

BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA DENGAN TEKNIK

SIMULATION GAMES

Farah Nadya Mardhatillah, Amien Wahyudi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan, Kampus IV Jalan Ringroad Selatan, Tamanan, Kota Yogyakarta, Indonesia
Surel : farah1900001048@webmail.uad.ac.id

Abstrak

Bimbingan kelompok dalam menggunakan tehnik simulasi game atau permainan dapat dipercaya bisa meningkatkan rasa kepercayaan diri pada siswa. Karena tujuan dari simulasi game juga memang untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa. Tehnik simulasi game ini dapat diartikan juga sebagai pembelajaran yang membuat sebuah gamabran tertentu dengan memiliki tujuan untuk membuat masalah selesai. Dalam menggunakannya, metode penelitian ini dapat disebut juga eksperimen atau percobaan kepada siswa, apakah tehnik simulasi game dapat mempengaruhi kepercayaan diri atau tidak. Setelah dilakukan berbagai tahap uji coba dan membandingkannya dengan tanpa menggunakan tehnik, ternyata terdapat perubahan yang signifikan dan berpengaruh. Mengapa hal ini perlu dilakukan? Karena akhir-akhir ini kepercayaan diri siswa menurun, masih merasa malu untuk membuka diri dengan teman seumurannya, ada beberapa siswa yang merasa rendah diri dan malah memendam bakatnya sendiri. Dilakukan sekitar 300 siswa dalam percobaan metode ini, dan pada sekitar 50 siswa dilakukan sample random untuk melakukan penelitian. Untuk itu, dalam melakukan tehnik simulasi game atau permainan ini, peran guru sangat dibutuhkan dalam hal ini, selain itu juga, bimbingan konseling atau guru bk sangat dibutuhkan dalam permasalahan ini. Karena, guru bk sangat berperan lebih dan banyak dalam penelitian ini, juga berperan untuk melihat dan menilai bagaimana perkembangan masing-masing anak. Dalam tehnik simulasi game, dapat melihat dan mengetahui mengapa seorang siswa bisa memiliki rasa malu yang tinggi, rasa tidak percaya diri, dan juga rendah diri. Lalu, peran guru dan guru bimbingan konseling yaitu untuk memberi saran kepada anak tersebut untuk bisa lebih percaya diri, oleh karena itu, konsep tehnik simulasi permainan ini sangat berpengaruh kepada para siswa. Maka dari itu, dalam artikel ini akan dibahas secara menyeluruh bagaimana sistem bimbingan kelompok dengan menggunakan

simulasi game, dan membuat kesimpulan dari artikel. Juga memberikan saran apa yang harus dilakukan oleh para guru dan guru bimbingan konseling atau bk untuk mengatasi hal tersebut.

Kata Kunci: bimbingan konseling, simulasi game, siswa.

Pendahuluan

Sekolah merupakan satu-satunya lembaga pendidikan yang dapat mendidik siswa untuk meningkatkan kemampuan akademik dan nonakademiknya. Dalam kata lain, sekolah juga membantu anak untuk menjadi lebih percaya diri dan melawan rasa malunya dengan tujuan untuk membuat anak menjadi lebih dewasa lagi dan membentuk karakter yang siswa miliki. Maka dari itu, hal yang diperlukan untuk membangun karakter anak tersebut adalah layanan konseling kelompok yang dimana mengajarkan untuk simulasi game. Pada di beberapa ahli penelitian, mengatakan bahwa tehnik simulasi game atau permainan ini sangat berdampak positif terhadap perkembangan karakter anak, karena para siswa juga diajarkan untuk berfikir kritis yang dimana diajarkan untuk memecahkan sebuah masalah dalam sebuah kasus, contoh masalahnya dapat diambil dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini, peranan guru dan guru bimbingan konseling sangat dibutuhkan, karena dapat memantau langsung bagaimana perkembangan siswa, terutama pada guru bimbingan konseling. Karena pada dasarnya bimbingan konseling dan tugasnya yaitu untuk membangun karakter anak, mengetahui minat bakat setiap siswa, dan membantu mencari solusi pada siswa yang bermasalah. Sedangkan, teknik permainan ini bersifat menyenangkan bagi siswa dan juga kompetitif yang sehat. Sedangkan, ada juga ahli yang mengatakan mengenai pengertian permainan, yaitu menurut Kimpraswil, permainan yaitu kegiatan mengolah diri baik mengolah pikiran dan juga mengolah fisik yang dapat mengembangkan kinerja otak dan juga gerak tubuh untuk melakukan kegiatan organisasi.¹ Sedangkan, jika kita membayangkan lagi, simulasi itu secara tidak langsung menekankan arti “berpura-pura” yaitu hanya perumpamaan jika kita melakukan sesuatu atau latihan. Karena simulasi ini menggunakan latihan yang mengambil setiap kasusnya dalam kehidupan sehari-hari, lalu membuat kesimpulan dan langkah apa yang harus diambil untuk kasus tersebut. Simulasi bisa juga digunakan sebagai alternatif belajar dan mengajarkan bahwa tidak semua pelajaran dapat dipelajari sesuai dengan objek yang ada, kadang kita harus membayangkan suatu prosesnya. Simulasi game ini sudah dilaksanakan sekitar lebih dari dua puluh tahun yang lalu. Pencetus pertama kalinya yaitu Sarane Boocock dan

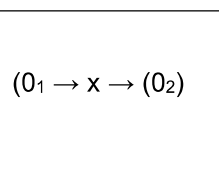
bersama Harold Guetzkow. Dan dalam penerapannya, simulasi ini menggunakan teknik siberetik, dimana pada prinsipnya cara kerja manusia itu seperti cara kerja mesin elektronik. Yang dimana beranggapan bahwa siswa itu sebagai suatu sistem yang mendapat timbal baliknya sendiri, yang dimana hal ini dapat divisualisasikan oleh komputer.

Metode

A. Rancangan Penelitian

Metode yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu metode pendekatan kuantitatif., yaitu metode yang menggunakan angka-angka dan analisis. Alasan saya memilih metode kuantitatif adalah yaitu karena metode ini tidak bersifat subjektif dan juga metode kuantitatif memang biasa dilakukan untuk eksperimen. Saya menggunakan metode ini dengan tujuan untuk melihat seberapa besar pengaruh bimbingan konseling dalam menggunakan teknik simulasi permainan untuk peningkatkan percaya diri para siswa kelas XI di suatu sekolah menengah atas. Penelitian ini juga menggunakan metode *one group pretest posttest design*. Yang dimana hanya kelompok eksperimen saja yang di teliti.

Dan untuk teknik pengukurannya, dilakukan sebanyak dua kali, yaitu untuk mengukur eksplorasi karir sebelum diterapkannya layanan bimbingan konseling simulasi game dan eksplorasi karir setelah diterapkannya layanan bimbingan konseling simulasi game. Dalam penggambarannya dapat digambarkan sebagai berikut:



B. Populasi Penelitian dan Sampel

Populasi penelitian yaitu berapa banyak orang yang diikutsertakan dalam penelitian eksperimen ini. Pada penelitian ini, populasi penelitian adalah siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Ngemplak. Dan sampel yang digunakan yaitu *purposive sampling* yaitu mengambil populasi berdasarkan subjek strata nya, random atau mengacak, daerah, dan memiliki tujuan tertentu.

C. Alat Pengumpul Data

Teknik yang digunakan yaitu dengan cara pengisian angket kepada setiap siswa, sedangkan alat atau instrumen yang digunakan yaitu menggunakan variabel eksplorasi karir.

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam eksperimen bimbingan konseling dalam teknik simulasi game ini adalah analisis kuantitatif yang memuat angka-angka. Dalam menguji “t” ini bertujuan untuk melihat dan membandingkan suatu perbedaan kondisi kelompok siswa yang diujikan diteliti setelah dilaksanakannya treatment dari *pretest* hingga *posttest*. Rumusnya yaitu:

$$t = \frac{Md}{\frac{\sqrt{\sum xd^2}}{N(N - 1)}}$$

Hasil Penelitian

Perubahan setiap siswa kelas XI SMA Negeri 1 Ngemplak setelah mengikuti bimbingan kelompok dengan teknik simulasi game, yaitu sebagai berikut:

NO	NAMA	Skor Eksplorasi Karir		Gain
		Pre Test	Post Test	
1	A	50	77	27
2	B	50	74	24
3	C	55	71	16
4	D	55	82	27
5	E	49	70	21
6	F	53	74	21
7	G	48	75	27

PROSIDING

Seminar Antarbangsa Bimbingan dan Konseling

Universitas Ahmad Dahlan

Sabtu, 27 Agustus 2022

Rata-rata	50,43	74	23,57
------------------	--------------	-----------	--------------

Berdasarkan tabel di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa rata-rata peningkatan skor eksplorasi karir pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Ngemplak sebesar 23,57 dari sekitar tujuh siswa yang dilakukan eksperimen. Dan dapat dilihat bahwa peningkatan tertinggi yaitu pada siswa yang memiliki skor 27 yaitu siswa G dan D. Dan peningkatan terendah yaitu oleh siswa yang mendapat skor 16, yaitu siswa C.

Pembahasan

Berdasarkan eksperimen yang digunakan dan melihat dari hasil eksperimen pada tabel tersebut, dapat dikatakan bahwa hampir setiap siswa mengalami peningkatan setelah mereka melakukan uji coba bimbingan kelompok dengan cara simulasi game atau permainan. Skor rata-rata siswa kelas XI SMA Negeri 1 Ngemplak setelah mendapatkan bimbingan tersebut yaitu sebesar 74 skor dapat dikatakan bahwa skor tersebut lebih tinggi dibandingkan sebelum mendapatkan bimbingan kelompok yaitu sebesar 50,43. Berdasarkan hipotesis analisis nya dapat diperhitungkan mengenai nilai t nya. Yaitu $t = 14,82 > 2,447$ (t tabel) pada taraf signifikan (α) yaitu 5% yang berada pada daerah penolakan H_0 . Dapat diambil kesimpulan bahwa dengan melakukan penelitian mengenai bimbingan kelompok dengan teknik simulasi game dapat dibuktikan kebenarannya dengan adanya kenaikan pada setiap siswa, walaupun masih ada yang tidak berpengaruh apa-apa.

Keberhasilan bimbingan kelompok dalam menggunakan teknik simulasi game ini menunjukkan bahwa peningkatan eksplorasi percaya diri siswa dapat dilihat dari eksperimen yang dilakukan, dan hasil pada hasil eksperimen akhir, dapat dikatakan bahwa hampir semua siswa dikategorikan dalam kategori yang cukup baik. Adapun tahapan yang sudah dilakukan siswa dalam pembentukan percaya diri melalui teknik bimbingan kelompok dengan simulasi game yaitu, pembentukan, peralihan, inti dari kegiatan, dan juga penyelesaian. Secara singkat, pada tahap pembentukan ini yaitu bagaimana siswa menerima arahan dari para pembimbing, lalu tahap peralihan siswa dibuat untuk mengenali kelompok nya, pada tahap inti kegiatan yaitu tahap dimana siswa membuat dan mengumpulkan berbagai sumber untuk menyelesaikan suatu kasus dan saling bertukar pendapat mengenai kasus tersebut, dan pada tahap terakhir, siswa dibuat mengerti apa yang dimaksud kelompok, dapat lebih percaya diri untuk menyampaikan

PROSIDING

Seminar Antarbangsa Bimbingan dan Konseling

Universitas Ahmad Dahlan

Sabtu, 27 Agustus 2022

pendapatnya kepada orang lain, dan jadi tahu bagaimana cara berfikir kritis untuk menyelesaikan suatu masalah.

Kesimpulan

Setelah dilakukan penelitian menggunakan tabel dan mengetahui seberapa banyak skor yang didapat, dan sudah dilakukan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

Bimbingan kelompok dengan teknik game atau permainan yang dilakukan oleh guru dan bimbingan konseling memang sangat dibutuhkan, dan dapat disimpulkan bahwa dengan melakukan eksperimen tersebut dan menerapkannya dalam pembelajaran siswa. Tidak hanya siswa kelas XI SMA Negeri 1 Ngemplak saja yang harus melakukan pembelajaran seperti ini, diharapkan setiap sekolah juga mengadakan dan menerapkan bimbingan kelompok dengan teknik simulasi permainan ini. Karena sudah terbukti dapat meningkatkan kualitas anak didik, dapat meningkatkan rasa percaya diri, dan mengembangkan pengetahuan akademik dan fisik peserta didik.

Daftar Referensi

(n.d.). Retrieved from

<https://digilib.uinsby.ac.id/1515/4/Bab%202.pdf>Ahmadi, K. d. (2011).

Mengembangkan Pembelajaran.

Ahmadi, K. d. (2011). *Mengembangkan Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Andang, I. (2006). *Education Games (Menjadi Cerdas dan ceria dengan permainan edukatif)*. Yogyakarta: Pilar Media.

Anwar, K. (2017). Model Eksplorasi Karir Sebagai Upaya Persiapan Karir Siswa Dalam Menghadapi ASEAN Global. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, Vol. 3 No. 1.

PROSIDING

Seminar Antarbangsa Bimbingan dan Konseling

Universitas Ahmad Dahlan

Sabtu, 27 Agustus 2022

Arifi, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.