

Peningkatan Kompetensi Guru BK melalui pengembangan Model Layanan "Permainan Rangku Alu" di Kabupaten Belu

Putu Agus Indrawan¹⁾, Andriani P. Nalle²⁾, Andriyani E. Lay³⁾, Imanuel Y. P. Bili Bora⁴⁾, Lolang Maria Masi⁵⁾, Khetye R. Saba⁶⁾, Katharina E.P Korohama⁷⁾, I Putu Agus Apriliana⁸⁾, Rizky Mayesita A. Abel⁹⁾, Paulinus A.S Uda¹⁰⁾, Febriana¹¹⁾, Uda Geradusi²⁾, M.D. Pua Upa¹³⁾

Program Studi Bimbingan dan Konseling, FKIP, Universitas Nusa Cendana, Indonesia
1),2),3),4),5),6),7),8),9),10),11),12),13)

email: putu.indrawan@staf.undana.ac.id¹⁾

Received: 25 Oktober 2023 Accepted: 28 Oktober 2023 Final proof: 29 Oktober 2023

Abstrak

Pelatihan workshop ini bertujuan untuk mengembangkan model layanan Bimbingan Konseling (BK) di Kabupaten Belu, Nusa Tenggara Timur, dengan memanfaatkan kearifan lokal melalui permainan tradisional "Rangku Alu". Pelatihan workshop ini dilaksanakan dengan metode ceramah, simulasi, dan praktek langsung. Peserta pelatihan adalah guru BK dari berbagai sekolah dasar dan menengah di Kabupaten Belu. Kegiatan telah dilaksanakan pada tanggal 17 Juni 2023 dipusatkan di SMKN 1 Atambua. Evaluasi pelatihan menunjukkan bahwa pelatihan workshop ini sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam mengembangkan model layanan BK berbasis kearifan lokal dengan menggunakan permainan Rangku Alu. Pelatihan workshop ini diharapkan dapat menjadi contoh bagi daerah lain untuk mengembangkan model layanan BK yang inovatif dan berbasis kearifan lokal.

Kata Kunci: *Workshop; Pengembangan Model Layanan BK; Kearifan Lokal; Rangku Alu*

Abstract

This workshop training aims to develop a Counseling Guidance (BK) service model in Belu Regency, East Nusa Tenggara, by utilizing local wisdom through the traditional game "Rangku Alu". This workshop training is carried out by lecture, simulation, and direct practice methods. The trainees were BK teachers from various primary and secondary schools in Belu Regency. The activity has been carried out on June 17, 2023, centered at SMKN 1 Atambua. The evaluation of the training showed that this workshop training was very effective in improving participants' understanding and skills in developing BK service models based on local wisdom using the Rangku Alu game. This workshop training is expected to be an example for other regions to develop innovative BK service models based on local wisdom.

Keywords: *Workshop; Development of BK Service Model; Local Wisdom; Rangku Alu*

PENDAHULUAN

Kabupaten Belu merupakan salah satu kabupaten di Provinsi Nusa Tenggara Timur yang memiliki jumlah sekolah yang cukup banyak. Dalam menghadapi permasalahan yang dihadapi oleh siswa di sekolah, guru bimbingan dan konseling (BK) memainkan peran penting untuk memberikan bimbingan dan konseling kepada siswa.

Namun, masalah yang dihadapi oleh guru BK di Kabupaten Belu adalah minimnya pengetahuan dan keterampilan mereka dalam memberikan layanan bimbingan yang inovatif dan berbasis kearifan lokal (Solikhah, 2017; Thomas, 2017). Beberapa masalah yang dihadapi oleh guru BK adalah kurangnya pengetahuan dan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam memberikan layanan bimbingan dan kurangnya pengetahuan mereka tentang kearifan lokal yang dapat digunakan sebagai basis dalam memberikan layanan bimbingan (Yuliati dan Sari, 2020).

Untuk mengatasi masalah tersebut, salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah melalui pelatihan model layanan bimbingan inovatif berbasis kearifan lokal yang menggunakan permainan tradisional Rangku Alu sebagai media. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru BK dalam memberikan layanan bimbingan yang inovatif dan berbasis kearifan lokal (Murti dan Kurniawati, 2019; Mustaqim, 2019).

Dalam pelatihan ini, guru BK akan dilatih menggunakan permainan tradisional Rangku Alu sebagai media untuk memberikan layanan bimbingan kepada siswa. Permainan tradisional Rangku Alu dipilih karena memiliki keunikan dan ciri khas yang dapat merepresentasikan kearifan lokal di Kabupaten Belu.

Diharapkan dengan adanya pelatihan ini, guru BK di Kabupaten Belu dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam memberikan layanan bimbingan yang inovatif dan berbasis kearifan lokal sehingga dapat memberikan dampak positif bagi siswa dalam mencapai prestasi akademik yang lebih baik dan kesejahteraan psikologis yang lebih baik pula (Uusiautti dan Maatta, 2018; Williams dan Burder, 2019).

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi tim PKM maka diharapkan melalui kegiatan Program Kemitraan Masyarakat mampu memenuhi kebutuhan dan entaskan masalah yang dihadapi oleh guru BK di Kabupaten Belu. Hal yang perlu diperhatikan terlebih dahulu sebelum praktik pelatihan pengembangan model layanan, maka perlu diluruskan dan diselaraskan kesepemahaman dalam pemberian layanan menggunakan BK Komprehensif. Berikut pemetaan masalah dan solusinya;

Tabel 1. Identifikasi Kebutuhan mitra

No	Kebutuhan	Solusi	Luaran
1	Pemanfaatan Model berbasis kearifan Lokal	Workshop menyusun model layanan BK Permainan Rangku Alu	Perangkat Layanan BK
2	Pengembangan Media BK yang inovatif	Penyusunan dan pemilihan media Rangku Alu	Keterampilan menyusun Media BK
3	Pemanfaatan Diagnostik Non-Akademik	Assemen hasil assesmen diagnostik non-akademik	Penginaktan keterampilan analisa

No	Kebutuhan			Solusi			Luaran
4	Penguasaan Komprehensif	Konsep BK		Penguasaan Komprehensif	konsep BK		Peningkatan pemahaman Konsep BK Komprehensif.

Program ini dilakukan melalui kegiatan pelatihan dengan mengangkat 4 topik, yaitu; 1) penguasaan Konsep BK Komprehensif, 2) pemanfaatan assesmen diagnostik non-akademik, 3) pengembangan Media BK dan 4) Pemanfaatan Model berbasis kearifan Lokal. Setelah kegiatan dilaksanakan dibutuhkan pendampingan agar guru mampu secara konsisten menerapkan luaran yang diperoleh oleh guru BK.

Rancangan kegiatan ini dilaksanakan secara kontekstual, dengan melibatkan kondisi dan kebudayaan tiap daerah, khususnya kabupaten Belu dan daratan Flores pada umumnya. Hal ini dilakukan untuk memudahkan guru BK dalam memahami konsep dan praktik sesuai pengalaman dan keterampilan yang telah dimiliki oleh guru BK. Hal ini didasari beberapa penelitian yang menjelaskan bahwa pembelajaran kontekstual mampu meningkatkan pemahaman peserta dalam pemahaman konsep maupun keterampilan baru (Nurfitriani, 2021).

METODE

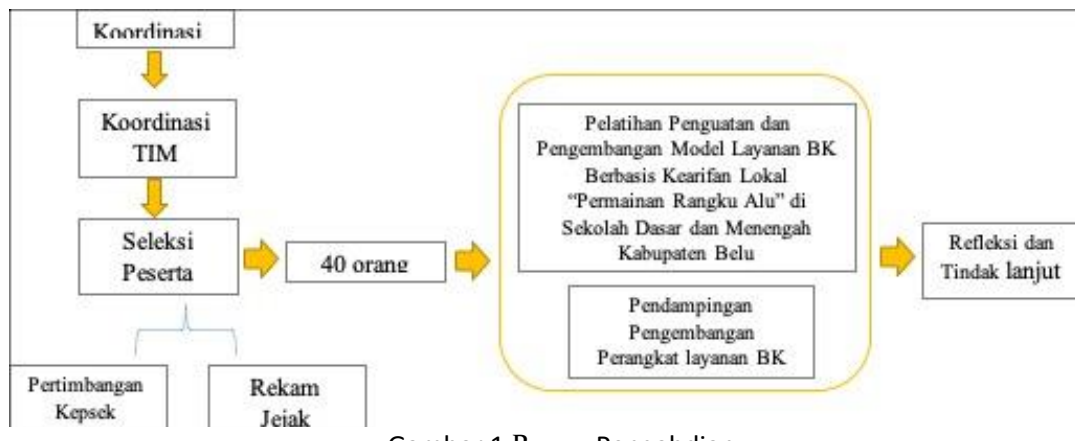
Program ini dirancang dalam model pelatihan Workshop kepada guru-guru BK ±40 orang perwakilan guru BK di kota Belu pada tingkat sekolah dasar dan menengah. Perwakilan tiap sekolah tersebut diasumsikan telah memiliki potensi yang cukup dalam mengembangkan perangkat layanan BK dan mengikuti pelatihan secara penuh.

Materi yang akan diberikan kepada guru disusun oleh tim PKM yang terdiri dari 4 topik, yaitu; 1) Penguasaan Konsep BK Komprehensif, 2) pemanfaatan assesmen diagnostik non-akademik, 3) pengembangan Media BK dan 4) Pemanfaatan Model berbasis kearifan Lokal. Setelah menyelesaikan workshop ini, diharapkan guru-guru menerapkannya secara konsisten di sekolahnya masing-masing. Sebagai bentuk tindak lanjut program ini, tim PKM akan memberikan tanggung jawab dalam mengembangkan perangkat layanan berbasis kearifan lokal.

Beberapa tahapan yang akan dilakukan dalam pelaksanaan program ini adalah;

- a. Berkoordinasi dengan tim (menentukan jadwal, narasumber, dan persiapan lainnya)
- b. Berkoordinasi dengan sekolah mitra untuk melaksanakan program ini
- c. Menentukan perwakilan sekolah sebagai peserta
- d. Memberikan penilaian perangkat layanan yang telah disusun sebelumnya
- e. Melaksanakan kegiatan dengan membahas 4 topik di atas
- f. Melaksanakan pendampingan
- g. Memberikan penilaian portofolio guru BK

Evaluasi program untuk mengetahui level perubahan yang dialami oleh peserta workshop.



Gambar 1 Bagan Pengabdian

Perhitungan perbedaan hasil pretest dan post test dengan menggunakan rumus N-gain yang dikembangkan oleh Hake (1998) berikut;

$$N - Gain = \frac{S_{Post} - S_{Pre}}{S_{Max} - S_{Pre}} \times 100\%$$

Keterangan:

- %N-Gain = Presentase gain ternormalisasi
- Spost = Skor penilaian setelah pelatihan
- Spre = skor penilaian sebelum pelatihan
- Smax = skor maksimal

Tabel 2. Kategori Gain ternormalisasi

Nilai N-Gain	Kategori
$0,7 \leq g \leq 1,0$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$0,00 < g < 0,3$	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dari hasil PreTest dan PostTest Workshop, diperoleh data sebagaimana ditampilkan pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 3 Hasil Workshop

No	Nama	Pretest	Posttest	post-pre	max-pre	gain
1	Drs. Agusinus Binsasi	40	90	50	60	0,83
2	D.M. makbalin	40	80	40	60	0,67
3	Sitty Rahmayanti Baso	40	50	10	60	0,17
4	Yanri Odi Liunesi, S.Pd	60	90	30	40	0,75
5	Imelda Talo, S.Pd	70	100	30	30	1,00
6	Marsela Auni Oki, S.Pd	80	80	0	20	0,00
7	Mikha Asario Alang, S.Pd	50	80	30	50	0,60
8	Drs. Seran Lambertus	90	90	0	10	0,00
9	Rusma Avianti, S.Pd	30	100	70	70	1,00
10	Novia Elisabeth Asa, S.Pd	60	100	40	40	1,00

No	Nama	Pretest	Postest	post-pre	max-pre	gain
11	Cornelis Fahik Nahak	40	100	60	60	1,00
12	Yulia Wulandari Madeira	40	100	60	60	1,00
13	Serlita Bouk Hane, S.Pd	80	80	0	20	0,00
14	Maria Soi Nahak, S.Pd	60	100	40	40	1,00
15	Maria Theodora Nitano	30	90	60	70	0,86
16	Drs. Agusinus Binsasi	40	90	50	60	0,83
17	D.M. makbalin	40	80	40	60	0,67
18	Elishabet Maria Pawe	40	90	50	60	0,83
19	Yanri Odi Liunesi,S.Pd	60	80	20	40	0,50
20	Imelda Talo,S.Pd	70	80	10	30	0,33
21	agustina ry. R.	70	80	10	30	0,33
22	penina belisrolai	70	80	10	30	0,33
23	erni tala	60	80	20	40	0,50
24	maria rada	70	80	10	30	0,33
25	adonia s.	60	80	20	40	0,50
26	oliva doe meo	60	80	20	40	0,50
27	yenni n.	90	90	0	10	0,00
28	julansi ndun	70	90	20	30	0,67
29	debora tiran	60	80	20	40	0,50
30	nofianti m.m	60	80	20	40	0,50
31	rosi amelia	70	90	20	30	0,67
32	manayaw	70	90	20	30	0,67
33	m. quraism	60	80	20	40	0,50
34	kristina uly	80	90	10	20	0,50
35	charla a. berhitu	60	90	30	40	0,75
36	sarleina here	60	90	30	40	0,75
37	luisa ojo	70	80	10	30	0,33
38	Maria P. Wangga	70	80	10	30	0,33
39	Minty Carmila	60	90	30	40	0,75
40	Sefrit Soimbala	70	90	20	30	0,67
N Gain						58
% N Gain						0,58

Perhitungan perbedaan hasil pretest dan postest dilakukan dengan menggunakan rumus N-gain yang dikembangkan oleh Hake (1998) berikut:

$$N - \text{GAIN} = \frac{S_{\text{Post}} - S_{\text{Pre}}}{S_{\text{Max}} - S_{\text{Pre}}} \times 100$$

Keterangan	:
% N-Gain	= presentase gain ternormalisasi
S_{post}	= skor penilaian setelah pelatihan
S_{pre}	= skor penilaian sebelum pelatihan
S_{max}	= skor maksimal

Tabel 4 Kategori Gain Ternormalisasi

Nilai N-Gain	Kategori
$0,00 < g < 0,3$	rendah
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$0,7 \leq g \leq 100$	Tinggi

Pembahasan

Berdasarkan hasil tersebut diperoleh bahwa nilai N Gain nya diperoleh 0,58 yang masuk kategori sedang yang memiliki makna bahwa adanya peningkatan nilai dari pretest dan posttest yang diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan pemahaman guru terkait pemanfaatan kearifan lokal diinternalisasi ke dalam layanan Bimbingan dan Konseling khususnya dalam layanan Dasar. Hal ini ditunjukkan juga dari hasil RPL yang dihasilkan. Sebelum pemberian materi, banyak peserta yang belum mengetahui kearifan lokal dan penyusunan RPL BK dengan konsep Kurikulum Merdeka. Pada proses simulasi pembuatan RPL, guru-guru mulai memahai bagaimana cara menyusun RPL Merdeka dan menerapkannya dalam proses layanan BK.

Hasil yang diperoleh dari kegiatan PKM ini adalah adanya peningkatan pemahaman konsep guru terkait merdeka belajar serta adanya peningkatan pemahaman guru terhadap RPL Merdeka Belajar dan Internalisasi Kearifan Lokal. Peningkatan pemahaman tersebut diharapkan memberi dampak pada siswa, sebagaimana yang diteliti oleh (Solikhah, 2017; Thomas, 2017), bahwa dibutuhkan inovasi dan memanfaatkan kearifan lokal dalam layanan BK. Melalui Worksop ini diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru BK dalam memberikan layanan bimbingan yang inovatif dan berbasis kearifan lokal (Murti dan Kurniawati, 2019; Mustaqim, 2019)..

Sementara itu kendala yang dominan yang dialami peserta bahwa mereka beropini bahwa kesulitan dalam menyusun RPL dengan menerapkan Permainan Kearifan Lokal. Kondisi ini disebabkan karena peserta belum pernah menerapkannya. Peserta tidak terpikirkan bahwa permainan tradisional yang pernah mereka mainkan ketika di masa kecil bisa digunakan dalam layanan BK. Tidak hanya menerapkannya melainkan peserta perlu memahami bagaimana mengajak siswa untuk mengevaluasi hasil layanan BK melalui permainan kearifan lokal tersebut.

Ada peningkatan pemahaman guru tentang pengembangan model layanan bimbingan dengan menambahkan muatan kearifan lokal seperti permaiann tradisional, sebagai hasil dari kegiatan PKM ini. Sebagaimana diteliti Putri, dkk (2019) menemukan bahwa permainan tradisional "Sunda Manda" yang digunakan dalam praktik pemberian layanan inovatif mampu memberikan inovasi lebih menarik untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Hal yang sama juga ditemukan oleh Kusumawati (2022) bahwa dengan memanfaatkan permainan tradisional mampu meningkatkan minat siswa dalam mengikuti layanan BK.

Maka dengan pemahaman yang meningkat pada peserta workshop ini, diharapkan memunculkan kreativitas guru BK dalam membuat dan memanfaatkan permainan tradisional di daerahnya masing-masing ke dalam layanan BK. Oleh sebab itu, guru BK perlu memanfaatkan keinginan dan minat siswa dalam mengikuti layanan BK dengan

media BK yang inovatif dan menarik, sehingga kontenn layanan BK dapat diterima lebih efektif (Adelia, 2018).

Bilamana guru BK mampu mengembangkan layanan dengan mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam layanan BK, maka tentu hal ini akan menjadi nilai tambah kepada guru BK dari segi inovasi layanan BK. Guru BK di kabupaten Belu yang mengikuti workshop ini bisa memberikan imbas kepada teman sejawatnya.

Maka dari itu, setelah mengikuti workshop ini guru BK di Kabupaten Belu dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam memberikan layanan bimbingan yang inovatif dan berbasis kearifan lokal sehingga dapat memberikan dampak positif bagi siswa dalam mencapai prestasi akademik yang lebih baik dan kesejahteraan psikologis yang lebih baik pula (Uusiautti dan Maatta, 2018; Williams dan Burder, 2019).

SIMPULAN

Workshop yang diberikan kepada guru-guru BK di Kabupaten Belu memberi dampak positif terhadap wawasan mereka. Pemahaman yang meningkat para guru BK di Kabupaten Belu dalam internalisasi kearifan lokal, seperti permainan tradisional Rangku Alu, perlu ditindak lanjuti kembali dengan menyusun dan menerapkan RPL BK yang inovatif dan aplikatif. Peningkatan pemahaman tersebut tentu perlu disupervisi dan pendampingan yang konsisten agar guru BK mampu berinovasi dalam mengembangkan perangkat layanan. Hal itu tentu memberikan dampak kepada kualitas layanan guru BK kepada siswa.

Melihat keterbatasan tersebut maka perlu adanya pendampingan secara konsisten oleh pihak pengawas sekolah dan pimpinan sekolah. Dengan demikian guru BK akan semakin percaya diri dalam mengembangkan perangkat layanan yang menginternalisasikan kearifan lokal, baik permainan, cerita rakyat dan lain sebagainya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Nusa Cendana melalui pimpinan FKIP Undana yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk berkreasi kolaborasi bersama mitra-mitra sekolah. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada pimpinan sekolah SMKN 2 Atambua di Kabupaten Belu telah memfasilitasi tempat dalam kegiatan Workshop. Kepada MGBK Kabupaten Belu telah bersedia belajar bersama dan berkolaborasi bersama dalam kegiatan ilmiah workshop perangkat pembelajaran berdiferensiasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Murti, B., Khusniati, M., & Kurniawati, R. (2019). Pengaruh Bimbingan Kelompok dengan Menggunakan Media Permainan Rangku Alu terhadap Penanganan Konflik Sosial pada Siswa Kelas V SDN di Desa Jurangjero. *Jurnal Ilmiah Program Studi Bimbingan Konseling*, 7(2), 47-57.
- Mustaqim, M. (2019). Peningkatan Komunikasi Sosial Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Berbasis Permainan Tradisional Rangku Alu di SMPN 1 Baturetno. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 7(2), 101-110.

- Nurfitriani, A. (2021). Pelatihan Workshop sebagai Metode Peningkatan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 1-9.
- Solikhah, A., & Rahayu, W. (2020). Model Pembelajaran Bimbingan dan Konseling Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Prestasi Akademik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 9(4), 356-365.
- Thomas, R. (2017). Indigenous Games and Their Role in Education. *International Journal of Innovation and Research in Educational Sciences*, 4(2), 110-113.
- Uusiautti, S., & Määttä, K. (2018). Game-Based Pedagogy in Teacher Education: Enhancing Pre-Service Teachers' Multiliteracy Skills. *Education Sciences*, 8(4), 204.
- Williams, M., & Burden, R. (2019). Game-Based Learning in the Classroom and How It Can Work. *Journal of Educational Technology*, 15(3), 20-34.
- Yuliati, S., & Sari, W. (2020). Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Berbasis Kearifan Lokal pada Siswa SMKN 2 Ponorogo. *Jurnal Bimbingan Konseling dan Pendidikan*, 5(1), 13-22.
- Putri, R.D., Kurniawan, S.J., & Safitri, N.E. (2019). Inovasi Layanan Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dasar Berbasis Permainan Tradisional "Sunda Manda".
- Kusumawati, E. (2022). Implementasi Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Mengikuti Layanan Bimbingan Konseling Di Sekolah. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*.
- Adelia, P. (2018). Minat Pemanfaatan Layanan Ditinjau Dari Penggunaan Media Oleh Guru Bk Di Smp Negeri Kota Banda Aceh.