

BAB I

PENDAHULUAN

Bab I menguraikan tentang latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi tesis.

A. Latar Belakang Penelitian

Kebanyakan dari masa remaja (Yusuf, 2017, hlm. 198) merupakan masa mencari dan menemukan identitas diri serta sebagai fase transisi perkembangan yang didalamnya terdapat proses pendewasaan yang begitu bermakna. Fase perkembangan ini adalah fase perkembangan anak- remaja awal yang merupakan waktu untuk individu mencapai kematangan emosional serta kemampuan interpersonal yang terkadang menjadi masa tersulit baginya dalam menyesuaikan diri dengan segala yang terjadi (Hurlock, 1980).

Individu dalam masa anak- anak maupun remaja adalah bagian dan cikal bakal bangsanya. Sedangkan menurut Undang- undang (Suhardin, 2020 hlm. 303- 304), bahwa salah satu tujuan Negara Indonesia adalah memajukan kesejahteraan umum, dan kebahagiaan individu merupakan bentuk kecil dari membangun sebuah kesejahteraan pada masyarakat. Meskipun kebahagiaan adalah bentuk kecil untuk membangun kesejahteraan, Noodings (2003) berpendapat bahwa kebahagiaan diyakini menjadi tujuan terbesar setiap individu, karena kondisi bahagia akan memberi dampak positif bagi keberfungsian individu dalam menjalani setiap aspek kehidupan. Adapun jika individu tidak mencapai kebahagiaan maka dimungkinkan hal tersebut menjadi hambatan untuk mencapai kesejahteraan. Tentu saja individu dalam masa anak- remaja memiliki andil untuk membangun kesejahteraan tersebut.

Kebahagiaan merupakan hal yang sangat penting dimiliki individu, khususnya oleh peserta didik, karena individu yang bahagia akan dapat mengaktualisasikan diri bahkan mengembangkan potensi diri secara optimal. Begitupun sebaliknya jika masa ketidakbahagiaan dibiarkan tanpa upaya meminimalkannya maka peserta didik akan kesulitan dalam mengaktualisasikan diri, karena berkembangnya kognisi dan perilaku yang negative pada diri individu sehingga keberfungsian dalam menjalani kehidupan tidak berjalan dengan baik.

Demikian ketidakbahagiaan adalah salah satu permasalahan global sekaligus menjadi karakteristik pada perkembangan masa anak- remaja awal seperti peserta didik di sekolah menengah. Hal tersebut didasarkan pada pendapat Hurlock (1980 hlm. 20) yang menjelaskan, bahwa ketidakbahagiaan adalah salah satu karakteristik perkembangan usia anak dan remaja awal serta kondisi kebahagiaan ini penting untuk dicapai oleh individu dalam masa anak maupun remaja awal. Permasalahan dalam bidang akademik, dapat dipengaruhi oleh ketidakbahagiaan, karena ketidakbahagiaan mungkin saja pernah dialami oleh setiap individu, baik itu yang mendapat penanganan ataupun dibiarkan dalam keadaan ketidakbahagiaannya.

Dewasa ini banyak terjadi gejala perilaku yang menunjukkan ketidakbahagiaan, khususnya pada anak pada masa sekolah dengan fase perkembangan anak- remaja awal. Contohnya di Amerika menurut Merikangas, et al.(2019), bahwa gangguan mental ditemukan pada anak usia remaja awal (13- 18 tahun) sebanyak 10.123. gejala gangguan mental yang ditunjukkan, adalah 31.9% mengalami gangguan kecemasan, 19.1 % gangguan perilaku, 14.3 % gangguan *mood*, serta 11.4% mengalami gangguan atas penyalahgunaan obat. Adapun di Indonesia, gejala ketidakbahagiaan dimunculkan oleh BKKBN (*Antaraneews.com*, 2017), bahwa gejala ketidakbahagiaan yang banyak muncul adalah merokok sejak saat SD (12 tahun), kebosanan belajar yang berakibat pada bolos serta 78% mengalami stress akademik.

Realita menunjukkan, bahwa berdasarkan hasil studi pendahuluan, di SMP N 1 Kalipucang ditemukan beberapa hal berikut. Pertama, menurut Ruhiyat (2019 hlm. 5) menjelaskan, bahwa 33% peserta didik di Kabupaten Pangandaran menunjukkan kesulitan dalam menerima dan memaknai sesuatu serta lebih menunjukkan kesenangan, kebebasan dan menjalin hubungan di media sosial sebagai cara menjalani kehidupannya agar mendapat kebahagiaan. Adapun hasil studi pendahuluan yang menunjukkan aspek penerimaan dan kebermaknaan hidup yang sulit dimiliki oleh peserta didik tingkat SMP, maka jika dikaitkan dengan karakteristik peserta didik yang ikhlas menjalani apa yang dialaminya dan menerima apapun yang dialaminya, tentu hal tersebut masih belum sinkron

sehingga perlu dilakukan kajian mengenai hal apa yang menyebabkannya serta perlu dilakukan eksperimen upaya layanan bimbingan pribadi dengan teknik permainan yang diprediksi dapat membantu mengembangkan kebahagiaan peserta didik baik dari segi pengetahuan dan sikapnya. Adapun kondisi ketidakbahagiaan dapat dikembangkan melalui upaya pendidikan kebahagiaan yang isinya diharapkan dapat memberi pemahaman melalui proses yang melibatkan peserta didik menerima kondisi apapun sehingga memiliki kebahagiaan.

Kedua, belum semua peserta didik mampu menghadirkan kebahagiaan ditandai oleh ditemukannya peserta didik yang mengungkapkan, bahwa begitu menginginkan mendapatkan kebahagiaan tapi belum sampai pada tahap memahami makna kebahagiaan yang sesungguhnya. Hampir setiap hari mereka mengatakan dan melakukan hal yang menurut mereka membahagiakan, padahal orientasi mereka hanyalah menyenangkan dan kebebasan yang tidak lain merupakan bagian kecil atau dampak kebahagiaan.

Ketiga, kebanyakan peserta didik menganggap dan mengejar apa yang menyenangkan atau apa yang disenangi (*pleasure*). Hal ini relevan dengan pendapat Feldman (2004 hlm. 63), bahwa individu seringkali melakukan hal yang dianggap menyenangkan, padahal setelah dialami ternyata tidak memberikan hal yang bermakna, karena pada banyak kasus menunjukkan, bahwa individu hanya mengejar kesenangan sikap yang berasal dari luar dirinya hingga merasakan suatu kenikmatan sebagai bagian dari dinamika kebahagiaan, yaitu *short term happiness* (kesenangan sekejap) atau *long term happiness* (pemenuhan potensi atau aktualisasi diri yang melekatkan emosi positif pada diri seseorang).

Keempat, lebih spesifiknya sebagian banyak peserta didik di SMP N 1 Kalipucang menunjukkan kesulitan menunjukkan emosi positif terlebih dalam keadaan negative seperti ketika sedang diberi hukuman oleh guru, menunjukkan keterlibatan yang pasif dalam pembelajaran, cenderung menjalin hubungan social yang berkontribusi pada hal negative seperti pertemanan untuk merokok dan bermain *game* bersama hingga larut malam, beranggapan hidupnya biasa saja dan tidak begitu berarti sehingga menyalahkan diri sendiri dan kurang toleransi serta cenderung menjadi pengeluh dan bingung bahkan tidak bisa mengungkapkan tujuan hidup atau cita- citanya.

Demikian penelitian perlu lebih banyak mengondisikan peserta didik berada pada *short term happiness* hingga ia paham makna kebahagiaan dan jika terbiasa ia akan mencapai *long term happiness*. Kelima, hasil studi pendahuluan di SMP N 1 Kalipucang merujuk pada kebutuhan peserta didik yang berada pada kategori kebahagiaan rendah, maka diperlukan sebuah upaya untuk mengembangkan kebahagiaan.

Pada dasarnya kebahagiaan dan ketidakbahagiaan memiliki beberapa factor yang mempengaruhinya, diantaranya dikemukakan oleh Seligman (2011 hlm. 70), bahwa kebahagiaan individu akan tergantung pada budaya ataupun lingkungan yang kemudian mengarahkannya berpikir, merasa dan bertindak; usia yang menunjukkan banyak hal untuk dipelajari kemudian menyesuaikan diri; kehidupan social yang membuat individu bersosialisasi dan dengan siapa menjalani kehidupan. Sampai akhirnya kondisi kebahagiaan akan berdampak bagi kehidupan masing- masing individu baik itu menjadikan kehidupannya positif maupun negative. Oleh karena itu, menurut Hurlock (1980 hlm. 20), kebahagiaan timbul dari terpenuhinya kebutuhan dan harapan melalui upaya yang disesuaikan dengan fase perkembangan kehidupannya. Misalnya, fase perkembangan anak merupakan masa bermain, sehingga upaya pengembangan kebahagiaan perlu dan dapat dicoba melalui permainan. Selain itu, berdasarkan hasil penelitan Diponegoro dan Mulyono (2015 hlm. 15) diketahui bahwa kondisi kebahagiaan individu dapat juga dipengaruhi oleh kemampuannya dalam menyesuaikan diri dengan kondisi. Apabila penyesuaian diri dan kebutuhannya terpenuhi maka dimungkinkan terjadi kebahagiaan dan sebaliknya jika penyesuaian diri tidak tepat atau pemenuhan kebutuhan tidak tercapai akan terjadi ketidakbahagiaan.

Dalam dunia pendidikan seperti sekolah, kebahagiaan berpengaruh pada kegiatan belajar dan perkembangan akademik individu. Misalnya ketidakbahagiaan peserta didik akan menunjang bagi pembelajaran yang tidak efektif, suasana belajar yang pasif serta membosankan sehingga tidak ada lagi hal menyenangkan di sekolah. Hal ini didukung oleh pendapat Huebner dan Diener (2008), bahwa ketika individu atau peserta didik di remaja awal mengalami ketidakbahagiaan yang dibiarkan dan menjadi terbiasa dengan keadaan tersebut

dimungkinkan mendorong individu bereaksi negatif, baik pada perilaku atau kognitifnya. Fenomena rendahnya kebahagiaan sangat memungkinkan berakibat pada permasalahan dalam bidang akademik, sosial atau emosional. Oleh karenanya, ketidakbahagiaan mengancam perkembangan dan pembelajaran, sehingga fenomena ketidakbahagiaan ini perlu dilakukan penanganan berupa pemberian pemahaman, refleksi untuk mengenali diri, meminimalkan ketidakbahagiaan serta mengembangkan kebahagiaan. Berkenaan dengan upaya penanganannya, sekolah adalah salah satu tempat individu untuk tumbuh dan berkembang sehingga sekolah dengan sistem pendidikan di dalamnya berperan penting bagi pengembangan kebahagiaan individu, seperti halnya peran guru bimbingan dan konseling yang membantu mencapai tugas perkembangan semestinya, yaitu meminimalkan ketidakbahagiaan dan mengembangkan kebahagiaan (Muro dan Kottman, 1995).

Permasalahan ketidakbahagiaan dapat diupayakan melalui layanan bimbingan pribadi, karena kebahagiaan menurut ASCA (Rusmana, 2009 hlm. 109) adalah salah satu kemampuan interpersonal yang berada pada lingkup bimbingan pribadi. Selain itu, bimbingan pribadi dirasa perlu dilakukan dalam pengembangan kebahagiaan peserta didik, karena Yusuf dan Nurihsan (2014 hlm. 11) berpendapat, bahwa emosi positif yang tidak lain adalah aspek kebahagiaan merupakan sebagian kecil dari lingkup kepribadian individu yang semakin rumit dan berkembangnya kehidupan individu itu sendiri, diharapkan semakin dapat bermanfaat bimbingan pribadi yang diberikan. Meskipun ketidakbahagiaan sebagai permasalahan pribadi individu, tetapi juga dipengaruhi oleh kehidupan social maupun lingkungannya, sehingga upaya penanganannya pun sebaiknya melibatkan interaksi dengan lingkungan, berupa bimbingan pribadi dalam konteks bimbingan kelompok. Sejalan dengan tujuan bimbingan pribadi, bahwa Prayitno (2004 hlm. 32) menegaskan bimbingan pribadi bermaksud membantu meminimalkan kesulitan peserta didik dengan melakukan refleksi atas pengalaman, membangun hubungan dan kemampuan sosial yang baik, serta membangun kepribadian yang baik.

Ketidakbahagiaan diketahui tidak saja berdampak pada perasaan, tetapi juga pada kognisi dan tindakan individu (Hurlock, 1980 hlm. 20-21). Oleh karena itu

diperlukan teknik bimbingan pribadi yang prosesnya melibatkan perasaan, kognisi dan tindakan. Hal ini tentu sejalan dengan salah satu teknik bimbingan pribadi yaitu permainan. Dimana Romlah (2001) menjelaskan bahwa permainan adalah teknik bimbingan yang bertujuan untuk merefleksikan suasana kondisi di permainan pada di kehidupan nyata. Selain itu Serok dan Blum (Rusmana, 2009) memberi penguatan, bahwa permainan dipilih untuk mengembangkan kebahagiaan, karena prosesnya menghadirkan rasa kebersamaan dengan menjalin hubungan, rasa senang dengan menerima apa yang terjadi dalam permainan serta dapat mengaplikasikan hal yang baik dalam permainan dalam kehidupan sehari-hari.

Mengacu pada pendapat Carr (2004 hlm. 22), bahwa kebahagiaan berdampak pada kesenangan, begitupun menurut Elliot (Hurlock, 1990) dampak sebuah permainan adalah menyenangkan. Demikian permainan adalah upaya untuk menghadirkan kebahagiaan yang pada akhirnya menimbulkan perasaan senang. Beberapa penelitian telah efektif mengembangkan kecenderungan kebahagiaan peserta didik melalui teknik permainan, karena bermain merupakan aktivitas yang tidak asing bagi siapa saja terutama individu yang sedang berada pada masa peralihan anak ke remaja awal. Orang tua, muda, remaja terlebih anak-anak senang melakukan aktivitas bermain. Oleh karena anak-anak senang bermain, penelitian dari Amster (Gazda, 1978) juga menyatakan, bahwa permainan dapat digunakan sebagai alat untuk mendiagnosis perilaku individu dalam kelompok, membangun hubungan baik dengan orang lain, sebagai media belajar memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, membantu anggota kelompok dalam mengungkapkan perasaan, mengatasi tekanan-tekanan melalui mekanisme katarsis dalam proses permainan serta menanamkan kebiasaan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Demikian beberapa hal tersebut dapat dikembangkan melalui permainan yang paling tidak membantu individu melakukan katarsis untuk mengatasi tekanan, membangun hubungan yang akrab serta dari apa yang dilakukan dalam permainan dapat membantu membiasakan menanamkan aspek-aspek kebahagiaan untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun teknik permainan dalam bimbingan dan konseling menurut Erickson dan Freud (Santrock, 2006) biasa disebut dengan *play therapy* yang membantu konseli menuju ke arah kebahagiaan, karena pada prosesnya yang menyenangkan tanpa orientasi menang dan kalah kemudian mendorong anak mengupayakan penyesuaian diri, menguasai kecemasan dan konflik. Begitupun dengan Anna Freud (Muro dan Kottman, 1995) yang menyarankan permainan dalam layanan bimbingan maupun konseling, karena permainan adalah jalan bagi pembentukan emosi positif dan spontanitas anak dalam bermain adalah metode komunikasi yang sangat baik dan Eliasa (2011) berpendapat bahwa permainan akan memudahkan anak mengaplikasikan apa yang didapatnya dari permainan yang sudah dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Mayke (2005) menunjukkan, bahwa teknik permainan memiliki beberapa jenis, yaitu *sensor motor play, mastery play, rough and tumble play, social and dramatic play*.

Demikian jenis permainan yang dipilih adalah memadukan *sensor motor play* dengan *social play* untuk menunjang peserta didik agar dapat menerima informasi dengan penglihatan dan gerak tubuh, berinteraksi serta melibatkan diri dalam kelompok. Sehingga permainan ular tangga dipilih untuk dimodifikasi menjadi teknik permainan sebagai upaya pengembangan kebahagiaan. Hal didasarkan pada penelitian Astriadi (2017) yang mengembangkan ular tangga sebagai media belajar yang efektif dapat meningkatkan nilai mata pelajaran sejarah, begitupun dengan hasil penelitian Setiawati, dkk (2019) yang menunjukkan bahwa permainan ular tangga berhasil meningkatkan kemampuan moral anak secara signifikan. Hal ini tidak menutup kemungkinan untuk memodifikasi permainan ular tangga sebagai teknik permainan dalam layanan bimbingan pribadi untuk mengembangkan kebahagiaan, minimal mulai dari pemahaman peserta didik mengenai kebahagiaan itu sendiri. Sehingga jika kebahagiaan diartikan individu dalam fase perkembangan anak- remaja awal sebagai kebebasan dan kesenangan, maka permainan ular tangga dapat dijadikan teknik dan media bimbingan dengan memodifikasi isi permainan ular tangga tersebut dengan menyisipkan nilai-nilai dan aspek kebahagiaan yang mengarahkan peserta didik mendapatkan kebebasan, seperti bebas mengekspresikan diri dalam belajar, mengungkapkan pengalaman dan cara belajar yang lebih rileks, belajar menyesuaikan diri dengan kecemasan

yang terjadi dan konflik sehingga peserta didik lebih mungkin mendapatkan bimbingan yang menyenangkan.

Menyenangkan yang dimaksud, bahwa untuk sebagian individu permainan dapat menimbulkan perasaan yang lebih baik dari sebelumnya sehingga kebahagiaan pada peserta didik dapat diupayakan ketika melakukan permainan untuk memperoleh emosi positif. Berdasarkan pendapat tersebut permainan dapat digunakan sebagai metode dalam melaksanakan layanan bimbingan pada peserta didik di usia remaja awal seperti di tingkat SMP yang masih memiliki karakteristik anak-anak tetapi sedang belajar menjadi remaja dalam banyak pergolakan batin yang menginginkan kebebasan. Sehingga beberapa pelajaran kehidupan dan memaknai apa yang terjadi perlu dilakukan melalui cara yang lebih rileks seperti dikemas dalam permainan dan hal seperti ini masih relatif jarang dilakukan dengan berbagai keterbatasan. Demikian dari beberapa latar belakang tersebut, permainan ular tangga dipilih menjadi teknik yang digunakan dalam pemberian layanan bimbingan pribadi untuk mengembangkan kebahagiaan peserta didik.

Dalam pelaksanaannya, peneliti berperan sebagai guru bimbingan dan konseling yang membantu menanamkan pemahaman baru mengenai makna kebahagiaan yang diaplikasikan melalui rancangan bimbingan pribadi dengan permainan ular tangga sebagai tekniknya yang menyisipkan nilai-nilai emosi positif, keterlibatan, hubungan social positif, kebermaknaan serta pencapaian prestasi sebagai upaya meminimalkan ketidakbahagiaan yang berawal dari kekeliruan mengenai makna kebahagiaan.

B. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan deksripsi latar belakang masalah, diidentifikasi permasalahan sebagai berikut. Ketidakbahagiaan pada usia anak-remaja awal adalah hambatan bagi perkembangan, pembelajaran dan kesejahteraan individu yang berdampak pada tidak tercapainya tugas perkembangan individu, yaitu menemukan identitas diri, bahagia, dapat mengaktualisasikan diri sehingga mengurangi kesulitan merealisasikan keberfungsian diri dalam menjalani kehidupan. Lebih jelasnya,

ketidakbahagiaan menjadikan individu berkatat pada emosi negative, kesulitan melibatkan dirinya sendiri dalam menjalani sesuatu, cenderung menjalin hubungan social yang negative, merasa hidupnya tidak bermakna dan tidak punya tujuan hidup karena berlarut dengan pengalaman masa lalu yang mengecewakan sehingga terus mencemaskan masa mendatang. Hal tersebut dapat menunjukkan, bahwa ketidakbahagiaan pada individu mengganggu perasaan, pikiran dan tindakan. Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi kebahagiaan meliputi lingkungan, kehidupan social, usia dan jenis kelamin yang akan berperan membantu individu menyesuaikan diri menghadirkan kebahagiaan.

Realitanya di SMP N 1 Kalipucang belum ada upaya khusus untuk meminimalkan ketidakbahagiaan atau kekeliruan pemahaman peserta didik mengenai makna kebahagiaan sehingga fenomena ketidakbahagiaan yang terjadi perlu respon dan layanan yang serius yang mengupayakan peserta didik merekonstruksi pemahaman mengenai kebahagiaan yang bukan sekedar kebebasan dan kesenangan. Hal ini perlu dilakukan agar ketidakbahagiaan pada peserta didik tidak dianggap sepele yang nantinya berdampak pada perkembangan kognitif maupu akademik, perasaan dan cara bertindak peserta didik yang akan berlangsung sampai ia dewasa.

Dalam penelitian yang dilakukan, kajian mengenai kebahagiaan pada peserta didik SMP N 1 Kalipucang, dengan mengidentifikasi beberapa hal berikut. Pertama, mengidentifikasi profil kebahagiaan di lokasi penelitian yang membahas mengenai kategori kebahagiaan berdasarkan kelas. Setelah mendapatkan gambaran mengenai profil kebahagiaan peserta didik kemudian dilakukan penyusunan rancangan program bimbingan pribadi dengan permainan ular tangga yang menunjang untuk mengembangkan kebahagiaan. Rancangan program tersebut divalidasi oleh ahli kemudian dilaksanakan sebagai intervensi atau *treatmen* berupa layanan bimbingan pribadi. Setelah intervensi dilakukan, dilakukan pengujian yang mengukur dan menganalisis perkembangan kebahagiaan yang ditunjukkan peserta didik.

Berdasarkan identifikasi permasalahan, maka rumusan masalah penelitian yang dikembangkan dalam penelitian yaitu “Bagaimana bimbingan pribadi

dengan teknik permainan ular tangga dapat mengembangkan kebahagiaan peserta didik SMP Negeri 1 Kalipucang”. Berikut uraian rumusan masalah penelitian.

1. Bagaimana profil kebahagiaan peserta didik SMP N 1 Kalipucang Tahun Pelajaran 2020/ 2021?
2. Seperti apa rancangan bimbingan pribadi dengan teknik permainan ular tangga untuk mengembangkan kebahagiaan peserta didik?
3. Bagaimana efektivitas program bimbingan pribadi dengan teknik permainan ular tangga dalam mengembangkan kebahagiaan peserta didik terhadap kelompok eksperimen?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian dilakukan untuk memperoleh data mengenai hasil uji efektivitas bimbingan pribadi dengan teknik permainan ular tangga untuk mengembangkan kebahagiaan peserta didik di SMP N 1 Kalipucang Tahun Pelajaran 2020/2021.

2. Tujuan Khusus

- a. Memperoleh dan mendeskripsikan data empiris mengenai kecenderungan kebahagiaan peserta didik SMP N 1 Kalipucang Tahun Pelajaran 2020/ 2021;
- b. Merumuskan kerangka program bimbingan pribadi dengan teknik permainan ular tangga untuk mengembangkan kebahagiaan peserta didik di SMP N 1 Kalipucang Tahun Pelajaran 2020/2021;
- c. Mengukur dan mendeskripsikan efektivitas program bimbingan pribadi dengan teknik permainan ular tangga pada kelompok eksperimen dalam mengembangkan kebahagiaan peserta didik serta mendeskripsikan perkembangan kebahagiaan peserta didik pada kelompok kontrol SMP N 1 Kalipucang Tahun Pelajaran 2020/ 2021.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dapat dilihat dari dua segi kepentingan, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis, berikut penjelasannya.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian diharapkan dapat mengembangkan keilmuan dalam bidang bimbingan dan konseling, dengan membuat inovasi teknik bimbingan pribadi menggunakan permainan ular tangga kebahagiaan.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis dapat bermanfaat bagi praktisi dalam mengembangkan kebahagiaan. Sedangkan secara spesifik, penelitian diharapkan bermanfaat bagi : 1) peneliti selanjutnya, bahwa hasil penelitian diharapkan dapat menjadi pertimbangan alternatif pemberian layanan bimbingan pribadi untuk mengembangkan kebahagiaan peserta didik; 2) guru bimbingan dan konseling diharapkan memberikan sumbangan pemikiran serta pertimbangan dalam penyusunan program bimbingan pribadi mengenai cara pengembangan kebahagiaan peserta didik.

E. Struktur Organisasi Penelitian

Penelitian disusun dalam bentuk karya tulis ilmiah tesis yang terdiri dari lima bab sebagai berikut.

Bab I pendahuluan berisi latar belakang penelitian, identifikasi dan rumusan penelitian, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian serta struktur organisasi penelitian.

Bab II bimbingan pribadi dengan teknik permainan ular tangga berisikan kajian teori yang menyuguhkan konsep kebahagiaan, bimbingan pribadi dengan teknik permainan “ular tangga kebahagiaan”.

Bab III metodologi penelitian berisikan rinci dari penjabaran mengenai metode dan desain penelitian, pendekatan penelitian, partisipan, lokasi, populasi dan sampel penelitian, pengembangan instrument penelitian, rancangan program bimbingan, prosedur penelitian, dan analisis data.

Bab IV temuan dan pembahasan penelitian atas hasil analisis data serta Bab V penutup yang berisikan simpulan, implikasi dan rekomendasi penelitian.