

**PENERAPAN JOHARI WINDOW PADA LAYANAN KLASIKAL
UNTUK MEMBENTUK KONSEP DIRI POSITIF PESERTA DIDIK KELAS X DI SMA N 2 BREBES**

Fiki Fia Kholida^{1)*}, Hanung Sudibyo²⁾, Husni Mubarok³⁾

¹ (Mahasiswa) Bimbingan dan Konseling Pendidikan Profesi Guru Bimbingan dan Konseling Universitas Pancasakti Tegal, Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia

² (Dosen Pembimbing Lapangan) Bimbingan dan Konseling Pendidikan Profesi Guru Bimbingan dan Konseling Universitas Pancasakti Tegal, Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia

³ (Guru Pamong Lapangan) Bidang Studi PPKN, Pendidikan Profesi Guru, SMA Negeri 2 Brebes. Jl. Ahmad Yani No 77 Brebes, Jawa Tengah, 52212 Indonesia.

Universitas Pancasakti Tegal, Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia Email:

fikifia7@gmail.com, Telp : +6281542185721

(*:corresponding author)

Abstrak

Layanan responsif adalah layanan yang wajib dilakukan oleh mahasiswa PPG prajabatan pada saat PPL. Berdasarkan hasil identifikasi masalah melalui asesmen kebutuhan peserta didik kelas X-2 di SMA Negeri 2 Brebes sejumlah 35 peserta didik permasalahan tertinggi yaitu pada bisang pribadi sebesar 44,50% . Pelaksanaan bimbingan klasikal menggunakan tehnik permainan Johari Window sebagai cara untuk membantu membentuk konsep diri positif. Johari Window Model yaitu salah satu model untuk mengetahui keterbukaan diri yang menyimpulkan bahwa kesadaran diri dipengaruhi oleh keterbukaan diri dan untuk mendapatkan informasi tentang diri dari orang lain. permainan Johari Window menganalogikan hubungan antar manusia digambarkan sebagai jendela yang terpisah menjadi empat bagian. Tujuan dari artikel ini adalah untuk menjelaskan implementasi dari penggunaan permainan Johari Windos untuk membentuk konsep diri positif pada peserta didik kelas X-2 di SMA N 2 Brebes. Penyusunan artikel ini dilaksanakan dengan metode STAR (Situasi, Tantangan, Aksi, dan Refleksi) di SMA N2 Brebes. Hasil pelaksanaan bimbingan klasikal ini bahwa terdapat perubahan yang terjadi pada peserta didik menjadi lebih positif, dimana peserta didik kelas X-2 mampu mengenali konsep diri positif serta mengetahui kelebihan dan kekurangan pada diri sendiri.

Kata Kunci : Johari Window, Bimbingan Klasikal, Konsep Diri Positif

Abstract

Responsive service is a mandatory service for pre-service PPG students during PPL. Based on the results of problem identification through assessment of the needs of grade X.2 students at SMA Negeri 2 Brebes, a total of 35 students had the highest problem, namely in personal bisang by 44.50%. The implementation of classical tutoring uses the Johari Window game technique as a way to help form a positive self-concept. Johari Window Model is a model of self-openness that concludes that self-awareness is influenced by self-openness and obtaining information about oneself from others. Johari Window Model likens the relationship between people described as a window divided into four parts. The purpose of this article is to explain the implementation of the use of Johari Windos games to form a positive self-concept in grade X learners at SMA N 2 Brebes. The preparation of this article was carried out using the STAR method (Situation, Challenge, Action, and Reflection) at SMA N2 Brebes. The result of the implementation of this classical guidance is that there is a positive change in behavior from students, where students in grade X.2 are able to recognize positive self-concept and know the advantages and disadvantages of themselves.

Keywords: Johari Window, Classical Guidance, Positive Self-Concept

1. PENDAHULUAN

Konsep diri adalah pandangan diri, penilaian diri, gambaran pengalaman diri dari individu tentang nilai, aturan, persepsi dari berbagai hal mengenai diri sendiri terutama berhubungan dengan perilaku orang lain terhadap diri sendiri diantaranya berupa ide, persepsi, nilai dan aturan mengenai diri sendiri dengan diri orang lain. Konsep diri bukan merupakan perilaku yang diwariskan dari orang tua atau sifat bawaan sejak lahir, tetapi merupakan perilaku yang terbentuk melalui lingkungan. Interaksi yang dilakukan melalui komunikasi dengan orang lain memberikan pengalaman terhadap individu dalam bersikap. Interaksi dengan orang lain di lingkungan sekolah, lingkungan tempat tinggal maupun lingkungan masyarakat memberikan pengaruh individu dalam terbentuknya konsep diri. Perilaku yang ditampilkan oleh individu terbentuk dari respon individu dengan pandangan orang lain mengenai individu tersebut.

Para ahli psikologi dan komunikasi memberikan rumusan tentang konsep diri menjadi beberapa pendapat diantaranya konsep diri adalah penghargaan diri, nilai diri, atau penerimaan diri. Konsep diri meliputi semua keyakinan dan penilaian diri sendiri. Hal ini identitas diri dalam dunia nyata, memunculkan pandangan diri menurut penilaian terhadap diri sendiri (Burn). Konsep diri yaitu semua ide, pikiran, dan pendirian yang diketahui individu terkait dirinya dan mampu memberikan pengaruh dalam berhubungan dengan orang lain (Stuart, 2016)

Ciri-ciri peserta didik yang sudah mempunyai konsep diri positif adalah memiliki kemampuan dalam menyelesaikan masalah, jika diperi pujian mampu menerima tanpa malu dan menyikapi dengan tidak berlebihan, menyadari bahwa setiap orang memiliki keinginan yang berbeda-beda, hal yang disukai oleh diri sendiri tidak selalu pasti disukai oleh orang lain, kemudian individu yang telah memiliki konsep diri positif mampu mengintrospeksi diri dan berkemauan menjadi diri yang lebih baik dengan selalu memperbaiki diri. Sedangkan peserta didik dengan konsep diri negatif yaitu cenderung memandang kritik merupakan hal yang merugikan sehingga

peka terhadap kritik dari orang lain, melihat orang lain yang memberikan kritik terhadap dirinya seperti seorang musuh yang merugikan sehingga memiliki sikap hiperkritis, cenderung merasa tidak disenangi oleh orang lain, memiliki sifat pesimis terhadap perilaku kompetitif sehingga enggan untuk bersaing dengan orang lain dalam mencapai prestasi, memiliki prasangka kepada diri sendiri bahwa tidak berdaya melawan pesaing yang merugikan diri sendiri

Proses pembetukan konsep diri melalui proses belajar yang dilakukan semenjak kecil hingga dewasa. Lingkungan tempat tinggal, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat, pengalaman yang diperoleh serta pola asuh orang tua memberikan pengaruh terhadap terbentuknya konsep diri pada peserta didik. Pola asuh dan respon yang diterima akan memberikan informasi untuk selanjutnya menjadi modal untuk menilai identitas diri. Oleh karena itu, individu yang dibesarkan oleh pola asuh yang negatif, serta lingkungan negatif membentuk konsep diri negatif. Jadi, penilaian pada diri dilakukan berdasarkan apa yang dialami dan diperoleh dari lingkungan.

Tahap pertama yang bisa dilakukan dalam membangun konsep diri yang positif yaitu memahami diri masing-masing. Hal ini mencakup kekuatan atau kelemahan yang ada dalam diri sendiri, jika peserta didik sudah mampu menerima dirisendiri secara utuh, maka peserta didik akan bisa mengenali potensi diri yang dimiliki. Dengan demikian perlu adanya cara untuk mengetahui tentang diri sendiri, kelebihan dan kekurangan yang dimiliki diri serta hal-hal yang belum diketahui oleh diri sendiri. Menyadari akan pentingnya hal ini maka perlu adanya bimbingan klasikal kepada peserta didik terkait membentuk konsep diri positif.

Salah satu teknik yang bisa dilakukan dalam pemberian layanan bimbingan klasikal ialah dengan menggunakan permainan Johari Window. Setelah mengenal diri dan potensi yang kita miliki, langkah selanjutnya adalah menetapkan tujuan yang sekiranya dapat kita realisasikan. Joseph Luft dan Harrington Ingham, mengembangkan konsep Johari Window sebagai perwujudan bagaimana seseorang berhubungan dengan orang lain yang digambarkan sebagai sebuah jendela. 'Jendela' tersebut terdiri dari matrik 4 sel, masing-masing sel menunjukkan daerah self (diri) baik yang terbuka maupun yang disembunyikan. Keempat sel tersebut diantaranya jendela publik, jendela buta, jendela tersembunyi, dan jendela tidak disadari. Melalui teknik permainan ini akan mengungkap hal-hal yang ada dalam diri sendiri.

Berdasarkan hasil asesmen angket kebutuhan peserta didik yang dilakukan kepada 35 peserta didik di kelas X-2 di SMA N2 Brebes menyatakan masih tingginya peserta didik yang memiliki permasalahan bidang pribadi yaitu 44,50% peserta didik menyatakan belum mengenali potensi yang ada pada dirinya. Untuk menindaklanjuti hasil asesmen tersebut kemudian praktikan melanjutkan pengamatan pada peserta didik kelas X-2 untuk bertanya mengenai konsep diri yang dimiliki peserta didik. Dari beberapa sampel, praktikan belum menemukan peserta didik yang sudah mempunyai konsep diri. Kemudian praktikan memutuskan untuk memberikan layanan bimbingan kelompok untuk upaya mencegah terbentuknya konsep diri negatif pada peserta didik.

Yang menjadi peran dan tanggung jawab praktikan dalam melakukan praktik ini yaitu menyusun RPL bimbingan klasikal yang sesuai dengan akar permasalahan yang dialami oleh peserta didik, menyiapkan segala bentuk yang mendukung dalam pelaksanaan bimbingan. Praktikan bertanggung jawab untuk membantu peserta didik dalam mengentaskan, menemukan solusi permasalahan dan pelaksanaan bimbingan

klasikal ini sesuai dengan kebutuhan peserta didik menggunakan pendekatan dan teknik yang sesuai agar tujuan bimbingan dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Tantangan dalam pelaksanaan praktik baik ini berupa kesulitan dalam mengatur waktu bimbingan dikarenakan hanya tersedia 1 kali jam pelajaran yaitu 45 menit, sedangkan untuk melakukan praktik membutuhkan waktu pelaksanaan lebih dari 45 menit.. Beberapa pihak yang terlibat dalam praktik ini yaitu konseli atau peserta didik dari kelas X-2 dan teman sejawat yang membantu dalam proses pengambilan video layanan bimbingan klasikal

2. METODE

Waktu dan Tempat pelaksanaan *best practices*

Pelaksanaan *Best practices* bertempat di SMA Negeri 2 Brebes, kelas X-2 dengan lama pelaksanaan kurang lebih sekitar 48 hari dimulai sejak tanggal 7 Februari s.d 17 Mei 2024. Pelaksanaan praktik baik (*best practice*) dalam melakukan bimbingan klasikal dilaksanakan pada hari Kamis, 6 Maret 2024 di ruang kelas X-2. Pelaksanaan bimbingan klasikal ini berlangsung selama 1 Jam pelajaran yaitu 45 menit

Target/Subjek *best practices*

Penelitian ini dilaksanakan oleh praktikan menggunakan metode permainan Johari Window dengan tehnik penelitian tindakan kelas (PTK) karena proses pemberian layanan klasikal ini dilakukan di dalam kelas. Penelitian ini dimulai dari tahap identifikasi masalah dengan menggunakan asesmen angket kebutuhan peserta didik (AKPD) di kelas X-2 selain itu dilakukan tindakan observasi dan wawancara untu mengetahui berbagai informasi dan analisi penyebab munculnya masalah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan pemberian layanan klasikal dengan metode permainan Johari Window, peserta didik pada saat layanan klasikal mengalami peningkatan yang signifikan. Perubahan aktivitas peserta didik dalam layanan klasikal ini dapat dilihat pada pemahaman peserta didik tentang kekurangan dan kelebihan serta kemampuan peserta didik dalam menentukan tujuan karir setelah mengetahui konsep diri positif. Hal ini membuktikan bahwa pemahaman peserta didik mengenai konsep diri telah difahami dan diterapkan. Selai itu terdapat perubahan perilaku yang ditampilkn peserta didik pada saat layanan klasikal yang diberikan pada pekean selanjutnya. Sebelum dilakukan bimbingan klasikal, peserta didik tampak tidak bersemangat dan mengantuk, tetapi setelah dilakukan layanan bimbingan klasikal dengan tehnik johari window peserta didik lebih bersemangat dan menunjukkan rasa senang dan menyimak materi dengan seksama.

4. SIMPULAN

Berdasarkan penjelasan dan pemaparan data di atas dapat disimpulkan bahwa layanan bimibngan klasikal dengan melakukan permainan johari window dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang konsep diri positif pada peserta didik kelas X-2 di SMA N2 Brebes. Dibuktikan dengan meningkatnua motivasi belajar peserta didik dan minat peserta didik dalam melanjutkan karir di masa yang akan datang. Mengembangkan pandangan diri peserta didik dalam menentukan tujuan hidup yang

ingin dicapai. Setelah diberikan layanan bimbingan klasikal dengan permainan Johari Window proses belajar menjadi aktif dan hasil belajar menjadi lebih optimal.

Daftra Pustaka

G.Stuart,(2016). Prinsip dan Praktik Keperawatan Kesehatan Jiwa Stuart. (B. E. Keliat, Penyunt.) Jakarta: Mosby Elsevier

Pasaribu, J. & Keliat, B. A.,(2013). Prinsip dan Praktik Keperawatan Kesehatan Jiwa Stuart. Singapore: Elsevie

<http://repository.unwira.ac.id/14765/7/BAB%20I.pdf>

<https://eprints.ums.ac.id/46710/3/05.%20BAB%20I.pdf>

<https://www.logosconsulting.co.id/media/kenali-dirimu-menggunakan-johari-window/#:~:text=Kuadran%20Johari%20Window&text=Artinya%2C%20apa%20yang%20kamu%20tuliskan,%E2%80%9D%20pada%20open%20%2F%20free%20area.>

Amelasasih& P Azmi, M.,(2023). Peningkatan Keterbukaan Diri Melalui Teknik Johari Window pada Siswa Kelas X-TPM SMK Karya Bhakti Gresik. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK), 5(1), 28–34.

Watiindra,(2017)Metode permainan johari window untuk meningkatkan pemahaman tentang konsep diri dalam layanan klasikal. Jurnal Ilmiah Pro Guru, Volume 3 Nomor 1, Januari 2017 ISSN: 2442–2525

Slamet, dkk 2016, Materi Layanan Klasikal Bimbingan dan Konseling untuk SMA-MA kelas 10, Yogyakarta, Paramitra Publishing

Triyono, Mastur, 2014, Materi Layanan Klasikal Bimbingan dan Konseling bidang pribadi, Yogyakarta, Paramitra

Hutagalung, Ronal. 2015. Ternyata Berprestasi Itu Mudah. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

Eliasa Imania Eva, Suwarjo.2011.Permainan (games) dalam Bimbingan dan Konseling.Yogyakarta: Paramitra