

Penggunaan Game Untuk Menciptakan Suasana Menyenangkan Dalam Konseling Kelompok Siswa SMAN 20 Pangkep



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License CC-BY-NC-4.0 @2020 by author (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

(Received: Mei-2022; Reviewed: Juni-2022; Accepted: Juli-2022;

Available online: Agustus-2022; Published: Agustus-2022)

**Sarwani¹,
Sulaiman Samad²,
Rosmini Amin³**

¹ Bimbingan dan Konseling, SMA
Negeri 20 Pangkep

Email: sarwanikuddus@gmail.com

² Bimbingan dan Konseling,
Universitas Negeri Makassar

Email: sulaimansamad@unm.ac.id

³ Bimbingan dan Konseling, SMP
Negeri 13 Makassar

Email: rosminiamin0510@gmail.com

Abstract *Using games is to make a pleasant situation in students group counseling to Tenth grade of Senior State High School 20 Pangkep" This is a Classroom Action Research aiming to make a happier condition/situation to group counseling by giving games to class of X MIA 2, at Senior State High School 20 Pangkep. The research was held on the first semester of 2020/2021 and located at SMAN 20 Pangkep, where as it subject are students in Class X MIA 2 consist of 34 people.*

This research was done in 2 siklus through preparation time, observation and mark result. Technique of taking data used questionnaires with pre test and post test. The result of the research shows an effective aspect, on the first cycle also on the second cycle of students counselling. It gives positive feelings shown that students feel that they can solve their problems, besides that, they also feel happier because games are given. From the cognitive aspects, students have new thoughts and a better understanding of what counseling is for, how important it is to make a dynamic group, how important it is of togetherness, and how it is necessary to make a decision at the end. From psychomotor aspect, not all students in counselling can accept the counselling decision, some came late, skip counselling, not doing their homework, not joining try-out, not following extra courses and mostly absent. Eventually, after the second cycle all the counselee was able to accept the solution that were made and conclude in the group counselling.

Key words: Group counselling, Game, Pleasant situation

Abstrak: Penggunaan Game untuk Menciptakan Suasana Menyenangkan dalam Konseling Kelompok pada Siswa Kelas X MIA 2 SMA Negeri 20 Pangkep" Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (Classroom action research) yang bertujuan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dalam konseling kelompok dengan memberikan game pada siswa kelas X MIA 2 SMA Negeri 20 Pangkep. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil 2020/2021 dengan lokasi penelitian yaitu SMA Negeri 20 Pangkep dimana subjek penelitiannya adalah siswa kelas X MIA 2 yang berjumlah 34 orang.

Penelitian ini dilaksanakan dengan 2 siklus melalui dengan masa perencanaan, observasi dan penilaian hasil. Teknik pengumpulan data yang digunakan angket

dengan data pre test dan post tes. Hasil penelitian menunjukan 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. 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. Dari aspek psikomotorik, pada siklus I tidak semua siswa bisa menjalankan keputusan konseling, masih ada yang datang terlambat, membolos. Tidak mengerjakan PR, tidak ikut try out, tidak les, sering alpa. Namun setelah siklus II semua konseli sudah bisa melaksanakan keputusan yang di simpulkan dalam konseling kelompok .

Kata Kunci : Konseling Kelompok, Game, Suasana Menyenangkan

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

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. 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 yaitu standar kompetensi kemandirian dimana orientasi bimbingan konseling salah satunya adalah pengentasan-masalah-masalah siswa, sehingga siswa bisa mencapai tugas perkembangan dan menjadi individu yang mandiri. Hasil pengamatan di lapangan dimana peneliti bertugas banyak ditemukan siswa SMA Negeri 20 Pangkep yang bermasalah, hal ini bisa dilihat dari sikap dan perilaku siswa yang malas belajar, sering tidak mengerjakan tugas/PR, tidak memperhatikan pelajaran, tidak serius dan tidak konsentrasi, suka ramai di kelas, sering membolos pelajaran tertentu, yang pada akhirnya berdampak pada nilai ulangan harian yang rendah atau prestasinya kurang. pelaksanaan konseling kelompok sering terjadi suasana kaku, menakutkan, tegang, salah tingkah, grogi, atau terjadi kemacetan komunikasi, dimana konseling maupun konselor tidak tahu harus berbicara apa, hal ini menghambat pencapaian tujuan dalam konseling kelompok, sehingga perlu diciptakan suasana yang menyenangkan, hangat, nyaman, kondusif, tidak kaku dan tidak menakutkan, dengan memberikan game yang menarik dan bisa menghidupkan dinamika kelompok sehingga siswa merasa tertarik mengikuti kegiatan konseling kelompok yang pada akhirnya tujuan konseling kelompok bisa di capai.

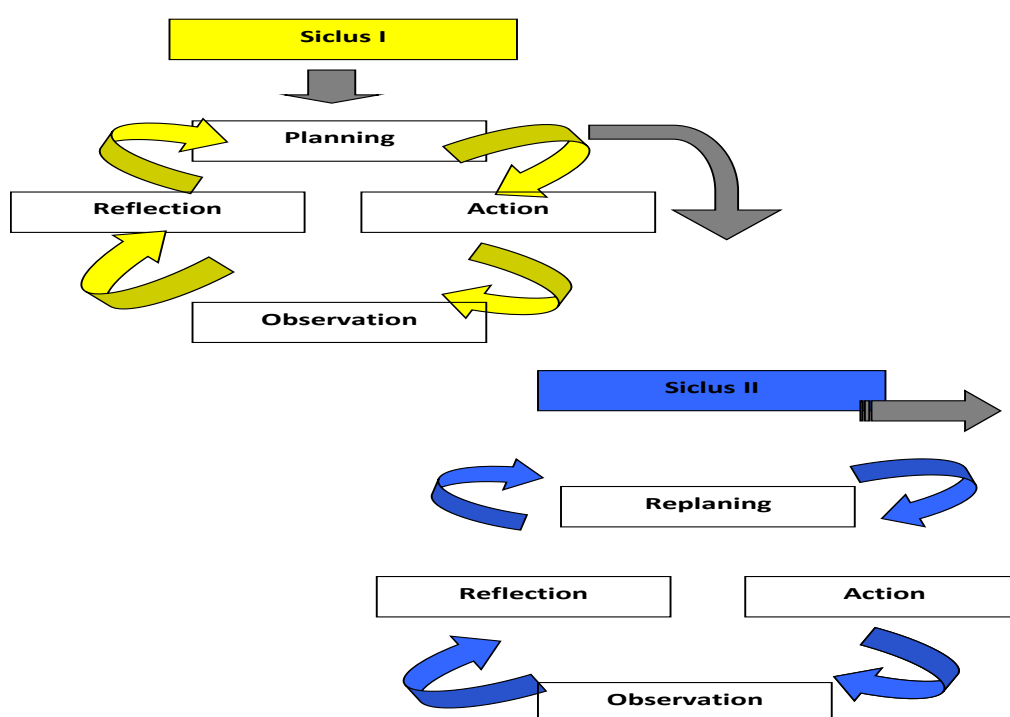
Kajian Teori

Konseling kelompok adalah proses bantuan yang diberikan kepada individu untuk menyelesaikan masalah dalam bentuk kelompok dengan menggunakan dinamika kelompok. Konseling kelompok (Kurnanto, 2013:9) mempunyai dua fungsi, yaitu fungsi layanan kuratif, yaitu layanan yang diarahkan untuk mengatasi persoalan individu, serta fungsi layanan preventif, yaitu layanan konseling yang di arahkan untuk mencegah terjadi persoalan pada individu. Konseling kelompok (Kurnanto, 2013:9) mempunyai dua fungsi, yaitu fungsi layanan kuratif, yaitu layanan yang diarahkan untuk mengatasi

persolan individu, serta fungsi layanan preventif, yaitu layanan konseling yang di arahkan untuk mencegah terjadi persoalan pada individu. Game diartikan permainan, Yang dimaksud dengan game menurut Ririn (2008: 4) adalah Kegiatan permainan yang bertujuan untuk senang - senang, keakraban, penghangat suasana juga untuk menciptakan kerjasama, melatih kemampuan otak dan ketrampilan jasmani. Sedangkan menurut Suwarjo (2010:3) adalah aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai dengan adanya pencarian "menang-kalah". Game yang di terapkan dalam konseling kelompok hendaklah game yang bisa di lakukan secara kelompok, bisa menghangatkan suasana, bisa menghidupkan dinamika kelompok, mudah untuk dimainkan, dan tidak menyinggung suku, ras, atau agama.

METODE

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas, dimana alur kerja Penelitian Tindakan Kelas menurut Kemmis dan Mc. Taggart (Umar, 2008 : 21) dapat di gambarkan dalam bagan berikut ini:



Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas, dimana alur kerja Penelitian Tindakan Kelas menurut Kemmis dan Mc. Taggart. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 20 Pangkep yang beralamat Jl.Karaeng Barasa Kelurahan Sibatua Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep, Adapun waktu penelitian semester ganjil, dimulai Agustus-Oktober 2019

Subyek Penelitian adalah siswa kelas X MIA 1 tahun pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 34 siswa dengan 10 siswa laki-laki dan 24 siswa perempuan, sedangkan sampelnya adalah siswa yang memiliki masalah belajar dan perlu mendapatkan layanan konseling kelompok. Dalam penelitian ini Teknik atau metode yang digunakan adalah : Observasi,

wawancara konseling, pemberian tugas, game, daftar cek masalah belajar. Dalam Penelitian ini analisis data menggunakan analisis "*Interactive model*" yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman dalam Zainal Akib (2006:108). Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah Konseli terbebas dari tekanan dengan melakukan game, Konseli mengikuti konseling kelompok secara optimal, Konseli terselesaikan masalahnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum Penelitian di mulai peneliti melakukan Assesment dengan menggunakan daftar cek. Hasil assesment terhadap 34 siswa kelas X MIA 1 pada bulan Juli 2020 diperoleh data 10 siswa yang akan dijadikan klien kemudian ditemukan 9 siswa yang memiliki masalah belajar yang serius, sehingga layanan konseling kelompok akan diberikan terhadap 9 siswa tersebut di tambah 1 siswa yang pintar untuk diajak sharing dan selanjutnya konselor melakukan penelitian tindakan kelas. Hasil observasi pada siklus I menunjukan hasil monitoring tentang aspek yang diobsevasi masih ada siswa yang terlambat, tidak mengerjakan PR, membolos, dan alpa. Kemudian setelah dilakukan refleksi dilanjutkan ke siklus II dan diperoleh data hasil observasi yang menunjukan bahwa aspek yang diobsevasi tentang Saling mengungkapkan masalah, Saling Perhatian, Saling memberi tanggapan, Komunikatif, Saling Menghargai, Hangat, Akrab dan nyaman, Kerjasama kelompok, Memberikan solusi, Mengambil kesimpulan, Membuat rencana semua, hasil observasi responden dinilai ya (aktif). Dapat disimpulkan bahwa proses komunikasi dalam konseling kelompok berjalan lancar. Hasil Monitoring Perubahan perilaku konseli Setelah Proses Konseling Kelompok siklus II, sudah ada peningkatan ulangan harian bahasa Inggris, matematika. Bhs Indonesia, siswa aktif bertanya. Dari data-data 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. Berdasarkan Hasil Penelitian dan pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa jika ditinjau dari aspek psikomotorik, pada siklus I masih belum semua siswa bisa menjalankan keputusan konseling, masih ada yang datang terlambat, membolos. Tidak mengerjakan PR, tidak ikut try out, tidak les, sering alpa. Namun setelah siklus II semua konseli sudah bisa melaksanakan keputusan yang di simpulkan dalam konseling kelompok. 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. Siswa memiliki pemahaman akan tujuan, langkah-langkah dan konsekuensi dari keputusan yang di simpulkan dalam konseling kelompok. Siswa memiliki semangat dan kesanggupan untuk mewujudkan langkah-langkah pemecahan masalah yang sudah diputuskan dalam unjuk kerja yang nyata

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Masalah siswa yang berhubungan dengan kegiatan belajarnya sangat banyak seperti sering terlambat, alpha, membolos tidak mengerjakan PR dan sebagainya, untuk itu perlu di berikan layanan yang bisa mengakomodir pemecahan masalah siswa dengan cara yang efektif seperti konseling kelompok, karena dengan konseling kelompok bisa membahas sejumlah masalah dengan sejumlah siswa sekaligus. Namun dalam proses konseling kelompok sering ditemui suasana kaku, nervous, grogi, salah tingkah, malu-malu sehingga untuk menghilangkan hambatan-hambatan itu dalam proses konseling kelompok perlu di selingi dengan game, dari hasil penelitian, konseling kelompok yang dikombinasikan dengan game bisa membantu menciptakan suasana hangat, akrab menyenangkan sehingga pembahasan masalah bisa lebih terbuka yang pada akhirnya antar anggota kelompok bisa menyimpulkan langkah-langkah pemecahan masalah.

Saran

1. Sekolah yang berhasil bukan sekolah yang bisa menghasilkan siswa dengan nilai ujian nasional tinggi tetapi siswa yang punya kepribadian terpuji, maka sekolah atau lembaga pendidikan jangan hanya memperhatikan masalah peningkatan kemampuan akademik saja tetapi harus berfikir lebih global yaitu memperhatikan perkembangan kepribadian siswa.
2. Masalah perkembangan kepribadian siswa di sekolah banyak di berikan melalui layanan bimbingan konseling, sehingga sekolah hendaknya bisa memberi perhatian, sarana dan kesempatan yang seluas-luasnya kepada Guru Pembimbing untuk menyelenggarakan kegiatan Bimbingan Konseling melalui berbagai jenis layanan seperti layanan konseling kelompok.
3. Dalam memberikan layanan bimbingan konseling hendaknya guru bisa memberikan layanan yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan seperti mengkombinasikan berbagai game dalam layanan Bimbingan konseling.

DAFTAR RUJUKAN

- Akib, Z. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Yrama Widya
- Dinas pendidikan. 2006. *Program Pengembangan Diri Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Dikmenum
- , 2002. *Panduan Pelayanan Bimbingan dan Konseling Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Dikmenum
- Dwi Nita . 2008. *Game Edukasi*. BeritaNet.com, 23 Nopember, 2008 .10:32:00)
- Jamil.S,dkk.2008. *100 game kreatif*. Yogyakarta: Gradien Mediatama.
- Kurnanto,E. 2013. *Konseling Kelompok*. Bandung. Alfabeta.
- Lengkong,P,dkk, 2008. *Koleksi Games Seru*. Yogyakarta: Indonesia Cerdas
- Prayitno. 1995. *Layanan Bimbingan dan Konseling kelompok (Dasar dan Profil)*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Ririn. 2008. *Pemanfaatan game dalam pendidikan anak (makalah)*. Yogyakarta
- Suwarjo. 2010. *55 Permainan dalam Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta. Paramitra Publishing
- Umar.A. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Makassar. UNM
- Utumo.B.2009.*Penggunaan game edukasi untuk menciptakan suasana menyenangkan dalam konseling kelompok pada siswa kelas IX.1*. Yogyakarta
- Zaenudin . 2009. *Pelayanan Konseling Dalam KTSP*. Jakarta : P4TK
- . 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pelayanan Konseling*. Jakarta : P4TK.