

MENINGKATKAN DAYA JUANG SISWA MELALUI BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN PENERAPAN *MODEL PROBLEM BASED LEARNING* DAN *MEDIA E-SPORT* DI SMA BPK PENABUR HOLIS, BANDUNG

Hilda Asiharjati

¹Pendidikan Profesi Guru, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia
Bimbingan dan Konseling, SMA BPK PENABUR Holis, Bandung, Indonesia
e-mail: hilda.a@smathibpk.penabur.sch.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan daya juang siswa melalui bimbingan kelompok dengan penerapan model problem based learning dan media e-sport di SMA BPK PENABUR Holis, Bandung. Penelitian merupakan jenis penelitian tindakan bimbingan konseling yang dilakukan pada bulan Juli sampai Agustus 2021 dengan subyek penelitian siswa kelas XI IPS tahun pelajaran 2020-2021. Penelitian ini berangkat dari situasi pandemi yang membawa tantangan tersendiri bagi dunia Pendidikan. Diawali dengan pengalihan proses pembelajaran ke rumah, sehingga tidak ada aktivitas tatap muka antara pendidik dan peserta didik di kelas, melainkan harus dilakukan dengan daring atau pembelajaran jarak jauh. Patut diakui bahwa ketidaksiapan dan keterbatasan kemampuan menghadapi situasi pandemi ini menuai banyak permasalahan dan ketidaknyaman baik bagi siswa maupun guru. Temuan perilaku siswa dengan catatan kelalaian dalam mengikuti pembelajaran maupun pengumpulan tugas, menunjukkan kurangnya daya juang untuk mengatasi situasi yang ada.

Bimbingan Kelompok sebagai Tindakan diharapkan memberikan kontribusi untuk memecahkan masalah serta media e-sport dengan permainan mobile legends yang saat ini tengah menjadi fenomena yang sangat diminati siswa usia remaja. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan angket, data kuantitatif yang diperoleh melalui angket dianalisis dengan menggunakan rumus kategorisasi dan rumus N- Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan bimbingan kelompok menggunakan media games e-sport menunjukkan pengaruh sebesar 37.3% pada perubahan daya juang siswa. Dua siklus kegiatan bimbingan kelompok mampu merangsang semangat siswa untuk berjuang dalam pertandingan. E-sport bukan hanya sebagai media siswa untuk bersenang-senang tapi juga dapat memberikan dampak positif menstimulasi daya juang siswa.

Kata kunci : daya juang ; bimbingan kelompok ; E-sport

ABSTRACT

The purpose of this researches to increase students' fighting power through group guidance by applying problem based learning models and e-sports media at SMA BPK PENABUR Holis, Bandung. This research is a type of Counselling guidance action research conducted from July to August 2021 with research subjects of class XI IPS students for the academic year 2020-2021. This research departs from the pandemic situation which brings its own challenges to the world of education. Beginning with the transfer of the learning process to home, so that there are no face-to-face activities between educators and students in the classroom, but must be done online or distance learning. It must be acknowledged that unpreparedness and limited ability to deal with this pandemic situation have resulted in many problems and inconveniences for both students and teachers. The findings of student behavior with notes of negligence in participating in learning and collecting assignments, indicate a lack of fighting power to overcome the existing situation.

Group Guidance as an Action is expected to contribute to solving problems as well as e-sports media with the mobile legends game which is currently a phenomenon that is very attractive to teenage students. Data collection techniques through observation and questionnaires, quantitative data obtained through questionnaires were analyzed using the categorization formula and the N-Gain formula. The results showed that the use of group guidance using e-sport games media showed a 37.3% effect on changes in students' fighting power. Two cycles of group guidance activities are able to stimulate students' enthusiasm to fight in the competition. E-sports is not only a medium for students to have fun but can also have a positive impact on stimulating students' fighting power.

Keywords: Fighting power ; group guidance ; E-sport

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu pondasi dalam hidup yang harus dibangun dengan sebaik mungkin. Pendidikan juga mempunyai kontribusi yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas bangsanya untuk itulah tujuan Pendidikan nasional secara khusus dituangkan dalam UU no. 20 tahun 2003. Dalam perjalanan kehidupan, tanpa diduga dunia digegerkan oleh wabah Virus Corona atau Covid-19, tak terkecuali Indonesia dan sudah lebih dari satu tahun pandemi covid-19 berlangsung dan telah mengubah dunia Pendidikan, proses pembelajaran yang biasanya dilakukan di dalam kelas dengan tatap muka, berubah menjadi belajar daring (dalam jaringan) dan semua harus beradaptasi dengan budaya belajar yang baru (Saputra,etc,2021). Patut diakui bahwa ketidaksiapan dan keterbatasan menghadapi situasi pandemi ini menuai banyak permasalahan. Dalam sebuah artikel yang telah tayang di Kompas.com (2020) dengan judul "Survei UNICEF: 66 % Siswa Mengaku Tak Nyaman Belajar di Rumah". Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menyampaikan hasil survei pada bulan April 2020 dalam kpai.go.id (2020), ditemukan bahwa 76,7% peserta didik merasa kesulitan dan jenuh dalam mengerjakan berbagai tugas secara jarak jauh.

Secara spesifik dalam lingkup intern sekolah SMA BPK PENABUR Holis berdasarkan hasil pengamatan dan temuan yang ada selama proses pembelajaran jarak jauh adalah : ketidakhadiran atau keterlambatan siswa dalam jam tatap maya via Zoom ; bila siswa dipanggil atau ditanya oleh guru tidak ada jawaban bahkan saat jam pelajaran tatap maya berakhir siswa belum leave meet atau masih berada di ruang pembelajaran. Beberapa pemikiran muncul bahwa : selama tes berlangsung via online siswa punya kesempatan untuk mencari jawaban lewat google atau bahkan bekerjasama dengan teman hingga sekolah juga mewajibkan kebijakan on camera untuk memastikan pengerjaan tes secara mandiri dan murni sepenuhnya usaha sendiri. Data temuan ini menimbulkan kesan siswa malas berpikir yang semuanya menunjukkan rendahnya daya juang sebagian siswa selama proses pembelajaran jarak jauh.

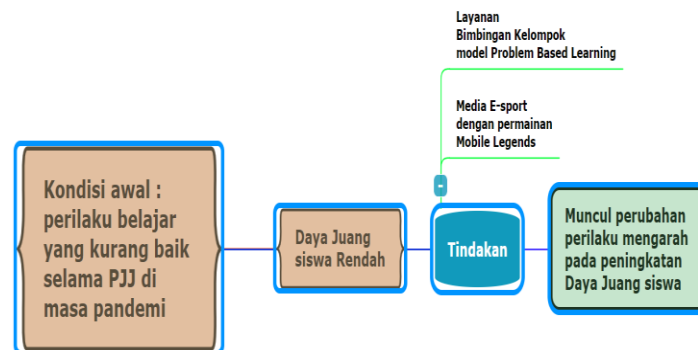
Daya juang adalah kemampuan untuk melakukan tindakan dan upaya melangkah ke depan secara maksimal dan mengatasi segala kesulitan atau rintangan untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut (Wahyudi,dkk,2020) menyatakan daya juang sebagai Adversity Quotient yaitu kemampuan seseorang dalam merespon dan mengatasi tekanan dan kesulitan-kesulitan yang dihadapinya ; masa depan seseorang dipengaruhi oleh upaya yang dilakukannya hari ini. Daya juang (AQ) digambarkan dengan tiga tipe manusia yaitu (a) quitter, seseorang yang mudah menyerah, (b) camper, seseorang yang mudah puas, dan (c) climber, seseorang yang terus berusaha mencapai tujuannya atau prestasi. Empat aspek daya juang (CO2RE) yang harus dimiliki seseorang untuk dapat mengatasi permasalahan hidupnya, adalah : Control yaitu kendali diri seseorang, Origin and Ownership yaitu kemampuan memahami sumber masalah, Reach merupakan kemampuan menganalisis dan membatasi masalah, Endurance yaitu berapa lama kesanggupan seseorang bertahan dalam menghadapi problem.

Menurut Prayitno (dalam M.Puluhulawa 2017) “bimbingan kelompok” di sekolah merupakan kegiatan informasi kepada sekelompok siswa untuk membantu mereka menyusun rencana dan keputusan yang tepat. Tahapan pelaksanaan bimbingan kelompok terdiri atas 4 tahap yaitu tahap pembukaan, tahap peralihan, tahap kegiatan, dan tahap pengakhiran. Bimbingan kelompok bertujuan untuk membahas topik-topik tertentu yang mengandung permasalahan aktual (hangat) dan menjadi perhatian peserta. Manfaat Bimbingan Kelompok adalah menimbulkan sikap yang positif terhadap keadaan diri dan lingkungan mereka yang berhubungan dengan hal-hal yang mereka bicarakan.

Pendekatan model *problem based learning* menurut Bern dan Erickson dalam Kokom Komalasari (2015:59) merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan siswa

dalam memecahkan masalah dengan mengintegrasikan berbagai konsep dan keterampilan dari berbagai disiplin ilmu. Media permainan yang dipilih untuk digunakan dalam penelitian adalah permainan e-sport atau olah raga elektronik yaitu segala tipe aktivitas fisik yang orang lakukan untuk tetap sehat atau untuk kesenangan, saat ini diakui sebagai permainan kompetitif yang sangat digemari Sebagian besar remaja. Secara khusus jenis Mobile Legends salah satu mobile game yang paling populer saat ini di Indonesia, setiap hari ribuan pemain memainkan game ini. Permainan ini adalah permainan kelompok atau tim, dengan lama permainan berkisar sekitar 15 menit untuk satu ronde. Tujuan utama permainan mobile legends adalah untuk menghancurkan basis lawan. Kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis lawan / musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri. Permainan berakhir ketika base salah satu tim hancur. Konsep permainan ini disimulasikan sebagai suasana kompetitif yang dicoba untuk dibangun memancing daya juang setiap orang yang terlibat di dalamnya, dengan menikmati alur permainan dan keseruan bermain maka peserta mengambil makna permainan yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan nyata maupun aktivitas pembelajaran yang dihadapi siswa (Nurpitasari, E., Aji, B. S., & Kurniawan, S. J. 2018)

Mengacu dari situasi yang ada maka tujuan penelitian ini untuk meningkatkan daya juang siswa melalui layanan Bimbingan Kelompok dengan penerapan model Problem Based Learning dan media e-sport (permainan mobile legends). Berikut kerangka berpikir yang menjadi dasar penelitian.

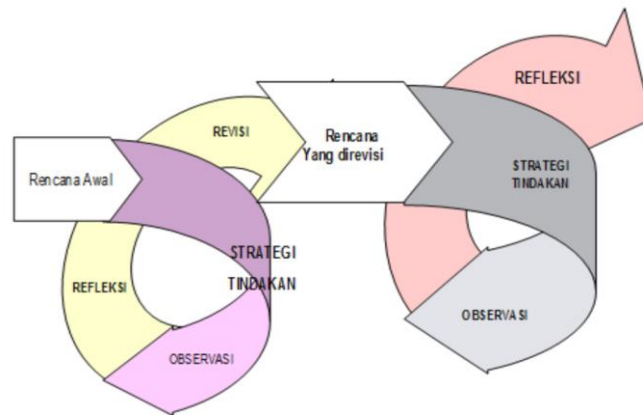


METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan bimbingan dan konseling (PTBK) yang merupakan suatu kegiatan untuk mempelajari suatu masalah, mencari solusi, serta melakukan perbaikan layanan bimbingan kelompok metode problem based learning yaitu strategi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memecahkan masalah. Di samping itu media yang digunakan adalah e-sport permainan online mobile legends yang saat ini sedang begitu populer dimainkan oleh sebagai besar siswa usia remaja, sehingga berharap media ini menjadi akses untuk mendekati dan membangun semangat serta daya juangnya. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS di SMA BPK PENABUR Holis, Bandung sejumlah 10 orang. Penelitian ini dilakukan di bulan Juli sampai Agustus 2021 dengan rician jadwal : Siklus 1 : 01 Juli – 21 Juli 2021 dilanjutkan Siklus 2 : 23 Juli – 14 Agustus 2021

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian tindakan ini dilakukan dengan dua siklus mengikuti alur penelitian yang dikemukakan oleh Kemmis & Mc Taggart berupa alur siklus spiral yang terdiri dari penyusunan perencanaan, pelaksanaan tindakan,

pengamatan observasi, dan refleksi yang selanjutnya diikuti dengan siklus spiral berikutnya.



Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan angket.

Pada penelitian ini sikap yang diobservasi antara lain keaktifan siswa selama mengikuti sesi bimbingan kelompok, dan perilaku yang menunjukkan daya juang siswa selama permainan berlangsung. Perilaku yang menunjukkan daya juang seperti berusaha bertahan dalam permainan, bagaimana mengatasi kesulitan, tidak terganggu oleh komentar lawan, dan lain sebagainya.

Angket yang digunakan adalah angket untuk mengukur daya juang siswa menggunakan skala likert dengan lima pilihan jawaban SS (Sangat Setuju), S (Setuju), N (Netral), TS (Tidak Setuju), dan STS (Sangat Tidak Setuju). Angket sudah melalui uji validitas dengan menggunakan uji pearson. Jumlah siswa yang menjadi responden pada uji validitas adalah 27 orang (n= 27).

HASIL DAN DISKUSI

Data yang kualitatif yang diperoleh melalui pengamatan terhadap peserta didik dianalisis dengan membandingkan antara perilaku yang teramati dengan indikator ketercapaian tujuan bimbingan kelompok. Sedangkan data kuantitatif yang diperoleh melalui angket dianalisis dengan menggunakan rumus kategorisasi dan rumus N- Gain. Rumus kategorisasi daya juang siswa menggunakan rumus mean hipotetik sebagai berikut : Nilai maksimal 125, Nilai minimal minimal 25, Mean Hipotetik 75, Standar Deviasi 20,83 (dibulatkan 21).

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, daya juang siswa dapat dikategorikan dalam tiga kategori :

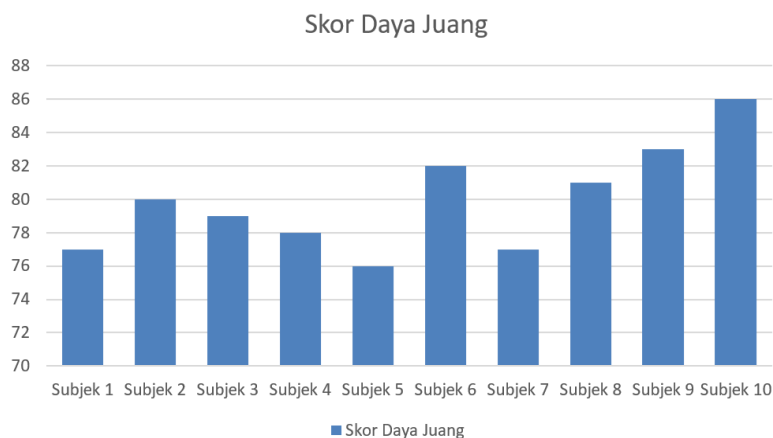
Tabel 1 : Kategorisasi Daya Juang Siswa

| NO | Rumus | Rentang | KATEGORI |
|----|---------------------|---------------|----------|
| 1. | $X \geq M + 1SD$ | $X \geq 96$ | Tinggi |
| 2. | $M-1SD < X < M+1SD$ | $54 < X < 96$ | Sedang |
| 3. | $X \leq M - 1SD$ | $X \leq 54$ | Rendah |

Lebih lanjut digunakan metode N Gain (Normalized Gain) merupakan sebuah metode untuk menggambarkan perubahan setelah diberlakukanya sebuah perlakuan / Tindakan.

Hasil penelitian Pra siklus menjadi gambaran awal daya juang yang dimiliki oleh siswa. Kondisi awal daya juang siswa sebelum mengikuti bimbingan kelompok diketahui skor tertinggi (Max) = 86, skor terendah (Min) = 77, dan rata-rata (Mean) = 79.9. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa secara umum daya juang siswa berada pada kategori Sedang.

Tabel 2 : Gambaran Daya Juang Siswa Sebelum Siklus



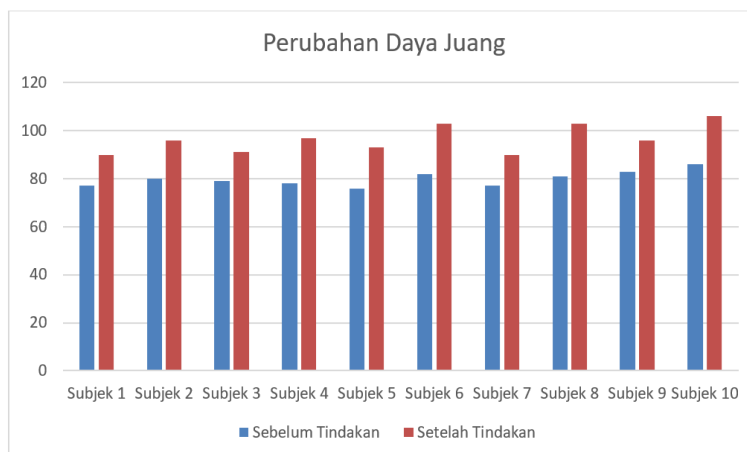
Pada pelaksanaan siklus 1, Guru BK telah melakukan keseluruhan langkah kegiatan sesuai dengan perencanaan. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam satu jam pelajaran, tatap muka secara online yaitu 45 menit. Sebelum kegiatan bimbingan kelompok Guru BK menyampaikan kepada siswa untuk menyiapkan permainan mobile legend pada ponsel siswa. Pada siklus 1 ini, peneliti merefleksikan bahwa pentingnya membangun suasana kompetisi pada penggunaan permainan mobile legend agar siswa lebih aktif dan menunjukkan semangat berjuang untuk menjadi pemenang. Dengan demikian guru BK perlu menjelaskan bahwa dalam pertandingan diperbolehkan untuk saling mengomentari lawannya, namun dengan catatan tidak boleh menggunakan bahasa yang kasar dan menyakiti lawan.

Selanjutnya pada siklus II peneliti menerapkan kegiatan bimbingan kelompok yang serupa dengan siklus I, dengan beberapa bahasan sebagai hasil refleksi di siklus I. Hasil observasi pada siklus II menunjukkan beberapa kondisi temuan yaitu :

Siswa lebih aktif ketika permainan berlangsung, suasana pertandingan lebih terasa dengan adanya komentar antar anggota kelompok, Guru BK turut serta mengomentari dan menyemangati siswa yang posisinya masih dibawah, saat kegiatan refleksi, anggota kelompok menyatakan bahwa dalam permainan tersebut mereka lebih merasakan semangat berjuang dan berkompetisi untuk menaikkan peringkat tim serta upaya bertahan untuk menjadi pemenang, Guru BK memberikan refleksi umum mengenai perlunya semangat berjuang yang sama dilakukan pada kegiatan pembelajaran di kelas (termasuk dalam situasi belajar jarak jauh dari rumah).

Peneliti merefleksikan bahwa kegiatan permainan dalam bimbingan kelompok dapat merangsang semangat berjuang siswa. Suasana pertandingan yang hidup mendorong siswa untuk dapat mengendalikan dirinya agar tidak terpengaruh lawan, fokus kepada usaha menjadi pemenang, dan tidak menyerah ketika strategi yang dilakukan tidak berhasil. Daya juang siswa kembali diukur melalui angket yang sama setelah penerapan tindakan dilakukan. Gambaran daya juang setelah siswa setelah Tindakan yaitu mengikuti bimbingan kelompok menggunakan games e-sport yaitu : skor tertinggi (Max) = 103, skor terendah (Min) = 90, dan rata-rata (Mean) = 96.5, dan umumnya siswa memiliki daya juang yang tinggi, hanya empat orang tetap pada kategori sedang.

Tabel 3. Perubahan Daya Juang Siswa



Untuk menentukan perubahan tersebut pada kategori tinggi, sedang, atau rendah, dilakukan uji N – Gain yaitu :

Tabel 4 : Hasil N - Gain

| Skor Sebelum Siklus | Skor Setelah Siklus | Gain | N-Gain |
|-------------------------|---------------------|------|--------|
| 77 | 90 | 13 | 0.271 |
| 80 | 96 | 16 | 0.356 |
| 79 | 91 | 12 | 0.261 |
| 78 | 97 | 19 | 0.404 |
| 76 | 93 | 17 | 0.347 |
| 82 | 103 | 21 | 0.488 |
| 77 | 90 | 13 | 0.271 |
| 81 | 103 | 22 | 0.500 |
| 83 | 96 | 13 | 0.310 |
| 86 | 106 | 20 | 0.513 |
| Rata-Rata N-Gain | | | 0.372 |

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel di atas rata-rata N-Gain yang diperoleh 0.372 atau jika dibulatkan adalah 0.4. Rata-rata N-gain tersebut jika dibandingkan dengan kategori perubahan termasuk pada kategori sedang. Dalam bentuk persentase, perubahan daya juang siswa dapat diketahui sebesar 37.2%.

Dua siklus kegiatan bimbingan kelompok mampu merangsang semangat siswa untuk berjuang dalam pertandingan. Hasil penelitian ini pun menunjukkan bahwa media permainan terutama e-sport bukan hanya sebagai media siswa untuk bersenang-senang tapi juga dapat memberikan dampak positif yang mendorong ketekunan dan kegigihan seseorang untuk mencapai prestasi yang diinginkan. Walaupun demikian penelitian ini bukan sebagai pembenaran terhadap dampak positif bermain game online. Penggunaan e-sport dalam bimbingan kelompok hanya sebagai media simulasi . untuk merangsang siswa merasakan daya juang yang dimilikinya.

Penggunaan Games dalam bimbingan dan konseling sendiri memiliki manfaat sebagai media untuk mengekspresikan perasaan, memberi kesempatan untuk mengekspresikan agresi dalam cara-cara yang dapat diterima secara sosial ; membangun suasana dalam kegiatan bimbingan kelompok lebih bergairah dan tidak cepat membuat

siswa jenuh mengikutinya, siswa tidak hanya bermain tetapi juga mampu menciptakan suatu dinamika kelompok yang memudahkan siswa untuk memahami situasi yang menjadi topik layanan bimbingan (Djohar Maknun, D. M. 2018). Aturan main yang jelas dan tegas merupakan kunci agar penerapan games tidak keluar dari tujuan layanan bimbingan. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa kompetensi profesional guru melalui penelitian (Supriyanto, Hartini, Syamsudin, and Sutoyo, 2019).

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa : Meningkatkan daya juang siswa melalui bimbingan kelompok menggunakan e-sport berhasil dilakukan dalam dua siklus kegiatan. Dalam meningkatkan daya juang, Guru BK perlu menciptakan suasana yang kompetitif sehingga siswa terdorong untuk berjuang mempertahankan kemenangan (prestasi) nya. Dengan cara tersebut, peneliti berhasil meningkatkan daya juang siswa sebesar 37.2%.

Beberapa saran yang dapat diajukan sebagai hasil penelitian yaitu : saran untuk sekolah adalah agar dapat membangun nuansa belajar yang kompetitif dan mendorong siswa untuk memiliki strategi dalam mencapai prestasi yang diinginkan. Saran untuk guru Bimbingan Konseling adalah agar dapat mengembangkan variasi permainan yang mengarah kepada semangat siswa berjuang untuk mencapai prestasi yang diinginkan. Bagi siswa diharapkan dapat mempertahankan daya juangnya bukan hanya dalam permainan, tapi juga kehidupan akademiknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Djohar Maknun, D. M. (2018). SUKSES MENDIDIK ANAK DI ABAD 21.
- Komalasari, K., & Saripudin, D. (2015). Integration of anti-corruption education in school's activities. *American Journal of Applied Sciences*, 12(6), 445.
- Nurpitasari, E., Aji, B. S., & Kurniawan, S. J. (2018). Pengembangan Kompetensi Teknologi dan Peran Konselor dalam Menghadapi Peserta Didik di Era Disrupsi. In *Prosiding Seminar Nasional BK* (Vol. 2, No. 1, pp. 10-14).
- Puluhulawa, M., Djibran, M. R., & Pautina, M. R. (2017). Layanan Bimbingan Kelompok dan Pengaruhnya terhadap Self-Esteem Siswa. In *Proceeding Seminar Dan Lokakarya Nasional Bimbingan Dan Konseling 2017* (pp. 301-310).
- Saputra, W. N. E., Wahyudi, A., Supriyanto, A., Muyana, S., Rohmadheny, P. S., Ariyanto, R. D., & Kurniawan, S. J. (2021). Student Perceptions of Online Learning during the COVID-19 Pandemic in Indonesia: A Study of Phenomenology. *European Journal of Educational Research*, 10(3), 1515-1528.
- Supriyanto, A., Hartini, S., Syamsudin, S., & Sutoyo, A. (2019). Indicators of professional competencies in research of Guidance and Counseling Teachers. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(1), 53-64.
- Wahyudi, A., Mahyuddin, M. J., Irawan, A. W., Silondae, D. P., Lestari, M., Bosco, F. H., & Kurniawan, S. J. (2020). Model RASCH: Analisis Skala Resiliensi Connor-Davidson Versi Bahasa Indonesia. *Jurnal Advice*, 2(1), 28-35.