

**ABSTRAK**

**UPAYA PENGEMBANGAN KARAKTER BERJIWA BESAR  
MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL KOLABORATIF  
MENGUNAKAN METODE DINAMIKA KELOMPOK  
YANG DIAPLIKASIKAN DALAM PERMAINAN  
(Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling pada Siswa Kelas VII D  
SMP Negeri 4 Wates Tahun Ajaran 2014/2015)**

Ervin Aprilianti  
Universitas Sanata Dharma  
2016

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan karakter berjiwa besar melalui bimbingan klasikal kolaboratif menggunakan metode dinamika kelompok yang diaplikasikan dalam permainan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII D SMP Negeri 4 Wates Tahun Ajaran 2014/2015 dengan jumlah 32 siswa.

Penelitian ini dilakukan dalam 3 siklus. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yaitu angket pemahaman karakter berjiwa besar dan angket karakter berjiwa besar yang disusun oleh peneliti. Koefisien reliabilitas instrumen penelitian ini dianalisis menggunakan teknik *Alfa Cronbach* yang kemudian disesuaikan dengan kriteria Guilford. Dari hasil perhitungan dengan *Alpha Cronbach* pada angket pemahaman karakter berjiwa besar diperoleh koefisien senilai 0,488 dan reliabilitas instrumen masuk dalam kriteria cukup serta pada angket karakter berjiwa besar diperoleh koefisien senilai 0,843 dan reliabilitas instrumen masuk dalam kriteria tinggi.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah pemahaman siswa tentang kepemilikan karakter berjiwa besar mengalami perkembangan ke arah yang semakin baik dengan meningkatnya hasil rata-rata skor pada *pre-test* dan *post-test*. Hasil rata-rata skor pada *pre-test* adalah sebesar 65,75 meningkat menjadi 68,65 pada *post-test*. Tingkat karakter berjiwa besar pada siklus I menunjukkan hasil rata-rata skor sebesar 82,31. Pada siklus II hasil rata-rata skor menurun menjadi 81,93. Pada siklus III dilakukan upaya perbaikan dan menunjukkan hasil rata-rata skor meningkat menjadi 82,06. Berdasarkan hasil uji signifikansi terdapat peningkatan yang signifikan senilai 0,002; (Sig 2 tailed) sebesar  $(0,002) < (0,05)$  pada hasil upaya pengembangan karakter berjiwa besar sebelum dan sesudah dilakukan tindakan. Artinya upaya pengembangan karakter berjiwa besar dapat dilakukan melalui layanan bimbingan klasikal kolaboratif menggunakan metode dinamika kelompok yang diaplikasikan dalam permainan. Selain itu, hasil validasi program oleh mitra kolaboratif dan siswa menunjukkan bahwa program layanan bimbingan klasikal kolaboratif menggunakan metode dinamika kelompok yang diaplikasikan dalam permainan mampu mengembangkan karakter berjiwa besar.

Kata kunci: karakter berjiwa besar, bimbingan klasikal kolaboratif, dinamika kelompok, dan permainan.

## ABSTRACT

**HIGH-MINDED CHARACTER DEVELOPMENT EFFORT THROUGH  
COLLABORATIVE CLASS GUIDANCE SERVICE  
USING GROUP DYNAMICS APPLIED IN GAMES  
(Action Research of Guidance and Counseling to Students of Class VII D  
SMP Negeri 4 Wates Academic Year 2014/2015)**

Ervin Aprilianti  
Sanata Dharma University  
2016

This research aims to develop a high-minded character through collaborative class guidance by using group dynamics method applied in games. The research subjects are 32 students of class VII D SMP Negeri 4 Wates academic year 2014/2015.

This research way conducted in three cycles. The research instruments are a questionnaire on understanding high-minded character and high-minded character questionnaire composed by the researcher. The reliability coefficient of instruments was analyzed by using *Cronbach's Alfa* technique which was then adjusted to Guilford criteria. The calculation results by using *Cronbach's Alfa* show that reliability coefficient of high-minded character understanding questionnaire is 0.488 which is means that the instrument reliability is in an adequate criterion, while the reliability coefficient of a high-minded character questionnaire is 0.843 which means that the instrument reliability is categorized as high.

The research result shows that the students understanding of having a high-minded character develops better with the increasing average score in the *pre-test* and *post-test*. The average score in the *pre-test* is 65.75 which increased to 68.65 in the *post-test*. The level of high-minded character in the first cycle shows the average score is 82.31, in the second cycle the average score decreased to 81.93, in third the cycle the average score increased to 82.06 as the result of improvement effort. Based on the significance test, it is proved that there is a significant improvement 0.002; (Sig 2 tailed) of  $(0.002) < (0.05)$  on the outcome of high-minded character development before and after the improvement effort. It can be concluded that high-minded character development effort can be conducted through a collaborative class guidance service using group dynamics applied in games. Moreover, the validation program resulted by the collaborative partners and students shows that the collaborative class guidance service by using group dynamics applied in game can develop high-minded character.

Keywords: karakter berjiwa besar, bimbingan klasikal kolaboratif, dinamika kelompok, dan permainan.