

**PENERAPAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK GAME  
TERAPI UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN SPIRITUAL  
(*SPIRITUAL QUOTIENT*) TERHADAP SISWA DI  
SMPS BABUL MAGHFIRAH ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh**

**SALVINDA SYAHARA DEWI**

**NIM. 150213020**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Bimbingan dan Konseling**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
BANDA ACEH 2019 M/1441 H**

**PENERAPAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK GAME  
TERAPI UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN SPIRITUAL  
(SPIRITUAL QUOTIENT) TERHADAP SISWA DI  
SMPS BABUL MAGHFIRAH ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh  
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Dalam Ilmu Pendidikan  
Bimbingan dan Konseling

Oleh

**SALVINDA SYAHARA DEWI**

NIM. 150213020

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Bimbingan dan Konseling

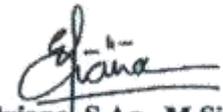
Disetujui oleh:

**A R - R A N I R Y**

Pembimbing I,

Pembimbing II,

  
**Prof. Dr. H. Warul Walidin, AK, MA**  
NIP. 195811121985031007

  
**Elviana, S.Ag., M.Si**  
NIP. 197806242014112001

**PENERAPAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK GAME  
TERAPI UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN SPIRITUAL,  
(SPIRITUAL QUOTIENT) TERHADAP SISWA DI  
SMPS BABUL MAGHFIRAH ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

Telah Diujikan Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry Dan Dinyatakan Lulus  
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)  
Dalam Ilmu Pendidikan Bimbingan Dan Konseling.

Pada Hari/ Tanggal

Kamis, 28 November 2019

1 Rabi'ul Akhir 1441

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

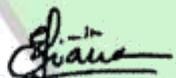
Sekretaris,

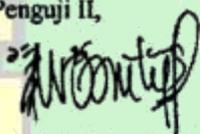
  
Prof. Dr. H. Warul Walidin, AK, MA  
NIP. 195811121985031007

  
Riska Yuniar, S.Pd

Penguji I,

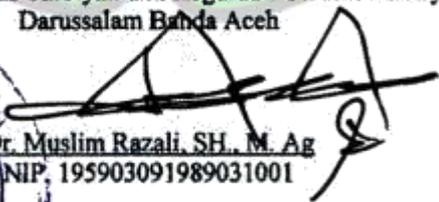
Penguji II,

  
Elviana, S.Ag, M.Si  
NIP. 197806242014112001

  
Wanty Khaira, M. Ed  
NIP. 197606132014112002

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Darussalam Banda Aceh



  
Dr. Muslim Razali, SH, M. Ag  
NIP. 195903091989031001

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Salvinda Syahara Dewi

NIM : 150213020

Prodi : Bimbingan dan Konseling

Judul Skripsi : Penerapan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Game Terapi untuk Meningkatkan Kecerdasan Spiritual (*Spiritual Quotient*) terhadap Siswa di SMPS Babul Maghfirah Aceh Besar.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penelitian skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Randa Aceh, 28 November 2019

Yang Menyatakan,



Salvinda Syahara Dewi  
NIM. 150213020

## ABSTRAK

Nama : Salvinda Syahara Dewi  
NIM : 150213020  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Bimbingan dan Konseling  
Judul : Penerapan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Game Terapi untuk Meningkatkan Kecerdasan Spiritual (*Spiritual Quotient*) terhadap Siswa di SMPS Babul Maghfirah Aceh Besar.  
Tanggal Sidang : 28 November 2019  
Tebal Skripsi : 103 halaman  
Pembimbing I : Prof. Dr. H. Warul Walidin, AK, MA  
Pembimbing II : Elviana, S.Ag., M.Si  
Kata Kunci : Kecerdasan Spiritual (*SQ*), Bimbingan Kelompok, Game Terapi

Kecerdasan Spiritual (*SQ*) memiliki peranan sebagai landasan yang diperlukan untuk memfungsikan kecerdasan intelektual dan kecerdasan emosional (*IQ* dan *EQ*). Salah satu perilaku yang menunjukkan seseorang cerdas dalam spiritualnya ialah perilaku jujur (*shiddiq*). Namun saat ini, di sekolah perilaku jujur menjadi sesuatu yang ditakutkan dan dianggap tidak penting oleh peserta didik. Sehingga banyak perilaku menyimpang yang menyebabkan tingginya angka kasus yang terjadi di sekolah khususnya di SMPS Babul Maghfirah Aceh Besar. Rumusan masalah dalam penelitian ini ialah apakah bimbingan kelompok dengan teknik game terapi efektif untuk meningkatkan kecerdasan spiritual siswa di SMPS Babul Maghfirah Aceh Besar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah bimbingan kelompok dengan teknik game terapi efektif untuk meningkatkan kecerdasan spiritual siswa di SMPS Babul Maghfirah Aceh Besar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran angket dan teknik observasi terhadap 70 populasi dan 8 sampel. Setelah mendapatkan data yang diperoleh, data dianalisis dengan menggunakan uji wilcoxon yang dilakukan dengan bantuan SPSS versi 22. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kecerdasan spiritual yang signifikan sebelum dan sesudah dilakukan *treatment*. Sehingga, bimbingan kelompok dengan teknik game terapi dikatakan efektif untuk meningkatkan kecerdasan spiritual (sikap *shiddiq*) siswa di SMPS Babul Maghfirah Aceh besar.

**Kata Kunci:** Kecerdasan Spiritual (*SQ*), Bimbingan Kelompok, Game Terapi

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah *Subhanahu wa ta'ala* yang telah memberikan kesehatan jasmani dan rohani dan telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa selalu tercurahkan kepada baginda besar Nabi Muhammad *Sallallahu 'alaihi wassalam*, keluarga dan para sahabatnya yang telah membawa kita dari alam yang penuh kebodohan ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan yang selalu mengiringi kehidupan umatnya. Akhirnya, peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“Penerapan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Game Terapi untuk Meningkatkan Kecerdasan Spiritual (*Spiritual Quotient*) Terhadap Siswa di SMPS Babul Magfirah Aceh Besar”**.

Suatu kebahagiaan bagi peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Adapun penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi sebagian tugas dan syarat untuk memperoleh gelar Sarjana dari Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Ar-Raniry Banda Aceh.

Penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan tentu karena adanya bimbingan, dukungan, partisipasi, dan arahan dari semua pihak. Sudah selayaknya peneliti mengucapkan terimakasih yang tidak terhingga dan hanya Allah yang mampu membalas kebaikan tersebut kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Warul Walidin, AK, MA. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry sekaligus sebagai dosen pembimbing I, yang telah memberi kesempatan untuk menggali ilmu pengetahuan di kampus tercinta ini dan telah meluangkan banyak waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing peneliti selama pengerjaan skripsi berlangsung.
2. Bapak Dr. Muslim Razali, Sh., M.Ag. Selaku Dekan fakultas Tarbiyah dan Keguruan dan seluruh staf karyawan/karyawati FTK Universitas Islam Negeri Ar-Raniry yang telah memberi izin peneliti untuk melakukan penelitian ini.
3. Ibu Dr. Chairan M. Nur. M.Ag. Selaku ketua prodi Bimbingan dan Konseling Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, yang telah banyak memberikan nasehat dan motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Mashuri, M.Ag. Selaku sekretaris prodi Bimbingan dan Konseling Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, yang telah banyak memberikan nasehat dan motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Elviana, S.Ag., M.Si. Selaku dosen pembimbing II sekaligus Penasehat Akademik (PA), yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga, dan pikiran tidak hanya dalam penyelesaian skripsi, namun dari awal perkuliahan sampai dengan akhir. Terimakasih yang tidak terhingga atas wawasan, ilmu pengetahuan, nasehat, dan motivasi yang merupakan bekal dan modal yang berharga bagi peneliti, merangkap sebagai anak asuh selama perkuliahan. Semoga Allah meridhai dan memberkahi kehidupan ibu dan keluarga. Aamiin.

6. Ibu Evi Zuhara, M.Pd dan Ibu Wanty Khaira, M.Ed. Selaku dosen yang selalu siap dalam membimbing, memberikan nasehat, ilmu pengetahuan, dorongan dan motivasi kepada peneliti. Terimakasih yang sebesar-besarnya peneliti ucapkan atas waktu, pikiran, dan tenaga yang telah diluangkan kepada peneliti. Semoga ibu selalu dalam keadaan sehat dan dalam lindungan Allah *subhanahu wa ta'ala*.
7. Kak Riska Yuniar S.Pd, dan bang Irman Siswanto S.Pd.I, yang selalu setia membantu peneliti dalam pembuatan surat menyurat dalam penyusunan skripsi, dan membantu mengayomi peneliti dalam penyusunan skripsi.
8. Seluruh Dosen, Ahli Staf Prodi Bimbingan dan Konseling UIN Ar-Raniry Banda Aceh, yang namanya tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu, terimakasih atas ilmu pengetahuan, bimbingan, dan motivasi yang diberikan kepada peneliti.
9. Staf biro rektorat, staf administrasi dan staf perpustakaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, yang telah sudi kiranya membantu peneliti dalam memudahkan segala urusan terkait lancarnya penyusunan skripsi.
10. Bapak Mufriyadi, MA. Selaku kepala sekolah SMPS Babul Maghfirah Aceh Besar, yang telah sudi kiranya memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian dan pengumpulan data di SMPS Babul Maghfirah Aceh Besar, dan seluruh Guru, staf tata usaha di SMPS Babul Maghfirah Aceh Besar yang telah memberikan penambahan data dan jalinan silaturahmi dengan baik.

11. Bapak Azhar, S.Pd.I. Selaku Guru Bimbingan dan Konseling di SMPS Babul Maghfirah Aceh Besar, yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memberi arahan kepada peneliti, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
12. Seluruh peserta didik kelas VII SMPS Babul Maghfirah Aceh Besar, yang telah bersedia bekerja sama dalam penyelesaian skripsi ini.
13. Teristimewa untuk Ayahanda tercinta Alwisyah S.Pi dan Ibunda tercinta Siti Sarah STr. Keb, yang selama ini telah membantu peneliti dengan segenap cinta dan kasih sayang, memberikan perhatian, motivasi, dukungan serta do'a yang tiada henti-hentinya mengalir demi kelancaran dan kesuksesan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah senantiasa meridhoi dan memberikan kesehatan untuk ayah dan ibu.
14. Adik-adikku, Dzufri Mauludil Taqwa, Khairunnisa Siara, Saskia Cahyana Sirats, yang banyak menghibur peneliti saat melewati masa-masa sulit dalam penyelesaian skripsi ini.
15. Terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Murobbiyah, Guru Pengajian LQ, dan semua sahabat surga *insyaAllah*, yang telah banyak memberikan ilmu, doa, dan motivasi yang sangat bermanfaat bagi peneliti dunia dan akhirat.
16. Sahabat terkasih, Rina Fajriani, Putri Balqis, Nurjayanti, Cut Filzah Azriana, Siti Ramadhani Manik, Reviana, Putri Sutri Ulfa, Putri Silvana Rahmatillah terimakasih untuk kebersamaannya selama ini, sudah selalu setia menemani peneliti dalam hal suka maupun duka dan untuk motivasi yang diberikan, semoga selalu sehat dan sukses meniti karir kedepan.

17. Teman-teman seperjuangan mahasiswa Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan angkatan 2015, yang selama ini telah sama-sama memperjuangkan sebuah impian untuk menjadi konselor hebat dan telah banyak membantu peneliti, memberikan semangat dan doa kepada peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.
18. Sahabat seataap, Hesti Winda Sari, Alhumairah, Lenny Tursina, Kiswani, Nurrahmah, Azizah Fitri, yang selalu mendengar keluh kesah, memberi semangat dan dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
19. Aduen, cutkak, adoe-adoe keluarga besar Sanggar Seni Seulaweuet Mahasiswa UIN Ar-Raniry banda Aceh, terkhusus sahabat seperjuangan leting 2015 yang telah banyak memberikan inspirasi, semangat dan dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga semua dukungan dan bimbingan yang telah diberikan selama ini menjadi keberkahan bagi kita semua, tidak dapat penulis membalasnya dengan apapun, hanya Allah yang Maha Mengetahui segalanya.

Akhirnya, kepada Allah kita memohon pertolongan mudah-mudahan kita semua mendapat ridho-Nya. *Amiin yaa Rabbal 'Alamiin.*

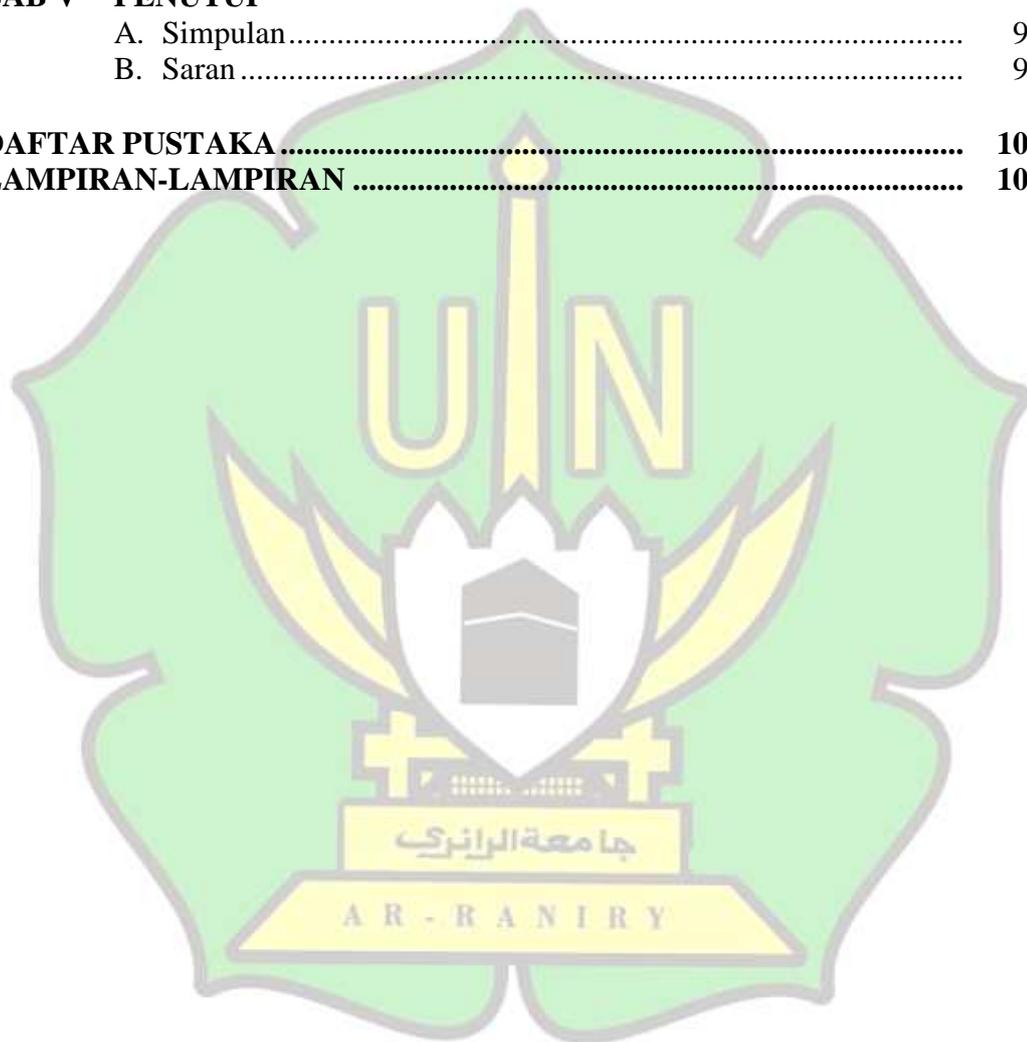
Banda Aceh, 28 November 2019  
Penulis,

Salvinda Syahara Dewi  
NIM. 150213020

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG</b>	
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN</b>	
<b>ABSTRAK</b>	
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Hipotesis Penelitian.....	10
E. Manfaat Penelitian.....	10
F. Definisi Operasional.....	12
<b>BAB II KAJIAN TEORETIS</b>	
A. Kecerdasan Spiritual ( <i>Spiritual Quotient</i> ).....	14
1. Pengertian Kecerdasan Spiritual.....	14
2. Aspek dan Karakteristik Kecerdasan Spiritual.....	21
3. Perilaku <i>Shiddiq</i> (jujur).....	27
4. Implementasi Perilaku <i>Shiddiq</i> (jujur).....	35
B. Bimbingan Kelompok.....	36
1. Pengertian Bimbingan Kelompok.....	36
2. Tujuan Bimbingan Kelompok.....	41
3. Komponen Layanan Bimbingan Kelompok.....	43
4. Tahap-tahap Pelaksanaan Bimbingan Kelompok.....	45
C. Game Terapi.....	47
1. Pengertian Game Terapi.....	47
2. Pentingnya Game untuk Terapi.....	51
3. Langkah-langkah Pelaksanaan Game Terapi.....	54
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Rancangan Penelitian.....	60
B. Populasi dan Sampel Penelitian.....	63
C. Instrumen Pengumpulan Data.....	65
1. Validitas Instrumen.....	69
2. Reliabilitas Instrumen.....	73
D. Teknik Pengumpulan Data.....	75
E. Teknik Analisis Data.....	77

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Gambaran Umum SMPS Babul Magfirah Aceh Besar .....	79
B. Hasil Penelitian.....	84
1. Penyajian Data.....	84
2. Pengolahan Data.....	93
3. Interpretasi Data .....	94
C. Efektivitas Game Terapi dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kecerdasan Spiritual Siswa .....	96
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Simpulan.....	98
B. Saran .....	98
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>100</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>104</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: Desain One Group Pretest-Postest Design.....	61
Tabel 3.2	: Jumlah Anggota Populasi Penelitian Peserta Didik Kelas VII SMPS Babul Magfirah Aceh Besar.....	63
Tabel 3.3	: Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban.....	66
Tabel 3.4	: Kisi-kisi Instrumen Kecerdasan Spiritual (kejujuran).....	67
Tabel 3.5	: Rumus Validitas Instrumen.....	69
Tabel 3.6	: Hasil Uji Validitas Butir Item .....	70
Tabel 3.7	: Skor $r$ hitung dan $r$ tabel Hasil Uji Validitas Butir Item .....	71
Tabel 3.8	: Rumus Reliabilitas Instrumen.....	73
Tabel 3.9	: Kategori Reabilitas Instrumen.....	74
Tabel 3.10	: Statistik Uji Reabilitas Instrumen .....	74
Tabel 3.11	: Rumus Uji Wilcoxon .....	78
Tabel 4.1	: Profil SMPS Babul Magfirah Aceh Besar .....	82
Tabel 4.2	: Profil Guru Bimbingan Konseling .....	83
Tabel 4.3	: Skor <i>Pre Test</i> Peserta Didik .....	85
Tabel 4.4	: Skor <i>Post Test</i> Peserta Didik.....	90
Tabel 4.5	: Data <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i> Kecerdasan Spiritual (sikap shiddiq) ..	90
Tabel 4.6	: Perbandingan Skor <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i> Kecerdasan Spiritual (sikap shiddiq).....	92
Tabel 4.7	: Hasil Perhitungan Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i> .....	92
Tabel 4.8	: Uji <i>Wilcoxon Signed Ranks Test</i> .....	93

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : SK Pembimbing Skripsi
- Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 4 : Instrumen Penelitian Setelah Judgement
- Lampiran 5 : Angket Kecerdasan Spiritual
- Lampiran 6 : Hasil Validitas Instrumen
- Lampiran 7 : Hasil Reabilitas Instrumen
- Lampiran 8 : Data *Pre-Test* dan Data *Post Test* Keseluruhan
- Lampiran 9 : Hasil Perhitungan Uji wilcoxon, T-Test
- Lampiran 10 : Format dan Hasil Observasi
- Lampiran 11 : Dokumentasi
- Lampiran 12 : Riwayat Hidup



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya setiap manusia adalah makhluk cerdas yang Allah ciptakan dengan sempurna di muka bumi. Hal ini menjadi salah satu anugerah yang membedakan manusia dengan makhluk yang lain. Manusia mampu memahami segala fakta kehidupan secara mendalam dan dapat mengambil pelajaran dan normanya. Dengan demikian, kecerdasan mampu menjadikan seseorang menjadi lebih berbudi dan beradab, sehingga kecerdasan menjadi modal penting bagi manusia sebagai alat bantu dalam menjalani kehidupan di dunia dan di akhirat.

Kecerdasan yang dimiliki manusia sangat beragam dan memiliki fungsi yang berbeda. Diantaranya ialah kecerdasan intelektual (IQ), kecerdasan emosional (EQ), dan kecerdasan spiritual (SQ). Umumnya, manusia beranggapan bahwasanya kecerdasan intelektuallah yang menjadikan seseorang itu berhasil. Namun nyatanya, kecerdasan intelektual hanya menyumbang 20% dan sisanya adalah kecerdasan emosional dan kecerdasan spiritual.

Kecerdasan spiritual disebut salah satu kecerdasan yang paling tinggi peranannya dibanding kecerdasan lainnya. Manusia sangat membutuhkan kecerdasan spiritual, karena kebutuhan spiritual merupakan kebutuhan untuk mempertahankan dan mengembangkan keyakinan agar memenuhi kewajiban agama serta meninggalkan suatu pengaruh yang buruk pada tingkah laku manusia serta terarahkannya pada keseimbangan mental (EQ) dan akal (IQ).<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup>Danang Aziz Akbarona, *Kecerdasan Orang-Orang Hebat*, (Jakarta : HAD Publikasi, 2005), h. 26.

Tanpa adanya kecerdasan spiritual, maka tidak akan adanya rasa kecintaan dan ketakutan kepada Allah *subhanahu wa ta'ala*, sehingga manusia dengan mudahnya melakukan maksiat dan pikiran juga emosi yang tidak terkendalikan. Dari sinilah muncul perilaku atau sikap buruk yang dapat merugikan diri sendiri bahkan orang lain. Walaupun secara fisik manusia itu nyata, ketika dimensi spiritual tidak berperan apa-apa, maka wujud manusia tersebut bukanlah apa-apa, nilai manusia hanya terletak pada pengakuan dan pertimbangan kemanusiaan saja.

Pandangan terhadap kurangnya dampak perilaku kecerdasan spiritual baik dari kalangan anak-anak, remaja, maupun orang tua kini sudah sangat memprihatinkan. Anak-anak sudah berani menentang perkataan orang tuanya, berbohong demi mendapatkan kehendak yang ia mau dan menjadikan handphone sebagai bahan mainan yang sudah jelas banyak merugikan si anak. Remaja yang seharusnya menjadi tolak ukur kebangkitan umat, menyemarakkan masjid-masjid, kini sudah tidak malu untuk meninggalkan ibadah secara sengaja, berkata kotor, bergaul bercampur bersama yang bukan muhrimnya, melakukan hal-hal yang dilarang oleh agama, seperti berpacaran, bergandengan, berdua-duaan, bahkan sampai pada tingkat hamil diluar nikah dan aborsi. Pemuda-pemudi bangsa sudah rusak dengan tidak mengedepankan akidah, akhlak, dan adab. Bahkan tidak sedikit orang tua zaman sekarang yang tidak lagi malu memperlihatkan perilaku-perilaku tidak baik di depan anak. Seharusnya orang tua menjadi panutan agar anak tumbuh menjadi anak yang dibanggakan orang tua. Contoh seperti inilah yang akan terjadi apabila kecerdasan spiritual ini tidak terealisasikan dengan baik, akan terjadi masalah-masalah atau perilaku yang buruk dalam kehidupan.

Hal ini sesuai dengan yang dikatakan oleh Wiliam James, seorang psikolog yang mendalami psikologi agama, mengatakan bahwa orang yang memiliki komitmen terhadap nilai-nilai agama mempunyai jiwa yang lebih sehat. Kondisi tersebut ditampilkan dengan sikap positif, optimis, spontan, bahagia, serta penuh gairah dan vitalitas, sebaliknya, orang yang merasa agama sebagai suatu hal yang merumitkan atau perbuatan yang berat, maka memiliki jiwa yang sakit.<sup>2</sup> Ketika seseorang menjadikan agama sebagai prioritas utama dalam hidup, maka secara tidak langsung manusia tersebut memiliki pribadi yang lebih tenang dan adanya rasa takut untuk melakukan hal yang dilarang oleh Allah. Karena dia yakin Allah Maha Melihat dan kita manusia sebagai hamba Allah tidak pernah luput dari penjagaan dan pengawasan Allah *subhanahu wa ta'ala*.

Sekarang ini kita dapat melihat kondisi yang menyedihkan, dimana kondisi dunia dan bangsa kita saat ini atau mungkin diri kita dan lingkungan terdekat kita yang begitu kering akan nilai-nilai spiritual, sehingga berdampak terjadinya kejahatan-kejahatan serta perilaku yang jauh dari ajaran Allah *subhanahu wa ta'ala* dan sunah-sunah Rasul. Indonesia merupakan Negara dengan kasus kriminalitas tertinggi pada tahun 2016. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), angka kejahatan pada tahun 2016 mencapai 357.197 kasus, dengan meningkat 1,21 persen dari tahun sebelumnya.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup>Sri Mawarni, Rosmawati, Elni Yakup, *Pengaruh Bimbingan Kelompok Terhadap Peningkatan Kecerdasan Spiritual Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Pekanbaru Tahun Pelajaran 2014/2015*, (Riau).

<sup>3</sup>Sumber : Badan Pusat Statistik (BPS) 2017.  
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2017/12/23/2016-jumlah-kejahatan-di-indonesia-meningkat>

Aceh merupakan daerah yang berlandaskan syari'at islam, menurut data Polda provinsi Aceh menggambarkan data statistik dengan tindak kriminalitas terbesar ke lima dengan jumlah 291 kasus yang terjadi pada tahun 2016 dan meningkat lebih tinggi menjadi 7186 kasus kriminalitas pada tahun 2017. Bahkan sampai sekarang di sekolah masih terlihat maraknya kasus perkelahian, *pembullying*, pergaulan bebas, dan masalah sekolah seperti menyontek, membolos dan lainnya, dengan pelaku utama ialah peserta didik yang diakibatkan oleh kurangnya kecerdasan spiritual peserta didik.<sup>4</sup>

Data di atas menunjukkan kasus kriminalitas yang dilakukan oleh sebagian besar peserta didik yang menunjukkan perbandingan terbalik dengan daerah berlandaskan syari'at islam, yang seharusnya menunjukkan perilaku taat dan gemar dalam menyemarakkan syiar islam, menjadi peserta didik yang cerdas, baik cerdas secara intelektual, sosial, dan spiritual. Pengembangan pribadi peserta didik yang baik tidak lepas dari peran lembaga pendidikan salah satunya ialah sekolah.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang dapat meningkatkan kecerdasan spiritual peserta didik. Di sekolah, guru BK memiliki peranan penting dalam membimbing peserta didik agar memiliki pribadi yang utuh yaitu dengan memiliki kecerdasan spiritual. Peranan ini sangat dipentingkan, karena kehadiran seorang guru BK adalah untuk membimbing anak manusia menjadi manusia dewasa susila yang cakap. Tanpa bimbingan, peserta didik akan mengalami kesulitan dalam menghadapi perkembangan dirinya, dalam hal ini problematika

---

<sup>4</sup> <https://www.acehbisnis.com/2017/12/31/polda-aceh-2017>.

agamanya. Salah satu upaya guru BK dalam membimbing peserta didik ialah dengan diberikannya layanan bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok merupakan salah satu layanan Bimbingan dan Konseling yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama-sama melalui dinamika kelompok, agar memperoleh berbagai bahan pemahaman yang berguna untuk kehidupan diri peserta didik juga untuk perkembangan dirinya, dan untuk pertimbangan dalam pengambilan keputusan atau tindakan tertentu.<sup>5</sup>

Bimbingan kelompok dalam penelitian ini ialah diberikannya game terapi oleh guru BK sebagai salah satu teknik dalam proses bimbingan. Bermain sebagai media terapi berarti melalui bermain sebagai sarana atau media penyembuhan dan pengentasan dari penyakit atau tingkah laku menyimpang peserta didik baik secara jasmani, rohani, maupun sosial. Game terapi merupakan penerapan sistematis dari sekumpulan prinsip belajar terhadap suatu kondisi perilaku yang bermasalah atau dianggap menyimpang dengan melakukan suatu perubahan serta menempatkan peserta didik dalam situasi bermain.<sup>6</sup>

Terapi dilakukan dengan menggunakan kekuatan terapeutik bermain untuk membantu peserta didik mencegah atau menyelesaikan masalah spiritualnya dan membantu peserta didik tumbuh menjadi insan yang sadar akan hakikat hidupnya, karena bimbingan kelompok erat kaitannya dengan bertukar ide dan gagasan juga pemahaman, maka dengan dilaksanakan secara bermain, akan membuat suasana pemberian layanan terasa menyenangkan dan tidak membosankan. Hal ini sesuai dengan hakikat bermain yang sesungguhnya. Sehingga dengan diberikannya game

---

<sup>5</sup>Amin, Samsul Munir, *Bimbingan Dan Konseling Islam*, (Jakarta : Amzah, 2015), h. 290.

<sup>6</sup> [Etheses.uin-malang.ac.id/09410033\\_bab2.pdf](https://etheses.uin-malang.ac.id/09410033_bab2.pdf) (di akses pada tanggal 18 februari 2019).

terapi maka akan memberikan peluang besar bagi peningkatan kecerdasan spiritual peserta didik. Selain itu, game terapi juga memiliki pelaksanaan yang efektif bagi banyak terapis.<sup>7</sup> Kegiatan bermain dalam Bimbingan dan Konseling pada dasarnya adalah pemberian makna pembelajaran kepada peserta didik secara tidak langsung. Adanya pemaknaan dibalik kegiatan bermain dan ada alat permainan sebagai bahan refleksi diri dan membuat peserta didik lebih mengerti maksud permainan.

Beberapa penelitian terdahulu yang telah berhasil mengungkapkan bahwa penerapan bimbingan kelompok memiliki dampak yang baik untuk meningkatkan kecerdasan spiritual siswa. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Sri Mawarni, Rosmawati dan Elni Yakup tentang Pengaruh Bimbingan Kelompok Terhadap Peningkatan Kecerdasan Spiritual Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Pekanbaru Tahun Pelajaran 2014/2015. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kecerdasan spiritual siswa sebelum dan sesudah diberikan bimbingan kelompok terhadap peningkatan kecerdasan spiritual siswa kelas X SMA Negeri 2 Pekanbaru tahun pelajaran 2014/2015. Hasil dari penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh yang positif signifikan bimbingan kelompok terhadap peningkatan kecerdasan spiritual siswa kelas X SMA Negeri 2 Pekanbaru sebesar 25%.

Selain penelitian di atas, Muhaeminah juga pernah melakukan penelitian tentang *Game Therapy* Untuk Meningkatkan *Sense Of Belonging* Anak Panti Asuhan. Kurangnya *sense of belonging* dapat diatasi, salah satunya dengan

---

<sup>7</sup>Muhaeminah, "Game Therapy Untuk Meningkatkan Sense Of Belonging Anak Panti Asuhan". *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, Vol. 03, No.01, Januari 2015, h. 35.

pemberian *game therapy*. *Game therapy* berdasarkan unsur terapiutiknya secara langsung berkaitan erat dengan aspek yang membangun *sense of belonging*. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan efektivitas *game therapy* dalam rangka meningkatkan *sense of belonging* anak panti asuhan Nurul Abyadh Malang.

Melihat keefektifitasan game terapi dan bimbingan kelompok pada penelitian terdahulu, menjadikan peneliti tertarik untuk menerapkan kedua metode tersebut dalam meningkatkan kecerdasan spiritual siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di SMPS Babul Maghfirah Aceh Besar, peneliti melihat aktifitas peserta didik yang di bawah didikan dayah, umumnya menunjukkan perilaku yang sopan, santun juga ramah. Terlihat dari peserta didik di SMPS tersebut ramah menyapa peneliti di awal kunjungan observasi. Merujuk dalam ranah atau lingkungan sekolah, peneliti terlebih dahulu melakukan *preliminary research* bersama guru BK yang ada di sekolah tersebut. Namun, peneliti mendapatkan beberapa kasus yang sering terjadi di sekolah tersebut, seperti perilaku bolos sekolah, menyontek, merokok, dan pacaran. Penyebab utama terjadinya permasalahan tersebut erat kaitannya dengan kurangnya pemahaman spiritual keagamaan peserta didik (tidak berperilaku *shiddiq*) yang mendasari terjadinya penyimpangan atau permasalahan peserta didik.

Kasus yang menjadi perhatian peneliti ialah kasus-kasus yang merujuk pada ketidakjujuran peserta didik selama berada di dayah maupun sekolah. Misalnya, perilaku membolos dan menyontek yang merupakan perilaku

ketidakjujuran peserta didik yang menjadikan pandangan negatif dan menjadi perhatian khusus bagi pihak sekolah dan orang tua. Adapun yang mendominasi terjadinya kasus bolos dan menyontek ialah peserta didik kelas VII. Perilaku membolos sebagian kecil berasal dari faktor belum terbiasanya peserta didik terpisah dari orang tua dan belum timbulnya akan rasa nyaman bertempat tinggal di dayah, sehingga berbagai carapun dilakukan oleh peserta didik untuk pulang ke rumah masing-masing, salah satunya ialah dengan bolos sekolah dan dayah.

Perilaku membolos tidak hanya dilakukan untuk menghindari dari dayah (asrama) saja, akan tetapi terhadap mata pelajaran yang tidak disenangi oleh peserta didik. Peserta didik lebih memilih keluar kelas dengan berbagai alasan seperti meminta izin ke toilet, mengambil buku yang tertinggal, izin karena kurang sehat dan lain-lain. Begitu pula dengan perilaku menyontek yang kerap sudah dianggap menjadi hal yang biasa. Peserta didik tidak lagi malu untuk menyontek pada saat ujian berlangsung atau pada saat guru mata pelajaran memberikan tugas latihan yang seharusnya dikerjakan oleh masing-masing peserta didik. Bahkan adanya ancaman yang dilakukan peserta didik apabila peserta didik yang lain tidak memberikan contekan kepada peserta didik yang mengharapkan contekan tersebut. Peserta didik juga pernah mengaku sering terjadi kehilangan baik benda maupun uang di asrama atau di sekolah, yang tidak diketahui siapa yang melakukan pengambilan tersebut.

Didukung dengan pengamatan yang peneliti lakukan di awal bahwa tingkah laku peserta didik yang ditunjukkan tidak sepenuhnya mencerminkan perilaku *shiddiq* (jujur atau benar), yang merupakan salah satu aspek kecerdasan

spiritual. Tentunya harapan setiap orang tua, guru, dan sejumlah pendidik lainnya menginginkan anak maupun peserta didik yang cerdas dalam spiritualnya, salah satunya dengan menanamkan perilaku *shiddiq* (jujur atau benar), sehingga kecerdasan ini mampu menjadikannya bekal, dan membawanya menuju kehidupan yang bahagia dunia dan juga kehidupan akhirat kelak, dan kecerdasan spiritual mampu mengarahkan dua kecerdasan penting lainnya, yaitu kecerdasan emosional dan kecerdasan intelektualnya.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dalam bentuk skripsi yang berjudul : **“Penerapan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Game Terapi untuk Meningkatkan Kecerdasan Spiritual (*Spiritual Quotient*) Terhadap Siswa di SMPS Babul Maghfirah Aceh Besar.**

### **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah bimbingan kelompok dengan teknik game terapi efektif untuk meningkatkan kecerdasan spiritual siswa di SMPS Babul Maghfirah Aceh Besar ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah bimbingan kelompok dengan teknik game terapi efektif untuk meningkatkan kecerdasan spiritual siswa di SMPS Babul Maghfirah Aceh Besar.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.<sup>8</sup> Hipotesis penelitian ini adalah :

1. Hipotesis Nihil (Ho) : Tidak ada pengaruh penerapan bimbingan kelompok dengan teknik game terapi terhadap peningkatan kecerdasan spiritual siswa di SMPS Babul Maghfirah Aceh Besar.
2. Hipotesis Alternatif (Ha) : Ada pengaruh penerapan bimbingan kelompok dengan teknik game terapi terhadap peningkatan kecerdasan spiritual siswa di SMPS Babul Maghfirah Aceh Besar.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat bagi guru :
  - a. Sebagai salah satu pengetahuan upaya pengembangan pemberian layanan.
  - b. Mengembangkan profesionalitas guru.
  - c. Membuat guru lebih percaya diri dalam memberi pelayanan pembelajaran dan kesempatan untuk berperan aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan diri.
2. Manfaat bagi siswa :
  - a. Memperbaiki cara belajar siswa sehingga pemahaman siswa dapat meningkat.

---

<sup>8</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)*, (Bandung : Alfabeta, 2017), h. 99.

- b. Menjadi model bagi siswa bahwa guru memberikan perhatian dan pelayanan khusus terhadap pribadi siswa.

3. Manfaat bagi sekolah :

- a. Sebagai bahan masukan dalam upaya pengembangan model-model pembelajaran yang lebih inovatif.
- b. Sekolah akan mengalami perbaikan yang lebih pesat karena mampu menangani berbagai permasalahan siswa yang timbul dari dalam diri siswa.
- c. Mampu meningkatkan prestasi sekolah, dengan melihat perbaikan proses dan hasil pemberian layanan terhadap siswa.

4. Manfaat bagi peneliti sendiri :

- a. Bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan pemahaman tentang ilmu kependidikan.
- b. Mendapatkan pengalaman langsung dalam menerapkan bimbingan kelompok dengan teknik game terapi untuk meningkatkan kecerdasan spiritual siswa.
- c. Sebagai bahan masukan untuk penelitian selanjutnya.

5. Manfaat bagi Universitas :

- a. Diharapkan dapat memberikan kontribusi penambahan ilmu pengetahuan, khususnya bagi mahasiswa prodi Bimbingan dan Konseling.
- b. Menjadi bahan bacaan di perpustakaan Universitas atau ruang baca prodi BK dan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa lain.

## F. Definisi Operasional

### 1. Kecerdasan Spiritual (SQ)

Kecerdasan spiritual (SQ) adalah suatu kecerdasan atau kemampuan seseorang yang tertinggi kedudukannya di dalam diri setiap insan. Intelektual (IQ) dan Emosional (EQ) akan berada diposisi yang baik atau bagus apabila insan telah memposisikan spiritual di atasnya. Sehingga dalam keadaan apapun setiap insan mampu membedakan mana yang baik dan yang buruk, mana yang boleh dan harus dikerjakan mana yang harus ditinggalkan.<sup>9</sup> Kecerdasan spiritual merupakan kecerdasan mendasar yang perlu di tanamkan secara baik dalam diri setiap insan, karena jika kecerdasan spiritualnya sudah baik, maka baiklah seluruh kehidupannya. Begitu pula sebaliknya, apabila insan tidak memiliki kecerdasan spiritual, maka emosional dan hawa nafsulah yang merajai kehidupan insan tersebut. Sehingga keimanan kepada Sang Khaliq bukan lagi menjadi tolak ukur kebenaran dan prioritas utama. Adapun yang dimaksudkan atau ditunjukkan dalam penelitian ini adalah meningkatnya kecerdasan spiritual peserta didik yang digambarkan dengan meningkatnya sikap atau perilaku *Shiddiq* (jujur atau benar). Upaya peningkatan kecerdasan spiritual peserta didik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah dengan diberikannya layanan bimbingan kelompok.

### 2. Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok adalah layanan bimbingan yang diberikan dalam suasana kelompok. Gazda mengemukakan bahwa bimbingan kelompok di sekolah merupakan kegiatan informasi pada sekelompok siswa untuk membantu mereka

---

<sup>9</sup>Ary Ginanjar Agustian, *Rahasia Sukses Membangkitkan ESQ Power*, (Jakarta : ARGA, 2004), h.45.

menyusun rencana dan keputusan yang tepat. Gazda juga menyebutkan bahwa bimbingan kelompok diselenggarakan untuk memberikan informasi yang bersifat personal.<sup>10</sup> Bimbingan kelompok merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kecerdasan spiritual peserta didik karena bimbingan yang dilakukan secara berkelompok dengan memanfaatkan dinamika kelompok dan memungkinkan diperolehnya pemahaman seputar kehidupan siswa yang bermanfaat terkhusus untuk pemahaman spiritualnya kini, besok, dan selama hidupnya. Bimbingan kelompok pada penelitian ini adalah diterapkannya teknik game terapi sebagai upaya peningkatan kecerdasan spiritual peserta didik.

### 3. Game Terapi

Game terapi adalah game yang digunakan sebagai media untuk terapi. Dijelaskan oleh Mader, Natkin, dan Levieux, bahwa game terapi merupakan salah satu bentuk terapi dimana game difungsikan menjadi sebuah pengaturan terhadap kondisi khusus atau pemberian perlakuan untuk meredakan gangguan dalam hal ini kondisi psikologis (rohani).<sup>11</sup> Game terapi merupakan istilah terapi yang memfungsikan game sebagai alat perubahan tingkah laku, sehingga tingkah laku negatif dapat diperbaiki menjadi tingkah laku positif dengan bantuan game yang dilakukan sebagai alat atau bahan terapi perubahan tingkah laku. Adapun jenis game yang digunakan untuk melihat perilaku jujur dalam penelitian ini ialah game puzzle sebelah, menara stik es, *word square*, kembalikan tas berisi 50 juta, dan congklak.

---

<sup>10</sup>Prayitno. Amti, Erman, *Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2013), h. 309.

<sup>11</sup>Muhaeminah, "Game Therapy...", Vol. 03, No. 01 Januari 2015.

## BAB II

### LANDASAN TEORETIS

#### A. Kecerdasan Spiritual (*Spiritual Quotient*)

##### 1. Pengertian Kecerdasan Spiritual

Kecerdasan dalam Bahasa Inggris disebut *intelligence* dan dalam Bahasa Arab disebut *al-dzaka* menurut arti bahasa adalah pemahaman, kecepatan, dan kesempurnaan sesuatu. Dalam arti, kemampuan (*al-qudrah*) dalam memahami sesuatu secara cepat dan sempurna.<sup>13</sup> Kecerdasan disebut suatu kemampuan dalam menerima suatu hal yang baru secara baik dan sempurna.

Sedangkan istilah “spiritual” dalam bahasa Inggris berasal dari kata *spirit*, dalam *Oxford Advanced Learner’s Dictionary*, istilah *spirit* antara lain memiliki cakupan makna : jiwa, arwah/roh, *soul*, semangat, hantu, moral dan tujuan atau makna yang hakiki. Sedangkan dalam Bahasa Arab, istilah “spiritual” terkait dengan yang *ruhani* dan *ma’nawi* dari segala sesuatu.<sup>14</sup> Spiritual merupakan hal yang bermakna keEsaan kepada Allah *subhanahu wa ta’ala* dan ketauhidan. Kecerdasan spiritual berkaitan dengan agama, dapat dikatakan apabila hubungan seseorang dengan Allah baik, maka secara langsung seseorang akan memiliki hubungan yang baik dengan manusia lainnya.

---

<sup>13</sup>Ramayulis, *Psikologi Agama*, (Jakarta : Kalam Mulia, 2013), h. 89.

<sup>14</sup>Tobroni, *The spiritual Leadership Pengefektifan Organisasi Noble Industry Melalui Prinsip-Prinsip Spiritual Etis*, (Malang : Universitas Muhammadiyah Malang, 2005), h. 5.

Makna inti dari kata *spirit* berikut kata jadiannya seperti *spiritual* dan spiritualitas (*spirituality*) adalah bermuara kepada kehakikian, keabdian dan *ruh*, bukan yang sifatnya sementara dan tiruan. Spiritual artinya *spirit* atau murni.<sup>15</sup>

Perspektif agama, dimensi spiritual senantiasa berkaitan secara langsung dengan realitas Tuhan, Ilahi, Allah Yang Maha Esa. Spiritual bukan sesuatu yang asing bagi manusia karena merupakan inti (*core*) kemanusiaan itu sendiri. Manusia terdiri dari unsur material dan spiritual atau unsur jasmani dan ruhani. Perilaku manusia merupakan produk tarik-menarik antara energi spiritual dan material atau antara dimensi ruhaniah dan jasmaniah.

Dorongan spiritual senantiasa membuat kemungkinan membawa dimensi material manusia kepada dimensi spiritualnya (*ruh*, keIlahian). Caranya adalah dengan memahami dan menginternalisasi sifat-sifat-Nya, menjalani kehidupan sesuai dengan petunjuk-Nya dan meneladani Rasul-Nya. Tujuannya adalah untuk memperoleh Ridho-Nya, menjadi “hamba” Allah, “kekasih” Allah. Inilah manusia yang suci, yang keberadaannya membawa kegembiraan bagi manusia-manusia yang lainnya.<sup>16</sup> Spiritual tidak hanya membawa manusia menjadi manusia seutuhnya secara pribadi, melainkan manusia yang terdorong spiritualnya akan bermanfaat bagi orang lain.

Danah Zohar dan Marshall mendefinisikan kecerdasan spiritual adalah kecerdasan untuk menghadapi persoalan makna atau *value*, yaitu kecerdasan untuk menempatkan perilaku dan hidup kita dalam konteks makna yang lebih luas

---

<sup>15</sup>Ary Ginanjar Agustian, *Rahasia Sukses Membangkitkan ESQ Power*, (Jakarta : ARGA, 2004), h.51.

<sup>16</sup>Tobroni, *The spiritual...*, h. 5-6.

dan kaya.<sup>17</sup> Kecerdasan spiritual, ialah kecerdasan untuk menilai bahwa tindakan atau jalan hidup seseorang lebih bermakna dibandingkan dengan yang lain.

Sementara menurut Kalil Khawari, kecerdasan spiritual merupakan fakultas dari dimensi non-material kita, yaitu ruh manusia. Inilah intan yang belum terasah, yang kita semua memilikinya. Kita semua harus mengenalinya apa adanya, menggosoknya sehingga berkilap dengan tekat yang besar dan menggunakannya untuk memperoleh kebahagiaan abadi.<sup>18</sup> Dapat dipahami bahwasanya kecerdasan spiritual berada didasar hati nurani manusia yang harus terus dikenali dan difungsikan dengan baik, sehingga dapat mencapai kehidupan bahagia yang abadi.

Muhammad Zuhri dengan nada yang sama memberikan definisi, kecerdasan spiritual adalah kecerdasan manusia yang digunakan untuk berhubungan dengan Tuhan. Potensi kecerdasan spiritual setiap orang sangat besar dan tidak dibatasi oleh faktor keturunan, lingkungan atau materi lainnya.<sup>19</sup> Kecerdasan spiritual tidak ditentukan dan dibatasi oleh faktor manapun, sehingga memiliki peluang untuk mampu ditingkatkan oleh manusia.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwasanya kecerdasan spiritual merupakan kecerdasan yang Allah berikan kepada manusia yang senantiasa hanya untuk mengenal akan kesejatian diri manusia, dan hakikat kemanusiaan itu ialah pengabdian seorang hamba yang selalu taat akan perintah Allah *subhanahu wa ta'ala*, misalnya pada saat melaksanakan ibadah shalat.

---

<sup>17</sup>Ramayulis, *Psikologi Agama...*, h. 95-96.

<sup>18</sup>Wiyani, Novan Ardy, *Pendidikan Karakter Berbasis Iman dan Taqwa*, (Yogyakarta : Teras, 2012), h. 62.

<sup>19</sup>Wiyani, Novan Ardy, *Pendidikan Karakter ...*, h. 62-63.

Sehingga apabila hubungan manusia dengan Rabbnya sudah baik, maka akan baik pula kehidupannya sesama manusia. Akan timbulnya suasana ketenangan dan kedamaian di dalam hati manusia.

Selanjutnya, Zohar dan Marshall menyebut kecerdasan spiritual sebagai *the iltimate intelligence*. Kalau dalam diri manusia terdapat ketiga jenis kecerdasan yaitu kecerdasan intelektual, (*intellectual quotient*, IQ), kecerdasan emosional (*emotional quotient*, EQ), dan kecerdasan spiritual (*spiritual quotient*, SQ), maka SQ merupakan fondasi yang diperlukan bagi keefektifan dua kecerdasan yang lain. “*SQ is the necessary foundation for the functioning of both IQ and EQ. It is our ultimate intelligence.*”<sup>20</sup>

SQ adalah landasan yang diperlukan untuk memfungsikan IQ dan EQ secara efektif. Bahkan SQ merupakan kecerdasan tertinggi kita. Seperti kecerdasan IQ dan EQ, SQ dapat ditingkatkan dan diturunkan, hanya saja peluang ditingkatkan tidak terbatas.

Jika ditinjau dari ilmu saraf, semua sifat kecerdasan itu bekerja melalui dan dikendalikan oleh otak. Pengorganisasian saraf yang memungkinkan untuk berfikir rasional, logis, dan taat azaz disebut dengan IQ, yang memungkinkan untuk berfikir asosiatif yang terbentuk oleh kebenaran dan kemampuan untuk mengenali pola-pola emosi disebut EQ, sedangkan yang memungkinkan untuk berfikir kreatif, berwawasan jauh, membuat dan menata kembali, mentransformasikan dua jenis berfikir sebelumnya disebut dengan SQ.

---

<sup>20</sup>Danah Zohar dan Ian Marshall, *SQ. Spiritual Intelligence, The Ultimate Intelligence*, (London : Bloomsbury, 2000), h. 3-4.

SQ merupakan suatu kecerdasan yang memberi makna, yang melakukan kontekstualisasi, dan bersifat transformatif.<sup>21</sup> Jelas bahwasanya SQ mampu mengendalikan dua kecerdasan sebelumnya yaitu IQ dan EQ, sehingga untuk menjadi manusia seutuhnya dan bahagia adalah dengan memiliki kecerdasan spiritual (SQ).

Kecerdasan spiritual (SQ) menurut penelitian-penelitian di bidang neurology, punya tempat yang khusus dalam otak. Ada bagian dari otak kita yang memiliki kemampuan untuk mengalami pengalaman-pengalaman spiritual, misalnya untuk mengenal Allah dengan memahami sifat-sifat Allah. Maksudnya adalah menyadari kehadiran Allah di sekitar kita dan untuk memberi makna dalam kehidupan.<sup>22</sup> Orang yang cerdas secara spiritual dapat dilihat mampu dalam memberi makna dalam kehidupannya, senang berperilaku baik, senang menolong orang lain, menemukan tujuan hidup, merasa ada misi mulia yang harus dijalankan, dan merasa Allah selalu melihat dan mengawasinya.

Kecerdasan spiritual merupakan kecerdasan untuk menempatkan perilaku dan hidup kita secara professional dalam konteks makna yang lebih luas; kecerdasan spiritual dapat dijadikan landasan yang diperlukan untuk memfungsikan kecerdasan intelektual dan emosional.<sup>23</sup>

Dikatakan kecerdasan spiritual, dan bukan kecerdasan yang lainnya, karena kecerdasan dari jenis ini sesungguhnya tumbuh dari fitrah manusia itu sendiri. Kecerdasan spiritual adalah kecerdasan yang dipakai untuk merengkuh

---

<sup>21</sup>Rammayulis, *Psikologi Agama...*, h. 95-96.

<sup>22</sup>Wiyani, Novan Ardy, *Pendidikan Karakter...*, h. 64.

<sup>23</sup>Soefandi, Indra, *Strategi Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak*, (Jakarta : Bee Media Pustaka, 2014), h. 40.

makna, nilai, tujuan terdalam, dan motivasi tertinggi. Kecerdasan spiritual adalah cara yang dipakai untuk menggunakan makna, nilai, tujuan, dan motivasi itu dalam proses manusia berfikir, dalam keputusan-keputusan yang dibuatnya, dan dalam segala sesuatu yang dipikir itu patut dilakukan. Keputusan-keputusan itu mencakup pula cara manusia mengumpulkan dan mengalokasikan kekayaan materil setiap individu.<sup>24</sup>

Kecerdasan spiritual adalah kecerdasan moral seseorang, yang memberikan sebuah kemampuan bawaan untuk membedakan yang benar dan yang salah. Kecerdasan spiritual adalah kecerdasan yang digunakan dalam membuat kebaikan, kebenaran, keindahan, dan kasih sayang dalam hidup manusia. dikatakan juga bahwa kecerdasan spiritual adalah kecerdasan jiwa.

Kamus lengkap psikologi menjelaskan bahwa, kecerdasan spiritual adalah kemampuan untuk mengaktualisasikan nilai-nilai ibadah terhadap setiap perilaku dan kegiatan melalui langkah-langkah dan pemikiran yang bersifat fitrah menuju manusia seutuhnya dan memiliki pola pemikiran tauhid serta berprinsip hanya kepada Allah *subhanahu wa ta'ala*.<sup>25</sup> Lebih lanjut, menurut Conny sisi spiritual ini adalah kemampuan dan kesadaran seseorang terhadap keberadaan Sang Pencipta yaitu Allah *Subhanahu wa ta'ala*.

Kemampuan menyadari bahwa manusia adalah ciptaan Allah yang paling sempurna namun dengan kemampuan yang terbatas. Sisi spiritual ini sangat

---

<sup>24</sup>Bambang Q-Aness, Adang Hambali, *Pendidikan Karakter Berbasis Al-Qur'an*, (Bandung : Simbiosis Rekatama Media, 2009), h. 16.

<sup>25</sup>Chaplin, *Kamus Lengkap Psikologi*, (Jakarta : Rajawali, 1989), h. 480.

penting diperhatikan, karena tanpa landasan moral dan nilai yang benar manusia akan kehilangan arah.<sup>26</sup>

Pengetahuan dan pemahaman kita akan segala sesuatunya tidak lepas dari penjagaan dan pengawasan Allah *subhanahu wa ta'ala*, agar hidup selalu tenang dan bahagia maka kecerdasan spiritual harus ditumbuhkan dalam diri pribadi. Pembentukan akhlakul karimah dan pemahaman kaidah-kaidah yang benar mampu menjadikan manusia menjadi manusia yang terus dalam perjalanan hidup yang benar, sesuai dengan ajaran Allah dan Rasul-Nya.

Membaca pena Allah *subhanahu wa ta'ala* berarti mengaktualkan inteligensi spiritual. Kecerdasan manusia sangat tergantung pada kemampuannya mengaktualkan inteligensi spiritual. Orang cerdas adalah mereka yang mampu mengapresiasi kehidupan, serta mencari tahu dan jawaban atas berbagai persoalan kehidupan. Mereka itulah orang-orang yang berhasil mengaktualkan inteligensi spiritualnya secara optimal.

Kecerdasan spiritual memandang dan menginterpretasikan sesuatu tak hanya bersifat kuantitatif dan fenomenal, tetapi melangkah lebih jauh dan mendalam, yakni pada dataran epistemik dan ontologism (substansial). Kecerdasan spiritual juga berada dengan kecerdasan emosional, dalam melihat dan menyadari diri. Pada kecerdasan emosional, manusia dilihat dan dianalisis dalam batas-batas psikologis dan sosial, sementara pada kecerdasan spiritual, manusia diinterpretasi dan dipandang eksistensinya sampai tingkat univesal.<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup>Conny R. Semiawan, *Petunjuk Layanan dan Pembinaan Kecerdasan Anak Sejak Pranatal Sampai Dengan Usia Sekolah Dasar*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2002), h. 14-15.

<sup>27</sup>Suharsono, *Melejitkan IQ, IE, & IS*, (Depok : Inisiasi Press, 2005), h. 148-150.

Dipahami bahwasanya kecerdasan spiritual tidak hanya memandang dan menilai sesuatu dari besar dan banyaknya saja melainkan secara mendalam yakni inti dari keberadaan sesuatu yang bersifat konkret dan mendalam. Kecerdasan spiritual manusia mengkomunikasikan sesuatu melalui lisan dan gerak yang lebih jelas dan dilihat keberadaannya mulai dari dalam diri individu tersebut sampai pada perilaku yang terlihat atau tampak.

## 2. Aspek dan Karakteristik Kecerdasan Spiritual

Menurut Ary Ginanjar Agustian dalam buku Tasmara, aspek-aspek kecerdasan spiritual yaitu, Shiddiq, Istiqomah, Fathanah, Amanah, dan Tabligh.<sup>28</sup>

### a. Shiddiq (jujur atau benar)

“Shiddiq” merupakan salah satu sifat utama Rasulullah Muhammad *Sallallahu alaihi Wassalam*. Jujur merupakan perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.<sup>29</sup>

Sikap jujur mampu membawa kita menjadi pribadi yang lebih mulia menurut Allah dan juga orang lain.

### b. Istiqamah (konsisten)

Istiqamah merupakan sebagai bentuk kualitas batin yang melahirkan sikap konsisten (taat azas) dan teguh pendirian untuk menegakkan dan membentuk sesuatu menuju pada kesempurnaan atau kondisi yang lebih baik.

<sup>28</sup>Toto Tasmara, *Kecerdasan Ruhaniah (Transcendental Intelligence : Membentuk Kepribadian yang Bertanggungjawab, Profesional, dan Berakhlak)*, (Jakarta : Gema Insani, 2001), h.189.

<sup>29</sup>Ulil Amri Syafri, *Pendidikan Karakter Berbasis Al-Qur'an*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada,2012), h. Xi.

Sikap istiqamah ini dapat dinampakkan oleh orang-orang yang :

1) Mempunyai tujuan

Seseorang mempunyai tujuan atau visi yang jelas dan dihayatinya tujuan tersebut sebagai sesuatu yang penuh kebermaknaan, mereka pun sadar bahwa pencapaian tujuan tidaklah datang begitu saja, melainkan harus diperjuangkan dengan penuh kesabaran, kebijakan, kewaspadaan, dan perbuatan yang memberikan kebaikan semata.

Bagi orang yang cerdas tentulah visi yang dirancang bagi kehidupannya tidaklah semata duniawi melainkan jauh menembus batas kehidupan dunia, yaitu kehidupan abadi nan sentosa diakhirat, berupa “perjumpaan” dengan Sang Kekasih, yaitu Allah *subhanahu wa ta'ala* Sang Pencipta segala kehidupan.<sup>30</sup> Sebagaimana Firman Allah *subhanahu wa ta'ala* dalam QS. Al-Kahfi ayat 110 :

...فَمَنْ كَانَ يَرْجُوا لِقَاءَ رَبِّهِ فَلْيَعْمَلْ عَمَلًا صَالِحًا وَلَا يُشْرِكْ بِعِبَادَةِ رَبِّهِ أَحَدًا

yang artinya : “...Barang siapa mengharap perjumpaan dengan Tuhannya, maka hendaklah ia mengerjakan amal sholeh dan janganlah ia mempersekutukan seorang pun dalam beribadat kepada Tuhannya”.

2) Kreatif

Orang yang memiliki sifat istiqamah akan terlihat dari kreativitasnya, yaitu kemampuan untuk menghasilkan sesuatu melalui gagasan-gagasannya yang segar dan jernih, mereka mampu melakukan deteksi dini terhadap permasalahan yang dihadapinya, haus akan informasi, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi (*curiosity*) serta tidak

<sup>30</sup>Akh. Muwafik Saleh, *Membangun Karakter Dengan Hati Nurani*, (Jakarta : Erlangga, 2012), h. 36.

pernah takut akan kegagalan.<sup>31</sup> Berfikir kreatif adalah kemampuan seseorang untuk melihat sesuatu yang biasa dengan cara yang tidak biasa disertai dengan imajinasi dan pemikiran ilmiah, dalam rangka mencari atau menciptakan gagasan baru yang mampu menghasilkan sesuatu yang berbeda dengan yang sudah ada. Seorang yang kreatif akan menilai setiap realitas dari sudut pandang yang berbeda dari orang kebanyakan. Sikap kreatif adalah sesuatu yang naluriah dan alami pasti ada dalam diri setiap manusia. kreatifitas adalah sikap yang menjadikan kehidupan ini terus berlangsung.

### 3) Menghargai waktu

Pepatah mengataka “waktu adalah uang”, hal ini membuktikan betapa pentingnya sebuah waktu dalam kehidupan semua manusia di muka bumi ini. Waktu adalah aset Ilahiah yang paling berharga, bahkan merupakan kehidupan yang tidak dapat disia-siakan. Rasulullah *sallallahu alaihi wassalam* bersabda : “*Jangan mencerca waktu karena Allah pemilik Waktu.*” (HR Ahmad).

### 4) Sabar

Sabar merupakan suasana batin yang tetap tabah, istiqamah pada awal dan akhir ketika menghadapi tantangan, dan mengemban tugas dengan hati yang tabah dan optimis, sehingga dalam jiwa orang yang sabar tersebut terkandung beberapa hal yang diantaranya seperti menerima dan menghadapi tantangan dengan tetap konsisten dan berpengharapan,

---

<sup>31</sup>Akh. Muwafik Saleh, *Membangun Karakter...*, h. 162-163.

berkeyakinan Allah tidak akan memberi beban diluar batas kemampuan makhlukNya. Mereka tetap mengendalikan dirinya dan mampu melihat sesuatu dalam perspektif yang luas, tidak hanya melihat apa yang tampak, tetapi juga melihat sesuatu dalam kaitannya dengan yang lain.

**c. Fathanah (kemahiran atau cerdas)**

Fathanah diartikan sebagai kemahiran, atau penguasaan terhadap bidang tertentu, pada hal makna fathanah merujuk pada dimensi mental yang sangat mendasar dan menyeluruh. Seseorang yang memiliki sikap fathanah, tidak hanya menguasai bidangnya saja begitu juga dengan bidang-bidang yang lain yang didasarkan pada sikap moral atau akhlak yang luhur.

**d. Amanah (dapat dipercaya)**

Amanah memiliki arti dapat dipercaya. Lawan dari amanah adalah khianat yang merupakan salah satu karakter orang munafik. Seseorang yang memiliki sifat amanah dapat memegang janji dengan baik. Apa yang telah dipercayakan orang lain kepadanya akan ditunaikan dengan penuh tanggung jawab, ia tidak pernah berkhianat dan mengingkari janji. Perkataannya mengandung kebaikan dan kebenaran, sehingga selalu dipercaya orang lain.

**e. Tabligh (menyampaikan)**

Fitrah manusia sejak kelahirannya adalah kebutuhan dirinya kepada orang lain. Kita tidak mungkin dapat berkembang dan sukses kecuali ada kehadiran orang lain. Seorang muslim tidak mungkin bersikap selfish, egois, atau ananiyah (hanya mementingkan dirinya sendiri). Bahkan tidak mungkin mensucikan dirinya tanpa berupaya untuk menyucikan orang lain.

Kehadirannya ditengah-tengah pergaulan harus memberikan makna bagi orang lain bagaikan pelita yang berbinar memberi cahaya terang bagi mereka yang kegelapan. Mereka yang memiliki sifat tablig mampu membaca suasana hati orang lain dan berbicara dengan kerangka pengalaman serta lebih banyak belajar dari pengalaman dalam menghadapi persoalan-persoalan hidup.<sup>32</sup>

Keempat sifat Rasulullah *Sallallahu alaihi Wassalam* yang berhasil mengantarkan umatnya ke zaman keemasan Islam, yaitu “FAST” yaitu : Fathonah (*intelligent*), Amanah (*accountable*), Siddiq (*honest*), Tabligh (*cooperative*). Contoh teladan yang baik dari Rasulullah sudah Allahabadikan dalam QS. Al-Ahzab ayat 21 :

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُو اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ  
كَثِيرًا

yang artinya : “*Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan dia banyak menyebut Allah.*<sup>33</sup>

Berdasarkan kelima aspek kecerdasan ruhaniah tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kecerdasan spiritual adalah kemampuan atau kapasitas seseorang untuk penggunaan nilai-nilai agama baik dalam berhubungan secara vertikal atau hubungan dengan Allah *subhanahu wa ta'ala* (*hab lum minallah*) dan hubungan secara horizontal atau hubungan sesama manusia (*hab lum minan nas*) yang dapat dijadikan pedoman suatu perbuatan yang bertanggung jawab

<sup>32</sup>Tobroni, *The Spiritual...*, h. 24.

<sup>33</sup>Ary Ginanjar Agustian, *Rahasia Sukses...*, h. 55-56.

didunia maupun diakhirat.<sup>34</sup> Kecerdasan spiritual menjamin kehidupan bahagia dunia dan akhirat.

Hal yang menjadi karakteristik kecerdasan spiritual dalam Islam ialah hal-hal yang berhubungan dengan kecakapan spiritual seperti konsistensi (istiqamah), kerendahan hati (tawadhuk), berusaha dan berserah diri (tawakkal), ketulusan (keikhlasan), totalitas (kaffah), keseimbangan (tawazun), integritas dan penyempurnaan (ihsan), semua itu dinamakan *Akhlakul Karimah*.<sup>35</sup> Setiap manusia telah dianugerahi sebuah potensi dalam dirinya oleh Sang Khaliq, yang disebut kecerdasan. Hanya saja bagaimana ia bersikap dalam menerimanya, apakah hanya membiarkan tanpa melakukan suatu upaya untuk mengembangkannya. Semua tergantung pada setiap individu yang memilikinya. Oleh karena itu, kecerdasan spiritual tersebut sebenarnya adalah akhlak di dalam agama Islam yang telah diajarkan oleh Baginda Besar Rasulullah *sallallahu alaihi wassalam* jauh sebelum ESQ dikenalkan.

Apabila karakter kecerdasan spiritual tersebut dijaga dan diamankan dengan baik, maka peserta didik tersebut terwujud dalam dirinya akhlak yang mulia, yang merupakan syarat dalam keberhasilan dan melahirkan sikap ma'ruf anak didik. Adapun yang dimaksudkan dalam penelitian ini ialah meningkatnya kecerdasan spiritual siswa dilihat dari aspek kejujuran siswa di SMPS Babul Maghfirah Aceh Besar.

---

<sup>34</sup>Tasmara, Toto, *Kecerdasan Rohaniah : Trasendental Intellegence*, (Jakarta: Gema Insani Press, 2001), h.15.

<sup>35</sup>Ary Ginanjar Agustian, *Rahasia Sukses Membangun Kecerdasan Emosi dan Spiritual ESQ Emosional Quotient Berdasarkan Rukun Imman dan 5 Rukun Islam*, (Jakarta : Arga, 2001), h. 199-200.

### 3. Prilaku *Shiddiq* (jujur)

#### a. Pengertian *shiddiq* (jujur)

Dikatakan *shiddiq*, karena jujur memiliki makna yang sama dengan kata benar, nyata, atau berkata benar (dalam bahasa Arab : “*as-sidqu*” atau “*siddiq*”) dengan lawan kata adalah dusta. Secara istilah, jujur atau *shiddiq* bermakna kesesuaian antara ucapan dengan perbuatan, kesesuaian informasi dengan kenyataan, ketegasan dan kemantapan hati, dan sesuatu yang tidak dicampuri dengan kedustaan.<sup>36</sup>

Jujur adalah cerminan seseorang yang beriman, perkataan harus sesuai dengan perbuatan. Perilaku jujur dapat menghantarkan seseorang menuju kesuksesan dunia dan akhirat. Bahkan sifat jujur adalah sifat wajib yang dimiliki nabi dan rasul. Artinya, apabila seseorang konsisten mempertahankan kejujuran, maka ia telah memiliki separuh dari sifat kenabian.

Jujur adalah sikap yang dimiliki seseorang yang senantiasa berpijak pada kebenaran, terhindar dari indikasi kemunafikan, kepalsuan, rekayasa, basa-basi, kepura-puraan, dan perbuatan manipulatif.<sup>37</sup> Jujur artinya sikap lurus hati, tidak curang, tulus, dan ikhlas. Orang yang jujur selalu berbuat

---

<sup>36</sup>Nelty Khairiyah dan Endi suhendi Zen, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Untuk SMA/MA/SMK/MAK Kelas X*, (Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016), h. 36.

<sup>37</sup>Cheoroni, Muh. Syafrudin, dan Nurokhim, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Jilid 2 Untuk SMP Kelas VIII*, (Jakarta : Erlangga, 2016), h. 97.

atau berkata apa adanya, tidak menambah atau mengurangi fakta, tidak memanipulasi fakta, dan bersifat obyektif.<sup>38</sup>

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *shiddiq* (jujur) merupakan sikap atau perilaku yang wajib dimiliki oleh setiap orang yang beriman, dengan sifat jujur maka akan senantiasa membawa manusia ke arah pribadi yang lebih mulia menurut Allah *subhanahu wa ta'ala* dan juga terhormat di mata manusia. Dengan menanamkan sifat *shiddiq* (jujur) maka manusia akan cerdas secara spiritualnya. Secara pribadi manusia akan takut berbohong atau dusta, karena dia tahu Allah Maha Mengetahui dan Maha Melihat segala perbuatan maupun isi hati dari setiap manusia.

Seperti contoh membolos sekolah, itu adalah perbuatan membohongi orang tua dan dirinya sendiri, berbuat curang dengan mencontoh pekerjaan teman sewaktu ulangan, itu juga merupakan contoh perbuatan tidak jujur, dan masih banyak contoh lainnya yang kita temui dalam kehidupan sehari-hari. Dan Allah sangat membenci perilaku tidak jujur atau dusta, seperti sabda Rasulullah *sallallahu 'alaihi wa salam* :

*"Hendaklah kalian menghiasi diri dengan kejujuran, karena kejujuran itu membimbing orang pada kebaikan, dan kebaikan itu mengawal orang ke surga, dan selama orang itu senantiasa bersikap jujur, sehingga Allah menetapkannya sebagai orang yang shiddiqan (jujur). Dan hendaklah kalian menjauhkan diri dari kebohongan, karena kebohongan itu mengiring orang pada kejahatan, dan sesungguhnya kejahatan itu menjerumuskan orang ke api neraka. Dan orang yang selalu berbohong, Allah menetapkannya sebagai kadz-dzaaban (pembohong)."* (HR Bukhari 5/2261 h.n 5743 dan Muslim 4/2012 h.n 2607).<sup>39</sup>

<sup>38</sup>M. Nasikhin, Hanif Nurcholis, *Pedoman Belajar Agama Islam Jilid 3 untuk SMP Kelas 3*, (Jakarta : Erlangga, 2003), h. 34-35.

<sup>39</sup>Prayitno, Irwan, Basa, Datuak Rajo Bandaro, *Anakku Penyejuk Hatiku*, (Bekasi : Pustaka Tarbiatuna, 2004), h. 568-569.

Nilai kejujuran merupakan mahkota kepribadian orang-orang mulia yang telah dijanjikan Allah *subhanahu wa ta'ala* akan memperoleh limpahan nikmat dari-Nya. Perilaku jujur adalah perilaku yang diikuti dengan sikap tanggung jawab atas apa yang diperbuatnya, karena dia tidak pernah berfikir untuk melemparkan tanggung jawab kepada orang lain, sebab sikap tidak bertanggung jawab merupakan penghinaan terhadap diri sendiri dan merugikan orang lain.

Kejujuran sebagai sumber keberhasilan, kebahagiaan, serta ketentraman, harus dimiliki oleh setiap muslim. Bahkan, seorang muslim wajib pula menanamkan nilai kejujuran sejak dini hingga pada akhirnya mereka menjadi generasi yang sukses dalam mengarungi kehidupan ini.

Perilaku *Shiddiq* (jujur) merupakan salah satu perilaku dari aspek kecerdasan spiritual yang mampu memakmurkan setiap kondisi kehidupan. Maksudnya, hanya kejujuranlah yang dapat mengembangkan kondisi kehidupan ke arah yang lebih baik, tanpa kejujuran kondisi kehidupan pasti terganggu dan dapat membawa dampak pada kemunduran dari segala upaya yang dilakukan.

Perilaku *shiddiq* juga merupakan salah satu sifat yang menghiasi kehidupan baginda Rasulullah *sallallahu 'alaihi wa salam* yang merupakan panutan setiap umat. Jujur dalam berbicara, bertindak, bahkan dalam berfikir merupakan cermin keutuhan pribadi beliau, sehingga sudah sangat patut memiliki pribadi jujur menjadi karakter utama setiap pribadi muslim.

---

b. Macam-macam sifat *shiddiq* (jujur)

Imam Al-Ghazali membagi sifat *shiddiq* (jujur) sebagai berikut :<sup>40</sup>

1) Jujur dalam niat atau berkehendak, yaitu tiada dorongan bagi seseorang dalam segala tindakan dan gerakannya selain karena Allah *subhanahu wa ta'ala*, dan ingin mencapai ridho-Nya.

2) Jujur dalam perkataan (lisan), yaitu sesuai berita yang diterima dengan yang disampaikan. Setiap orang harus dapat memelihara perkataannya. Ia tidak berkata kecuali dengan jujur. Menepati janji termasuk jujur jenis ini. Setiap hamba berkewajiban menjaga lisannya, yakni berbicara jujur dan dianjurkan menghindari kata-kata sndiran karena hal itu sepadan dengan kebohongan.

3) Jujur dalam perbuatan/amaliah, yaitu beramal dengan sungguh-sungguh sehingga perbuatan *zahirnya* tidak menunjukkan sesuatu yang ada dalam batinnya dan menjadi tabiat bagi dirinya. Jujur dalam perbuatan berarti seimbang antara lahiriah dan batiniah hingga tidaklah berbeda antara amal lahir dan amal batin.

Sikap jujur merupakan faktor terbesar tegaknya agama dan dunia. Kehidupan dunia akan hancur dan agama juga akan menjadi lemah di atas kebohongan, khianat, serta perbuatan curang.<sup>41</sup> Kejujuran menjadikan hati manusia menjadi tenang, nyaman, dan tenteram. Ketika kita berkata jujur, tidak akan ada ketakutan yang mengikuti. Kejujuran merupakan fondasi atas

<sup>40</sup>Nelty Khairiyah dan Endi suhendi Zen, *Pendidikan Agama...*, h. 37.

<sup>41</sup>Mustahdi dan Mustakim "Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Edisi Revisi", *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*, Jakarta, 2017, h. 20.

tegaknya suatu nilai-nilai kebenaran, karena jujur identik dengan kebenaran.

Allah *subhanahu wa ta'ala* berfirman dalam QS Al-Ahzab ayat 70 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا

yang artinya : “Wahai orang-orang yang beriman! Bertakwalah kamu kepada Allah *subhanahu wa ta'ala* dan ucapkanlah perkataan yang benar”.<sup>42</sup>

c. Pentingnya memiliki sifat *shiddiq* (jujur)

Nabi menganjurkan kita sebagai umatnya untuk selalu jujur. Kejujuran merupakan akhlak mulia yang akan mengarahkan pemiliknya kepada kebajikan. Sifat jujur merupakan tanda keislaman seseorang dan juga tanda kesempurnaan bagi si pemilik sifat tersebut. Pemilik kejujuran memiliki kedudukan yang tinggi di dunia dan akhirat.<sup>43</sup> Dengan kejujuran, seorang hamba akan mencapai derajat orang-orang yang mulia dan selamat dari segala keburukan. Jujur sesungguhnya berbeda dengan pura-pura jujur. Orang yang pura-pura jujur berarti tidak ikhlas dalam berbuat.

d. Usaha pencapaian sifat *shiddiq* (jujur)

Sikap atau perilaku jujur merupakan salah satu cerminan dari manusia berakhlakul karimah. Dalam usaha untuk mencapai spiritual sifat Shiddiq seseorang haruslah :

1) Jujur terhadap diri sendiri.

Salah satu contoh jujur pada diri sendiri adalah pada saat seseorang melaksanakan sholat, begitu taat dan bersungguh-sungguh untuk

<sup>42</sup>Departemen Agama R.I., *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta : Yayasan Penyelenggara Penterjemah Al-Qur'an, 2015), h.428.

<sup>43</sup>Mustahdi dan Mustakim “Pendidikan Agama..., h. 24.

mengikuti seluruh proses sholat dari mulai takbir sampai dengan salam, ritual sholat melahirkan nuansa kejujuran dan melaksanakan seluruh kewajiban dengan penuh tanggung jawab, bagi orang-orang yang shiddiq, nilai sholat tidak berhenti sampai salam, tetapi salam justru merupakan awal bagi dirinya untuk membuktikan hasil sholatnya dalam kehidupan secara aktual dan penuh makna manfaat. Dalam kehidupan sehari-harinya pun ada perasaan takut akan berbuat maksiat, sebab dia tahu ada Allah *subhanahu wa ta'ala* yang selalu mengawasi segala perbuatan yang dikerjakannya. Sehingga perilaku maksiat jarang diperbuatnya.

#### 2) Jujur terhadap orang lain.

Sikap jujur pada orang lain berarti sangat prihatin melihat penderitaan yang dialami oleh mereka. Sehingga, seseorang yang shiddiq mempunyai sikap dan mempunyai jiwa pelayanan yang prima (*sense of stewardship*). Maka, tidak mungkin seseorang merasa gelisah berada bersama-sama dengan kaum shiddiqin karena mereka adalah sebaik-baiknya teman yang penyantun dan penyayang serta direkomendasikan Allah. Tidak mungkin para shiddiqin itu akan mencelakakan orang lain karena didalam jiwanya hanya ada kepedulian yang amat sangat untuk memberikan kebaikan.

#### 3) Jujur terhadap Allah *subhanahu wa ta'ala*.

Jujur terhadap Allah *subhanahu wa ta'ala* berarti berbuat dan memberikan segala-galanya atau beribadah hanya untuk Allah, hal ini sebagaimana didalam do'a iftitah, seluruh umat islam menyatakan ikrarnya

bahwa sesungguhnya sholat, pengorbanan, hidup dan mati mereka hanya diabdikan kepada Allah Yang Mahamulia, pernyataan ini merupakan komitmen yang secara terus-menerus hanya diperjuangkannya agar tidak keluar atau melewati jalur dari arah yang sebenarnya. Itulah sebabnya dalam Al-Qur'an banyak ditemukan kata *shirath*, *syai'ah*, *thariqah*, *sabil*, dan *minha*, yang semuanya memberikan makna dasar "jalan".<sup>44</sup> Tidak ada sekutu bagi Allah *subhanahu wa ta'ala* dan kita percaya bahwa dunia ini hanyalah tempat persinggahan dan hidup ini hanyalah untuk beribadah kepada Allah Ta'ala, sesuai dengan firman Allah dalam QS Adz-Zaariyat ayat 56:

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ

yang artinya : "Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan agar mereka beribadah kepada-Ku."<sup>45</sup>

e. Hikmah memiliki sifat *shiddiq* (jujur)

Dengan selalu berlaku jujur, seseorang akan menerima berbagai manfaat dan hikmah sebagai berikut :

- 1) Bernilai ibadah, jika kita melakukan suatu kebenaran atau berbuat jujur dalam hal apapun, serta diniatkan karena Allah bukan karena selain-Nya, maka perbuatan tersebut akan bernilai ibadah.

<sup>44</sup>Herlambang, Susatyo, *Personality Development (Pengembangan Kepribadian)*, (Yogyakarta : Gosyen Publishing, 2011), h. 72.

<sup>45</sup>Departemen Agama R.I., *Al-Qur'an dan...*, h.524.

- 2) Mandatangkan pahala, siapa pun orang beriman yang melakukan amalan yang diniatkan untuk beribadah kepada Allah. Pasti Allah akan memberi pahala karena amal shalihnya.
- 3) Memberikan ketenangan batin, karena orang yang berkata benar, maka hatinya akan selalu tenang dan tenteram, karena dirinya merasa tidak ada aturan yang dilanggar, sikapnya wajar dan tenang.
- 4) Memiliki keberanian yang tinggi, memiliki keberanian dalam berbicara, keberanian memimpin, mengambil keputusan dan kebijakan, serta memiliki keberanian dalam mengkritik dan dikritik.
- 5) Mendapat kepercayaan besar, pemimpin yang jujur akan memperoleh simpati yang luar biasa dari rakyatnya. Begitupun pemimpin lainnya akan memperoleh dukungan karena kejujurannya sehingga posisinya akan semakin kuat.
- 6) Menegakkan norma dan sendi kebaikan dalam kehidupan, kejujuran dan kebenaran dalam berperilaku adalah kunci dalam menegakkan kehidupan bermasyarakat dan berbangsa, jika tidak maka bangsa dan Negara akan mengalami kehancuran.
- 7) Memperkokoh proses berbangsa dan bernegara, karena rakyat merasa terlindungi, merasa haknya dipenuhi secara adil dan benar, serta tidak dizhalimi.<sup>46</sup>

Sebagai umat muslim, sudah sepatutnya kita menanamkan kesadaran pada diri untuk selalu berperilaku jujur, baik kepada Allah, orang lain, dan juga diri

---

<sup>46</sup>Cheoroni, Muh. Syafrudin, dan Nurokhim, *Pendidikan Agama...*, h. 100-101.

sendiri. Jika sudah terbiasa jujur, kita akan memperoleh nikmat luar biasa yang langsung Allah hadiahkan untuk hamba-Nya yang memiliki sifat jujur. Perilaku jujur harus tetap kita tegakkan meskipun terkadang sulit dan terasa berat.

#### 4. Implementasi Sifat Shiddiq (jujur)

Jujur merupakan salah satu sikap mulia yang dianjurkan dalam agama Islam. sikap jujur merupakan salah satu sikap yang harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari karena sikap jujur banyak mendatangkan manfaat. Berikut ini contoh implementasi penerapan sifat *shiddiq* (jujur) dalam kehidupan sehari-hari :

a. Di sekolah, peserta didik merupakan calon pemimpin bagi bangsanya sendiri. Oleh karena itu, mulai dari sekarang belajarlah untuk jujur dan benar dalam semua perbuatan dan mulai dari hal-hal yang kecil. Hindarilah berkata bohong dan membual, serta jika mendapatkan amanah haruslah ditunaikan dengan baik. Salah satu perilaku jujur di sekolah adalah tidak menyontek ketika ujian, membayar SPP yang diamanahkan oleh orang tua, disiplin terhadap semua tata tertib sekolah, berjanji untuk tidak datang terlambat, tidak membolos, dan berjanji untuk belajar dengan tekun.

b. Di rumah, apabila seluruh penghuni rumah memiliki komitmen untuk berlaku jujur dan benar, *insyaAllah* keberkahan dalam hidup akan muncul. Suasana di rumah akan menjadi aman dan tenteram. Seperti anak yang meminta izin untuk pergi bermain dengan jam tertentu lalu ditepati, maka orang tua akan merasa tenang dan senang. Coba bayangkan apabila anak, khususnya anak perempuan yang pergi keluar hingga larut malam, pasti

akan membuat orang tua gelisah dan sedih. Sehingga timbullah perkelahian antara orang tua dan anak, yang disebabkan ketidakjujuran.

c. Di masyarakat, kita dapat berperilaku jujur dalam rangka membangun masyarakat yang tenang, harmonis, dan saling menghormati. Seseorang yang jujur tidak akan mengarang cerita atau gossip sehingga akan menimbulkan gaduh dan suasana lingkungan menjadi tidak kondusif, antara ucapan dan perbuatan. Dengan berperilaku jujur, maka orang lain akan merasa aman dan damai.<sup>47</sup>

Dari beberapa penjelasan di atas, sudah sangat jelas bahwa wajib untuk berperilaku jujur dan benar dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam perkataan maupun perbuatan. Selain menjalani perintah Allah *subhanahu wa ta'ala*, kedamaianpun akan menghampiri manusia yang berperilaku jujur.

## **B. Bimbingan Kelompok**

### **1. Pengertian Bimbingan Kelompok**

Bimbingan dan konseling merupakan layanan yang diberikan oleh Guru BK kepada peserta didik yang terdapat dalam pola 17 yang terdiri dari empat bidang bimbingan, tujuh jenis layanan, dan enam bidang pendukung. Diantara pemberian layanan tersebut, layanan bimbingan kelompok adalah salah satu jenis layanan yang dilaksanakan oleh Guru BK dalam memberikan bimbingan untuk mencegah terjadinya permasalahan yang timbul dari sejumlah peserta didik. Layanan bimbingan konseling dapat diselenggarakan baik secara perorangan maupun kelompok. Secara perorangan layanan konseling dilaksanakan melalui

---

<sup>47</sup>Cheoroni, Muh. Syafrudin, dan Nurokhim, *Pendidikan Agama...*, h. 100-101.

konseling individu atau layanan konsultasi, sedangkan secara kelompok ialah melalui bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok ini mengikuti sejumlah peserta dalam bentuk kelompok, dengan konselor sebagai pemimpin kegiatan kelompok.

Bimbingan kelompok adalah proses pemberian bantuan kepada individu melalui suasana kelompok (dinamika kelompok) yang memungkinkan setiap anggota untuk berpartisipasi aktif dan berbagi pengalaman dalam upaya pengembangan wawasan, sikap dan atau keterampilan yang diperlukan dalam upaya mencegah timbulnya masalah atau dalam upaya pengembangan pribadi.<sup>48</sup>

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa bimbingan kelompok merupakan kegiatan layanan bimbingan dan konseling yang dilakukan oleh sekelompok peserta didik yang berperan langsung untuk mengaktifkan suasana kelompok dan dapat mengungkapkan hal apa saja yang menjadi permasalahan peserta didik untuk dibahas bersama serta mengupayakan solusi dari permasalahan tersebut. Selain itu, bimbingan kelompok juga memberikan banyak manfaat bagi peserta didik dalam hal perbaikan, dan pengembangan diri.

Gazda mengemukakan bahwa bimbingan kelompok di sekolah merupakan kegiatan informasi kepada sekelompok siswa untuk membantu mereka menyusun rencana dan keputusan yang tepat. Gazda juga menyebutkan bahwa bimbingan kelompok diselenggarakan untuk memberikan informasi yang bersifat personal, vokasional, dan sosial.<sup>49</sup>

---

<sup>48</sup>Rusmana, *Bimbingan dan Konseling Kelompok di Sekolah*, (Bandung : Rizqi, 2009), h. 13.

<sup>49</sup>Prayitno, Amti Erman, *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2013), h. 309-310.

Bimbingan kelompok adalah layanan bimbingan yang diberikan dalam suasana kelompok melalui kegiatan pemberian informasi, agar peserta didik mampu merencanakan kehidupan kedepan, dan tepat dalam mengambil keputusan. Bimbingan kelompok menjanjikan penyajian informasi yang bersifat mengenai untuk kehidupan pribadi, kemampuan dalam melakukan eksplorasi terhadap masalah pendidikan dan pekerjaan, dan mampu bersosialisasi dengan baik.

Istilah bimbingan kelompok mengacu kepada aktivitas-aktivitas kelompok yang berfokus pada tersedianya informasi atau pengalaman lewat aktivitas kelompok yang sudah direncanakan dan terorganisasi. Contoh aktivitas bimbingan kelompok adalah kelompok orientasi, kelompok penelusuran karier, hari kunjungan kampus, dan bimbingan kelas. Bimbingan kelompok bisa juga diorganisasikan dengan maksud mencegah berkembangnya problem. Isinya dapat meliputi informasi pendidikan, pekerjaan, pribadi atau sosial, bertujuan untuk menyediakan bagi anggota kelompok informasi akurat yang dapat membantu mereka membuat perencanaan dan keputusan hidup yang lebih tepat.<sup>50</sup>

Menurut Tolbert, bimbingan adalah seluruh program atau semua kegiatan dan layanan dalam lembaga pendidikan yang diarahkan pada membantu individu agar mereka dapat menyusun dan melaksanakan rencana serta melakukan penyesuaian diri dalam semua aspek kehidupannya sehari-hari. Bimbingan merupakan layanan khusus yang berbeda dengan bidang pendidikan lainnya.<sup>51</sup>

---

<sup>50</sup>Gibson, Robert L, Marianne H, Mitchell, *Bimbingan dan Konseling*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2011), h. 275.

<sup>51</sup>Hikmawati, Fenti, *Bimbingan Konseling Edisi Revisi*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2011), h. 109.

Bimbingan merupakan salah satu bidang dan program dari pendidikan, dan program ini ditujukan untuk membantu mengoptimalkan perkembangan peserta didik. Sehingga, peserta didik mampu secara baik merencanakan, memperbaiki dan paham akan segala aspek kehidupan yang akan dijalaninya.

Menggunakan kelompok, pembimbing dan konseling akan dapat mengembangkan sikap sosial, sikap memahami peranan klien dalam lingkungannya menurut penglihatan orang lain dalam kelompok itu (*role reception*) karena ia ingin mendapatkan pandangan baru tentang dirinya dari orang lain serta hubungannya dengan orang lain. Dengan demikian, melalui metode kelompok ini dapat timbul kemungkinan diberikannya *group therapy* (penyembuhan gangguan jiwa melalui kelompok) yang fokusnya berbeda dengan konseling. Terapi tersebut dapat diwujudkan dengan penciptaan situasi kebersamaan hak secara *cohesiveness* (keterikatan) antara satu sama lain maupun secara peresapan batin melalui peragaan panggung dari contoh tingkah laku atau peristiwa (dramatisasi). *Hoomrooms* atau diskusi kelompok, rapat, keagamaan, karyawisata, sosiodrama dan psikodrama, dan sebagainya sangat penting bagi tujuan tersebut.

Bimbingan kelompok (*group guidance*), ada kontak antara ahli bimbingan dengan sekelompok klien, mereka mendengarkan ceramah, ikut aktif berdiskusi, serta menggunakan kesempatan untuk tanya jawab. Konselor mengambil banyak inisiatif dan memegang peranan instruksional, misalnya bertindak sebagai instruktur atau sumber ahli bagi berbagai macam pengetahuan/informasi. Tujuan utama dari bimbingan kelompok ini adalah penyebaran informasi mengenai

penyesuaian diri dengan berbagai kehidupan klien.<sup>52</sup> Bimbingan kelompok banyak memperoleh pengetahuan sebagai dasar untuk pengembangan dan penyesuaian diri peserta didik dalam kehidupan peserta didik.

Bimbingan kelompok bersifat memberikan kemudahan dalam pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Dalam arti bahwa, bimbingan kelompok memberikan dorongan dan pemahaman kepada peserta didik untuk memberi perubahan-perubahan dengan memanfaatkan potensi secara maksimal dan optimal. Selain pemahaman, melalui interaksi yang terjadi dalam suasana kelompok akan membuat peserta didik dapat belajar untuk mendengarkan secara aktif serta memperlihatkan perhatian dengan sungguh-sungguh terhadap anggota lain. Dinamika kelompok dimanfaatkan agar para anggota kelompok dapat mengembangkan diri dan memperoleh keuntungan-keuntungan lainnya. Arah pengembangan diri yang dimaksud terutama adalah dikembangkannya sikap dan perilaku spiritual yang mengarah pada kepribadian yang lebih mantap.

Sikap yang menggambarkan akhlakul karimah merupakan arah pengembangan pribadi yang yang dapat dicapai melalui aktifnya suasana dinamika kelompok. Apabila dinamika kelompok tidak difungsikan dengan baik dalam kegiatan kelompok, maka akan berdampak tidak tercapainya tujuan dari kegiatan ini. Layanan bimbingan kelompok dapat diselenggarakan dimana saja, di dalam ruangan ataupun di luar ruangan, di sekolah atau di luar lingkungan sekolah, di rumah salah seorang peserta atau di rumah konselor, di suatu kantor atau lembaga tertentu, atau di ruang praktik pribadi konselor. Di manapun

---

<sup>52</sup>Amin, Samsul Munir, *Bimbingan Dan Konseling Islam*, (Jakarta : Amzah, 2015), h. 290.

kegiatan bimbingan kelompok dilakukan, harus tetap terjamin bahwa dinamika kelompok dapat berkembang dengan sebaiknya untuk mencapai tujuan layanan.<sup>53</sup>

Dipahami bahwa kegiatan bimbingan kelompok tidak terfokus hanya pada satu tempat saja, melainkan di mana pun asal terjamin dapat terbentuk dan berkembangnya suasana dinamika kelompok, maka kegiatan ini dapat dilaksanakan agar tercapainya tujuan dari layanan bimbingan kelompok.

## **2. Tujuan Bimbingan Kelompok**

Prayitno menyebutkan dalam bukunya, adapun tujuan bimbingan kelompok terdiri dari tujuan umum dan tujuan khusus. Secara umum tujuan bimbingan kelompok ialah berkembangnya kemampuan sosialisasi siswa, khususnya kemampuan komunikasi peserta layanan. Dalam kaitan ini, sering menjadi kenyataan bahwa kemampuan bersosialisasi/berkomunikasi seseorang sering terganggu oleh perasaan, pikiran, perpepsi, wawasan dan sikap yang tidak objektif, sempit dan terkungkung serta tidak efektif. Melalui layanan bimbingan kelompok, hal-hal yang mengganggu atau menghimpit perasaan dapat diungkapkan, dilonggarkan, diringankan melalui berbagai cara; pikiran yang buntu, suntuk, atau beku dicairkan dan didinamikakan melalui berbagai masukan dan tanggapan baru; persepsi dan wawasan yang menyimpang dan sempit diluruskan dan diperluas melalui pencairan pikiran, kesadaran dan penjelasan; sikap yang tidak objektif, terkungkung dan tidak terkendali, serta tidak efektif digugat dan didobrak; kalau perlu diganti dengan yang baru yang lebih efektif. Melalui kondisi dan proses berpeasaan, berfikir, berpersepsi dan berwawasan

---

<sup>53</sup>Prayitno, *Layanan LI-L9* (Universitas Negeri Padang : Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan, 2004), h. 01.

yang terarah, luwes dan luas serta dinamis kemampuan berkomunikasi, bersosialisasi dan bersikap dapat dikembangkan.<sup>54</sup>

Adapun tujuan khusus bimbingan kelompok ialah terkembangkannya perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap terarah kepada tingkah laku khususnya dalam bersikap. Melalui dinamika kelompok yang intensif, pembahasan topik-topik tersebut mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang menunjang diwujudkannya tingkah laku yang lebih efektif.<sup>55</sup> Lebih khusus, hal yang dilaksanakan oleh konselor dibatasi dalam ruang lingkup tujuan berikut :

- a. Penjiwaan agama dalam kegiatan klien dalam usaha memecahkan berbagai problem yang dihadapinya, baik itu problem yang menyangkut pekerjaan (vikosional), studi di sekolah, maupun kehidupan pribadi akibat gangguan jiwa, dan sebagainya. Arti penjiwaan agama tersebut adalah membantu klien ke arah penemuan kembali, *internal and personal religious frame of reference* (sumber pola hidup agama dalam pribadinya), yakni segala problem yang dihadapi pada hakikatnya tidak ada yang tidak dapat diselesaikan jika pribadi yang bersangkutan bersangkutan kembali kepada petunjuk agama.
- b. Mengintensifkan penjiwaan agama tersebut sampai kepada pengamatan ajaran agama klien. Dalam hal ini bimbingan bersifat persuasif dan

---

<sup>54</sup>Prayitno, *Layanan L1-L9...*, h. 02-03.

<sup>55</sup>Prayitno, *Layanan L1-L9...*, h. 03-04.

stimulatif terhadap timbulnya kesadaran pribadi untuk mengamalkan ajaran agama.<sup>56</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa dengan adanya kecerdasan spiritual melalui penerapan dinamika kelompok, mampu memecahkan setiap masalah yang ada dan memberikan pemahaman yang berkaitan dengan kehidupan dan mampu mengambil keputusan secara tepat.

### **3. Komponen Layanan Bimbingan Kelompok**

Prayitno menyebutkan, dalam layanan bimbingan kelompok terdapat dua komponen, yaitu :

#### **a. Pemimpin kelompok**

Pemimpin kelompok adalah konselor yang terlatih dan berwenang menyelenggarakan praktik konseling professional. Sebagaimana untuk jenis layanan konseling lainnya, konselor memiliki keterampilan khusus menyelenggarakan bimbingan kelompok. Dalam bimbingan kelompok tugas pemimpin kelompok adalah memimpin kelompok melalui bahasa konseling untuk mencapai tujuan bimbingan kelompok. Secara khusus, pemimpin kelompok diwajibkan menghidupkan dinamika kelompok diantara semua peserta seintensif mungkin yang mengarah kepada pencapaian tujuan-tujuan umum dan khusus tersebut diatas.

#### **1) Peranan pemimpin kelompok**

Dalam mengarahkan suasana kelompok melalui dinamika kelompok, pemimpin kelompok berperan sebagai :

---

<sup>56</sup>Amin, Samsul Munir, *Bimbingan Dan...*, h. 68-69.

a) Pembentukan kelompok dari sekumpulan (calon) peserta (terdiri atas 8-10 orang), sehingga terpenuhi syarat-syarat kelompok yang mampu secara aktif mengembangkan dinamika kelompok, yaitu :

- (1) Terjadinya hubungan antar-anggota kelompok menuju keakraban diantara mereka
- (2) Tumbuhnya tujuan bersama diantara anggota kelompok, dalam suasana kebersamaan
- (3) Berkembangnya itikad dan tujuan bersama untuk mencapai tujuan kelompok
- (4) Terbinanya kemandirian pada diri setiap anggota kelompok, sehingga mereka masing-masing mampu berbicara dan tidak menjadi *yes-man*
- (5) Terbinanya kemandirian kelompok, sehingga kelompok ini berusaha dan mampu tampil beda dari kelompok lain.

b) Penstrukturan, yaitu membahas bersama anggota kelompok apa, mengapa dan bagaimana layanan bimbingan kelompok dilaksanakan.

c) Pentahapan kegiatan bimbingan kelompok

d) Penilaian segera hasil layanan bimbingan kelompok

e) Tindak lanjut layanan.

b. Anggota kelompok

Keanggotaan merupakan salah satu unsur pokok dalam proses kehidupan kelompok. Tanpa anggota maka tidaklah mungkin adanya

kelompok. Kegiatan ataupun kehidupan kelompok itu sebagian besar didasarkan atas peranan para anggotanya. Peranan kelompok tidak akan terwujud tanpa keikutsertaan secara aktif dari para anggota kelompok. Peranan anggota kelompok sangatlah penting dan menjadi hal yang menentukan berhasil tidaknya suatu proses layanan bimbingan kelompok. Tanpa adanya anggota kelompok maka tidak tercapainya juga tujuan dasar dari layanan bimbingan kelompok.

Penentuan dan pemilihan anggota kelompok sangat menentukan lancar dan tidaknya kegiatan atau pelaksanaan bimbingan kelompok. Peranan anggota kelompok sangatlah penting untuk menunjang keberhasilan dan ketercapaian tujuan kegiatan bimbingan kelompok, apabila anggota kelompok tidak dapat membina keakraban, melibatkan diri dalam kegiatan kelompok, mematuhi aturan yang telah dibuat dalam kegiatan kelompok, tidak bersikap terbuka, dan tidak dapat membantu orang lain maka akan sulit untuk menjalani kegiatan kelompok tahap demi tahap.<sup>57</sup> Dalam penelitian ini, peneliti memilih anggota kelompok yang seimbang, umur dan kepribadiannya. Pemilihan anggota kelompok dilaksanakan setelah pembagian angket.

#### **4. Tahap-tahap Pelaksanaan Bimbingan Kelompok**

##### **a. Tahap Pembentukan**

Tahap ini merupakan tahap pengenalan, tahap pelibatan diri atau tahap memasukkan diri ke dalam kehidupan suatu kelompok. Pada tahap ini

---

<sup>57</sup>Prayitno, *Layanan LI-L9...*, h. 08.

umumnya para anggota saling memperkenalkan diri, dan mengungkapkan tujuan atau harapan-harapan yang ingin dicapai baik oleh masing-masing, sebagian, maupun seluruh anggota. Kegiatan yang juga dilakukan dalam tahap ini ialah menjelaskan apa itu bimbingan kelompok, menjelaskan cara dan azaz-azaz dalam bimbingan kelompok. Peranan pemimpin *ing ngarsa sung tulada, ing madya mangun karsa* (memberikan tauladan di depan, di tengah membangun semangat) hendaknya benar-benar terwujud.

#### b. Tahap Peralihan

Tahap ini merupakan penjabatan antara tahap pertama dengan tahap ketiga. Adapun tujuan dari tahap ini terbentuknya anggota yang bebas dari sikap menutup diri, ragu, malu, atau sikap saling tidak percaya. Pemimpin kelompok menjelaskan apa yang akan dilakukan oleh anggota kelompok pada tahap kegiatan lebih lanjut dalam kegiatan kelompok, yaitu kegiatan inti dari keseluruhan kegiatan. Pada tahap ini pemimpin kelompok menerima suasana yang secara sadar sudah terbuka, tidak menggunakan cara yang bersifat mengambil alih kekuasaan, dan pemimpin kelompok menjelaskan peranan para anggota kelompok dalam kelompok bebas atau kelompok tugas, sekaligus menanyakan kesiapan anggota kelompok.

#### c. Tahap Kegiatan

Tahap ini merupakan kehidupan yang sebenarnya dari kelompok. Namun kelangsungan kegiatan kelompok pada tahap ini amat tergantung pada hasil dari dua tahap sebelumnya. Jika tahap-tahap sebelumnya berhasil dengan baik, maka tahap ketiga akan berlangsung dengan lancar. Pada tahap ini

hubungan antara anggota sudah tumbuh dengan baik. Pembahasan topik dari segi proses, merupakan media bagi anggota kelompok untuk mengembangkan diri dalam kemampuan berkomunikasi dengan orang lain secara langsung dan terbuka. Pembahasan itu mengarah kepada penambahan dan pematapan pemahaman dan wawasan para anggota terhadap topik yang mereka bahas.

#### d. Tahap Pengakhiran

Ketika kelompok memasuki tahap pengakhiran, kegiatan kelompok hendaknya dipusatkan pada pembahasan dan penjelajahan tentang apakah para anggota kelompok akan mampu menerapkan hal-hal yang telah mereka pelajari, pada kehidupan nyata mereka sehari-hari. Peranan pemimpin kelompok di sini ialah memberikan penguatan (*reinforcement*) terhadap hasil-hasil yang telah dicapai oleh kelompok itu, khususnya terhadap keikutsertaan secara aktif para anggota. Selanjutnya pemimpin kelompok memberitahu bahwa kegiatan sudah berakhir.<sup>58</sup>

### C. Game Terapi

#### 1. Pengertian Game Terapi

Game adalah suatu cara untuk menarik perhatian terhadap suatu objek. Game merupakan sesuatu yang bersifat universal dan disukai serta telah dimainkan sejak dahulu hingga sekarang. Game memungkinkan orang-orang untuk santai dengan menghasilkan suatu suasana hati bebas masalah dan tenang.<sup>59</sup>

<sup>58</sup>Prayitno, *Layanan Bimbingan Dan Konseling Kelompok (Dasar dan Profil)*, (Jakarta : Ghalia Indonesia, 1995), h. 40-58.

<sup>59</sup>Tantut Susanto, *Game Terapi Sebagai Strategi Intervensi Keperawatan Komunitas dalam Pemenuhan Kesehatan Reproduksi Aggregate Remaja di Kelurahan Tugu Kec. Cimangis, Depok*, Januari 2014, Diakses pada tanggal 24 Juni 2019 dari situs : <https://www.researchgate.net>.

Game merupakan upaya yang dilakukan untuk memfokuskan pada suatu objek kajian tertentu yang dilakukan dengan keadaan relax, sehingga menjadi suatu suasana yang menyenangkan. Game terapi adalah menggunakan game untuk terapi. Dalam kamus terapi memiliki lebih dari 200 jenis terapi yang berbeda, salah satu diantaranya adalah game terapi.

Dijelaskan oleh Mader, Natkin, dan Levieux, bahwa game terapi merupakan salah satu bentuk terapi dimana game difungsikan menjadi sebuah pengaturan terhadap kondisi khusus atau pemberian perlakuan untuk meredakan penyakit dan gangguan dalam hal ini kondisi psikologis.<sup>60</sup>

Game terapi menimbulkan tantangan pemain untuk memecahkan pokok materi permainan yang sedang dimainkan dan mendorong keikutsertaan pemain dan setiap orang untuk masuk dalam permainan tersebut. Game terapi juga mengajarkan sesuatu pelajaran yang berbeda dan umumnya murah atau cuma-cuma.<sup>61</sup>

Penggunaan istilah pada literatur terapi bermain, kata “*play*” dan “*games*” memiliki makna yang berbeda. Meskipun sulit untuk didefinisikan, “*play*” secara umum terlihat sebagai sebuah aktifitas yang spontan yang tidak memiliki tujuan khusus dan hanya dimotivasi oleh hasrat akan kesenangan (Csikszentmihalyi, Erikson, Garvey, dalam Schaefer dan Reid, 1986). Play memiliki sifat *pleasurable* (dapat terpuaskan), secara alami terjadi dalam bentuk perilaku yang ditemukan pada kehidupan hewan dan manusia (Beach, Huizinga, Hutt, Plant, dalam Schaefer dan Reid, 1986). Selanjutnya, dijelaskan bahwa play selalu melibatkan

---

<sup>60</sup>Muhaeminah, “*Game Therapy* untuk Meningkatkan *Sense Of Belonging* Anak Panti Asuhan”. *Jurnal Ilmiah psikologi Terapan*, Vol. 03, No. 01, Januari 2015, h. 38.

<sup>61</sup>Tantut Susanto, *Game Terapi...*, <https://www.researchgate.net>.

sebuah distorsi atau memutarbalikkan realita, dengan kata lain mengandung unsur kepura-puraan. Permainan yang berpura-pura dilakukan karena melalui hal tersebutlah seseorang dapat menunjukkan sikap atau perilaku yang tidak sebenarnya.

Play juga memiliki unsur ketidakterbatasan dan kualitas yang tidak terstruktur. Games biasanya mengacu pada sesuatu yang formal, permainan yang terorganisir dengan beberapa aturan. Bermain game adalah sebuah aktifitas yang memberikan dua elemen dasar pada permainan, yaitu bermaksud untuk mendapatkan kesenangan dan menyediakan keadaan untuk pengalaman ilustratif (diaplikasikan di kehidupan nyata). Sebagai hasilnya, tingkatan dan cakupan dari perilaku dalam game lebih terbatas dan terbentuk dibandingkan play.

Secara umum, menurut Schaefer dan Reid (1986) ditemukan bahwa perilaku bermain pada anak-anak berproses sepanjang batas perkembangannya dan dapat pula diklasifikasikan berdasarkan pada tahapan perkembangannya. Game dengan berbagai aturan secara bertahap menjadi aktifitas permainan yang lebih dimunculkan pada anak dari usia pertengahan pada anak dan memasuki usia sekolah, dan usia akhir anak menuju remaja.

Dapat disimpulkan bahwa game jauh dari sekedar sebagai bentuk hiburan. Akan tetapi muncul sebagai alat untuk menyediakan wadah dalam menghadapi situasi dan keadaan dalam kehidupan nyata. Lebih lanjut, dijelaskan bahwa pada anak, game menyajikan fungsi yang khusus dan penting dalam perkembangan juga kecerdasan pada anak.

Dunia bimbingan dan konseling, permainan menjadi salah satu teknik pendekatan yang digunakan dalam pelaksanaan layanan. Menurut ahli psikologi, permainan akan memberi kesempatan untuk belajar menghadapi situasi kehidupan pribadi sekaligus belajar memecahkan masalah, salah satunya ialah masalah spiritualnya. Imam Ghazali berpendapat bahwa bermain bagi anak merupakan sesuatu yang amat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain dapat menyokong perkembangan jiwa ke arah yang lebih positif. Bermain dengan terkendali dapat mendorong perkembangan ke arah yang lebih maju.<sup>62</sup> Tidak dapat dipisahkan antara anak dan permainan yang mampu membuat suasana menjadi lebih renggang dan longgar, terlebih dalam menerapkan pendidikan untuk anak atau peserta didik.

Adanya game dalam pemberian layanan bimbingan konseling khususnya bimbingan kelompok maka akan terbentuknya karakter anak. Menurut ahli psikologi, karakter berarti menandai atau penggambaran tingkah laku yang menonjolkan nilai (benar-salah, baik-buruk) dalam bentuk tindakan atau tingkah laku. Oleh sebab itu, seseorang yang berperilaku tidak jujur, kejam, dan lainnya dikatakan sebagai orang yang berkarakter negatif, sedangkan orang yang berperilaku jujur, ramah dikatakan sebagai orang yang berkarakter positif.<sup>63</sup> Dapat dipahami bahwa karakter sangat penting dan diperlukan dalam menentukan arah dan tujuan seseorang sehingga karakter perlu ditumbuhkembangkan melalui pendidikan karakter, yang dimaksud di sini ialah pemahaman kecerdasan

---

<sup>62</sup>Endang Artiati Suhesti, *77 Games Berkarakter dalam Bimbingan Konseling*, (Bandung : Yrama Widya, 2017), h. 01.

<sup>63</sup>Endang Artiati Suhesti, *77 Games...*, h. 03.

spiritualnya. Jujur merupakan salah satu dari 18 karakter positif yang erat kaitannya dengan nilai-nilai moral.

Membentuk seseorang yang jujur bukan suatu upaya yang mudah dan cepat. Hal tersebut memerlukan upaya terus menerus dan refleksi mendalam untuk membuat rentetan *moral choice* (keputusan moral) yang harus ditindaklanjuti dengan aksi nyata sehingga menjadi hal yang praktis dan reflektif. Agar perilaku jujur dapat terbentuk, maka diperlukan latihan pembiasaan. Pembentukannya tidak hanya dapat diperoleh melalui pendidikan, dalam hal melalui pembelajaran, namun juga dapat diperoleh melalui kegiatan-kegiatan lain seperti permainan bermakna atau diberikannya game kepada peserta didik.<sup>64</sup>

Pembentukan sifat jujur, diperlukannya sejumlah waktu untuk menjadikan sesuatu itu hal yang biasa (kebiasaan). Salah satu pembentukan itu dapat dilakukan dengan diberikannya game yang dapat menangkap atau mengambil suatu pembelajaran baik yang bersifat edukatif maupun moral.

Ada beberapa jenis game yang dimaksudkan dalam penelitian ini yang mampu meningkatkan kecerdasan spiritual dalam aspek *shiddiq* (jujur) peserta didik, berdasarkan pembagian game menurut Endang Artiati Suhesti dalam bukunya, yaitu game puzzle sebelah, menara stik es, *word square*, kembalikan tas berisi 50 juta, dan congklak.

## 2. Pentingnya Game untuk Terapi

Perjalanan kehidupan sehari-hari, peserta didik butuh penyaluran bagi ketegangan sebagai akibat dari batasan lingkungan. Dalam hal ini, bermain

---

<sup>64</sup>Endang Artiati Suhesti, *77 Games...*, h. 05-06.

menggunakan game dapat membantu anak mengungkapkan perasaan-perasaannya dan mengeluarkan energi yang tersimpan sesuai dengan tuntutan spiritualnya.

Bermain melalui media game juga memberikan peluang bagi peserta didik untuk mengungkapkan keinginan dan hasratnya yang tidak dapat diperolehnya melalui cara lain.<sup>65</sup>

Schaefer dan Reid (1986) menjelaskan bahwa sejak awal 1970-an, telah ada peningkatan dramatis pada ketertarikan dalam kemungkinan terapiutik pada permainan game. Tren terbaru pada game adalah mengembangkan keaslian game tersebut untuk kepentingan terapi. Kepentingan tersebut mencakup :

- a. Diagnosis, informasi diagnostik yang bernilai tambah dapat diperoleh dari bagaimana seorang anak memainkan sebuah game, sebagaimana yang diaplikasikan oleh psikologi klinis dalam konsep nilai proyektif pada game.
- b. *Pleasure/Kepuasan*, game secara alami menjadi sebuah aktifitas yang menyenangkan bagi anak-anak. Terapi rekreasi pun dapat terbangun pada sisi ini.
- c. *Therapeutic Alliance/Ikatan terapi*, game dapat membantu anak untuk merasa lebih nyaman dan mengikatkan mereka pada proses terapi.
- d. *Self-Expression/Ekspresi diri*, aspek penting dalam game adalah pemisahannya dengan realita. Ungkapan bahwa “ini hanyalah permainan” merupakan ungkapan umum tetapi kekuatan secara

---

<sup>65</sup>Soefandi, Indra, *Strategi Mengembangkan potensi Kecerdasan Anak*, (Jakarta : Bee Media Pustaka, 2014), h. 40.

psikologis memberikan isyarat untuk melepaskan pengekangan dan mengendurkan *defense* yang dilakukan seseorang.

- e. *Ego-Enhancement*/Peningkatan ego, game memberikan kesempatan bagi anak dalam masa *treatment* untuk menghadapi, melalui, dan menguasai dirinya dari perasaan ketidaknyamanan.
- f. *Cognitive*/Kognitif, kemampuan kognitif, seperti konsentrasi, daya ingat, antisipasi konsekuensi dari perilaku seseorang, refleksitas, dan penyelesaian masalah yang kreatif, dapat dikembangkan melalui game. Game dapat dimanfaatkan dalam *setting* pembelajaran dalam kelas sehingga murid merasa lebih mudah karena aktifitas yang mereka lakukan lebih menyenangkan.
- g. *Socialization*/Sosialisasi, game bisa memiliki fakta keterhubungan untuk menghadapi anak dengan *conduct disorder* dan kenakalan pada remaja, yang merupakan permasalahan yang timbulnya berakar dari kegagalan dalam proses sosialisasi. Game menawarkan kesempatan untuk merasakan pengalaman positif dari tekanan teman sebaya dan penerimaan terhadap otoritas dalam atmosfer yang tidak mengancam.<sup>66</sup>

Sweeney dan Homeyer menyebutkan bahwa melalui game (*group play therapy*) peserta didik lebih didekatkan dengan realitas kehidupan yang sebenarnya, anak memiliki peluang untuk mempraktikkan pengalaman yang telah diperoleh dalam kehidupan sehari-hari, dan kehadiran anggota kelompok dapat

---

<sup>66</sup>Muhaeminah, "Game Therapy...", Vol. 03, No. 01, Januari 2015, h. 38-39.

membantu dalam pengembangan hubungan terapeutik bagi beberapa orang lainnya.<sup>67</sup>

Terapi dengan menggunakan game sebagai alat penyembuhan yang berguna untuk memberikan pemahaman dan perubahan tingkah laku dari perilaku negatif menjadi perilaku positif dengan suasana yang menyenangkan dan tidak monoton, meski secara garis besar terkesan bermain, namun sebenarnya memiliki *learning point* dalam proses bimbingan.

Game sebagai salah satu teknik bimbingan dan konseling, memenuhi sistem pembelajaran yang tidak bisa dianggap ringan dan dipandang sebelah mata, dikarenakan game merupakan teknik pembelajaran agar peserta didik mengerti sebuah materi layanan dan pentingnya materi tersebut untuk pertumbuhan dan perkembangan tingkah lakunya.

### 3. Langkah-langkah Pelaksanaan Game Terapi

Adapun game yang dilakukan untuk proses terapi dalam penelitian ini ialah game puzzle sebelah, menara stik es, *word square*, kembalikan tas berisi 50 juta, dan congklak. Pelaksanaan dari kelima game tersebut dapat mengukur tingkat pengetahuan, sikap dan perilaku peserta didik tentang kecerdasan spiritual (*spiritual quotient*) dalam aspek kejujuran.<sup>68</sup> Berikut adalah langkah-langkah pelaksanaan game terapi dalam bimbingan kelompok :

---

<sup>67</sup>Eva Imania Eliasa, *Games dalam BK*, Tangerang, 3-5 Februari 2012. Di akses pada tanggal 15 Juni 2019 dari situs : <http://microsoft+word+-+permainan+dalam+BK+MGBK+Sleman.pdf>

<sup>68</sup>Tantut Susanto, *Game Terapi...*, <https://www.researchgate.net>.

a. Game Puzzle Sebelah, adalah game yang dilakukan selama +/- 15 menit dengan bahan potongan kata berisi materi tentang perilaku jujur, kertas HVS, gunting, dan amplop yang bertuliskan nama sahabat-sahabat Rasulullah.

Adapun langkah-langkah game puzzle sebelah ialah :

- 1) Siapkan bahan yang disesuaikan dengan jumlah peserta didik yang akan dibentuk pada saat kegiatan bimbingan kelompok berlangsung.
- 2) Sebelum amplop dibagi, ambil satu kata dari amplop satu dan masukkan ke amplop yang lainnya begitu seterusnya sampai amplop terakhir. Jadi dalam tiap amplop ada satu kata yang tidak cocok.
- 3) Atur peserta didik untuk duduk tenang.
- 4) Beri penjelasan kepada peserta didik.
- 5) Bagi peserta didik menjadi 4 kelompok dengan tiap kelompok masing-masing beranggotakan dua orang.
- 6) Beri instruksi agar peserta didik menyelesaikan puzzlenya.
- 7) Akhiri kegiatan dengan memaknai tujuan permainan, yaitu untuk melatih kerja sama, ketekunan, dan memahami kata yang telah disusun.<sup>69</sup>

b. Game Menara Stik Es, adalah game yang dilakukan selama +/- 20 menit dengan bahan yang diperlukan 2 bungkus batang stik es yang telah ditulis materi tentang perilaku jujur dan separuh botol aqua. Adapun langkah-langkah game menara stik es ialah :

---

<sup>69</sup>Endang Artiati Suhesti, *77 Games...*, h. 31-32.

- 1) Atur peserta didik untuk duduk dengan tenang.
- 2) Beri penjelasan bahwa permainan ini membangun sebuah menara di atas separuh botol aqua. Syaratnya peserta didik menaruh batang stik es satu persatu sesuai dengan nomor urut (dari urut terbesar ke urut yang terkecil) yang ada di batang stik es dan dimainkan secara bergantian sampai batang stik es habis.
- 3) Bagi peserta didik menjadi dua kelompok dan minta mereka untuk berbaris.
- 4) Siapkan botol aqua dan batang stik es di depan masing-masing kelompok.
- 5) Mulai kegiatan dengan peserta didik kelompok yang berada paling depan kemudian bergilir ke belakang secara urut.
- 6) Saat waktu yang diberikan habis, peneliti mengecek ketinggian menara dan kesesuaian nomor urut yang telah disusun.
- 7) Akhiri kegiatan dengan memaknai tujuan permainan, yaitu untuk melatih kejujuran dalam mengurut nomor, melatih konsentrasi, ketekunan, kehati-hatian, kerja sama, dan pemaknaan pada isi materi yang tertera di dalam stik es agar dapat di pahami dan mengembangkan perilaku jujur.<sup>70</sup>

c. Game *Word Square*, adalah game yang dilakukan selama +/- 10 menit dengan bahan soal *word square* dan alat tulis. Adapun langkah-langkah game *Word Square* ialah :

---

<sup>70</sup>Endang Artiati Suhesti, *77 Games...*, h. 143.

- 1) Atur peserta didik untuk duduk dengan tenang.
- 2) Beri penjelasan kepada peserta didik.
- 3) Bagi kertas yang telah berisi soal *word square* dan meminta peserta didik untuk menyiapkan alat tulis.
- 4) Beri waktu peserta didik untuk mengerjakan soal *word square* tersebut. Setelah selesai dan jawaban segera dikumpulkan.
- 5) Akhiri kegiatan dengan memaknai tujuan untuk melatih sikap jujur untuk tidak menyontek jawaban, untuk melatih konsentrasi, kejelian, dan tanggung jawab.<sup>71</sup>

d. Game Kembalikan Tas 50 juta, adalah game yang dilakukan selama +/- 10 menit, permainan ini lebih kepada membawa peserta didik memasuki alam bawah sadarnya disaat konselor membacakan cerita yang ada di dalam game tersebut, dengan bahan yang diperlukan kertas yang berisi cerita, HVS, dan alat tulis.<sup>72</sup> Adapun langkah-langkah permainan ialah :

- 1) Atur peserta didik untuk duduk dengan tenang.
- 2) Beri penjelasan kepada peserta didik tentang permainan kembalikan tas 50 juta.
- 3) Konselor menceritakan isi dari game tersebut dan meminta peserta didik untuk menutup mata.
- 4) Selesai menceritakan isi game tersebut, konselor membagikan HVS kepada masing-masing peserta didik.

---

<sup>71</sup>Endang Artiati Suhesti, *77 Games...*, h. 71-72.

<sup>72</sup>Risky Mandasari, *5 Kisah Kejujuran Anak*, Januari 2018. Di akses pada tanggal 12 Juni 2019 dari situs : <https://m.brilio.net>.

- 5) Konselor meminta peserta didik untuk menuliskan apa yang dirasakan dan apa yang dilakukan jika mereka berada diposisi yang diceritakan oleh konselor.
- 6) Kertas dikumpulkan kepada konselor.
- 7) Akhiri kegiatan dengan memaknai tujuan untuk melatih sikap jujur, dan menyikapi perilaku jujur.

e. Game Congklak, adalah game yang dilakukan selama +/- 20 menit, yang biasanya dimainkan oleh dua orang dengan alat yang diperlukan ialah congklak yang mempunyai cekungan besar di kedua ujung, dan cekungan kecil berjumlah ganjil biasanya berjumlah 7 berjajar sepanjang badan perahu.<sup>73</sup> Adapun langkah-langkah permainan ialah :

- 1) Bagi peserta didik menjadi 4 kelompok.
- 2) Beri penjelasan permainan kepada peserta didik. Permainan ini merupakan permainan terahir dari eksperimen.
- 3) Beri waktu peserta didik untuk memainkan game congklak tersebut.
- 4) Konselor menekankan nilai-nilai kejujuran yang terkandung di dalam permainan congklak.
- 5) Akhiri kegiatan dengan memaknai tujuan permainan yaitu dapat melatih kognitif dengan menghitung biji congklak, dan melatih kejujuran selama bermain dengan perolehan biji terbanyak.<sup>74</sup>
- 6) Ketika permainan selesai ucapkan *Alhamdulillah* *rabbi' alamiin*.

---

<sup>73</sup>Jurusan PGMI, FITK, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, *Mengembangkan Pengajaran PAUD Melalui Permainan*, Juni 2014. Di akses pada tanggal 14 Juni 2019 dari situs : <https://www.kompasiana.com>.

<sup>74</sup>Jurusan PGMI, FITK, UIN Maulana..., Juni 2014.

Kelima game terapi yang akan diterapkan di atas, peneliti mengupayakan berjalannya kegiatan bimbingan kelompok secara efektif, sehingga mampu tercapainya tujuan yang diharapkan, yakni tertanamnya nilai kejujuran yang tinggi bagi peserta didik dan mengaplikasikannya melalui tingkah laku dalam kehidupan sehari-hari, karena kejujuran merupakan bagian dari kecerdasan spiritual yang kedudukannya lebih tinggi dari kecerdasan intelektual dan kecerdasan emosional. Dengan kegembiraan yang diperoleh dalam kegiatan bimbingan kelompok, akan menciptakan suasana yang tidak bosan atau terpaksa, sehingga peserta didik mengikuti kegiatan bimbingan kelompok secara aktif.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif, yaitu suatu pendekatan untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antarvariabel. Variabel-variabel ini diukur sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan metode statistik.<sup>74</sup> Pendekatan dengan kuantitatif ini memungkinkan pencapaian hasil yang nyata dalam bentuk angka atau data numerikal sehingga memudahkan proses analisis melalui analisis statistik.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen. Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dengan kondisi yang terkendalikan. Menurut Hadi, penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui akibat yang ditimbulkan dari suatu perlakuan yang diberikan secara sengaja oleh peneliti.<sup>75</sup> Yaitu untuk mengetahui apakah bimbingan kelompok dengan teknik game terapi efektif untuk meningkatkan kecerdasan spiritual siswa di SMPS Babul Magfirah Aceh Besar. Menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen maka akan memungkinkan perolehan data yang lebih akurat dan lebih jelas dari hasil penelitian yang dilakukan.

---

<sup>74</sup>Juliansyah Noor, *Metode penelitian*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2011), h. 38.

<sup>75</sup>Farida Nursyahidah. *Penelitian Eksperimen*. PDF

Penelitian kuantitatif digunakan untuk mendapatkan data angka persentase dinamika penerapan teknik game terapi dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan Kecerdasan Spiritual (*Spiritual Quotient*) peserta didik.

Penelitian ini menggunakan metode *the one group pretest-posttest design*, yaitu kelompok eksperimen diukur variabel dependennya, (*pre-test*), kemudian diberikan stimulus, dan diukur kembali variabel dependennya (*post-test*), tanpa ada kelompok pembanding.<sup>76</sup>

Kelompok eksperimen yang akan diberikan *treatment* yaitu kelompok belajar yang telah ditentukan oleh peneliti dengan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel yang dilakukan menurut pertimbangan tertentu. Adapun skema dari bentuk desain penelitian ini adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.1**  
**Desain One Group Pretest-Postest Design.**

$O_1 \ X \ O_2$
-----------------

Keterangan :

$O_1$  : *Pre-Test* (sebelum diberi perlakuan teknik game terapi)

$X$  : *Treatment* (perlakuan)

$O_2$  : *Post Test* (sesudah diberi perlakuan teknik game terapi)

<sup>76</sup>Bambang Prasetyo, Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif Teori dan Aplikasi*, (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2008), h. 161.

Adapun langkah-langkah dalam rancangan penelitian ini adalah :

### 1. Pengukuran Variabel (*Pre-Test*)

Adapun bentuk pengukuran variabel (*pre-test*) yang diberikan berbentuk skala (angket). *Pre-test* dilakukan untuk mengetahui kecerdasan spiritual (*spiritual quotient*) peserta didik dengan aspek *shiddiq* sebelum diberikannya *treatment* (bimbingan kelompok dengan teknik game terapi).

### 2. Pemberian *Treatment*

Penelitian ini, peneliti memberikan *treatment* dengan melakukan bimbingan kelompok menggunakan teknik game terapi. Pemberian *treatment* dilakukan sebanyak lima kali pertemuan dalam satu minggu. Hal ini menimbang apabila pemberian *treatment* dilakukan dalam jangka waktu terlalu lama, dikhawatirkan akan timbulnya sikap malas dan akan adanya kesibukan peserta didik di dayah dan di sekolah. Untuk masing-masing pertemuan dalam pemberian *treatment* membutuhkan waktu +/- 45 menit untuk satu sesi bimbingan kelompok.

### 3. *Post-Test*

Pemberian *post-test* dilakukan untuk mengetahui tingkat kecerdasan spiritual (*spiritual quotient*) peserta didik setelah diberikan *treatment*. *Post-test* diberikan kepada peserta didik yang telah diberikan *treatment* berupa game terapi.

Berdasarkan gambaran di atas, akan terdapat satu kelompok peserta didik yang diberikan *treatment* dari hasil *pre-test*. Selanjutnya akan diberikan *post-test* untuk mengetahui tingkat kecerdasan spiritual peserta didik.

## B. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang mempunyai peluang yang sama untuk dipelajari dan dijadikan sampel penelitian.<sup>77</sup> Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas VII di SMPS Babul Magfirah Aceh Besar yang berjumlah 70 orang peserta didik.

Pertimbangan memilih kelas VII karena kelas VII merupakan peserta didik tingkat awal yang masih dalam masa peralihan yaitu dari masa duduk di bangku sekolah dasar ke bangku sekolah menengah pertama, yang masih membawa sifat kekanak-kanakan. Sehingga sangat penting diberikannya bimbingan kecerdasan spiritual sebagai kecerdasan dasar kepada peserta didik kelas VII sebagai pencegahan awal dari munculnya perilaku negatif. Adapun jumlah populasi disajikan dengan rincian sebagai berikut :

**Tabel 3.2**  
**Jumlah Anggota Populasi Penelitian Peserta Didik Kelas VII**  
**SMPS Babul Magfirah Aceh Besar**

Kelas	Jumlah Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
VII	2	45	25	<b>70</b>

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh jumlah populasi penelitian sebanyak 70 orang peserta didik yang berasal dari kelas VII.

<sup>77</sup>Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung : ALFABETA, cv, 2016), h. 80.

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi. Peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang terdapat pada populasi, sehingga kesimpulan akhir (hasil) dari sebuah sampel dapat mewakili seluruh populasi. Sampel atau contoh adalah sebagian individu yang diselidiki dari keseluruhan individu penelitian. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar representative (mewakili).<sup>78</sup> Representatif artinya yang mampu menggambarkan keadaan populasi secara maksimal. Cara pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode *non probability* dengan teknik *purposive sampling* yaitu teknik penarikan sampel yang digunakan dengan menentukan kriteria khusus terhadap sampel.<sup>79</sup>

Adapun kriteria atau karakteristik peserta didik yang dijadikan sampel adalah :

- a. Peserta didik laki-laki maupun perempuan yang duduk di kelas VII.
- b. Peserta didik yang mengikuti *pretest* dan peserta didik yang memiliki kecerdasan spiritual dengan skor terendah.
- c. Peserta didik yang bersedia mengikuti proses *treatment* yang telah dirancang oleh peneliti.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti akan melakukan *treatment* berdasarkan kriteria yang sudah ditetapkan. Sampel yang diperoleh sebanyak 8 orang yang memiliki skor nilai kecerdasan terendah dari dua kelas pada kelas VII.

---

<sup>78</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 81.

<sup>79</sup>Bambang Prasetyo, Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian...*, h. 135.

### C. Instrumen Pengumpulan Data

Pada umumnya penelitian akan berhasil apabila banyak menggunakan instrumen, sebab data yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian (masalah) dan menguji hipotesis diperoleh melalui instrumen.<sup>80</sup> Instrumen adalah suatu alat pengumpul data yang harus betul-betul dibuat atau dirancang sedemikian rupa sehingga mampu menghasilkan data empiris sebagaimana mestinya. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data berupa angket berbasis skala *likert* dan observasi.

1. Skala *Likert*. Skala *likert* adalah skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang tentang suatu objek atau fenomena tertentu.<sup>81</sup> Peneliti menggunakan angket yang berbentuk skala *likert* untuk mengumpulkan data tentang kecerdasan spiritual (*spiritual quotient*) peserta didik dalam aspek kejujuran. Butir-butir pernyataan dalam instrumen merupakan gambaran tentang kecerdasan spiritual dengan aspek kejujuran peserta didik. Adapun jawaban alternatif instrumen dalam penelitian ini ada 5 kategori pernyataan sebagai berikut :

SL : Apabila pernyataan tersebut **selalu** saudara/i lakukan.

SR : Apabila pernyataan tersebut **sering** saudara/i lakukan.

KK : Apabila pernyataan tersebut **kadang-kadang** saudara/i lakukan.

JR : Apabila pernyataan tersebut **jarang** saudara/i lakukan.

TP : Apabila pernyataan tersebut **tidak pernah** saudara/i lakukan.

---

<sup>80</sup>Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), h.155.

<sup>81</sup>Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta : Prenadamedia Group, 2015), h. 25.

Ketentuan pemberian skor gambaran kecerdasan spiritual peserta didik dalam aspek kejujuran dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 3.3**  
**Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban**

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Positif</b>	<b>Negatif</b>
Selalu (SL)	5	1
Sering (SR)	4	2
Kadang-kadang (KK)	3	3
Jarang (JR)	2	4
Tidak Pernah (TP)	1	5

Tabel di atas menunjukkan bahwa butir pernyataan *favorable* (positif) pada alternatif jawaban peserta didik diberi skor 1-5. Apabila siswa menjawab pada kolom selalu (SL) diberi skor 5, kolom sering (SR) diberi skor 4, kolom kadang-kadang (KK) diberi skor 3, kolom jarang (JR) diberi skor 2 dan pada kolom tidak pernah (TP) diberi skor 1. Sedangkan butir pernyataan *unfavorable* (negatif) apabila peserta didik menjawab kolom selalu (SL) diberi skor 1, kolom sering (SR) diberi skor 2, kolom kadang-kadang (KK) diberi skor 3, kolom jarang (JR) diberi skor 4 dan pada kolom tidak pernah (TP) diberi skor 5. Semakin tinggi alternatif jawaban peserta didik maka semakin tinggi tingkat kecerdasan spiritual (kejujuran) peserta didik, dan semakin rendah alternatif jawaban peserta didik, maka semakin rendah pula tingkat kecerdasan spiritual (kejujuran) peserta didik. Adapun kisi-kisi instrumen untuk mengungkapkan kecerdasan spiritual dalam aspek kejujuran peserta didik dikembangkan dari definisi operasional variabel penelitian. Adapun kisi-kisi instrumen disajikan pada Tabel 3.4 :

**Tabel 3.4**  
**Kisi-kisi Instrumen Kecerdasan Spiritual (kejujuran)**  
**(Sebelum Uji Coba)**

No.	Aspek	Indikator	Butir Soal		Jumlah
1.	Jujur kepada Allah	a. Menunjukkan komitmen dalam beribadah.	F	1, 2, 3	6
			UF	4, 5, 6	
		b. Melakukan ibadah dengan ikhlas	F	7, 8	4
			UF	9, 10	
		c. Menjauhi larangan-Nya walaupun tidak ada seorangpun yang mengetahui.	F	12, 15	5
			UF	11, 13, 14	
		d. Selalu menjaga organ tubuh untuk tidak berbuat maksiat.	F	16, 17, 20	5
			UF	18, 19	
		e. Selalu berkhushudzon terhadap kehendak Allah.	F	22, 23, 24	4
			UF	21	
		f. Tidak berbuat kemunafikan/dusta.	F	25, 26	4
			UF	27, 28	
2.	Jujur terhadap Diri Sendiri	a. Tidak menyontek	F	29, 33	5
			UF	30, 31, 32	
		b. Menunjukkan sikap apa adanya.	F	34, 35, 36	4
			UF	37	
		c. Tidak Membolos	F	39, 41, 43	6
			UF	38, 40, 42	
		d. Bertanggung jawab	F	44, 46, 48, 50, 51	8

			UF	45, 47, 49	
3.	Jujur terhadap Orang Lain	a. Menunjukkan sikap penyantun dan penyayang	F	52, 54, 55	6
			UF	53, 56, 57	
		b. Memiliki kepedulian terhadap orang lain.	F	58, 60, 61	5
			UF	59, 62	
		c. Tidak malu mengakui kesalahan	F	63, 64	4
			UF	65, 66	
		d. Tidak berbicara bohong	F	67, 69	4
			UF	68, 70	
<b>Jumlah</b>					<b>70</b>

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa dari ketiga aspek kejujuran dalam kecerdasan spiritual terdapat 70 item pernyataan yang terdiri dari 40 item *favorable* dan 30 item *Unfavorable*.

## 2. Observasi, merupakan salah satu metode khusus untuk mendapatkan fakta.

Observasi merupakan suatu penelitian yang dijalankan secara sistematis dan sengaja diadakan dengan menggunakan alat indra (terutama mata) atas kejadian-kejadian yang langsung dapat ditangkap pada waktu kejadian itu berlangsung, terutama mengamati sikap atau perilaku jujur yang dilakukan oleh peserta didik dalam menggambarkan kecerdasan spiritual (SQ) peserta didik.

Sebelum digunakan sebagai instrumen penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan tahapan validitas dan reliabilitas instrumen. Validasi konstruk dilakukan penimbangan oleh 1 orang dosen ahli untuk mengetahui kelayakan instrumen. Masukan dari dosen ahli dijadikan landasan dalam penyempurnaan alat

pengumpul data yang dibuat. Hasil penimbangan menunjukkan terdapat 70 item dapat digunakan. Kemudian dilanjutkan dengan uji validitas dan reliabilitas instrumen.

### 1. Validitas Instrumen

Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengukur apa yang seharusnya diukur.<sup>82</sup> Hasil yang valid apabila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti. Dalam mengukur kevalidan data, maka peneliti menggunakan korelasi *product moment* dengan hitungan statistik, melalui rumus<sup>83</sup> :

**Tabel 3.5**  
**Rumus Validitas Instrumen**

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = Angka indeks korelasi “r” Product Moment

N = *Number of Cases*

$\sum XY$  = Jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y

$\sum X$  = Jumlah seluruh skor X

$\sum Y$  = Jumlah seluruh skor Y

<sup>82</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 121.

<sup>83</sup>Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2014), h. 206.

Hasil perhitungan validitas tersebut selanjutnya dianalisis dengan table koefesien korelasi. Jika  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  (uji dengan dua signifikansi 0,05), maka instrumen borkorelasi signifikan terhadap skor t (total) dinyatakan valid. Jika  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$  (uji dua sisi dengan 0,05), maka instrumen atau item-item pernyataan tidak berkorelasi signifikan terhadap skor t (total) dan dinyatakan tidak valid. Untuk menghitung kevalidannya dan dibantu melalui program SPSS. Dalam memberikan interpretasi terhadap angka indeks korelasi “r” *Product Moment* ( $r_{xy}$ ), maka digunakan pedoman sebagai berikut.<sup>84</sup>

Pengujian validitas dilakukan terhadap 70 item pernyataan dengan jumlah subjek 30 peserta didik. Dari 70 item diperoleh 40 item yang valid dan 30 item yang tidak valid. Hasil uji validitas butir item dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.6**  
**Hasil Uji Validitas Butir Item**

<b>Kesimpulan</b>	<b>Item</b>	<b>Jumlah</b>
Valid	1, 5, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 20, 21, 22, 24, 25, 27, 29, 31, 35, 36, 37, 40, 41, 42, 44, 45, 46, 52, 57, 58, 59, 61, 63, 64, 66, 67, 68, 69	40
Tidak valid	2, 3, 4, 6, 11, 17, 19, 23, 26, 28, 30, 32, 33, 34, 38, 39, 43, 47, 48, 49, 50, 51, 53, 54, 55, 56, 60, 62, 65, 70	30

Jelasnya, hasil perhitungan validitas dengan menggunakan rumus *product moment* dapat dilihat pada tabel berikut :

<sup>84</sup>Anas Sudijono, *Pengantar Statistik...*, h. 193.

**Tabel 3.7**  
**Skor r hitung dan r tabel Hasil Uji Validitas Butir Item**

No Item	r hitung	r tabel	Kesimpulan	Keterangan
1	0.370	0.361	Valid	Dipakai
2	0.065	0.361	Invalid	Dibuang
3	0.239	0.361	Invalid	Dibuang
4	0.191	0.361	Invalid	Dibuang
5	0.396	0.361	Valid	Dipakai
6	0.266	0.361	Invalid	Dibuang
7	0.509	0.361	Valid	Dipakai
8	0.555	0.361	Valid	Dipakai
9	0.445	0.361	Valid	Dipakai
10	0.443	0.361	Valid	Dipakai
11	0.023	0.361	Invalid	Dibuang
12	0.445	0.361	Valid	Dibuang
13	0.398	0.361	Valid	Dipakai
14	0.395	0.361	Valid	Dipakai
15	0.569	0.361	Valid	Dipakai
16	0.447	0.361	Valid	Dipakai
17	0.049	0.361	Invalid	Dibuang
18	0.412	0.361	Valid	Dipakai
19	0.203	0.361	Invalid	Dibuang
20	0.524	0.361	Valid	Dipakai
21	0.565	0.361	Valid	Dipakai
22	0.387	0.361	Valid	Dipakai
23	0.099	0.361	Invalid	Dibuang
24	0.395	0.361	Valid	Dipakai
25	0.468	0.361	Valid	Dipakai
26	0.311	0.361	Invalid	Dibuang
27	0.390	0.361	Valid	Dipakai
28	0.212	0.361	Invalid	Dibuang
29	0.475	0.361	Valid	Dipakai
30	0.145	0.361	Invalid	Dibuang
31	0.368	0.361	Valid	Direvisi
32	0.294	0.361	Invalid	Dibuang
33	0.143	0.361	Invalid	Dibuang
34	0.210	0.361	Invalid	Dibuang
35	0.454	0.361	Valid	Dipakai
36	0.420	0.361	Valid	Dipakai

37	0.460	0.361	Valid	Dipakai
38	0.091	0.361	Invalid	Dibuang
39	0.335	0.361	Invalid	Dibuang
40	0.377	0.361	Valid	Dipakai
41	0.618	0.361	Valid	Dipakai
42	0.467	0.361	Valid	Dipakai
43	0.195	0.361	Invalid	Dibuang
44	0.471	0.361	Valid	Dipakai
45	0.500	0.361	Valid	Dipakai
46	0.688	0.361	Valid	Dipakai
47	0.150	0.361	Invalid	Dibuang
48	0.037	0.361	Invalid	Dibuang
49	0.177	0.361	Invalid	Dibuang
50	0.071	0.361	Invalid	Dibuang
51	0.187	0.361	Invalid	Dibuang
52	0.343	0.361	Valid	Dipakai
53	0.313	0.361	Invalid	Dibuang
54	0.320	0.361	Invalid	Dibuang
55	0.258	0.361	Invalid	Dibuang
56	0.221	0.361	Invalid	Dibuang
57	0.368	0.361	Valid	Dipakai
58	0.476	0.361	Valid	Dipakai
59	0.478	0.361	Valid	Dipakai
60	0.044	0.361	Invalid	Dibuang
61	0.353	0.361	Valid	Dipakai
62	0.296	0.361	Invalid	Dibuang
63	0.360	0.361	Valid	Dipakai
64	0.449	0.361	Valid	Dipakai
65	0.155	0.361	Invalid	Dibuang
66	0.407	0.361	Valid	Dipakai
67	0.676	0.361	Valid	Dipakai
68	0.552	0.361	Valid	Dipakai
69	0.366	0.361	Valid	Dipakai
70	0.191	0.361	Invalid	Dibuang

Tabel di atas merupakan rincian dari item yang telah di uji kevalidannya, dan dari 70 item terdapat 40 item dinyatakan valid, 30 item dinyatakan tidak valid.

## 2. Reliabilitas Instrumen

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang apabila digunakan berkali-kali untuk mengukur obyek yang sama, maka akan tetap menghasilkan data yang sama pula dengan kata lain memiliki hasil data yang konsisten.<sup>85</sup>

Dikatakan reliabel apabila instrumen tersebut mampu memberikan hasil yang relatif tetap walaupun dilakukan berulang-ulang dan memiliki tingkat ketetapan yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian dapat cukup dipercaya dan dapat digunakan untuk pengumpulan data. Untuk menguji reliabilitas, peneliti menggunakan SPSS dengan metode *Cronbach's Alpha* dengan rumus sebagai berikut:

**Tabel 3.8**

**Rumus Reliabilitas Instrumen**

$$a = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma^2 t}{\sigma^2 t} \right]$$

Keterangan :

- $\sigma$  = koefisien *alpha Cronbach*
- K = butir pertanyaan yang valid
- $\sum \sigma^2 t$  = jumlah varians butir pertanyaan yang valid
- $\sigma^2 t$  = varians total

Proses dalam menghitung reliabilitas hampir sama dengan validitas apabila  $r_{\text{hitung}} \geq r_{\text{tabel}}$  (standar nilai *alpha* adalah >0,6) itu artinya reliabilitas mencukupi. Apabila >0,07 maka instrumen tersebut memiliki reliabilitas yang tinggi. Namun jika  $r_{\text{hitung}} \leq r_{\text{tabel}}$  itu artinya instrumen dikatakan tidak reliabilitas.

<sup>85</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 121.

Interpretasi mengenai besarnya koefisien reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.9**  
**Kategori Reabilitas Instrumen**

<i>Cronbach Alpha</i>	<b>Reliabilitas</b>
0,800-1,00	Sangat tinggi
0,600-0,800	Tinggi
0,200-0,400	Rendah
0,000-0,200	Sangat rendah

Berdasarkan hasil analisis reliabilitas, diketahui nilai Cronbach's Alpha adalah 0.903 dan merupakan nilai  $> 0.6$ , artinya instrumen penelitian ini dinyatakan reliabel. Adapun tabel output SPSS seri 22 uji reliabilitas instrumen sebagai berikut:

**Tabel 3.10**  
**Kategori Reabilitas Instrumen**

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.903	70

Sumber: SPSS Versi 22.

Berdasarkan pengolahan data, hasil perhitungan memperlihatkan dari 70 item pernyataan menunjukkan koefisien reabilitas (konsistensi internal) instrumen kecerdasan spiritual (sikap *shiddiq*) sebesar 0.903. Artinya, tingkat korelasi dan derajat keterandalan instrumen perilaku jujur berada pada kategori sangat tinggi.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dipakai untuk mengumpulkan informasi atau fakta-fakta yang ada di lapangan yang dilaksanakan di SMPS Babul Magfirah Aceh Besar. Dalam penelitian, tahapan pengumpulan data merupakan tahap yang sangat menentukan proses dan hasil penelitian yang akan dilaksanakan. Jika dalam pengumpulan data terdapat kesalahan maka akan berdampak langsung pada proses dan hasil suatu penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti ialah memberikan angket berbentuk skala likert dan observasi.

##### **1. Skala *Likert***

Angket atau kuesioner adalah suatu daftar yang berisi pertanyaan-pertanyaan tertulis yang harus dijawab atau dikerjakan oleh responden atau orang/anak yang ingin diselidiki. Dengan kuesioner, dapat diperoleh fakta-fakta atau opini. Angket berarti suatu jenis dari teknik pengumpulan data yang berbentuk daftar dengan berisikan pernyataan-pernyataan yang harus dijawab oleh responden (peserta didik). Pernyataan yang di susun dalam sebuah angket/kuesioner berupa pernyataan yang sesuai dengan apa yang hendak diteliti oleh peneliti.

Angket yang peneliti gunakan adalah jenis skala likert, sesuai yang peneliti jabarkan di atas bahwa skala likert yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok individu tentang penerapan teknik game terapi dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan kecerdasan spiritual pada peserta didik di SMPS Babul Magfirah Aceh Besar.

Peserta didik diminta untuk memilih salah satu pilihan jawaban dengan memberikan tanda checklist (√) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang telah disediakan. Pilihan jawaban yang diminta adalah jawaban yang dianggap sesuai dengan yang dilakukan, alami, dan terjadi. Adapun pemberian skala dalam penelitian ini ialah untuk :

- a. Mengukur kecerdasan spiritual peserta didik di SMPS Babul Maghfirah Aceh Besar. Skala ini berisikan pernyataan-pernyataan mengenai permasalahan dalam aspek kejujuran peserta didik, lebih khusus terhadap jujur pada diri sendiri, jujur terhadap orang lain, dan jujur terhadap Allah subhanahu wa ta'ala.
- b. Skala yang diberikan untuk mengukur perbedaan tingkat kecerdasan spiritual siswa sebelum dan sesudah dilakukannya *treatment* yang diberikan berupa penerapan bimbingan kelompok dengan teknik game terapi terhadap peserta didik di SMPS Babul Maghfirah Aceh Besar.

Setelah angket diadministrasikan kepada peserta didik, peneliti akan memperoleh data yang berupa jawaban dari peserta didik yang merupakan populasi dari penelitian ini. Selanjutnya data-data tersebut akan dianalisis untuk mendapatkan hasil sesuai yang diinginkan oleh peneliti

## 2. Observasi

Observasi dilakukan untuk melihat proses pemberian teknik game terapi yang dibantu oleh seorang observer untuk melihat perilaku peserta didik selama pemberian *treatment* berlangsung. Observasi dilakukan terhadap 8 orang peserta didik yang akan diberikan perlakuan (*treatment*) oleh peneliti. Observasi

dilakukan tentunya tidak terlepas dari pedoman observasi yang telah dirancang oleh peneliti. Pedoman observasi berisi sikap atau perilaku yang ingin dilihat atau diamati oleh observer mengenai kecerdasan spiritual aspek kejujuran peserta didik, sehingga hasil yang diperoleh mendukung dan memberikan penguatan yang lebih kuat.

#### **E. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data kuantitatif merupakan suatu kegiatan yang dilakukan sesudah data dari seluruh responden atau sumber data lain semua terkumpul. Teknik analisis data kuantitatif atau data yang dikuantitatifkan, yaitu data dalam bentuk bilangan. Teknik analisis data kuantitatif di dalam penelitian kuantitatif peneliti menggunakan statistik non parametrik. Statistik non parametrik, merupakan bagian statistik yang parameter populasinya atau datanya tidak mengikuti suatu distribusi tertentu atau memiliki distribusi yang bebas dari persyaratan dan variansnya tidak perlu homogen. Statistik non parametrik digunakan untuk melakukan analisis pada data nominal atau ordinal.<sup>86</sup> Statistik non parametrik tidak menuntut terpenuhi banyak asumsi.

Penelitian ini menggunakan statistik non parametrik dengan menggunakan uji T dengan rumus Wilcoxon. Uji T, digunakan untuk menentukan ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel bebas. Dua sampel yang dimaksud adalah sampel yang sama namun memiliki dua data.<sup>87</sup> Uji Wilcoxon bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel yang saling berpasangan. Uji

---

<sup>86</sup>Syofian Siregar, *Metode Penelitian...*, h. 368.

<sup>87</sup>V. Wiratna Sujarweni, *SPSS Untuk Penelitian*, (Yogyakarta : Pustaka Baru Press, 2015), h. 55.

wilcoxon digunakan sebagai alternative dari uji paired sample t test, jika data penelitian tidak berdistribusi normal. Analisis ini dilakukan dengan bantuan SPSS versi 22. Adapun rumus uji wilcoxon adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.11**  
**Rumus uji Wilcoxon**

$$Z = \frac{T - \left[ \frac{1}{4N(N+1)} \right]}{\sqrt{\frac{1}{24N(N+1)(2N+1)}}$$

Keterangan:

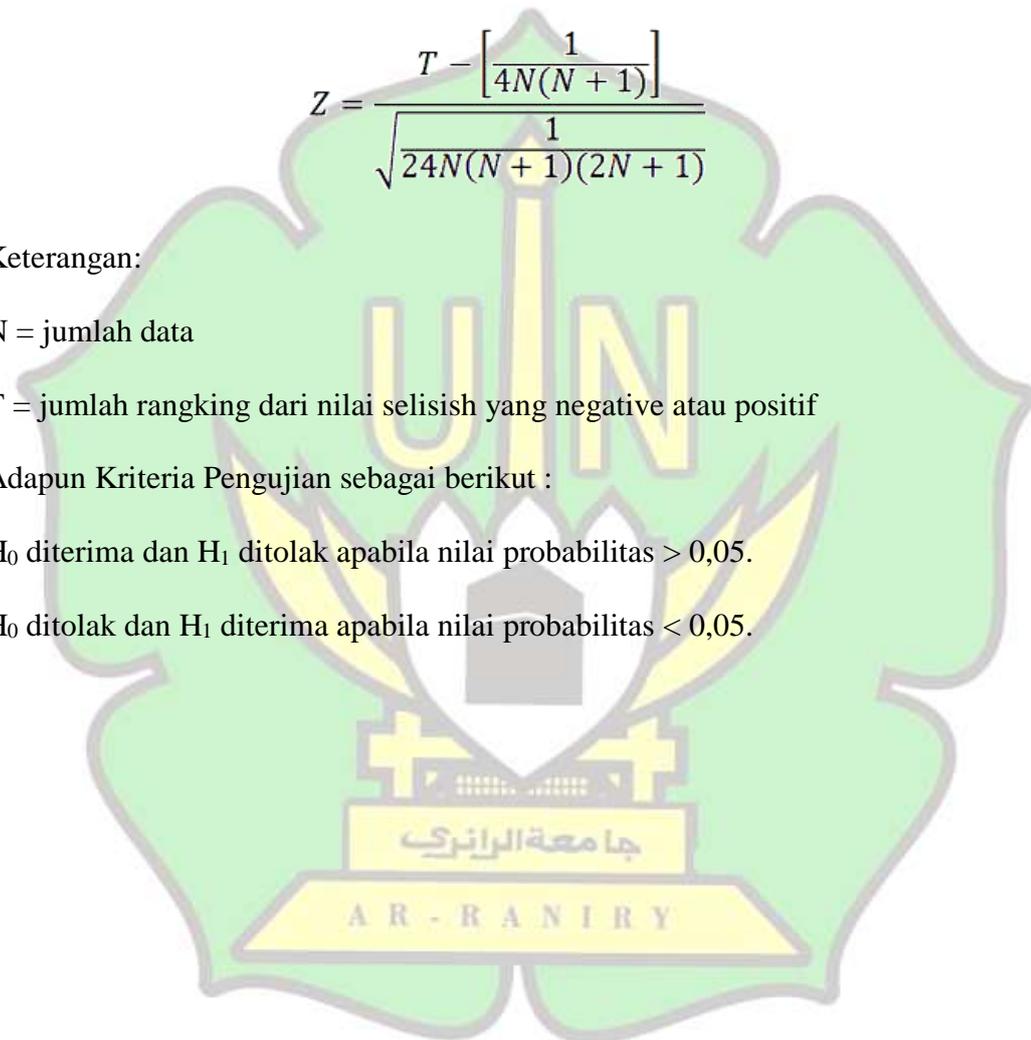
N = jumlah data

T = jumlah rangking dari nilai selisish yang negative atau positif

Adapun Kriteria Pengujian sebagai berikut :

H<sub>0</sub> diterima dan H<sub>1</sub> ditolak apabila nilai probabilitas > 0,05.

H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>1</sub> diterima apabila nilai probabilitas < 0,05.



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Umum SMPS Babul Maghfirah Aceh Besar

Pesantren Babul Maghfirah didirikan pada Juni 1667. Peletakan batu pertama dilakukan oleh bupati Aceh Besar, Drs. T. Untung Juana. Adapun yang melatarbelakangi berdirinya pesantren Babul Maghfirah adalah permintaan dari masyarakat sekitar, serta didukung oleh 20 kepala desa di daerah tersebut. Sumber dana biaya makan dan pendidikan berasal dari iuran bulanan santri, pribadi pimpinan pesantren, sumbangan dari masyarakat. Tujuan umum berdirinya pesantren ini adalah agar para santri dapat mengembangkan bakat minat, prestasi dan semangat pendidikan dalam semua kegiatan yang diadakan, meningkatkan kepedulian terhadap pembinaan diri santri dan generasi muda dimasa akan datang, meningkatkan kualitas, pembinaan masing-masing santri dan mengembangkan kedisiplinan, ilmu pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan. SMP dan SMA Babul Maghfirah bersifat swasta dan telah mendapat izin operasional dari pemerintah Kabupaten Aceh Besar dan mengajarkan kurikulum yang ditetapkan oleh dinas P&K, dan tenaga pengajar untuk pendidikan dan pengajaran berasal dari berbagai Universitas terkemuka dalam dan luar negeri sesuai dengan disiplin ilmu yang mereka bidangi yaitu : Universitas Al Azhar Kairo dan Universitas Islam Madinah, UIN Ar-Raniry, Pasca Sarjana UIN Ar-Raniry, Universitas Syiah Kuala, Universitas Serambi Mekkah, dan Universitas

Abulyatama. Disamping itu juga terdapat alumni dari beberapa pesantren (Alumni Dayah Terpadu Babul Maghfirah, Babun Najah Banda Aceh, Ar-Raudlatul Hasanah, Dayah Salafi Darussalam Labuhan Haji Barat Aceh Selatan, Dayah BUDI Lamno, Darul Huda Aceh Utara dan Mudi Mesra Samalanga. Dayah Terpadu Babul Maghfirah merupakan Lembaga Pendidikan Islam yang menerapkan metode pendidikan terpadu antara kurikulum Nasional Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Dayah Modern dan Nasional dengan masa pendidikan selama 6 (enam) tahun yang dibagi menjadi 2 (dua) tingkat, SMP dan SMA. Di samping itu juga setiap santri dibekali dengan berbagai kegiatan ekstrakurikuler. Diantaranya :

- a. Tahfidhul Qur'an
- b. Pengembangan bahasa arab dan bahasa inggris
- c. Latihan pidato tiga bahasa (Indonesia, Arab, Inggris)
- d. Latihan Khutbah Jum'at
- e. Les Komputer
- f. Dalail khairat dan Barzanji
- g. Kegiatan Kepramukaan
- h. Seni bela diri (silat).

#### **Visi dan Misi SMPS Babul Maghfirah**

Untuk mewujudkan sistem pendidikan yang pada dasarnya merupakan upaya untuk membentuk anak didik yang berkepribadian muslim dengan keimanan dan ketaqwaan yang tinggi, yang memiliki kemampuan akademis, keahlian dan keterampilan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan

teknologi, maka setiap lembaga pendidikan harus memiliki visi dan misi tertentu.

Adapun visi dan misi SMPS Babul Maghfirah sebagai berikut:

**Visi:**

“Cerdas, Beriman, Bertaqwa, dan Berakhlakul Karimah”.

**Misi:**

- a. Mewujudkan manusia yang beriman dan bertaqwa.
- b. Mewujudkan manusia yang cerdas, yang menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi.
- c. Mewujudkan pembelajaran yang efektif dan efisien guna mencapai keunggulan prestasi di bidang akademik Maupun non-akademik.
- d. Mengembangkan proses pembelajaran dengan berbais teknologi informasi.
- e. Mewujudkan prestasi siswa dalam bidang olahraga dan seni budaya.
- f. Mewujudkan siswa yang memiliki kecakapan hidup.
- g. Mewujudkan pendidik dan tenaga kependidikan yang memenuhi standar.
- h. Mewujudkan kurikulum yang sesuai dengan kondisi dan potensi sekolah.
- i. Mewujudkan sarana dan prasarana pendidikan yang memenuhi standar.
- j. Mewujudkan pengelolaan pendidikan yang memenuhi standar.
- k. Mewujudkan penilaian pendidikan yang memenuhi standar.
- l. Melestarikan budaya lokal, daerah dan nasional serta lingkungan hidup.

Adapun profil identitas SMPS Babul Maghfirah Aceh Besar dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut.

**Tabel 4.1**  
**Profil SMPS Babul Maghfirah Aceh Besar**

<b>NO</b>	<b>IDENTITAS SEKOLAH</b>	
1	Nama Sekolah	SMA Babul Maghfirah
2	Akreditasi	C
3	Kurikulum	Kurikulum 2013
4	Waktu	Sehari Penuh (6 h/m)
5	NSPN	10110571
6	Status	Swasta
7	Pentuk Pendidikan	SMA
8	Status Kepemilikan	Yayasan
9	SK Pendirian Sekolah	421.3/E. 1/295/2006
10	Tanggal SK Pendirian	12 September 2006
11	SK Izin Oprasional	12 September 2006
12	Status BOS	Bersedia Menerima
13	Sertifikasi ISO	Belum Bersertifikat
14	Sumber Listrik	PLN
15	Daya Listrik	2200
16	Akses Internet	-
17	Nama Bank	BNI
18	Rkening Atas Nama	SMA Babul Maghfirah
19	Luas Milik Tanah	10000
20	Luas Tanah Bukan Milik	10000
21	Provinsi	Aceh
22	Alamat Sekolah	Pasar Cut Keueng, Kuta Baro
23	Kode Pos	23372
24	Ruang Kelas	6 Ruang
25	Ruang Guru	1 Ruang

26	Ruang Kepala Sekolah	1 Ruang
27	Ruang Bk	1 Ruang
28	Ruang TU	1 Ruang
29	Laboratorium	1 Ruang
30	Perpustakaan	1 Ruang
31	Lapangan	1 Lapangan

SMPS Babul Magfirah, selain memiliki ruang kerja untuk staf lainnya, Guru BK juga terdapat ruang BK yang memiliki fasilitas memadai untuk memberikan pelayanan BK terhadap klien atau peserta didik yang membutuhkan layanan. Terdapat salah seorang Guru BK yang mampu menunjang dan mengembangkan potensi peserta didik. Berikut profil Guru BK di SMPS babul Magfirah Aceh Besar.

**Tabel 4.2**  
**Profil Guru Bimbingan Konseling**

Nama	Azhar ,S.Pd.I
Nip	-
Tempat/ tgl lahir	Idi Teunom Aceh Timur
Alamat	Aceh Timur
No hp	085277215287
Jabatan	Guru Bk
Lulusan	UIN Ar-Raniry Banda Aceh jurusan MPI
Riwayat guru pembimbingan	-
Pengalaman Mengajar/Memberikan Layanan BK di Sekolah	Qiroatul kutub
Sertifikasi Pendidikan	-
Suka Duka Sebagai Guru BK di Sekolah	Berbuat selalu yang bermakna bagi dunia dan lebih penting lagi berarti bagi akhirat

## B. Hasil Penelitian

### 1. Penyajian Data

Penelitian ini dilakukan di SMPS Babul Maghfirah Aceh Besar. Pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok menggunakan teknik game terapi terdiri dari lima kali pemberian *treatment* (sesi). Sebelum memberikan *treatment*, diberikan *pre-test* terlebih dahulu dan diberikan *post-test* setelah diberikan *treatment*. Berikut ini langkah-langkah pemberian *treatment* yang peneliti lakukan untuk meningkatkan kecerdasan spiritual (sikap *shiddiq*) peserta didik di SMPS Babul Maghfirah Aceh Besar :

#### a. *Pre-Test*

*Pre-test* diberikan kepada 70 orang peserta didik kelas VII yang dilaksanakan pada tanggal 22 Juli 2019. Namun, pada saat pemberian *pre-test* SMPS Babul Maghfirah sedang melaksanakan ujian sekolah. Sehingga pihak sekolah hanya memberi izin kepada peneliti untuk memberikan *pre-test* pada satu kelas saja yang berjumlah 45 orang siswa. Adapun tujuan diberikan *pre-test* ialah untuk mengukur tingkat kecerdasan spiritual (sikap *shiddiq*) peserta didik di SMPS Babul Maghfirah Aceh Besar. Hasil *pre-test* pada pengungkapan kecerdasan spiritual (sikap *shiddiq*) peserta didik mendapat hasil 8 orang peserta didik yang berada pada kategori rendah yaitu peserta didik masih tidak berkomitmen dalam melakukan ibadah, peserta didik masih menyontek, masih adanya perilaku membolos, peserta didik enggan menunjukkan sikap penyantun dan penyayang, dan malu mengakui kesalahan. Adapun skor *Pre-test* peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.3**  
**Skor *Pre-test* peserta didik**

<b>No.</b>	<b>Responden</b>	<b><i>Pretest</i></b>
1.	MF	122
2.	KP	121
3.	MA	120
4.	MAF	119
5.	MAY	118
6.	WP	116
7.	MH	115
8.	IF	112
	<b>Jumlah</b>	<b>943</b>

Tabel di atas menunjukkan peserta didik dengan skor terendah dan menjadi sampel penelitian yang akan diberikan *treatment* berupa bimbingan kelompok dengan teknik game terapi.

**b. Pemberian *treatment* I**

*Treatment* I dilakukan pada tanggal 23 Juli 2019. Pemberian *treatment* berupa game terapi pertama dilakukan dengan bermain game puzzle sebelah. Game puzzle sebelah merupakan game yang dilakukan untuk mengukur pengetahuan peserta didik terhadap kecerdasan spiritual (sikap *shiddiq*). Game puzzle sebelah berisi beberapa potongan kata yang jika tersusun akan menjadi suatu kalimat atau materi tentang perilaku jujur.

Kegiatan menyusun puzzle akan melatih ketekunan dan kerjasama antar tim yang telah dibagi menjadi dua orang dalam satu kelompok bermain. Setiap kelompok akan diberi amplop berisi puzzle dan setiap amplop diberi nama beberapa sahabat Rasul yang patut diteladani sifatnya, salah satunya adalah sifat jujur (*shiddiq*). Adapun nama sahabat Rasul yang diambil menjadi nama kelompok bermain ialah Abu Bakar Ash-Shiddiq, Umar bin

Khattab, Utsman bin 'Affan, dan Ali bin Abi Thalib. Kelompok yang tercepat dan tepat dalam menyusun puzzle akan mendapatkan hadiah. Setelah puzzle tersusun menjadi kalimat yang benar, peserta didik dari masing-masing kelompok diminta untuk memaknai isi dari puzzle yang telah tersusun yaitu apa itu perilaku jujur, bagaimana kaitan jujur dengan kehidupan sehari-hari. Sehingga kegiatan bermain puzzle tidak hanya sebatas bermain, namun terdapat pencapaian tujuan yaitu peserta didik mengetahui hakikat berperilaku jujur.

### c. Pemberian *Treatment II*

*Treatment II* dilakukan pada tanggal 24 Juli 2019. Game kedua masih mengukur tingkat pengetahuan peserta didik tentang kecerdasan spiritual (sikap *shiddiq*). Adapun game yang digunakan dalam *treatment II* ialah game menara stik es. Game menara stik es merupakan game yang dilakukan dengan menyusun batang stik es yang sudah berisi materi tentang bersikap jujur menjadi tingkatan seperti menara. Sebelum bermain, peserta didik akan dibagi menjadi dua kelompok dengan jumlah empat orang dari masing-masing kelompok. Peserta didik diminta untuk memaknai isi materi yang berada dalam stik es, setelah peserta didik mampu memaknai isi materi dari setiap stik es maka permainan menara stik es dimulai. Peserta didik menyusun stik es secara bergantian sampai stik es habis. Tidak sebatas menyusun menjadi menara yang terlihat bagus, namun, batang stik es disusun berdasarkan nomor urut dari terbesar sampai terkecil yaitu 30 s/d 1. Sehingga jika menara sudah tersusun, materi nomor 1 ada pada tingkatan tertinggi.

Game menara stik es melatih kekompakan, ketekunan, kehati-hatian peserta didik dalam menyusun stik es menjadi sebuah menara dan pemaknaan dari setiap materi yang ada di dalam stik es, sehingga peserta didik mampu mengetahui apa itu perilaku jujur, apa saja jenis perilaku jujur, hikmah berperilaku jujur, dan peserta didik mampu mengembangkan perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari.

#### **d. Pemberian *Treatment III***

*Treatment III* dilakukan pada tanggal 25 Juli 2019. Pemberian *treatment* berupa game terapi yang dilakukan dengan bermain game *word square*. Game *word square* merupakan game yang dilakukan untuk mengukur sikap peserta didik terhadap kecerdasan spiritual (sikap *shiddiq*). Game *word square* berisi huruf yang tersusun secara acak di dalam sebuah kotak-kotak, namun terdapat lima sikap/perilaku tentang ketidakjujuran siswa. Kata tersebut merupakan gambaran dari perilaku tidak jujur dalam kehidupan sehari-hari, yang memungkinkan peserta didik mencari beberapa huruf yang tersusun menjadi suatu kata bermaknakan perilaku tidak jujur atau perilaku yang tidak boleh dimiliki dalam kehidupan sehari-hari.

Game *word square* mampu melatih peserta didik dalam bertanggung jawab, melatih konsentrasi dan keuletan dalam mencari kata yang bermaknakan sikap/perilaku yang tidak boleh dimiliki (sikap buruk). Sehingga peserta didik setelah menemukan lima kata, mampu menyikapi secara bijak dan mampu menjauhi perilaku yang tidak baik. Hal ini dibuktikan dengan munculnya perilaku jujur peserta didik dalam pemberian

*treatment* pada game *word square* ini. Peserta didik mengakui kesalahan yang diperbuat seperti mengakui bahwa dirinya menyontek pada saat permainan berlangsung. Peneliti memberikan apresiasi yang luar biasa terhadap peserta didik yang jujur, sehingga perilaku tidak baik mampu dihilangkan dengan memberikan bimbingan secara intensif terhadap peserta didik ( fungsi perbaikan).

#### **e. Pemberian *Treatment IV***

*Treatment IV* dilakukan pada tanggal 26 Juli 2019. Game pada *treatment* ini masih mengukur sikap peserta didik tentang kecerdasan spiritual (sikap *shiddiq*). Adapun game yang digunakan dalam *treatment IV* ialah game kembalikan tas berisi 50 juta. Game kembalikan tas berisi 50 juta merupakan game yang dilakukan dengan memberikan materi masalah yang diceritakan oleh peneliti kepada peserta didik. Peserta didik diminta untuk menutup mata pada saat peneliti memberikan alur cerita dan diminta untuk membayangkan situasi dan kondisi sesuai dengan apa yang diceritakan oleh peneliti terkait tas 50 juta yang jatuh dijalan. Game kembalikan tas 50 juta akan mengukur sikap jujur peserta didik dan mampu secara tepat dalam mengambil keputusan, dan melatih cara berfikir peserta didik. Pada akhir permainan, peserta didik diminta untuk memecahkan masalah yang ada di dalam materi permainan, dan menuliskannya dalam sebuah kertas yang sudah peneliti sediakan. Apabila terdapat respon negatif dari peserta didik maka akan diberi bimbingan oleh peneliti terkait sikap negatif yang harus diubah ke sikap positif (fungsi perbaikan dan pencegahan).

Game kembalikan tas berisi 50 juta mengupayakan peserta didik secara jujur dalam menyikapi suatu permasalahan dan mampu secara tepat dalam memilih solusi yang dilakukan dalam memecahkan suatu permasalahan, sehingga peserta didik merasa dihargai dan disenangi karena memiliki sikap jujur.

#### **f. Pemberian *Treatment V***

*Treatment V* dilakukan pada tanggal 27 Juli 2019. Pemberian *treatment* berupa game terapi yang dilakukan dengan bermain congklak. Game congklak merupakan game yang dilakukan untuk mengukur perilaku peserta didik terhadap kecerdasan spiritual (sikap *shiddiq*). Jujur atau tidaknya peserta didik dapat diamati melalui permainan game congklak. Tujuan permainan yaitu dapat melatih kognitif dengan menghitung biji congklak, dan melatih kejujuran selama bermain dengan perolehan biji terbanyak.

Game memiliki sifat yang cenderung gembira, sehingga memungkinkan peserta didik bermain secara aktif dan menyenangkan. Namun tidak sebatas bermain, peserta didik juga dapat menerapkan perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari.

#### **g. *Post-Test***

*Post-test* dilaksanakan pada tanggal 28 Juli 2019 terhadap peserta didik yang mendapat perlakuan sebanyak 8 orang peserta didik. Adapun tujuan dari pemberian atau pelaksanaan *post-test* ialah untuk membantu peserta didik mengukur tingkat kecerdasan spiritual (sikap *shiddiq*) setelah mengikut kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik game terapi

(*treatment*). Peneliti kemudian menjelaskan tujuan serta langkah-langkah kegiatan *post-test* kepada peserta didik. Adapun data hasil *post-test* kecerdasan spiritual (sikap *shiddiq*) dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.4**  
**Skor *Post-test* peserta didik**

No.	Responden	<i>Posttest</i>
1.	MF	154
2.	KP	173
3.	MA	189
4.	MAF	167
5.	MAY	188
6.	WP	170
7.	MH	176
8.	IF	161
	<b>Jumlah</b>	<b>1378</b>

Hasil *post-test* menunjukkan terdapat perubahan skor kecerdasan spiritual (sikap *shiddiq*) peserta didik sebelum dan sesudah memperoleh perlakuan berupa *treatment* bimbingan kelompok dengan teknik game terapi. Artinya peserta didik mengalami peningkatan kecerdasan spiritual (sikap *shiddiq*) secara signifikan berdasarkan hasil pengolahan data. Lebih jelasnya perbandingan *pre-test* dan *post test* dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.5**  
**Data *Pretest* dan *Posttest* Kecerdasan Spiritual (sikap *shiddiq*)**

Responden	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
MF	122	154
KP	121	173
MA	120	189
MAF	119	167
MAY	118	188
WP	116	170
MH	115	176
IF	112	161
<b>Jumlah</b>	<b>943</b>	<b>1378</b>

Berdasarkan tabel 4.5 menggambarkan hasil *pre-test* dan *post-test* kecerdasan spiritual (sikap *shiddiq*) mengalami peningkatan secara signifikan. Selain dilihat berdasarkan skor *pre-test* dan *post test*, efektivitas teknik game terapi dapat dilihat berdasarkan hasil pengamatan peserta didik yang mengalami perubahan pada setiap aspeknya, secara umum peserta didik yang menjadi sampel penelitian menunjukkan peningkatan kecerdasan spiritual (sikap *shiddiq*) secara optimal. Peningkatan ini didukung dengan adanya perubahan tingkah laku peserta didik terhadap perilaku jujur serta melihat dari kondisi psikologis peserta didik selama kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik game terapi yang diamati oleh peneliti.

Tingkat kecerdasan spiritual dalam sikap *shiddiq* (jujur) pada peserta didik kelas VII SMPS Babul Maghfirah Aceh Besar merupakan bentuk keadaan dan kebutuhan peserta didik SMPS yang dibatasi pada aspek jujur terhadap Allah *subhanahu wa ta'ala*, jujur terhadap diri sendiri, dan jujur terhadap orang lain.

Mengetahui perubahan sikap yang terjadi pada peserta didik adalah dengan membandingkan skor kecerdasan spiritual (sikap *shiddiq*) sebelum dan sesudah diberikannya bimbingan kelompok dengan teknik game terapi terhadap peserta didik kelas VII di SMPS Babul Maghfirah Aceh Besar.

Perubahan yang dimaksud adalah meningkatnya skor kecerdasan spiritual (sikap *shiddiq*) peserta didik dengan diterapkannya bimbingan kelompok dengan teknik game terapi. Lebih rinci hasil perbandingan skor pada pengukuran awal dan pengukuran akhir dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.6**  
**Perbandingan Skor *Pretest* dan *Posttest* Kecerdasan Spiritual (sikap *shiddiq*)**

No	Kategori	Pretest		Posttest	
		F	%	F	%
1	Tinggi	0	0	2	25.0
2	Sedang	0	0	5	62.5
3	Rendah	8	100	1	12.5
<b>Jumlah</b>		<b>8</b>	<b>100</b>	<b>8</b>	<b>100</b>

Tabel 4.6 menunjukkan hasil perbandingan skor *pre-test* dan *post-test* kecerdasan spiritual (sikap *shiddiq*) yang mengalami peningkatan secara signifikan. Hasil *post-test* menunjukkan dari delapan orang peserta didik yang berkategori rendah meningkat dua orang mengalami perubahan berkategori tinggi (25.0%), lima orang mengalami peningkatan menjadi kategori sedang (62.5%), dan satu orang (12.5%) stagnan pada kategori rendah.

Berdasarkan hasil skor rata-rata teknik game terapi dalam bimbingan kelompok yang diujikan dalam penelitian memiliki daya pengaruh yang sangat baik, yaitu mampu menghasilkan peningkatan yang signifikan pada perubahan skor rata-rata kecerdasan spiritual (sikap *shiddiq*) pada *pre-test* dan *post-test*, dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.7**  
**Hasil Perhitungan Rata-rata *Pretest* dan *Posttest***

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre Test	117.8750	8	3.35676	1.18679
	Post Test	172.2500	8	12.16259	4.30012

Tabel 4.7 menunjukkan rata-rata *pre-test* sebesar 117.8750, sedangkan rata-rata *post-test* sebesar 172.2500. Artinya, rata-rata *post-test* lebih tinggi dari

pada skor *pre-test*, dapat dikatakan terjadi peningkatan pada kecerdasan spiritual (sikap *shiddiq*) peserta didik setelah memperoleh atau mendapatkan perlakuan berupa teknik game terapi dalam bimbingan kelompok.

## 2. Pengolahan Data

Kegiatan dalam pengolahan data ialah pengelompokan berdasarkan variabel dari seluruh responden, mentabulasi data berdasarkan variabel yang diteliti, dan melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah. Sebelum dilakukan analisis data, dilakukan pengujian prasyarat analisis statistik non parametrik.

Penelitian ini menggunakan uji Wilcoxon untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel yang saling berpasangan dan digunakan sebagai alternative dari uji paired sample t test, jika data penelitian tidak berdistribusi normal. Adapun hasil yang diperoleh dari analisis uji Wilcoxon dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.8**  
**Uji Wilcoxon Signed Ranks Test**

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post-Test - Pre-Test	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00	.00
	Positive Ranks	8 <sup>b</sup>	4.50	36.00
	Ties	0 <sup>c</sup>		
	Total	8		

### Test Statistics<sup>a</sup>

	Post-Test - Pre-Test
Z	-2.521 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.012

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

Tabel 4.8 menunjukkan perolehan nilai dari analisis uji wilcoxon untuk melihat ada tidaknya perbedaan sebelum dilakukan *treatment* dan sesudah dilakukan *treatment* berupa bimbingan kelompok dengan teknik game terapi untuk meningkatkan kecerdasan spiritual (sikap *shiddiq*) peserta didik di SMPS Babul Maghfirah Aceh Besar.

### 3. Interpretasi Data

Hasil dari pengolahan data berupa *negatif ranks* (N) memiliki nilai 0, *mean rank* memiliki nilai 0, dan *sum of ranks* juga memiliki nilai 0. Artinya, *negatif ranks* atau selisih (negatif) antara hasil penerapan teknik game terapi untuk *Pre-Test* dan *Post-Test* adalah 0, baik itu pada nilai N, *mean rank*, maupun *sum of ranks*. Nilai 0 menunjukkan tidak adanya penurunan (pengurangan) dari nilai *Pre-Test* ke nilai *Post-Test*.

*Positif Ranks* atau selisih (positif) antara hasil penerapan teknik game terapi untuk *Pre-Test* dan *Post-Test*. Dilihat terdapat 8 data positif (N) yang artinya ke 8 peserta didik mengalami peningkatan kecerdasan spiritual (sikap *shiddiq*) dengan penerapan game terapi dari nilai *Pre-Test* ke nilai *Post-Test*. *Mean Rank* atau rata-rata peningkatan data adalah sebesar 4.50, sedangkan jumlah rangking positif atau *sum of ranks* sebesar 36.00.

*Ties* adalah kesamaan nilai *Pre-Test* dan *Post-Test*. Data menghasilkan nilai *ties* adalah 0. Sehingga dapat dikatakan bahwa tidak ada nilai yang sama antara nilai *Pre-Test* dan *Post-Test*. Tidak ada data peserta didik yang sama persis baik dilihat dari *Pre-Test* maupun nilai *Post-Test*. Adapun pengujian hipotesis ialah :

$H_0$  = Tidak ada pengaruh penerapan bimbingan kelompok dengan teknik game terapi terhadap peningkatan kecerdasan spiritual siswa di SMPS Babul Magfirah Aceh Besar.

$H_a$  = Ada pengaruh penerapan bimbingan kelompok dengan teknik game terapi terhadap peningkatan kecerdasan spiritual siswa di SMPS Babul Magfirah Aceh Besar.

Dasar pengambilan keputusan uji Wilcoxon ialah :

- a. Jika nilai  $Asymp.Sig < 0.05$ , maka hipotesis diterima
- b. Jika nilai  $Asymp.Sig > 0.05$ , maka hipotesis ditolak

#### **Hasil Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan output *Test Statistics* diketahui  $Asymp.Sig. (2-tailed)$  bernilai 0.012. Karena nilai 0.012 lebih kecil dari  $< 0.05$ , maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima. Artinya, ada pengaruh penerapan bimbingan kelompok dengan teknik game terapi terhadap peningkatan kecerdasan spiritual siswa di SMPS Babul Magfirah Aceh Besar. Kesimpulan serupa dapat dikatakan bahwa penerapan bimbingan kelompok dengan teknik game terapi mampu meningkatkan kecerdasan spiritual (sikap *shiddiq*) peserta didik di SMPS Babul Magfirah Aceh Besar.

### C. Efektifitas Game Terapi dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kecerdasan spiritual Siswa

Berdasarkan penyajian data hasil penelitian, kecerdasan spiritual (sikap *shiddiq*) peserta didik sudah menunjukkan tingkat pencapaian yang signifikan, hal ini membuktikan bahwa penerapan bimbingan kelompok dengan teknik game terapi mampu meningkatkan kecerdasan spiritual (sikap *shiddiq*) peserta didik, sehingga dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik game terapi efektif dalam meningkatkan kecerdasan spiritual (sikap *shiddiq*) peserta didik di SMPS Babul Magfirah Aceh Besar. Hal ini dibuktikan dari hasil pengujian uji wilcoxon dengan perolehan nilai 0.012 yang berarti hipotesis diterima dan terdapat perbedaan yang berarti antara *pre-test* dan *post-test* maka menunjukkan teknik game terapi efektif dalam meningkatkan kecerdasan spiritual (sikap *shiddiq*) peserta didik.

Berdasarkan hasil pengamatan, secara umum peserta didik yang menjadi sampel penelitian menunjukkan peningkatan dalam kecerdasan spiritual (sikap *shiddiq*). Perubahan dilihat dari perilaku dan dinamika psikologis peserta didik selama diberikannya *treatment* oleh peneliti yaitu berupa bimbingan kelompok dengan teknik game terapi. Perubahan peserta didik pada aspek jujur terhadap Allah sudah menunjukkan komitmen dalam beribadah, peserta didik sudah melakukan ibadah dengan ikhlas, dan peserta didik sudah berkhushudzon terhadap ketetapan Allah *subhanahu wa ta'ala*. Perubahan peserta didik pada aspek jujur terhadap diri sendiri menunjukkan peserta didik sudah tidak lagi menyontek, sudah menunjukkan sikap apa adanya, tidak lagi membolos dayah atau sekolah,

dan sudah menunjukkan sikap bertanggung jawab. Perubahan peserta didik pada aspek jujur terhadap orang lain peserta didik sudah menunjukkan sikap penyantun dan penyayang baik terhadap guru maupun teman, tidak lagi malu untuk mengakui kesalahan, dan tidak berbicara bohong. Perubahan perilaku menunjukkan sudah meningkatnya kecerdasan spiritual (sikap *shiddiq*) peserta didik melalui penerapan bimbingan kelompok dengan teknik game terapi.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Penelitian penerapan bimbingan kelompok dengan teknik game terapi untuk meningkatkan kecerdasan spiritual (*spiritual quotient*) peserta didik di SMPS Babul Maghfirah Aceh Besar menghasilkan simpulan bahwa penerapan bimbingan kelompok dengan teknik game terapi mampu meningkatkan kecerdasan spiritual (sikap *shiddiq*) peserta didik, dan teknik game terapi memiliki signifikansi terhadap kecerdasan spiritual (sikap *shiddiq*) peserta didik. Dibuktikan dengan diterimanya  $H_a$  yang dianalisis melalui uji wilcoxon dengan perolehan hasil 0.012 yang lebih besar dari angka ketetapan yaitu 0.05, maka dikatakan game terapi efektif dalam meningkatkan kecerdasan spiritual (sikap *shiddiq*) peserta didik.

#### **B. Saran**

Berdasarkan simpulan hasil penelitian yang telah dipaparkan, dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi peserta didik

Diharapkan kepada peserta didik agar senantiasa selalu menerapkan serta mengembangkan perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari, kapanpun dan dimanapun, dengan siapapun karena sikap jujur merupakan gambaran cerdas akan spiritualnya sehingga peserta didik mampu menjadi manusia

seutuhnya yang membawa dirinya mulia dihadapan Allah *subhanahu wa ta'ala* dan terhormat dimata manusia.

## 2. Bagi guru Bimbingan dan Konseling

Bimbingan kelompok dengan teknik game terapi dapat menjadi bahan rujukan bagi guru Bimbingan dan Konseling dalam penggunaan teknik dalam pemberian layanan, baik layanan klasikal maupun layanan kelompok. Penggunaan teknik game terapi selain memberikan suasana yang relax dan menyenangkan, peserta didik juga memperoleh pengetahuan yang memberikan pemahaman tentang kajian tertentu. Serta sebagai pengembangan diri peserta didik baik dalam bidang pribadi, belajar, sosial maupun karir.

## 3. Bagi peneliti

- a. Sebaiknya antar peneliti dan guru Bimbingan dan Konseling di SMPS Babul Maghfirah Aceh Besar saling berkoordinasi terkait pemilihan waktu yang tepat untuk pemberian intervensi penerapan bimbingan kelompok dengan teknik game terapi dapat berjalan lancar dan sesuai dengan perencanaan awal.
- b. Peneliti menggunakan pengungkapan kecerdasan spiritual dilihat dari aspek-aspek khusus yaitu sikap *shiddiq* (jujur). Pada peneliti selanjutnya, dapat menggunakan pengungkap kecerdasan spiritual melalui aspek *istiqomah*, *fathanah*, *amanah*, dan *tabligh* sebagai bahan penelitian lanjutan tetap dengan menggunakan bimbingan kelompok dengan teknik game terapi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, Ary Ginanjar. (2001). *Rahasia Sukses Membangun Kecerdasan Emosi dan Spiritual ESQ Emosional Quotient Berdasarkan Rukun Iman dan 5 Rukun Islam*. Jakarta : Arga.
- Agustian, Ary Ginanjar. (2004). *Rahasia Sukses Membangkitkan ESQ Power*. Jakarta : ARGA.
- Akbarona, Danang Aziz. (2005). *Kecerdasan Orang-Orang Hebat*. Jakarta : HAD Publikasi.
- Ardy, Wiyani Novan. (2012). *Pendidikan Karakter Berbasis Iman dan Taqwa*. Yogyakarta : Teras.
- Badan Pusat Statistik (BPS). (2017). *Datapublish*. Polda Aceh.
- Chaplin. (1989). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta : Rajawali.
- Cheoroni, Muh. Syafrudin, dan Nurokhim. (2016). *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Jilid 2 Untuk SMP Kelas VIII*. Jakarta : Erlangga.
- Conny R dan Semiawan. (2002). *Petunjuk Layanan dan Pembinaan Kecerdasan Anak Sejak Pranatal Sampai Dengan Usia Sekolah Dasar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Departemen Agama R.I. (2015). *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Jakarta : Yayasan Penyelenggara Penterjemah Al-Qur'an.
- Eliasa, Eva Imania. (2012). *Games dalam BK*, Tangerang: PDF
- Farida Nursyahidah. *Penelitian Eksperimen*. PDF
- Gibson, Robert L, Marianne H, Mitchell. (2011). *Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Hikmawati, Fenti. (2011). *Bimbingan Konseling Edisi Revisi*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Ibrahim, Maulana Malik. (2014). "Mengembangkan Pengajaran PAUD Melalui Permainan". *Jurnal*. Malang : Jurusan PGMI, FITK, UIN Malang.
- Indra, Soefandi. (2014). *Strategi Mengembangkan potensi Kecerdasan Anak*. Jakarta : Bee Media Pustaka.

- Khairiyah, Nelly dan Endi suhendi Zen. (2016). *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Untuk SMA/MA/SMK/MAK Kelas X*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- M. Nasikhin dan Hanif Nurcholis. (2003). *Pedoman Belajar Agama Islam Jilid 3 untuk SMP Kelas 3*. Jakarta : Erlangga.
- Mandasari, Risky. (2018). *5 Kisah Kejujuran Anak*. Net : <https://m.brilio>.
- Margono. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Muhaeminah. (2015). "Game Therapy Untuk Meningkatkan Sense Of Belonging Anak Panti Asuhan". *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, Vol. 03, No.01.
- Munir, Amin Samsul. (2015). *Bimbingan Dan Konseling Islam*, Jakarta : Amzah.
- Mustahdi dan Mustakim. (2017). *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Edisi Revisi*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Noor, Juliansyah. (2011). *Metode penelitian*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Prasetyo, Bambang dan Lina Miftahul Jannah. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Teori dan Aplikasi*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.
- Prayitno. (1995). *Layanan Bimbingan Dan Konseling Kelompok (Dasar dan Profil)*. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Prayitno. (2004). *Layanan L1-L9*. Universitas Negeri Padang : Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan.
- Prayitno, Amti, Erman. (2013). *Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Prayitno, Irwan, Basa, Datuak Rajo Bandaro. (2004). *Anakku Penyejuk Hatiku*. Bekasi : Pustaka Tarbiatuna.
- Q-Aness, Bambang, dan Adang Hambali. (2009). *Pendidikan Karakter Berbasis Al-Qur'an*. Bandung : Simbiosis Rekatama Media.
- Rammayulis. (2013). *Psikologi Agama*. Jakarta : Kalam Mulia.
- Rusmana. (2009). *Bimbingan dan Konseling Kelompok di Sekolah*. Bandung : Rizqi.

- Saleh, Akh Muwafik. (2012). *Membangun Karakter Dengan Hati Nurani*. Jakarta : Erlangga.
- Siregar, Syofian. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Soefandi, Indra. (2014). *Strategi Mengembangkan potensi Kecerdasan Anak*. Jakarta : Bee Media Pustaka.
- Sudijono, Anas. (2014). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : ALFABETA.
- Suharsono. (2005). *Melejitkan IQ, IE, & IS*. Depok : Inisiasi Press.
- Suhesti, Endang Artiati. (2017). *77 Games Bekarakter dalam Bimbingan Konseling*. Bandung : Yrama Widya.
- Sujarweni, V. Wiratna. (2015). *SPSS Untuk Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Baru Press.
- Susanto, Tantut. (2014). "Game Terapi Sebagai Strategi Intervensi Keperawatan Komunitas dalam Pemenuhan Kesehatan Reproduksi Aggregate Remaja di Kelurahan Tugu Kec. Cimangis, Depok". *Jurnal*.
- Susatyo, Herlambang. (2011). *Personality Development (Pengembangan Kepribadian)*. Yogyakarta : Gosyen Publishing.
- Sri Mawarni, Rosmawati, dan Elni Yakup. (2014/2015). "Pengaruh Bimbingan Kelompok Terhadap Peningkatan Kecerdasan Spiritual Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Pekanbaru". (Riau).
- Syafri, Ulil Amri. (2012). *Pendidikan Karakter Berbasis Al-Qur'an*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Tasmara, Toto. (2001a). *Kecerdasan Ruhaniah (Transcendental Intelligence : Membentuk Kepribadian yang Bertanggungjawab, Profesional, dan Berakhlak)*. Jakarta : Gema Insani.
- \_\_\_\_\_. (2001b). *Kecerdasan Rohaniah : Trasendental Intelligence*. Jakarta: Gema Insani Press.

Tobroni. (2005). *The spiritual Leadership Pengefektifan Organisasi Noble Industry Melalui Prinsip-Prinsip Spiritual Etis*. Malang : Universitas Muhammadiyah Malang.

Zohar, Danah dan Ian Marshall. (2000). *SQ. Spiritual Intelligence, The Ultimate Intelligence*. London : Bloomsbury.



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH  
NOMOR: B-13860/Un.08FTK/KP.07.6/12/2018

TENTANG:  
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN  
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu Menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Bimbingan Konseling tanggal 15 November 2018

MEMUTUSKAN

Menetapkan  
PERTAMA

Menunjuk Saudara:

1. Prof. Dr. H. Wanil Walidin, AK, M.A. Sebagai pembimbing pertama
2. Elviana, S.Ag., M.Si. Sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :

Nama : Saivinda Syahars Dewi  
NIM : 150213020  
Program Studi : Bimbingan dan Konseling  
Judul Skripsi : Penerapan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Game Therapy untuk Meningkatkan Kecerdasan Spiritual Terhadap Siswa di SMPS Babul Maghfirah Aceh Besar

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2019 No. 025.04.2.423925/2019 Tanggal 5 Desember 2018.

KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester Ganjil Tahun Akademik 2019/2020

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

AR - RANIRY

Ditetapkan di : Banda Aceh  
Pada tanggal : 06 Desember 2018

An. Rektor  
Dekan



Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Kabes Prodi Bimbingan Konseling;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan.



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syaikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telp: (0651) 7551423 - Fax: (0651) 7553020 Situs : [www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id](http://www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id)

Nomor : B-10037/Un.08/FTK.1/TL.00/07/2019

08 Juli 2019

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Untuk Mengumpul Data  
Penyusun Skripsi

Kepada Yth.

Kepala Sekolah SMPS Babul Maghfirah

Di -

Tempat

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh dengan ini memohon kiranya saudara memberi izin dan bantuan kepada:

<b>N a m a</b>	: SALVINDA SYAHARA DEWI
<b>N I M</b>	: 150213020
<b>Prodi / Jurusan</b>	: Bimbingan Konseling
<b>Semester</b>	: VIII
<b>Fakultas</b>	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
<b>A l a m a t</b>	: Kampung Rukoh, Lr T. Daud Siliang No.5 Darussalam, Banda Aceh

Untuk mengumpulkan data pada:

**SMPS Babul Maghfirah Aceh Besar**

Dalam rangka menyusun Skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang berjudul:

**Penerapan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Game Therapy Untuk Meningkatkan Kecerdasan Spiritual (Spiritual Question) Terhadap Siswa di SMPS Babul Magfirah Aceh Besar**

Demikianlah harapan kami atas bantuan dan keizinan serta kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

An. Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademik  
dan Kelembagaan,





PEMERINTAH KABUPATEN ACEH BESAR  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SMP SWASTA BABUL MAGHFIRAH



Sekretariat: Pasar Cot Keueng Lam Alu Cut Kuta Baro Aceh Besar Aceh Telp. (0651) 581020 Kode Pos. 23372

Nomor : 171/SMP-BM/YPI/VII/2019  
Lampiran : -  
Hal : Telah Melakukan Penelitian

Kepada Yth,  
Wakil Dekan  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry  
Di  
Banda Aceh

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan surat dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN AR-RANIRY Banda Aceh,

Nomor : B-10037/Un.08/FTK.1/TL.00/07/2019, tanggal 08 Juli 2019. Tentang izin untuk mengumpulkan data dalam rangka penulisan skripsi, maka dengan ini kepala Sekolah Menengah Pertama (SMP) Babul Maghfirah Aceh Besar, menegragkan :

Nama : Salvinda Syahara Dewi  
NIM : 150 213 020  
Prodi / Jurusan : Bimbingan Konseling  
Semester : VIII

Benar yang nama tersebut diatas telah mengumpulkan data pada SMP Babul Maghfirah, Aceh Besar pada tanggal 22 s.d 28 juli 2019 dengan judul : **"Penerapan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Game Therapy Untuk Meningkatkan Kecerdasan Spritual (Spritual Question) Terhadap Siswa di SMPS Babul Maghfirah"**

Demikian surat ini dikeluarkan agar dapat digunakan seperlunya.

جامعة الرانيري

AR - RANIRY



**PERNYATAAN INSTRUMEN PENELITIAN PENERAPAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN  
TEKNIK GAME TERAPI UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN SPIRITUAL (*SPIRITUAL QUOTIENT*)  
TERHADAP SISWA DI SMPS BABUL MAGFIRAH ACEH BESAR**

Variabel	Aspek	Indikator	Butir Pernyataan	Ket (+/-)
Kejujuran	1. Jujur kepada Allah	a. Menunjukkan komitmen dalam beribadah.	1. Saya sholat tepat waktu meskipun saya sedang sibuk.	+
			2. Saya membaca Al-Qur'an setiap hari/selesai shalat	+
			3. Saya berdzikir setelah menunaikan ibadah shalat	+
			4. Saya berdoa hanya pada saat saya hendak lulus ujian sekolah.	-
			5. Saya lebih mementingkan pekerjaan lain daripada menyegerakan sholat.	-
			6. Saya memilih membaca buku dari pada membaca Al-Qur'an.	-
		b. Melakukan ibadah dengan ikhlas.	7. Saya khusyuk ketika menunaikan ibadah sholat.	+
			8. Saya sholat dan bersedekah tanpa ada paksaan dari siapapun	+
			9. Saya melaksanakan ibadah agar tidak dimarahi orang tua.	-

			10. Saya ingin mendapat pujian ketika beribadah.	-
		c. Menjauhi larangan-Nya walaupun tidak ada seorangpun yang mengetahui.	11. Saya mengambil barang orang lain jika menemukannya di jalan.	-
			12. Saya selalu mengembalikan barang orang lain setelah saya selesai meminjamnya.	+
			13. Saya merasa tidak bersalah ketika mengambil hak orang lain.	-
			14. Saya suka berbohong apabila dalam keadaan terpaksa.	-
			15. Dalam setiap keadaan saya selalu mengutamakan kejujuran.	+
		d. Selalu menjaga diri untuk tidak berbuat maksiat.	16. Saya menutup aurat dengan sempurna.	+
			17. Saya takut menonton sesuatu yang tidak pantas.	+
			18. Saya merokok walaupun orang tua sudah melarang saya	-
			19. Saya bebas menonton apapun yang saya sukai.	-
			20. Saya berusaha untuk menjaga diri dari pergaulan bebas.	+
		e. Selalu berkhushudzon	21. Saya kesal ketika keinginan saya tidak tercapai.	-

		terhadap kehendak Allah.	22. Saya yakin Allah akan mengganti sesuatu yang lebih baik dari musibah yang diberikan.	+
			23. Saya berupaya untuk sabar ketika ditimpa musibah	+
			24. Saya sabar ketika saya belum mendapatkan nilai ujian yang bagus.	+
		f. Tidak berbuat kemunafikan/dusta	25. Saya menjaga perkataan agar tidak berbicara palsu	+
			26. Saya mengingat janji dan saya menepatinya.	+
			27. Terkadang saya melupakan janji bersama teman.	-
			28. Saya meminta uang lebih kepada orang tua untuk hal yang tidak bermanfaat.	-
	2. Jujur terhadap diri sendiri	a. Tidak menyontek	29. Saya mengerjakan soal ulangan dengan jujur.	+
			30. Saya melihat jawaban orang lain disaat ujian	-
			31. Dalam menjawab soal saya melirik kiri dan kanan	-
			32. Dalam menjawab soal saya sibuk memperhatikan jawaban teman	-
			33. Saya tidak menyontek dan memberi contekan kepada teman.	+
		b. Menunjukkan sikap apa adanya.	34. Saya menyadari setiap kelebihan dan kekurangan saya	+
			35. Saya tidak malu terlihat hidup sederhana.	+
			36. Saya tidak memaksa orang tua untuk membelikan	+

			benda yang diinginkan agar teman-teman mendekati saya	
			37. Saya membohongi teman untuk mendapat pujian.	-
	c. Tidak membolos		38. Saya bolos ketika masuk pelajaran yang tidak saya senangi	-
			39. Saya tetap masuk kelas walaupun tidak memahami materi yang diberikan	+
			40. Saya berpura-pura sakit ketika ada tugas yang belum diselesaikan.	-
			41. Saya menerima hukuman apabila tidak mengumpulkan tugas.	+
			42. Saya memberi banyak alasan untuk tidak sekolah	-
			43. Saya tidak ribut ketika guru meninggalkan kelas untuk keperluan lain.	+
	d. Bertanggung jawab		44. Saya mengerjakan tugas sekolah dengan baik.	+
			45. Saya menuduh orang lain tanpa adanya bukti.	-
			46. Sehabis belajar, saya selalu merapikan tempat belajar dengan baik.	+
			47. Saya tidak peduli apabila kamar saya berantakan	-
			48. Saya belajar dengan serius	+

			49. Saya belajar dengan main-main	-
			50. Ketika saya menemukan uang di depan kelas, saya kemudian mengumumkannya agar dapat diketahui oleh teman-teman.	+
			51. Saya ikhlas melaksanakan piket kebersihan kelas yang telah disepakati.	+
3. Jujur terhadap orang lain	a. Menunjukkan sikap penyantun dan penyayang		52. Saya takut menyakiti perasaan/hati orang lain.	+
			53. Disaat menyakiti orang lain saya tidak memikirkan perasaannya.	-
			54. Saya bersikap lemah lembut terhadap orang lain, meskipun ada yang membuat saya kecewa.	+
			55. Saya merawat teman yang sakit dan mendoakannya	+
			56. Saya berbicara kasar terhadap orang tua dan guru	-
			57. Saya tidak mengucapkan terimakasih ketika orang lain menolong saya.	-
	b. Memiliki kepedulian terhadap orang lain.		58. Apabila orang lain dalam kesusahan, saya menolongnya.	+
			59. Apabila orang lain membutuhkan pertolongan, saya mengabaikannya.	-

			60. Saya meminjamkan uang apabila teman membutuhkannya.	+
			61. Saat di angkutan umum, saya memberi kesempatan duduk bagi lansia dan wanita hamil.	+
			62. Saya mengabaikan orang tua yang kesulitan menyeberang jalan	-
		c. Tidak malu mengakui kesalahan	63. Apabila saya berbuat salah, saya mengakuinya	+
			64. Saya langsung meminta maaf apabila melakukan kesalahan.	+
			65. Apabila berbuat salah, saya memilih diam daripada mengakuinya.	-
			66. Saya tidak meminta maaf ketika berbuat salah.	-
		d. Tidak berbicara bohong	67. Saya berkata sesuai dengan apa yang diketahui dan dilihat.	+
			68. Saya berbohong untuk mendapatkan keinginan saya	-
			69. Saya mengingat Allah ketika hendak berkata bohong	+
			70. Ketika berbohong, saya tidak takut pada siapapun	-

## Angket Kejujuran Peserta Didik

Nama : .....

Kelas : .....

Jenis Kelamin : .....

### **Pengantar:**

1. Angket ini diberikan dengan maksud untuk memperoleh atau mendapatkan informasi sehubungan dengan penelitian tentang kecerdasan spiritual dengan aspek kejujuran.
2. Informasi atau data yang diperoleh sangat berguna bagi peneliti untuk menganalisis tentang kecerdasan spiritual peserta didik.
3. Data yang didapat bersifat rahasia, jadi tidak perlu ragu dalam mengisi angket ini.

### **Petunjuk Pengisian :**

1. Sebelum mengisi, peneliti mohon kesediaan peserta didik untuk membaca terlebih dahulu petunjuk pengisian ini.
2. Setiap pernyataan pilihlah salah satu jawaban yang sesuai dengan keadaan dan kondisi anda (peserta didik).
3. Berilah tanda *checklist* (√) pada kotak yang tersedia.
4. Adapun keterangan pilihan jawaban ialah :

SL : Selalu

SR : Sering

KK : Kadang-Kadang

JR : Jarang

TP : Tidak Pernah

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

**Selamat Mengerjakan ☺**

No.	PERNYATAAN	Pilihan Jawaban				
		SL	SR	KK	JR	TP
1.	Saya sholat tepat waktu meskipun saya sedang sibuk.					
2.	Saya lebih mementingkan pekerjaan lain daripada menyetgerakan sholat.					
3.	Saya khusyuk ketika menunaikan ibadah sholat.					
4.	Saya sholat dan bersedekah tanpa ada paksaan dari siapapun.					
5.	Saya melaksanakan ibadah agar tidak dimarahi orang tua.					
6.	Saya ingin mendapat pujian ketika beribadah.					
7.	Saya selalu mengembalikan barang orang lain setelah saya selesai meminjamnya.					
8.	Saya merasa tidak bersalah ketika mengambil hak orang lain.					
9.	Saya suka berbohong apabila dalam keadaan terpaksa.					
10.	Dalam setiap keadaan saya selalu mengutamakan kejujuran.					
11.	Saya menutup aurat dengan sempurna.					
12.	Saya merokok walaupun orang tua sudah melarang saya.					
13.	Saya berusaha untuk menjaga diri dari pergaulan bebas.					
14.	Saya kesal ketika keinginan saya tidak tercapai.					
15.	Saya yakin Allah akan mengganti sesuatu yang lebih baik dari musibah yang diberikan.					
16.	Saya sabar ketika saya belum mendapatkan nilai ujian yang bagus.					
17.	Saya menjaga perkataan agar tidak berbicara palsu					
18.	Terkadang saya melupakan janji bersama teman.					
19.	Saya mengerjakan soal ulangan dengan jujur.					

20.	Saya tidak malu terlihat hidup sederhana.					
21.	Saya tidak memaksa orang tua untuk membelikan benda yang diinginkan agar teman-teman mendekati saya					
22.	Saya membohongi teman untuk mendapat pujian.					
23.	Saya berpura-pura sakit ketika ada tugas yang belum diselesaikan.					
24.	Saya menerima hukuman apabila tidak mengumpulkan tugas.					
25.	Saya memberi banyak alasan untuk tidak sekolah					
26.	Saya mengerjakan tugas sekolah dengan baik.					
27.	Sehabis belajar, saya selalu merapikan tempat belajar dengan baik.					
28.	Saya menuduh orang lain tanpa adanya bukti					
29.	Saya menjaga perasaan orang lain.					
30.	Saya tidak mengucapkan terimakasih ketika orang lain menolong saya					
31.	Apabila orang lain dalam kesusahan, saya menolongnya.					
32.	Apabila orang lain membutuhkan pertolongan, saya mengabaikannya.					
33.	Saat di angkutan umum, saya memberi kesempatan duduk bagi lansia dan wanita hamil.					
34.	Apabila saya berbuat salah, saya mengakuinya					
35.	Saya langsung meminta maaf apabila melakukan kesalahan.					
36.	Saya tidak meminta maaf ketika berbuat salah.					
37.	Saya berkata sesuai dengan apa yang diketahui dan dilihat.					
38.	Saya berbohong untuk mendapatkan keinginan saya					

39.	Saya mengingat Allah ketika hendak berkata bohong					
40.	Saya melirik kiri kanan ketika sedang menjawab soal					





		DATA PRE-TEST																																									
No.	Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	Jumlah	Kategori
1	MF	3	4	3	3	3	4	4	1	3	3	4	2	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	2	4	3	4	3	3	2	3	4	2	2	4	3	3	2	3	2	122	RENDAH	
2	KP	3	4	3	3	3	4	4	2	3	3	4	2	2	3	3	4	3	3	3	4	3	3	5	2	3	3	4	4	3	2	3	3	2	1	3	3	4	2	3	2	121	RENDAI
3	MA	4	2	3	2	2	5	4	3	3	1	5	4	3	4	3	3	2	2	5	1	5	5	4	3	4	2	2	2	4	3	2	3	1	3	3	4	3	2	2	120	RENDAH	
4	MAF	3	2	2	3	4	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	4	2	4	3	2	3	3	2	3	4	2	3	5	4	5	4	3	4	4	119	RENDAI
5	MAY	3	3	5	3	5	3	1	5	3	5	5	1	3	2	5	3	1	2	3	2	2	2	1	1	1	1	5	1	1	5	5	5	5	5	3	2	3	1	3	3	118	RENDAH
6	WP	3	2	2	3	4	5	2	3	3	3	3	2	2	3	4	3	2	2	1	3	2	3	2	4	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	4	3	4	4	116	RENDAI	
7	MH	4	2	2	3	2	2	3	4	2	3	3	4	4	2	3	2	2	2	2	2	3	3	4	2	3	3	3	2	2	4	4	3	4	3	3	4	4	2	3	3	115	RENDAH
8	IF	3	5	3	2	2	3	3	5	4	3	4	1	1	3	1	2	3	3	3	1	1	5	2	5	3	4	2	3	2	1	3	3	2	1	4	4	5	1	3	3	112	RENDAI

		DATA POST-TEST																																									
No.	Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	Jumlah	Kategori
1	MF	4	5	4	4	3	4	3	3	3	3	4	5	3	5	5	5	3	4	3	5	5	5	3	5	4	3	4	3	3	5	3	4	3	3	4	3	3	5	5	3	154	RENDAH
2	KP	4	5	3	4	5	5	4	4	5	5	3	5	5	5	4	3	3	5	5	5	4	5	3	5	5	5	5	5	5	3	5	5	3	3	3	4	5	5	4	173	SEDANG	
3	MA	5	3	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	189	TINGGI
4	MAF	3	5	3	4	5	3	3	4	5	5	3	4	5	5	4	3	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	3	5	4	4	3	3	3	4	4	5	5	5	167	SEDANG	
5	MAY	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	3	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	3	188	TINGGI
6	WP	5	5	5	4	5	5	4	5	3	3	5	5	3	3	5	3	3	4	5	5	5	5	5	3	4	3	4	4	5	5	5	3	4	4	5	4	4	4	4	170	SEDANG	
7	MH	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	176	SEDANG	
8	IF	4	5	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	161	SEDANG		



**FORMAT OBSERVASI**  
**PENERAPAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK GAME**  
**TERAPI UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN SPIRITUAL**  
**(*SPIRITUAL QUOTIENT*) TERHADAP SISWA DI SMPS BABUL**  
**MAGHFIRAH ACEH BESAR**

No	Treatment	Langkah-langkah	Keterangan peserta didik			Keterangan waktu
			Aktif	Kurang aktif	Tidak aktif	
1.	<i>Treatment I</i> (Game puzzle sebelah)	a. Peserta didik menerima amplop yang berisi puzzle b. Peserta didik menukar potongan kata yang tidak cocok c. Peserta didik menyelesaikan puzzle dan memberikan argument dengan baik				23 Juli 2019 10.00 wib
2.	<i>Treatment II</i> (Game menara stik es)	a. Peserta didik memahami materi dalam stik es b. Peserta didik bekerja sama c. Peserta didik berbaris untuk				24 Juli 2019 11.15 wib

		<p>menyusun stik menjadi menara</p> <p>d. Peserta didik memperhatikan nomor urut dalam menyusun menara stik es</p>			
3.	<i>Treatment III</i> (Game <i>word square</i> )	<p>a. Peserta didik menyediakan alat tulis untuk mengisi soal</p> <p>b. Peserta didik mengerjakan soal <i>word square</i></p>			25 Juli 2019 10.00 wib
4.	<i>Treatment IV</i> (Game kembalikan tasberisi 50 juta)	<p>a. Peserta didik menutup mata</p> <p>b. Peserta didik menanggapi pernyataan peneliti terkait tasberisi 50 juta</p> <p>c. Melakukan diskusi</p>			26 Juli 2019 09.00 wib
5.	<i>Treatment V</i> (Game Congklak)	<p>a. Peserta didik memainkan game congklak</p> <p>b. Peserta didik bermain secara jujur dan bergantian</p>			27 Juli 2019 11.54



**Gambar 1 :**  
**Pengisian angket kecerdasan spiritual peserta didik**



**Gambar 2 :**  
**Alat dan bahan game terapi**



**Gambar 3 :**  
**Memberikan penjelasan terkait maksud dan tujuan penelitian**



**Gambar 4 :**  
***Treatment I*, game “puzzle sebelah”**  
**(peneliti memberikan penjelasan tentang cara bermain)**



**Gambar 5 :**  
**Peserta didik sedang menyusun puzzle**



**Gambar 6 :**  
**Beberapa peserta didik mencari kata yang tertukar di kelompok lain**



**Gambar 7 :**  
**Salah satu contoh puzzle yang berhasil disusun oleh peserta didik**



**Gambar 8 :**  
***Treatment II, game “menara stik es”***  
**(pemaknaan materi)**



**Gambar 9 :**  
**Penyusunan menara dari stik es**



**Gambar 10 :**  
**Menara stik es tersusun rapi dan menara menara stik es yang jatuh**



**Gambar 11 :**  
***Treatment III, game “word square”***  
**(peserta didik sedang mengerjakan soal *word square*)**



**Gambar 12 :**  
***Treatment IV, game “kembalikan tas berisi 50 juta”***



**Gambar 13 :**  
***Treatment V, game “conglak”***

