

## BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEHNIK *SIMULATION GAME* UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA SISWA DI SMP KRISTEN PALANGKA RAYA

Romiaty, S.Psi dan Andri M R Sidauruk, S.Pd  
Universitas Palangka Raya  
romiaty@fkip.upr.ac.id

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah penerapan teknik *simulation game* dapat meningkatkan kerjasama dalam kelompok belajar siswa sesudah pemberian bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game*. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII di SMP Kristen Palangka Raya dengan jumlah siswa sebanyak 5 siswa. Penarikan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* yang diambil dari populasi siswa yang berjumlah 44 siswa. Penelitian yang digunakan adalah penelitian *pre-experimental design* dengan *one-group pretest-posttest design*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, kuesioner dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan Uji-T berpasangan. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game* sebelum diberi treatment hasil pretest 50,6% dengan kategori rendah, setelah diberi treatment berubah menjadi 67,6% dengan kategori sedang, dengan peningkatan dari hasil *pretest* dan *posttest* adalah 16%. Dari hasil angket *pretest* dan *posttest* mengenai kerjasama siswa dengan menggunakan bimbingan kelompok teknik *simulation game* menggunakan analisis *statistic uji t dua sampel berpasangan* diperoleh hasil  $t_{hitung} (-16,209)$  sedangkan  $t_{tabel} (2,776)$  dimana hal ini menunjukkan bahwa  $t_{hitung} (-16,209) < t_{tabel} (2,776)$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan dari data diatas peneliti menyimpulkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game* dapat meningkatkan kerjasama dalam kegiatan belajar kelompok siswa di SMP Kristen Palangka Raya.

**Kata Kunci:** *Kerja Sama, Simulation Game*

## GROUP GUIDANCE WITH SIMULATION GAME TECHNIQUES TO IMPROVE STUDENT COOPERATION AT SMP KRISTEN PALANGKA RAYA

### Abstract

The purpose of this study was to determine whether the application of simulation game techniques can increase collaboration in student learning groups after providing group guidance with simulation game techniques. This research was conducted on eighth grade students at Palangkaraya Christian Middle School with a total of 5 students who took samples using a purposive sampling technique taken from a student population of 44 students. The research used is a pre-experimental design research with one-group pretest-posttest design. Data collection techniques are observation, questionnaires and documentation. Data analysis techniques is using paired T-Test. From the research results obtained, the results of the use of group guidance with simulation game techniques before being given a pretest result of 50.6% with a low category, after being given treatment changed to 67.6% with a moderate category, with an increase in the results of the pretest and posttest was 16 %. From the results of the pretest and posttest questionnaires regarding student collaboration using group guidance simulation game techniques using statistical analysis t test two paired samples obtained t-count results (-16,209) while  $t_{(table)}$  (2,776) where this shows that  $t_{count} (16,209) < t_{table} (2,776)$  then  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. Based on the data obtained from the researcher who participated in the group guidance with simulation game technique is effectively use to increase collaboration in student learning activities at SMP Kristen Palangka Raya.

**Keywords:** *Cooperation, Simulation Game.*

### A. PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk sosial, artinya manusia memerlukan bantuan dan kerja sama dengan manusia lainnya. Untuk mendapatkan bantuan dan kerja sama dari orang lain tentu harus ada interaksi diantaranya. Sehingga yang terjalin adalah saling membantu untuk mencapai tujuan tersebut atau dengan kata lain adanya kerja sama diantara kedua belah pihak (Samani,2012: 118).

Dalam dunia pendidikan pun siswa diajarkan untuk dapat menjalin kerja sama antara satu dengan yang lainnya. Guru bekerja sama dengan siswa agar siswa dapat memahami pelajaran dengan baik, antara siswa juga harus terjalin kerja sama agar dapat saling membantu dalam memahami pelajaran yang diberikan guru. Dalam kerja sama ada tujuan yang ingin di capai dan kedua belah pihak mendapatkan keuntungan (Soekanto, 2012:65).

Kerja sama dapat dilakukan antara satu orang dengan satu orang lainnya atau dengan sekelompok orang. Di sekolah kegiatan pembelajaran di kelas dapat berupa berupa tugas individual atau tugas kelompok. Dan semua siswa harus terlibat dan

dapat memberikan kontribusi agar tugas kelompok dapat terselesaikan dengan baik. Tugas kelompok tidak akan terlaksana dengan baik bila satu sama lain tidak mau bekerja sama.

Berdasarkan observasi dan wawancara di SMP Kristen Palangka Raya, diketahui bahwa kerja sama siswa yang rendah dalam menyelesaikan tugas kelompok, kurang komunikasi atau interaksi dengan teman kelompok, seperti adanya siswa yang tidak mengetahui anggota kelompoknya, kurang menghargai karena masih ada siswa yang sering menyangkal pendapat temannya atau mengkritik pekerjaan temannya, kurang memberi dukungan kepada teman dan saling menyalahkan, kurang dapat membangkitkan semangat teman dalam kelompok, kurangnya kebersamaan dalam menyelesaikan tugas dalam kelompok seperti hanya beberapa orang saja yang mau bekerja, dan hal ini memicu terjadinya perselisihan diantara siswa. Interaksi dalam kelompok dipengaruhi oleh perilaku timbal balik antar satu siswa dengan siswa lainnya. Perilaku rendahnya kerja sama pada satu orang tentu akan memberikan dampak pada siswa yang lainnya (Johnson, 2011: 166).

Kerja sama yang rendah pada diri siswa memerlukan penanganan yang tepat. Beberapa penelitian sebelumnya mengenai peningkatan kemampuan kerja sama adalah yang dilakukan oleh Pratiwi et.al.(2019) dan Setiyaningrum et.al. (2018).

Kemampuan kerja sama siswa juga dapat ditingkatkan melalui bimbingan kelompok. Sedanayasa et al.(2010:30) mengungkapkan bahwa layanan bimbingan kelompok dapat membantu siswa untuk mengoptimalkan kemampuannya. Salah satu kemampuan yang dapat dioptimalkan adalah kerja sama siswa.

Salah satu teknik yang digunakan dalam bimbingan kelompok adalah dengan teknik *simulation game*. Menurut Mapiare dalam Rusmana (2009:61) *simulation game* adalah melakukan suatu aktivitas yang menyenangkan berupa permainan yang memiliki tujuan tertentu.

Oleh karenanya, tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game* dalam meningkatkan kerja sama siswa di SMP Kristen Palangka Raya.

## **B. TINJAUAN TEORITIS**

### **1. Bimbingan dan Konseling**

Layanan bimbingan dan konseling sangat dibutuhkan oleh peserta didik di sekolah. Bimbingan dan konseling memungkinkan peserta didik untuk mendapat pelayanan baik secara individu maupun berkelompok yang berguna bagi peserta didik untuk mengetahui potensi yang mereka miliki dan dapat berkembang secara optimal. Sehingga siswa dapat berkembang baik dari sisi pribadi, sosial, belajar dan karir (Prayitno dan Amti, 2004).

Tujuan diberikannya layanan bimbingan dan konseling adalah agar peserta didik menjadi insan yang memiliki kecerdasan, memiliki iman dan takwa, memiliki

pribadi yang berbudi luhur, memiliki kemampuan dalam ilmu dan teknologi, sehat fisik dan psikologis, dan memiliki pribadi yang matang (Sukardi, 2002:28)

Terdapat beberapa bentuk layanan bimbingan dan konseling yang dapat diberikan kepada peserta didik, salah satunya adalah bimbingan kelompok (Sukardi, 2002: 43).

## **2. Bimbingan Kelompok**

Bimbingan kelompok merupakan kegiatan yang diberikan pada suatu kelompok dalam hal ini sekelompok peserta didik (Tohirin, 2008: 170). Mereka diberikan arahan dan bantuan agar dapat mengembangkan dirinya menjadi lebih baik. Dari kegiatan berkelompok ini siswa akan saling belajar dan mendapatkan pengalaman yang penting bagi dirinya (Winkel & Sri Hastuti, 2004: 565)

Bimbingan kelompok bagi peserta didik bertujuan agar terjalin interaksi yang baik dan dapat saling memberikan pengetahuan dan pengalaman dari individu yang satu kepada individu yang lain dalam kelompok, sehingga peserta didik dapat memiliki perencanaan dan dapat membuat keputusan yang tepat yang berguna bagi kehidupan mereka di masa yang akan (Wibowo, 2005:39).

Tahapan dalam kegiatan bimbingan kelompok diawali dengan tahap pembentukan, yaitu sejumlah peserta didik yang berkumpul menjadi satu kelompok dan semua anggota kelompok memiliki tujuan yang sama. Kemudian dilanjutkan ke tahap peralihan yaitu peserta didik semakin memfokuskan diri dan memiliki komitmen bersama untuk dapat mencapai tujuan kelompok. Tahap berikutnya adalah tahap kegiatan yaitu peserta didik dibimbing dan diberi pemahaman baik berupa pemberian materi ataupun membahas topik-topik tertentu yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai oleh kelompok. Selanjutnya adalah tahap pengakhiran yaitu setiap peserta didik membuat umpan balik mengenai kegiatan yang telah mereka lakukan dan dapat memahami bahwa kegiatan yang telah dilakukan sangat berguna bagi kehidupan mereka dan mereka dapat memperbaiki diri dan mengetahui langkah-langkah yang harus mereka lakukan di masa yang akan datang (Prayitno, 2004: 311)

Salah satu teknik yang dapat diterapkan dalam kegiatan bimbingan kelompok adalah permainan simulasi (*simulation games*) (Romlah, 2001: 87).

## **3. Permainan Simulasi (*Simulation Game*)**

Samani (2012 : 128) mengatakan permainan simulasi adalah suatu kelompok memperoleh suatu informasi baru dan kesadaran akan keadaan lingkungannya melalui permainan. Penjelasan tersebut menunjukkan bahwa permainan simulasi merupakan permainan yang dilakukan oleh sekelompok individu yang menghasilkan informasi tentang keadaan lingkungan yaitu mempelajari lingkungan, bekerjasama dengan anggota kelompok dan saling bekerjasama dalam memecahkan masalah.

Langkah-langkah permainan simulasi diawali dengan menentukan tujuan permainan simulasi, selanjutnya menentukan bentuk permainan simulasi yang akan

dilakukan. Kemudian pembimbing memberkan arahan terkait permainan simulasi yang akan dilakukan, seluruh anggota kelompok terlibat dalam permainan simulasi. Setelah permainan simulasi selesai pembimbing dapat memberikan evaluasi terkait kegiatan yang dilakukan dan manfaat yang didapat oleh anggota kelompok (Samani, 2012; 157).

#### 4. Kerjasama

Kerjasama merupakan kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang secara bersama-sama, didalamnya sangat diperlukan interaksi yang baik antar individu agar kelompok dapat mencapai tujuannya (Robert L.Clistrap dalam Roestiyah (2008:15).

Dalam mencapai tujuan kelompok setiap anggota kelompok harus dapat menyesuaikan diri dan saling menghargai (Zuriah, 2011: 14). Dengan demikian setiap anggota kelompok dapat menerima kekurangan dan kelebihan dari masing-masing anggota kelompok, saling membantu dan merikan mendorong agar potensi yang dimiliki setiap anggota kelompok dapat berkembang secara optimal (Djamarah, 2000: 7).

### C. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pre-eksperimental dengan jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Desain pre-eksperimental yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design* (Sugiono, 2015: 107)

Prosedur pengumpulan data diawali dengan melakukan observasi dan wawancara untuk memperoleh informasi mengenai rendahnya kerja sama siswa di SMP Kristen Palangka Raya. Jumlah populasi pada penelitian ini 44 siswa dari kelas VIII 1 dan VIII 2 di SMP Kristen Palangka Raya.

**Tabel 1**  
Populasi Penelitian

Kelas	L	P	Jumlah
VIII 1	9	14	23
VIII 2	10	11	21
Total			44

Sumber Data :TU SMP Kristen Palangka Raya 2018/2019

Sampel dalam peneliian ini adalah 5 orang siswa. Tehnik pengambilan sampel dengan menggunakan *purposive sampling* dengan kriteria siswa yang memiliki kemampuan kerja sama yang rendah.

**Tabel. 2**  
Sampel Penelitian

No	Jenis kelamin	Jumlah
1	Laki-laki	3
2	Perempuan	2
Jumlah		5

Setelah melakukan observasi dan wawancara selanjutnya dilakukan penyusunan angket (Sugiono, 2015: 308). Angket yang digunakan dalam penelitian ini Angket Kerja sama yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya dengan menggunakan Uji Validitas *Product Moment*. Angket yang telah valid digunakan untuk mengukur tingkat kerja sama siswa. Selanjutnya dilakukan analisis data dengan menggunakan *statistic non parametric* yang digunakan untuk menguji hipotesis komparatif rata-rata dua sampel bila datanya berbentuk interval atau ratio yaitu menggunakan t-test.

#### D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

##### 1. Hasil Penelitian

Berdasarkan pada tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pemberian layanan bimbingan kelompok dengan tehnik *simulation game* dalam meningkatkan kerjasama siswa di SMP Kristen Palangka Raya.

Untuk mempermudah dan memperjelas penjabarannya, dalam penelitian ini akan dipaparkan hasil penelitian mengenai perbedaan tingkat kerjasama siswa sebelum pemberian perlakuan dan setelah diberi perlakuan (bimbingan kelompok dengan tehnik *simulation game*), dengan menggunakan rumus uji-t dua sampel berpasangan.

Perbedaan hasil antara pre test dan post test di jelaskan melalui tabel berikut:

**Tabel.3**  
Peningkatan Presentase Hasil Analisis Pre-test dan Post-test

No	Kode Siswa	Pre test		Post Test		Skor Peningkatan %
		Skor %	Kriteria	Skor %	Kriteria	
1	V.L	50%	Rendah	69%	Tinggi	19%
2	K.R.N	51%	Rendah	69%	Tinggi	18%
3	H.R.B	51%	Rendah	70%	Tinggi	19%

4	C.T	52%	Rendah	66%	Sedang	14%
5	A.R	49%	Rendah	64%	Sedang	15%
Rata-Rata		50.6%	Rendah	67.6%	Sedang	16%

Dari hasil angket *pretest* dan *posttes* mengenai kerjasama siswa dengan menggunakan bimbingan kelompok teknik *simulation game* menggunakan analisis *statistic* uji t dua sampel berpasangan diperoleh hasil  $t_{hitung}$  (-16,209) sedangkan  $t_{tabel}$  (2.776) dimana hal ini menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  (-16,209) <  $t_{tabel}$  (2.776) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

## 2. Pembahasan

Dari hasil perhitungan pre-test dapat diketahui bahwa siswa yang dijadikan subjek dalam penelitian ini memiliki tingkat kerjasama yang rendah yaitu dengan jumlah rata-rata 50.6 dan di bulatkan menjadi 50 dengan rata-rata persentase yang diperoleh sebesar 50% dan termasuk dalam kategori rendah. Pada masing-masing siswa dapat terlihat bahwa kemampuan kerjasama siswa dapat dikatakan rendah yaitu antara 36,0% < 52,0%. Kemudian setelah diberikan perlakuan berupa bimbingan kelompok dengan tehnik *simulation game* diketahui bahwa hasil *post-test* tingkat kerjasama siswa yang di berikan kepada kelima siswa sudah mengalami peningkatan. Yaitu dengan persentase rata-rata sebesar 67% dalam kategori sedang.

Hal ini menunjukkan bahwa bimbingan kelompok dengan tehnik *simulation game*, dapat meningkatkan kerja sama siswa. Sejalan dengan pendapat Surjadi (1989 : 128 ) mengatakan permainan simulasi adalah suatu kelompok memperoleh suatu informasi baru dan kesadaran akan keadaan lingkungannya melalui permainan. Penjelasan tersebut menunjukan bahwa permainan simulasi merupakan permainan yang dilakukan oleh sekelompok individu yang menghasilkan informasi tentang keadaan lingkungan yaitu mempelajari lingkungan, bekerjasama dengan anggota kelompok dan saling bekerjasama dalam memecahkan masalah. Navizatun (2018) dalam skripsinya juga menggunakan tehnik *simulation game* untuk meningkatkan kerja sama siswa. Dan hasilnya terjadi peningkatan kemampuan kerja sama siswa.

## E. KESIMPULAN DAN SARAN

### 1. Kesimpulan

Berdasarkan data yang ada maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kerja sama siswa dengan menggunakan tehnik *simulation game* pada siswa di SMP Kristen Palangka Raya tahun ajaran 2019-2020.

Tehnik *simulation game* yang bisa diberikan dalam layanan bimbingan kelompok dapat bervariasi, dan hendaknya menggunakan permainan berkelompok agar dapat

melatih kerja sama siswa. Dengan tehnik *simulation games* maka siswa dapat melatih kerja sama dengan cara yang menyenangkan.

## 2. SARAN

Penelitian yang dilakukan ini dapat memberikan masukan kepada guru Bimbingan Dan Konseling mengenai pemberian layanan bimbingan kelompok yang dapat membantu siswa dengan cara yang menarik dan menyenangkan sehingga tujuan layanan dapat terwujud. Penelitian ini juga dapat menjadi gambaran kepada peserta didik bahwa layanan BK adalah bentuk layanan yang menarik dan menyenangkan sekaligus dapat membantu peserta didik untuk berkembang dengan lebih baik.

Saran yang bisa diberikan kepada peneliti lain adalah bahwa layanan bimbingan kelompok dengan *simulation game* masih dapat dilakukan dengan berbagai macam variasi permainan dan akan lebih baik bila menggunakan permainan berdasarkan kearifan budaya lokal.

## DAFTAR PUSTAKA

Djamarah, Syaiful Bahri. (2000) *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaktif Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta

Khasanah, Navizatun (2018) *Peningkatan Kerjasama Anggota Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) Menggunakan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Simulasi Game Di SMA 1 Bae Kudus*. Skripsi Sarjana Thesis, Universitas Muria Kudus.

Johnson, Elaine B. (2011). *Contextual Teaching and Learning Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasikkan dan Bermakna*, Bandung: Kaifa Learning

Pratiwi, Ika Ari et.al.(2019). Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Model Project Based Learning (Pjbl) Berbantuan Metode Edutainment Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Ilmiah Kependidikan* Vol.8 No.2. ISSN 2087-9385.

Prayitno dan Amti, E.(2004).*Dasar-Dasar Bimbingan Dan Koseling*. Jakarta: Rineka Cipta

Roestiyah.(2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Romlah, Tatiek. (2001). *Teori Dan Praktek Bimbingan Dan Konseling Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang Press.



- Rusmana, Nandang (2009). *Permainan (Game & Play)*. Bandung: Rizki Press
- Samani, Muchlas, Hariyanto. (2012). *Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sedanayasa, Gede et al. (2010). *Dasar-Dasar Bimbingan Konseling*. Singaraja: Jurusan Bimbingan Konseling.
- Setyaningrum, Vivi Fajar et al. (2018) Peningkatan Pemahaman Konsep Dan Kerjasama Siswa Kelas X Melalui Model Discovery Learning. Prosiding Seminar Nasional Matematika.
- Soekanto, Soerjono. (2012). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Penerbit CV. Alfabeta: Bandung
- Sukardi, Dewa Ketut. (2002). *Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah*. Jakarta: Rineka
- CiptaTohirin. (2008). *Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dan Madrasah*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Wibowo, Mungin Eddy. (2005). *Konseling Kelompok Perkembangan*. Semarang: UNNES Press
- Winkel, W.S. dan Hastuti, Sri. (2005). *Bimbingan Dan Konseling Di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi
- Zuriah, Nurul. (2011). *Pendidikan Moral Dan Budi Pekerti Dalam Perspektif Perubahan*. Jakarta: PT Bumi Aksara