

PENERAPAN METODE PERMAINAN JOHARI WINDOW UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TENTANG KONSEP DIRI DALAM LAYANAN KLASIKAL

Dwi Indrawati

SMP Negeri 1 Probolinggo, Jalan Imam Bonjol No. 49 Probolinggo
E_mail: indrasalsabilla@yahoo.co.id

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam permainan Johari Window dan meningkatkan hasil pemahaman konsep diri melalui permainan Johari Window. Penelitian ini menggunakan 2 siklus dengan 2 kali pertemuan per siklusnya. Penelitian menghasilkan kesimpulan bahwa metode permainan Johari Window dapat meningkatkan pemahaman tentang konsep diri dan bisa meningkatkan aktivitas siswa dalam layanan klasikal. Peningkatan aktivitas tampak pada beberapa hal, yakni (1)perhatian siswa menjadi lebih baik, (2)keaktifan siswa lebih tinggi, (3)respon siswa menjadi lebih positif, (4)minat siswa untuk memahami konsep diri jadi terbangun, (5)kerjasama, interaksi dan komunikasi antar teman semakin meningkat, (6)antusiasme dan kegembiraan meningkat, (7)keingintahuan siswa menjadi meningkat, dan (8)interaksi dan komunikasi kelas lebih kondusif. Sedangkan peningkatan pemahaman konsep diri dilihat dari skor angket siswa dalam memahami konsep diri mengalami peningkatan. Rata-rata skor siswa mengalami peningkatan, yakni dari 59,37 pada pra siklus menjadi 68,33 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 79,90 pada siklus II. Paparan tersebut menggambarkan tindakan layanan klasikal yang menggunakan metode permainan Johari Window mampu meningkatkan pemahaman tentang konsep diri siswa.

Kata Kunci: Konsep diri, Permainan Johari Window

PENDAHULUAN

Pemahaman diri atau konsep diri merupakan aspek yang sangat penting untuk diketahui oleh individu usia remaja dalam membantu pembentukan identitas diri remaja dan mencapai kematangan karier. Hal yang mendasar dari identitas diri adalah pemahaman konsep diri. Untuk memahami konsep diri siswa, bisa dengan menggunakan metode permainan Johari Window karena permainan ini lebih lengkap, lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa.

Melalui permainan Johari Window, individu akan memperoleh umpan balik dari orang lain dalam kelompoknya, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dirinya. Joseph Luft dan Harry Ingham (dalam Wartana, 2009:90) memperkenalkan konsep Johari Window yang merupakan diagram untuk menggambarkan dan memperbaiki self awareness dan mutual understanding antar individu. Joseph Luft dan Harrington Ingham (dalam Wartana, 2009 : 90) mengem-

bangkan konsep Johari Window sebagai perwujudan bagaimana seseorang berhubungan dengan orang lain yang digambarkan sebagai sebuah jendela. Jendela tersebut terdiri dari 4 area diantaranya area terbuka/ Open Area (apa yang diketahui oleh seseorang tentang dirinya dan juga diketahui oleh orang lain. Antara dirinya dan orang lain, terdapat kesesuaian pandangan. Pendapatnya tentang dirinya sama dengan pendapat orang-orang lain), area buta/ Blind Area (apa yang tidak diketahui oleh seseorang tentang dirinya, tapi diketahui oleh orang lain.), area tersembunyi/ Hidden Area (apa yang hanya diketahui oleh dirinya, dan tidak diketahui oleh orang lain. Hal ini merupakan rahasia dirinya.), dan area gelap/tidak diketahui/ Unknown Area (apa yang tidak diketahui oleh seseorang tentang dirinya yang juga tidak diketahui oleh orang lain. Bila ada pemicu, apa yang tidak diketahui akan beralih ke area terbuka).

Tujuan penelitian ini adalah (1)mendeskripsikan peningkatan aktivitas pemahaman tentang konsep diri melalui permainan Johari Window pada siswa kelas 7.4 SMP Negeri 1 Probolinggo dan (2)mendeskripsikan peningkatan hasil pemahaman konsep

diri melalui permainan Johari Window pada siswa kelas 7.4 SMP Negeri 1 Probolinggo. Adapun manfaat penelitian ini adalah (1)dapat memperluas wawasan peneliti mengenai seluk beluk penulisan tentang penelitian, (2)dapat memberikan masukan pengetahuan sekaligus dijadikan pedoman di dalam memberikan pembelajaran dan layanan klasikal di sekolah dan (3)membantu orang tua peserta didik dalam membimbing anak-anaknya terutama dalam hal pengenalan dan pemahaman dirinya.

Pengertian konsep diri menurut beberapa ahli adalah sebagai berikut (1)konsep diri merupakan gambaran seseorang dari siapa dan apa dirinya yang sebagian besar ditentukan oleh peran dan hubungan dengan orang lain, serta reaksi orang lain terhadap dirinya (Hurlock, 1978: 237), (2)menurut Hardjana (2003: 96), konsep diri adalah hasil dari bagaimana seseorang melihat, merasai, dan menginginkan dirinya, (3)menurut Rakhmat (2005: 99-100), konsep diri merupakan pandangan dan perasaan seseorang tentang dirinya yang mencakup aspek psikologis, fisik, dan sosial, (4)menurut Agustiani (2006: 138), konsep diri merupakan gambaran yang dimiliki seseorang tentang dirinya,

yang dibentuk melalui pengalaman-pengalaman yang diperoleh dari interaksi dengan lingkungannya, dan (5) menurut Deaux, Dane, dan Wrightman (Novilia Puspita Sari, 2012: 38), konsep diri merupakan sekumpulan keyakinan dan perasaan seseorang mengenai dirinya yang bisa berkaitan dengan bakat, minat, kemampuan ataupun penampilan fisik.

Sedangkan pengertian permainan Johari Window adalah sebagai berikut, (1) menurut Joseph Luft dan Harry Ingham (dalam Wartana, 2009:90) konsep Johari Window merupakan

diagram untuk menggambarkan dan memperbaiki self awareness dan mutual understanding antar individu, dan (2) menurut Wartana (2009:90), model Johari Window adalah alat yang sederhana dan sangat bermanfaat untuk menggambarkan kesadaran diri (*self awareness*), serta peningkatannya.

Langkah-langkah dilakukan pada penelitian ini mengacu pada langkah-langkah layanan klasikal dalam memahami konsep diri dengan menggunakan metode permainan Johari Window pada tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Skenario Kegiatan Layanan Klasikal

Tahap	Aktivitas Guru dan Peserta didik
Pembukaan	Menyampaikan salam Menanyakan kabar Mengabsen siswa Membina hubungan baik Guru BK menyampaikan tentang kegiatan yang akan dilakukan Guru BK menyampaikan tujuan dari kegiatan yang akan dilakukan Guru BK menanyakan kesiapan siswa untuk mengikuti kegiatan layanan klasikal yang akan dilakukan.
Kegiatan Inti	Guru BK menyampaikan penjelasan kepada siswa tentang konsep diri yang berkaitan Guru BK menyampaikan penjelasan tentang permainan Johari Window dan tahap-tahap permainan Johari Window. Pembentukan kelompok bermain yang terdiri dari 6 orang siswa (ada 5 kelompok bermain). Guru BK membagikan lembar kegiatan siswa yang harus dijawab oleh siswa melalui permainan Johari Window. Siswa memulai bermain Johari Window untuk memahami konsep diri.
Penilaian	Guru BK menyiapkan lembar observasi siswa untuk mengamati keaktifan siswa dalam layanan klasikal Guru BK menyiapkan angket konsep diri untuk mengamati

	pemahaman siswa tentang konsep diri. Mengolah hasil aplikasi instrument penelitian
Penutup	Guru BK memberikan lembar refleksi diri siswa untuk mengetahui kesan-kesan siswa selama mengikuti layanan klasikal. Guru BK dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi yang telah disampaikan. Guru BK memberikan umpan balik tentang informasi konsep diri dan tujuan permainan Johari Window. Memberikan salam penutup.

METODE PENELITIAN

Penelitian pelaksanaan layanan klasikal untuk memahami konsep diri dengan menggunakan metode permainan Johari Window ini dilaksanakan dengan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK)/(*classroom action research*). Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, karena tindakan yang akan dilakukan diterapkan pada layanan Bimbingan Konseling di dalam kelas, yang biasa disebut dengan layanan klasikal. Penelitian ini dimulai dari tahap identifikasi masalah mengenai pelaksanaan layanan klasikal untuk berbagai informasi dan analisis penyebab munculnya masalah.

Tindakan penelitian menggunakan 2 siklus dan setiap satu siklus dilaksanakan 2 kali pertemuan, yang terdiri atas tahap (1)perencanaan yang merupakan upaya untuk memperbaiki kelemahan dalam proses layanan klasikal, (2)pelaksanaan tindakan yaitu

melaksanakan proses layanan klasikal dengan menggunakan strategi atau metode tertentu, (3)pengamatan / observasi untuk mengetahui aktifitas dan peningkatan pemahaman peserta didik setelah mengikuti kegiatan layanan klasikal, dan (4)tahap refleksi (perencanaan, pemikiran, dan evaluasi) di setiap siklusnya (siklus I dan II) untuk mengkaji, melihat, dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan (Kemmis and Taggart, 1988).

Penelitian ini berlokasi di SMP Negeri 1 Probolinggo di Jl. Imam Bonjol No. 49 Probolinggo. Subyek penelitian adalah peserta didik kelas 7.4 SMP Negeri 1 Probolinggo Tahun Pelajaran 2016/2017 dengan jumlah 30 orang, yang terdiri dari peserta didik laki-laki 14 orang, peserta didik perempuan 16 orang. Pengumpulan data dilakukan oleh peneliti dibantu oleh teman sejawat, dengan menggunakan (1)lembar observasi (pengamatan langsung ke sumber data) untuk mengamati proses tindakan

yang dilakukan, mengumpulkan data proses layanan klasikal, mencatat dan mengamati proses layanan klasikal, mencatat dan mengamati proses layanan klasikal dan aktivitas siswa pada tahap perencanaan permainan, tahap pelaksanaan permainan Johari Window berdasarkan perencanaan, dan tahap penyuntingan dan revisi. (2) angket konsep diri yang terdiri dari 25 item pertanyaan positif. Angket konsep diri dibagikan pada setiap akhir pelaksanaan siklus selesai. (3) catatan lapangan untuk mengetahui proses layanan klasikal dalam memahami konsep diri dengan menggunakan permainan Johari Window dan (4) dokumentasi untuk mengetahui aktifitas siswa dan peneliti selama proses layanan klasikal dalam pemahaman konsep diri dengan menggunakan metode permainan Johari Window.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah Rencana Pelaksanaan Layanan Bimbingan Konseling (RPLBK). Sedangkan instrumen utama lainnya dalam penelitian ini berupa lembar observasi aktifitas siswa, angket konsep diri, dan catatan lapangan. Analisa data dilakukan secara diskriptif kualitatif dan dilakukan sepanjang kegiatan penelitian ini dilaksanakan, data yang diperoleh melalui hasil observasi dan dokumentasi

dideskripsikan untuk mengukur keaktifan siswa dalam mengikuti layanan klasikal dengan metode permainan Johari Window. Sedangkan hasil penyebaran angket digunakan untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa tentang konsep diri dengan cara membandingkan skor angket konsep diri pada siklus I dan siklus II.

Dalam pengolahan data angket konsep diri, peneliti melakukan perhitungan skor pada butir-butir pernyataan. Setiap pernyataan dalam angket terdapat 4 butir jawaban yaitu Sangat sesuai (skor 4), Sesuai (skor 3), Kurang sesuai (skor 2) dan tidak sesuai (skor 1), yang harus dipilih oleh responden. Seluruh data yang diperoleh ditabulasikan dalam sebuah tabel, dilengkapi dengan persentase.

Analisis secara statistik sederhana peneliti menggunakan metode pengolahan data dengan rumus sebagai berikut:

$$P = F / N \times 100$$

Keterangan :

P = Persentase

F = Skor Nilai yang diperoleh

N = skor maksimal

Secara garis besar sebagai ilustrasi untuk mendapatkan gambaran yang jelas maka hasil angket dijumlah. Kemudian diolah berdasarkan rumus presentase. Besar kecilnya nilai

presentase tersebut diadakan rekapitulasi data untuk ditentukan rata-rata kelas berdasarkan presentase data. Kategori dari hasil penilaian angket konsep diri sebagai berikut (1)memahami dengan rentang skor 100-75, (2)cukup memahami dengan rentang skor 74-51 dan (3)kurang memahami dengan rentang skor 50-25. Sedangkan kategori dari hasil pengamatan aktivitas siswa melalui lembar observasi disajikan sebagai berikut (1)aktif dengan rentang skor 30 - 24, (2)cukup aktif dengan rentang skor 23 - 18 dan (3)kurang aktif dengan skor < 17.

Penelitian tindakan ini dilakukan agar pemahaman siswa tentang konsep diri meningkat setelah melakukan permainan Johari Window pada layanan

klasikal dengan ketercapaian sebagai berikut (1)hasil pengamatan melalui lembar observasi siswa pada siklus menunjukkan kriteria "Aktif", dan (2)hasil peningkatan pemahaman konsep diri melalui angket konsep diri pada akhir siklus menunjukkan peningkatan yang optimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah memperoleh tindakan layanan klasikal dengan metode permainan Johari Window mulai dari siklus I s.d siklus II, aktivitas siswa dalam layanan klasikal mengalami peningkatan yang signifikan. Perubahan aktivitas siswa dalam layanan klasikal ini dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Kondisi Perubahan Aktivitas Siswa Siklus I s.d Siklus II

Kegiatan	Siklus I	Siklus II
Awal kegiatan layanan	Melalui arahan peneliti, tampak terjadi perubahan sikap oleh sebagian besar siswa untuk siap mengikuti layanan klasikal	Siswa menerima baik kehadiran peneliti dan ada perubahan sikap pada sebagian besar siswa untuk memulai layanan klasikal
Pengarahan oleh peneliti perihal materi layanan klasikal	Siswa diam memperhatikan arahan guru walaupun ada beberapa siswa yang perhatiannya kurang terfokus pada penjelasan peneliti	Siswa memberikan respon secara positif arahan peneliti dan ada beberapa orang siswa yang bertanya untuk melakukan klarifikasi/penjelasan
Penyajian aktivitas yang harus dilakukan	Siswa menyampaikan pertanyaan dan mengungkapkan kekhawatiran jika tidak mampu melakukan aktifitas yang	Siswa menerima tugas tersebut dengan sikap senang dan menunjukkan sikap antusias untuk segera melakukan kegiatan

	disajikan peneliti	
Pembentukan kelompok	Peneliti membentuk kelompok menjadi 5 (masing-masing kelompok terdiri 6 siswa) secara heterogen	Siswa membentuk kelompok sendiri dengan jumlah 6 orang secara heterogen dan disetujui oleh peneliti
Pelaksanaan permainan Johari Window	Siswa melaksanakan permainan dengan antusias, tetapi ada sebagian siswa yang merasa kurang nyaman dengan kelompoknya	Siswa melaksanakan permainan dengan antusias, komunikatif, dan interaktif dengan teman-teman dalam kelompoknya
Mengerjakan angket konsep diri	Siswa melakukan secara individual, tanpa ada diskusi, hasilnya mulai ada peningkatan pemahaman tetapi belum optimal	Siswa melakukan secara individual, tanpa ada diskusi, hasilnya mulai ada peningkatan pemahaman yang signifikan

Adapun perbandingan data hasil observasi aktivitas siswa dalam pelaksanaan layanan klasikal siklus I s.d II, disajikan dalam Tabel berikut ini.

Tabel 3. Data Aktivitas Siswa Siklus I s.d Siklus II

Rentang Skor	Kategori	Siklus I		Siklus II	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
75 – 100	Aktif	17	62,96 %	25	86,21 %
51-74	Cukup Aktif	10	37,04 %	4	13,79 %
< 50	Kurang Aktif	0	0,00 %	0	0,00%
Persentase capaian keaktifan siswa		62,96 %		86,21 %	
Selisih Capaian Pemahaman Konsep Diri Siklus I dan Siklus II				23, 24 %	

Dari tabel tersebut, dapat diketahui bahwa capaian keaktifan siswa pada siklus I sebanyak 62,96%, sedangkan perolehan capaian keaktifan siswa pada Siklus II meningkat menjadi 86, 21%. Adapun selisih persentase capaian keaktifan siswa pada siklus I dan siklus II sebesar 23,24%. Ini dapat diartikan

bahwa ada peningkatan keaktifan yang signifikan pada siklus II. Peningkatan aktivitas siswa dalam layanan klasikal tersebut juga berdampak pada peningkatan yang signifikan pula pada hasil pemahaman siswa tentang konsep diri.

Peningkatan pemahaman siswa tentang konsep diri pada siklus I s.d

Siklus II dapat dilihat dari perbandingan frekuensi dan persentase jumlah siswa berdasarkan jenjang pemahaman konsep diri pada Tabel berikut ini.

Tabel 4. Data Hasil Pemahaman Konsep Diri Siklus I s.d Siklus II

No	Aspek	Siklus I	Siklus II
1	Skor Terendah	57	60
2	Skor Tertinggi	89	91
3	Rata-rata	68,33	79,90
4	Memahami	11,11 %	75,86 %
5	Cukup Memahami	88,89 %	24,14 %
6	Kurang Memahami	0,00 %	0,00 %
7	Peningkatan Persentase Capaian	4,44 %	64,75 %
8	Selisih Capaian Pemahaman Konsep Diri Siklus I dan Siklus II	64,75 %	

Berdasarkan Tabel di atas, dapat dikemukakan bahwa hasil pemahaman siswa tentang konsep diri mengalami peningkatan setelah siswa mengikuti layanan klasikal dengan menggunakan metode permainan Johari Window. Skor terendah pemahaman siswa tentang konsep diri pada pada siklus 1 adalah 57 dan pada siklus II skor terendah pemahaman siswa tentang konsep diri meningkat menjadi 60. Skor tertinggi dari siklus I sejumlah 89 dan pada siklus II meningkat menjadi 91. Rata-rata skor siswa mengalami peningkatan, yakni dari 68,33 pada siklus I, meningkat menjadi 79,90 pada siklus II.

Dilihat dari jenjang pemahaman siswa, terjadi peningkatan pemahaman siswa tentang konsep diri. Pada tahap siklus I sebanyak 11,11% dan pada siklus II meningkat menjadi 75,86%. Jumlah siswa yang termasuk kategori cukup memahami pada siklus I sejumlah 88,89%, dan pada siklus II menurun menjadi 24,14%. Peningkatan persentase capaian pemahaman konsep diri antara siklus I dan siklus II persentase capaian pemahaman konsep diri meningkat menjadi 64,75%. Paparan tersebut menggambarkan bahwa tindakan layanan klasikal yang menggunakan metode permainan Johari Window mampu meningkatkan pemahaman

tentang konsep diri siswa kelas 7.4 SMP Negeri 1 Probolinggo.

Pada siklus I, dalam pelaksanaan layanan klasikal untuk memahami konsep diri diterapkan metode permainan Johari Window, aktivitas siswa mulai meningkat. Pada saat menerima materi yang disampaikan oleh peneliti pada awal pelaksanaan layanan klasikal, sebagian besar siswa menunjukkan perhatian yang baik. Beberapa orang siswa memberikan respon positif atas penjelasan dan arahan yang disampaikan oleh peneliti walaupun ada sebagian siswa yang tampak kurang memperhatikan. Kenyataan ini juga menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa dalam mengikuti layanan klasikal karena dalam layanan klasikal sebelumnya, siswa hanya mendengarkan penjelasan dan mengerjakan tugas dari peneliti. Pada saat melakukan permainan Johari Window, siswa tampak antusias dan saling berinteraksi dengan teman dalam kelompoknya walaupun masih ada beberapa siswa yang kurang serius dan kurang nyaman dalam kelompoknya. Hal ini dikarenakan dalam pembentukan kelompok bermain dipilih oleh peneliti bukan oleh siswa sendiri. Dalam pengisian angket konsep diri, seluruh

siswa tampak serius dan aktif mengerjakan, walaupun hasil dari angket konsep diri tersebut masih ada beberapa siswa yang belum mencapai hasil yang optimal.

Pada pelaksanaan layanan klasikal siklus II, aktivitas siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Sejak awal pelaksanaan klasikal, siswa menunjukkan perhatiannya pada aktivitas yang dilakukan dan siswa juga menampakkan kesiapan mereka untuk mengikuti layanan klasikal. Perhatian siswa juga menunjukkan adanya peningkatan ketika peneliti memulai layanan klasikal. Siswa menyimak secara cermat penjelasan dan pengarahan yang disampaikan oleh peneliti. Dalam hal ini, siswa tampak lebih responsif dan menyatakan kesiapannya untuk memulai permainan Johari Window. Saat pelaksanaan permainan Johari Window, siswa menunjukkan rasa senang dan nyaman karena dalam membentuk kelompok bermain siswa sendiri yang memilih teman kelompoknya. Mereka bersungguhsungguh melakukan permainan Johari Window dan mengerjakan lembar kegiatan siswa. Demikian juga dalam hal pengisian angket konsep diri, siswa tampak serius dan memahami maksud dari pengisian angket konsep diri. Saat

tahap refleksi, siswa memberikan komentar yang positif tentang permainan Johari Window pada lembar refleksi siswa. Pada akhir layanan klasikal, seluruh siswa mengumpulkan lembar kegiatan siswa dan angket konsep diri pada peneliti, dan siswa bersama peneliti menyimpulkan materi yang disampaikan pada layanan klasikal.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pada tindakan layanan klasikal siklus II, telah terjadi peningkatan aktivitas siswa yang signifikan untuk memahami konsep diri. Peningkatan aktivitas tersebut tampak pada beberapa hal, yakni (1)perhatian siswa pada proses layanan klasikal menjadi lebih baik, (2)keaktifan siswa dalam mengikuti layanan klasikal menjadi lebih tinggi, (3)respon siswa pada aktivitas layanan klasikal menjadi lebih positif, (4)melalui permainan Johari Window, minat siswa untuk memahami konsep diri jadi terbangun, (5)dengan permainan Johari Window, kerjasama, interaksi dan komunikasi antar teman semakin meningkat, (6)antusiasme dan kegembiraan saat bermain Johari Window muncul dalam layanan klasikal, (7)keingintahuan siswa tentang materi layanan klasikal yang disampaikan menjadi meningkat, dan (8)interaksi dan

komunikasi kelas dalam proses layanan klasikal lebih kondusif.

Dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Newstrom & Rubenfeld (1983:117), model permainan Johari Window dapat digunakan untuk membantu meningkatkan kesadaran dan pemahaman konsep diri individu. Untuk meningkatkan pemahaman konsep diri pada individu adalah dengan menggunakan metode permainan Johari Window. Salah satu cara untuk meningkatkan pemahaman konsep diri pada individu adalah dengan menggunakan model permainan Johari Window. Model permainan Johari Window digunakan untuk menggambarkan kesadaran diri (self-awareness) yang merupakan salah satu dimensi dari pemahaman konsep diri. Ketika kesadaran diri individu meningkat, maka pemahaman konsep diri individu juga akan meningkat. Melalui permainan Johari Window, siswa terlibat secara aktif dalam mengisi lembar kegiatan siswa sesuai dengan tahapan permainan Johari Window sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan/informasi yang berhubungan dengan materi konsep diri dan sekaligus mengenal karakter teman-teman dalam satu kelompok.

Dalam tindakan layanan klasikal, pada siklus I dan siklus II, peneliti menggunakan metode permainan Johari Window. Karena itu, sebelum proses layanan klasikal, harus ada pembentukan kelompok siswa untuk bermain Johari Window secara berkelompok dalam memahami konsep diri. Layanan klasikal dengan menggunakan permainan sangat diminati oleh siswa karena dirasa layanan klasikal lebih menyenangkan dan tidak membosankan untuk siswa. Dengan bermain Johari Window, siswa bisa bermain sambil memahami materi konsep diri. Seperti pendapat dari Russ (dalam Rusmana, 2003) dalam buku 55 Permainan (Games) dalam Bimbingan dan konseling yang menyatakan bahwa dengan mengamati proses permainan, konselor dapat melihat ekspresi dari sejumlah proses kognisi, afeksi, proses interpersonal dan pemecahan masalah.

Peningkatan aktivitas siswa, selain disebabkan oleh penggunaan metode permainan Johari Window, juga kemungkinan disebabkan oleh cara bermain Johari Window dalam layanan klasikal ini yang dilakukan secara berkelompok, dalam hal ini masing-masing kelompok terdiri dari 6 orang secara heterogen atau campur. Melalui bermain secara berkelompok, siswa

menjadi lebih antusias dan gembira. Selain itu dengan bermain secara berkelompok bisa menumbuhkan rasa kerjasama, interaksi dan komunikasi yang baik antar teman. Hal ini sesuai dengan pendapat Yalom (1975) (dalam Schaefer, 2003) menyebutkan kegunaan dari adanya kelompok dalam kegiatan bermain yaitu: (1)dapat meningkatkan harapan, (2)membentuk rasa memiliki, (3)berbagi informasi, (4)mengurangi rasa *altruism*, (5)mengoreksi kesalahan fungsi keluarga, (6)membangun kecakapan sosial, (7)memfasilitasi kemasyarakatan, (8)sebagai model kecakapan berelasi, (9)membentuk dukungan secara emosi dan katarsis, (10)membantu antar sesama, (11)membangun suasana hidup lebih bermakna dan bertujuan.

Hasil pemahaman yang dicapai oleh siswa dari siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan yang signifikan. Peningkatan jenjang pemahaman siswa tersebut adalah jumlah siswa yang jenjang pemahamannya termasuk kategori (1)*paham* pada siklus I sebanyak 3 orang (11,11%), pada siklus II meningkat menjadi sebanyak 22 orang (75,86%), (2)*cukup memahami* pada siklus I sebanyak 24 orang (88,89%), pada siklus II menurun menjadi sebanyak 7 orang (24,14%), dan (3)*kurang*

memahami pada siklus I sebanyak 0 orang (0,00%), pada siklus II tetap sebanyak 0 orang (0,00%). Hal ini dapat terlihat pula dari jumlah siswa yang skor pemahaman pada siklus I dan siklus II (1)*sama* sebanyak 9 orang, (2)*meningkat* sebanyak 17 orang, dan (3)*menurun* sebanyak 0 orang. Berdasarkan kategori tersebut, dapat disimpulkan bahwa tindakan siklus II telah dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep diri secara optimal. Dilihat dari jenjang pemahaman siswa, terjadi peningkatan pemahaman siswa tentang konsep diri. Pada tahap siklus I jumlah siswa yang termasuk dalam kategori memahami sebanyak 11,11% dan pada siklus II meningkat menjadi 75,86%. Jumlah siswa yang termasuk kategori cukup memahami pada siklus I sebanyak 88,89%, dan pada siklus II menurun menjadi 24,14%. Jumlah siswa yang termasuk kategori kurang memahami pada siklus I dan siklus II sejumlah 0,00%. Peningkatan persentase capaian pemahaman konsep diri antara siklus I dan siklus II meningkat menjadi 64,75%. Paparan tersebut menggambarkan bahwa tindakan layanan klasikal yang menggunakan metode permainan Johari Window mampu meningkatkan

pemahaman tentang konsep diri siswa kelas 7.4 SMP Negeri 1 Probolinggo.

Meningkatnya pemahaman siswa tentang konsep diri kemungkinan disebabkan oleh kesesuaian antara metode permainan Johari Window dengan tujuan memahami konsep diri. Hal ini sejalan dengan pendapat Newstrom & Rubenfeld (1983:117), model permainan Johari Window dapat digunakan untuk membantu meningkatkan kesadaran dan pemahaman konsep diri individu. Salah satu cara untuk meningkatkan pemahaman konsep diri pada individu adalah dengan menggunakan model permainan Johari Window. Model permainan Johari Window digunakan untuk menggambarkan kesadaran diri (*self-awareness*) yang merupakan salah satu dimensi dari pemahaman konsep diri.

KESIMPULAN DAN SARAN

Aktivitas pemahaman konsep diri siswa kelas 7.4 SMP Negeri 1 Probolinggo meningkat setelah diberi layanan klasikal melalui permainan Johari Window. Peningkatan aktivitas tersebut disebabkan oleh adanya pengkondisian dan penyesuaian layanan klasikal dengan kebutuhan siswa yang berkaitan dengan materi konsep diri.

Materi konsep diri merupakan materi awal dan menarik bagi siswa kelas 7.4 SMP Negeri 1 Probolinggo sehingga mampu meningkatkan motivasi, minat dan pemahaman diri siswa. Hal ini pula yang bisa membuat aktivitas siswa dalam mengikuti layanan klasikal meningkat. Demikian juga, metode permainan Johari Window sesuai dengan gaya dan kebiasaan siswa yang sering melakukan permainan secara berkelompok.

Pemahaman konsep diri pada siswa kelas 7.4 SMP Negeri 1 Probolinggo meningkat setelah mendapatkan pengalaman belajar melalui metode permainan Johari Window. Terjadinya peningkatan tersebut disebabkan oleh munculnya motivasi, minat dan antusiasime yang dibangun melalui permainan Johari Window. Memahami konsep diri merupakan proses awal bagi siswa untuk mencapai kesuksesan. Pemahaman diri dan kualitas diri adalah proses yang sangat penting dalam meningkatkan mutu kehidupan diantaranya untuk mengarahkan dan mengembangkan diri, membuat perencanaan pendidikan dan karir, memecahkan permasalahan pribadi dan sosial secara realistis, beradaptasi dengan perubahan-perubahan dalam kehidupan, untuk

saling menerima dan menghargai orang lain.

Berdasarkan proses dan temuan penelitian yang dikemukakan di depan, ada sejumlah saran yang perlu disampaikan kepada wali kelas dan guru bidang studi, siswa SMP Negeri 1 Probolinggo, pihak sekolah dan peneliti lanjutan yang sejenis. Saran-saran yang dimaksudkan disampaikan berikut ini, (1) kepada wali kelas 7.4 dan guru bidang studi, disampaikan bahwa layanan klasikal dengan metode permainan Johari Window memberikan pengalaman belajar yang signifikan kepada siswa terutama dalam memahami konsep diri dan metode tersebut sesuai dengan keinginan siswa yang menyukai metode permainan. Karena itu, disarankan kepada wali kelas dan guru bidang studi lainnya agar dalam memilih metode pembelajaran selalu menyesuaikan dengan kebutuhan siswa dan kondisi siswa sehingga proses belajar menjadi lebih aktif dan hasil pemahaman siswa menjadi lebih optimal, (2) kepada siswa SMP Negeri 1 Probolinggo, disampaikan bahwa melalui permainan Johari Window mendorong aktivitas dan pemahaman mereka tentang materi yang disampaikan, (3) bagi pihak sekolah, disarankan agar memberikan fasilitas dan media yang

memadai. Dengan memanfaatkan fasilitas dan media tersebut, siswa dan guru bisa lebih mudah berbagi informasi yang berkaitan dengan kebutuhan siswa, dan (4) bagi peneliti lanjutan, dapat menggunakan metode tersebut untuk materi-materi lainnya yang bisa disampaikan kepada siswa SMP Negeri 1 Probolinggo. Hal ini sangat dimungkinkan keberhasilannya karena metode tersebut sesuai dengan karakteristik kebiasaan dan gaya belajar mereka. Peneliti lanjutan juga dimungkinkan menggunakan informasi dari temuan penelitian ini sebagai bahan rujukan untuk penelitiannya yang sejenis.

DAFTAR RUJUKAN:

- Agustiani, Hendrianti. (2006). *Psikologi Perkembangan Pendekatan Ekologi Kaitannya dengan Konsep Diri dan Penyesuaian Diri Pada Remaja*. Bandung: PT Refika Aditama
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Hardjana, Agus, M.. (2003). *Komunikasi Intrapersonal dan Interpersonal*. Yogyakarta: Kanisius.
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Kemmis, S. dan Mc. Taggart, R. 1988. *The Action Research Planner*. Victoria Dearcin University Press. Dahar,
- R.W. 1989. *Teori-teori Belajar*. Jakarta: Erlangga
- Newstrom & Rubenfeld. 1983. The Johari Window : Reconceptualization. *Developments in Business Simulation & Experiential Exercises*. Volume 10 : 117-120 (<http://sbaweb.wayne.edu/~abse1/bkl/vol10/10be.pdf>, diakses 15 Agustus 2016)
- Rakhmat, Jalaluddin. (2005). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sari, Novilia Puspita. (2012). *Hubungan Antara Konsep Diri dengan Kemampuan Komunikasi Interpersonal pada Remaja di Panti Asuhan Yatim Putri Aisyiyah Yogyakarta*. Skripsi tidak diterbitkan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
- Suwardjo dan Eva. 2010. *55 Permainan Dalam Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta : Paramitra
- Wartana, Eka. 2009. *Mind Web Konsep Berfikir Tanpa Mikir*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama