

BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN SIMULASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR

Syifa Nur Fadilah

Fakultas Agama Islam Universitas Wiralodra Indramayu

Email : syifanurfadilah241@gmail.com

Abstrak

Artikel ini merupakan upaya dalam menumbuhkan minat motivasi belajar pada peserta didik. Motivasi belajar merupakan suatu proses internal yang ada dalam diri seseorang yang memberikan gairah atau semangat dalam belajar, mengandung usaha untuk mencapai tujuan belajar, dimana terdapat pemahaman dan pengembangan didalam proses belajar mengajar. Dalam pelaksanaannya artikel ini memanfaatkan dinamika bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi sebagai upaya yang bisa dilakukan pendidik untuk menumbuhkan minat dalam belajar.

Kata Kunci : *Bimbingan Kelompok, Permainan Simulasi, Motivasi Belajar*

Pendahuluan

Hidup dalam era sekarang yang serba modern ini akan menghadapi begitu banyak tantangan hidup. Salah satu diantaranya adalah tantangan untuk bisa diterima didalam suatu kelompok masyarakat. Perkembangan yang semakin maju menuntut kita untuk terus belajar namun tidak sedikit anak-anak Negeri yang kurang akan motivasi dalam belajar.

Menumbuhkan motivasi belajar merupakan salah satu teknik dalam mengembangkan kemampuan dan kemauan belajar, proses pembelajaran akan berhasil ketika peserta didik mempunyai motivasi dalam belajar yang tinggi. Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan. Menurut Mc Donald dalam Kompri (2016:229) motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan.

Prayitno (2001) menyatakan bahwa layanan yang ada dalam Bimbingan dan Konseling disekolah antara lain: layanan orientasi, layanan informasi, layanan

penempatan dan penyaluran, layanan pembelajaran, layanan konseling individual, layanan bimbingan kelompok, dan layanan konseling kelompok.

Bimbingan kelompok adalah suatu usaha untuk memberikan bantuan berupa pengarahan pada suatu individu secara berkelompok, dalam Nurihsan (Lesmana, 2012:17) bimbingan kelompok merupakan bantuan terhadap individu yang dilaksanakan dalam situasi kelompok. Bimbingan kelompok dapat berupa penyampaian informasi ataupun aktivitas kelompok yang membahas masalah-masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi dan sosial.

Untuk keberhasilan pelaksanaan bimbingan kelompok Menurut Romlah (2001) dalam pelaksanaannya bimbingan kelompok memiliki beberapa macam metode, antara lain *home room*, diskusi, *sociodrama* (sosiodrama), *role playing* (permainan peranan), dan *simulation game* (permainan simulasi).

Simulation game atau permainan simulasi memiliki dua arti kata yaitu *Simulation* (simulasi) dan *Game* (permainan). Permainan menurut Plato (Triantoro dan Norfans, 2012: 211) permainan adalah sebagai kegiatan yang memiliki nilai praktis. Artinya, permainan dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan anak. Selain itu Serok dan Blom (dalam Suhardita, 2011) menyatakan bahwa bermain pada intinya bersifat sosial, melibatkan belajar dan mematuhi peraturan, pemecahan masalah, disiplin diri, kontrol emosional, dan adopsi peran-peran pemimpin dan anggota.

Kata *simulation* atau simulasi artinya tiruan atau perbuatan yang dibuat-buat atau biasa dimaksudkan dengan pura-pura. Dengan kata lain, permainan simulasi pada prinsipnya merupakan metode yang memadukan karakteristik permainan (pemain, aturan, kerjasama, kompetisi) dengan karakteristik simulasi (representasi nyata). Dan bimbingan kelompok dimaksudkan sebagai cara menjelaskan suatu bahan bimbingan melalui perbuatan atau tingkah laku yang dikemas dengan suasana bermain yang menyenangkan.

Pembahasan

a. Kajian Bimbingan Kelompok

Bimbingan merupakan upaya dalam membantu individu untuk berkembang sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya secara bertahap

dalam proses yang matang. Rochman Natawidjaja (Juhana Wijaya, 1988: 90) mengartikan bimbingan sebagai upaya dalam memberikan bantuan kepada individu yang dilakukan secara berkesinambungan, dengan tujuan agar individu dapat memahami dirinya, sehingga mampu secara mandiri mengarahkan dirinya dan dapat bertindak wajar, sesuai dengan tuntutan yang ada dilingkungannya.

Bimbingan Kelompok adalah suatu layanan yang dilakukan seorang pembimbing kepada sekelompok individu dalam upaya pengarahan yang dilakukan dalam satu waktu yang bersamaan. Sedangkan menurut Prayitno, (dalam Bambang, 2015 : 148) menyatakan bahwa bimbingan kelompok berarti memanfaatkan dinamika untuk mencapai tujuan bimbingan dan konseling.

Berdasarkan pendapat di atas diambil kesimpulan bahwa bimbingan kelompok pada dasarnya adalah bimbingan yang dilaksanakan dengan tujuan untuk membantu mengembangkan aspek yang ada dalam dirinya yang bersifat sosial. Aspek – aspek tersebut berupa sikap, ketrampilan dan keberanian yang dimensinya bersangkutan paut dengan orang lain (sosial).

Dalam melaksanakan suatu kegiatan tujuan pencapaian akan selalu ada, begitu pula dengan layanan bimbingan kelompok. Beberapa pandangan tentang tujuan bimbingan kelompok, Crow and Crow (dalam Chasiyah dkk, 2001: 26) mengemukakan tujuan dari layanan bimbingan kelompok, hal – hal sebagai berikut : Bimbingan kelompok ditunjukkan untuk memberikan dan memperoleh informasi dari individu, mengadakan usaha analisa dan pemahaman bersama tentang sikap, minat dan pandangan yang berbeda dari tiap-tiap individu, membantu memecahkan masalah dengan bersama-sama, dan untuk menemukan masalah pribadi yang ada pada tiap individu.

Layanan bimbingan kelompok berfungsi untuk pemahaman dan pengembangan. Hal-hal yang sangat menentukan keefektifan layanan kelompok adalah suasana kelompok yang dicirikan sebagai berikut : (1). Interaksi yang dinamis, (2). Keterikatan emosional, (3). Penerimaan, (4). Altruistik, mengutamakan kepedulian terhadap orang lain, (5). Intelektual (rasional,cerdas, dan kreatif) , menambah ilmu dan wawasan individu serta dapat menumbuhkan ide-ide cemerlang, (6). Katarsis (mengemukakan keluh kesah, ide dan

gagasannya), menyatakan emosinya yang lebih mengarah pada pengungkapan masalah yang dipendam, (7). Empati (suasana yang saling memahami, apa yang dipikirkan dan dirasakan sehingga dapat menyesuaikan sikapnya dengan tepat). Hal ini diciptakan melalui penahapan dan kemampuan pemimpin kelompok.

b. Kajian Permainan Simulasi

Permainan adalah suatu aktifitas yang menyenangkan, ringan, bersifat kompetitif, atau kedua-duanya. Permainan menurut Plato (Triantoro dan Norfans, 2012: 211) permainan adalah sebagai kegiatan yang memiliki nilai praktis. Artinya, permainan dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan anak. Selain itu Serok dan Blom (dalam Suhardita, 2011) menyatakan bahwa bermain pada intinya bersifat sosial, melibatkan belajar dan mematuhi peraturan, pemecahan masalah, disiplin diri, kontrol emosional, dan adopsi peran-peran pemimpin dan anggota. Dapat ditarik bahwa permainan adalah suatu teknik usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik.

Menurut Wina (2008 : 159) Simulasi berasal dari kata *simulate* yang artinya berpura-pura atau berbuat seakan-akan. Simulasi dapat diartikan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu.

Menurut Sri Anitah (2007 : 5) metode simulasi merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran kelompok. Proses pembelajaran yang menggunakan metode simulasi cenderung objeknya bukan benda atau kegiatan yang sebenarnya, melainkan kegiatan mengajar yang bersifat pura-pura.

Menurut Hamzah (2007 : 28) Metode simulasi telah diterapkan dalam pendidikan lebih dari tiga puluh tahun. Pelopornya antara lain Sarane Boocock dan Harold Guetzkow. Walaupun model simulasi bukan dari disiplin ilmu pendidikan, tetapi merupakan penerapan dari prinsip sibermetik, suatu cabang dari psikologi sibermetik yaitu suatu study perbandingan antara mekanisme kontrol manusia (biologis) dengan sistem elektro mekanik, seperti komputer. Jadi,

berdasarkan teori sibernetika ahli psikologi menganalogikan mekanisme kerja manusia seperti mekanisme mesin elektronik. Menganggap siswa (pembelajar) sebagai suatu sistem yang dapat mengendalikan umpan balik sendiri (*self regulated feedback*)

Sistem kendali umpan balik ini, baik manusia maupun mesin mempunyai tiga fungsi, yaitu (1) menghasilkan gerakan/ tindakan sistem terhadap target yang diinginkan, (2) membandingkan dampak dari tindakannya tersebut, (3) memanfaatkan kesalahan (error) untuk mengarahkan kembali ke jalur yang seharusnya.

c. Kajian Motivasi Belajar

Brophy (dalam Wahidnurrohman : 2011) pengertian dari “motivasi belajar adalah suatu kecenderungan siswa untuk melakukan kegiatan akademi yang berarti dan berguna, untuk meraih hasil yang baik dari kegiatan tersebut”. Sementara Winkle (2009 : 169), mengatakan bahwa “motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan”.

Pendapat lain menurut Hamzah B (2007 : 23) menyebutkan “motivasi belajar ialah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung”. Pendapat tersebut sejalan dengan Sardiman (1994 : 75) yang mengemukakan “motivasi belajar sebagai keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai”.

Sementara itu Wlodkowski dan Jaynes (dalam Wahidnurrohman: 2011) mengartikan motivasi belajar sebagai suatu proses internal yang ada dalam diri seseorang yang memberikan gairah atau semangat dalam belajar, mengandung usaha untuk mencapai tujuan belajar, dimana terdapat pemahaman dan pengembangan belajar, dijelaskannya lagi, bahwa membantu anak dalam

mengembangkan sebuah motivasi belajar dalam pengertian kependidikan secara luas yaitu menilai dan menyenangi membaca, menulis, berpikir, menghitung, memecahkan masalah.

Berdasar pengertian dari beberapa ahli yang telah dipaparkan sebelumnya, penulis mendefinikan motivasi belajar merupakan, keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri maupun luar diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga siswa tidak hanya belajar namun juga menghargai, menikmati dan mengerti benar akan hal yang dipelajarinya.

Ada beberapa ciri anak yang telah mempunyai motivasi belajar antara lain, menurut Sardiman (1994 : 83) bahwa motivasi yang ada dalam diri seseorang memiliki ciri-ciri sebagai berikut: 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai). 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapai). 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah orang dewasa (misalnya masalah pembangunan agama, politik, ekonomi, keadilan, pemberantasan korupsi, penentang setiap tindak criminal, amoral dan lain-lain). 4) Lebih senang bekerja mandiri. 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif). 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu). 7) Tidak pernah mudah melepaskan hal yang sudah diyakini. 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal. Apabila seseorang telah memiliki ciri-ciri motivasi di atas maka orang tersebut selalu memiliki motivasi yang cukup kuat.

Kegiatan belajar mengajar akan berhasil baik, kalau siswa tekun mengerjakan tugas, ulet dalam memecahkan berbagai masalah dan hambatan secara mandiri. Selain itu siswa juga harus peka dan responsif terhadap masalah umum dan bagaimana memikirkan pemecahannya. Siswa yang telah termotivasi memiliki keinginan dan harapan untuk berhasil dan apabila mengalami kegagalan mereka akan berusaha keras untuk mencapai keberhasilan itu yang ditunjukkan dalam prestasi belajarnya. Dengan kata lain dengan adanya usaha yang tekun dan

terutama didasari adanya motivasi maka seseorang yang belajar akan melahirkan prestasi belajar yang baik.

Penutup

Dari pemaparan mengenai bimbingan kelompok serta teknik permainan simulasi yang menjadi dasar penulisan, bahwa dalam pelaksanaannya upaya pendidik dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik sangatlah beragam. Permainan simulasi adalah suatu upaya model belajar untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan rileks dengan teknik situasi tiruan atau adanya unsur yang bukan sebenarnya, dan dalam hal ini permainan Simulasi adalah salah satu permainan edukatif yang digunakan dalam bimbingan kelompok.

Permainan simulasi menjadi suatu teknik yang bisa dijadikan untuk menyelesaikan suatu hambatan-hambatan khususnya yang ada di ranah sekolah, selain itu teknik permainan simulasi dimanfaatkan pendidik selain sebagai motivasi siswa dalam belajar, juga untuk meningkatkan kerjasama dalam belajar, kemampuan komunikasi antar pribadi siswa, meningkatkan kerjasama dalam belajar, serta konsep diri siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Syamsuri., Chosiyah., dan Djono R. 2001. *Layanan Bimbingan Kelompok*. Solo : FKIP BK UNS : Percetakan 35
- Anitah, Sri, W, dkk. 2007. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Arifin, Syamsul, Bambang. 2015. *Dinamika Kelompok*. Bandung : CV Pustaka Setia.
- Hamzah BU. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Juhana Wijaya, 1988. *Psikologi Bimbingan*. Bandung : PT Eresco
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Rosda Karya.
- Lesmana, Asep Rohiman. 2012. *Efektifitas bimbingan Kelompok melalui Teknik Bercerita untuk Mengembangkan Karakter Siswa*. Skripsi. Prodi PPB FIP UPI. Tidak Diterbitkan.
- Prayitno. 2001. *Panduan Kegiatan Pengawasan Bimbingan dan Konseling Di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Romlah, Tatiek. 2001. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang : Penerbit Universitas Negeri Malang.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Purnama Media Group
- Sardiman AM. 1994. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Wahidnurrohman. 2011. *Pengertian Motivasi Belajar*,(online),(<http://wahid07.wordpress.com> , diakses 26 April 2019).
- WS Winkel. 2009. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.