

# EFEKTIVITAS BIMBINGAN GESTALT PROFETIK UNTUK MENINGKATKAN KEIMANAN SISWA KELAS X DI SMAN 10 KOTA BOGOR

**Femi Pratiwi, Imas Kania Rahman, Tjetjep Suhandi**

Fakultas Agama Islam, UIKA Bogor

*femipratiwi12@gmail.com*

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah teknik permainan gestalt profetik dapat mempengaruhi keimanan remaja di kelas X SMAN 10 Kota Bogor. Keimanan remaja muslim disekolah umum kita ketahui bahwa sedikit mendapatkan ilmu agama. Mereka hanya mendapatkan pelajaran agama Islam 3 jam dalam waktu satu minggu. Untuk itu peneliti melakukan eksperimen dengan menggunakan salah satu pendekatan yaitu dengan teknik permainan gestalt. Permainan tersebut siswa diajak untuk menyadari tugas dan fungsi dirinya sebagai ciptaan Allah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen atau disebut juga eksperimen semu dengan menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil penelitian ini dianalisis dari hasil pretes sebesar 75% kemudian hasil posttest sebesar 87% yang menunjukkan peningkatan sebesar 12%. Maka, dapat disimpulkan bahwa permainan ini dapat membantu siswa agar lebih dekat dengan Allah.

**Kata Kunci:** Bimbingan Konseling; Gestalt Profetik; Keimanan Remaja

## ABSTRACT

*This study aims to determine whether Gestalt prophetic playing techniques can influence the adolescent faith in class x at Bogor 10 Senior High School. The faith of muslim adolescents in public schools is known to us that little is getting religious knowledge. They only get 3 hours of Islamic studies in one week. For that the researcher conducted an experiment using one of the apporchs, namely the gestalt technique. The game students are invited to realize their duites and functions as God's creation. This study uses qauantitative apporoach with a quasi-experimental method or also called a quasi experiment using the control class and the experimental class. The results of this study from the pretest results of 75% then the posttest results were 87% which showed an increase of 12%. It can be concluded that this game can help stundents get closer to God.*

**Keywords:** Counseling guidance, Gestalt Prophetic, Teenage faith,

## **PENDAHULUAN**

Dewasa ini Agama merupakan hal penting dalam menerapkan atau membentuk sikap dan perilaku remaja. Baik itu yang bersifat keagamaan, sosial, budaya maupun ilmu hitung. Dengan hadirnya bimbingan konseling diharapkan para siswa mampu memahami konsep dirinya terutama kewajibannya sebagai muslim. Karena bimbingan dan konseling dapat diartikan, sebagaimana yang dituturkan oleh (Natawidjaja, 1987:37) yaitu bimbingan sebagai suatu proses pemberian bantuan kepada individu yang dilakukan secara berkesinambungan, supaya individu tersebut dapat memahami dirinya, sehingga dia sanggup mengarahkan dirinya dan dapat bertindak secara wajar, sesuai dengan tuntutan dan keadaan lingkungan sekolah, keluarga masyarakat, dan kehidupan pada umumnya. Dan tujuan bimbingan tersebut menurut (Yusuf, 2014:7) adalah perkembangan optimal, yaitu perkembangan yang sesuai dengan potensi dan sistem nilai tentang kehidupan yang baik dan benar.

Sedangkan di dalam bimbingan dan konseling komprehensif mengandung makna sebagai “ proses bantuan kepada individu atau peserta didik secara berkesinambungan dalam semua fase perkembangannya (anak, remaja, dan dewasa), agar dapat mengaktualisasikan potensi dirinya (intelektual, emosional, sosial, dan moral-spiritual) secara optimal, sehingga menjadi seorang pribadi yang produktif dan kontributif, atau bermakna dalam kehidupannya, baik secara personal maupun sosial.” (Yusuf, 2017: 33).

Lalu dalam proses bimbingan dan konseling tersebut terdapat beberapa pendekatan konseling yang salah satunya adalah teori gestalt. Max Wertheimer (1880-1943) seorang yang dipandang sebagai pendiri dari Psikologi Gestalt, tetapi ia bekerja sama dengan dua temannya, yaitu Kurt Koffka (1886-1941) dan Wolfgang Kohler (1887-1967). Ketiga tokoh ini mempunyai pemikiran yang sama atau searah. Kata Gestalt sesungguhnya sudah ada sebelum Wertheimer dan kawan-kawan menggunakannya sebagai nama. Palland (dari Belanda) mengatakan bahwa pengertian Gestalt sudah pernah dikemukakan pada jaman Yunani Kuno. Menurut Palland: Plato dalam uraiannya mengenai ilmu pasti (matematika), telah menunjukkan bahwa dalam kesatuan bentuk terdapat bagian-bagian atau sifat-sifat yang tidak terdapat (tidak dapat terlihat) pada bagian-bagiannya. Pendidikan agama sebagai salah satu kegiatan untuk membangun fondasi mental spiritual yang kokoh, ternyata belum dapat berperan secara maksimal. Indikator yang sangat nyata adalah semakin banyaknya para pelajar yang terlibat dalam tindak pidana, seperti tawuran, penggunaan narkoba, perampokan dan yang lainnya. Kurang efektifnya pendidikan agama seperti diungkapkan di atas, pada gilirannya menimbulkan kekhawatiran terhadap mentalitas bangsa pada masa yang akan datang. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan agama di berbagai jenjang pendidikan, patut untuk disempurnakan. Hal itu dapat dilakukan dengan mencari alternatif. Maka dari itu penulis ingin melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas Pendekatan Konseling Gestalt Prophetic dalam Meningkatkan Keimanan Siswa Kelas X di SMAN 10 Kota Bogor”.

Rizky (2018) dalam jurnalnya menyebutkan keimanan merupakan perkara asasi bagi seorang Muslim. Iman menjadi pembeda dengan kekufuran. Kualitas keimanan

juga menentukan kualitas amal perbuatan seseorang. Sedangkan dalam penelitian Andini (2014) mengemukakan “Pengaruh teori Gestalt dengan teknik pembalikan untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa melalui konseling kelompok kelas X Jasa Boga di SMK Negeri 2 Singaraja” dapat diterima. Dan dalam jurnal Rahman (2017) mengemukakan bahwa teknik permainan Gestalt Profetik mampu meningkatkan adaptabilitas santri di pondok pesantren.

Dari hasil penelusuran di atas dapat disimpulkan bahwa bimbingan dan konseling sangat berperan penting dalam pendidikan di sekolah, karena hal tersebut sebagai upaya untuk membantu para siswa dalam menjalani fase remajanya dengan baik. Apalagi dengan sentuhan islami semakin menambah keimanan dan perilaku siswa yang diharapkan dapat menjadi pribadi dewasa yang matang di masa mendatang. Maka dari itu penulis menggunakan variabel keimanan remaja yang membedakan antara penelitian yang lain.

Agar para siswa dapat lebih memahami konsep penciptaan manusia, apa saja tugas dan fungsi sebagai khalifatullah dan Abdullah, mampu menerapkan peran dan fungsi tersebut dalam lingkungan pendidikan, mengefisienkan waktu di segala aktivitas, selalu menyadari bahwa Allah itu selalu mengawasi apa pun yang dilakukan, dan mengaitkan Allah dalam segala sesuatu. Untuk menganalisis Efektivitas Gestalt Prophetic Card terhadap keimanan siswa kelas X MIPA 2 dan 3 SMAN 10 Kota Bogor.

Menemukan efektivitas Gestalt Prophetic Card yang dapat meningkatkan keimanan dalam bimbingan dan konseling dikelas X MIPA 2 dan 3 di SMA Negeri 10 Kota Bogor. Hasil penemuan ini untuk dijadikan sebagai bahan pertimbangan gestalt Prophetic Card untuk meningkatkan keimanan dalam Bimbingan konseling di sekolah. Sebagai penelitian lanjutan mengenai Gestalt Prophetic Card terhadap Keimanan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Pentingnya keimanan untuk mengarahkan para siswa dalam menghadapi kehidupan. Pendidikan berperan utama dalam membentuk keimanan, khususnya pendidikan keluarga. Namun di samping itu pendidikan sekolah pun punya pengaruh cukup besar dalam pembentukan iman siswa. Kualitas keimanan remaja bergantung kepada pendidikan yang sudah di terima atau yang sedang dilakukan. Perilaku yang belum menunjukkan tingginya keimanan siswa terhadap Allah. Contohnya: berbohong kepada guru tidak jujur ketika mengambil dagangan dikantih jujur. Tuhan menciptakan manusia untuk beribadah namun tidak memaksakan seseorang untuk beriman atau tidak. Keimanan tidak bisa muncul dan berubah apabila tidak ada rangsangan atau bentuk usaha yang dilakukan. Penting dilakukan yang dapat mengarahkan siswa di tengah zaman milenial, dengan ini peneliti mencoba permainan kartu SDBHSM dalam bimbingan dan konseling.

Rahman (2018) menyebutkan dalam permainan Gestalt Profetik menggunakan kartu SDBHSM sebagai *best practice* dalam media bimbingan dan konseling, digunakan sebagai media utama *treatment*. Kartu SDBHSM dapat dideskripsikan sebagai berikut, kartu memiliki dua sisi (side A dan B) berisi enam pertanyaan yang sama dengan isi pertanyaan kepanjangan dari SDBHSM. Melalui media kartu

SDBHSM, konseli diminta untuk menjawab enam pertanyaan pada kartu side A dalam kertas kosong yang tersedia kemudian konselor mengeksplorasi setiap jawaban konseli secara bertahap dari nomor 1 sampai nomor 6. Konselor melakukan konfrontasi atas jawaban konseli agar konseli sampai kepada kesadaran penuh yang diharapkan. Kesadaran penuh yang diharapkan dibangun melalui berbagai cara dengan berbagai media seperti Google map, video, gambar dll. Google map digunakan untuk menyadarkan konseli berada di mana hakikatnya saat ini. Media video tentang terbentuknya manusia dari pembuahan sampai usia lanjut untuk menyadarkan konseli mengetahui hakikat siapa dirinya dan dari mana berasal. Pada prinsipnya konselor menggiring konseli menemukan hakikat dirinya melalui bimbingan dan menemukan jawaban yang benar tentang enam pertanyaan dalam kartu sesuai dengan jawaban yang benar dalam pandangan Islam.

Pada sesi terakhir, konseli diminta menjawab enam pertanyaan dari kartu side B untuk mendeskripsikan dalam bahasanya sendiri menemukan jawaban yang paling esensi dan mendalam sesuai dengan pemahaman baru tentang hakikat diri dan tujuan hidupnya. Melalui permainan kartu SDBHSM diharapkan konseli sampai pada kesadaran penuh (*full awareness*), kontak penuh (*full contact*) dan dukungan penuh (*full support*).

Seorang penulis dalam buku yang berjudul Kuat karakterku, Dahsyat Prestasiku mengutip dari hasil karya Dr. Taufiq Pasiak, yang berjudul Tuhan dalam Otak Manusia. Disebutkan bahwa dimensi spiritualitas terdiri dari empat hal, yaitu makna hidup, emosi positif, ritual, dan pengalaman spiritual. Yang dijelaskan sebagai berikut:

Makna Hidup, manifestasi spiritualitas dalam hubungan sosial (interpersoanal), di mana seseorang bermanfaat, menginspirasi, dan mewariskan sesuatu yang bernilai bagi kehidupan manusia. Hal ini merupakan caranya mendapatkan eksistensinya yang unik sebagai manusia.

Emosi positif, manifestasi spiritualitas dalam hubungan intrapersonal, di mana kemampuan berpikir seseorang melampaui perasaannya. Dengan ini seseorang memiliki nilai-nilai kehidupan yang didasari oleh kemampuan berpikir yang tepat.

Ritual, manifestasi spiritualitas yang berupa tindakan terstruktur, sistematis, berulang serta melibatkan aspek motorik-kognitif dan afektif, yang dilakukan menurut tata cara tertentu dengan tujuan membawa seseorang pada kondisi tertentu, terutama untuk masuk ke dalam ranah spiritual.

Pengalaman spiritual, manifestasi spiritual dalam hubungan intrapersonal, di mana seseorang mengalami suatu pengalaman spesifik dan unik berupa penyatuan dengan zat kudus dan berbagai tingkatannya, bermula dari suatu pengalaman estetika-indrawi ke pengalaman penyatuan yang lebih hakiki. Pengalaman ini dapat membuat seseorang “lebur” dan “hilang” dari dirinya sendiri.

Serta berdasarkan lima dimensi religiusitas yang dikemukakan oleh Glock dalam Paloutzian (1996) (Ancok dalam Singarimbun 1989: 126-127; 1995: 77). Pertama, keterlibatan ritual (ritual involvement), yaitu tingkat keterlibatan siswa dalam mengerjakan kewajiban ritual agama Islam. Di antaranya dapat dilihat dari

amalan ritual shalat, puasa, zakat, dan naik haji juga merendahkan diri kepada Allah dan mengagungkannya.

Kedua, keterlibatan ideologis (*ideological involvement*) yaitu tingkat penerimaan siswa terhadap ajaran dogmatik di dalam agama Islam. Semua ajaran yang bermuara dari Al-Quran dan hadits menjadi pedoman bagi segala bidang kehidupannya, seperti keyakinan akan adanya malaikat, hari kiamat, surga, neraka, dan lain sebagainya.

Ketiga, keterlibatan intelektual (*intelctual involvement*) yaitu tingkat pemahaman siswa dalam memahami ajaran Islam, dan sejauh mana ia bersedia melakukan sejumlah aktivitas untuk semakin menambah pemahaman dalam keagamaan. Seperti aktivitas pengajian, membaca buku, menggali tafsir, sehingga ia memiliki wawasan yang luas tentang sejarah, tauhid, ibadah, dan muamalah.

Keempat, keterlibatan pengalaman (*experintial involvement*) menyangkut apakah siswa pernah mengalami pengalaman spektakuler yang merupakan keajaiban dari Allah Swt. Seperti merasa tenteram ketika berzikir, berdoa dan shalat. Dikabulkannya doa, terlepas dari ancaman bahaya karena pertolongan Allah Swt., dan lain sebagainya.

Kelima, keterlibatan secara konsekuen (*consequential involvement*) mengacu kepada kesesuaian antara keyakinan dan perilaku. Misalnya terdorong untuk menolong orang lain, bersikap jujur, mau berbagi, tidak mencuri, dan lain sebagainya. Pada hakikatnya, komitmen spiritual ini lebih dekat dengan aspek sosial.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen atau disebut juga eksperimen semu. Tujuannya adalah untuk memprediksi keadaan yang dapat dicapai melalui eksperimen yang sebenarnya, tetapi tidak ada pengontrolan dan/atau manipulasi terhadap seluruh variabel yang relevan. *Nonequivalent control group pretest and posttest design*, dalam desain ini baik kelompok control dikenakan O1 dan O2, tetapi hanya kelompok eksperimen saja yang mendapat perlakuan X, sehingga struktur desainnya menjadi sebagai berikut:

Tabel keterkaitan variabel

Subjek penelitian	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Kelompok eksperimen (NR1)	Keimanan Siswa (O1)	Gestalt Profetik Card (X)	Keimanan siswa (O2)
Kelompok control (NR2)	Keimanan Siswa (O3)		Keimanan Siswa (O4)

Dapat dirumuskan menjadi:

NR1 O1 X O2
NR2 O3 O4

Dalam buku metode penelitian pendidikan (Arifin,2011) menjelaskan bahwa pengaruh perlakuan X diamati dalam situasi yang lebih terkontrol yaitu dengan membandingkan selisih (O1 – O2 pada kelompok eksperimen) dengan selisih (O1-O2 kelompok kontrol).

Populasi siswa kelas X di SMA Negeri 10 kota Bogor berjumlah 315 orang. Yang terdiri dari Program jurusan Matematika Ilmu Pengetahuan Alam (MIPA) dan Ilmu pengetahuan Sosial (IPS), terbagi dalam 9 kelas. Tiga Ruang kelas untuk IPS dan enam ruang kelas untuk jurusan MIPA. Disekolah tersebut pula terdapat ekskul Rohis yang beranggotakan 24 orang.

Sugiyono (2014) mengutip pendapat Roscoe dalam buku *Research methods for business* (1982: 253) mengenai saran sampel untuk penelitian eksperimen yang sederhana, yang menggunakan kelompok eksperimen dan kontrol. Maka jumlah sampel masing-masing antara 10 sampai 20. Untuk itu, peneliti menggunakan jalan tengah dengan mengambil sampel sebanyak 15.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah dengan cara membandingkan selisih dari hasil pretest dan pretets kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Peneliti akan menggunakan uji analisis anova satu jalur (*One way Anova*)

Penelitian ini dimulai sejak penulis melakukan observasi di SMA Negeri 10 Kota Bogor saat kegiatan Praktik Profesi Keguruan (PPK) dan dilanjutkan dengan pretest, eksperimen dan posttest selama dua minggu. Selengkapnya tercantum dalam tabel dibawa ini:

Jadwal Penelitian

No.	Hari/ Tanggal	Kegiatan
1.	Selasa, 08 Januari 2019	Observasi
2.	Rabu, 20 Maret 2019	Uji coba instrumen di tempat yang homogen dengan responden
3.	Rabu, 27 Maret 2019	A. Perizinan Penelitian B. wawancara
4.	Kamis, 28 Maret 2019	Pretes
5.	Jumat, 29 Maret 2019	Eksperimen dan Posttest

## HASIL PENELITIAN PEMBAHASAN

Tabel Rata-rata

Kelas	N	Mean	Std Deviation	Std. Error Mean
Posttes Kelas Kontrol	15	90.0000	6.34710	1.63881
Posttest Kelas Eksperimen	15	93.6667	3.86683	.99841

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa mean dari hasil post test kelas kontrol sebesar 90 dan 93 di dalam kelas eksperimen. Karena uji anova membandingkan mean

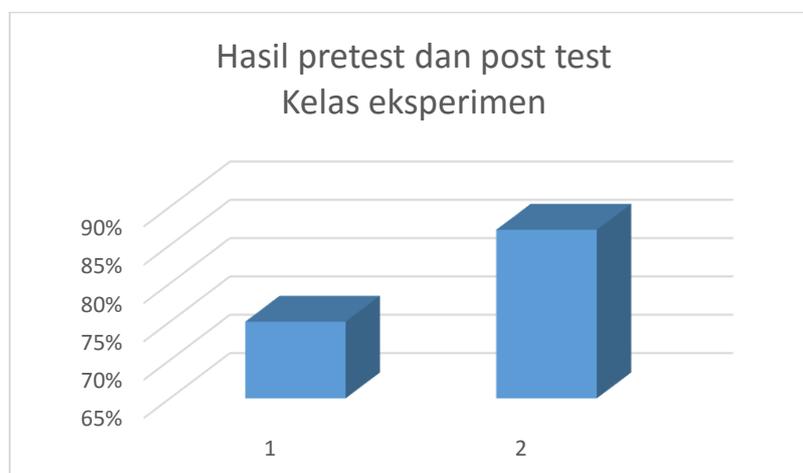
di antara dua kelompok untuk mengetahui pengaruh dari intervensi yang dilakukan. Maka, dapat disimpulkan bahwa data tersebut memenuhi syarat uji anova satu jalur, yakni dengan selisih 3 angka antara kelas control dan kelas eksperimen.

**Tabel Anava Satu Jalur**

	Sum of Square	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	342.333	8	42.792	1.158	.441
Within Groups	221.667	6	36.944		
Total	564.000	14			

Dalam uji anova satu jalur ini menunjukan varian antara dua kelompok ini memiliki nilai perbandingan yang cukup jauh yakni dengan mean dari *betwwen groups* sebesar 42,7 dan Within sebesar 36,9 memiliki perbandingan 5,8 lebih besar dari 1 yang merupakan syarat dari uji anava. Maka dapat disimpulkan bahwa data varian dua kelompok tersebut memiliki pengaruh yang sangat signifikan dari intervensi yang dilakukan oleh peneliti.

Pretest dan post test di kelas Eksperimen, berdasarkan hasil analisis yang telah dilaksanakan, maka data yang diperoleh pada mean tingkat keimanan remaja di sekolah SMAN 10 Kota bogor dikelas eksperimen dalam kondisi sebelum dan sesudah perlakuan teknik permainan Gestalt Profetik adalah sebagai berikut:



**Gambar Hasil Pretes dan Post test kelas eksperimen**

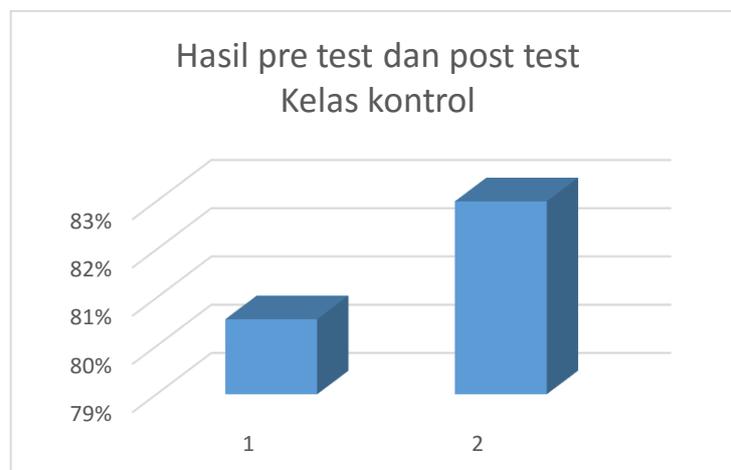
Dari tabel dan diagram batang di atas dapat diketahui bahwa di dalam kelas eksperimen terdapat peningkatan yang cukup besar yakni 12 %. Secara rinci akan dibahas berikut ini:

- a. Hasil dari Pre-test yang dilakukan dalam kelas eksperimen cukup baik, yakni dengan responden yang memiliki nilai tertinggi sebesar 87 dan terendah sebesar 76. Setelah melakukan pretest peneliti melakukan perlakuan

permainan Gestalt profetik kepada 15 orang siswa yang berisi tentang ilmu ketauhidan dengan tujuan agar para keimanan siswa dapat meningkat setelah mendapatkan permainan kartu tersebut.

- b. Setelah menunggu hasil atau dengan kata lain melatih siswa untuk mengikuti saran yang diberikan oleh peneliti untuk dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari. Peneliti membagikan selebar kertas warna kepada para siswa untuk mengukur apakah siswa tersebut di setiap harinya berada pada kartu A atau kartu B. Hal ini berlangsung selama 2 minggu sesuai dengan persetujuan Guru Bimbingan dan Konseling SMA Negeri 10 Kota bogor dan Dosen Pembimbing.
  - c. Dalam hasil akhir atau post test terjadi peningkatan yang sangat signifikan yakni dari 75% menjadi 87%. Hal ini menunjukkan bahwa peneliti berhasil melakukan teknik permainan Gestalt Profetik ini. Alat ukur yang digunakan dalam test tersebut adalah sama dengan yang siswa kerjakan saat pretest.
2. Pre test dan Post test Kelas Kontrol

Setelah peneliti mendapatkan izin dari Pembina Rohis, maka peneliti mulai membagikan pretest dan post tes kepada siswa rohis dengan bantuan ketua rohis dengan waktu yang berbeda. Pada saat waktu ekskul yakni saat sepulang sekolah pada hari rabu peneliti meminta kepada siswa ekskul Rohis untuk mengisi pretest dengan waktu 30 menit. Dengan hasil dalam diagram batang di bawah ini:



**Gambar 1 Hasil pretest dan post test kelas Kontrol**

Dari hasil data di atas dapat diketahui bahwa pada saat pretest siswa yang mengikuti kegiatan ekskul Rohis memiliki persentase sebesar 81% merupakan nilai yang cukup tinggi. Untuk lebih lanjut dijelaskan dalam poin di bawah ini:

- a. Pada saat kegiatan pretest siswa yang mendapatkan nilai terbesar dengan skor 99 dan yang terendah dengan skor 77 dengan hasil sebesar 81%. Ekskul Rohis mengajarkan kepada para siswa untuk menambah ilmu spiritualitas dan kreativitas berbasis agama salah satunya dengan adanya marawis.
- b. Setelah melakukan pretest peneliti melakukan post test kepada siswa setelah beberapa hari. Mereka mengisi pretest dengan soal yang sama untuk mengukur

apakah terjadi perubahan dalam pretest dan posttest yang telah dilakukan. Dalam hasil post test tersebut terdapat persentase sebesar 83%. Hasil ini meningkat 2% dari sebelumnya yakni, 81%.

### 3. Perbandingan Hasil Pre test dan Post test dalam Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Dari hasil analisis yang telah dilakukan oleh peneliti maka dapat tergambar oleh diagram batang bagaimana perbandingan hasil pre test dan post test dalam kelas eksperimen dan kontrol. Hal ini merupakan hasil akhir dalam penelitian.

Dari hasil analisis yang telah dilakukan oleh peneliti maka dapat tergambar oleh diagram batang bagaimana perbandingan hasil pre test dan post test dalam kelas eksperimen dan kontrol. Hal ini merupakan hasil akhir dalam penelitian:



Dapat diketahui bahwa perbandingan nilai pretest kelas eksperimen lebih rendah dibanding Bahkan hasilnya lebih besar dari kelas control yang merupakan para siswa yang mengikuti kegiatan ekskul Rohis. Memiliki selisih sebesar 4%, yakni 75% pada kelas eksperimen dan 81% hasil pre test pada kelas kontrol. Sedangkan pada post test pada kedua kelompok ini terjadi peningkatan yang cukup signifikan. Kelompok eksperimen memiliki peningkatan sebesar 12% sedangkan pada kelompok control terdapat peningkatan sebanyak 2%. Maka selisih dari kedua kelompok tersebut adalah kelompok eksperimen 10 % lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol.

## SIMPULAN

Setelah melakukan teknik permainan Gestalt Peodetik dan tahap analisis data hasil menunjukkan bahwa teknik permainan kartu SDBHSM yang terdiri dari 6 pertanyaan yang bersifat ketauhidan dapat mempengaruhi peningkatan keimanan para siswa dengan hasil yang cukup baik. Dari hasil pretes sebesar 75% kemudian hasil posttest sebesar 87% yang menunjukkan peningkatan sebesar 12%, dapat dikatakan bahwa permainan ini dapat membantu siswa untuk siswa agar lebih dekat dengan Allah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, n. (2015). *Bimbingan dan Perkembangan Remaja yang Beriman dan Bertaqwa. al hiwar.*
- Andini, n. k. (2014). Pengaruh teori Gestalt dengan Teknik Pembalikan untuk Meningkatkan rasa Percaya Diri Siswa melalui Konseling Kelompok. *Undiksa jurusan bimbingan dan konseling.*
- Arifin, Z. (2013). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru.* Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Asnawi, K. U. (2017). Konsep Gestalt Berbasis Islam Untuk Membantu Meningkatkan Bersosialisasi dan Adaptasi siswa di sekolah. *Hisbah Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam.*
- Faujiah, R. A. (2018). Prokrastinasi Akademik ditinjau dari Religiusitas di SMAN 10 Kota Bogor. *Ta'dib Jurnal Pendidikan Islam.*
- Fauzi, I. (2016). *Islam Aplikatif.* Depok: Bina Mitra Press.
- Hartono. (2016). *psikologi Konseling.* Jakarta: Graha Persada Press.
- Hikmawati, F. (2016). *Bimbingan dan Konseling.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Iriyanto, D. (2015). *Kuat Karakterku Dahsyat Prestasiku.* Jakarta: Erlangga.
- Jakni. (2016). *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.
- Jalaluddin. (2016). *Psikologi Agama.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kusaeri. (n.d.). mengungkap dimensi-dimensi psikologis untuk pengukuran keberagamaan Islam. *Annual International Conference on Islamic Studies.*
- Marinka. (2015). *Presentasi Psikologi Gestalt.* Surabaya: psikologi.or.id.
- Mazhari, H. (2011). *Membentuk Pribadi Menguatkan Rohani.* Jakarta: Lentera.
- Mufti, M. A. (n.d.). *Nilai-nilai Pendidikan Keimanan dalam Paham Wahdat Al Wujud Ibnu 'Arabi.* Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Nurihsan, J. (2014). *Landasan Bimbingan dan Konseling.* Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Palmer, S. (2011). *Konseling Psikoterapi Edisi dalam bahasa Indonesia.* yogyakarta: pustaka pelajar.
- Rahman, I. K. (2017). Gestalt Profetik (G-Pro) Best Practice Pendekatan Bimbingan dan Konseling Sufistik. *konseling religi jurnal bimbingan konseling Islam.*
- Rahman, I. K. (2018). *Bimbingan dan Konseling Gestalt Profetik.* Bogor: UIKA Press.
- Reza, i. f. (2013). hubungan antara religiusitas dan moralitas pada remaja di madrasah aliyah (MA). *HUmnitas.*

- RI, D. A. (2014). *Al-Quran dan Terjemahnya Special for woman*. Bandung: Syaamil Quran.
- Ridwan. (2015). *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Ridwan. (2018). *Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling*. Bandung: Alfabeta.
- Rizky, L. N. (2018). Konsep pendidikan Keimanan Menurut Abdullah Nashih Ulwan bagi Anak Usia Dini. *Seminar Nasional Universitas Ibn Khaldun*. Bogor.
- Sugiono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tanjung, B. N. (2011). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Yusuf, S. (2017). *Bimbingan dan Konseling Perkembangan Suatu Pendekatan Komprehensif*. Bandung: Refika Aditama.