
**PENGUNAAN GAME EDUKASI UNTUK MENCIPTAKAN SUASANA MENYENANGKAN
DALAM KONSELING KELOMPOK PADA SISWA KELAS X – I SMAN 2 PENAJAM PASER
UTARA TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Oleh
Hudiana
SMA Negeri 2 Penajam Paser Utara
Email: hudiana41@gmail.com

Article History:

Received: 09-03-2022

Revised: 14-03-2022

Accepted: 28-04-2022

Keywords:

*Game Edukasi, Konseling
Kelompok, Menyenangkan*

Abstract: *Pendidikan yang hanya melaksanakan bidang administrasi dan instruksional dengan mengabaikan bidang bimbingan dan konseling, hanya akan menghasilkan siswa yang pintar dan terampil dalam aspek akademik, tetapi kurang memiliki kematangan dalam aspek kepribadian. 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. Hasil pengamatan di lapangan dimana peneliti bertugas banyak ditemukan siswa SMA Negeri 2 Penajam Paser Utara yang bermasalah, seperti siswa yang malas belajar, sering tidak mengerjakan tugas/PR, tidak memperhatikan pelajaran, tidak konsentrasi, suka ramai di kelas, sering membolos, yang berdampak pada nilai ulangan yang rendah atau prestasinya kurang. Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut di atas perlu diberikan layanan yang bisa mengakomodir kepentingan sejumlah siswa tersebut secara bersama-sama seperti layanan konseling kelompok. Konseling kelompok adalah layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan peserta didik (klien) memperoleh kesempatan untuk pembahasan dan pengentasan permasalahan yang dialaminya melalui dinamika kelompok, masalah yang dibahas itu adalah masalah-masalah yang di alami oleh masing-masing anggota kelompok. 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. Game edukasi yang digunakan dalam konseling kelompok*

disini meliputi : Nama berderet, kata berkait, Kata Konselor, Pesan Berantai, Coba tebak, Strip three, membuat menara, pemberdayaan otak kanan. Penelitian di lakukan 2 siklus, dengan hasil:(1) 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.(2)Siswa memiliki pemahaman akan tujuan, langkah-langkah dan konsekuensi dari keputusan yang di simpulkan dalam konseling kelompok.(3)Siswa memiliki semangat dan kesanggupan untuk mewujudkan langkah-langkah pemecahan masalah yang sudah diputuskan dalam unjuk kerja yang nyata seperti, tidak terlambat,tidak membolos,mengerjakan PR, ikut les, rajin hadir di sekolah.

PENDAHULUAN

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.

Upaya mewujudkan potensi peserta didik/konseli menjadi kompetensi dan prestasi hidup memerlukan sistem layanan pendidikan integratif. Kompetensi hidup ditumbuhkan secara isi-mengisi atau komplementer antara guru bimbingan dan konseling atau konselor dengan guru mata pelajaran dalam satuan pendidikan.

Setiap peserta didik/konseli memiliki potensi (kecerdasan, bakat, minat, kepribadian, kondisi fisik), latar belakang keluarga, serta pengalaman belajar yang berbeda-beda. Hal ini menyebabkan peserta didik/konseli memerlukan layanan pengembangan yang berbeda-beda pula. Perkembangan peserta didik/konseli tidak lepas dari pengaruh lingkungan, baik fisik, psikis maupun sosial. Sifat yang melekat pada lingkungan adalah perubahan.

Lebih lanjut game edukasi ini memang ditujukan untuk tujuan edukasi, dimana melalui game ini mengajarkan pada anak untuk belajar etika dan mengambil keputusan. Dalam game ini anak-anak dilibatkan dalam sebuah skenario di mana mereka harus membuat keputusan-keputusan strategis yang menyangkut etis dari berbagai sudut pandang yang berbeda. (Dwi Nita, BeritaNET.com, 23 Nopember, 2008 ,10:32:00)

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.

Adapun game yang akan di gunakan dalam konseling kelompok disini adalah sebagai berikut :

Game "Nama berderet"

Tujuan game ini adalah untuk mengakrabkan antar anggota kelompok, cara memainkan, siswa duduk melingkar lalu anak ke 1 menyebut namanya, sendiri, anak ke 2 menyebut nama anak ke 1 dan namanya sendiri, anak ke 3 menyebut nama anak ke 1, 2 dan nama sendiri dan seterusnya sampai semua anak hafal nama anggota kelompok.

Lingkaran Berbelit

Tujuan

Menyadarkan peserta tentang pentingnya rasa 1 tim untuk memudahkan proses belajar dan bekerja dalam kelompok.

Langkah-langkah:

1. Peserta berdiri dalam lingkaran, lalu menjulurkan kedua tangannya ke depan. Kemudian memegang tangan 2 peserta lainnya (misal : tangan kiri memegang tangan si A, tangan kanan memegang tangan si B) sampai membentuk suatu belitan besar.
2. Semua kerjasama untuk coba membentuk kembali lingkaran sempurna tanpa melepaskan tangan yang dipegang dan tanpa berbicara.

Game " Pesan berantai"

Game ini bertujuan untuk melatih anak berkomunikasi dengan baik, bisa mendengar pesan dan menyampaikan pesan dengan baik.

Langkah-langkah :

Konselor mengarahkan konseli berdiri berbanjar, lalu konselor menyampaiakan dan memberikan pesan berupa kalimat yang agak panjang siswa yang berada paling depan membaca pesan tersebut, menghapalannya, kemudian menyampaiakan ke orang kedua dibelakangnya (setiap siswa menyampaiakan pesan secara estapet ditentukan waktunya) selanjutnya secara bergantian konseli menyampaiakan pesan secara berantai. Setelah semua menerima pesan maka konseli yang paling belakang diminta menulis dan membacakan pesan, maka akan kelihatan siapa penyampai dan penerima pesan dengan baik.

Menggambar Wajah Pasangan

Tujuan:

1. Membantu peserta untuk memandang langsung ke dalam mata pasangannya, saling mengenal ciri-ciri wajahnya, dengan harapan hal ini bisa membantu peserta untuk saling terbuka dan tidak lagi kikuk dengan yang lainnya.
2. Melatih peserta satu cara sederhana tentang menggambar dan menghilangkan perasaan peserta bahwa mereka tidak mampu menggambar.

Langkah-langkah:

1. Dengan sehelai kertas setiap pasangan saling berhadapan dan mulai menggambar wajah pasangannya. Bisa mulai dari mana saja tetapi tidak boleh melihat kertas sama sekali.
2. Gerakkan tangan mengikuti arah gerak pandangannya yang menelusuri garis wajah pasangannya.
3. Setelah selesai menggambar, masing-masing pasangan bergantian mewawancarai pasangannya, mengenai nama, tempat tinggal, pekerjaan, umur, keluarga dan sebagainya. Waktunya cukup 5 menit saja untuk setiap peserta.

4. Kemudian setiap pasangan tampil di depan kelompok memperkenalkan pasangannya dengan cara menunjukkan gambar pasangannya sambil menyebutkan :”Nama saya...(nama pasangannya), tempat tinggal....dan seterusnya

Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah : ”Melalui pemberian game edukasi dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dalam konseling kelompok”

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Tempat dan Waktu penelitian

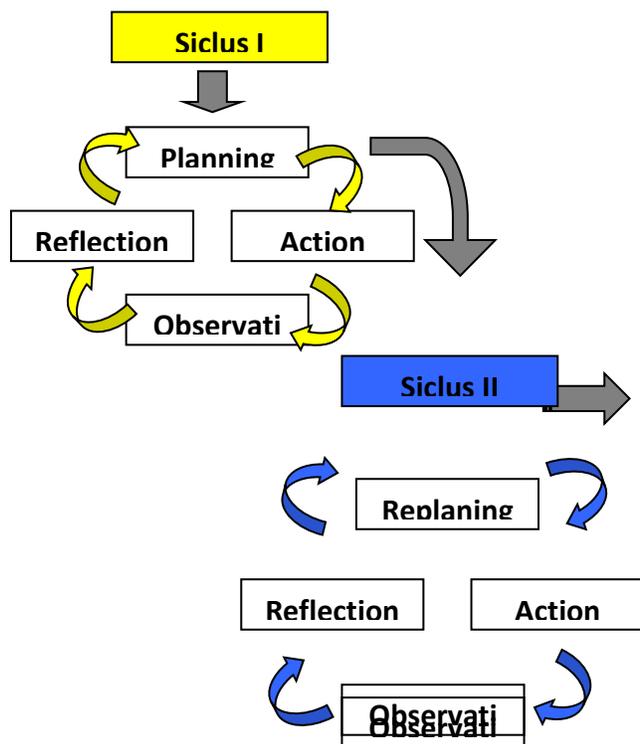
Penelitian ini dilakukandi SMA Negeri 2 Penajam Paser Utara yang beralamat di jalan Raya Waru KM.25 Kec.Waru Ka.Penajam Paser Utara, Adapun waktu penelitian dimulai Januari – April 2022

2. Subjek Penelitian

Subyek Penelitian adalah siswa kelas X.I Tahun pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 32 siswa dengan 12 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan, sedangkan sampelnya adalah siswa yang memiliki masalah belajar dan perlu mendapatkan layanan konseling kelompok sebanyak 10 orang (9 siswa bermasalah, 1 siswa pintar sebagai teman Sharing)

B. Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas, dimana alur kerja Penelitian Tindakan Kelas menurut Kemmis dan Mc. Taggart (2004 : 6) dapat di gambarkan dalam bagan berikut ini:



Rencana Tindakan

1. Siklus I

- a). Perencanaan tindakan siklus 1
- b). Pelaksanaan rencana tindakan pada siklus I
- c). Observasi dan monitoring
- d). Analisa dan refleksi

2. Siklus II

- a). Perencanaan tindakan siklus II
- b). Pelaksanaan rencana tindakan pada siklus II berdasarkan hasil refleksi siklus I.
- c). Observasi dan monitoring
- d). Analisa dan refleksi

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini Teknik atau metode yang digunakan adalah : Observasi, wawancara konseling, game, kuesioner.

Teknik Analisis Data

Dalam Penelitian ini analisis data menggunakan analisis “*Interactive model*” yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman dalam Zainal Akib (2006:108) dengan langkah-langkahnya sebagai berikut :

- 1) Pengumpulan data (Data Collection)
- 2) Reduksi data (Data Reduction)
- 3) Memaparkan/ menafsirkan data (Data Display)
- 4) Pengambilan Kesimpulan (Conclutions drawing verivication).Selanjutnya teknik penyajian dalam bentuk deskriptif kualitatif, artinya Peneliti mendiskripsikan data yang diperoleh untuk kemudian mengambil kesimpulan.

Indikator Keberhasilan

1. Konseli terbebas dari tekanan dengan melakukan game edukasi
2. Konseli mengikuti konseling kelompok secara optimal
3. Konseli terselesaikan masalahnya

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengumpulan Data (Data Collection) dan Reduksi Data

| 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) | Benar | Salah | % | Benar | Salah | % |
| 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) | Ikut Bimbingan Belajar | 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 Rangkaian pada setiap pelajaran | 10 | - | 100% | 7 | 3 | 70% |

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 :

2. Penafsiran Data (Data Display)

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

- 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.
- 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 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.

3. Pengambilan Kesimpulan (Conclusions drawing verification).

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

- 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.

- c. Siswa memiliki semangat dan kesanggupan untuk mewujudkan langkah-langkah pemecahan masalah yang sudah diputuskan dalam unjuk kerja yang nyata.

KESIMPULAN

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 yan 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 edukasi, 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 antar anggota kelompok bisa menyimpulkan langkah-langkah pemecahan masalah.

Saran

1. Sekolah yang berhasil bukan sekolah yang bisa menghasilkan siswa dengan nilai ujian nasional/Ujian Sekolah tinggi tetapi siswa yang memiliki semangat, kerja keras, bertanggung jawan dan memiliki kepribadian terpuji , maka sekolah atau lembaga pendidikan jangan hanya memperhatikan masalah peningkatkan 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 PUSTAKA

- [1] Akib . Z, 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*.Bandung : Yrama Widya
- [2] Dinas pendidikan. 2006. *Program Pengembangan Diri Bimbingan dan Konseling*.Jakarta: Dikmenum
- [3] ----- . 2002. *Panduan Pelayanan Bimbingan dan Konseling Berbasis Kompetensi* . Jakarta: Dikmenum
- [4] Dwi Nita . 2008. *Game Edukasi* .BeritaNet.com, 23 Nopember, 2008 ,10:32:00)
- [5] Jamil.S,dkk.2008. *100 game kreatif*. Yogyakarta: Gradien Mediatama.
- [6] Lengkong,P,dkk, 2008. *Koleksi Games Seru*. Yogyakarta: Indonesia Cerdas
- [7] Prayitno. 1995. *Layanan Bimbingan dan Konseling kelompok (Dasar dan Profil)*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- [8] Ririn .2008. *Pemanfaatan game dalam pendidikan anak (makalah)*. Yogyakarta
- [9] Zaenudin . 2009. *Pelayanan Konseling Dalam KTSP*. Jakarta : P4TK
- [10] ----- . 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pelayanan Konseling* . Jakarta : P4TK.

- [11] Prayitno, dkk. 2004. Pedoman Khusus Bimbingan dan Konseling. Jakarta: Depdiknas;
- [12] M. Luddun, Abu Bakar. 2012. Konseling Individual dan Kelompok. Bandung: Citapustaka Media Perintis