



PENGEMBANGAN MODEL BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK GAME UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA

Chazanah Erawati✉

Prodi Bimbingan Konseling, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Oktober 2013
Disetujui Oktober 2013
Dipublikasikan November 2013

Keywords:
Counseling Groups ;
Gaming Techniques;
Creativity

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan model bimbingan kelompok berbasis nilai-nilai budaya Muna yang efektif untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa? Desain penelitian ini menggunakan metode *Educational Research and Development*, dengan jumlah sampel sebanyak 10 siswa dipilih secara purposive sampling dari 304 populasi. Pengambilan sampel sebanyak 10 orang siswa, agar dalam proses pemberian *treatment* dalam kegiatan bimbingan efektif dan optimal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model bimbingan kelompok berbasis nilai-nilai budaya Muna terbukti efektif untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa. Model bimbingan kelompok berbasis nilai-nilai budaya Muna yang dikembangkan merupakan sebuah proses pemberian bantuan oleh konselor kepada individu dengan berlandaskan pada nilai-nilai budaya Muna, agar individu mengenali dirinya, mengenali lingkungannya dan mampu berpikir secara obyektif dalam memaknai kehidupan baik di sekolah maupun di lingkungan sosialnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model bimbingan kelompok berbasis nilai-nilai budaya Muna efektif untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa. Tingkat kecerdasan emosional siswa sebelum bimbingan kelompok adalah 42.73% dan setelah bimbingan kelompok meningkat menjadi 52.83%. Terjadi peningkatan sebesar 10.09%. Peningkatan tersebut terjadi pada semua aspek kecerdasan emosional.

Abstract

Vocational students as the next generation is to face the new personal current era of globalization is rapidly increasing. Vocational students is also a generation that the government is expected to get a job, able to spot opportunities and develop themselves in the future. In order to create a generation that is able to face the globalization takes creative people. In fact many graduates of vocational students who are unable to face the globalization flows from not being able to think creatively. The need to provide services BK teachers to improve students' creativity, so arranged with the Group Tutoring Techniques to Increase Creativity Game. The research approach using Research and Development (R & D) with the First phase, a preliminary study. Second, the development stage. Third, the validation phase. Mixed method design method of sequence used in this study by combining quantitative and qualitative approaches. Quantitative approach is used to assess students' creativity and effectiveness of group counseling models with game techniques to boost creativity, while the qualitative approach is used to know the validity of the rational model of bimbingan kelompok with game techniques to boost creativity. Technically done by descriptive analysis methods, methods of collaborative participation, and quasi-experimental methods.

© 2013 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Kampus Unnes Bendan Ngisor, Semarang, 50233
Email: pps@unnes.ac.id

ISSN 2252-6889

Pendahuluan

Kemajuan teknologi menuntut generasi yang mampu bersaing, produktif, serta memiliki efektifitas yang tinggi, maka salah satu dasar untuk mendapatkannya yaitu dengan meningkatkan kreativitas. Kreativitas memungkinkan orang untuk membangun dirinya. Orang kreatif umumnya mengetahui permasalahan dengan sangat baik dan disiplin sehingga cenderung mampu keluar dari permasalahan lebih cepat daripada orang yang kreativitasnya rendah. Orang kreatif juga mampu melihat peluang yang ada.

Kreativitas bukan faktor bawaan atau keberuntungan tapi dapat dipelajari melalui pendidikan informal dalam keluarga, sekolah, maupun nonformal dalam masyarakat. Terdapat beberapa pendapat yang menyatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan dasar yang dapat dikembangkan dan dipengaruhi beberapa faktor yaitu intelegensi, jenis kelamin, status sosial ekonomi, urutan anak dalam keluarga, serta lingkungan desa dan kota. Sekarang ini masyarakat masih memandang kreativitas adalah genius yang bersifat bawaan sehingga tidak bisa di upayakan, sehingga upaya peningkatan kreativitas sering diabaikan.

Kreativitas merupakan bagian integral dari proses pendidikan di sekolah dan perlu dikembangkan karena dengan kreativitas Siswa bisa memahami dan menggali dirinya, membuat gagasan-gagasan baru sesuai pemikiran yang ada dalam diri, serta mengembangkan kemampuan evaluasi diri. Empat alasan pentingnya kreativitas. *Pertama*; dengan berkreasi siswa dapat mewujudkan dirinya dan ini merupakan kebutuhan pokok manusia, *Kedua*; Kreativitas atau cara berpikir kreatif dalam kemampuan siswa untuk menemukan cara baru dalam memecahkan suatu masalah, *Ketiga* ; Bersibuk diri secara kreatif tidak saja berguna tapi juga memberikan kepuasan pada individu tersebut, *Keempat* ; Kreativitaslah yang memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas dan taraf hidupnya (Munandar, 2004 ; 30). Dengan kreativitas akan menodorong manusia untuk membuat ide-ide, penemuan-penemuan atau teknologi baru yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat luas.

Dengan keadaan tersebut di atas siswa SMK perlu memiliki kreativitas, karena dengan kreativitas siswa bisa menghubungkan berbagai informasi yang diperoleh sehingga bisa memecahkan persoalan yang ada secara realistis, sehingga bisa membaca peluang yang ada. Misal

sulitnya mencari pekerjaan maka siswa bisa mencari peluang lain yaitu berwirausaha secara mandiri. Dengan kreativitas yang dimiliki, siswa juga dapat menciptakan sesuatu yang baru, misal siswa jurusan tata busana bisa merancang busana dengan model yang unik dan mempesona. Dengan kreativitas pula siswa mampu menyampaikan ide atau pendapat secara spontan dengan percaya diri di depan umum untuk pengembangan diri, pembangunan masyarakat, juga merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia yaitu kebutuhan akan perwujudan diri.

SMK N 1 merupakan Sekolah Menengah Kejuruan dengan "Tata Busana" salah satu program studinya, membutuhkan siswa-siswa yang memiliki kreativitas. Sebagai sekolah Kejuruan yang harus bersaing dalam dunia kerja di lapangan, dibutuhkan siswa yang mampu berpikir kreatif untuk memecahkan masalah yang ada misal sulitnya mencari pekerjaan sehingga harus mampu mengelola informasi untuk mendapatkan peluang lain, atau siswa dituntut untuk menjadi pribadi yang mampu menciptakan ide-ide baru dan menyampaikannya secara spontan dan berani agar diakui oleh masyarakat dan mampu bersaing di pasaran.

Berdasar data dari guru kelas, guru mata pelajaran serta guru praktek, gejala yang muncul adalah siswa seringkali hanya duduk diam mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru tanpa mengeluarkan pendapat atau gagasan. Pada mata pelajaran praktek terlihat sekali siswa hanya meniru rancangan yang telah ada atau meniru hasil karya orang lain, serta ketika ada masalah, mereka tidak mampu memecahkan masalah dengan baik.

Dari informasi guru BK yang bertugas di Bursa Krja Khusus diperoleh informasi bahwa perusahaan yang merekrut siswa jurusan Tata Busana adalah PT. Ungaran Garment dan PT. Tirta Kusuma. Perekrutan pegawai dilaksanakan tiap tahun dan siswa yang bisa tertampung di perusahaan tersebut hanya sekitar 30% dari jumlah siswa. 70% siswa yang tidak terekrut hanya menunggu adanya peluang bagi mereka. Mereka tidak bisa berpikir kreatif untuk mencari peluang lain atau mencari gagasan dalam menyelesaikan masalah yang mereka hadapi.

Untuk membantu meningkatkan kreativitas siswa, ada beberapa cara untuk menyelesaikannya diantaranya melalui Bimbingan Konseling dengan teknik game. Bimbingan kelompok merupakan suatu kegiatan yang mengandung unsur psikopedagogis yang memanfaatkan dinamika kelompok, dengan jumlah anggota kelompok yang dibatasi 10 –

15 orang, sehingga memungkinkan pemimpin kelompok dapat melakukan pendekatan personal serta dilakukan secara berkesinambungan yang berisi pemberian informasi tentang bagaimana menyampaikan pendapat atau ide di depan umum. Teknik game yang dipakai dalam Bimbingan kelompok inipun bisa membantu untuk pencapaian kreativitas karena dengan game siswa dituntut untuk berpikir, beraksi dan berusaha untuk memecahkan masalah yang ada.

Untuk meningkatkan kreativitas, peneliti mencoba mengembangkan model Bimbingan Kelompok dengan teknik game, karena Bimbingan kelompok yang ada dianggap tidak menarik dan belum secara khusus dilaksanakan untuk meningkatkan kreativitas siswa. Game biasanya dilaksanakan hanya untuk melatih ketrampilan fisik dan bersenang-senang. Menurut peneliti, game memang kegiatan yang menyenangkan, tapi tanpa disadari game dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan kreativitas. Perpaduan Bimbingan kelompok melalui dinamika kelompok yang didalamnya terdapat teknik game mampu membuat siswa memecahkan masalah atau mengambil keputusan, menciptakan ide-ide atau gagasan-gagasan baru serta berani menyampaikannya di depan umum.

Memperhatikan hal di atas, peningkatan kreativitas siswa di SMK Negeri 1 Tegal tidak dapat terselesaikan melalui kegiatan belajar-mengajar saja, tetapi dimungkinkan akan terselesaikan apabila disekolah diselenggarakan kegiatan layanan bimbingan kelompok.

Fenomena di atas dapat dimaknai sebagai petunjuk yang mengandung beberapa implikasi, *pertama*, layanan bimbingan kelompok di SMK telah ada, namun dalam pelaksanaannya belum memfokuskan pada peningkatan kreativitas. *Kedua*, agar siswa SMK memiliki kreativitas maka perlu dikembangkan bimbingan kelompok dengan teknik game yang kegiatannya lebih menyenangkan daripada kegiatan Bimbingan kelompok yang pernah ada.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2009: 407).

Berdasarkan rancangan penelitian dan pengembangan model, maka prosedur

pengembangan model dalam penelitian ini meliputi tahap-tahap sebagai berikut: (1) Telaah kondisi Objektif di lapangan, Kajian Teori dan Kajian Hasil Penelitian (2) Merancang Model BKp dengan teknik game Hipotetik (3) Uji Kelayakan (Rasional) Model Hipotetik, (4) Perbaikan Model Hipotetik (Teruji I), (5) Uji Lapangan (Empirik) Model Hipotetik dan (6) Model "Akhir" Bimbingan Kelompok (Teruji II).

Desain Uji Coba Model Bimbingan Kelompok dengan teknik game

Model bimbingan kelompok dengan teknik game untuk meningkatkan kreativitas siswa ini diujikan pada siswa kelas XI SMK N 1 Tegal. Uji coba dilakukan dengan 10 siswa kelas XI sebagai anggota kelompok, dan dilakukan sebanyak delapan kali pelaksanaan bimbingan kelompok.

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI yang diambil dengan teknik *purposive sampling* sebanyak 10 siswa.

Ada dua jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer dalam penelitian ini digali dan diperoleh dari sumber pertama, yaitu: melalui skala psikologis sebagai instrument utama. Sedangkan Jenis data sekunder digali melalui karangan ilmiah yang ditulis para pakar pendidikan khususnya pakar bimbingan konseling, jurnal, majalah-majalah, dan publikasi dari berbagai media guna menganalisis kreativitas siswa.

Instrumen yang dikembangkan dalam bentuk skala psikologis, panduan wawancara dan instrument validasi. Ketiga instrumen tersebut digunakan untuk 1) panduan wawancara untuk mengungkap data tentang pelaksanaan bimbingan kelompok di sekolah, 2) berupa skala psikologis kreativitas untuk mengukur tingkat kreativitas siswa dan 3) instrument validasi

Teknis Analisis Data

Sejalan dengan prosedur penelitian ini, maka analisis data dalam studi ini diarahkan dalam tiga tahap penelitian. Tahap pertama dilakukan analisis secara kuantitatif dan kualitatif, tahap dua dianalisis secara kualitatif dan analisis tahap ketiga dilakukan melalui prosedur kualitatif dan kuantitatif

Hasil dan Pembahasan

Bimbingan kelompok di SMK N 1 Tegal telah dilaksanakan berjalan namun belum maksimal, dikarenakan beberapa hambatan baik dari segi waktu, biaya, siswa, guru pembimbing/konselor, wali kelas, kepala sekolah serta sarana

dan prasarana dan sebagainya. Sedangkan hasil studi pendahuluan tentang kreativitas siswa yang dilakukan pada kelas XI jurusan Tata Busana dengan responden 58 siswa diperoleh hasil 21% siswa memiliki tingkat kreativitas tinggi, 62% siswa memiliki kreativitas sedang dan 17% siswa memiliki kreativitas tinggi.

Model bimbingan kelompok dengan teknik game dikembangkan berdasarkan hasil analisis paduan antara temuan empiris/kondisi obyektif lapangan dengan kaidah-kaidah bimbingan kelompok yang bersifat konseptual (yaitu kajian teoritik, hasil-hasil penelitian) dan ketentuan formal pelaksanaan bimbingan kelompok di SMK, yang dirancang secara kolaboratif.

Bimbingan kelompok dengan teknik game adalah layanan bimbingan yang diberikan secara kelompok dengan memanfaatkan dinamika kelompok, dan game sebagai media dengan tujuan meningkatkan kreativitas anggota kelompok

Tujuan umum dari Bimbingan Kelompok dengan teknik game adalah berkembangnya kemampuan sosialisasi para anggotanya, menumbuhkan rasa percaya diri, dan meningkatkan kemampuan intelektual. Secara khusus tujuannya adalah meningkatkan kreativitas anak dengan ciri-ciri (1) kelancaran (fluency); (2) Keluwesan (flexibility) (3) Keaslian (originality) (4) Penguraian (elaboration)

Uji Kelayakan Model Bimbingan Kelompok Teknik Game untuk meningkatkan kreativitas.

Untuk menghasilkan model bimbingan kelompok dengan teknik game yang teruji secara efektif, maka diperlukan adanya uji kelayakan model secara rasional. Uji kelayakan model secara rasional ini dilakukan melalui penilaian pakar dan penilaian praktisi.

Hasil Uji Lapangan terhadap peningkatan kreativitas siswa

Uji lapangan dilaksanakan di SMK dengan mengambil anggota kelompok sejumlah 10 siswa, dan dilakukan model bimbingan kelompok dengan teknik game sebanyak 8 kali selama bulan April s.d Juni 2013.. Implementasi bimbingan kelompok dengan teknik game untuk meningkatkan kreativitas siswa, peneliti mengambil topik tugas. Topik yang diangkat adalah topik yang berkaitan dengan kreativitas siswa SMK dengan menggunakan game., yaitu meliputi: Menghasilkan jawaban terhadap suatu masalah (BKp.pertemuan 1), Menghasilkan jawaban dalam waktu singkat (BKp pertemuan 2), Menghasilkan jawaban dalam waktu singkat (BKp pertemuan 3), Menjawab persoalan dari

berbagai sudut pandang (BKp pertemuan 4), Menghasilkan pendapat berbeda dari yang lain (BKp pertemuan 5), Menjelaskan gagasan secara rinci (BKp pertemuan 6), Membuat hasil karya baru (BKp pertemuan 7), Menyelesaikan tugas sesuai harapan (BKp pertemuan 8)

Perubahan tingkat kreativitas siswa antara pre test dan post test menunjukkan perubahan yang signifikan, yaitu mengalami kenaikan sebesar 56.9 poin atau 18%. Sebelum diberi layanan rata-rata subyek pada katagori rendah, setelah diberi layanan bimbingan kelompok dengan teknik game menjadi katagori Tinggi.

Hasil Uji Keefektivan Model Bimbingan Kelompok Teknik game Untuk Meningkatkan Kreativitas.

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan statistik uji t. Untuk memudahkan pengujian, peneliti menggunakan program pengujian SPSS 17

Hasil dari perhitungan dapat disimpulkan bahwa dengan nilai $t = 10.940$ dikonsultasikan dengan t tabel dengan taraf signifikan 5% = 2.228 maka dihasilkan $t_{tes} > t_{tabel}$ ($10.940 > 2.228$) maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis H_a diterima dan H_o ditolak. Kesimpulannya berarti terdapat perbedaan kreativitas siswa antara sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik game dengan sebelum diberikan atau terdapat perbedaan antara skor *pre-test* dengan skor *post-test* yang berarti ada efektifitas model terhadap kreativitas siswa.

Pembahasan Produk Akhir

Dari hasil penelitian diketahui bahwa rata-rata kreativitas setelah diberi layanan bimbingan kelompok dengan teknik game naik sebesar 56.9 poin atau 18%. Sebelum diberi layanan rata-rata subyek pada katagori rendah, setelah diberi layanan bimbingan kelompok dengan teknik game menjadi katagori Tinggi.

Dengan penerapan model bimbingan kelompok dengan teknik game ini, peneliti merumuskan sebuah layanan bimbingan kelompok dengan pendekatan berbeda yaitu teknik game, dengan kegiatan yang penuh dengan game-game sesuai dengan karakteristik siswa SMK, maka terbukti bahwa model bimbingan kelompok dengan teknik game ini efektif untuk meningkatkan kreativitas.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

Pelaksanaan bimbingan kelompok di SMK N 1 Tegal telah dilaksanakan oleh

konselor namun belum maksimal dan frekuensi pelaksanaannya jarang serta bersifat insidental. Sedangkan kondisi kreativitas siswa SMK N 1 Tegal diperoleh hasil 21% tingkat kreativitas tinggi, 62% tingkat kreativitas sedang dan 17% tingkat kreativitas rendah.

Rumusan model bimbingan kelompok dengan teknik game disusun dengan berdasarkan pada teknik game sehingga memiliki spesifikasi yang berbeda dari model bimbingan kelompok yang sudah ada di sekolah.

Kelayakan model bimbingan kelompok teknik game telah divalidasi oleh 2 orang pakar bimbingan dan konseling yang berkompeten dan mendalami pelaksanaan bimbingan kelompok.

Model bimbingan kelompok dengan teknik game yang dikembangkan dinilai efektif untuk meningkatkan kreativitas. Hal ini dapat dilihat dari nilai uji t sebesar 10.940 dikonsultasikan dengan dengan t tabel dengan taraf signifikan 5% = 2.228 maka nilai $t_{tes} > t_{tabel}$ atau $10.940 > 2.228$ yang berarti H_0 diterima dan H_a ditolak. Itu artinya ada perbedaan kreativitas siswa antara sesudah diberi layanan bimbingan kelompok teknik game dengan sebelum diberi layanan yang berarti ada keefektifan model terhadap kreativitas siswa.

Berdasarkan simpulan penelitian di atas, penulis mengemukakan beberapa saran sebagai berikut :

Kepala sekolah hendaknya melengkapi sarana berupa ruang kegiatan Bimbingan konseling yang memadai agar BK di sekolah dapat terlaksana dengan baik

Model bimbingan kelompok dengan teknik game ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif bagi guru pembimbing/konselor di sekolah dalam memaksimalkan mutu dan kualitas pelaksanaan layanan bimbingan kelompok di sekolah khususnya dalam meningkatkan kreativitas

Hasil penelitian pengembangan ini memberi kontribusi teoretis berupa input konseptual dan metodologis berkaitan dengan perluasan khasanah pengetahuan tentang konsep dan praktik bimbingan kelompok yang dapat dimanfaatkan oleh pembelajar dan peneliti lain sebagai salah satu sumber acuan referensi dalam mengkajikembangkan produk lain yang relevan dengan bimbingan kelompok.

Ucapan Terimakasih

Yth. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum.
Rektor Universitas Negeri Semarang

Yth. Prof. Dr. Samsudi, M.Pd. Direktur
Program Pascasarjana Universitas Negeri
Semarang

Yth. Dr. Anwar Sutoyo, M.Pd. Ketua
Program Studi Bimbingan dan Konseling
Universitas Negeri Semarang

Daftar Pustaka

- Juntika, Nurihsan. *Strategi Layanan Bimbingan Konseling*. Bandung : Rafika Aditama
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- Prayitno & Erman Amti. *Dasar-Dasar Bimbingan Konseling*. Jakarta : Rineka Cipta
- Romlah, Tatiek. 2001. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Cetakan ke-1. Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang
- Rusmana, Nandang. 2009. *Permainan (Game & Play)*. Bandung : Rizqi Press
- Supriadi, D. 2001. *Kreativitas, Kebutuhan dan Perkembangan Iptek*. Bandung : Alfabeta
- Sutoyo, Anwar. 2009. *Pemahaman Individu*. Semarang : CV. Widya Karya
- Suwarjo & Eva Imania Eliasa. 2011. *55 Permainan (games) dalam Bimbingan Konseling*. Yogyakarta : Paramitra Publishing
- Winkle, WS dan Hastuti, S. 2006. *Bimbingan Konseling di Institusi Sekolah*. Yogyakarta : Media Abadi