah ketenangan batin dalam merasa puas dengan apa yang telah diberikan Allah SWT, serta menerima dengan rasa syukur dan cukup atas segala pemberian-Nya (Wulandari, 2020). Individu yang memiliki sikap qanaah cenderung mampu menghadapi berbagai situasi dengan kesabaran dan tetap berusaha semaksimal mungkin tanpa mudah menyerah. Konsep qanaah juga menggambarkan sikap rela menerima dan bersyukur dengan merasa cukup atas hasil dari usaha yang telah dilakukan, sehingga menjauhkannya dari perasaan tidak puas dan kurang (Hamka, 2015). Qanaah berfungsi sebagai penyeimbang dan penggerak hidup (Hamka, 2015). Bertakwa dan bertawakal kepada Allah SWT merupakan langkah awal untuk mulai merasa bersyukur atas apa yang dimiliki tersebut dalam islam dinamakan qanaah. Dari sini dapat disimpulkan bahwa sikap qanaah adalah merasa cukup, rela dan bersyukur dengan apa yang telah diberikan oleh Allah SWT, namun tetap berusaha untuk mencapai tujuan. Qanaah adalah terwujudnya rasa cukup dan puas terhadap apa yang diterima atau diperoleh, baik itu dalam bentuk harta, benda, atau jabatan, sehingga individu terhindar dari sikap tamak. Sikap qanaah mencerminkan penerimaan diri yang positif.

Sikap qanaah memiliki indikator meliputi: 1) Menerima dengan sukarela apa yang telah ada; 2) Berusaha dan memohon kepada Tuhan untuk tambahan yang layak; 3) Menerima dengan kesabaran ketetapan Tuhan; 4) Bertawakal kepada Allah SWT; dan 5) Tidak tergoda oleh godaan dunia (Hamka, 2015). Penerimaan diri yang kurang ditandai oleh kurangnya pemahaman tentang diri secara menyeluruh, kurangnya kesadaran akan karakteristik, kemampuan, dan batasan diri, serta kecakapan dalam menghadapi kehidupan (Wijayanti & Sumarwiyah, 2020). Individu yang mampu menerima dirinya dianggap sebagai individu yang tidak mengalami konflik internal atau beban emosional terhadap dirinya sendiri, sehingga mereka memiliki lebih banyak peluang untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan penelitian Tresnani & Casmini (2021), tingkat qanaah di Yogyakarta tergolong tinggi, ditunjukkan dengan peningkatan rasa percaya diri dan penurunan tingkat putus asa setelah mengalami kegagalan. Studi di Madura menunjukkan tingkat qanaah yang signifikan, dengan menemukan bahwa individu pada tahap dewasa awal cenderung lebih mampu mengadopsi sikap qanaah (Febriyani & Dewi, 2022). Penelitian di Jakarta juga menunjukkan tingkat qanaah yang positif, dengan menyoroti bahwa aspek spiritual memiliki peran yang signifikan dalam memfasilitasi penerimaan diri (Permatasari & Gamayanti, 2016). Temuan yang berbeda terungkap di Pekanbaru, menunjukkan tingkat qanaah yang masih pada tingkat sedang, dengan persentase sebesar 38,66% (Wulandari, 2020). Data lain menunjukkan bahwa sekitar 45% dari populasi di Indonesia masih mengalami tingkat penerimaan diri yang rendah (Refnadi, dkk., 2021). Hasil wawancara dan observasi di sekolah mengungkapkan masih banyak siswa yang memiliki kurangnya sikap qanaah. Sebagai contoh, ada siswa yang menolak untuk berangkat ke sekolah karena menginginkan sepeda motor setara dengan milik teman-temannya. Sikap semacam ini dapat digolongkan sebagai kurangnya qanaah dalam konteks ekonomi. Penelitian juga menemukan bahwa beberapa siswa merasa layanan yang diberikan di sekolah kurang menarik dan membosankan. Guru BK mengakui pemberian layanan bimbingan, baik secara klasikal maupun kelompok, belum optimal. Selain belum memanfaatkan media, guru juga terbatas oleh waktu layanan. Dengan kondisi layanan tersebut, berkemungkinan akan muncul sikap qanaah yang rendah.

Remaja dengan tingkat qanaah rendah cenderung mengalami kesulitan dalam mengaktualisasikan diri dengan baik, menolak untuk menghadapi masalah yang

muncul, dan bahkan memiliki harapan yang tidak realistis untuk menjadi diri yang berbeda dari apa yang mereka adalah saat ini (Sitorus, dkk., 2019). Qanaah yang kurang dapat menyebabkan individu merasa rendah diri dan mudah menyerah (Andani, 2018), mempengaruhi harga diri (Resty, 2016), serta berdampak pada tingkat stres yang dialami (Pelupessy, dkk., 2023). Selain itu, kurangnya qanaah juga dapat mempengaruhi harga diri dan menimbulkan rasa iri terhadap pencapaian orang lain, serta membuat individu sulit mengendalikan emosi (Rizal & Arswimba, 2022). Peneliti sebelumnya telah melakukan usaha-usaha untuk meningkatkan sikap qanaah siswa, diantaranya: (1) melalui Khidmah (Yuwalliatin & Asyhari, 2021); 2) program *tahfidz* (Rahmah, 2020); 3) Teknik *modelling* (Putri, dkk., 2020). Layanan seperti Teknik Khidmah dilakukan dengan sukarela menerima tanggung jawab atas apa yang telah dimiliki. Program *tahfidz* mencakup prosedur pelaksanaan, sasaran hafalan, persyaratan bagi guru *tahfidz*, dan fungsi guru dalam proses tersebut. Strategi *modelling* dilakukan dengan menunjukkan contoh perilaku langsung kepada siswa, seperti selalu bersyukur, menjalani hidup dengan sederhana, bersedekah, dan tetap optimis serta tenang menghadapi masalah.

Sebelumnya, peneliti belum menemukan penelitian dengan strategi yang memanfaatkan media, oleh karena itu, sebuah inovasi diusulkan dalam bentuk penggunaan permainan kartu sebagai bagian dari layanan bimbingan. Untuk meningkatkan efektivitas proses layanan, variasi media menjadi penting. Ini disebabkan oleh kebutuhan praktis dalam bimbingan kelompok untuk menggunakan strategi, metode, atau media yang mendukung penyampaian materi personal, vokasional, dan social (Ani, 2016). Menurut Ani (2016), dalam bimbingan kelompok, topik-topik dibahas dengan proses diskusi yang mengarah pada pemahaman dan pertimbangan. Diskusi ini melibatkan pertukaran ide, pendapat, pengalaman, dan saran antara peserta dan diikuti oleh 5-10, yang pada akhirnya mencapai kesepakatan tertentu. Bimbingan kelompok memiliki dampak positif dalam membantu siswa dalam mengatasi, menghadapi masalah dan efektif dalam peningkatan sikap qanaah pada siswa. Penelitian ini memilih permainan kartu karena penelitian sebelumnya menunjukkan permainan kartu memberikan dampak positif bagi siswa. Septyani, dkk. (2021) menyatakan bahwa penggunaan permainan kartu efektif dalam meningkatkan kecerdasan emosional siswa. Ini sesuai dengan salah satu faktor yang dijelaskan oleh Sari dan Mada (2015) yang menjadi penghambat terhadap rendahnya rasa qanaah, yaitu tingginya beban emosional. Penggunaan kartu ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok. Kesimpulannya, layanan bimbingan kelompok berkaitan dengan kondisi emosional siswa, dan penggunaan strategi atau metode seperti games atau permainan sesuai dengan peningkatan karakteristik siswa, termasuk dalam faktor sikap qanaah atau penerimaan diri individu.

Dari penjelasan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa sikap qanaah merupakan kesediaan untuk menerima dengan rela dan bersyukur atas apa yang telah diperoleh dan diberikan oleh Allah SWT, sambil tetap berupaya mencapai tujuan yang diinginkan. Individu yang memiliki sikap qanaah cenderung merasa puas dengan apa yang mereka miliki, menerima hasil usaha mereka dengan lapang dada, memiliki kepercayaan penuh kepada Allah, dan tidak tergoda oleh godaan atau tipu daya dunia. Jika dalam situasi nyata, memiliki sikap qanaah rendah bisa berdampak negatif jika tidak ditangani dengan baik. Tingkat sikap qanaah di tingkat nasional dan di lingkungan sekolah masih menunjukkan peningkatan yang lambat. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan sikap qanaah atau penerimaan diri. Maka tujuan artikel ini

adalah menghasilkan penguatan teoretis tentang media permainan kartu melalui bimbingan kelompok permainan kartu omben tepat untuk intervensi sikap qanaah siswa

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *library research*, yang merupakan pendekatan dengan mengumpulkan data melalui pemahaman dan kajian teori-teori yang terdapat dalam berbagai literatur yang relevan dengan penelitian tersebut (Adlini, dkk., 2022). Data tersebut kemudian diserap, dianalisis, dan diproses guna mendukung pembahasan dalam penelitian (Mirzaqon & Purwoko, 2018). Sumber yang digunakan seperti buku, jurnal, dan penelitian sebelumnya, untuk mendukung penelitian ini. Dalam penelitian ini, alur penelitian yang dilakukan meliputi: 1) memilih topik, peneliti memilih ide atau topik masalah yang akan diangkat; 2) mencari informasi, peneliti menggali informasi tentang masalah atau topik terkait; 3) menetapkan fokus penelitian, setelah ditemukan beberapa masalah atau topik selanjutnya peneliti memilih salah satu dari beberapa masalah atau topik; 4) mengumpulkan data, mengumpulkan bahan bacaan atau data yang dapat dikumpulkan melalui jurnal, buku atau dokumen lain; 5) menyiapkan cara menyajikan data; dan 6) menulis laporan (Setyawan & Prabawa, 2023). Pencarian dan penelusuran sumber data dilakukan melalui *google scholar* dan sebagainya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bimbingan kelompok

Bantuan yang diberikan kepada seorang siswa dengan menggunakan dinamika kelompok untuk membimbing mereka menuju pencapaian tujuan bersama disebut sebagai layanan bimbingan kelompok (Mawaridz & Rosita, 2019). Menurut Fadilah (2019) bantuan yang diberikan secara kelompok dengan fokus pada pencegahan timbulnya masalah dan pengembangan potensi individu disebut sebagai bimbingan kelompok. Merujuk pada uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok merupakan sebuah bantuan yang diberikan secara Bersama-sama yang memiliki fokus pencegahan dan pengembangan potensi melalui sistem dinamika kelompok.

Menurut Tohirin (2015) ada dua tujuan utama dari bimbingan kelompok. Pertama, bimbingan kelompok bertujuan untuk membantu anggotanya mengembangkan keterampilan sosial dan kemampuan berinteraksi dalam konteks kelompok. Kedua, layanan ini bertujuan untuk meningkatkan persepsi, emosi, pemikiran, pemahaman, dan sikap anggota kelompok, dengan harapan bahwa perilaku mereka akan menjadi lebih baik. Menurut Armila (2020) bimbingan kelompok bertujuan untuk membantu klien mengatasi masalah mereka dan mengembangkan diri melalui interaksi dalam suasana kelompok. Secara khusus, tujuannya adalah untuk membantu individu menjadi lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat di depan anggota kelompok, menjadi lebih terbuka terhadap anggota kelompok, dan berani bersosialisasi di luar lingkaran pertemanan. Mengacu pada penjelasan sebelumnya bimbingan kelompok memiliki tujuan membantu individu dalam masalah pengembangan keterampilan sosial seperti berani mengungkapkan pendapat, menjadi lebih terbuka dan berani bersosialisasi dengan anggota kelompok. Syahrul (2015) memaparkan jika bimbingan kelompok memiliki empat Langkah tahapan berupa: 1) pembentukan; 2) peralihan; 3) kegiatan inti; dan 5) pengakhiran. Menurut Romlah (2020) Bimbingan Kelompok memiliki beberapa strategi dalam pelaksanaannya, diantaranya: 1) teknik ekspositori; 2) diskusi kelompok; 3) *problem solving*; 4) bermain peran; 5) *game*; 6) *outing class*; dan 7) penciptaan suasana kekeluargaan

Media Permainan Kartu

Pernainan merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan dalam bimbingan kelompok. Sejalan dengan teori yang di utarakan oleh Romlah (2020) bahwa pemberian layanan bimbingan kelompok di lingkungan sekolah dapat dilalukan dengan strategi yang sesuai dengan kondisi siswa salah satunya permainan simulasi. Sukri & Indriani (2013) media permainan kartu adalah kartu yang memuat gambar-gambar atau kata-kata yang dapat dilihat atau diinterpretasikan dengan jelas dan konkret. Permainan kartu merupakan salah satu jenis media layanan yang menarik bagi siswa dan mudah dimengerti, sehingga cocok digunakan sebagai alat bantu dalam layanan (Ayuni, dkk., 2017). Berdasarkan uraian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media permainan kartu merupakan kartu yang memuat gambar atau kata secara jelas serta memiliki daya tarik lebih sehingga dapat digunakan sebagai alat bantu layanan.

Permainan melibatkan semua siswa, menyenangkan, dan mendorong interaksi serta berpikir. Penggunaan kartu memiliki banyak keuntungan, seperti portabilitas, kemudahan produksi, penyajian, dan penyimpanan, serta fleksibilitas untuk skala yang berbeda (Khairunnisak, 2015). Salah satu metode untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan adalah dengan menggunakan media permainan. Ini adalah cara yang bisa digunakan untuk membantu siswa memahami materi yang diajarkan tanpa membuat mereka merasa bosan (Sari & Lutfi, 2015). Jenis permainan kartu diantaranya yaitu kartu UNO (Septyani, dkk., 2021), kartu UMINO (Srintin, dkk., 2019), kartu cangkul (Asri, 2022) dan lain sebagainya. Bermain kartu dapat meningkatkan kecerdasan, membuat senang, dan memperkuat minat dalam pembelajaran. Ada empat syarat utama untuk media permainan: harus menarik, merangsang perhatian, memelihara minat, dan mendorong eksplorasi. Yang tak kalah pentingnya, media permainan harus dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan cara yang menarik minat siswa.

Kartu omben merupakan kartu yang dihasilkan dari modifikasi permainan kartu cangkulan. Kartu omben adalah permainan kartu yang dimainkan oleh lima sampai tujuh pemain dengan menggunakan kartu besar (Asri, 2022). Setiap pemain mencoba menurunkan kartu-kartu dari kelompok gambar yang sama, dan permainan berakhir ketika salah satu pemain berhasil menghabiskan semua kartunya. Pengacakan kartu dalam permainan ini sangat penting karena hal itu membuat permainan menjadi menarik dan dinamis (Asri, 2022). Permainan ini memiliki petunjuk permainan yaitu: 1) siapkan kartu dan kumpulkan 5-7 pemain; 2) kocok kartu dan bagikan 7 kartu kepada semua pemain; 3) tentukan siapa yang akan membuang kartu terlebih dahulu; 4) pemain pertama membuang kartu terlebih dahulu; 5) pemain berikutnya harus menyamakan simbolnya; 6) ronde terus berjalan hingga semua pemain membuang kartunya; dan 7) permainan akan selesai jika ditemukan 1 pemain yang belum menghabiskan kartunya. Permainan omben ini juga memiliki beberapa aturan, diantaranya 1) pemain yang memiliki nilai simbol tertinggi berhak membuang kartu terlebih dahulu; 2) apabila pemain berikutnya tidak memiliki kartu dengan simbol yang sama, pemain harus mengambil kartu sebanyak mungkin; 3) pemain harus mengambil kartu hingga ditemukan kartu dengan simbol yang sama; 4) apabila kartu omben habis maka pemain yang tidak memiliki simbol tersebut harus mengambil kartu simbol lawan yang ada di dalam buangan kartu; dan 5) pemain tidak boleh melihat kartu pemain lain. Aturan-aturan dalam permainan ini memiliki beberapa pembelajaran penting diantaranya, yaitu mengajarkan kita untuk bersabar dalam setiap kondisi, selalu berusaha dalam setiap kesulitan, Ikhlas menerima, melatih untuk jujur, dan selalu optimis.

Qanaah

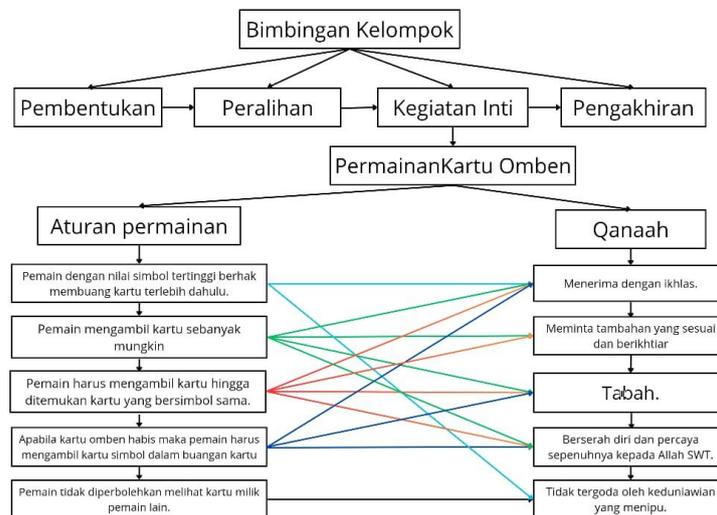
Menurut Hamka (2015), qanaah adalah perasaan puas. Seseorang yang memiliki sifat qanaah adalah mereka yang menerima apa pun yang telah mereka usahakan dan menerima hasilnya dengan lapang dada. Mereka tidak tergoda oleh kepemilikan orang lain karena mereka sudah merasa puas dengan berkat dan rezeki yang diberikan oleh Allah SWT. Dengan kata lain, mereka telah menerima diri mereka sendiri. Duriawati (2019) qanaah adalah rasa Ridha, menerima diri sendiri, dan Ikhlas dalam menghadapi kenyataan maupun kondisi hidup. Ali (2014) menggambarkan bahwa qanaah adalah ketika seseorang merasa kebutuhan mereka tercukupi dan merasa puas dengan keadaan mereka saat ini. Qanaah menurut menurut Yuwalliatin (2021) merupakan sikap mental yang digambarkan berupa rela menerima dengan Ikhlas dan puas dengan apa yang diterima meskipun dalam keadaan berkecukupan kebutuhan ditaraf primer saja. Hajjaj (2011) menggambarkan jika qanaah adalah sikap sederhana dan menerima rezeki apa adanya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sikap qanaah yaitu perasaan puas dan cukup atas apa yang telah dimiliki dengan keadaan saat ini. Qanaah memiliki lima ciri menurut Hamka (2015), diantaranya: 1) (menerima dengan ikhlas; 2) meminta tambahan yang sesuai dan berikhtiar; 3) tabah; 4) berserah diri atau percaya sepenuhnya dengan Allah SWT; dan 5) Tidak tergoda oleh keduniawian yang menipu. Sikap qanaah juga memiliki 2 manfaat pokok yaitu; 1) pelaras atau penjaga keseimbangan hidup; dan 2) motivasi hidup.

Media Permainan Kartu Meningkatkan Sikap Qanaah Siswa Melalui Bimbingan Kelompok

Sikap qanaah yang rendah dapat ditingkatkan dengan memberikan intervensi berupa bimbingan kelompok. Intervensi melalui bimbingan kelompok terbukti efektif dalam peningkatan sikap qanaah siswa (Fajri, dkk., 2019). Menurut Ani (2016) melalui bimbingan kelompok memiliki dampak yang positif dan dapat meningkatkan sikap qanaah. Selain itu juga telah dibuktikan dengan penelitian sebelumnya bahwa sikap qanaah dapat ditingkatkan dalam bimbingan kelompok dengan teknik *modelling* dengan Melakukan demonstrasi langsung memberikan contoh perilaku kepada siswa, seperti selalu bersyukur, menjalani kehidupan yang sederhana, memberikan infak, dan tetap optimis dalam mengatasi masalah (Putri, dkk., 2020). dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa bimbingan kelompok mampu membantu guru dalam Upaya meningkatkan sikap qanaah siswa di sekolah.

Bimbingan kelompok dilakukan dengan kolaborasi teknik dalam intervensinya, ini bisa dilakukan dengan permainan kartu. Sejalan dengan pernyataan Hartanti (2022) yang menyatakan bahwa permainan dalam bimbingan kelompok dapat digunakan baik sebagai strategi, wahana ataupun hanya selingan dalam penyampaian materi. Permainan kartu dapat digunakan dalam membantu meningkatkan sikap qanaah siswa. Penggunaan permainan kartu dapat digunakan secara efektif, dibuktikan bahwa permainan kartu dapat meningkatkan kecerdasan emosional siswa (Septyani, dkk., 2021). Sitorus, dkk. (2019) dalam penelitiannya membuktikan bahwa dengan menggunakan metode permainan dapat meningkatkan qanaah siswa. Astuti, dkk. (2017) juga telah membuktikan bahwa permainan BerBi miliknya mampu membantu dalam meningkatkan komunikasi antar pribadi siswa. Pemahaman tentang qanaah juga telah ditingkatkan melalui penelitian Widiantoro (2015). Penelitian Septyani, dkk. (2021) Kartu UNO dapat membantu dalam meningkatkan kecerdasan emosional siswa dengan hasil penelitian yang sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan layak dan perlu untuk dilakukan uji coba dalam pemberian layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan sikap qanaah siswa

Aturan-aturan yang terdapat dalam permainan kartu omben ini memiliki hubungan dengan ciri-ciri sikap qanaah. Hubungan-hubungan tersebut yaitu seperti: 1) aturan pertama berhubungan dengan Ikhlas, di sini pemain harus menerima dengan penuh bahwa pemain pertama bukan dirinya, namun pemain pertama harus bisa mengontrol diri agar tidak sombong ini berkaitan dengan ciri qanaah nomer lima; 2) aturan kedua berhubungan dengan meminta tambahan yang sesuai dan berikhtiar, pemain harus Ikhlas dan tabah ketika terus berusaha dengan cara mengambil kartu untuk mendapatkan kartu dengan simbol yang sama; 3) aturan ketiga berhubungan dengan tabah yang berarti meski pemain mengambil kartu sebanyak banyaknya hingga kartu ditemukan ia tidak boleh menyerah; 4) aturan keempat berhubungan dengan berserah diri dan percaya, ikhlas serta tabah dikarenakan pemain harus mengambil pada buangan kartu atau kartu yang telah diturunkan dan otomatis kartu bertambah; dan 5) aturan kelima berhubungan dengan ciri qanaah tidak tergoda oleh dunbiawi maksudnya dalam kondisi ini diibaratkan oleh kejujuran bahwa pemain harus jujur dengan tidak tergoda untuk melihat. Gambaran alur pikir bimbingan kelompok dengan media kartu omben untuk meningkatkan sikap qanaah dijelaskan secara detailnya pada gambar 1.



Gambar 1. Alur Pikir Bimbingan Kelompok Media Kartu Omben Untuk Meningkatkan Sikap Qanaah Siswa

SIMPULAN

Sikap qanaah adalah sikap merasa cukup dan rela menerima apa yang telah diterimanya baik dalam bentuk harta dan jabatan dengan lapang dada dan tidak tergiur oleh kepemilikan orang lain. Sikap qanaah yang tinggi mendorong individu untuk tidak mudah berputus asa, stres dan depresi serta tidak menunda-nunda pekerjaan. Sikap qanaah yang rendah pada siswa perlu untuk segera ditangani. Penanganan bisa diberikan melalui layanan bimbingan kelompok, dengan layanan ini siswa akan lebih terbuka dalam mengungkapkan masalahnya dalam kelompok, dengan demikian masalah dapat terselesaikan. Bimbingan kelompok tepat untuk dielaborasi dengan permainan, karena permainan merupakan hal yang harus dilakukan secara berkelompok. Upaya untuk meningkatkan sikap qanaah diberikan melalui layanan bimbingan kelompok bermediakan permainan kartu, menggunakan tahap pembentukan, tahap transisi, tahap kerja dan tahap pengakhiran. Permainan yang diberikan memiliki Pelajaran-pelajaran penting seperti Ikhlas, optimis, ikhtiar, dll.

Berdasarkan kajian ilmiah dari awal sampai memberikan penguatan secara teoritis bahwa layanan bimbingan kelompok dengan media permainan mampu meningkatkan sikap qanaah pada siswa. Dikarenakan penelitian ini hanya sampai pada studi Pustaka, maka diharapkan pada penelitian selanjutnya menggunakan penelitian eksperimen untuk mengetahui efektivitas media permainan dalam pelaksanaan bimbingan kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *EDUMASPUL: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974-980. Retrieved from <https://ummaspul.e-journal.id/maspuljr/article/download/3394/1177/>
- Ali, M. F. (2014). Contentment (Qana'ah) and its Role in Curbing Social and Environmental Problems. *ICR Journal*, 5(3), 430-445. <https://doi.org/10.52282/icr.v5i3.391>
- Andani, T. P. (2018). Hubungan Penerimaan Diri dan Harga Diri pada Remaja dengan Orangtua Bercerai. *Cogniica*, 6(1), 54-65. Retrieved from <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/cogniica>
- Ani. (2016). Pemahaman Nilai-Nilai Qonaah Dan Peningkatan Self Esteem Melalui Diskusi Kelompok. *Jurnal Hisbah*, 13(1), 86-108. <https://doi.org/10.14421/hisbah.2016.131-05>
- Armila, A. (2020). Bimbingan Kelompok Dalam Mengatasi Stres. *Jurnal Bimbingan Penyuluhan Islam*, 2(1), 113-128. <https://doi.org/10.32332/jbpi.v2i1.2056>
- Asri, H. S. (2022). Perancang Aplikasi Game Cangkulan (Kartu Remi) Dengan menerapkan Kombinasi Algoritme Fisher Yatesshuffle Danlinear Congruent Method TIN: Terapan Informatika Nusantara. *TIN: Terapan Informatika Nusantara*, 3(1), 5-18. <https://doi.org/10.47065/tin.v3i1.1700>
- Astuti, D., Mugiarto, H., & Wibowo, M. E. (2017). Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application Bimbingan Kelompok Berbasis Permainan dengan Media Kartu Berbi Untuk Meningkatkan Komunikasi Antarpribadi Siswa. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory And Application*, 6(4), 1-6. Retrieved from <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jbk>
- Ayuni, I. A. S., Kusmaryatni, N., & Japa, I. G. N. (2017). Pengaruh model pembelajaran Talking Stick berbantuan media Question Box terhadap hasil belajar IPA kelas V. *Journal of Education Technology*, 1(3), 183-190. <https://doi.org/10.23887/jet.v1i3.12503>
- Duriawati, D. (2019). Hubungan Antara Qona'ah Dengan Kepuasan Hidup Pada Mahasiswa Yang Kuliah Sambil Bekerja Di Universitas Muhammadiyah Pekanbaru. Retrieved from <https://repository.uir.ac.id/10398/>
- Fadilah, S. N. (2019). Layanan Bimbingan Kelompok dalam Membentuk Sikap Jujur Melalui Pembiasaan. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 3(2), 167-177. <https://doi.org/10.29240/jbk.v3i2.1057>
- Fajri, R. Z., Yusmansyah, & Mayasari, S. (2019). Peningkatan Penerimaan Diri Dengan Layanan Bimbingan Kelompok Pada Siswa SMA Kelas XI. *ALIBKIN (Jurnal Bimbingan Konseling)*, 7(1), 1-16. Retrieved from <https://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/ALIB/article/view/17569/12762>
- Febriyani, D., & Dewi, D. K. (2022). Gambaran Penerimaan Diri Pada Dewasa Awal yang Memiliki Orang Tua dengan Gangguan Jiwa. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi*, 9(2), 139-154. Retrieved from <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/psy/article/download/1100/792>

- Hajjaj, M.F. (2011). *Tasawuf Islam & Akhlak*. Jakarta: Bumi Akara.
- Hamka. (2015). *Tasawuf Modern* (II). Jakarta: RePublika Penerbit.
- Hartanti, J. (2022). *Bimbingan Kelompok*. In L. N. Riandika (Ed.), *Book*. Tulungagung: UD Duta Sablon.
- Khairunnisak. (2015). Penggunaan Media Kartu Sebagai Strategi Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan. *Jurnal Pencerahan*, 9(2), 66–82. <https://doi.org/10.13170/jp.9.2.2877>
- Mawaridz, A. D., & Rosita, T. (2019). Bimbingan Kelompok Untuk Siswa Smp Yang Memiliki Minat Belajar Rendah. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 2(4), 158-170. <https://doi.org/10.22460/fokus.v2i4.4664>
- Mirzaqon, T. A. & Purwoko, B. (2018). Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori Dan Praktik Konseling Expressive Writing. *Jurnal BK Unesa*, 8(1), 1-8. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/22037>
- Pelupessy, D. T. E., Retnoningtias, D. W., & Hardika, I. R. (2023). Self-Acceptance Dan Infertility-Related Stress. *Journal of Psychological Science and Profession*, 7(1), 69. <https://doi.org/10.24198/jpsp.v7i1.42843>
- Permatasari, V., & Gamayanti, W. (2016). Gambaran Penerimaan Diri (Self-Acceptance) Pada Orang yang Mengalami Skizofrenia. *Psyimpatic (Jurnal Ilmiah Psikologi)*, 3(1), 139–152. Retrieved from <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/psy/article/download/1100/792>
- Putri, Z., Sarmidin, & Mailan, I. (2020). Peran Guru Pendidikan Agama Islam Terhadap Perilaku Keagamaan Siswa Di Mts Tarbiyah Islamiyah Sungai Pinang Kecamatan Hulu Kuantan. *Jurnal AL-HIKMAH: Jurnal Pendidikan Dan Pendidikan Agama Islam Vol 2*, 2(2), 1–16. Retrieved from <https://www.neliti.com/id/publications/362634/peran-guru-pendidikan-agama-islam-terhadap-perilaku-keagamaan-siswa-di-mts-tarbi>
- Rahmah, A. M. (2020). *Peranan Program Tahfidz Al-Qur'an Dalam Pembentukan Akhlak Terpuji (Tawadhu' Dan Qanaah) Di MIM PK Kartasura* (Skripsi). Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta. Retrieved from <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/89696>
- Refnadi, R., Marjohan, M., & Syukur, Y. (2021). Self-acceptance of high school students in Indonesia. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 6(1), 15-23. <https://doi.org/10.29210/3003745000>
- Resty, G. T. (2016). Pengaruh Penerimaan Diri Terhadap Harga Diri Remaja Di Pantj Asuhan Yatimputri Aisyiyah Yogyakarta. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 1(5), 1-12 Retrieved from <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/fipbk/article/viewFile/373/339>
- Rizal, A. A., & Arswimba, B. A. (2022). Penerimaan Diri pada Siswa-siswi Sekolah Menengah Pertama. *Solusi: Jurnal Konseling Dan Pengembangan Pribadi*, 4(1), 37–47. Retrieved from <https://e-journal.usd.ac.id/index.php/solution/index>
- Romlah, T. (2020). *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Sari, E. P., & Mada, U. G. (2015). Penerimaan Diri Pada Lanjut Usia Ditinjau Dari Kematangan Emosi. *Jurnal Psikologi*, 1(2), 73–88. <https://doi.org/10.22146/jpsi.7017>
- Sari, R. R., & Lutfi, A. (2015). Kelayakan Permainan Uno Card Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pokok Struktur Atom (Eligibility of “Uno Card” Games As Learning Media in Structur Atom). *UNESA Journal of Chemical Education*, 4(2), 186–194. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/journal-of-chemical-education/article/view/11945/11145>

- Septyani, S., Fauzi, Z., & Haryadi, R. (2021). Pengembangan Media Permainan Kartu Uno Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa Sma. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia*, 7(1), 6-14. <https://doi.org/10.31602/jmbkan.v7i1.3316>
- Setyawan, N., & Prabawa, A. F. I. (2023, July). Kajian Literatur: Bisakah Konseling Kelompok Realita Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar Siswa?. In *Proceedings of Annual Guidance and Counseling Academic Forum* (pp. 107-118). Retrieved from <https://proceeding.unnes.ac.id/agcaf/article/view/2543>
- Sitorus, M. W., Badrujaman, A., & Fitri, S. (2019). Pengaruh Bimbingan Kelompok Metode Permainan Terhadap Penerimaan Diri Siswa SMAN 1 Babelan. *Enlighten: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 2(1), 18–23. <https://doi.org/10.32505/enlighten.v2i1.1215>
- Srintin, A. S., Setyadi, D., & Mampouw, H. L. (2019). Pengembangan Media Permainan Kartu Umino Pada Pembelajaran Matematika Operasi Bilangan Bulat. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 126–135. Retrieved from <https://j-cup.org/index.php/cendekia/article/download/>
- Sukri, Y. F., & Indriani, F. (2013). Media permainan kartu gambar dengan teknik think pair share. *Prosiding Seminar Nasional*, 3(1), 353–470. Retrieved from <https://www.journal.uncp.ac.id/index.php/proceeding/article/view/805/691>
- Syahrul, M. (2015). Pengaruh Bimbingan Kelompok Terhadap Peningkatan Penyesuaian Diri Siswa. *Journal of EST*, 1(1), 46–60. <http://dx.doi.org/10.26858/est.v1i2.1344>
- Tohirin. (2015). *Bimbingan dan Kelompok di Sekolah dan Madrasah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tresnani, L. D., & Casmini, C. (2021). Penerimaan Diri Dari Kegagalan Akademik Perempuan Perfeksionisme. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 18(2), 110–122. [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2021.vol18\(2\).4473](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2021.vol18(2).4473)
- Widiantoro, F. W. (2015). Increasing the Understanding of Self-Acceptance through the Game “Drawing Fingers” as an Effort to Improve the Psychological Well-being of The Inmates. *Psychology and Humanity Seminar*, 978–979.
- Wijayanti, J., & Sumarwiyah, S. (2020). Bimbingan Kelompok Teknik Meningkatkan Penerimaan Diri. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(1), 37-44. <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i1.5154>
- Wulandari, A. (2020). *Gambaran Qana'ah Pada Remaja Yang Tinggal Dipanti Asuhan Di Pekanbaru*. (Published Undergraduate thesis) Universitas Islam Riau, Pekanbaru, Indonesia. Retrieved from <https://repository.uir.ac.id/13659/1/158110042.pdf>
- Yuwaliatin, S., & Asyhari. (2021). Membangun Khidmah dalam Peningkatan Qana ' ah dan Istiqamah Nasabah Perbankan Syariah. *BudAI: Multidisciplinary Journal of Islamic Studies*, 01(01), 24–45. Retrieved from <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/mjjs>