

**LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN
PENGUNAAN PERMAINAN KALUNG KERTAS DI SMAN 1 KURUN****Mimi Suriatie, M.Pd¹, Oktamia Karuniaty Sangalang, M.Pd²**Universitas Palangka Raya¹, Universitas Palangka Raya²email: oktamia14@gmail.com**Abstrak**

Guru sebagai pengajar dan pembimbing di sekolah berkewajiban membantu pelayanan Bimbingan dan Konseling di sekolah, seperti: turut serta aktif dalam membantu melaksanakan layanan BK, Memberikan layanan bimbingan kelompok kepada siswa, Berpartisipasi dalam pertemuan kasus, Meneliti kesulitan dan kemajuan siswa, Melihat hasil kemajuan siswa dari nilai raport, Mengadakan hubungan komunikasi dengan orang tua siswa, Bekerjasama dengan guru mata pelajaran dalam pengumpulan data siswa, mengidentifikasi masalah, Membantu memecahkan masalah siswa, Mengirimkan (refral) masalah siswa yang tidak dapat diselesaikannya kepada orang yang berkompeten dalam mengatasi masalah, Mengidentifikasi, menyalurkan, membina bakat. Tujuan pengabdian ini “mengetahui bagaimana Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Penggunaan Permainan Kalung Kertas Di SMAN 1 Kurun? Sampel berjumlah 30 orang siswa (kelas 10). Alat pengumpulan data utama menggunakan teknik Check List, yaitu: suatu cara untuk memperoleh data dengan membuat daftar pertanyaan yang ditujukan kepada seluruh siswa pada SMAN 1 Kurun. Cara menganalisa data untuk menguji kenyataan yang ada penggunaan permainan kalung kertas dalam layanan bimbingan kelompok, pelaksana menggunakan perhitungan persentase. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa hampir semua komponen tujuan dalam pengabdian dilaksanakan dengan presentase 97,67% cukup tinggi oleh siswa. Ini berarti guru sangat berpartisipasi dan mendukung Program Layanan Bimbingan dan Konseling di SMAN 1 Kurun.

Kata Kunci : *Permainan Kalung Kertas 1, Layanan Bimbingan Kelompok 2.*

GROUP GUIDANCE SERVICES WITH USE OF PAPER NECKLACE PLAY GAME IN SMAN 1 KURUN

Abstract

Teachers as instructors and mentors in schools are obliged to help the guidance and counseling services in schools, such as: actively participating in helping BK services, providing group guidance services to students, participating in case meetings, researching student difficulties and progress, seeing the results of student progress from report cards grades, Establish communication relationships with parents of students, Cooperate with subject teachers in collecting student data, identify problems, help solve student problems, send (referral) student problems that cannot be solved to people who are competent in solving problems, identify, channel , build talent. The purpose of this service is “to find out how the Group Guidance Service With the Use of Paper Necklace Games in SMAN 1 Kurun? The sample consisted of 30 students (grade 10). The main data collection tool uses the Check List technique, which is: a way to obtain data by making a list of questions addressed to all students at SMAN 1 Kurun. How to analyze data to test the reality that there is a use of paper necklace games in group guidance services, implementing using percentage calculations. The results of the dedication show that almost all components of the objectives in the service were carried out with a percentage of 97.67% high enough by students. This means the teacher is very participating and supports the Guidance and Counseling Service Program at SMAN 1 Kurun.

Keywords: *Paper Necklace Game 1, Group Guidance Services 2.*

A. PENDAHULUAN

Kalung Kertas merupakan salah satu media alat bantu yang dapat membantu konselor dalam melakukan pelayanan bimbingan dan konseling terhadap konseli (siswa). Pelayanan bimbingan dan konseling di sekolah tidaklah mudah, guru bimbingan dan konseling harus menghayati bimbingan dan konseling serta asas yang dituntut mampu melaksanakan usaha pelayanan yang sesuai dengan asas pengertian bimbingan dan konseling tersebut.

Dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling di sekolah siswa sering merasa bosan dan jenuh dalam menerima layanan yang diberikan oleh guru bimbingan dan konseling di sekolah sehingga layanan yang diberikan tidak dapat berjalan dengan efektif.

Dalam melaksanakan kegiatan layanan bimbingan dan konseling memerlukan alat dan media, misalnya dalam melaksanakan layanan informasi mengenai arti dan tujuan bimbingan dan konseling. Alat yang digunakan laptop, media yang digunakan power point dan permainan Kalung Kertas. Melaksanakan kegiatan pendukung juga perlu media misalnya, angket, pedoman interview.

Penyelenggaraan program bimbingan bertujuan untuk membantu siswa mencapai tugas perkembangannya secara optimal. Untuk itu maka ditentukanlah materi-materi

yang akan diberikan dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Penggunaan media dalam pelaksanaan layanan yang diberikan oleh guru bimbingan dan konseling di sekolah sangat penting untuk merangsang pikiran siswa dan menarik minat siswa dalam menerima informasi atau materi layanan yang disampaikan. Baik tidaknya suatu materi layanan sangat ditentukan oleh ketepatan media yang akan digunakan oleh guru bimbingan dan konseling di sekolah. Media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa. Permainan Kalung Kertas merupakan salah satu media alat bantu yang dapat membantu konselor dalam melakukan pelayanan bimbingan dan konseling terhadap konseli (siswa).

B. TINJAUAN TEORITIS

Muhammad Ali (1987:72) menyatakan bahwa: yang dimaksud rancangan pengabdian adalah suatu proses pemikiran dan hal-hal yang dilakukan serta akan dijadikan pedoman selama pelaksanaan pengabdian, perumusannya harus dilakukan secara teliti dan mencakup hal-hal yang berkenaan dengan apa yang akan dilakukan, karena akan dijadikan landasan berpijak serta dapat pula dijadikan dasar pengabdian terhadap apakah yang dilaksanakan ini baik memungkinkan untuk dilaksanakan atau tidak. Pengabdian ini menggunakan media deskriptif, yaitu untuk menggambarkan kondisi obyektif suatu variabel gejala dan kendala. Seperti telah dirumuskan pada awal penjelasan di atas bahwa pengabdian ini bertujuan mendeskripsikan tentang “Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Penggunaan Permainan Kalung Kertas Di SMAN 1 Kurun”.

Menurut AECT (1977) media adalah sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan. Miarso (1989) menyatakan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Menurut Heinich, (1993) media merupakan alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harafiah berarti “perantara” yaitu perantar sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (receiver). Heinich mencontohkan media itu sendiri seperti film, televisi, diagram, bahan cetak, komputer, dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media bimbingan dan konseling jika membawa pesan-pesan dalam rangka mencapai tujuan bimbingan dan konseling.

Media bimbingan dan konseling adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan bimbingan dan konseling yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa atau konseli untuk memahami diri, mengarahkan diri, mengambil keputusan serta memecahkan masalah yang dihadapi. Dari berbagai pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media (a) media

bimbingan dan konseling merupakan wadah dari pesan, (b) materi yang ingin di sampaikan adalah pesan bimbingan dan konseling, (c) tujuan yang ingin dicapai ialah perkembangan siswa secara optimal.

Kata media berasal dari bahasa latin “medius” yang secara harafiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Media bimbingan dan konseling adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan bimbingan dan konseling yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa atau konseli untuk memahami diri, mengarahkan diri, mengambil keputusan serta memecahkan masalah yang dihadapi. Media bimbingan dan konseling selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras. Menurut Sujiono, Bambang, Yuliani Nurani Sujiono , media adalah :”Segala sesuatu yang dapat dipakai atau dimanfaatkan untuk merangsang daya pikir, perasaan, perhatian dan kemampuan anak sehingga ia mampu mendorong terjadinya proses belajar mengajar pada anak”.(2005-8.12). Perangkat lunak adalah informasi atau bahan bimbingan dan konseling itu sendiri yang akan disampaikan kepada siswa atau konseli, sedangkan perangkat keras adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan atau bahan bimbingan dan konseling tersebut. Selanjutnya penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi siswa atau konseli untuk belajar lebih banyak, memecahkan apa yang dipelajari lebih baik, meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesuai dengan yang menjadi tujuan bimbingan dan konseling.

Dalam pengabdian ini ada beberapa istilah yang memerlukan penjelasan operasional, agar tidak menimbulkan salah tafsir yaitu sebagai berikut:

- Permainan Kalung Kertas adalah permainan yang bertujuan melatih konsentrasi atas hitungan dan koordinasi dengan jari tangan (Eliasa, 2010:55).
- Layanan bimbingan kelompok adalah suatu cara memberikan bantuan kepada individu (siswa) melalui kegiatan kelompok.

“Bimbingan kelompok merupakan sarana untuk menunjang perkembangan optimal masing-masing siswa, yang diharapkan dapat mengambil manfaat dari pengalaman pendidikan ini bagi dirinya sendiri”(W.S. Winkel dan M.M. Sri Hastuti (2007: 170)). Secara operasional dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan Kalung Kertas dalam pemberian layanan bimbingan kelompok yang dimaksud dalam judul pengabdian ini yaitu penyampaian berbagai informasi kepada sasaran (siswa) dalam bentuk visual dengan maksud menarik perhatian siswa yang melihat atau memperagakannya agar individu atau siswa dapat mengolah dan memanfaatkan informasi yang diberikan tersebut dalam perkembangannya dengan tujuan memberikan berbagai hal lebih terbuka, seperti informasi cara belajar yang efektif.

C. METODE PENELITIAN

Untuk memperoleh data yang dapat mendukung pencapaian tujuan pengabdian ini ditempuh tahap-tahap dan proses-proses sebagai berikut: mengumpulkan data dan kemudian dibuat gambaran atau ilustrasi, sehingga merupakan pengabdian deskriptif

survei. Pemakaian metode ini disesuaikan dengan permasalahan yang dikaji. Tujuan penelitian deskriptif survei adalah sebagai berikut:

1. Untuk memperoleh informasi faktual yang mendetail tentang gejala yang ada.
2. Untuk mengidentifikasi masalah-masalah atau untuk mendapatkan justifikasi keadaan dan kegiatan yang sedang berlangsung.
3. Untuk membuat perbandingan dan evaluasi.

1. Prosedur Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data dilakukan dalam dua tahap. Tahap pertama, mengumpulkan data tentang jumlah responden. Tahap kedua, mengumpulkan data pengabdian yang sesungguhnya.

2. Pengumpulan data

Langkah-langkah yang dilakukan dalam proses pengabdian ini yaitu persiapan dan pelaksanaan.

- b. Persiapan. Sebelum pelaksanaan pengabdian, terlebih dahulu dilakukan pengurusan surat izin penelitian dari Dekan selaku pimpinan di FKIP. Kemudian surat di distribusikan ke SMAN 1 Kurun yang dijadikan sampel pengabdian melalui kepala sekolah. Sebelum diadakan pembicaraan dengan kepala sekolah mengenai waktu pelaksanaan pengabdian dan cara pengumpulan data yang akan dilakukan. Data diperoleh dengan cara menyebarkan angket kepada para responden untuk diisi. Penyebaran angket dilakukan dengan cara mendatangi langsung responden sekolah masing-masing. Pemberian angket kepada masing-masing responden dibantu oleh guru-guru.
- c. Pelaksanaan, Setelah angket disebar dan diisi oleh responden, maka angket ditarik kembali.

3. Penyajian Data

Penyajian data dilakukan setelah data terkumpul, kemudian selanjutnya memberikan skor pada angket dan kemudian mentabulasikan data dari skor angket tersebut. Adapun skor angket berdasarkan pilihan jawaban adalah sebagai berikut:

Pilihan jawaban YA(Y) dengan skor 1 dan TIDAK (T) dengan skor 0. Angket yang digunakan dalam pengabdian ini menggunakan skala Guttman. Setelah memberikan skor pada masing-masing butir item soal secara menyeluruh, langkah selanjutnya adalah dengan mentabulasikannya. Hasil penjumlahan dari seluruh skor butir item pada seluruh responden ini disebut total skor real (F) atau disebut juga skor yang diperoleh di lapangan.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Setelah dilakukan prosedur yang tercantum di metode, maka diperoleh hasil berikut. Adapun penyajian data dari hasil angket dapat dilihat pada tabel-tabel berikut:

Tabel 1 Rekapitulasi Data Hasil Pengabdian

Nomor Item Soal	Frekuensi Jawaban		Jumlah	Persentase		Jumlah Persentase
	Ya	Tidak		Ya	Tidak	
1.	28	2	30	93,33%	6,67%	100%
2.	27	3	29	90%	10%	100%
3.	24	6	30	80%	20%	100%
4.	27	3	30	90%	10%	100%
5.	25	5	30	83,33%	16,67%	100%
6.	27	3	30	90%	10%	100%
7.	25	5	30	83,33%	16,67%	100%
8.	25	5	30	83,33%	16,67%	100%
9.	23	7	30	76,67%	23,33%	100%
10.	29	1	30	96,67%	3,33%	100%
11.	23	7	30	76,67%	23,33%	100%
12.	29	1	30	96,67%	3,33%	100%
13.	27	3	30	90%	10%	100%
14.	29	1	30	96,67%	3,33%	100%
15.	27	3	30	90%	10%	100%
16.	16	14	30	53,33%	46,67%	100%
17.	27	3	30	90%	10%	100%
18.	27	3	30	90%	10%	100%
19.	28	2	30	93,33%	6,67%	100%
20.	6	24	30	20%	80%	100%

1. Penilaian Item Angket Penggunaan Permainan Kalung Kertas

Pengabdian ini berdasarkan pendapat Moleong (1993:32) yaitu: apabila persentase antara 1) 90% - 100% tergolong sangat baik, 2) 80% - 89% tergolong baik, 3) 70% - 79% tergolong cukup baik, 4) 0% - 69% tergolong kurang baik

Tabel 2 Penilaian Tingkat Penggunaan Permainan Kalung Kertas Dalam Pemberian Layanan Informasi

No Item	Persentase Tingkat Penggunaan Permainan Kalung Kertas Dalam Pemberian Layanan Informasi	Kategori
	1	
2	90%	Sangat baik
3	80%	Baik

4	90%	Sangat baik
5	83,33%	Baik
6	90%	Sangat baik
7	83,33%	Baik
8	83,33%	Baik
9	76,67%	Cukup baik
10	96,67%	Sangat baik
11	76,67%	Cukup baik
12	96,67%	Sangat baik
13	90%	Sangat baik
14	96,67%	Sangat baik
15	90%	Sangat baik
16	53,33%	Kurang baik
17	90%	Sangat baik
18	90%	Sangat baik
19	93,33%	Sangat baik
20	20%	Kurang baik

Tabel. 3 Rekapitulasi Persentase Kategori dari 20 Item Angket

Nomor	Kategori	Jumlah item	Persentase %
1	Sangat baik	12	60%
2	Baik	4	20%
3	Cukup baik	2	10%
4	Kurang baik	2	10%
	Jumlah Total	20	100%

Berdasarkan tabel 4.2. ditunjukkan bahwa dari 20 item, terdapat 12 item sangat baik dengan persentase 60% terdapat 4 item dengan kategori baik dengan persentase 20% terdapat 2 item dengan kategori cukup baik dengan persentase 10%, terdapat 2 item dengan kategori kurang baik dengan persentase 10%.

2. Pembahasan

Sebagai hasil pengabdian, setelah dilakukan analisis data dengan permainan kalung kertas dapat di deskripsikan hasil pengabdian tersebut sebagai berikut:

Proses pengumpulan data dalam pengabdian ini dilakukan dengan cara pengisian angket oleh responden yang telah menjadi anggota sampel pengabdian sebanyak 30 orang yaitu kelas 10 Penyebaran angket dilaksanakan pada tahun 2019, yang dimaksudkan untuk mendapatkan data tentang penggunaan Permainan Kalung Kertas Dalam Pemberian Layanan Bimbingan Kelompok di SMAN 1 Kurun.

Penyebaran angket ini dilaksanakan setelah persyaratan administrasi yang diperlukan telah mendapat persetujuan pengabdian dari sekolah yang bersangkutan. Persyaratan yang dimaksud antara lain surat ijin pengabdian dari Universitas Palangka Raya dengan surat Dekan FKIP, yang ditujukan kepada Kepala Sekolah SMAN 1 Kurun tempat pelaksanaan pengabdian. Adapun jumlah angket yang disebarkan kepada responden adalah sebanyak 30 buah sesuai dengan jumlah sampel yang

digunakan dan jumlah pertanyaan yang sebanyak 20 item pertanyaan. Seluruh angket yang disebar dapat diisi oleh responden dengan baik dan lengkap tanpa adanya kesulitan, sehingga jumlah angket yang disebar dan terkumpul sesuai dengan jumlah sampel yang direncanakan.

Sebelum responden melaksanakan pengisian angket terlebih dahulu pelaksana menjelaskan prosedur atau tata cara dalam pengisian angket secara jelas serta menjelaskan isi angket baik dari menjelaskan isi pertanyaan sampai kepada cara menjawab angket tersebut sehingga responden benar-benar memahami isi angket hingga cara menjawab dengan baik dan benar, hal tersebut dilakukan guna mendapatkan hasil yang valid reliabel dari angket yang telah dibuat sehingga saya benar-benar mendapatkan data pengabdian yang valid dan sesuai keadaan sebenarnya.

Dari tabel 1 tersebut dapat dilihat bahwa dari 30 siswa yang menjadi sampel pengabdian, 28 orang menjawab Ya karena siswa pernah mendengar/melihat permainan Kalung Kertas terutama dalam memberikan layanan bimbingan kelompok. Sedangkan 2 orang yang menjawab TIDAK dikarenakan siswa tersebut mengaku belum pernah mendengar/melihat pemberian layanan bimbingan dan konseling dengan permainan Kalung Kertas. Nomor 2 Dapat dilihat bahwa dari 30 siswa yang menjadi sampel pengabdian, 27 orang menjawab Ya karena siswa-siswa tersebut menganggap dengan menggunakan media dalam pemberian layanan membuat materi yang disampaikan oleh guru bimbingan dan konseling menjadi lebih baik.

Sedangkan 3 orang yang menjawab Tidak dikarenakan ada beberapa siswa yang menganggap yang berperan dalam meningkatkan layanan bimbingan dan konseling adalah kualitas guru bimbingan dan konseling. Nomor 3 Dapat dilihat bahwa dari 30 siswa yang menjadi sampel pengabdian, 24 orang menjawab Ya karena guru bimbingan dan konseling pernah menggunakan permainan Kalung Kertas dalam memberikan materi layanan. Sedangkan 6 orang siswa yang menjawab Tidak dikarenakan ada beberapa siswa yang menganggap walaupun menggunakan permainan tangkap tangan materi yang disampaikan harus disesuaikan dengan karakteristik siswa.

Nomor 4 Dapat dilihat bahwa dari 30 orang siswa yang menjadi sampel pengabdian, 27 orang menjawab YA karena materi layanan yang diberikan menggunakan permainan Kalung Kertas dapat menarik karena materi yang disampaikan tidak hanya audio tapi bisa berupa visual. Sedangkan dari 3 orang yang menjawab Tidak dikarenakan ada beberapa siswa yang menganggap walaupun menggunakan media materi yang disampaikan harus dibuat sebaik mungkin agar materi yang disampaikan menjadi menarik. Nomor 5 Dapat dilihat bahwa dari 30 orang siswa yang menjadi sampel pengabdian, 25 orang menjawab Ya karena guru bimbingan dan konseling sekolah menggunakan permainan Kalung Kertas dan menjelaskan materi dengan baik. Sedangkan 5 orang yang menjawab Tidak dikarenakan siswa kurang memperhatikan materi layanan yang disampaikan oleh guru bimbingan dan konseling.

Nomor 6 Dapat dilihat bahwa dari 30 orang siswa yang menjadi sampel pengabdian, 27 orang menjawab Ya karena apabila guru bimbingan dan konseling menggunakan media dalam pemberian layanan yang diberikan menjadi lebih menarik hal ini membuat siswa semangat dalam mengikuti layanan yang diberikan oleh guru bimbingan dan konseling. Sedangkan 3 orang yang menjawab Tidak dikarenakan

siswa tersebut tidak peduli dengan apa yang disampaikan oleh guru bimbingan dan konseling.

Nomor 7 Dapat dilihat bahwa dari 30 orang siswa yang menjadi sampel pengabdian, 25 orang menjawab Ya karena materi yang disampaikan guru bimbingan dan konseling menggunakan permainan Kalung Kertas menjadi lebih jelas dan realistis. Sedangkan 5 orang siswa yang menjawab Tidak dikarenakan siswa tersebut tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru bimbingan dan konseling. Nomor 8 Dapat dilihat bahwa dari 30 orang siswa yang menjadi sampel pengabdian, 25 orang menjawab Ya karena siswa menyukai pemberian layanan dengan menggunakan permainan Kalung Kertas. Sedangkan 5 orang yang menjawab Tidak dikarenakan tidak menyukai pemberian layanan menggunakan permainan

Kalung Kertas.

Nomor 9 Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa dari 30 orang siswa yang menjadi sampel pengabdian, 23 orang menjawab Ya hal ini menyatakan bahwa siswa lebih memahami materi yang disampaikan guru bimbingan dan konseling apabila dengan menggunakan permainan Kalung Kertas. Sedangkan 7 orang siswa yang menjawab Tidak karena siswa tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru bimbingan dan konseling.

Nomor 10 Dapat dilihat bahwa dari 30 orang siswa yang menjadi sampel pengabdian, 29 orang menjawab Ya hal ini menyatakan bahwa siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pemberian layanan apabila menggunakan permainan Kalung Kertas. Sedangkan 1 orang siswa yang menjawab Tidak dikarenakan siswa tersebut menganggap materi yang disampaikan menggunakan permainan Kalung Kertas tidak menarik.

Nomor 11 Dapat dilihat bahwa dari 30 orang siswa yang menjadi sampel pengabdian, 23 orang menjawab Ya hal ini menyatakan bahwa guru bimbingan dan konseling pernah memberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan Kalung Kertas di layanan bimbingan dan konseling. Sedangkan 7 orang yang menjawab Tidak ada beberapa siswa yang mendapatkan informasi dari guru bimbingan dan konseling secara langsung di ruang bimbingan dan konseling.

Nomor 12 Dapat dilihat bahwa dari 30 orang siswa yang menjadi sampel pengabdian, 29 orang menjawab Ya hal ini menyatakan bahwa penggunaan permainan Kalung Kertas oleh guru bimbingan dan konseling memudahkan anda dalam memahami informasi yang disampaikan oleh guru bimbingan dan konseling. Sedangkan 1 orang menjawab Tidak dikarenakan siswa tersebut menganggap informasi yang diberikan guru bimbingan dan konseling sulit untuk dipahami karena penyampaian materinya tidak menarik.

Dari nomor 13 tersebut dapat dilihat bahwa dari 30 orang siswa yang menjadi sampel pengabdian, 27 orang menjawab Ya hal ini menyatakan bahwa pemberian layanan menggunakan permainan Kalung Kertas menumbuhkan motivasi belajar siswa. Sedangkan 3 orang yang menjawab Tidak dikarenakan ada siswa yang motivasi belajarnya muncul oleh faktor lain.

Dari nomor 14 tersebut dapat dilihat bahwa dari 30 orang siswa yang menjadi sampel pengabdian, 29 orang menjawab Ya hal ini pemberian layanan menggunakan permainan Kalung Kertas membuat suasana belajar tidak membosankan. Sedangkan 1 orang yang menjawab Tidak dikarenakan ada siswa yang memang kurang semangat dalam belajar.

Dari Nomor 15 tersebut dapat dilihat bahwa dari 30 orang siswa yang menjadi sampel pengabdian, 27 orang menjawab Ya hal ini menyatakan bahwa dengan menggunakan permainan Kalung Kertas layanan yang diberikan guru bimbingan dan konseling lebih realistis / lebih nyata karena materi yang disampaikan tidak hanya berupa cerita tetapi dengan pemberian contoh. Sedangkan 3 orang yang menjawab Tidak dikarenakan siswa tersebut tidak memperhatikan materi yang diberikan guru bimbingan dan konseling.

Dari Nomor 16 tersebut dapat dilihat bahwa dari 30 orang siswa yang menjadi sampel pengabdian, 16 orang menjawab Ya hal ini menyatakan bahwa guru bimbingan dan konseling pernah menggunakan media lain selain permainan Kalung Kertas dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling. Sedangkan 14 orang yang menjawab Tidak dikarenakan ada beberapa siswa yang tidak terlalu memperdulikan media pembelajaran yang digunakan guru bimbingan dan konseling.

Dari nomor 17 tersebut dapat dilihat bahwa dari 30 orang siswa yang menjadi sampel pengabdian, 27 orang menjawab Ya hal ini menyatakan bahwa layanan bimbingan dan konseling tidak membosankan apabila menggunakan media. Sedangkan 3 orang yang menjawab Tidak dikarenakan layanan bimbingan dan konseling akan membosankan walaupun dilaksanakan menggunakan media apabila materi yang disampaikan tidak tersusun dengan baik.

Dari nomor 18 tersebut dapat dilihat bahwa dari 30 orang siswa yang menjadi sampel pengabdian, 27 orang menjawab Ya hal ini menyatakan bahwa siswa menyukai pemberian layanan dengan menggunakan permainan Kalung Kertas. Sedangkan 3 orang yang menjawab Tidak dikarenakan ada beberapa siswa tidak termotivasi dalam belajar sehingga tidak terlalu memperhatikan ketika guru bimbingan dan konseling mengajar/memberi layanan.

Dari nomor 19 tersebut dapat dilihat bahwa dari 30 orang siswa yang menjadi sampel pengabdian, 28 orang menjawab Ya hal ini menyatakan bahwa siswa akan lebih memperhatikan layanan yang diberikan dengan menggunakan permainan Kalung Kertas. Sedangkan 2 orang yang menjawab Tidak dikarenakan beberapa siswa tersebut tidak menyukai materi yang disampaikan guru bimbingan dan konseling.

Dari nomor 20 tersebut dapat dilihat bahwa dari 30 orang siswa yang menjadi sampel pengabdian, 6 orang siswa menjawab Ya hal ini menyatakan bahwa guru bimbingan dan konseling pernah memberikan layanan menggunakan permainan selain permainan Kalung Kertas. Sedangkan 24 orang yang menjawab Tidak karena beberapa siswa menganggap pemberian layanan yang diberikan oleh guru bimbingan dan konseling dengan menggunakan media lain kurang menarik dikarenakan guru bimbingan dan konseling kurang menarik dikarenakan guru bimbingan dan konseling kurang menguasai permainan Kalung Kertas tersebut.

Berdasarkan tabel 1 ditunjukkan bahwa dari 20 item, terdapat 12 item sangat baik dengan persentase 60% terdapat 4 item dengan kategori baik dengan persentase 20% terdapat 2 item dengan kategori cukup baik dengan persentase 10%, terdapat 2 item dengan kategori kurang baik dengan persentase 10%.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

1. KESIMPULAN

Sebagian kesimpulan disampaikan hal-hal sebagai berikut :

- a. Dari 20 item pertanyaan dalam angket pengabdian dengan sampel yang berjumlah 30 orang, diperoleh persentase (P) pada item no. 10,12,14 menunjukkan persentase tertinggi yaitu 97,67% dalam kategori sangat baik.
- b. Persentase (P) dalam kategori baik yaitu sebesar 83,33% ditunjukan pada item no. 3,5,7,8.
- c. Persentase (P) dalam kategori cukup baik yaitu 76,67% ditunjukan pada item no. 9,11.
- d. Persentase (P) dalam kategori kurang baik yaitu 20% di tunjukan pada item no. 16, 20.

Adapun tugas guru dalam program BK diantaranya adalah membantu tahap persiapan, mengumpulkan data siswa, memberikan layanan bimbingan kelompok, memberikan layanan penempatan dan penyaluran, mengadakan rencana pemberian bantuan, dan layanan tindak lanjut berikutnya.

2. SARAN

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan setelah dilakukan pengabdian Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Penggunaan Permainan Kalung Kertas Di SMAN 1 Kurun diantaranya:

Pengabdian di atas menunjukkan bahwa bimbingan kelompok dengan menggunakan Permainan Kalung Kertas berhasil dilakukan dengan siswa, kesimpulan ini dapat dimanfaatkan oleh para guru untuk meningkatkan prestasi kerja guru dan berguna bagi siswa.

Para guru di sekolah khususnya guru pembimbing/konselor perlu memperhatikan kondisi psikologis anak didiknya dengan baik, agar perkembangan siswa khususnya remaja dapat berlangsung dengan baik pula, kecerdasan menjadi salah satu aspek penting yang harus diperhatikan dan ditingkatkan. Salah satu upaya yang perlu dilakukan adalah dengan mengoptimalkan pelaksanaan bimbingan kelompok sebagai sarana untuk membantu siswa mencapai kecerdasan yang tinggi.

Hasil pengabdian pengembangan ini, yaitu Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Penggunaan Permainan Kalung Kertas Di SMAN 1 Kurun, memberi kontribusi teoritis berupa input konseptual, metodologis, dan *findings* berkaitan dengan perluasan khasanah pengetahuan tentang konsep dan praktik bimbingan kelompok yang dapat dimanfaatkan oleh pembelajar dan pelaksana lain sebagai salah satu sumber acuan referensi dalam mengkajikembangkan produk lain yang sewarna dengan isu-isu pelaksanaan layanan BK khususnya bimbingan kelompok di sekolah.

Model bimbingan kelompok dengan menggunakan Permainan Kalung Kertas ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif bagi guru pembimbing/konselor di sekolah yang baik dalam memaksimalkan mutu dan kualitas pelaksanaan layanan bimbingan kelompok di sekolah sebagai suatu upaya pemberian bantuan bagi siswa-siswa SMA khususnya dalam meningkatkan kecerdasan siswa. Perlu dikembangkan lagi Permainan Kalung Kertas dengan bimbingan dan konseling atau dengan metode lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Aip Badrujaman, 2011. Teori dan aplikasi evaluasi program BK. Jakarta: PT. Indeks
- Arief S. Sadiman, dkk. 2005. Media Pendidikan. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- AECT (1977). The Definition of Education Technology. Washington : Association for Educational Communication and Technology.
- Ali, Mohamad. (1987). Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi. Angkasa: Bandung.
- Arif S. & Sadiman dkk. 2002. "Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta : Postekkom dan PT. Raja Grafindo Persada.
- Arief S. Sadiman, dkk. 2005. Media Pendidikan. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 1991. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2002). Metodologi Penelitian. Rineka Cipta. Jakarta. ←**BUKU**
- Arikunto, Suharsimi. 2008. Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Politik Rineka Cipta, Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto. (2010). Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta : Rineka Cipta.

- Evipurtidua. 2013. Makalah Pendidikan Teknologi Poster. From <http://baitijannatiii.blogspot.com/2013/05/makalah-teknologi-pendidikan-poster.html>.
- Ghozaliq. 2010. Faktor – Faktor Yang Dipertimbangkan Dalam Pemilihan Media Pembelajaran. From <http://ghozaliq.wordpress.com/2010/07/21/Faktor-Faktor-yang-dipertimbangkan-dalam-pemilihan-media-pembelajaran>.
- Hamalik. 1994. Media Pendidikan. Bandung : Sinar baru
- Hadi, S. 1995. Statistik 1, 2, 3, Yogyakarta. Andi Offset.
- Hamalik. 1994. Media Pendidikan. Bandung : Sinar baru
- Heinich, R. Dkk. 1993. Instructional Media (and the new technologies of instruction). New York : Memillan Publishong.
- Media. 2011. Poster Sebagai Media Pendidikan. From: <http://media.tekno.blogspot.com/2010/11/poster-sebagai-media-pendidikan.html>.
- Moleong, Lexy. 1993. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Miarso. 1989. Media Pembelajaran. Strategi Pembelajaran. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Nursalim Mochamad. 2010. Media Bimbingan dan Konseling. Surabaya : Unesa University Press.
- Schramm Wilbur. 1984. Media Pengajaran. IKIP Semarang Press. Semarang.
- Soehartono, Irawan. 2004. Metode Penelitian Sosial. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Siti Fauziah. 2011. Penggunaan Leaflet dan Poster. From: <http://upiakminang.blogspot.com/2012/12/penggunaan-leaflet-dan-poster-dalam.html>.
- Sujiono, Bambang dan Yuliani Nurani Sujiono (2005). Menu Pembelajaran Anak Usia Dini. Jakarta : Yayasan Citra Pendidikan Indonesia.
- Sutrisno Hadi. (1995). Metodologi Research Jilid IV. Jogjakarta: Andi Offset.

Suwarjo dan Eliasa. 2010. *55 Permainan (Games) dalam Bimbingan dan Konseling*. PARAMITRA PUBLISHING.

W. S. Winkel dan M.M. Sri Hastuti. 2007. *Bimbingan Dan Konseling Di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.