

Upaya Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Dengan Menggunakan Pembelajaran Game Based Learning Dalam Layanan Bimbingan Klasikal Pada Siswa Kelas XI PPLG 1 SMK Negeri 2 Semarang

Dian Fitriani¹, Siti Fitriana², Alis Nihlatin Nisa³

Bimbingan dan Konseling, Universitas PGRI Semarang, SMK Negeri 2 Semarang
E-mail: dianfitriani486@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK). Penelitian ini dilatar belakangi oleh peserta didik yang belum memiliki keterampilan kolaborasi yang baik dimana pada kelas XI PPLG 1 terdapat peserta didik yang rata-rata memiliki keterampilan kolaborasi yang rendah terlihat dari peserta didik yang tidak suka berbaur dengan teman satu kelas, suka mengerjakan tugas sendiri, kurang bisa beradaptasi dengan teman satu kelompok. Dari permasalahan tersebut selanjutnya peneliti melakukan tindakan berupa pemberian layanan bimbingan klasikal dengan metode game based learning. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan metode game based learning dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi pada peserta didik. Penelitian ini dilakukan di SMK N 2 Semarang. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI PPLG 1 yang berjumlah 36 siswa yang belum memiliki keterampilan kolaborasi yang baik. Hasil dari penelitian yang dilakukan yaitu diperoleh peningkatan nilai yang signifikan, dengan hasil rata-rata pra siklus 0%, siklus I 34%, siklus II 62%. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan klasikal dengan metode game based learning dalam upaya meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik kelas XI PPLG 1 SMK N 2 Semarang terdapat adanya peningkatan keterampilan kolaborasi peserta didik.

Kata kunci: layanan bimbingan klsikal, Metode Game Based Learning, Keterampilan kolaborasi

ABSTRACT

This research is Guidance and Counseling Action Research (PTBK). This research is motivated by students who do not have good collaboration skills, where in class less able to adapt with friends in the group. Based on these problems, the researcher then took action in the form of providing classical guidance services using the game based learning method. The aim of this research is to find out whether classical guidance services using game based learning methods can improve collaboration skills in students. This research was conducted at SMK N 2 Semarang. The research subjects were 36 class XI PPLG 1 students who did not have good collaboration skills. The results of the research carried out were that a significant increase in value was obtained, with an average pre-cycle result of 0%, cycle I 34%, cycle II 62%. From the research results, it can be concluded that classical guidance services using game based learning methods in an effort to improve the collaboration skills of class XI PPLG 1 SMK N 2 Semarang students have increased collaboration skills.

Keywords: Classical Guidance Services, Game Based Learning , Collaboration Skill.

1. PENDAHULUAN

Kolaborasi merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik di abad 21 ini. Mengingat banyaknya manfaat yang dapat dirasakan dalam berbagai konteks baik pada dunia pendidikan, dunia kerja, kehidupan bermasyarakat. Melalui keterampilan kolaborasi dapat meningkatkan hubungan sosial pada siswa. Menurut Hambali dalam (Rifani dkk, 2023) mengatakan bahwasannya kolaborasi dalam proses pembelajaran ialah kemampuan yang dijalankan oleh beberapa peserta didik untuk saling menghasilkan hubungan timbal balik hingga tampak kebersamaan dan kesolidan untuk mencapai tujuan yang dicita-citakan. Namun, keterampilan kolaborasi tidak dapat diperoleh secara langsung tetapi perlu dilatih secara konsisten melalui berbagai kegiatan yang melibatkan interaksi antar individu. Sedangkan menurut Sunbanu dalam (Rifani dkk, 2023) mengatakan bahwa Keterampilan kolaborasi ialah bentuk keahlian yang dimiliki setiap orang agar dapat melakukan suatu pekerjaan atau tugas dengan cara bekerjasama untuk mencapai suatu tujuan. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Kolaborasi merupakan kerjasama yang terjalin antara 2 orang atau lebih dalam suatu kelompok dimana setiap anggota kelompok dapat saling bertukar pikiran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan tidak semata-mata hanya untuk mencerdaskan siswa dalam kemampuan akademik saja melainkan juga dalam pembentukan karakternya. Sekolah dan para pendidik memiliki peran yang sangat penting untuk pembentukan

karakter melalui pemberian salah satunya diantaranya adalah layanan bimbingan dan konseling yang diberikan langsung oleh Guru Bimbingan dan Konseling (Guru BK) yang ada disekolah, bentuk layanan yang diberikan berupa layanan dasar, layanan responsif. Namun tidak jarang pemberian layanan terkadang belum mampu meningkatkan atau mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Bimbingan klasikal menurut Panduan

Operasional Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling merupakan kegiatan layanan yang diberikan kepada peserta didik/konseli dalam satu kelompok belajar dan dilaksanakan di dalam kelas secara tatap muka antara guru pembimbing / konselor dan peserta didik / konseli. Mastur & Triyono (2014) menambahkan bahwa bimbingan klasikal merupakan suatu bimbingan yang diberikan untuk mencegah masalah-masalah perkembangan yang meliputi informasi Pendidikan, pekerjaan, personal, dan social yang dilaksanakan dalam bentuk pengajaran di dalam suatu ruang kelas berisi 20-25 siswa yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman diri dan perubahan sikap menggunakan berbagai media dan dinamika kelompok. Dapat disimpulkan bahwa bimbingan klasikal merupakan suatu layanan yang diberikan guru bimbingan dan konseling kepada peserta didik sebagai upaya pencegahan permasalahan yang mungkin akan terjadi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara adalah ditemukan permasalahan rendahnya keretampilan kolaborasi peserta didik dalam mengikuti layanan bimbingan klasikal. Terlihat masih banyak peserta didik terlihat menyendiri dan enggan untuk berbaur dengan teman satu kelasnya. Terlihat beberapa siswa terlihat asik dengan circlenya dan sulit berinteraksi dengan teman yang lain. Selain itu berdasarkan hasil dari skala psikologis terkait keterampilan kolaborasi ditemukan adanya permasalahan pada item "Saya bersedia untuk mengambil tugas tambahan untuk membantu anggota lainnya yang membutuhkan bantuan." sebesar 30, 6% menjawab tidak, berada pada kategori tinggi yang artinya sebanyak 30,6% tidak mau membantu anggota kelompok yang sedang membutuhkan bantuan, pada item "Saya dapat beradaptasi dengan cepat dalam berbagai peran." sebesar 33,3 % menjawab tidak dan berada pada kategori tinggi yang artinya sbesar 33,3 % siswa tidak mudah untuk beradaptasi dengan berbagai

macam peran, pada item “Saya memiliki kemampuan untuk bekerja dalam tim.” sebesar 8,3 % menjawab tidak dan berada pada kategori sedang yang artinya 8,3% tidak memiliki kemampuan untuk bekerja dalam tim. Dan pada item “Saya siap dikelompokkan dengan siapa saja.” sebesar 30,3% menjawab tidak dengan kategori tinggi yang artinya sebanyak 30,3% tidak siap dikelompokkan dengan siapa saja. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik belum memiliki keterampilan kolaborasi. Agar tujuan dari pendidikan dan layanan dapat tercapai salah satu tolak ukur keberhasilan dalam pemberian layanan adalah peserta didik dapat berkolaborasi dengan teman saat proses pemberian layanan berlangsung.

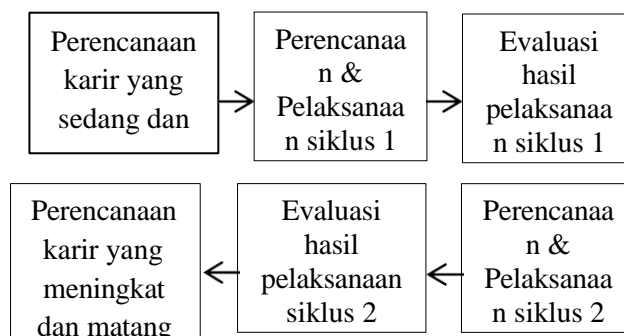
Game based learning memiliki nilai pembelajaran yang tinggi dalam melatih ketrampilan siswa untuk berpikir kritis, melatih cara berkomunikasi dalam sebuah kelompok dan melatih bagaimana cara mengambil sebuah keputusan secara tepat (Wibawa, 2021 : 20). Penggunaan game based learning dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan kemampuan berpikir kritis. Saat menyelesaikan sebuah game siswa mendapati sebuah tantangan untuk dapat melanjutkan pada tahapan selanjutnya. Kondisi tersebut dapat membiasakan siswa untuk berfikir kritis serta dapat mengkomunikasikan dengan teman nya untuk dapat menyelesaikan sebuah game. sehingga proses belajar mengajar menjadi bermakna seperti yang dikatakan (Priyonggo, 2010 : 8) bahwa terbukti apabila pembelajaran dengan menggunakan metode game cenderung sangat efisien apabila diterapkan. Game bagi anak adalah suatu proses kreatif untuk mengeksplor kemampuan yang ada pada dirinya serta dapat mempelajari ketrampilan ataupun ide-ide baru.

Berdasarkan Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Samosir (2023) menunjukkan keterampilan kolaborasi siswa sebelum menggunakan model pembelajaran game based learning terlihat dari aktifitas siswa dalam proses belajar mengajar selama proses pembelajaran sangat rendah dimana 12 orang siswa telah memenuhi nilai KKM

dan 23 orang siswa blum memenuhi nilai KKM dengan nilai rata-rata 68. Keterampilan berkolaborasi siswa setelah menggunakan model pembelajaran game based learning terlihat dari aktifitas siswa dalam proses belajar mengajar setelah menggunakan model pembelajaran game based learning selama poses pembelajaran sudah meningkat dimana 34 orang siswa telah memenuhi nilai KKM dan 1 orang siswa belum memenuhi nilai KKM dengan nilai rata-rata 73, 8. Terdapat pengaruh model pembelajaran game based learning terhadap keterampilan kolaborasi siswa.

Berdasarkan apa yang telah diuraikan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah model pembelajaran game based learning dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa kelas XI PPLG 1 SMK Negeri 2 Semarang.

Kerangka berfikir



Gambar 1. Kerangka Berpikir

2. METODE PELAKSANAAN

Metode penelitian ini merupakan metode penelitian tindakan kelas. Jenis penelitian ini berbeda dari jenis penelitian deskriptif ataupun eksperimen. Menurut Imam Tadjri (2012:7) PTBK merupakan penelitian kolaboratif yaitu suatu penelitian kerjasama antara konselor dengan teman sejawatnya dimana mereka bekerja. Teman sejawat bisa teman seprofesi (sesama konselor), guru bidang studi, atau pemimpin terkait. Sedangkan menurut Dede Rahmat Hidayat & Aip Badrujaman (2012:12) mengatakan penelitian tindakan bimbingan dan konseling adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mempelajari suatu masalah, mencari solusi serta melakukan perbaikan atas suatu program sekolah atau kelas yang khusus. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan bimbingan dan konseling merupakan tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan atau menurunkan suatu permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran, teknik pembelajaran, media pembelajaran dan lain-lain. Subyek pada penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada siswa kelas XI PPLG 1 SMK Negeri 2 Semarang tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 36 peserta didik. Pada penelitian tindakan bimbingan dan konseling ini terdiri dari beberapa siklus. Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti pada setiap siklusnya yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, evaluasi dan refleksi. Setelah pelaksanaan siklus pertama peneliti akan kembali melakukan perencanaan untuk melakukan siklus selanjutnya jika diperlukan, siklus akan terus dilakukan sampai pada tujuan penelitian tindakan bimbingan dan konseling tercapai atau masalah yang ada dapat teratasi.

Pada proses observasi dan evaluasi peneliti/guru bimbingan dan konseling melakukan pengamatan secara langsung terhadap tingkah laku siswa saat pembelajaran berlangsung, mencatat data dan informasi yang diperlukan untuk evaluasi dengan menggunakan instrumen yang sudah direncanakan. Pada kegiatan evaluasi dapat dilakukan dalam bentuk pre-test dan post-test.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan bimbingan dan konseling dilaksanakan dengan pemberian layanan bimbingan klasikal dengan metode *game based learning* dimana terdapat dua siklus dalam pelaksanaannya, setiap siklus dilakukan 2 kali pertemuan. siklus I pertemuan pertama terlaksana pada 16 April 2024 dan pertemuan kedua pada 23 April 2024 kemudian pada siklus II pertemuan pertama terlaksana pada 30 April 2024 dan pertemuan kedua terlaksana pada 7 Mei 2024. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi pada peserta didik kelas XI PPLG 1 SMK N 2 Semarang. Hasil pengolahan data dari skala keterampilan kolaborasi pada kondisi awal (*pra-tindakan*) peserta didik yang termasuk dalam kategori tinggi sebanyak 0% yang artinya tingkat keterampilan kolaborasi peserta didik kelas XI PPLG 1 termasuk dalam kategori rendah. kemudian setelah pelaksanaan siklus I meningkat menjadi 34% yang artinya terjadi peningkatan hal ini menunjukkan keberhasilan layanan bimbingan klasikal dengan metode *game based learning* dalam kategori sedang.

Setelah pelaksanaan siklus I peneliti merasa tujuan penelitian belum tercapai sehingga peneliti melaksanakan siklus II, dengan mengevaluasi keseluruhan proses layanan bimbingan klasikal terutama pada hambatan yang dihadapi sehingga dapat diperbaiki pada pelaksanaan siklus II. Pada pelaksanaan siklus II pertemuan pertama yang terlaksana pada Selasa, 30 April 2024 dan pertemuan kedua terlaksana pada Selasa, 07 Mei 2024 menunjukkan adanya peningkatan keterampilan kolaborasi peserta didik dari yang awalnya 34%

meningkat menjadi 62%. Hal ini menunjukkan keberhasilan layanan bimbingan klasikal dengan metode game based learning untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi pada kelas XI PPLG 1 SMK N 2 Semarang. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Samosir (2023) menunjukkan keterampilan kolaborasi siswa sebelum menggunakan model pembelajaran game based learning terlihat dari aktifitas siswa dalam proses belajar mengajar selama proses pembelajaran sangat rendah dimana 12 orang siswa telah memenuhi nilai KKM dan 23 orang siswa blum memenuhi nilai KKM dengan nilai rata-rata 68. Keterampilan berkolaborasi siswa setelah menggunakan model pembelajaran game based learning terlihat dari aktifitas siswa dalam proses belajar mengajar setelah menggunakan model pembelajaran game based learning selama poses pembelajaran sudah meningkat dimana 34 orang siswa telah memenuhi nilai KKM dan 1 orang siswa belum memenuhi nilai KKM dengan nilai rata-rata 73, 8. Terdapat pengaruh model pembelajaran game based learning terhadap keterampilan kolaborasi siswa.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh kesimpulan bahwa layanan bimbingan klasikal dengan metode game based learning dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi pada peserta didik kelas XI PPLG 1 SMK N 2 Smarang. Dari hasil analisis data yang dilakukan pada pra-siklus, siklus I dan siklus II terdapat peningkatan yang signifikan dimana pada pra siklus diperoleh data 0% yang berarti peserta didik tidak ada yang memiliki keterampilan kolaborasi dalam kategori tinggi, kemudian setelah dilaksanakan siklus I keterampilan kolaborasi peserta didik meningkat menjadi 34%. Kemudian pada siklus II meningkat menjadi 62%.

DAFTAR PUSTAKA

- Greenstein, L. 2012. *Assessing 21st Century Skills: A Guide to Evaluating Mastery and Authentic Learning*. California: Corwin.
- Hariyadi, dkk. 2022. *Game Based Learning dalam Aplikasi Layanan Dasar Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jurnal Riset dan Konseptual. Vol 07. No. 01.
- Hidayat, R. 2018. *Game Based Learning : Academic Games Sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan*. Bulein Psikologi. Vol 26. No. 2 71-85.
- Samosir, A. 2023. *Pengaruh Model Pembelajaran Game based Learning terhadap keterampilan berkolaborasi Siswa di Kelas IV SD N 015900 Tinggi Raja Tahun Ajaran 2022/2023*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. Vol 1 Nomor 2.