

PENGGUNAAN GAMES PSIKOLOGI UNTUK MENCIPTAKAN SUASANA MENYENANGKAN DALAM KONSELING KELOMPOK

Oleh:
Tita Astria
MTs Negeri 1 Pangandaran
astriatita@gmail.com

ABSTRAK

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa banyak siswa MTs Negeri 1 Pangandaran yang bermasalah dalam belajar sehingga berdampak pada rendahnya nilai ulangan atau kurangnya prestasi belajar siswa. Untuk mengatasi masalah tersebut, perlu diberikan layanan yang bisa mengakomodir kepentingan sejumlah siswa secara bersama-sama seperti layanan konseling kelompok. Dalam pelaksanaan konseling kelompok sering terjadi suasana kaku, menakutkan, tegang, salah tingkah, grogi, atau terjadi kemacetan komunikasi, sehingga perlu diciptakan suasana yang menyenangkan, hangat, nyaman, kondusif, tidak menakutkan. Dengan menerapkan games psikologi diharapkan proses pemecahan masalah bisa lancar. Games Psikologi yang digunakan dalam konseling kelompok disini meliputi : siapa saya, nama berderet, kata berkait, kata konselor, pesan berantai, coba tebak, strip three, membuat menara, pemberdayaan otak kanan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 2 siklus pada siswa IX-I tahun pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 34 siswa. Hasil penelitian (1) Siswa merasa senang dengan adanya games psikologi dalam konseling kelompok karena bisa membantu menciptakan suasana hangat, akrab dan menyenangkan sehingga membantu melancarkan proses pemecahan masalah. (2) Siswa memiliki pemahaman akan tujuan, langkah-langkah dan konsekuensi dari keputusan yang disimpulkan dalam konseling kelompok. (3) Siswa memiliki semangat dan kesanggupan untuk mewujudkan langkah-langkah pemecahan masalah yang sudah diputuskan dalam unjuk kerja yang nyata.

Kata Kunci: Games Psikologi, Konseling Kelompok, Suasana Konseling.

ABSTRACT

The results of the observation showed that many students of Pangandaran MTs Negeri 1 were having problems in learning which had an impact on the low score of the test or lack of student learning achievement. To overcome this problem, it is necessary to provide services that can accommodate the interests of a number of students together such as group counseling services. In the implementation of group counseling there is often an atmosphere of stiffness, fear, tension, embarrassment, nervousness, or communication bottlenecks, so that it is necessary to create a pleasant, warm, comfortable, conducive, not intimidating atmosphere. By applying psychological games it is hoped that the problem solving process can be smooth. Psychological games used in group counseling here include: who I am, names lined up, related words, said counselors, chain messages, guess what, strip three, make a tower, empower the right brain. This research is a classroom action research conducted in 2 cycles in students of IX-I 2015/2016 academic year which amounted to 34 students. Research results (1) Students feel happy with the psychological games in group counseling because they can help create a warm, intimate and pleasant atmosphere that helps launch the problem solving process. (2) Students have an understanding of the goals, steps and consequences of the decisions concluded in group counseling. (3) Students have the spirit and ability to realize problem solving steps that have been decided in real performance.

Keywords: Counseling Atmosphere, Group Counseling, Psychology Games

PENDAHULUAN

Penyelenggaraan pendidikan yang bermutu, efektif, ideal dan berdaya guna adalah yang mengintegrasikan tiga bidang kegiatan utamanya secara sinergi, yaitu bidang administratif dan kepemimpinan, bidang instruksional atau kurikuler, serta bidang bimbingan dan konseling. Pendidikan yang hanya melaksanakan bidang administrasi dan instruksional dengan mengabaikan bidang bimbingan dan konseling, hanya akan menghasilkan peserta didik yang pintar dan terampil dalam aspek akademik, tetapi kurang memiliki kemampuan atau kematangan dalam aspek kepribadian.

Sekarang ini telah terjadi perubahan paradigma pendekatan bimbingan dan konseling, dari pendekatan yang berorientasi tradisional menjadi pendekatan yang lebih komprehensif, artinya layanan bimbingan dan konseling didasarkan pada upaya pencapaian tugas perkembangan, pengembangan potensi, dan pengentasan masalah-masalah siswa. Tugas-tugas perkembangan dirumuskan sebagai standar kompetensi yang harus dicapai siswa, dimana standar kompetensi yang dimaksud adalah standar kompetensi kemandirian.

Dari uraian diatas jelaslah bahwa orientasi bimbingan konseling salah satunya adalah pengentasan masalah-masalah siswa, sehingga siswa bisa mencapai tugas perkembangan dan menjadi individu yang mandiri. Dari hasil pengamatan di lapangan dimana peneliti bertugas banyak ditemukan siswa MTs Negeri 1 Pangandaran yang bermasalah, hal ini bisa dilihat dari sikap dan perilaku siswa yang malas belajar, sering tidak mengerjakan tugas/PR, tidak memperhatikan pelajaran, tidak serius dan tidak konsentrasi, suka ramai di kelas, sering membolos pelajaran tertentu, sering membolos les, yang pada akhirnya berdampak pada nilai ulangan harian yang rendah atau prestasinya kurang.

Berdasarkan hasil *assessment* dengan menggunakan daftar cek terhadap 34 siswa kelas IX -I pada bulan Januari 2016 diperoleh data 10 siswa yang sebagai berikut :

Tabel 1 Data siswa dari hasil *assesment*

No	Subyek	Kategori
1	AU	Nilai ulangan rendah, malas mengerjakan PR
2	ED	Nilai ulangan rendah, bolos les, malas mengerjakan PR
3	AG	Sering alpha, bolos les, tidak mengerjakan PR, nilai rendah
4	RI	Nilai rendah, ramai dikelas,
5	FH	Nilai rendah, malas belajar
6	IM	Nilai rendah, sering terlambat
7	RO	Malas mengerjakan PR, nilai rendah
8	BL	Nilai rendah, malas belajar, sering bolos, sering terlambat
9	CH	Bolos les, nilai rendah, sering tidak mengerjakan PR
10	ERV	Siswa pintar, rajin, nilai ulangan bagus

Dari *assesment* ditemukan 9 siswa yang memiliki masalah belajar yang serius, sehingga siswa tersebut perlu mendapatkan konseling untuk mengatasi permasalahannya dalam belajar.

Dalam kaitannya dengan masalah-masalah diatas, perlu diberikan layanan yang bisa mengakomodir kepentingan sejumlah siswa tersebut secara bersama-sama seperti layanan konseling kelompok, karena layanan dengan pendekatan kelompok dapat memberikan kesempatan pada masing-masing anggota kelompok untuk memanfaatkan berbagai informasi, tanggapan dan reaksi timbal balik dalam menyelesaikan masalah, disamping itu melalui kegiatan kelompok masing-masing individu dapat mengembangkan sikap tenggang rasa, ketrampilan berkomunikasi, pengendalian ego yang pada akhirnya masing-masing individu dapat menyumbang peran baik secara langsung maupun tidak langsung dalam pemecahan masalah.

Selanjutnya, dalam pelaksanaan konseling kelompok sering terjadi suasana kaku, menakutkan, tegang, salah tingkah, grogi, atau terjadi kemacetan komunikasi, dimana konseli maupun konselor tidak tahu harus berbicara apa, hal ini menghambat pencapaian tujuan dalam konseling kelompok, sehingga perlu diciptakan suasana yang menyenangkan, hangat, nyaman, kondusif, tidak kaku dan tidak menakutkan, dengan memberikan *game* edukasi yang menarik dan bisa menghidupkan dinamika kelompok sehingga siswa merasa tertarik mengikuti kegiatan konseling kelompok yang pada akhirnya tujuan konseling kelompok bisa dicapai.

Berdasarkan uraian diatas maka perlu upaya untuk menciptakan suasana menyenangkan dalam konseling kelompok dengan menggunakan game edukasi, sehingga hambatan-hambatan dalam pelaksanaan konseling kelompok bisa diminimalisir, yang pada akhirnya dapat membantu proses pencapaian tujuan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah dengan memberikan game psikologi dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dalam konseling kelompok. Kemudian, penelitian ini secara teoritis bermanfaat untuk mengembangkan layanan konseling kelompok yang dikombinasikan dengan games psikologi. Selain itu, penelitian ini memberikan manfaat bagi : 1) siswa, untuk bisa ikut aktif dalam kegiatan konseling kelompok, 2) Guru, untuk bisa memberikan pelayanan konseling kelompok yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan, dan 3) sekolah, bisa mengembangkan upaya pemecahan masalah siswa.

Dalam Buku Panduan Model Pengembangan Diri (2006:6) yang dimaksud dengan konseling kelompok adalah: "Layanan yang membantu peserta didik dalam pembahasan dan pengentasan masalah pribadi melalui dinamika kelompok". Kemudian dalam Buku Panduan Pelayanan Bimbingan dan Konseling Berbasis Kompetensi (2002 : 19) yang dimaksud dengan konseling kelompok adalah: "Layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan peserta didik (klien) memperoleh kesempatan untuk pembahasan dan pengentasan permasalahan yang dialaminya melalui dinamika kelompok; masalah yang dibahas itu adalah masalah-masalah yang di alami oleh masing-masing anggota kelompok".

Konseling kelompok pada umumnya dilakukan melalui empat tahap, yaitu tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap pelaksanaan kegiatan dan tahap pengakhiran (Prayitno, 1995: 40). Tahap Pembentukan merupakan tahap pengenalan, tahap pelibatan diri, tahap memasukan diri kedalam kehidupan suatu kelompok. Pada tahap ini para anggota saling memperkenalkan diri dan mengungkapkan tujuan atau harapan-harapan yang ingin dicapai. Tujuan dari tahapan ini adalah agar tumbuh suasana kelompok, tumbuhnya minat anggota mengikuti kegiatan kelompok, tumbuh suasana saling mengenal, percaya, menerima, dan membantu diantara anggota kelompok. Setelah tahap pembentukan konseling kelompok dapat dilanjutkan ketahap berikutnya yaitu tahap peralihan, dimana tahap ini merupakan pembangunan jembatan antara tahap pertama dan tahap ketiga. Tahap ketiga dari konseling kelompok adalah tahap pelaksanaan kegiatan atau tahap kegiatan pencapaian tujuan, tahap ini merupakan tahap yang sebenarnya dari konseling kelompok, namun kelangsungan kegiatan kelompok pada tahap ini amat tergantung dari keberhasilan dua tahap sebelumnya. Tahap keempat dari konseling kelompok adalah tahap pengakhiran atau tahap penilaian dan tindak lanjut, pada tahap ini kegiatan konseling kelompok hendaknya dipusatkan pada pembahasan dan penjelajahan tentang apakah para konseli akan mampu menerapkan hal-hal yang telah mereka bahas dalam konseling kelompok. (Prayitno, 1995: 40-60).

Games menurut Ririn (2008: 4) adalah Kegiatan permainan yang bertujuan untuk senang - senang, keakraban, penghangat suasana juga untuk menciptakan kerjasama, melatih kemampuan otak dan ketrampilan jasmani. Games ada yang tradisional ada yang modern, ada yang menggunakan alat/sarana ada yang tidak, ada yang bisa dimainkan secara individual ada yang secara kelompok.

Menurut Dwi Nita (BeritaNet.com, 23 Nopember, 2008, 10:32:00) Manfaat games adalah untuk meningkatkan aspek kecerdasan dan reflek saraf. Itulah mengapa banyak dikembangkan games psikologi untuk anak-anak, karena

dengan belajar melalui visualisasi yang menarik diharapkan semangat anak untuk belajar akan lebih terpacu. Selain itu manusia juga mempunyai sifat dasar lebih cepat mempelajari segala sesuatu secara visual-verbal. Itulah mengapa games sebenarnya juga baik jika dilibatkan dalam proses pendidikan (games psikologi).

Lebih lanjut games psikologi ini memang ditujukan untuk tujuan edukasi, dimana melalui games ini mengajarkan pada anak untuk belajar etika dan mengambil keputusan. Dalam games ini anak-anak dilibatkan dalam sebuah skenario di mana mereka harus membuat keputusan-keputusan strategis yang menyangkut etis dari berbagai sudut pandang yang berbeda. (Dwi Nita, BeritaNET.com, 23 Nopember, 2008 ,10:32:00)

Games yang di terapkan dalam konseling kelompok hendaklah games yang bisa di lakukan secara kelompok, bisa menghangatkan suasana, bisa menghidupkan dinamika kelompok, mudah untuk dimainkan, dan tidak menyinggung suku, ras, atau agama.

Adapun games yang akan di gunakan dalam konseling kelompok disini adalah sebagai berikut :

1. Games "Siapa Saya"
Tujuan games ini adalah untuk mengenalkan mengenai jenis jenis pekerjaan kepada siswa dengan cara menebak siapa saya karena siswa akan ditempel 1 jenis pekerjaan di punggung nya dan teman teman nya lain tidak boleh memberitahukan mengenai jenis pekerjaan yang menempel di punggung siswa tersebut, siswa mengajukan 3 pertanyaan kepada teman nya tentang jenis pekerjaan yang ditempel dipunggung nya, dan teman nya hanya menjawab ya atau tidak.
2. Games "Nama berderet"
Tujuan games ini adalah untuk mengakrabkan antar anggota kelompok, cara memainkan siswa duduk melingkar lalu anak ke 1 menyebut namanya, sendiri, anak ke 2 menyebut nama anak ke 1 dan namanya sendiri, anak ke 3 menyebut nama anak ke 1, 2 dan nama sendiri dan seterusnya sampai semua anak hafal nama anggota kelompok.
3. Games "Kata Berkait"
Alat yang di perlukan kertas dan alat tulis, tujuannya merangkai kata menjadi kalimat yang lucu. Cara memainkannya adalah semua peserta dibagi kertas, kemudian konselor meminta peserta menulis nama salah satu anggota kelompok, kertas dilipat dua kali dan di putar, kemudian konselor meminta konseli menulis kata kerja, kertas dilipat dan di putar lagi, konselor meminta konseli menulis nama benda, kerta dilipat dan di putar lagi terakhir konselor meminta konseli menulis nama tempat dan kertas di lipat dan di putar lagi. Setelah itu konseli diminta membaca. Maka kata yang tertulis dalam kertas mungkin akan berbunyi seperti ini : Anton – mencangkul -- gajah – di atas genteng.
4. Games "Kata Konselor"
Tujuan games ini adalah melatih otak kanan konseli, juga melatih konsentrasi. Cara memainkannya konselor memberikan perintah pada konseli, jika perintahnya didahului "kata Konselor" maka wajib di laksanakan tetapi jika perintahnya tidak di dahului "kata Konselor" tidak boleh di laksanakan.
5. Games " Pesan berantai"
Games ini bertujuan untuk melatih anak berkomunikasi dengan baik, bisa mendengar pesan dan menyampaikan pesan dengan baik. Cara memainkannya anak konseli duduk berjajar setengah melingkar, lalu konselor menyampaikan pesan berupa kalimat yang agak panjang apa orang yang duduk paling ujung, selanjutnya secara bergantian konseli menyampaikan pesan secara berantai. Setelah semua menerima pesan maka konseli diminta menulis dan membacakan pesan, maka akan kelihatan siapa penyampai dan penerima pesan dengan baik.
6. Games " Coba Tebak "
Tujuan games ini melatih siswa memperagakan sesuatu, membaca bahasa isyarat dan melakukan komunikasi dengan cara terbatas. Cara memainkannya yaitu : Konselor meminta 2 konseli maju kemudian konselor menunjukan kata pada satu orang dan di suruh memperagakan , lalu 1 orang di minta menebak berdasarkan peragaan.
7. Games " Strip Three"
Tujuan games ini untuk melatih konsentrasi, cara memainkannya siswa duduk melingkar, konselor menunjuk salah satu siswa untuk berhitung 1, kemudian teman di sebelahnya menyebut 2 dan teman disebelahnya lagi mengganti angkat 3 dengan bunyi "dor", dan seterusnya setiap angka kelipatan 3 diganti kata "dor"
8. Games " Membuat menara dari gelas aqua"
Games ini bertujuan untuk melatih kerjasama kelompok, taat pada satu pimpinan, kerja serius dan konsentrasi. Alat yang digunakan 20 gelas bekas aqua dan karet gelang 10 untuk 2 kelompok. Masing-masing kelompok berlomba untuk bisa membuat menara lebih cepat dari kelompok lain.
9. Games" Pemberdayaan Otak Kanan"
Games ini bertujuan meningkatkan kemampuan otak kanan (terutama unsur kreatifitas, dimensi dan imajinasi). Dalam game ini siswa diberikan lembar kerja yang harus diisi, siswa berlomba untuk menemukan jawaban dari lembar kerja yang diberikan.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan alur Kemmis dan Mc. Taggart. Penelitian ini dilakukan di MTs Negeri 1 Pangandaran. Adapun waktu penelitian dimulai Januari-Juni 2016. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IX-I tahun pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 34 siswa dengan 29 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Sedangkan sampelnya adalah siswa yang memiliki masalah belajar dan perlu mendapatkan

layanan konseling kelompok. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus, masing-masing siklus terdiri atas empat tahapan yaitu, perencanaan tindakan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Teknik atau metode yang digunakan adalah observasi, wawancara konseling, pemberian tugas, games, kuesioner. analisis data menggunakan analisis “*Interactive model*” yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman dalam Zainal Akib (2006:108) dengan langkah-langkahnya sebagai berikut :1) Pengumpulan data (*Data Collection*), 2) Reduksi data (*Data Reduction*), 3) Memaparkan/ menafsirkan data (*Data Display*), 4) Pengambilan Kesimpulan (*Conclutions drawing verivication*).Selanjutnya teknik penyajian dalam bentuk deskriptif kualitatif, artinya peneliti mendiskripsikan data yang diperoleh untuk kemudian mengambil kesimpulan.

Adapun indikator keberhasilan tindakan adalah 1) Konseli terbebas dari tekanan dengan melakukan games psikologi, 2) Konseli mengikuti konseling kelompok secara optimal, dan 3) Konseli terselesaikan masalahnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Sebelum Penelitian di mulai peneliti melakukan Assesment dengan menggunakan daftar cek. Hasil assesment terhadap 34 siswa kelas IX -I pada bulan Januari 2016 diperoleh data 10 siswa yang akan dijadikan klien penelitian.

Siklus I

Tahap perencanaan terdiri atas beberapa kegiatan yaitu 1) membuat kesepakatan dan komitmen dengan konseli, 2) menentukan jadwal konseling kelompok, 3) menyiapkan lembar observasi, 4) menyiapkan lembar evaluasi, 5) menyiapkan instrument untuk games

Tahap pelaksanaan tindakan terdiri atas kegiatan sebagai berikut; 1) melaksanakan konseling kelompok siklus 1 tanggal 7 februari 2016, 2) Tahap pembentukan (pengakraban dan penyampaian tujuan konseling kelompok) di selingi games ”nama berderet”, 3) Tahap peralihan di selingi dengan games ” Kata Konselor”, 4) Tahap pelaksanaan kegiatan (pembahasan masalah) di selingi games ” Coba tebak”, 5) Tahap pengakhiran (kesimpulan, penilaian, tindak lanjut) di selingi dengan games “ Pemberdayaan otak kanan”.

Pelaksanaan tindakan dilanjutkan dengan memberikan evaluasi afektif, kognitif, psikomotorik, mencatat hasil konseling (dapat dilihat pada lampiran), melaksanakan kegiatan tindak lanjut layanan konseling kelompok yaitu : 1) monitoring absen, 2) membimbing dan memonitor kelompok belajar dalam mengerjakan pr atau tugas-tugas lain, 3) memonitor nilai ulangan harian bekerja sama dengan guru mata pelajaran, 4) menyalurkan siswa mengikuti try out soal-soal ujian, 5) memonitor partisipasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas dengan bertanya pada guru mata pelajaran, 6) home visit kerumah siswa yang sering alpha untuk mengajak orang tua sama-sama memonitor konseli, 7) memberi tugas pada siswa membuat mind mapping tentang motivasi belajar yang rendah, meliputi sebab-sebab dan cara pemecahannya.

Tahap observasi selama proses konseling kelompok dilakukan penulis dan kolaborator (Nuri Hidayati, S.Psi/ Guru BK). Adapun hasil observasi dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2 Hasil Observasi Proses Konseling Kelompok pada Siklus I

NO	Aspek Yang di Observasi	Indikator		Keterangan
		Ya	Tidak	
1)	Saling mengungkapkan masalah	V	-	1. Masih ada siswa yang pasif
2)	Saling Perhatian	V	-	
3)	Saling memberi tanggapan	V	-	2. Suasana akrab, hangat dan menyenangkan
4)	Komunikatif	V	-	
5)	Saling Menghargai	V	-	terutama saat ada games
6)	Hangat, Akrab dan nyaman	V	-	
7)	Kerjasama kelompok	V	-	
8)	Memberikan solusi	V	-	
9)	Mengambil kesimpulan	V	-	
10)	Membuat rencana	V	-	

Selanjutnya, monitoring terhadap pelaksanaan hasil kesimpulan konseling kelompok dilakukan selama 1 bulan. Hasil monitoring dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3 Hasil Monitoring Perubahan Perilaku Konseli Setelah Proses Konseling Kelompok Siklus 1

NO	Aspek Yang di Observasi	Indikator		Keterangan
		Ya	Tidak	
1)	Hubungan akrab anggota kelompok	V	-	Masih ada siswa yang terlambat, tidak mengerjakan PR, membolos, & alpa.
2)	Tidak terlambat masuk kelas	V	V	
3)	Mengerjakan Tugas/PR	V	V	
4)	Mengikuti Les/Bimbingan belajar	V	V	
5)	Tidak membolos	V	V	
6)	Kehadiran/presensi	V	V	
7)	Konsentrasi Belajar di kelas	-	V	
8)	Peningkatan nilai ulangan harian	-	-	
9)	Perubahan perilaku positif lain:			
	- mengikuti Try out	V	-	
	- aktif bertanya di kelas	-	V	

Berdasarkan Analisis dan refleksi, maka diperoleh hal-hal sebagai berikut 1) dalam pelaksanaan konseling kelompok siklus 1 masih dijumpai 2 konseli yang kurang komunikatif, malu-malu dan bicara sangat pelan., 2) peneliti masih mendominasi pembicaraan, 3) pemberian game bisa menimbulkan suasana hangat, akrab & menyenangkan, dan 4) setelah di monitor selama kurang lebih 1 bulan masih ditemukan konseli yang tidak menjalankan langkah-langkah perbaikan yang sudah disimpulkan saat konseling kelompok siklus I, karena masih di temukan siswa yang alpa, membolos, tidak mengerjakan PR, terlambat. Untuk itu konseling kelompok akan dilanjutkan pada siklus II.

Siklus II

Tahap perencanaan siklus II terdiri atas kegiatan 1) membuat kesepakatan dan jadwal konseling kelompok siklus II, 2) menyiapkan lembar observasi, 3) menyiapkan lembar evaluasi, 4) menyiapkan peralatan untuk games.

Konseling kelompok dilaksanakan hari senin, tanggal 6 maret 2016. Tahap pelaksanaan tindakan terdiri atas 1) tahap pembentukan (pengakaraban dan penyampaian tujuan konseling kelompok) di selingi game “strip three”, 2) tahap peralihan di selingi dengan game “pesan berantai”, 3) tahap pelaksanaan kegiatan (pembahasan masalah) di selingi game “kata berkait”, 4) tahap pengakhiran (kesimpulan, penilaian, tindak lanjut) di selingi dengan game “membuat menara” dan “siapa saya”.

Selama kegiatan konseling berlangsung, dilakukan evaluasi afektif, kognitif, dan psikomotorik dan kemudian hasil konseling tersebut dicatat pada lembar konseling. Kemudian, dilaksanakan kegiatan tindak lanjut konseling kelompok siklus II dengan kegiatan 1) memonitor absen, 2) melanjutkan membimbing kelompok belajar dalam mengerjakan PR, 3) menjalin kerjasama dengan orang tua melalui telpon untuk mengontrol kegiatan belajar, 4). memberikan informasi tentang meningkatkan motivasi belajar dan ketrampilan belajar melalui papan bimbingan dan 5) memberikan kuis ketrampilan belajar.

Tahap observasi selama proses konseling kelompok pada siklus II juga dibantu oleh kolaborator (Nuri Hidayati, S.Psi/ Guru BK). Adapun hasil observasi dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4 Hasil Observasi Proses Konseling Kelompok pada Siklus II

No	Aspek Yang di Observasi	Indikator		Keterangan
		Ya	Tidak	
1)	Saling mengungkapkan masalah	V	-	Proses komunikasi dalam konseling sudah lancar
2)	Saling Perhatian	V	-	
3)	Saling memberi tanggapan	V	-	
4)	Komunikatif	V	-	
5)	Saling Menghargai	V	-	
6)	Hangat, Akrab dan nyaman	V	-	
7)	Kerjasama kelompok	V	-	
8)	Memberikan solusi	V	-	
9)	Mengambil kesimpulan	V	-	
10)	Membuat rencana	V	-	

Monitoring terhadap pelaksanaan hasil konseling kelompok siklus II dilakukan selama 1 bulan. Hasil monitoring dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Monitoring Perubahan Perilaku Konseli Setelah Proses Konseling Kelompok Siklus II

No	Aspek Yang di Observasi	Indikator		Keterangan
		Ya	Tidak	
1)	Hubungan akrab anggota kelompok	V	-	Sudah ada
2)	Tidak terlambat masuk kelas	V	-	peningkatan
3)	Mengerjakan Tugas/PR	V	-	ulangan harian
4)	Mengikuti Les/Bimbingan belajar	V	-	bahasa inggris,
5)	Tidak membolos	V	-	matematika. Bhs
6)	Kehadiran/presensi	V	-	Indonesia
7)	Konsentrasi Belajar di kelas	V	-	
8)	Peningkatan nilai ulangan harian	V	-	
9)	Perubahan perilaku positif lain:			
	- mengikuti Try out	V	-	2 siswa aktif
	- aktif bertanya di kelas	V	-	

Hasil analisis dan refleksi terhadap siklus II antara lain 1) pelaksanaan konseling kelompok pada siklus II sudah berjalan sangat komunikatif, konseli lebih terbuka dan mengakui masalah tanpa malu-malu, 2) penggunaan games dalam konseling kelompok membuat suasana hangat, akrab dan menyenangkan, konseli jadi tidak grogi, tidak nervous tetapi bisa tampil rileks dan gembira, 3) dari hasil monitoring selama satu bulan masalah konseli sudah terpecahkan, karena siswa tidak lagi membolos, alpha, terlambat, sudah rajin mengerjakan PR dan sudah ada peningkatan ulangan harian.

Pembahasan

Setelah dilakukan tindakan siklus I dan siklus II, dan masing-masing siklus telah dilakukan observasi, monitoring dan evaluasi, maka dari hasil evaluasi aspek afektif, kognitif dan psikomotorik diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 6 Hasil Evaluasi Aspek Afektif, Kognitif Dan Psikomotorik

No	Pernyataan	Siklus I			Siklus II		
		Ya	Tidak	%	Ya	Tidak	%
a	Afektif (perasaan positif)						
	Apakah anda yakin konseling kelompok bisa membantu memecahkan masalah	10	-	100%	10	-	100%
	Apakah Pemberian game dalam konseling kelompok bisa menciptakan suasana yang menyenangkan	10	-	100%	10	-	100%
b	Kognitif (pemahaman baru)	Benar	Salah	%	Benar	salah	%
	Tujuan konseling kelompok adalah untuk memecahkan masalah	10	-	100%	10	-	100%
	Konseling kelompok adalah pembahasan masalah individu dalam dinamika kelompok	10	-	100%	10	-	100%
	Penggunaan Game dalam konseling kelompok adalah untuk menciptakan suasana hangat dan menghilangkan ketegangan.	10	-	100%	10	-	100%
	Tahap pengakhiran dalam konseling kelompok adalah untuk mengambil kesimpulan, mengevaluasi dan membuat rencana tindak lanjut	10	-	100%	10	-	100%
c	Psikomotorik (unjuk kerja)	Ya	tidak	%	Ya	tidak	%
	Tidak membolos	5	5	50%	10	-	100%
	Mengerjakan PR	7	3	70%	10	-	100%
	Tidak terlambat	6	4	60%	10	-	100%
	Ikut Les	9	1	90%	10	-	100%
	Selalu hadir di sekolah	9	1	90%	10	-	100%
	Ikut Try Out	9	1	90%	10	-	100%
	Aktif bertanya	-	10	0%	2	8	20%
	Nilai ulangan meningkat	-	-	-	6	4	60%
	Ikut kelompok belajar	9	1	90%	10	-	100%
	Membuat Mind Mapping	10	-	100%	-	-	-

Dari data-data diatas yang di peroleh melalui kuesioner, wawancara, dapat di tafsirkan sebagai berikut :

1. Dari aspek afektif, baik pada siklus I maupun siklus II Konseli (siswa) memiliki perasaan yang positif terhadap pelaksanaan konseling kelompok di buktikan semua siswa merasa yakin bahwa konseling kelompok bisa membantu memecahkan masalah, di samping itu mereka juga merasakan suasana yang menyenangkan karena adanya games dalam konseling kelompok.

2. Dari aspek kognitif, siswa memiliki pemahaman baru tentang tujuan konseling kelompok, pentingnya menciptakan dinamika kelompok, pentingnya menjaga suasana hangat dan perlunya mengambil keputusan dan tindak lanjut.
3. Dari aspek psikomotorik, pada siklus I masih belum semua siswa bisa menjalankan keputusan konseling, masih ada yang datang terlambat, membolos. Tidak mengerjakan PR, tidak ikut try out, tidak les, sering alpa. Namun setelah siklus II semua konseli sudah bisa melaksanakan keputusan yang di simpulkan dalam konseling kelompok .

Dari penelitian yang dilakukan pada siklus I dan siklus II dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Siswa merasa senang dengan adanya games dalam konseling kelompok karena bisa membantu menciptakan suasana hangat, akrab dan menyenangkan selama proses konseling sehingga membantu melancarkan proses pemecahan masalah yang di bahas dalam konseling tersebut.
2. Siswa memiliki pemahaman akan tujuan, langkah-langkah dan konsekuensi dari keputusan yang di simpulkan dalam konseling kelompok.
3. Siswa memiliki semangat dan kesanggupan untuk mewujudkan langkah-langkah pemecahan masalah yang sudah diputuskan dalam unjuk kerja yang nyata.

SIMPULAN DAN SARAN

Masalah siswa yang berhubungan dengan kegiatan belajarnya sangat banyak seperti sering terlambat, alpha, membolos tidak mengerjakan PR dan sebagainya, untuk itu perlu di berikan layanan yan bisa mengakomodir pemecahan masalah siswa dengan cara yang efektif seperti konseling kelompok, karena dengan konseling kelompok bisa membahas sejumlah masalah dengan sejumlah siswa sekaligus. Namun dalam proses konseling kelompok sering ditemui suasana kaku, *nervous*, grogi, salah tingkah, malu-malu sehingga untuk menghilangkan hambatan-hambatan itu dalam proses konseling kelompok perlu diselingi dengan games psikologi. Dari hasil penelitian, konseling kelompok yang dikombinasikan dengan games psikologi bisa membantu menciptakan suasana hangat, akrab menyenangkan sehingga pembahasan masalah bisa lebih terbuka yang pada akhirnya antar anggota kelompok bisa menyimpulkan langkah-langkah pemecahan masalah.

Sekolah yang berhasil bukan sekolah yang bisa menghasilkan siswa dengan nilai ujian nasional tinggi tetapi siswa yang punya kepribadian terpuji, maka sekolah atau lembaga pendidikan jangan hanya memperhatikan masalah peningkatan kemampuan akademik saja tetapi harus berfikir lebih global yaitu memperhatikan perkembangan kepribadian siswa. Selanjutnya, masalah perkembangan kepribadian siswa di sekolah banyak di berikan melalui layanan bimbingan konseling, sehingga sekolah hendaknya bisa memberi perhatian, sarana dan kesempatan yang seluas-luasnya kepada Guru Pembimbing untuk menyelenggarakan kegiatan Bimbingan Konseling melalui berbagai jenis layanan seperti layanan konseling kelompok. Oleh karena itu. dalam memberikan layanan bimbingan konseling hendaknya guru bisa memberikan layanan yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan seperti mengkombinasikan berbagai games dalam layanan Bimbingan konseling.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2006. *Panduan Model Pengembangan Diri*. Jakarta: Dikmenum
- Depdiknas. 2002. *Panduan Pelayanan Bimbingan dan Konseling Berbasis Kompetensi* . Jakarta: Dikmenum
- Prayitno. 1995. *Layanan Bimbingan dan Konseling kelompok (Dasar dan Profil)*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Ririn .2008. *Pemanfaatan game dalam pendidikan anak (makalah)*. Yogyakarta
- Dwi Nita . 2008. *Game Edukasi* .BeritaNet.com, 23 Nopember, 2008 ,10:32:00)
- Akib, Z. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*.Bandung : Yrama Widya
- Dinas pendidikan. 2006. *Program Pengembangan Diri Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Dikmenum