

Penerapan Teknik *Simulation Games* dalam Bimbingan Kelompok untuk Mengembangkan Konsentrasi Belajar Remaja Di Nagari Sungai Dareh Kecamatan Pulau Punjung

Herman Saputra¹ , Alfi Rahmi²

Bimbingan Dan Konseling, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi
e-mail:¹ shaherman35@gmail.com, ² alfi.rahmi79@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini beranjak dari fenomena terdapatnya remaja yang kurang dalam konsentrasi belajar, dimana remaja merasa kurang bisa konsentrasi di dalam belajar karena terganggu oleh hal-hal seperti meribut didalam belajar, susunan kelas yang tidak nyaman dan hal-hal yang mengganggu terhadap konsentrasi di dalam belajar sehingga siswa tidak focus dalam belajar. Dari hasil pengamatan di nagari sungai dareh kecamatan pulau punjung terdapat indikasi adanya masalah terkait konsentrasi belajar remaja. Kemampuan konsentrasi belajar remaja dalam hal ini dapat di tingkatkan dengan menggunakan teknik *simulation games* dalam bimbingan kelompok dengan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok untuk mengembangkan konsentrasi belajar remaja di nagari sungai dareh kecamatan pulau punjung. Penelitian ini adalah penelitian *Pre Ekperimen* model *One Group Pretest Posttest Design*, populasi adalah remaja nagari Sungai Dareh, sedangkan sampel penelitian adalah 10 orang remaja yang terindikasi masalah konsentrasi belajar berdasarkan teknik *puspositive sampling* dan hasil dari *pretest*. Instrument pengumpulan data adalah skala *likert*. Teknik analisis data menggunakan uji *Wilcoxon*, sedangkan persyaratan analisis data menggunakan uji hipotesis menggunakan SPSS versi 25. Hasil penelitian yang telah diketahui dari hasil nilai uji Z (*wilcoxon*) menunjukkan perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Dari hasil perhitungan uji *wilcoxon* diperoleh nilai signifikan *p-value* sebesar 0,005. Berdasarkan ketentuan yang berlaku. Diketahui hasil uji *wilcoxon* Sig *p-value* sebesar $0,005 < \alpha$ ($\alpha = 0,05$) yang artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Dari hasil perhitungan uji *wilcoxon* dapat disimpulkan bahwa konsentrasi belajar meningkat setelah diberikan perlakuan yaitu dengan Penerapan Teknik *Simulation Games* Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Mengembangkan Konsentrasi Belajar Remaja Di Nagari Sungai Dareh Kecamatan Pulau Punjung.

Kata kunci : Teknik *Simulation Games*, Bimbingan Kelompok, Konsentrasi Belajar

ABSTRACT

This research departs from the phenomenon of the existence of adolescents who lack concentration in learning, where adolescents feel they are unable to concentrate in learning because they are disturbed by things such as noise in learning, uncomfortable class arrangements and things that interfere with concentration in learning so that students do not focus on learning. From the results of observations in Sungai Dareh Nagari, Pulau Punjung sub-district, there are indications of problems related to adolescent learning concentration. The ability of adolescent learning concentration in this case can be improved by using *simulation games* in group guidance with the aim to be achieved in this study is to determine whether there is a significant difference before and after being given group guidance services to develop adolescent learning concentration in Nagari Sungai Dareh. Pulau Punjung sub-district. This research is a pre-experimental study with the *One Group Pretest Posttest Design* model, the population is the Nagari Sungai Dareh youth, while the research sample is 10 teenagers who are indicated to have learning concentration problems based on the *puspositive*

sampling technique and the results of the pretest. The data collection instrument is a Likert scale. The data analysis technique used the Wilcoxon test, while the requirements for data analysis used the hypothesis test using SPSS version 25. The results of the study that were known from the results of the Z test value (Wilcoxon) showed a difference between the pretest and posttest scores. From the calculation results of the Wilcoxon test, a significant p-value of 0.005 was obtained. Based on the applicable provisions. It is known that the result of the Wilcoxon Sig p-value is $0.005 < (\alpha = 0.05)$, which means H_a is accepted and H_o is rejected. From the results of the Wilcoxon test calculation, it can be concluded that the concentration of learning increases after being given treatment, namely by applying the Simulation Games Technique in Group Guidance to Develop Teenagers' Learning Concentration in Nagari Sungai Dareh, Pulau Punjung District.

Keywords: Simulation Games Techniques, Group Guidance, Learning Concentration

PENDAHULUAN

Belajar merupakan proses penting dalam kehidupan manusia dalam rangka memperoleh ilmu dan wawasan baru bagi remaja. Remaja adalah manusia yang memiliki potensi yang dapat dikembangkan melalui pendidikan. Pendidikan adalah waktu sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya.¹ Remaja memperoleh pendidikan merupakan suatu kewajiban dan kebutuhan, dimana pendidikan sebagai salah satu sarana yang dapat mencerdaskan dan memajukan kehidupan bangsa, dapat merubah kebiasaan tingkah lakunya, pikiran, dan sikapnya kearah yang lebih baik. Setiap satuan pendidikan, baik formal maupun non formal memberikan pelayanan pendidikan bagi peserta didiknya.²

Melalui proses belajar, remaja memperoleh pengetahuan dan wawasan yang berguna bagi kehidupan remaja. Melalui proses belajar, individu memperoleh wawasan yang sebelumnya tidak diketahuinya. Proses belajar dapat diperoleh individu melalui pendidikan formal maupun non formal. Salah satu lembaga formal tempat individu belajar adalah lembaga pendidikan sekolah, sebagai tempat menuntut ilmu dan memperoleh pemahaman dan wawasan melalui proses belajar. Belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.³

Melalui belajar manusia dapat mengembangkan potensi yang telah diberikan Allah SWT manusia sebagai makhluk yang telah diberikan kemampuan dan potensi oleh Allah SWT dituntut untuk belajar dan menuntut ilmu. Sebagaimana firman Allah SWT dalam surat Al-An'kabut ayat 43 yang berbunyi :

وَتِلْكَ الْأَمْثَالُ لِنَاسٍ لِّئَلَّا يَعْقِلُوا إِلَّا الْعَالَمُونَ

Artinya :

“Dan perumpamaan-perumpamaan ini Kami buat untuk manusia; dan tiada yang memahaminya kecuali orang-orang yang berilmu”.(al-an'kabut:43)⁴

Proses pemberian pengetahuan ini tidak terlepas dari proses belajar, karena dengan proses belajarlah pengetahuan yang diberikan dapat disampaikan kepada peserta didik. Belajar merupakan salah satu konsep yang amat mendasar, setiap orang belajar untuk hidup, tanpa belajar seseorang tidak akan dapat mempertahankan dan mengembangkan dirinya. Proses belajar ini sangat dipengaruhi oleh pendidik dan proses pendidikan. Didalam proses

¹ Rahmawati Wae Dan Yasrial Chandra. 2018. *Motivasi Belajar Peserta Didik Di Madrasah Aliyah Dan Implikasinya Terhadap Pelayanan Bimbingan Dan Konseling*, Jurnal Padang. *Jurnal Counseling Care*, Vol 2, No 2, Bulan Oktober, 2018, Hal 65-72.

² Fadhillah Yusri Dan Jasmenty.2017. *Jurnal Of Islamic & Social Studies*. Pengaruh Pemenuhan Kebutuhan Remaja Terhadap Perilaku Agresif Siswa Di Pkbn Kasih Bundo, Bukittingi, Vol 3 No 1

³ Salameto, *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*,(Jakarta : PT. Rineka Cipta 2003) h 2

⁴ Al-Qur'an. Surat Al-an'kabut ayat 43

perkembangan akademik ada hal-hal yang menghambat proses perkembangan akademiknya, Beberapa dari mereka, karena faktor-faktor internal dan eksternal meghadapi berbagai masalah yang dapat mempengaruhi bahkan menghambat prestasi akademiknya. Didukung oleh pendapat Dimiyati dan Mudjiono bahwasanya salah satu faktor penyebab masalah belajar peserta didik yang mempengaruhi proses belajarnya di sekolah adalah konsentrasi belajar.⁵ Konsentrasi belajar adalah pemusatan pikiran terhadap suatu mata pelajaran dengan mengenyampingkan semua hal lainnya yang tidak berhubungan dengan pelajaran.⁶

Ciri-ciri siswa yang dapat berkonsentrasi dalam belajar berkaitan dengan perilaku belajar yang meliputi perilaku kognitif, perilaku afektif, dan perilaku psikomotor. Karena belajar merupakan aktivitas yang berbeda-beda pada berbagai bahan pelajaran.

Apabila mereka sulit berkonsentrasi adanya dampak langsung pada proses belajarnya. The Liang Gie mengemukakan beberapa sebab yang mengganggu konsentrasi, yaitu:

- a. Kurangnya minat terhadap pelajaran yang dipelajari.
- b. Gangguan keadaan sekeliling seperti bunyi radio yang terlampau keras, udara yang sangat panas atau juga bentuk meja dan kursi yang tidak enak dipakai.
- c. Masalah-masalah kecil atau buah pikiran yang datang mengaduk otak sehingga sering memecah perhatian yang sedang dipusatkan.
- d. Kesenadaan suatu bahan pelajaran sehingga menimbulkan kejenuhan dalam pikiran.
- e. Gangguan kesehatan dan kelelahan badan.⁷

Seorang di katakan berkonsentrasi apabila dia mendapat kesiapan pengetahuan yang dapat segera muncul bila di perlukan, adanya penerimaan, yaitu tingkat perhatian tertentu, adanya gerakan anggota badan yang tepat atau sesuai dengan penunjuk guru, dan adanya aktivitas berbahasa yang terkoordinasi dengan baik dan benar.

Salah satu upaya yang bisa dilakukan oleh pendidikan di sekolah adalah berupa layanan bimbingan dan konseling, Bimbingan merupakan bantuan atau pertolongan yang diberikan kepada individu atau sekumpulan individu dalam mengatasi kesulitan-kesulitan di dalam kehidupannya.⁸

Pelayanan bimbingan dan konseling mempunyai tujuan khusus dan tujuan umum. Pelayanan bimbingan dan konseling dalam tujuan khusus yang hendak dicapai dalam pelayanan bimbingan dan konseling adalah membantu siswa untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya. Pelayanan bimbingan dan konseling dalam tujuan umumnya adalah bimbingan untuk siswa sendiri, sehingga bimbingan yang dilakukan tidak berkelanjutan melainkan siswa dapat menyelesaikan masalahnya sendiri. Tujuan bimbingan dan konseling itu sendiri yaitu untuk menunjang proses pendidikan dalam aspek-aspek tugas perkembangan siswa, khususnya yang menyangkut kematangan pendidikan dan karier, kematangan personal dan emsional serta kematangan sosial.⁹

Menurut Sukardi masih dalam akhtiar bimbingan kelompok merupakan layanan yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari konselor yang berguna untuk menunjang kehidupan sehari-hari serta berguna untuk pengambilan keputusan.¹⁰ Tujuan umum layanan bimbingan kelompok Secara umum, bimbingan kelompok bertujuan untuk membantu murid-murid yang mengalami masalah melalui prosedur kelompok, suasana kelompok yang berkembang dapat merupakan tempat bagi siswa untuk memanfaatkan semua informasi, tanggapan dan berbagai reaksi temannya

⁵ Dimiyati dan Mudjiono, Belajar dan Pembelajaran.(Jakarta : Rineka Cipta 2006). H 238

⁶ The Liang Gie. Cara Belajar Yang Efisien.(Yogyakarta:Gajah Mada University Press,1997). H 53

⁷ The Liang Gie, Cara Belajar yang Efektif, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 1997), h 54

⁸ Soetjipto dan Rafilis Kosasi, *Profesi keguruan*,(Jakarta : Rineka Cipta, 2007), h 62

⁹ Prayitno dan Erman amti, *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Rineka Cipta), h 185

¹⁰ Akhtiar Sigit Samsono,Dkk. Bimbingan Kelompok dengan Peta Pikiran dan Self-Reward untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Siswa, Semarang: Jurnal Bimbingan Konseling, JUBK. 6 (2) 2017, h.115

untuk kepentingan pemecahan masalah. Tujuan khusus layanan bimbingan kelompok.¹¹ Bimbingan kelompok bertujuan melatih murid untuk berani mengemukakan pendapat dihadapan teman-temannya, yang pada gilirannya dapat memanfaatkan untuk ruang lingkup yang lebih besar seperti berbicara dihadapan orang banyak, dari forum-forum resmi dan sebagainya. Melatih murid untuk dapat bersikap terbuka di dalam kelompok dan melatih murid untuk membina keakraban bersama teman-teman dalam kelompok khususnya, dan dengan teman-teman lainnya di luar kelompok pada umumnya.¹²

Bimbingan kelompok yang di maksudkan untuk mencegah berkembangnya masalah dan kesulitan pada diri siswa seperti konsentarsi belajar. Simulation games (permainan simulasi) dalam bimbingan dan kelompok ini siswa dapat di latih konsentrasinya dengan permainan-permainan yang menghibur tetapi juga sangat bermanfaat untuk melatih konsentrasi mereka.

Rifa mengemukakan bahwa “game edukatif dapat melatih konsentrasi anak dalam berbagai kegiatan”. Kemudian dijelaskan pula oleh Geldard dan Geldard bahwa “salah satu tujuan dari penggunaan permainan dalam layanan Bimbingan dan Konseling adalah “memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi kemampuannya dalam memperhatikan, berkonsentrasi dan menekuni tugas.” Dengan memanfaatkan permainan dalam bimbingan konseling, anak dapat merasakan kenyamanan, sehingga dapat mengeksplorasi kemampuannya dan berkonsentrasi dengan baik. Permainan dapat dijadikan sebagai teknik dalam layanan bimbingan dan konseling, salah satunya dalam memberikan layanan bimbingan kelompok.¹³

Permainan simulasi memadukan karakteristik permainan (pemain, aturan. Kompetisi dan kerjasama) dengan karakteristik simulasi (representasi realitas).¹⁴ jika kehidupan nyata di simulasikan secara kompetitif dan kooperatif maka permainan simulasi cenderung akan berkembang secara alamiah dan memperbaiki tingkat konsentrasi belajar anak.

Menurut Syam Mahfud permainan simulasi adalah suatu aktivitas kecil dalam suatu acara yang bertujuan agar peserta mengenal peserta lain dan merasa nyaman dengan lingkungan barunya dan tidak merasa asing dalam suatu kegiatan. Kegiatan ini biasanya berupa suatu humor, kadang berupa kegiatan yang cenderung terlihat memalukan bagi mereka karena kegiatan-kegiatan tersebut sebagai suatu humor agar menghilangkan kebekuan-kebekuan dalam situasi kegiatan, kegiatan berupa informasi, pencerahan, atau dapat juga dalam bentuk Penerapan Permainan Dalam Pembelajaran¹⁵

Oleh karena itu peneliti tertarik menggunakan teknik dalam bimbingan kelompoknya yang belum pernah di lakukan di Nagari Sungai Dareh Kecamatan Pulau Punjung.. Teknik yang relevan yang akan digunakan dalam bimbingan kelompok adalah teknik simulasi game. Simulasi game merupakan sentuhan aktivitas yang dapat digunakan untuk memecahkan kebekuan, kekalutan, kejemuhan dan kejenuhan suasana sehingga menjadi mencair dan suasana bisa kembali pada keadaan semula (lebih kondusif) sehingga didalam belajar para remaja dapat focus didalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti pada hari tanggal 25 juni 2021, penulis menemukan bahwa ada beberapa hal yang mengganggu konsentrasi belajar remaja. Faktanya ada beberapa remaja yang saat belajar di rumah mudah terpengaruh karena susana rumah yang ribut atau tinggal di pusat keramaian, bermain hp dan di ganggu oleh saudara sehingga kurang nya konsentrasi di dalam belajar dan juga bahwasanya anak-anak tidak

¹¹ Intan Sari, “Layanan Bimbingan Kelompok untuk Mencegah Paham Radikalisme Di Perguruan Tinggi”, Fuaduna, Vol. 03 No. 02, Juli-Desember 2019. h 122

¹² Prayitno, Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling(Padang: UNP Pres, 2004), h 196

¹³ Tri Mindari & Supriyo,” Meningkatkan Konsentrasi Belajar Melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan” ,Indonesian Journal of Guidance and Counseling 4 (2) (2015). h 67

¹⁴ M.Ramli, *Model Koseling melalui permainan simulasi untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa*, (UPI Bandung,2007), h 32

¹⁵ Muhammad Ilham Bakhtiar, Pengembangan Video Ice Breaking Sebagai Media Bimbingan Konseling Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial, Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling, Volume 1 Nomor 2 Desember 2015, h 52.

begitu tertarik dengan belajar di rumah, mereka masih berpandangan bahwa belajar di rumah kurang afektif, karena anak-anak tidak bisa konsentrasi belajar.

Dari hasil wawancara orang tua dari remaja yang akan peneliti teliti terlihat bahwa ada beberapa remaja yang tidak bisa konsentrasi di dalam belajar di karenakan tidak sanggup duduk terlalu lama di dalam belajar dan mudah merasa gelisah saat belajar, dan juga peneliti mewawancarai remaja mengenai konsentrasi belajar di rumah bahwa remaja tidak bisa fokus di dalam belajar, tidak bisa mengulang pelajaran sendiri di rumah, sering malamu dan pelupa ketika mengulang pelajaran. Oleh karena itu upaya yang dapat dilakukan meningkatkan konsentrasi belajar remaja dalam bimbingan kelompok adalah dengan menggunakan teknik *simulation games*. Layanan bimbingan kelompok dengan teknik ini dimaksudkan untuk memungkinkan remaja mendapat informasi, wawasan, tanggapan dan berbagai reaksi mengenai konsentrasi belajar serta berlatih berkonsentrasi secara bertahap dengan menghadirkan kondisi yang menyenangkan sesuai dengan karakteristik remaja dan di jorong sungai sangkir belum pernah di lakukan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games* untuk meningkatkan konsentrasi belajar remaja.

Berdasarkan permasalahan di atas mampu menyelesaikan masalah maka penulis Terkait dengan hal ini penulis merasa tertarik untuk mengadakan penelitian lebih mendalam mengenai "Penerapan Teknik *Simulation Games* dalam Bimbingan Kelompok untuk Mengembangkan Konsentrasi Belajar Remaja di Nagari Sungai Dareh Kecamatan Pulau Punjung".

METODE PENELITIAN

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode pendekatan kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel ini dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data, bersifat kuantitatif/statistic dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.¹⁶

Adapun jenis penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Penelitian eksperimen adalah salah satu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang dapat mengganggu. Penelitian eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat dari suatu perlakuan (*treatment*) yang sengaja diadakan atau dilakukan oleh peneliti.¹⁷

Berdasarkan permasalahan yang akan diteliti, maka penelitian ini menggunakan model *One Group Pretest Posttest Design* yaitu eksperimen yang dirancang hanya melibatkan satu kelompok saja tanpa kelompok pembandingan. Model ini lebih sempurna jika dibandingkan dengan model *One Shot Case Study* karena adanya informasi tentang sampel atau subjek penelitian yang berkaitan dengan hasil *pretest*.¹⁸

Desain atau perencanaan diperlukan sebelum melakukan atau berbuat sesuatu agar hasilnya sesuai dengan keinginan atau harapan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *pre-experimental design* dengan *design one-group pretest –posttest design*. *Pre-experimental design* ini belum dikatakan eksperimen sungguh-sungguh. Bentuk *pre experimental design* ada beberapa macam yaitu *one –shot case study*, *one-group pretest-posttest design* dan *intact-group comparison*.

¹⁶Sugiono, *Metodologi Penelitian Pendidikan, "Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D"*, (Bandung: Alfabeta, 2015), Hal 14

¹⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Dan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003, Hal 3

¹⁸ Punanji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*, (Jakarta:Kencana, 2012) Hal

Menurut A. Muri Yusuf rancangan penelitian ini terdiri dari satu kelompok (tidak ada kelompok kontrol) dengan melihat perbedaan *pretest* dan *posttest* sebagai hasil dari perlakuan.¹⁹

Penelitian *One Group Pretest – Posttest Design* dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu:

1. Melaksanakan *pretest* (T1) untuk mengukur kondisi awal responden sebelum diberikan perlakuan.
2. Memberikan perlakuan (X)
3. Memberikan *posttest* (T2) untuk mengetahui keadaan variabel terikat sesudah diberikan perlakuan. Perbedaan *pretest* dan *posttest* merupakan hasil penelitian.

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh perlakuan yang diberikan terhadap variabel dependen (terikat). Dari membentuk kelompok eksperimen, selanjutnya kelompok tersebut diberikan perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok. Setelah itu pada tahap akhir akan dilakukan pengukuran untuk mengetahui seberapa jauh perubahan konsentrasi belajar yang dimiliki remaja yang berada pada kelompok eksperimen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa pengolahan data pada 10 orang sampel diketahui bahwa hasil *pretest* meannya adalah 81.2000, mediannya adalah 81.0000, variannya adalah 141.067 yaitu varian data yang didapat dari kelipatan standar deviasi, sedangkan nilai maximum dalam kelompok ini adalah 97.00 dan nilai minimum adalah 65.00, standar deviasinya 11.87715 adalah ukuran penyebaran dari rata – rata.

Dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor kelompok *pretest* tergolong pada kategori rendah, sedang dan tinggi untuk konsentrasi belajar. Artinya masih terdapat beberapa hal terkait konsentrasi belajar yang belum dimiliki oleh remaja di nagari Sungai Dareh Kecamatan pulau punjung dan kaitannya dengan teori relevan adalah sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa konsentrasi belajar remaja sebelum di beri perlakuan masih banyak hal-hal mengenai masalah pada konsentrasi belajar remaja.

Hasil pengolahan data dapat diketahui bahwa *posttest* dengan jumlah sampel 10 orang meannya adalah 121.1000, mediannya adalah 123.0000, variannya adalah 51211, yaitu varian data yang di dapat dari kelipatan standar deviasi, sedangkan nilai maximum dalam kelompok ini adalah 129,00 dan nilai minimum adalah 108,1000 standar deviasinya 7,15619 adalah ukuran penyebaran dari rata – ratanya.

Maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor *posttest* tergolong pada kategori tinggi dan sangat tinggi untuk konsentrasi belajar. artinya terdapat peningkatan dari beberapa hal terkait konsentrasi belajar yang dimiliki remaja nagari Sungai Kecamatan Pulau punjung dan sesuai dengan teori relevan yang menyatakan bahwa setelah di beri perlakuan terhadap konsentrasi belajar remaja akan meingkat seiring dengan perkembangan konsentrasi belajar pada remaja tersebut.

Hasil uji *wilcoxon* menunjukkan bahwa *negative rank* atau selisih negatif antara hasil *pretest* dan *posttest* adalah 0 pada nilai N, 00 pada *mean rank* dan ,00 pada *sum of rank*. Nilai ini menunjukkan tidak adanya peningkatan atau penurunan dari nilai *pretest* dan *posttest*. Sedangkan *positif rank* atau selisih positif antara *pretest* dan *posttest*, terdapat 10 data positif (N) yang artinya ada 10 orang remaja yang mengalami peningkatan pada konsentrasi belajar dari nilai *pretest* dan *posttest*. *Mean rank* atau rata-rata peningkatan tersebut adalah 5,50. Sedangkan *sum of rank* adalah 55,00. *Ties* adalah kesamaan nilai *pretest* dan nilai *posttest* adalah 0 sehingga dapat dikatakan bahwa tidak ada nilai yang sama antara *pretest* dan *posttest*. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan konsentrasi belajar remaja di nagari Sungai Dareh Kecamatan Pulau punjung.

Perubahan *posttest* yang mendapatkan perlakuan teknik *simulation games* dalam bimbingan kelompok menunjukkan bahwa teknik *simulation games* dalam bimbingan kelompok dapat membantu peserta didik atau remaja dalam mengembangkan konsentrasi belajar

¹⁹ A. Muri Yusuf, *Metodologi Penelitian*, (Padang:Unp Pres, 2005), Hal 228

remaja di rumah, dengan meningkatkan konsentrasi belajar remaja pada posttest eksperimen, maka teknik simulation games dalam bimbingan kelompok berpengaruh untuk mengembangkan konsentrasi belajar remaja.

Adapun *treatment* yang dilakukan untuk membantu meningkatkan kepercayaan diri remaja adalah layanan bimbingan kelompok. Layanan bimbingan kelompok merupakan suatu layanan kegiatan pemberian informasi dalam suatu kelompok dan adanya penyusunan rencana untuk pengambilan keputusan yang tepat dengan adanya dinamika kelompok sebagai pencapaian tujuan kegiatan bimbingan dan konseling serta mencegah berkembangnya masalah yang terjadi.²⁰

Dalam hal ini, meningkatnya rasa kepercayaan diri remaja dicapai melalui layanan bimbingan kelompok dengan topic tugas yang diberikan dan memanfaatkan dinamika kelompok. Dinamika kelompok yang terjadi berupa *sharing* atau pengukuran ide dan pertukaran ide dan pemikiran diantara anggota-anggota kelompok, yang memungkinkan terjadinya interaksi, keakraban dan saling memotivasi satu sama lainnya, sehingga remaja menjadi lebih percaya diri dan menambah pengetahuan.

Melalui layanan bimbingan kelompok, remaja sebagai anggota kelompok merasakan bebasnya menyampaikan pendapat, dapat mengembangkan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang menunjang tingkah laku untuk mengendalikan diri, tenggang rasa, dan sumbang saran kepada sesama anggota kelompok dalam layanan bimbingan kelompok.

Hasil penelitian juga mendukung dengan terlaksananya tahap-tahap dalam melakukan layanan bimbingan kelompok. Adapun tahap yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Tahap Pembentukan, yaitu tahapan untuk membentuk kerumunan sejumlah individu menjadi satu kelompok yang siap mengembangkan dinamika kelompok dalam mencapai tujuan bersama.
- 2) Tahap Peralihan, yaitu tahapan untuk mengalihkan kegiatan awal kelompok ke kegiatan berikutnya yang lebih terarah pada pencapaian tujuan kelompok.
- 3) Tahap Kegiatan, yaitu tahapan "kegiatan inti" untuk membahas topic-topik tertentu (pada layanan bimbingan kelompok)
- 4) Tahap Penyimpulan, yaitu tahapan kegiatan untuk melihat kembali apa yang sudah dilakukan dan dicapai oleh kelompok. Peserta kelompok diminta melakukan refleksi berkenaan dengan kegiatan pembahasan yang diikuti.
- 5) Tahap Penutup, yaitu merupakan tahap akhir dari seluruh kegiatan. Kelompok merencanakan kegiatan layanan bimbingan kelompok selanjutnya, dan salam perpisahan.²¹

Hasil penelitian ini juga mendukung pendapat yang dikemukakan oleh Prayitno dalam Sofwan adi putra tentang pentingnya layanan bimbingan kelompok untuk siswa yaitu :

1. Siswa mendapat kesempatan yang luas untuk berpendapat dan membicarakan berbagai hal yang terjadi disekitarnya.
2. Siswa memiliki pemahaman yang obyektif, tepat serta luas tentang berbagai hal yang mereka bicarakan.
3. Siswa belajar untuk bersikap positif terhadap keadaan diri dan lingkungan pribadi mereka yang bersangkutan paut dengan hal yang mereka bicarakan dalam kelompok.
4. Menyusun program kegiatan yang mewujudkan penolakan terhadap hal yang buruk dan sokongan terhadap yang baik.
5. Melaksanakan kegiatan yang nyata langsung untuk membuahkan hasil sesuai dengan yang dibicarakan.²²

²⁰ Prayitno, *Jenis Layanan Dan Kegiatan Pendukung Konseling*, (Padang : Unp, 2012), 149

²¹ Prayitno, *Jenis Layanan Dan Kegiatan Pendukung Konseling*, (Padang: Unp, 2012), Hal 170- 171

²² Sofwan Adi Putra, Daharnis, Syahniar, *Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Meningkatkan Self Efficacy Siswa*, Jurnal Ilmiah Konseling Volume 2 No 2

Dari hasil pelaksanaan *treatment* atau perlakuan di atas dapat dipahami bahwa terjadi peningkatan konsentrasi belajar remaja setelah melaksanakan layanan bimbingan kelompok. Dengan pemberian layanan bimbingan kelompok ini terlihat adanya peningkatan konsentrasi belajar remaja pada *pretest* dan *posttest*. jadi dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games* efektif untuk meningkatkan konsentrasi belajar remaja di Nagari Sungai Dareh Kecamatan Pulau Punjung.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa pengolahan data pada 10 orang sampel diketahui bahwa hasil *pretest* meannya adalah 81.2000, mediannya adalah 81.0000, variannya adalah 141.067 yaitu varian data yang didapat dari kelipatan standar deviasi, sedangkan nilai maximum dalam kelompok ini adalah 97.00 dan nilai minimum adalah 65.00, standar deviasinya 11.87715 adalah ukuran penyebran dari rata – rata. Sedangkan hasil pengolahan data dapat diketahui bahwa *posttest* dengan jumlah sampel 10 orang meannya adalah 121.1000, mediannya adalah 123,0000, variannya adalah 51211, yaitu varian data yang di dapat dari kelipatan standar deviasi, sedangkan nilai maximum dalam kelompok ini adalah 129,00 dan nilai minimum adalah 108,1000 standar deviasinya 7,15619 adalah ukuran penyebaran dari rata – ratanya, yang dimana sebelum dan sesudah diberi perlakuan nilai ini tergolong pada nilai rendah menjadi tertinggi. Sehingga ada perbedaan nilai *pretest* dan nilai *posttest* pernyataan ini di dukung dengan hasil uji *wilcoxon* menunjukkan bahwa *negative rank* atau selisih negatif antara hasil *pretest* dan *posttest* adalah 0 pada nilai N, 00 pada *mean rank* dan ,00 pada *sum of rank*. Nilai ini menunjukkan tidak adanya peningkatan atau penurunan dari nilai *pretest* dan *posttest*. Sedangkan *positif rank* atau selisih positif antara *pretest* dan *posttest*, tedapat 10 data positif (N) yang artinya ada 10 orang remaja yang mengalami peningkatan pada kosentrasi belajar dari nilai *pretest* dan *posttest*. *Mean rank* atau rata-rata peningkatan tersebut adalah 5,50. Sedangkan *sum of rank* adalah 55,00. *Ties* adalah kesamaan nilai *pretest* dan nilai *posttest* adalah 0 sehingga dapat dikatakan bahwa tidak ada nilai yang sama antara *pretest* dan *posttest*. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games* efektif untuk meningkatkan konsentrasi belajar remaja di Nagari Sungai Dareh Kecamatan Pulau Punjung.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Akhtiar Sigit Samsono, D. (2017). Bimbingan Kelompok dengan Peta Pikiran dan Self-Reward untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling, JUBK*, 2(6), 115.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Intan Sari. (2019). Layanan Bimbingan Kelompok untuk Mencegah Paham Radikalisme Di Perguruan Tinggi. *Fuaduna*, 03(02), 122.
- Jhon M. Echhols, H. S. (1997). *Kamus Indonesia Inggris*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- M.Ramli. (2007). *Model Koseling melalui permainan simulasi untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa*, (UPI Bandung (ed.)).
- Muhammad Ilham Bakhtiar. (2015). Pengembangan Video Ice Breaking Sebagai Media Bimbingan Konseling Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial, *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling. Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1(2), 52.
- Prayitno dan Erman amti, (2004) *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*, Jakarta:
- Prayitno. (2012). *Jenis Layanan Dan Kegiatan Pendukung Konseling*. FIP-UNP. Rineka Cipta
- Prayitno. (2004). *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. UNP Pres. padang : Rineka Cipta
- Putra Sofwan Adi. Daharnis, Syahniar, Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Meningkatkan Self Efficacy Siswa, *Jurnal Ilmiah Konseling Volume 2 No 2*
- Salameto. (2003). *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Soetjipto dan Rafli Kosasi. (2007). *Profesi keguruan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sugiono. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.

- Suharsimi Arikunto. (2003). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Dan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- _____. (1995). *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sumadi suryabrata. (2005). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : PT Grafindo Persada.
- Syofyan, S. (2014). *Statistic Parametric Untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : Bumi Aksara.
- The Liang Gie. (1997). *Cara Belajar Yang Efisien*. Yogyakarta : Gajah Mada University Press.
- Tri Mindari & Supriyo,(2015) " Meningkatkan Konsentrasi Belajar Melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan" ,Indonesian Journal of Guidance and Counseling 4 (2)
- Wae Rahmawati dan Chandra Yasrial. 2018. Motivasi Belajar Peserta Didik di Madrasah Aliyah dan Implikasinya Terhadap Pelayanan Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Padang. Jurnal Counseling Care*. Vol 2 No 2. Bulan Oktober
- Yusri Fadhila dan Jasmienti. 2017. *Jurnal of Islamic & Social Studies*. Pengaruh Pemenuhan Kebutuhan Remaja Terhadap Perilaku Agersif Siswa di PKBM Kasih Bundo Kota Bukittinggi. Vol 3 No 1
- Zulfani sesmiarni, "Efektifitas Pembelajaran Berbasis Cara Kerja Otak Pada Mata Pelajaran IPA",Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol. 14 No. 02 gustus 2019