

## **PENGARUH TEKNIK PERMAINAN SIMULASI DALAM BIMBINGAN KELOMPOK TERHADAP KREATIVITAS BERPIKIR SISWA KELAS VII-I SMP NEGERI 2 KRIAN**

**Enha Shofiyulloh<sup>(1)</sup>, Aniek Wirastania<sup>(2)</sup>**  
**Universitas PGRI Adi Buana Surabaya**  
**Email: enhashofiy@gmail.com<sup>(1)</sup>, aniek.bk04@gmail.com<sup>(2)</sup>**

### **ABSTRAK**

Kreativitas berpikir menjadi kebutuhan bagi setiap siswa untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh teknik permainan simulasi layanan bimbingan kelompok terhadap kreativitas berpikir siswa kelas VII-I SMP Negeri 2 Krian. Latar belakang penelitian ini yaitu ditemukan rendahnya kreativitas berpikir siswa kelas VII-I SMP Negeri 2 Krian. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian *one group pre-test post-test design*, dengan sampel 6 orang siswa kelas VII-I yang mendapat hasil skor kreativitas berpikir rendah dari total populasi sebanyak 30 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah skala pengukuran kreativitas berpikir berupa angket. Teknik analisis data dalam peneliti ini adalah analisis non parametrik menggunakan uji *wilcoxon*. *Treatment* dalam penelitian ini yakni bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi. Pemberian *treatment* dilakukan sebanyak enam kali dengan hasil 6 siswa mengalami peningkatan dari yang sebelumnya mendapatkan skor kategori rendah menjadi skor kategori sedang. Hasil tes statistik deskriptif menunjukkan bahwa terjadi peningkatan *mean* variabel kreativitas berpikir, diikuti dengan uji *wilcoxon* juga menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh pada layanan bimbingan kelompok dengan penggunaan teknik permainan simulasi terhadap kreativitas berpikir siswa kelas VII-I SMPN 2 Krian.

**Kata kunci:** *Kreativitas Berpikir, Permainan Simulasi, Bimbingan Kelompok*

### **ABSTRACT**

Creativity Thinking becomes a necessity for every student to carry out learning activities. This study aims to examine the effect of the game simulation techniques of group guidance services on the creativity of thinking students of class VII-I of Krian Junior High School 2. The background of this research is the lack of creativity in thinking of class VII-I students of Krian Junior High School 2. This study uses a quantitative approach with one group pre-test post-test design research method, with a sample of 6 students of class VII-I who got the results of a low-thinking creativity score of a total population of 30 students. The research instrument used was a scale of thinking creativity measurement in the form of a questionnaire. The data analysis technique in this research is non-parametric analysis using the Wilcoxon test. Treatment in this research is group guidance with simulation game techniques. The treatment was given six times with the results of 6 students experiencing an increase from those who previously received a low category score to a medium category score. Descriptive statistical test results show that there is an increase in the mean variable of thinking creativity, followed by the wilcoxon test also shows that  $H_a$  is accepted. So it can be concluded that there is an influence on group guidance services by using simulation game techniques on the creativity of thinking students of class VII-I of Krian Junior High School 2.

**Keywords:** *Creative Thinking , Game Simulation , Guidance Group*

## **PENDAHULUAN**

Kreativitas merupakan elemen penting dari proses pendidikan di sekolah dan harus dikembangkan sejak dini karena dengan kreativitas siswa bisa memahami dan potensi pada dirinya dengan membuat gagasan-gagasan baru sesuai pemikiran yang ada dalam diri, serta mengembangkan kemampuan evaluasi diri. Kreativitas merupakan proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, fleksibel, integritas, estetis, diskontinuitas, suksesi, dan diferensiasi yang berguna dalam berbagai aspek untuk pemecahan masalah individu (Kurniati & Rachmawati, 2012).

Kreativitas menurut Joubert (Craft, 2019) merupakan aktivitas imajinatif yang dilakukan agar dapat menghasilkan ide-ide dan produk baru yang belum ada sebelumnya, original, serta bernilai. Terdapat lima konsep utama dalam kreativitas yang harus dipahami dengan baik berupa lima konsep tersebut meliputi penggunaan imajinasi, mewujudkan suatu tujuan, proses penciptaan, original, dan membuat penilaian terhadap kesesuaian antara ide-ide baru dengan konteksnya. Kreativitas juga dapat diartikan suatu proses memikirkan berbagai gagasan baru dalam menyelesaikan suatu permasalahan, bagi siswa yang kreatif dapat menjadi proses bermain yang memiliki unsur mengasyikkan (Suwardjo & Eliasa, 2010). Dari beberapa pengertian kreativitas di atas dapat dirangkum bahwa kreativitas diartikan sebagai cara berpikir unik dan baru dalam membuat dan memproses suatu hal yang baru dan bernilai, memikirkan banyak probabilitas, mengalami berbagai cara dengan menggunakan sudut pandang yang berbeda, berpikir dengan orientasi kemungkinan baru yang tidak biasa, dan memilih dan mengambil suatu keputusan.

Karakteristik kepribadian yang kreatif menurut SCU Munandar (Nurihsan & Yusuf, 2009) adalah sebagai berikut.

1. Mempunyai daya imajinasi yang kuat.
2. Mempunyai inisiatif.
3. Mempunyai minat yang luas.
4. Bebas dalam berpikir ( tidak kaku dan terhambat)
5. Bersifat ingin tahu.
6. Selalu ingin mendapat pengalaman-pengalaman baru.
7. Percaya pada diri sendiri.
8. Penuh semangat (energetik).
9. Berani mengambil resiko (tidak takut membuat kesalahan).

10. Berani menyatakan pendapat dan keyakinan (tidak ragu-ragu dalam menyatakan pendapat meskipun mendapat kritik dan berani mempertahankan pendapat yang menjadi keyakinannya).

Fenomena yang ditemukan oleh peneliti pada saat magang III di SMPN 2 Krian ketika sekolah mengadakan lomba membuat *yel-yel* sekolah yang wajib diikuti oleh seluruh siswa. Hasil observasi menunjukkan 30% siswa menyalin *yel-yel* di internet. 40% siswa mengaku dibuatkan *yel-yel* oleh kakaknya di rumah, dan hanya 30% siswa yang membuat *yel-yel* sendiri. Hal tersebut didukung oleh hasil survey *Martin Prosperity Institute* (Florida dkk, 2015) mengatakan bahwa Indonesia merupakan negara yang belum kreatif. Tentunya hal tersebut sangat berlawanan dengan tujuan pendidikan Indonesia yakni membentuk insan yang kreatif.

Permasalahan rendahnya kemampuan kreativitas berpikir siswa harus segera dilesaikan. Salah satu bantuan yang dapat berikan untuk meningkatkan kreativitas berpikir siswa adalah dengan menggunakan layanan bimbingan dan konseling. Hal ini sesuai dengan tujuan dari bimbingan dan konseling yakni membantu mengembangkan potensi siswa secara optimal. Layanan tersebut adalah layanan, bimbingan kelompok.

Menurut Gadza (dalam Prayitno, 2009) menyatakan bahwa bimbingan kelompok disekolah merupakan kegiatan berbagi informasi kepada kelompok siswa untuk membantu menyusun rencana dan keputusan yang tepat. Bimbingan kelompok diselenggarakan untuk memberikan informasi kepada siswa yang bersifat personal, sosial, dan vokasional. Menurut Gibson & Mitchell (2011) menyatakan bahwa bimbingan kelompok adalah aktivitas yang dilakukan oleh suatu kelompok yang bertujuan untuk menyediakan data, informasi, dan pengalaman melalui sebuah aktivitas kelompok yang terstruktur dan terencana. Bimbingan kelompok juga diperlukan untuk mencegah semakin memburuknya suatu masalah. Hal yang diulas bisa mencakup informasi pribadi, sosial, pendidikan, pekerjaan dengan tujuan memberikan informasi yang tepat kepada para siswa guna bekal menjadi bekal untuk merencanakan kehidupan maupun mengambil keputusan yang tepat. Salah satu teknik bimbingan kelompok yang tepat dalam upaya meningkatkan kreativitas berpikir adalah teknik permainan simulasi.

Permainan simulasi memiliki *time limit* dan *role* tertentu yang sedikit membatasi kebebasan pemainnya. Menurut Adams (dalam Romlah, 2006) permainan simulasi adalah permainan yang mengcopy dan memperagakan situasi-situasi dalam realita kehidupan yang ada. Situasi dapat juga modifikasi bisa dibuat lebih sederhana, bisa mengambil sebagian saja atau keluar dari konteks. Perlu diperhatikan jika situasi yang disimulasikan usahakan jangan

terlalu kompleks namun juga tidak terlalu sederhana. Jika terlalu kompleks pemain tidak akan bisa bermain secara totalitas (*all out*) dan bila terlalu sederhana akan menyebabkan pemain mudah bosan. Permainan simulasi tetap dapat menyediakan suatu gambaran kehidupan dan kenyataan yang berarti. Melalui *treatment* bimbingan kelompok, siswa dapat bertukar pengalaman, berlatih mengutarakan pendapat dan melatih keterampilan berkomunikasi antar anggota kelompok, sedangkan melalui teknik permainan simulasi (*simulation games*) siswa dapat menciptakan inisiatif dan daya imajinasi sehingga mendorong terwujudnya kreativitas berpikir. Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah untuk menunjukkan ada tidaknya pengaruh penggunaan teknik permainan simulasi dalam bimbingan kelompok terhadap kreativitas berfikir siswa

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah salah satu jenis penelitian yang sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya mempunyai spesifikasi sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas. Desain penelitian ini menggunakan *pre-test* dan *post-test* yang merupakan kelompok penelitian pra-eksperimental. Peneliti melakukan pengukuran, sebanyak dua kali. Pertama *pre-test* digunakan untuk mengetahui kemampuan kreativitas berpikir siswa sebelum diberikan *treatment* bimbingan kelompok teknik permainan simulasi, kedua yaitu *post-test* untuk mengetahui perkembangan kemampuan kreativitas berpikir siswa setelah diberikan *treatment* bimbingan kelompok teknik permainan simulasi. Perbedaan antara *pre test* dan *post test* diasumsikan sebagai pengaruh dari *treatment* atau eksperimen yang telah diberikan. Lokasi penelitian ini dilakukan di SMPN 2 Krian.

Penelitian ini menggunakan populasi penelitian siswa kelas VII – I SMPN 2 Krian. Sampel penelitian berjumlah 6 siswa yang dipilih melalui *purposive sampling* dari populasi sejumlah 30 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur kreativitas berpikir siswa adalah instrumen pengukuran skala likert dengan menggunakan angket.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Observasi yang dilakukan kepada guru BK di sekolah mendapatkan hasil bahwa kondisi kreativitas berpikir siswa masih cukup rendah. Ketika didalam kelas masih sering kali ditemui siswa yang mencontek tidak percaya pada kemampuan dirinya sendiri, rasa ingin tau yang masih rendah, dan selalu diam ketika guru bertanya di dalam kelas.

Hasil temuan peneliti saat observasi selama magang III di SMPN 2 Krian kelas VII - I terdapat siswa-siswi yang memiliki kemampuan berpikir kreatif rendah. Ketika ada lomba

membuat *yel-yel* banyak sekali siswa yang menyontek *yel-yel* dari internet, sebagian dibuatkan oleh kakaknya dan sedikit yang membuat *yel-yel* sendiri.

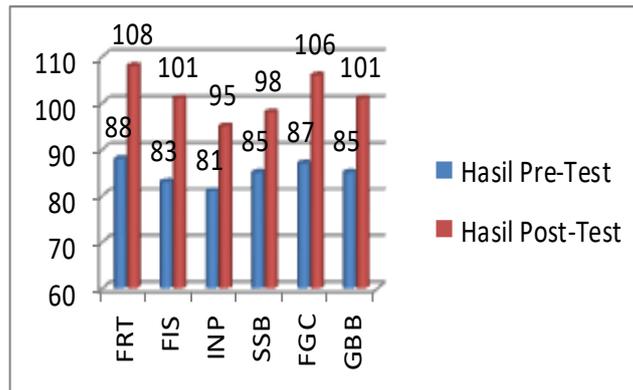
Layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan simulasi yang dilaksanakan dalam penelitian ini dilakukan sebagai usaha membantu siswa dalam mengatasi masalah yang sedang dihadapi yaitu rendahnya kreativitas berpikir siswa kelas VII-I SMPN 2 Krian. Setiap siswa yang memiliki kemampuan kreativitas berpikir rendah akan mendapatkan perlakuan (*treatment*) yaitu bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik permainan simulasi. Layanan ini dilakukan oleh sebanyak 8 pertemuan. Bentuk layanan ini yaitu siswa mengisi angket *pre-test* diawal dan *post-test* di akhir pertemuan, sisanya 6 pertemuan untuk layanan bimbingan. Setelah dilakukan *pre-test* hasilnya terdapat 6 siswa yang memiliki kreativitas berpikir rendah.

Setelah diberikam *pre-test* maka siswa yang masuk kategori memiliki kreativitas berpikir rendah akan diberikan treatment. Kreativitas berpikir rendah dapat diketahui dengan melihat hasil angket *pre-test* yang sudah diisi oleh siswa. Siswa yang memiliki kreativitas berpikir rendah adalah berikut ini FRT, FIS, INP, SSB, FGC, dan GBB. Siswa diatas dilihat dari hasil *pre-test* dan observasi peneliti terindikasi memiliki kreativitas berpikir rendah. Salah satu *treatment* yang diduga dapat membantu siswa dalam meningkatkan kreativitas berpikir siswa adalah layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi.

Teknik permainan simulasi (*simulation games*) dalam bimbingan dan konseling dapat digunakan untuk mediasi ketika memberikan materi kepada siswa. Belajar dengan permainan dapat membuat suasana menjadi menyenangkan dan tidak monoton. Melalui pengamatan yang dilakukan dalam permainan, konselor mampu melihat gambaran terhadap diri siswa mengenai ekspresi dari sejumlah proses kognisi, afeksi, proses interpersonal dan pemecahan masalah. Berikut ini tabel peningkatan kreativitas berpikir siswa kelas VII-I SMPN 2 Krian setelah diberikan layanan.

**Tabel 1.1** Peningkatan kemampuan kreativitas berpikir siswa kelas VII-I

No	Nama Siswa	Pre-Test	Kategori	Post-Test	Kategori	Perbedaan Skor
1.	FRT	88	Rendah	108	Sedang	20
2.	FIS	83	Rendah	101	Sedang	18
3.	INP	81	Rendah	95	Sedang	14
4.	SSB	85	Rendah	98	Sedang	13
5.	FGC	87	Rendah	106	Sedang	19
6.	GBB	85	Rendah	101	Sedang	16



**Gambar 1.1** Grafik peningkatan kreativitas berpikir siswa kelas VII-I

Data diatas menunjukkan bahwa setiap siswa yang dikategorikan rendah mengalami peningkatan menjadi kategori sedang. Berdasarkan hasil dari perkembangan kondisi siswa diatas dapat disimpulkan bahwa pemberian *treatment* bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan simulasi efektif untuk meningkatkan kreativitas berpikir siswa.

Efektifitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi juga diuji dengan uji tes *wilcoxon* sebagai berikut. Hasil interpretasi menggunakan uji *wilcoxon* diketahui bahwa *Asymp. Sig (2-tailed)* bernilai 0,028. Karena nilai 0,028 dibawah atau lebih kecil dari  $< 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Setelah dilakukan uji statistik deskriptif hasilnya menunjukan bahwa terjadi peningkatan rata-rata (*mean*) variabel kreativitas berpikir (*pre-test*) sebelum diberikan *treatment* sebesar 84,83 sedangkan mean variabel kreativitas berpikir setelah diberikan *treatment* teknik permainan simulasi hasil (*post-test*) sebesar 101,67, hal tersebut menunjukan peningkatan *mean* antara sebelum dan sesudah dilakukan *treatment*, dengan demikian dapat disimpulkan terjadi peningkatan kreativitas berpikir dengan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan simulasi. Berdasarkan analisa data diatas dapat disimpulkan bahwasannya terdapat pengaruh yang sigifikan dalam pemberian teknik permainan simulasi dalam bimbingan kelompok.

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada siswa kelas VII-I SMPN 2 Krian menunjukkan bahwa teknik permainan simulasi dalam bimbingan kelompok efektif untuk mengatasi permasalahan kreativitas berpikir siswa yang rendah. Hasil penelitian ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Aeni (2016) yang menyatakan bahwasannya teknik permainan simulasi sangat tepat digunakan untuk mengembangkan kreativitas penyelesaian masalah siswa sebab mereka dapat belajar tentang cara mengembangkan kreativitas dan memperoleh pemecahan masalah lewat permainan yang diperagakan,dalam berbagai macam permainan simulasi.

Kedua, hal ini juga selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Erawati (2013). Hasilnya menyatakan bahwasannya bimbingan kelompok dengan teknik *game* sangat efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa. Kreativitas bukan faktor bawaan atau keberuntungan tapi dapat dipelajari melalui pendidikan informal dalam keluarga, sekolah, maupun nonformal dalam masyarakat.

## **SIMPULAN**

Penelitian ini dilakukan di kelas VII-I SMPN 2 Krian. Latar belakang penelitian ini adalah hasil wawancara dan observasi peneliti kepada guru BK di sekolah ketika magang III. Kreativitas berpikir pada penelitian ini adalah kemampuan menciptakan pemikiran-pemikiran baru, kemampuan menggabungkan berbagai data, pengalaman dan informasi yang dimiliki siswa menjadi sesuatu yang baru sehingga dapat melakukan perubahan baru dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi merupakan sebuah usaha untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan kreativitas berpikir. Siswa yang terindikasi memiliki kreativitas berpikir rendah akan diberikan *treatment* bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan simulasi. Melalui teknik permainan simulasi siswa diajak untuk memperagakan situasi-situasi dalam realita kehidupan yang sebenarnya. Situasi dapat dimodifikasi, bisa dibuat lebih sederhana, atau hanya diambil sebagian saja, bisa juga dirancang diluar konteksnya. Permainan simulasi siswa dapat mempelajari pengetahuan, keterampilan, dan strategi untuk belajar dalam lingkungan sehari-hari. Pelaksanaan bimbingan kelompok dilakukan selama 8 pertemuan yakni 1 sesi diawal yakni *pre-test*, 6 sesi bimbingan dan 1 sesi akhir yakni *post-test*. Setelah dilakukan *treatment* hasilnya adalah terjadi peningkatan kreativitas berpikir pada siswa kelas VII-I yang awalnya memiliki kreativitas berpikir rendah. Berdasarkan paparan tersebut dapat disimpulkan bahwasannya ada pengaruh pada penggunaan teknik permainan simulasi dalam bimbingan kelompok terhadap kreativitas berpikir siswa kelas VII-I SMP Negeri 2 Krian. Guna mengembangkan hasil penelitian ini, diharapkan bagi peneliti selanjutnya agar lebih memperdalam aspek kajian penelitian dan menggunakan hasil penelitian ini sebagai bahan tambahan inspirasi dan referensi tentang kreativitas siswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aeni, F. N. (2016). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi terhadap Kreativitas Penyelesaian Masalah Siswa Kelas X SMA PGRI 01 Kendal. *Konseling Teman Sebaya untuk Mencegah Perilaku Berisiko pada Remaja*, 23-40.

- Craft, A. (2019, Oktober 21). *Creativity in Education (Online)*. Diambil kembali dari [http://www.ncaction.org.uk/creativity/creativity report.pdf](http://www.ncaction.org.uk/creativity/creativity%20report.pdf)
- Erawati, C. (2013). Pengembangan Model Bimbingan Kelompok dengan Teknik Game untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 125-128.
- Kurniawati, D. (2015). Profil Kreativitas Penyelesaian Masalah Matematika Siswa SMP Berdasarkan Gaya Kognitif Reflektif dan Impulsif. *Jurnal Pendidikan*, 370-379.
- Nurihsan, J., & Yusuf, S. (2009). *Landasan Bimbingan & Konseling*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Prayitno, & Amti, E. (2009). *Dasar-dasar Bimbingan & Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Romlah, T. (2006). *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang: UM Press.
- Suwardjo, & Eliasa, I. (2010). *Permainan (Games) Dalam Bimbingan Dan Konseling*. Yogyakarta: Paramitha Publishing.
- Trefingger, D. (1980). *Encouraging Creative Learning for the Gifted and the Talented*. California: Ventura Contry Superintendent of Office.