

PENGUNAAN GAME EDUKASI UNTUK MENCIPTAKAN SUASANA MENYENANGKAN DALAM KONSELING KELOMPOK PADA SISWA KELAS VIII SMP

Delisma Siregar
SMP Negeri 8 Percut Sei Tuan
Surel: siregardelisma@gmail.com

Abstract: The Use of Educational Games To Create A Fun Atmosphere In Group Counseling For Class VIII Middle School Students. The purpose of this study is to create a pleasant atmosphere in Group Counseling Activities through the Use of Educational Games. for four months. The research method applied was classroom action research through two learning cycles, each cycle carried out planning, implementing, observing and reflecting activities. The subjects of the study were students of class VIII 4 of SMP Negeri 8 Percut Sei Tuan totaling 10 students, consisting of 7 male students and 3 female students. From the research conducted it can be concluded that through the use of Educational Games in Group Counseling the interest of students for counseling is increased so that students do not hesitate and are afraid to express the problems they are experiencing so that the problems they experience can be resolved.

Keywords: Games, Education, Group Guidance.

Abstrak: Penggunaan Game Edukasi Untuk Menciptakan Suasana Menyenangkan Dalam Konseling Kelompok Pada Siswa Kelas VIII SMP. Tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan suasana yang menyenangkan didalam Kegiatan Konseling Kelompok melalui Penggunaan Game Edukasi. selama empat bulan. Metode penelitian yang diterapkan adalah penelitian tindakan kelas melalui dua siklus pembelajaran, setiap siklus dilakukan kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII 4 SMP Negeri 8 Percut Sei Tuan berjumlah 10 orang siswa, terdiri dari 7 orang siswa Laki-laki dan 3 orang siswa perempuan. Dari penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa melalui Penggunaan Game Edukasi didalam Konseling Kelompok minat siswa untuk konseling menjadi meningkat sehingga siswa tidak ragu dan takut mengemukakan permasalahan yang dialaminya sehingga masalah yang dialaminya dapat terselesaikan.

Kata Kunci: *Game*, Edukasi, Bimbingan Kelompok.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar para siswa atau sering disebut peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya,

masyarakat, bangsa dan negara. Tercantum didalam UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, Bab I, Pasal 1.

Karena itu dibutuhkan penyelenggaraan pendidikan yang bermutu, efektif, ideal dan berdaya guna. Penyelenggaraan pendidikan yang bermutu, efektif, ideal dan berdaya guna adalah yang mengintegrasikan tiga bidang kegiatan utamanya secara

sinergi, yaitu bidang administratif dan kepemimpinan, bidang instruksional atau kurikuler, serta bidang bimbingan dan konseling. Pendidikan yang hanya melaksanakan bidang administrasi dan instruksional dengan mengabaikan bidang bimbingan dan konseling, hanya akan menghasilkan peserta didik yang pintar dan terampil dalam aspek akademik, tetapi kurang memiliki kemampuan atau kematangan dalam aspek kepribadian.

Sekarang ini telah terjadi perubahan paradigma pendekatan bimbingan dan konseling, dari pendekatan yang berorientasi tradisional menjadi pendekatan yang lebih komprehensif, artinya layanan bimbingan dan konseling didasarkan pada upaya pencapaian tugas perkembangan, pengembangan potensi, dan pengentasan masalah-masalah siswa. Tugas-tugas perkembangan dirumuskan sebagai standar kompetensi yang harus dicapai siswa, dimana standar kompetensi yang dimaksud adalah standar kompetensi kemandirian.

Dari uraian diatas jelaslah bahwa orientasi bimbingan konseling salah satunya adalah pengentasan masalah-masalah siswa, sehingga siswa bisa mencapai tugas perkembangan dan menjadi individu yang mandiri. Dari hasil pengamatan di lapangan dimana peneliti bertugas banyak ditemukan siswa Kelas VIII 4 SMP Negeri 5 Percut Sei Tuan yang memiliki masalah, hal ini bisa dilihat dari sikap dan perilaku siswa yang malas belajar, sering tidak mengerjakan tugas/pekerjaan rumah, tidak memperhatikan pelajaran, tidak serius dan tidak konsentrasi, suka ribut di kelas, sering membolos pelajaran tertentu, sering membolos les, yang pada akhirnya berdampak pada nilai ulangan harian yang rendah atau prestasinya

kurang. Dalam kaitanya dengan masalah-masalah diatas, perlu diberikan layanan yang bisa mengakomodir kepentingan sejumlah siswa tersebut secara bersama-sama seperti layanan konseling kelompok, karena layanan dengan pendekatan kelompok dapat memberikan kesempatan pada masing-masing anggota kelompok untuk memanfaatkan berbagai informasi, tanggapan dan reaksi timbal balik dalam menyelesaikan masalah, disamping itu melalui kegiatan kelompok masing-masing individu dapat mengembangkan sikap tenggang rasa, menghargai orang lain, keterampilan berkomunikasi, pengendalian ego yang pada akhirnya masing-masing individu dapat menyumbang peran baik secara langsung maupun tidak langsung dalam pemecahan masalah.

Konseling profesional merupakan layanan terhadap klien yang dilaksanakan dengan sungguh-sungguh dan dapat dipertanggungjawabkan dasar keilmuan dan teknologinya. Penyelenggaraan konseling profesional bertitik tolak dari teori dan/atau pendekatan-pendekatan yang dijadikan sebagai dasar acuannya agar tujuan konseling kelompok tercapai.

Berdasarkan uraian di atas maka perlu upaya untuk menciptakan suasana menyenangkan dalam konseling kelompok dengan menggunakan game edukasi, sehingga hambatan-hambatan dalam pelaksanaan konseling kelompok bisa diminimalisir, yang pada akhirnya dapat membantu proses pencapaian tujuan.

Untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang dimiliki siswa sehingga tercapai suasana belajar yang kooperatif dan nyaman bagi siswa dan guru maka perlu dilakukan identifikasi masalah. Berdasarkan latar belakang

permasalahan yang diuraikan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah di Kelas VIII 4 SMP Negeri 8 Percut Sei Tuan sebagai berikut :

1. Hasil pengamatan di lapangan dimana peneliti bertugas banyak ditemukan siswa Kelas VIII 4 SMP Negeri 8 Percut Sei Tuan yang memiliki masalah, seperti siswa yang malas belajar, sering tidak mengerjakan tugas/PR, tidak memperhatikan pelajaran, tidak konsentrasi, suka ribut di kelas, sering membolos/absen, yang berdampak pada nilai ulangan yang rendah atau prestasinya kurang.
2. Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut di atas perlu diberikan layanan yang bisa mengakomodir kepentingan sejumlah siswa tersebut secara bersama-sama seperti layanan konseling kelompok. Pendekatan dalam layanan bimbingan dan konseling sekarang ini lebih komprehensif, artinya layanan bimbingan dan konseling didasarkan pada upaya pencapaian tugas perkembangan, pengembangan potensi, dan pengentasan masalah-masalah siswa.
3. Dalam pelaksanaan konseling kelompok sering terjadi suasana kaku, menakutkan, tegang, salah tingkah, grogi, atau terjadi kemacetan komunikasi, sehingga perlu diciptakan suasana yang menyenangkan, hangat, nyaman, kondusif, tidak menakutkan, dengan memberikan game edukasi sehingga proses pemecahan masalah bisa lancar.

Berdasarkan identifikasi di atas diambil satu permasalahan bagaimana agar didalam pelaksanaan konseling kelompok tidak lagi sering terjadi suasana kaku, menakutkan, tegang,

salah tingkah, grogi, atau terjadi kemacetan komunikasi, sehingga perlu diciptakan suasana yang menyenangkan, hangat, nyaman, kondusif, tidak menakutkan, dengan memberikan game edukasi sehingga pemecahan masalah-masalah yang dihadapi siswa seperti siswa yang malas belajar, sering tidak mengerjakan tugas, tidak konsentrasi, suka ribut di kelas, sering absen, yang berdampak pada nilai ulangan yang rendah atau prestasinya kurang bisa terselesaikan. Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan menerapkan Game Edukasi dalam Konseling Kelompok pada mata pelajaran BK di Kelas VIII 4 SMP Negeri 5 Percut Sei Tuan, yang bertujuan untuk menciptakan suasana menyenangkan, yang terangkum dalam satu judul yakni: Penggunaan Game Edukasi Untuk Menciptakan Suasana Menyenangkan Dalam Konseling Kelompok Pada Siswa Kelas VIII 4 di SMP Negeri 8 Percut Sei Tuan T.P 2018/2019

METODE

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan melalui dua siklus pembelajaran. Setiap siklus terdiri dari kegiatan, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 8 Percut Sei Tuan yang beralamat di jalan Cucakrawa no 3 Perumnas Mandala Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang. Pelaksanaan tindakan dimulai dari bulan Agustus - November 2018, yaitu selama tiga bulan di Tahun Pelajaran 2018/2019

Subjek Penelitian ini adalah siswa kelas VIII 4 SMP Negeri 8 Percut

Sei Tuan yang berjumlah 31 siswa dengan 17 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Kelas ini dijadikan sebagai subjek karena beberapa alasan, diantaranya (1) peneliti merupakan guru pembimbing (Guru BK) dikelas ini, kelas VIII 4 ini merupakan salah satu kelas bimbingan Peneliti/Konselor, (2) lebih dari 50 % siswa di kelas ini belum mencapai ketuntasan belajar dan (3) sesuai aduan dari beberapa guru yang mengajar di kelas ini dan dari wali kelas lebih dari 40 % siswa suka absen dan membuat ribut di kelas. Dalam penelitian ini peneliti mengambil sampelnya adalah siswa yang memiliki masalah belajar, sering absen, ribut dikelas dan perlu mendapatkan layanan konseling kelompok serta siswa yang prestasi belajarnya baik .

PEMBAHASAN

Sebelum Penelitian di mulai peneliti melakukan Assesment dengan menggunakan daftar cek. Hasil assesment terhadap 30 siswa kelas VIII 4 pada bulan Agustus 2018 diperoleh data 10 siswa yang akan dijadikan klien, dengan kriteria sebagai berikut :

NO	SUBYEK	KATEGORI
1	DI	Sering alpha,tidak mengerjakan PR, nilai rendah
2	FRA	Nilai ulangan rendah, malas mengerjakan PR,ribut di kelas.
3	DE	Nilai ulangan rendah, malas mengerjakan PR,ribut dikelas
4	DAL	Nilai rendah, sering ribut di kelas
5	TI	Nilai rendah, sering ribut di kelas
6	LA	Nilai rendah, sering terlambat
7	RIC	Malas mengerjakan PR, nilai rendah,ribut di kelas
8	AFD	Nilai rendah, malas belajar,sering bolos,sering terlambat
9	AN	Siswa pintar, rajin, namun rangking turun
10	RF	Siswa pintar, rajin, nilai ulangan bagus

Tabel 1. Data siswa dari hasil assesment

Dari assesment di temukan 8 siswa yang memiliki masalah belajar yang serius, sehingga layanan konseling kelompok akan diberikan terhadap 8 siswa tersebut di tambah 2 siswa yang pintar untuk diajak sharing.

Siklus I

Monitoring terhadap pelaksanaan hasil kesimpulan konseling kelompok dilakukan selama 1 bulan. Hasil monitoring dapat dilihat pada tabel berikut:

N O	Aspek Yang di Observasi	Indikator		Keterangan
		ya	Tidak	
1)	Hubungan akrab anggota kelompok	V	-	Masih ada siswa yang ribut di kelas, terlambat, tidak mengerjakan PR, alpa.
2)	Tidak terlambat masuk kelas	V	V	
3)	Mengerjakan Tugas/PR	V	V	
4)	Mengikuti Les/Bimbingan belajar	V	V	
5)	Tidak membolos	V	V	
6)	Kehadiran/presensi	V	V	
7)	Konsentrasi Belajar di kelas	-	V	
8)	Peningkatan nilai ulangan harian	-	-	
9)	Perubahan perilaku positif lain: - mengikuti Try out - aktif bertanya di kelas	V -	- V	

Tabel 2. Hasil Monitoring Perubahan perilaku konseli Setelah Proses Konseling Kelompok siklus 1

- Dalam pelaksanaan konseling kelompok siklus 1 masih dijumpai 2 konseli yang kurang komunikatif, malu-malu dan bicara sangat pelan.
- Konselor masih mendominasi pembicaraan
- Pemberian game bisa menimbulkan suasana hangat,akrab & menyenangkan.
- Setelah di monitor selama kurang lebih 1 bulan masih ditemukan konseli yang tidak menjalankan langkah-langkah perbaikan yang

sudah disimpulkan saat konseling kelompok siklus I, karena masih di temukan siswa yang alpa, ribut di kelas, tidak mengerjakan PR, terlambat. Untuk itu konseling kelompok akan dilanjutkan pada siklus II.

Siklus II

Monitoring terhadap pelaksanaan hasil konseling kelompok siklus II dilakukan selama 1 bulan. Hasil monitoring dapat dilihat pada tabel berikut:

NO	Aspek Yang di Observasi	Indikator		Keterangan
		ya	Tdk	
1)	Hubungan akrab anggota kelompok	V	-	Sudah ada peningkatan ulangan harian bahasa Indonesia, matematika. Bhs Inggris siswa aktif
2)	Tidak terlambat masuk kelas	V	-	
3)	Mengerjakan Tugas/PR	V	-	
4)	Mengikuti Les/Bimbingan belajar	V	-	
5)	Tidak membolos	V	-	
6)	Kehadiran/presensi	V	-	
7)	Konsentrasi Belajar di kelas	V	-	
8)	Peningkatan nilai ulangan harian	V	-	
9)	Perubahan perilaku positif lain: - mengikuti Try out - aktif bertanya di kelas	V V	- -	

Tabel 3. Hasil Monitoring Perubahan perilaku konseling Setelah Proses Konseling Kelompok siklus 1

- Pelaksanaan konseling kelompok pada siklus II sudah berjalan sangat komunikatif, konseli lebih terbuka dan mengakui masalah tanpa malu-malu.
- Penggunaan game dalam konseling kelompok membuat suasana hangat, akrab dan menyenangkan, konseli jadi tidak malu-malu, grogi, tidak nervous tetapi bisa tampil rileks dan gembira.
- Dari hasil monitoring selama satu bulan masalah konseli sudah terpecahkan, karena siswa tidak lagi, alpha, terlambat, ribut di kelas, sudah rajin mengerjakan PR dan sudah ada peningkatan ulangan harian.

Pengumpulan Data (Data Collection) dan Reduksi Data.

Setelah dilakukan tindakan siklus I dan siklus II, dan masing-masing siklus telah dilakukan observasi, monitoring dan evaluasi, maka dari hasil evaluasi aspek afektif, kognitif dan psikomotorik diperoleh data sebagai berikut :

NO	Pernyataan	Siklus I			Siklus II		
		Ya	Tidak	%	Ya	Tidak	%
A Afektif (perasaan positif)							
1)	Apakah anda yakin konseling kelompok bisa membantu memecahkan masalah	10	-	100%	10	-	100%
2)	Apakah Pemberian game dalam konseling kelompok bisa menciptakan suasana yang menyenangkan	10	-	100%	10	-	100%
B Kognitif (pemahaman baru)							
1)	Tujuan konseling kelompok adalah untuk memecahkan masalah	10	-	100%	10	-	100%
2)	Konseling kelompok adalah pembahasan masalah individu dalam dinamika kelompok	10	-	100%	10	-	100%
3)	Penggunaan Game dalam konseling kelompok adalah untuk menciptakan suasana hangat dan menghilangkan ketegangan.	10	-	100%	10	-	100%
3)	Tahap pengakhiran dalam konseling kelompok adalah untuk mengambil kesimpulan, mengevaluasi dan membuat rencana tindak lanjut	10	-	100%	10	-	100%

C	Psikomotorik (unjuk kerja)	Ya	tidak	%	Ya	Tidak	%
1)	Tidak membolos	5	5	50%	10	-	100%
2)	Mengerjakan PR	7	3	70%	10	-	100%
3)	Tidak terlambat	6	4	60%	10	-	100%
4)	Ikut Les	9	1	90%	10	-	100%
5)	Selalu hadir di sekolah	9	1	90%	10	-	100%
6)	Tidak ribut di kelas	9	1	90%	10	-	100%
7)	Aktif bertanya	-	10	0%	2	8	20%
8)	Nilai ulangan meningkat	-	-	-	6	4	60%
9)	Ikut kelompok belajar	9	1	90%	10	-	100%
10)	Membuat Mind Mapping	10	-	100%	-	-	-

Tabel 4. Hasil Evaluasi aspek afektif, kognitif dan psikomotorik.

Penafsiran Data (Data Display)

Dari data-data diatas yang di peroleh melalui kuesioner, wawancara, dapat di tafsirkan sebagai berikut :

- a. Dari aspek afektif, baik pada siklus I maupun siklus II Konseli (siswa) memiliki perasaan yang positif terhadap pelaksanaan konseling kelompok di buktikan semua siswa merasa yakin bahwa konseling kelompok bisa membantu memecahkan masalah, di samping itu mereka juga merasakan suasana yang menyenangkan karena adanya game dalam konseling kelompok.
- b. Dari aspek kognitif, siswa memiliki pemahaman baru tentang tujuan konseling kelompok, pentingnya menciptakan dinamika kelompok, pentingnya menjaga suasana hangat dan perlunya mengambil keputusan dan tindak lanjut.
- c. Dari aspek psikomotorik, pada siklus I masih belum semua siswa bisa menjalankan keputusan konseling, masih ada yang datang terlambat, membolos. Tidak mengerjakan PR, tidak les, sering alpa. Namun setelah siklus II semua konseli sudah bisa melaksanakan keputusan yang di simpulkan dalam konseling kelompok.

Pengambilan Kesimpulan (Conclutions drawing verivication)

Dari penelitian yang dilakukan pada siklus I dan siklus II dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut :

- a. Siswa merasa senang dengan adanya game dalam konseling kelompok karena bisa membantu menciptakan suasana hangat, akrab dan menyenangkan selama proses konseling sehingga membantu melancarkan proses pemecahan masalah yang di bahas dalam konseling tersebut.
- b. Siswa memiliki pemahaman akan tujuan, langkah-langkah dan konsekuensi dari keputusan yang di simpulkan dalam konseling kelompok.
- c. Siswa memiliki semangat dan kesanggupan untuk mewujudkan langkah-langkah pemecahan masalah yang sudah diputuskan dalam unjuk kerja yang nyata.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan refleksi peneliti dapat dirumuskan kesimpulan sebagai berikut :

1. Dalam proses konseling kelompok sering ditemui suasana kaku, grogi, salah tingkah, malu-malu sehingga untuk menghilangkan hambatan-hambatan itu dalam proses konseling kelompok perlu di selingi dengan game edukasi untuk menciptakan suasana menyenangkan dalam Konseling Kelompok. Cara

menerapkan Game Edukasi pada Konseling Kelompok adalah :

- a. Peneliti mengumpulkan anggota kelompok didalam ruangan di antara tahapan kegiatan Konseling Kelompok.
- b. Peneliti memberikan arahan tentang tujuan dan tata cara permainan, Game Edukasi yang dipilih Samson dan Delila. Game ini bertujuan untuk melatih kerjasama kelompok, taat pada keputusan bersama anggota kelompok, taat pada arahan pimpinan dan konsentrasi serta menciptakan suasana yang gembira dan menyenangkan bagi setiap anggota kelompok.
- c. Cara bermain Peneliti membagi Kelompok menjadi dua kelompok masing-masing kelompok terdiri dari lima orang anggota kelompok , kemudian setiap kelompok memutuskan peran apa yang akan diperagakan bersama – sama, jangan sampai peran yang akan diperagakan diketahui oleh kelompok lawan.
- d. Setiap kelompok memilih peran apa yang akan diperagakan, ada tiga peran : a. Samson b. Delila c. Singa

Kata Kunci Permainan Samson Delila ini

- 1) Peran Samson tangan diangkat dikepal kuat menunjukkan kekuatan, menang melawan Singa dan kalah melawan Delila
- 2) Peran Delila tangan seperti menari dan menunjukkan gerakan gemulai, menang melawan Samson dan kalah melawan Singa
- 3) Peran Singa tangan diatas kuping dan mengaum

suara Aum singa, menang melawan Delila dan kalah melawan Samson.

- e. Anggota Kelompok membelakangi kelompok lawannya dan berbisik-bisik bersepakat memilih peran Samson, Delila atau Singa.
 - f. Peneliti memberi aba – aba Siap dalam hitungan ketiga, kedua tim berbalik badan menghadap tim lawannya saling berhadapan memerankan peran yang telah disepakati bersama kelompoknya pada saat berlomba memerankan peran pemenang maka tercipta suasana menyenangkan, kerjasama, kegembiraan, kelucuan dan kepercayaan diri diantara anggota kelompok sehingga didapatlah kelompok Pemenang.
2. Dari hasil penelitian, konseling kelompok yang dikombinasikan dengan game edukasi bisa membantu menciptakan suasana hangat, akrab menyenangkan sehingga pembahasan masalah bisa lebih terbuka yang pada akhirnya anggota kelompok bisa memperoleh solusi pemecahan masalahnya. Diantara siswa dan siswi kelas VIII 4 terdapat saling terbuka dalam mengemukakan masalahnya dan saling membantu . Berusaha berpendapat, memberikan solusi untuk membantu teman yang dibahas masalahnya. masalah seorang teman menjadi masalah dan kesulitan yang dibahas bersama, mereka turut berempati pada saat membahas kesedihan temannya lalu bersama-sama saling menguatkan dan mencari solusi. Pada saat Game Edukasi juga anggota kelompok aktif, ceria, tertawa bersama, saling

bekerjasama dan tercipta suasana yang menyenangkan di dalam kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

- Prayitno. 1997. *Pelayanan Bimbingan Dan Konseling*. Seri Pemandu Pelaksanaan Bimbingan dan Konseling di Sekolah.
- Akib. Z, 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Yrama Widya
- Sukari, Ketut., Dan Nila Kusmawati. 2008. *Proses Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta : PT Rhineka Cipta.
- Hartinah, Sitti. 2009. *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung : Refika Aditama
- Prayitno., Amti, Erman. 2008. *Dasar-Dasar Bimbingan Konseling*. Jakarta : PT Rhineka Cipta.
- Ririn.2008. *Pemanfaatan game dalam pendidikan anak (makalah)*. Yogyakarta
- Dwi Nita . 2008. *Game Edukasi*. (Berita Net.com, 23 Nopember, 2008, 10:32:00)
- John Santrock. 2006. *Life Span Development*. Jakarta:Penerbit Erlangga
- Dinas pendidikan. 2006. *Program Pengembangan Diri Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Dikmenum