



MENYATUKAN MASYARAKAT KUDUS DAN LUAR KUDUS

MELALUI PEKAN “DANDANGAN”

KEARIFAN LOKAL DALAM BUDAYA “DANDANGAN” KUDUS SEBAGAI PENGUATAN KARAKTER SISWA MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING

Page | 249

Oleh: Khomariyah, Noor Falah & Nimas Galih Larasati
Khomariyah114@gmail.com

Program Pendidikan Bimbingan dan Konseling FKIP UMK

ABSTRAK

Dewasa ini, perkembangan budaya dalam era milenial kerap kali terlupakan. Kebudayaan-kebudayaan tradisional sering kali tergantikan oleh kebudayaan yang lebih kekinian, dengan alasan budaya yang modern jauh lebih praktis. Di era milenial ini masyarakat mulai meninggalkan unsur budayanya dan lebih memilih suatu hal yang bersifat kekinian untuk diandalkan dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. tidak hanya itu, karena kuatnya kecanggihan teknologi yang sangat memanjakan kaum-kaum di era milenial sikap orang-orang saat ini cenderung acuh tak acuh terhadap lingkungan sosial. Sebagai kaum pelajar hendaknya seorang siswa sangat layak untuk memiliki karakter unggul dengan mampu bersikap peduli terhadap lingkungan sosial, mampu mengadaptasi budaya kearifan lokal dalam menerapkan kehidupan di era milenial serta dapat membawa pengaruh yang baik pada lingkungan sosial. Melalui kearifan lokal budaya dandangan dengan melalui layanan bimbingan kelompok teknik sosiodrama diharapkan siswa mampu memiliki karakter yang kuat pada dirinya dalam menanamkan sikap peduli dengan peduli terhadap lingkungan sosial, mampu mengadaptasi budaya kearifan lokal dalam menerapkan kehidupannya di era milenial serta dapat memberikan pengaruh positif terhadap lingkungan sekitar.



I. PENDAHULUAN

Karakter adalah nilai dasar yang membangun pribadi seseorang, terbentuk baik karena pengaruh hereditas maupun pengaruh lingkungan, yang membedakannya dengan orang lain, serta diwujudkan dalam sikap dan perilakunya dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Scerenko, karakter adalah ciri-ciri yang membentuk dan membedakan ciri pribadi, ciri etis dan kompleksitas mental dari seseorang. Menurut Winnie bahwa istilah karakter memiliki dua pengertian. Pertama, ia menunjukkan bagaimana perilaku buruk. Sebaliknya, apabila seseorang berperilaku jujur, suka menolong, tentulah orang tersebut memanifestasikan karakter mulia. Kedua, istilah karakter erat kaitannya dengan personality. Seseorang baru bisa disebut orang yang berkarakter apabila tingkah lakunya sesuai dengan kaidah moral seseorang berperilaku tidak jujur, kejam atau rakus, tentulah orang tersebut memanifestasikan.

Pendidikan karakter bertujuan membentuk dan membangun pola pikir, sikap, dan perilaku peserta didik agar menjadi pribadi yang positif, berakhlak karimah, berjiwa luhur, dan bertanggung jawab. Dalam konteks pendidikan, pendidikan karakter adalah usaha sadar yang dilakukan untuk membentuk peserta didik menjadi pribadi positif dan berakhlak karimah sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) sehingga dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan kenyataan faktual yang terjadi di lingkungan social, kecanggihan teknologi yang cenderung memanjakan manusia di era milenial ini membuat manusia semakin acuh tak acuh pada lingkungan sekitar. Namun kecanggihan teknologi di era modern ini akan sangat berdampak positif jika kita bersedia menanggapi dengan baik dan bijak serta pandai menyaring yang layak dan tidak layak. Untuk menghadapi kehidupan di era milenial ini, sangatlah penting bagi siswa untuk memiliki karakter yang kuat untuk peduli terhadap lingkungan sosial supaya dalam menjalani kehidupan sehari-hari siswa dapat dengan bijak menanggapi setiap hal yang hadir di tengah-tengah lingkungan masyarakat. Dalam perkembangan zaman di era modern ini, manusia cenderung meninggalkan budaya-budaya kuno peninggalan nenek moyangnya dan lebih memilih beralih



pada budaya-budaya modern dan serba praktis, akibatnya banyak budaya kearifan lokal yang luntur tergerus oleh kecanggihan zaman.

Berdasarkan kenyataan faktual yang terjadi di lingkungan masyarakat, penguatan karakter siswa untuk menghadapi kenyataan seperti itu sangatlah penting, maka nilai-nilai kearifan loka budaya dandangan Kudus sangat tepat diterapkan dalam kehidupan siswa dalam upaya untuk menguatkan karakter siswa dalam menghadapi kehidupan di era modern dengan tanpa melunturkan budaya lokal serta mengambil nilai-nilai yang terkandung dalam budaya dandangan.

Dandangan merupakan festival untuk menyambut datangnya bulan puasa yang diadakan satu tahun sekali selama 10 hari sebelum menjelang bulan puasa di Kabupaten Kudus, Jawa Tengah. Tempat berlangsungnya festival ini yakni Bertempat mulai dari sepanjang jalur alun-alun Kudus-Jepara, Jl. Wahid Hasyim, Jl. Menara, Jl. Kiai Telingsing, Jl. Sunan Kudus, Jl. K.H Ahmad Dahlan dll. Tradisi dandangan ini diadakan untuk menyambut dan menandai dimulainya ibadah puasa pada bulan Hijriyah dalam Islam yaitu bulan Ramadhan. Masjid Menara Kudus menjadi tempat pusat keramaian pada festival ini. Menurut sejarah nama dandangan diambil dari suara bedug yang ditabuh di Masjid tersebut dan bersuara “ndang ndang ndang” untuk menandai awal bulan puasa Ramadhan, yang kemudian disebut dengan dandangan sampai saat ini.

Dandangan pertama kali digelar pada tahun 1459 Hijriah, atau sekitar tahun 454-an. Masyarakat Kudus berkumpul di depan Menara Masjid Al Aqsha yang kini disebut dengan sebutan Masjid Menara Kudus, untuk menunggu pengumuman awal puasa Ramadhan dari Syeikh Dja'far Sodiq atau Sunan Kudus. Setelah keputusan awal puasa itu disampaikan oleh Kanjeng Sunan Kudus, kemudian dipukul lah bedug di Masjid Menara Kudus sehingga menghasilkan suara "dang-dang-dang", dari suara bedug itulah, istilah “dandangan” lahir yang dikenal hingga saat ini.

Zaman terus berkembang, kini tradisi Dandangan tidak hanya sebatas menunggu beduk di Masjid Menara Kudus ditabuhkan menjelang bulan puasa. Namun sudah menjelma menjadi tradisi atau *festival* yang tidak hanya dimiliki



oleh masyarakat muslim saja, tetapi masyarakat non-muslim juga ikut menyambutnya dengan suka cita. Festival dandangan ini juga banyak diminati oleh masyarakat luar kudus, seperti masyarakat Demak, Jepara, Purwodadi, Pati Rembang hingga masyarakat Tuban Jawa Timur. Dalam festival dandangan ini masyarakat Kudus dan sekitarnya dan masyarakat muslim maupun non-muslim juga ikut serta dalam merayakan festival ini. Kepentingan masyarakat dalam festival ini juga sangat beragam, ada yang datang sebagai pedagang dan ada juga datang sebagai pengunjung, festival ini biasanya diselenggarakan selama 10 hari sebelum menjelang bulan puasa.

Nilai-nilai yang terkandung dalam kearifan lokal budaya dandangan Kudus merupakan hal yang tepat untuk menguatkan karakter siswa di tengah-tengah perkembangan zaman yang sangat pesat ini, dalam penerapannya penulis akan menyajikan dengan menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing.

”Bimbingan kelompok adalah Suatu kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok. Artinya, semua peserta dalam kegiatan kelompok saling berinteraksi, bebas mengeluarkan pendapat, menanggapi, memberi saran, dan lain-lain sebagainya; apa yang dibicarakan itu semuanya bermanfaat untuk diri peserta yang bersangkutan sendiri dan untuk peserta lainnya.” (Prayitno 1995:178).

Sedangkan menurut (Sukardi, 1987: 442). ”Bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan kelompok yang dilaksanakan dengan cara memberikan informasi dan data-data dalam usaha untuk mengembangkan tingkah laku yang baik dari individu.”

Kegiatan bimbingan kelompok akan terasa hidup jika di dalamnya terdapat dinamika kelompok. Dinamika kelompok merupakan media yang sangat efektif bagi anggota kelompok atau siswa dalam mengembangkan aspek-aspek positif ketika mengadakan komunikasi antarpribadi.

Menurut Mulyono role playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, peristiwa actual atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.



Metode role playing (bermain peran) juga dapat diartikan suatu cara penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan dan penghayatan anak didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh anak didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dengan kegiatan memerankan ini akan membuat anak didik lebih meresapi perolehannya. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan metode bermain peran ini adalah penentuan topik, penentuan anggota pemeran, pembuatan lembar kerja (kalau perlu), latihan singkat dialog (kalau perlu) dan pelaksanaan permainan peran.

II. PEMBAHASAN

a. Karakter Siswa

1. Pengertian Karakter Siswa

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, karakter adalah sifat-sifat kejiwaan, akhlak, budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain. Karakter adalah nilai-nilai unik yang terpatuh dalam diri dan terejawantahkan dalam perilaku. Karakter secara koheren memancar dari hasil pola pikir, olah hati, olah rasa dan karsa serta olahraga seseorang atau sekelompok orang. Secara harfiah, karakter artinya kualitas mental atau moral, kekuatan moral, nama atau reputasi. Dalam kamus psikologi, karakter adalah kepribadian yang ditinjau dari titik tolak etis atau moral, misalnya kejujuran.

Menurut Scerenko, karakter adalah ciri-ciri yang membentuk dan membedakan ciri pribadi, ciri etis dan kompleksitas mental dari seseorang. Menurut Winnie bahwa istilah karakter memiliki dua pengertian. Pertama, ia menunjukkan bagaimana perilaku buruk. Sebaliknya, apabila seseorang berperilaku jujur, suka menolong, tentulah orang tersebut memanifestasikan karakter mulia. Kedua, istilah karakter erat kaitannya dengan personality. Seseorang baru bisa disebut orang yang berkarakter apabila tingkah lakunya sesuai dengan kaidah



moral seseorang berperilaku tidak jujur, kejam atau rakus, tentulah orang tersebut memanifestasikan.

Pengertian yang sudah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa karakter merupakan nilai-nilai universal perilaku manusia yang meliputi seluruh aktivitas kehidupan, baik yang berhubungan dengan Tuhan, diri sendiri, sesama manusia maupun dengan lingkungan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat.

2. Tujuan Pembentukan Karakter

Pendidikan karakter bertujuan membentuk dan membangun pola pikir, sikap, dan perilaku peserta didik agar menjadi pribadi yang positif, berakhlak karimah, berjiwa luhur, dan bertanggung jawab. Dalam konteks pendidikan, pendidikan karakter adalah usaha sadar yang dilakukan untuk membentuk peserta didik menjadi pribadi positif dan berakhlak karimah sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) sehingga dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Kemendiknas sebagaimana dikutip Agus Zaenul Fitri, tujuan pendidikan karakter antara lain :

- a. Mengembangkan potensi kalbu/nurani/afektif peserta didik sebagai manusia dan warga negara yang memiliki budaya dan karakter bangsa.
- b. Mengembangkan kebiasaan dan perilaku peserta didik yang terpuji dan sejalan dengan nilai-nilai universal dan tradisi budaya bangsa yang religius.
- c. Menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab peserta didik sebagai generasi penerus bangsa.
- d. Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk menjadi manusia yang mandiri, kreatif, dan berwawasan kebangsaan.
- e. Mengembangkan lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreativitas dan



persahabatan, serta dengan rasa kebangsaan yang tinggi dan penuh kekuatan (dignity).

Menurut Yahya Khan, pendidikan karakter mempunyai tujuan sebagai

berikut :

- a. Mengembangkan potensi anak didik menuju self actualization.
- b. Mengembangkan sikap dan kesadaran akan harga diri.
- c. Mengembangkan seluruh potensi peserta didik, merupakan manifestasi.
- d. Pengembangan potensi akan membangun self concept yang menunjang kesehatan mental.
- e. Mengembangkan pemecahan masalah.
- f. Mengembangkan motivasi dan minat peserta didik dalam diskusi kelompok kecil, untuk membantu meningkatkan berpikir kritis dan kreatif.
- g. Menggunakan proses mental untuk menentukan prinsip ilmiah serta meningkatkan potensi intelektual.
- h. Mengembangkan berbagai bentuk metaphor untuk membuka intelegensi dan mengembangkan kreatifitas.

Sedangkan tujuan pendidikan karakter dalam setting sekolah:

- a. Memperkuat dan mengembangkan nilai-nilai kehidupan yang dianggap penting dan perlu sehingga menjadi kepribadian/kepemilikan peserta didik yang khas sebagaimana nilai-nilai yang dikembangkan.
- b. Mengoreksi perilaku peserta didik yang tidak bersesuaian dengan nilai-nilai yang dikembangkan oleh sekolah.
- c. Membangun koneksi yang harmonis dengan keluarga dan masyarakat dalam memerankan tanggung jawab pendidikan karakter secara bersama.

3. Nilai-nilai Karakter Siswa



Kementrian pendidikan Nasional telah merumuskan 18 nilai karakter yang akan ditanamkan dalam diri siswa sebagai upaya membangun karakter bangsa. Nilai karakter yang berjumlah 18 tersebut telah disesuaikan dengan kaidah-kaidah ilmu pendidikan secara umum, sehingga lebih implementatif untuk diterapkan dalam praksis pendidikan, baik sekolah maupun madrasah. Menurut Kementrian Pendidikan Nasional dan Kebudayaan, terdapat 18 nilai yang dikembangkan sebagaimana ditulis dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1

Nilai dan Deskripsi Karakter

No.	nilai	Deskripsi Karakter
1.	Religius	Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
2.	Jujur	Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan.
3.	Toleransi	Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
4.	Disiplin	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada



		berbagai ketentuan dan peraturan.
5.	Kerja Keras	Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, Serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.
6.	Kreatif	Berfikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
7.	Mandiri	Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
8.	Demokratis	Cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
9.	Rasa Ingin Tahu	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
10.	Semangat Kebangsaan	Cara berfikir, bertindak dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan Negara di atas kepentingan diri dan



		kelompoknya.
11.	Cinta tanah air	Cara berfikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bangsa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa.
12.	Menghargai Prestasi	Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghargai keberhasilan orang lain.
13.	Bersahabat/komunikatif	Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.
14.	Cinta Damai	Sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.
15.	Gemar Membaca	Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.



16.	Peduli Lingkungan	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mengecek kerusakan pada lingkungan alam sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.
17.	Peduli Sosial	Lingkungan Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mengecek kerusakan pada lingkungan alam sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.
18.	Tanggung Jawab	Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), Negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

Pembentukan karakter merupakan proses membangun karakter dari yang kurang baik menjadi yang lebih baik, sehingga terbentuknya watak atau kepribadian (personality) yang mulia. Pembangunan karakter manusia adalah upaya yang keras dan sengaja untuk membangun karakter anak didik, yaitu: pertama, anak-anak dalam kehidupan kita memiliki latar belakang yang berbeda beda, memiliki potensi yang



berbeda-beda pula yang dibentuk oleh pengalaman dari keluarga maupun kecenderungan kecerdasan yang didapatkan dari mana saja sehingga kita harus menerima fakta bahwa pembentukan karakter itu adalah proses membangun dari bahan mentah menjadi cetakan yang sesuai dengan bakat masing-masing; kedua, kita harus menerima fakta bahwa pembangunan karakter itu adalah sebuah proses sehingga tak masalah kemampuan anak itu berbeda-beda, tak masalah anak itu bodoh.

b. Sejarah Dandangan

Menjelang Bulan Ramadhan tiba sudah di pastikan kota kudus menjadi ramai pengunjung dari berbagai daerah kota kudus dan sekitarnya seperti Pati, Demak, Jepara, Rembang bahkan Tuban Jawa Timur yang tumpah ruah memenuhi sepanjang jalan dari menara kudus hingga ke alun-alun Kota Kudus. Susana jalan akan menjadi ramai dan penuh sesak keramaian inilah yang disebut dengan Dandangan, Keramaian dalam menyambut bulan suci Ramadhan ini merupakan peninggalan Sunan Kudus yang sudah menjadi tradisi khas masyarakat kudus ketika Ramadhan tiba.

Konon ritual budaya dandangan ini di gambarkan sebagai penyambutan sekaligus menetapkan datangnya bulan suci ramadhan yang tergambar semacam “Upacara Rakyat” untuk saling bermalahayan terhadap bulan yang di dalamnya sudah terdapat malam suci melebihi seribu bulan.

Sejarahnya upacara masyarakat kudus ini sudah eksis sejak berabad abad yang silam tepatnya sejak Sunan Kudus atau Syekh ja'far Shodiq. Ketika itu masyarakat dari berbagai daerah menunggu pengumuman awal ramadhan dari Kanjeng Sunan Kudus, dikarenakan adalah seorang walisongo yang dulu pernah menjabat sebagai imam kelima (terakhir) di masjid demak pada akhir masa pemerintahan Sultan Trenggana pada awal masa Sunan Pratawa. Sunan Kudus sendiri pindah dari Demak dengan mendirikan Kota Kudus setelah berbeda pemahaman dengan Sultan Demak mengenai jatuhnya awal bulan Ramadhan kala itu, Dalam



Kedudukan sebagai imam masjid kala itu tentu saja Sunan Kudus di kenal sangat alim dalam Ilmu Agama Islam terumama Ilmu Fiqih dan Falak,

Konon di ceritakan Sejak zaman Syeikh Ja'far Shodiq atau Sunan Kudus berada di kudus, setiap menjelang bulan puasa ratusan santri Sunan Kudus berkumpul di Masjid Menara guna menunggu pengumuman dari Sunan Kudus tentang awal di tentukanya bulan puasa, Para santri itu sendiri tidak hanya berasal dari Kota Kudus, tapi juga dari daerah sekitarnya seperti daerah kendal, Semarang, Demak, Pati, Rembang, Blora, Cepu dan bahkan hingga sampai ke daerah Tuban Jawa Timur, Pada hari menjelang puasa setelah berjamaah menunaikan shalat ashar sunan kudus langsung mengumumkan dan di lanjutkan dengan memukul bedhuk yang mengeluarkan suara “dang dang dang” suara bedhuk yang berulang-ulang itulah yang menimbulkan kesan terhadap masyarakat kudus dan pertanda khusus sebagai awal tiba bulan puasa, berawal dari suara dang dang setiap menjelang bulan puasa yang akhirnya masyarakat kudus mengadakan tradisi penyambutan Bulan Suci Ramadhan yang di namakan Dandangan dimana nama Dandangan tersebut diambil dari suara “Dang Dang Dang” bedhuk yang di pukul oleh Sunan Kudus.

Secara etimologis (ilmu tentang asal-usul kata) kata ”dandangan” mungkin berasal dari kata ”dandang” atau beduk yang ditabuh bertalu-talu oleh Syeh Ja'far Shadiq. Namun, kata tersebut juga bisa diasumsikan berasal dari kata ”ndang-ndang” (Bahasa Jawa) yang berarti ”cepat-cepat”. Kata cepat-cepat itu bisa dimaknai sebagai selekasnya menyiapkan makan sahur menjelang awal puasa esok hari. Setidaknya, hal itulah yang terungkap dari sejumlah literatur lama dari berbagai perpustakaan kuno di kota Kudus terkait dengan asal usul tradisi Dandangan. Ini menandakan bahwa tradisi ini merupakan tradisi yang tergolong tua dan menghabiskan beratus-ratus lintasan generasi.

Semula, para pedagang yang ikut Dandangan di depan masjid hanya menjual aneka makanan tradisional. Memasuki tahun 1980-an, jumlah pedagang semakin bertambah. Para pedagang itu tidak hanya berasal dari



Kudus melainkan datang dari daerah-daerah lain seperti Jepara, Pati, Rembang. Salah satu ciri khas dagangan di Dandangan adalah kreweng, sejenis kerajinan tanah liat, pakaian, peralatan dari tanah liat, vas bunga, kelinci, pernak-pernik, aksesoris dan berbagai jajanan aneka jenis.

Sebagian pedagang berjualan secara lesehan dan sebagian lagi berjualan dengan tenda atau gerai yang disediakan oleh Dinas Perdagangan. Dandangan merupakan tradisi unik. Menurut sejarah, nama "dandangan" diambil dari suara beduk Masjid Menara Kudus yang berbunyi dang, dang, dang saat ditabuh untuk menandai awal bulan puasa. Tradisi ini sudah ada sejak sekitar 450 tahun lalu, pada masa Sunan Kudus (Syeikh Jakfar Shodiq) menyebarkan Islam di Kota Kudus.

Awalnya, dandangan adalah tradisi berkumpulnya para santri di depan Masjid Menara Kudus setiap menjelang Ramadhan. Mereka menunggu pengumuman Syeikh Jakfar Shodiq tentang penentuan awal puasa. Seiring berjalannya waktu dan banyaknya santri yang berkumpul di depan Masjid Menara Kudus, tradisi dandangan lalu tak sekadar mendengarkan pengumuman awal puasa, tetapi juga dimanfaatkan para pedagang untuk berjualan di sekitar masjid. Pada akhirnya, dandangan dikenal masyarakat sebagai pasar malam yang ada setiap menjelang Ramadhan. Begitulah tradisi unik yang rutin diadakan di Kudus menjelang bulan Ramadhan.

c. Layanan Bimbingan Kelompok

1) Pengertian Layanan Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok merupakan salah satu teknik bimbingan yang berusaha membantu individu agar dapat mencapai perkembangannya secara optimal sesuai dengan kemampuan, bakat, minat, serta nilai-nilai yang dianutnya dan dilaksanakan dalam situasi kelompok. Bimbingan kelompok ditujukan untuk mencegah timbulnya masalah pada siswa dan mengembangkan potensi diri siswa (Romlah, 2001: 3).

Winkel & Hastuti (2004: 547), menjelaskan bahwa bimbingan kelompok adalah kegiatan kelompok diskusi yang menunjang perkembangan pribadi dan perkembangan sosial masing-masing



individu-individu dalam kelompok, serta meningkatkan mutu kerja sama dalam kelompok guna aneka tujuan yang bermakna bagi para partisipan.

Bimbingan kelompok mengupayakan perubahan sikap dalam perilaku secara tidak langsung, melalui penyampaian informasi yang menekankan pengolahan kognitif oleh para peserta sehingga mereka dapat menerapkan sendiri suatu pengolahan kognitif tentang informasi yang diberikan kepada anggota kelompok (Winkel, 2004: 543).

Dari beberapa pengertian para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok merupakan salah satu layanan bimbingan dan konseling yang diberikan kepada siswa dalam bentuk kelompok untuk membahas masalah atau topik umum atau mengalami masalah yang sama secara luas dan mendalam yang bermanfaat bagi anggota kelompok.

2) Tujuan Layanan Bimbingan Kelompok

Tujuan bimbingan kelompok yaitu agar individu mampu memberikan informasi seluas-luasnya kepada anggota kelompok supaya mereka dapat membuat rencana yang tepat serta membuat keputusan yang memadai mengenai hal-hal yang berkaitan dengan masa depan serta cenderung bersifat pencegahan (Mungin, 2005:39).

Tujuan yang ingin dicapai dalam bimbingan kelompok yaitu penguasaan informasi untuk tujuan yang lebih luas, pengembangan pribadi, dan pembahasan masalah atau topik-topik umum secara luas dan mendalam yang bermanfaat bagi para anggota kelompok (Prayitno, 2004: 310).

Secara umum bimbingan kelompok bertujuan untuk membantu para siswa yang mengalami masalah melalui prosedur kelompok. Selain itu bimbingan kelompok juga bertujuan untuk mengembangkan pribadi masing-masing anggota kelompok melalui berbagai suasana yang muncul dalam kegiatan ini, baik suasana yang menyenangkan maupun



yang menyediakan. Sedangkan secara khusus bimbingan kelompok bertujuan untuk:

- a. Melatih siswa untuk berani mengemukakan pendapat.
- b. Melatih siswa untuk bersikap terbuka.
- c. Melatih siswa untuk membina keakraban dengan teman-temannya.
- d. Melatih siswa untuk dapat mengendalikan diri.
- e. Melatih siswa untuk bersikap tenggang rasa.
- f. Melatih siswa untuk memperoleh keterampilan social, dan.
- g. Melatih siswa untuk mengenali dan memahami dirinya (Amti, 1991: 108-109).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari bimbingan kelompok adalah untuk melatih individu bersikap terbuka, mampu berbicara dihadapan orang banyak, melatih siswa agar dapat mengambil sikap, bertanggungjawab, mengambil keputusan, siswa mampu mengembangkan perasaan, pikiran, serta memunculkan tingkah laku baru yang lebih efektif sebagai fungsi pencegahan agar siswa tidak mengalami permasalahan yang menjadi topik dalam bahasan bimbingan kelompok.

3) Fungsi Bimbingan Kelompok

Mugiharso (2011: 66), mengemukakan bahwa “fungsi utama bimbingan yang didukung oleh layanan bimbingan kelompok ialah fungsi pemahaman dan pengembangan.” Jadi, berdasarkan dua pendapat ahli tersebut fungsi layanan bimbingan kelompok yaitu fungsi pemahaman dan fungsi pengembangan.

Menurut Sukardi fungsi utama layanan bimbingan yang didukung oleh bimbingan kelompok ada dua, yaitu fungsi pemahaman dan pengembangan dengan penjabaran sebagai berikut:

- a. Fungsi pemahaman, yaitu fungsi bimbingan dan konseling membantu konseli agar memiliki pemahaman terhadap dirinya (potensinya) dan lingkungannya (pendidikan, pekerjaan, dan norma agama). Berdasarkan pemahaman ini konseli diharapkan mampu



mengembangkan potensi dirinya secara optimal, dan menyesuaikan dirinya dengan lingkungan secara dinamis dan konstruktif.

- b. Fungsi pengembangan, yaitu fungsi bimbingan dan konseling yang sifatnya lebih proaktif dari fungsi-fungsi lainnya. Konselor senantiasa berupaya untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, yang memfasilitasi perkembangan konseli. Konselor dan personel Sekolah lainnya secara sinergi sebagai teamwork berkolaborasi atau bekerja sama merencanakan dan melaksanakan program bimbingan secara sistematis dan berkesinambungan dalam upaya membantu konseli mencapai tugas-tugas perkembangannya.

Menurut Wibowo (2005: 163), fungsi utama bimbingan dan konseling yang didukung oleh layanan bimbingan kelompok ialah fungsi pemahaman dan pengembangan.

Fungsi pemahaman yaitu fungsi bimbingan dan konseling yang menghasilkan pemahaman peserta didik terhadap diri sendiri dan pemahaman terhadap lingkungan sosial peserta didik.

Fungsi pengembangan yaitu fungsi bimbingan dan konseling yang akan menghasilkan terpelihara dan berkembangannya berbagai potensi dan kondisi positif peserta didik dalam rangka pengembangan dirinya secara mantap berkelanjutan. Layanan bimbingan kelompok harus dipimpin oleh pemimpin kelompok. Pemimpin kelompok adalah konselor yang terlatih dan berwenang menyelenggarakan praktik pelayanan bimbingan dan konseling (Tohirin, 2007: 170).

4) Asas-asas Bimbingan Kelompok

Penyelenggaraan layanan bimbingan kelompok dituntut untuk memenuhi sejumlah asas-asas bimbingan kelompok. Pemenuhan asas-asas bimbingan itu akan memperlancar pelaksanaan dan lebih menjamin keberhasilan kegiatan. Apabila asas-asas ini tidak dijalankan dengan baik, maka penyelenggaraan bimbingan kelompok akan berjalan tersendat-sendat atau bahkan terhenti sama sekali. Menurut Prayitno asas-asas dalam bimbingan kelompok meliputi:



- a. Asas keterbukaan, asas bimbingan kelompok yang menghendaki agar anggota kelompok untuk bersikap terbuka dalam memberikan informasi.
- b. Asas kesukarelaan, asas bimbingan kelompok yang menghendaki para peserta anggota kelompok untuk sukarela dalam mengikuti kegiatan.
- c. Asas kekinian, yaitu segala sesuatu yang terjadi dalam bimbingan kelompok topik bahasan bersifat sekarang maupun masa terjadinya.
- d. Asas kenormatifan, yaitu asas yang menghendaki tata karma dan cara berkomunikasi yang baik dan masih dalam batas norma yang berlaku (2004: 14-15).

d. Metode Role Playing

1. Pengertian Metode Role Playing

Pembelajaran dengan *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode ini banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar serta metode ini mempunyai nilai tambah, yaitu: a) dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerjasama hingga berhasil, dan b) permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa (Prasetyo, 2001:72).

Pembelajaran dengan *role playing* merupakan suatu aktivitas yang dramatik, biasanya ditampilkan oleh sekelompok kecil siswa, bertujuan mengeksplorasi beberapa masalah yang ditemukan untuk melengkapi partisipasi dan pengamat dengan pengalaman belajar yang nantinya dapat meningkatkan pemahaman (Prasetyo, 2001: 74).

Berdasarkan kutipan tersebut, berarti metode role playing adalah metode pembelajaran yang di dalamnya menampilkan adanya perilaku pura-pura dari siswa yang terlihat atau peniruan situasi dari tokoh-tokoh sejarah sedemikian rupa. Dengan demikian metode bermain peran



adalah metode yang melibatkan siswa untuk pura-pura memainkan peran/tokoh yang terlibat dalam proses sejarah atau perilaku masyarakat misalnya bagaimana menggugah masyarakat untuk menjaga kebersihan lingkungan, dan lain sebagainya.

2. Langkah-langkah Metode Role Playing

Prosedur teknis dari Role Playing adalah sebagai berikut:

- a. Buatlah satu permainan peran dimana guru akan mendemonstrasikan perilaku yang diinginkan.
- b. Informasikan kepada kelas bahwa guru akan memainkan peran utama dalam bermain peran ini. Pekerjaan siswa adalah membantu guru berhubungan dengan situasi.
- c. Mintalah relevan siswa untuk bermain peran menjadi orang lain dalam situasi ini. Guru memberi siswa itu catatan pembukaan untuk dibaca guna membantunya atau membawa masuk pada peran. Mulailah bermain peran, tetapi berhentilah pada interval yang sering dan mintalah kelas untuk memberi feedback dan arah seperti kemajuan skenario. Jangan ragu menyuruh siswa untuk memberikan garis khusus bagi guru untuk digunakan.
- d. Teruskan bermain peran sampai siswa secara meningkat melatih guru dalam bagaimana menangani situasi. Hal ini memberikan siswa latihan keterampilan ketika guru melakukan peran yang sebenarnya untuk mereka.

Dalam menyiapkan suatu situasi Role Playing di dalam kelas, guru mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

1) Persiapan dan instruksi

- a. Guru memiliki situasi bermain peran

Situasi-situasi masalah yang dipilih harus menjadi “sosiodrama” yang menitikberatkan pada jenis peran, masalah dan situasi familier, serta pentingnya bagi siswa. Keseluruhan situasi harus dijelaskan, yang meliputi deskripsi tentang keadaan peristiwa, individu-individu yang dilibatkan, dan posisi-posisi



dasar yang diambil oleh pelaku khusus. Para pemeran khusus tidak didasarkan kepada individu nyata di dalam kelas, hindari tipe yang sama pada waktu merancang pemeran supaya tidak terjadi gangguan hak pribadi secara psikologis dan merasa aman.

- b. Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif. Latihan-latihan ini dirancang untuk menyiapkan siswa, membantu mereka mengembangkan imajinasinya dan untuk membentuk kekompakan kelompok dan interaksi. Misalnya latihan pantomim.
- c. Guru memberikan intruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang dan karakterkarakter dasar melalui tulisan atau penjelasan lisan. Para peserta (pemeran) dipilih secara sukarela. Siswa diberi kebebasan untuk menggariskan suatu peran. Apabila siswa telah pernah mengamati suatu situasi dalam kehidupan nyata maka situasi tersebut dapat dijadikan sebagai situasi bermain peran. Peserta bersangkutan diberi kesempatan untuk menunjukkan tindakan /perbuatan ulang pengalaman. Dalam brifing, kepada pemeran diberikan deskripsi secara rinci tentang kepribadian, perasaan, dan keyakinan dari para karakter. Hal ini diperlukan guna membangun masa lampau dari karakter. Dengan demikian dapat dirancang ruangan dan peralatan yang perlu digunakan dalam bermain peran tersebut.
- d. Guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan instruksi-instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada audience. Para audience diupayakan mengambil bagian secara aktif dalam bermain peran itu. Untuk



itu, kelas dibagi dua kelompok, yakni kelompok pengamat dan kelompok spekulator, masing-masing melaksanakan fungsinya. Kelompok I bertindak sebagai pengamat yang bertugas mengamati: (1) perasaan individu karakter, (2) karakter-karakter khusus yang diinginkan dalam situasi dan (3) mengapa karakter merespons cara yang mereka lakukan. Kelompok II bertindak sebagai spekulator yang berupaya menanggapi bermain peran itu dari tujuan dan analisis pendapat. Tugas kelompok ini mengamati garis besar rangkaian tindakan yang telah dilakukan oleh karakter-karakter khusus.

2) Tindakan Dramatik dan Diskusi

- a. Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran, sedangkan para audience berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran.
- b. Bermain peran khusus berhenti pada titik-titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.
- c. Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran. Masing-masing kelompok audience diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksinya. Para pemeran juga dilibatkan dalam diskusi tersebut. diskusi dibimbing oleh guru dengan maksud berkembang pemahaman tentang pelaksanaan bermain peran serta bermakna langsung bagi hidup siswa, yang pada gilirannya menumbuhkan pemahaman baru yang berguna untuk mengamati dan merespons situasi lainnya dalam kehidupan sehari-hari.

3) Evaluasi Bermain Peran

- a. Siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran. Siswa diperkenankan memberikan komentar evaluative tentang bermain peran yang telah



dilaksanakan, misalnya tentang makna bermain peran bagi mereka, cara-cara yang telah dilakukan selama bermain peran, dan cara-cara meningkatkan efektivitas bermain peran selanjutnya.

Page | 270

- b. Guru menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran. Dalam melakukan evaluasi ini, guru dapat menggunakan komentar evaluative dari siswa, catatan-catatan yang dibuat oleh guru selama berlangsungnya bermain peran. Berdasarkan evaluasi tersebut, selanjutnya guru dapat menentukan tingkat perkembangan pribadi, sosial dan akademik para siswanya.
- c. Guru membuat bermain peran yang telah dilaksanakan dan telah dinilai tersebut dalam sebuah jurnal sekolah (kalau ada), atau pada buku catatan guru. Hal ini penting untuk pelaksanaan bermain peran atau untuk berkaitan bermain peran selanjutnya.

3. Kelemahan dan Kelebihan Metode Role Playing

Dari pemaparan tahap-tahap penggunaan metode role playing di atas dapat dilihat beberapa kelebihan dan kekurangan metode role playing sebagai berikut:

- 1) Kelebihan metode role playing
 - a. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, di samping menjadi pengalaman yang menyenangkan juga memberi pengetahuan yang melekat dalam memori otak.
 - b. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan membuat kelas menjadi dinamis dan antusias.
 - c. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
 - d. Siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.



- 2) Kekurangan metode role playing
 - a. Role playing memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.
 - b. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa dan ini tidak semua guru memilikinya.
 - c. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu.
 - d. Apabila pelaksanaan role playing atau bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pembelajaran tidak tercapai.
 - e. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

III. PENUTUP

Penguatan karakter siswa melalui pengambilan nilai-nilai kearifan lokal budaya dandangan Kudus melalui layanan bimbingan kelompok metode role playing sangat tepat diterapkan, dengan menghadapi kehidupan sosial di era zaman saat ini diharapkan siswa mampu memiliki 18 karakter yang telah di sebutkan melalui layanan tersebut tanpa dengan menghilangkan unsur budaya lokal dan dapat mengadopsi budaya lokal dalam perkembangan zaman saat ini.



DAFTAR PUSTAKA

- Hartono. 1996. *Kamus Praktis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta
- Muhammad Annas. 2014. *Mengenal Metode Pembelajaran*. Pasuruan: Pustaka Hulwa
- Mulyono. 2012. *Strategi Pembelajaran (Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global)*, Malang: UIN Maliki Press
- Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Syaiful Bahri Djamarah. 2005. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- [https://www.academia.edu/828547/Tradisi Dandangan](https://www.academia.edu/828547/Tradisi_Dandangan)
- <https://www.walisembilan.com/sejarah-dandangan-dari-zaman-sunan-kudus/>
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Dhandhangan>
- [https://www.academia.edu/33283401/DANDANGAN Tradisi Menyambut Data nnya Bulan Suci Ramadhan di Kota Kudus](https://www.academia.edu/33283401/DANDANGAN_Tradisi_Menyambut_Data_nnya_Bulan_Suci_Ramadhan_di_Kota_Kudus)