

Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Simulation Games* dalam Meningkatkan Kerja Sama Siswa

Maghfira Zahra Septiana^{1*}, Yasintha Sari Pratiwi² 

^{1,2} Bimbingan dan Konseling, Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia

¹maghfirazahra38@gmail.com, ²yasintha@fkip.unmul.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received March, 2025;

Revised May, 2025;

Accepted June, 2025;

Published Online June, 2025

Kata kunci: Bimbingan Kelompok, Kerja Sama, Teknik *Simulation Games*

Keywords:

Group Guidance, Collaboration, Simulation Games Technique

Conflict of Interest Disclosures:

The authors declare that they have no significant competing financial, professional or personal interests that might have influenced the performance or presentation of the work described in this manuscript. This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2023 by author

ABSTRAK

Riset ini memiliki tujuan untuk mengetahui efektivitas layanan bimbingan kelompok melalui teknik *simulation games* dalam meningkatkan kerja sama siswa. Riset ini menggunakan jenis penelitian *pre-eksperimental* dengan desain *one group pretest-posttest*. Populasi riset ini adalah seluruh siswa kelas VIII A dan VIII B MTs Muhammadiyah 1 Samarinda yang berjumlah 40 siswa dengan sampel sebanyak 8 siswa yang memiliki keterampilan kerja sama rendah. Penentuan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan adalah skala kerja sama dengan model skala *likert*. Penelitian ini memanfaatkan uji *paired sample t-test* sebagai teknik analisis data dengan memanfaatkan program SPSS. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan diketahui hasil *pretest* 63.1 termasuk kategori rendah, kemudian setelah diberikan *treatment* hasil *posttest* meningkat menjadi 92.3 termasuk kategori tinggi. Hasil skala kerja sama *pretest* dan *posttest* menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) = 0,001 < 0.05 artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan kerja sama siswa sebelum dan sesudah diberikan *treatment*, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga, dapat ditarik kesimpulan bahwa bimbingan kelompok teknik *simulation games* efektif dalam meningkatkan kemampuan kerja sama siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Samarinda tahun ajaran 2024/2025.

ABSTRACT

This research has a purpose to determine the effectiveness of group guidance services through techniques simulation games in increasing student cooperation. This research uses this type of research pre-experimental by design one group pretest-posttest. The research population was all students in class VIII A and VIII B MTs Muhammadiyah 1 Samarinda, totaling 40 students with a sample of 8 students who had low collaboration skills. Determination of samples using techniques purposive sampling. The instrument used is a collaborative scale with a scale model liked. This research utilizes tests paired sample t-test as a data analysis technique using the SPSS program. From the results of the research that has been carried out, the results are known pretest 63.1 is in the low category, then after it is given treatment results posttest increased to 92.3, including the high category. Results of the scale of cooperation pretest and posttest shows a significance value (2-tailed) = 0.001 < 0.05 means there is a significant difference between students' cooperation abilities before and after being given the test treatment, then accepted and rejected. So, it can be concluded that technical group guidance simulation games effective in improving the cooperative abilities of class VIII students at MTs Muhammadiyah 1 Samarinda for the 2024/2025 academic year.

How to cite: Maghfira Zahra Septiana et. al. 2025. Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok ... *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Borneo*, 7(1), 20-30. DOI: <https://doi.org/10.35334/jbkb.v7i1.118>

1. PENDAHULUAN

*Corresponding author

E-mail addresses: maghfirazahra38@gmail.com

Manusia merupakan makhluk bermasyarakat yang tidak dapat hidup sendiri sebab selalu hidup berkelompok. Mereka perlu menjalin interaksi antar satu dengan yang lainnya. Dengan interaksi tersebut, membuat manusia menjalin hubungan sosial. Dunia pembelajaran di abad ke-21, semakin menuntut kemampuan 4C yang terdiri dari *critical thinking*, *creativity*, *communication* dan *collaboration* atau kerja sama. Sehingga, siswa perlu untuk menguasai keempat kompetensi tersebut dalam menyelesaikan tantangan kehidupan. Salah satunya adalah kerja sama, menurut Kisworo dalam Wati et al (2020) kerja sama adalah aktivitas yang melibatkan sekumpulan orang untuk mengatasi suatu hal secara bersama agar mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Marlina (2021) juga menyebutkan bahwa kerja sama adalah suatu hasrat yang dimiliki setiap individu untuk bekerja secara bersama-sama dengan orang lain dan menjadi bagian dari kelompok untuk memecahkan suatu masalah. Sedangkan menurut Pasha et al (2023) kerja sama adalah kegiatan yang dilakukan oleh beberapa orang, kelompok atau lembaga untuk mencapai tujuan bersama. Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kerja sama adalah suatu proses kolaboratif antara dua peserta didik atau lebih dalam memecahkan masalah dan mencapai tujuan bersama dengan melibatkan keterampilan interaktif, komunikasi, saling menghargai serta pemecahan masalah antar anggota kelompok. Kerja sama dapat dilakukan di mana saja, bisa di sekolah, di rumah maupun di lingkungan masyarakat.

Pembelajaran berkualitas adalah pembelajaran yang mampu memotivasi siswa untuk aktif dalam menggali pengetahuan, saling bekerja sama, serta mempersiapkan siswa agar mampu beradaptasi dengan lingkungan sosial (Sari et al 2023). Namun pada kenyataannya, terdapat beberapa siswa yang memiliki kemampuan kerja sama rendah. Andriani et al (2024) menyebutkan penghambat dalam membangun kemampuan kerja sama antara lain kurangnya kesadaran siswa untuk terlibat dalam kelompok, derajat kompleksitas materi yang diberikan oleh guru, keterbatasan waktu, kurangnya kapabilitas yang dimiliki anggota kelompok dan rendahnya antusias dalam diri siswa. Adapun indikator kerja sama menurut Lundren (Isjoni) dalam Kuncono et al (2019) indikator kerja sama dibagi menjadi tiga, yaitu menghargai kontribusi, bertanggung jawab dan berpartisipasi secara aktif. Selain indikator, kerja sama juga memiliki 5 karakteristik menurut Akbar (2022) yaitu ketergantungan positif antara anggota kelompok, kuatnya hubungan yang terjalin secara interpersonal, tanggung jawab masing-masing individu, interaksi langsung yang terjadi secara tatap muka antara seluruh anggota kelompok dan proses atau dinamika dalam kelompok itu sendiri.

Kemampuan kerja sama yang dimiliki oleh siswa tentunya terjadi karena ada faktor-faktor yang mempengaruhi. Menurut Khatimah & Noorhapizah (2023) faktor yang mempengaruhi kerja sama dibagi menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri dari kemampuan akademis, adanya motivasi dan penghargaan, kondisi jasmani dan psikologis, keterampilan sosial seperti kemampuan berkomunikasi, bersosialisasi serta kemampuan dalam mengambil keputusan. Adapun faktor eksternal terdiri dari sarana dan prasarana di lingkup sekolah, peran guru baik dalam proses pembelajaran maupun di luar pembelajaran, serta tujuan bersama yang ingin dicapai oleh suatu kelompok.

Kemampuan kerja sama merupakan hal penting yang perlu dikuasai oleh siswa agar berhasil dalam berbagai aspek kehidupan. Menurut Anggraini et al (2024) kerja sama memiliki beberapa manfaat diantaranya yaitu kerja sama dapat membantu siswa untuk memetakan pembagian kerja agar lebih efektif, dapat meningkatkan tanggung jawab dalam diri individu, membantu menyelaraskan informasi dari berbagai perspektif atau pengalaman, dan mengoptimalkan kebersamaan dalam kelompok.

Berkenaan dengan hasil observasi dan wawancara guru BK bahwa di kelas VIII masih terdapat siswa yang kurang memiliki kemampuan kerja sama seperti tidak saling memberi dukungan dalam menyelesaikan tugas kelompok, tidak mengerjakan tugas kelompok secara bersama, beberapa siswa sibuk dengan kepentingan pribadi, tidak mau mendengarkan pendapat orang lain, tidak memiliki inisiatif untuk menjadi seorang pemimpin, tidak berani memberikan ide atau tanggapan serta tidak berdiskusi jika terjadi konflik dalam kelompok dan saling menyalahkan. Hal tersebut juga didukung oleh hasil skala kerja sama, yang bersumber dari skripsi Aang Royani (2020). Berdasarkan skala yang telah disebar, didapatkan bahwa siswa yang memiliki kerja sama dengan kategori tinggi sebanyak 5 siswa sebesar 12,5%, kemudian kategori sedang sebanyak 27 siswa sebesar 67,5%, dan kategori rendah sebanyak 8 siswa sebesar 20%.

Urgensi mengembangkan kemampuan kerja sama bagi siswa di era disrupsi teknologi, guru BK diharapkan agar memiliki inovasi dalam memberikan layanan BK yang variatif, tidak hanya dengan metode ceramah atau diskusi agar dapat meningkatkan motivasi dalam belajar serta kemampuan kerja sama siswa. Peneliti tertarik dengan teknik *simulation games*, dimana teknik ini menunjukkan sesuatu yang me-

nyerupai keadaan sebenarnya. Teknik *simulation games* juga dibalut dengan permainan, sehingga apabila metode pembelajaran yang digunakan sebelumnya kurang menarik, siswa dapat lebih leluasa dalam menjalani layanan bimbingan kelompok.

Menurut Kholilah & Sumarto (2020) bimbingan kelompok adalah suatu layanan yang berfokus pada pemberian informasi dan pengalaman melalui sebuah aktivitas yang terorganisir dalam sebuah kelompok kecil yang terdiri dari 5-10 orang, dimana topik permasalahan bersifat umum dan tidak rahasia. Hasanah et al (2022) juga menyebutkan bimbingan kelompok yaitu layanan bimbingan dan konseling melalui dinamika kelompok yang memungkinkan beberapa konseli memperoleh informasi dari konselor untuk membahas suatu topik tertentu secara bersama-sama sebagai bentuk pencegahan, pemberian pemahaman dalam kehidupan sehari-hari dan pengembangan baik sebagai individu maupun kelompok. Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa bimbingan kelompok adalah suatu layanan bimbingan dan konseling yang diberikan kepada beberapa peserta didik dalam kelompok kecil berjumlah 5-10 orang untuk membahas permasalahan yang bersifat umum dan mencapai tujuan bersama dengan memanfaatkan dinamika kelompok sebagai bentuk pencegahan, pemahaman maupun pengembangan baik sebagai individu maupun kelompok.

Bimbingan kelompok sendiri memiliki tujuan untuk dasar untuk melatih siswa berani dalam mengemukakan pendapatnya di hadapan orang lain, agar siswa lebih bersikap terbuka di dalam kelompok, dan mendorong siswa agar dapat menjalin keakraban dengan teman-temannya baik di dalam maupun di luar kelompok (Saputra & Rahmi 2021). Tahapan bimbingan kelompok terdiri atas 4 tahap yang meliputi tahap pembentukan atau tahap pengenalan, tahap transisi atau tahap peralihan, tahap inti atau tahap kegiatan dan terakhir tahap terminasi atau tahap pengakhiran (Hartanti 2022). Sulastri (2021) menyebutkan asas-asas bimbingan kelompok terdiri dari asas kerahasiaan, asas kesukarelaan, asas kegiatan dan keterbukaan, asas kekinian dan asas kenormatifan.

Bimbingan kelompok memiliki beberapa metode yang dapat diterapkan sebagai upaya untuk meningkatkan kerja sama salah satunya yaitu *simulation games*. Menurut Flurentin & Hamibawani (2023) tujuan dari teknik *simulation games* yaitu untuk mendorong siswa dalam menelaah pengalaman-pengalaman di lingkungan sekitar yang berkaitan dengan norma sosial. Didukung oleh pendapat Burhanuddin (2022) tujuan teknik *simulation games* yaitu agar peserta didik dapat mempelajari sesuatu melalui bermain peran dan diskusi kelompok, untuk mencontohkan atau menirukan suatu situasi sebenarnya yang terjadi dalam kehidupan nyata sehingga individu lebih mampu untuk memahami dirinya serta meningkatkan kemampuannya dalam menyelesaikan konflik. Maka dari itu, tujuan teknik *simulation games* yaitu membantu peserta didik untuk meningkatkan pemahaman, kemampuan memecahkan konflik, kemampuan sosial, dan kreativitas peserta didik.

Namun, tidak menutup kemungkinan teknik *simulation games* juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Luthfiyah & Sulandjari (2024) kelebihan teknik *simulation games* yaitu dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif selama proses pelaksanaan sebab konsep teknik yang dibalut dengan permainan. Adapun kekurangan teknik *simulation games* yaitu *setting* waktu yang terbatas, pelaksanaan terkadang tidak kondusif dan perlu lebih selektif dalam memilih media permainan.

Indreswari et al (2021) langkah-langkah pelaksanaan *simulation games*, yaitu mempersiapkan seluruh alat yang diperlukan, pemimpin kelompok merincikan sasaran yang ingin dicapai dalam permainan, menentukan pemegang peran, fasilitator menguraikan ketentuan dalam bermain, proses bermain dan bertukar pikiran, fasilitator menuntun anggota kelompok untuk menarik kesimpulan dari hasil diskusi, fasilitator mengakhiri permainan dan memutuskan waktu serta lokasi pelaksanaan layanan selanjutnya. Adapun menurut Brunet dalam Burhanuddin (2022) langkah-langkah pelaksanaan permainan simulasi, yaitu mempersiapkan satu situasi yang bermasalah, konselor mempersiapkan peran pemain dan waktu pelaksanaan, siswa memainkan peran masing-masing dan cara penyelesaiannya, konselor berdiskusi dengan siswa terkait cara penyelesaian, konselor membimbing siswa untuk membuat rumusan penyelesaian masalah. Dari dua pendapat di atas, dapat disimpulkan langkah-langkah pelaksanaan *simulation games* yaitu mempersiapkan alat permainan, penjelasan tujuan dan aturan oleh fasilitator, penentuan peran pemain, pelaksanaan permainan dan diskusi, penarikan kesimpulan setelah permainan, evaluasi dan menentukan waktu serta tempat untuk sesi berikutnya.

Menurut Abdullah et al (2022) hipotesis merupakan jawaban dugaan sementara terhadap rumusan dalam masalah penelitian, karena jawaban atas rumusan masalah dilakukan berdasarkan teori yang relevan dan logika berpikir, belum dibuktikan dengan fakta-fakta empiris di lapangan. Maka, peneliti menetapkan hipotesis pada penelitian yaitu

H_0 : Layanan bimbingan kelompok teknik *simulation games* tidak efektif dalam meningkatkan kerja sama siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Samarinda tahun ajaran 2024/2025.

H_a : Layanan bimbingan kelompok teknik *simulation games* efektif dalam meningkatkan kerja sama siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Samarinda tahun ajaran 2024/2025.

Hipotesis yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu H_a layanan bimbingan kelompok teknik *simulation games* efektif dalam meningkatkan kerja sama siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Samarinda tahun ajaran 2024/2025.

Berdasarkan pemaparan di atas, riset ini bertujuan untuk melihat suatu efektivitas layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *simulation games* dalam meningkatkan kerja sama siswa kelas VIII di MTs Muhammadiyah 1 Samarinda. Selain itu, peneliti juga ingin mengetahui tingkat kerja sama siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik *simulation games*.

2. METODE

Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-experimental design*. Menurut (Priadana & Sunarsi, 2021) penelitian *pre-experimental design* bertujuan untuk menganalisis suatu perlakuan tertentu terhadap gejala suatu kelompok yang menggunakan dua perlakuan berbeda. Desain penelitian ini menggunakan model *one-group pretest-posttest design* yang terdiri dari satu kelompok diberikan *pretest* sebelum adanya perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut:

$O_1 \ X \ O_2$

Gambar 1. Desain *One Group Pretest-Posttest*

Keterangan:

- O1** : Nilai *pretest* (sebelum diberi *treatment*)
- X** : *Treatment* (bimbingan kelompok teknik *simulation games*)
- O2** : Nilai *posttest* (setelah diberi *treatment*)

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Samarinda tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 75 siswa.

Tabel 1. Jumlah Populasi Penelitian

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Peserta Didik
	Laki-laki	Perempuan	
VIII A	-	20	20
VIII B	-	20	20
VIII C	35	-	35
Total Populasi			75

Dalam menentukan sampel, peneliti menggunakan teknik *non probability sampling* dengan metode yang memiliki pertimbangan tertentu atau *purposive sampling*. Dengan demikian, sampel penelitian ini berjumlah 8 siswa yang terindikasi memiliki kemampuan kerja sama rendah yang didapatkan berdasarkan hasil skala kerja sama.

Tabel 2. Rincian Sampel Penelitian

No	Nama Peserta Didik	L/P	Kelas
1	AIL	P	VIII A
2	ANP	P	VIII A
3	AU	P	VIII A
4	ANW	P	VIII A
5	JN	P	VIII A
6	FTD	P	VIII B
7	KNA	P	VIII B
8	UA	P	VIII B

Instrumen yang digunakan adalah skala kerja sama dengan model *likert*. Skala ini bertujuan untuk melihat tingkat kerja sama siswa dari yang sangat rendah hingga sangat tinggi melalui hasil *pretest* dan hasil *posttest*. Skala yang dijawab oleh responden bersifat tertutup, yang telah dilengkapi dengan empat pilihan jawaban yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS). Semakin tinggi skor yang diperoleh oleh siswa, maka semakin tinggi tingkat kerja sama peserta didik.

Tabel 3. Skoring Skala Kerja Sama

Alternatif Jawaban	Skor	
	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
Sangat Sesuai (SS)	4	1
Sesuai (S)	3	2
Tidak Sesuai (TS)	2	3
Sangat Tidak Sesuai (STS)	1	4

Uji instrumen yang peneliti gunakan adalah uji validitas dengan rumus korelasi *product moment* dan uji reliabilitas dengan rumus *cronbach's alpha*. Analisis data yang digunakan untuk uji normalitas yaitu uji statistik *shapiro-wilk* dengan dasar pengambilan keputusan apabila nilai sig. > 0,05 yang berarti data berdistribusi normal. Sebaliknya, apabila sig. < 0,05 yang berarti data tidak berdistribusi normal.

Sedangkan, untuk menguji hipotesis penelitian ini yaitu uji parametrik menggunakan uji *paired sample t-test*. Menurut Rosalina et al (2023) uji *paired sample t-test* digunakan untuk menelaah keefektifan suatu intervensi ditandai dengan perbedaan rata-rata (*mean*) suatu variabel pada sampel yang berpasangan sebelum dan sesudah diberikan intervensi. Landasan penentuan keputusan dalam uji ini yaitu apabila taraf signifikansi < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan atau bermakna antar keterampilan kerja sama siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Samarinda sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Sebaliknya, apabila taraf signifikansi > 0.05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan atau bermakna antar kemampuan kerja sama siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Samarinda sebelum dan setelah diberikan *treatment*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari riset ini yaitu untuk melihat efektivitas layanan bimbingan kelompok teknik *simulation games* dalam meningkatkan kerja sama siswa, sehingga perlu melihat perolehan hasil *pretest* dan *posttest* skala kerja sama. Berikut akan disajikan tabel rekapitulasi hasil *pretest* dan *posttest* skala kerja sama sebagai berikut:

Tabel 4. Klasifikasi Kerja Sama

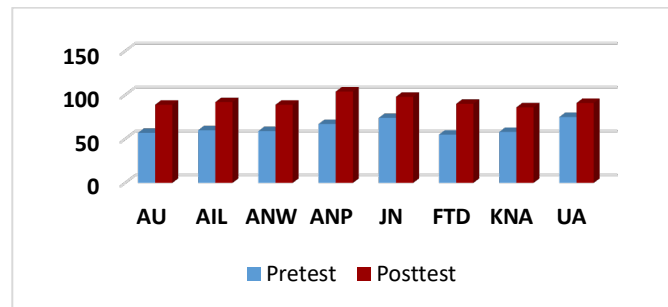
Interval	Kategori
30 – 60	Rendah
61 – 91	Sedang
92 – 120	Tinggi

Tabel 5. Rekapitulasi Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama	Skor <i>Pretest</i>	Kategori	Skor <i>Posttest</i>	Kategori	Keterangan
1	01	57	Rendah	89	Sedang	Meningkat
2	02	60	Rendah	92	Tinggi	Meningkat
3	03	59	Rendah	89	Sedang	Meningkat
4	04	67	Sedang	104	Tinggi	Meningkat
5	05	74	Sedang	98	Tinggi	Meningkat
6	06	55	Rendah	90	Sedang	Meningkat
7	07	58	Rendah	86	Sedang	Meningkat

8	08	75	Sedang	91	Sedang	Meningkat
Rata-rata		63,1	Rendah	92,3	Tinggi	Meningkat

Berdasarkan tabel di atas, diketahui rata-rata nilai *pretest* dari 8 peserta didik adalah 63,1. Dimana 3 siswa berada pada kategori sedang dan 5 siswa berada pada kategori rendah. Namun, setelah diberikan *treatment* bimbingan kelompok teknik *simulation games* sebanyak 4 pertemuan dengan pertemuan awal membahas materi kerja sama dan tiga pertemuan berikutnya pelaksanaan pemberian *treatment*, nilai rata-rata *posttest* peserta didik meningkat menjadi 92,3. Peningkatan pemahaman kerja sama dengan 5 siswa berada pada kategori sedang dan 3 siswa berada pada kategori tinggi. Hasil tingkat kerja sama sebelum dan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik *simulation games* dapat digambarkan dengan diagram di bawah ini:



Gambar 2. Rekapitulasi Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Dari **gambar 2.** di atas terlihat perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* kerja sama siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Samarinda setelah diberikan *treatment* sebanyak 3 kali yaitu permainan pindah bintang, manjalo dan domikado. Selanjutnya, akan dilakukan uji hipotesis. Syarat untuk melakukan pengujian hipotesis yaitu uji normalitas data dengan memanfaatkan program SPSS versi 27 yaitu rumus *shapiro-wilk*.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil <i>pretest</i>	.280	8	.065	.848	8	.090
Hasil <i>posttest</i>	.276	8	.074	.862	8	.126

Berdasarkan hasil analisis di atas, ditemukan bahwa nilai sig. pada *pretest* 0,090 > 0,05 dan *posttest* 0,126 > 0,05. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Selanjutnya, pengujian hipotesis menggunakan uji t berpasangan atau *paired samples t-test*.

Tabel 7. Hasil *Paired Samples Statistics*

Pair 1	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest	63.1250	8	7.84561	2.77384
Posttest	92.3750	8	5.82942	2.06101

Dari **tabel 5.** dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan rata-rata (*mean*) antara *pretest* skala kerja sama sebesar 63,1 dan *posttest* skala kerja sama sebesar 92,3 setelah menerapkan bimbingan kelompok teknik *simulation games*.

Tabel 8. Hasil *Paired Samples Correlations*

Pair 1	N	Correlations	Sig.
Pretest & Posttest	8	.555	.153

Hasil analisis menunjukkan terdapat korelasi yang cukup kuat antara hasil *pretest* dan *posttest* skala kerja sama peserta didik. Hal ini dibuktikan oleh nilai *Correlation* sebesar 0,555. Sementara, nilai **sig. (0,153)** > 0,005 sehingga korelasi yang terjadi antara kemampuan kerja sama peserta didik sebelum dan sesudah diberikan *treatment* tidak signifikan atau tidak bermakna.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa kemampuan kerja sama peserta didik sebelum dan sesudah diberikan *treatment* memiliki korelasi yang cukup kuat, tetapi tidak signifikan.

Tabel 9. Hasil Uji Hipotesis

Pair 1 Pretest Posttest	Paired Differences							
	95% Confidence Interval of the Difference							
	Mean	Std. De- viation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2- tailed)
	-29.25000	6.69221	2.36605	-34.84483	-23.65517	-12.362	7	<.001

Berdasarkan **tabel 7.** di atas, diperoleh nilai sig. (2-tailed) = 0,001 < 0,05 maka dapat dikatakan ada peningkatan rata-rata yang signifikan atau bermakna antara *pretest* dan *posttest* maka, H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga, bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games* efektif dalam meningkatkan kerja sama peserta didik kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Samarinda. Hal ini sesuai dengan salah satu tujuan teknik *simulation games* yang diungkapkan oleh Kumara (2017) bahwa teknik *simulation games* dapat melatih peserta didik bekerja sama dalam situasi kelompok.

Hasil penelitian ini selaras dengan pernyataan Asmarani et al (2016) yang mengemukakan bahwa permainan simulasi dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan kerja sama peserta didik karena dapat saling bertukar informasi, adanya timbal balik satu sama lain dan mempunyai tujuan yang setara. Romiaty & Sidauruk (2020) juga menyatakan dalam penelitiannya bahwa kerja sama siswa meningkat setelah diberikan bimbingan kelompok teknik *simulation game* di SMP Kristen Palangka Raya tahun ajaran 2019–2020, dibuktikan dengan peningkatan hasil *pretest* 50,6% dengan kategori rendah, menjadi 67,6% dengan kategori sedang. Penelitian ini juga didukung oleh Pangestika et al (2022) yang menyatakan bahwa terdapat peningkatan kerja sama peserta didik yang tergabung dalam OSIS SMPN 42 Semarang menggunakan *simulation games*. Dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai yang signifikan rata-rata pra siklus yaitu 52%, dengan rincian siklus I: 56% dan siklus II: 76%. Kedua penelitian di atas mendukung hipotesis peneliti bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games* efektif dalam meningkatkan kerja sama peserta didik.

Kemudian berdasarkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang telah dibagikan saat pelaksanaan layanan bimbingan kelompok teknik *simulation games*, peserta didik mampu mendeskripsikan dampak positif apabila saling bekerja sama dalam kelompok. Seperti membangun keakraban, saling bertanggung jawab sehingga tidak terdapat *miskomunikasi* dan lebih disiplin dengan waktu. Anggraini et al (2024) menjelaskan manfaat kemampuan kerja sama adalah meningkatkan rasa tanggung jawab, melatih pembagian kerja yang efektif dan memperkuat kekompakan antara anggota kelompok.

Peserta didik kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Samarinda juga menyebutkan manfaat lain dari kerja sama adalah tidak adanya perselisihan karena saling menghargai satu sama lain, berani berpendapat, mampu untuk menjadi pemimpin kelompok dan dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi. Sejalan dengan Marlina (2021) yang menyebutkan bahwa kerja sama memiliki beberapa manfaat seperti meningkatkan kemampuan komunikasi dan bersosialisasi, dapat menumbuhkan rasa percaya diri serta mampu untuk saling menghargai satu sama lain. Peserta didik juga mampu menjelaskan implementasi kemampuan kerja sama baik di dalam maupun di luar kelas. Selain itu, peserta didik memiliki motivasi untuk meningkatkan kemampuan kerja sama ke arah yang lebih baik lagi.

Berdasarkan hasil observasi sebagai bentuk *follow-up* untuk melihat efektivitas bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games* yang telah peneliti lakukan, diketahui peserta didik mampu untuk saling memberikan dukungan dan mendengarkan teman kelompok yang lain ketika sedang berbicara. Peserta didik yang sebelumnya kurang memiliki inisiatif untuk berkontribusi dalam kelompok, kini lebih berani mengajak temannya lebih dulu agar bergabung dalam kelompok. Hal ini sesuai dengan pendapat Azizah & Ikhlas (2021) menjelaskan bahwa karakteristik kemampuan kerja sama adalah adanya interaksi langsung antara peserta didik dalam kelompok. Peserta didik kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Samarinda yang dulunya lebih banyak diam ketika berkelompok, sekarang mulai berani untuk memberikan tanggapan walaupun belum terlalu aktif. Peserta didik yang tadinya kurang mampu menyelesaikan tugas secara bersama-sama karena lebih memperhatikan urusan pribadinya dan kurang memiliki keberanian menjadi pemimpin kelompok, kini lebih berani untuk mencoba walaupun saling tunjuk-menunjuk satu sama lain.

Peserta didik kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Samarinda yang dulunya lebih banyak diam ketika berkelompok, sekarang mulai berani untuk memberikan tanggapan walaupun belum terlalu aktif. Peserta didik yang tadinya kurang mampu menyelesaikan tugas secara bersama-sama karena lebih memperhatikan urusan pribadinya dan kurang memiliki keberanian menjadi pemimpin kelompok, kini lebih berani untuk mencoba walaupun saling tunjuk-menunjuk satu sama lain. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games* efektif dalam meningkatkan kerja sama peserta didik.

Dengan demikian, dapat diketahui bahwa layanan bimbingan kelompok teknik *simulation games* efektif dalam meningkatkan kerja sama peserta didik. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*, hasil uji hipotesis menggunakan uji *paired samples t-test*, analisis kualitatif melalui LKPD serta penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan kerja sama peserta didik kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Samarinda tahun ajaran 2024/2025.

Namun, dalam pelaksanaannya terdapat beberapa kendala yang perlu menjadi perhatian bagi peneliti di masa mendatang untuk lebih menyempurnakan penelitiannya. Kendala-kendala tersebut seperti waktu penelitian, kartu simulasi yang tidak semua terjawab saat pelaksanaan layanan, dan tempat yang kurang kondusif. Waktu penelitian kurang optimal karena banyak terjeda oleh liburan panjang. Selain itu, peserta didik berasal dari dua kelas yang berbeda sehingga memerlukan waktu lebih untuk menunggu peserta didik lengkap. Hal ini menyebabkan kurangnya waktu yang efektif sehingga kartu simulasi tidak dapat terjawab seluruhnya terutama pada pertemuan ke-3 dengan permainan pindah bintang dan ke-4 dengan permainan manjalo.

Kendala lain yaitu tempat yang kurang kondusif, tidak tersedianya ruangan khusus bimbingan dan konseling, pada pertemuan pertama dan kedua kondisi tempat penelitian cukup baik. Namun, di pertemuan ketiga dan seterusnya ruangan tersebut digunakan untuk hal lain. Sehingga, peneliti menggunakan tempat yang lebih terbuka dan kurang leluasa dalam memberikan layanan.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa 8 siswa mengalami peningkatan kemampuan kerja sama, ditunjukkan dengan hasil *pretest* yang dikategorikan rendah kemudian setelah diberikan perlakuan, hasil *posttest* mengalami peningkatan dengan kategori tinggi. Hal ini didasarkan pada hasil uji hipotesis atau *paired samples t-test* yang memaparkan adanya peningkatan rata-rata yang signifikan atau bermakna antara *pretest* dan *posttest* sehingga, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nihil (H_o) ditolak. Dengan demikian, temuan penelitian sesuai dengan hipotesis yang telah ditetapkan bahwasanya bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games* efektif dalam meningkatkan kerja sama siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Samarinda tahun ajaran 2024/2025.

Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk lebih memperhatikan *setting* waktu dan tempat penelitian agar pelaksanaan layanan lebih maksimal. Selain itu, bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti bimbingan kelompok teknik *simulation games* diharapkan agar dapat menambahkan variabel lain dalam meningkatkan kerja sama.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, Masita, Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*.
- Akbar, K. S. (2022). Peningkatan Kemampuan Kolaborasi dan Komunikasi Siswa Kelas VII Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Jigsaw. *Jurnal PAKAR GURU: Pembelajaran Dan Karya Guru*, 2(2), 189–195. <https://ejournal-leader.com/index.php/pakar>
- Andriani, A., Tyas, A., & Heri, T. (2024). Penerapan Media Permainan Papan Labirin Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Secara Berkelompok Pada Layanan Bimbingan Kelompok Kelas VII C Di SMP Negeri 13 Kota Madiun. 2(3), 495–501.
- Anggraini, A. P., Pramasdyahsari, A. S., & Lita, A. (2024). Kemampuan Kolaborasi Peserta Didik Tingkat SD Dalam Implementasi Project Based Learning. 30(2), 139–154.
- Asmarani, I. R., Asrowi, & Muslim, M. (2016). Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi untuk Meningkatkan Kerjasama dalam Belajar Siswa SD. *CONSILIUM: Jurnal Program Studi Bimbingan Dan*

Konseling First, 4(1), 123–211.

- Azizah, & Ikhlash, R. H. (2021). Keefektifan Model Pembelajaran Nobangan Terhadap Nilai Kerja Sama Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 5761–5773. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Burhanuddin, H. (2022). Penerapan Permainan Simulasi Sebagai Teknik Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Konflik Di Smk Negeri 4 Gowa. In *PAEDAGOGY: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi* (Vol. 2, Issue 2, pp. 193–201). <https://doi.org/10.51878/paedagogy.v2i2.1373>
- Flurentin, E., & Hamibawani, S. Z. (2023). Pengembangan Panduan Permainan Simulasi Ular Tangga untuk Mencegah Prokrastinasi Akademik Siswa SMK. *Buletin Konseling Inovatif*, 3(1), 81–90. <https://doi.org/10.17977/um059v3i12023p81-90>
- Hartanti, J. (2022). Bimbingan Kelompok. In *Book*.
- Hasanah, I., Sa'idah, I., Fakhriyani, D. V., & Aisa, A. (2022). Bimbingan Kelompok Teori dan Praktik. In *Layanan Bimbingan Dan Konseling Kelompok*.
- Indreswari, H., 'Ilmi, A. M., 'Aliyah, S. M., & Bariyyah, K. (2021). Implementasi Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Simulasi Berbasis Kearifan Lokal dalam Pengembangan Pribadi-Sosial Siswa. In *Jurnal Konseling Indonesia* (Vol. 6, Issue 2, pp. 67–75). <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JKI>
- Khatimah, H., & Noorhapizah. (2023). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Kerjasama Siswa Menggunakan Model Pantas DI SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* E-ISSN: 3026-6629, 1(2), 189–194.
- Kholilah, E. H. dan, & Sumarto. (2020). Bimbingan Konseling. In *Cetakan Kedua*.
- Kumara, A. R. (2017). *Buku Ajar Bimbingan Kelompok*. 72.
- Kuncono, R. A., Hermawan, R., & Riyadi, A. R. (2019). Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Kerja Sama Siswa Kelas Iv Sd. *Jpgsd, Iii*, 298–306.
- Luthfiyah, H., & Sulandjari, S. (2024). The Effect of Counseling Using Simulation Game Methods on Knowledge and Attitudes of Toddler Mothers About Exclusive Breastfeeding. *Jurnal Gizi Unesa.*, 4, 578–584.
- Marlina, Y. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Guided Discovery Learning dalam Materi Kerja Sama pada Siswa Kelas V SD Negeri 133 Halmahera Selatan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 53–61.
- Pangestika, W. P., Hartanto, D., Fauziah, M., & Kuswindarti. (2022). Upaya Meningkatkan Teamwork melalui Bimbingan Kelompok menggunakan Simulation Games terhadap Pengurus OSIS SMPN 42 Semarang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 1017–1025.
- Pasha, A., Westri Andini, D., & Indah Purnama Sari, D. (2023). Dampak penerapan adaptasi kurikulum pada perubahan sikap siswa dalam aspek kerja sama dan partisipasi di sekolah inklusif. *LITERAL: Disability Studies Journal*, 1(1), 23–31.
- Priadana, M. S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pascalbooks.
- Romiatty, & Sidauruk, A. M. R. (2020). Bimbingan Kelompok Dengan Tehnik Simulation Game Palangka Raya. *Jurnal Koulutus*, 3(1), 46–54.
- Rosalina, L., Oktarina, R., Rahmiati, & Saputra, I. (2023). Buku Ajar STATISTIKA. *FEBS Letters*, 185(1), 4–8.
- Saputra, H., & Rahmi, A. (2021). Penerapan Teknik Simulation Games dalam Bimbingan Kelompok untuk Mengembangkan Konsentrasi Belajar Remaja di Nagari Sungai Dareh Kecamatan Pulau Punjung. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 9686–9694.
- Sari, N., Ananda, R., & Fauziddin, M. (2023). Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Siswa Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1548. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1444>
- Sulastri, E. (2021). Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Pada

- Siswa kelas IX SMP Negeri 3 Batang Hari 2018. *Jurnal Education of Batanghari*, 3(1), 100–113.
- Wati, E. K., Maruti, E. S., & Budiarti, M. (2020). Aspek Kerjasama Dalam Keterampilan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 97–114.
- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, Masita, Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*.
- Akbar, K. S. (2022). Peningkatan Kemampuan Kolaborasi dan Komunikasi Siswa Kelas VII Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Jigsaw. *Jurnal PAKAR GURU: Pembelajaran Dan Karya Guru*, 2(2), 189–195. <https://ejournal-leader.com/index.php/pakar>
- Andriani, A., Tyas, A., & Heri, T. (2024). Penerapan Media Permainan Papan Labirin Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Secara Berkelompok Pada Layanan Bimbingan Kelompok Kelas VII C Di SMP Negeri 13 Kota Madiun. 2(3), 495–501.
- Anggraini, A. P., Pramasdyahsari, A. S., & Lita, A. (2024). Kemampuan Kolaborasi Peserta Didik Tingkat SD Dalam Implementasi Project Based Learning. 30(2), 139–154.
- Asmarani, I. R., Asrowi, & Muslim, M. (2016). Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi untuk Meningkatkan Kerjasama dalam Belajar Siswa SD. *CONSILIUM : Jurnal Program Studi Bimbingan Dan Konseling First*, 4(1), 123–211.
- Azizah, & Ikhlash, R. H. (2021). Keefektifan Model Pembelajaran Nobangan Terhadap Nilai Kerja Sama Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 5761–5773. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Burhanuddin, H. (2022). Penerapan Permainan Simulasi Sebagai Teknik Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Konflik Di Smk Negeri 4 Gowa. In *PAEDAGOGY: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi* (Vol. 2, Issue 2, pp. 193–201). <https://doi.org/10.51878/paedagogy.v2i2.1373>
- Flurentin, E., & Hamibawani, S. Z. (2023). Pengembangan Panduan Permainan Simulasi Ular Tangga untuk Mencegah Prokrastinasi Akademik Siswa SMK. *Buletin Konseling Inovatif*, 3(1), 81–90. <https://doi.org/10.17977/um059v3i12023p81-90>
- Hartanti, J. (2022). Bimbingan Kelompok. In *Book*.
- Hasanah, I., Sa'idah, I., Fakhriyani, D. V., & Aisa, A. (2022). Bimbingan Kelompok Teori dan Praktik. In *Layanan Bimbingan Dan Konseling Kelompok*.
- Indreswari, H., 'Ilmi, A. M., 'Aliyah, S. M., & Bariyyah, K. (2021). Implementasi Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Simulasi Berbasis Kearifan Lokal dalam Pengembangan Pribadi-Sosial Siswa. In *Jurnal Konseling Indonesia* (Vol. 6, Issue 2, pp. 67–75). <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JKI>
- Khatimah, H., & Noorhapizah. (2023). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Kerjasama Siswa Menggunakan Model Pantas DI SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran/ E-ISSN: 3026-6629*, 1(2), 189–194.
- Kholilah, E. H. dan, & Sumarto. (2020). Bimbingan Konseling. In *Cetakan Kedua*.
- Kumara, A. R. (2017). *Buku Ajar Bimbingan Kelompok*. 72.
- Kuncono, R. A., Hermawan, R., & Riyadi, A. R. (2019). Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Kerja Sama Siswa Kelas Iv Sd. *Jpgsd, llii*, 298–306.
- Luthfiyah, H., & Sulandjari, S. (2024). The Effect of Counseling Using Simulation Game Methods on Knowledge and Attitudes of Toddler Mothers About Exclusive Breastfeeding. *Jurnal Gizi Unesa.*, 4, 578–584.
- Marlina, Y. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Guided Discovery Learning dalam Materi Kerja Sama pada Siswa Kelas V SD Negeri 133 Halmahera Selatan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 53–61.
- Pangestika, W. P., Hartanto, D., Fauziah, M., & Kuswindarti. (2022). Upaya Meningkatkan Teamwork melalui Bimbingan Kelompok menggunakan Simulation Games terhadap Pengurus OSIS SMPN 42

- Semarang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 1017–1025.
- Pasha, A., Westri Andini, D., & Indah Purnama Sari, D. (2023). Dampak penerapan adaptasi kurikulum pada perubahan sikap siswa dalam aspek kerja sama dan partisipasi di sekolah inklusif. *LITERAL: Disability Studies Journal*, 1(1), 23–31.
- Priadana, M. S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pascalbooks.
- Romiaty, & Sidauruk, A. M. R. (2020). Bimbingan Kelompok Dengan Tehnik Simulation Game Palangka Raya. *Jurnal Koulutus*, 3(1), 46–54.
- Rosalina, L., Oktarina, R., Rahmiati, & Saputra, I. (2023). Buku Ajar STATISTIKA. *FEBS Letters*, 185(1), 4–8.
- Saputra, H., & Rahmi, A. (2021). Penerapan Teknik Simulation Games dalam Bimbingan Kelompok untuk Mengembangkan Konsentrasi Belajar Remaja di Nagari Sungai Dareh Kecamatan Pulau Punjung. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 9686–9694.
- Sari, N., Ananda, R., & Fauziddin, M. (2023). Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Siswa Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1548. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1444>
- Sulastri, E. (2021). Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Pada Siswa kelas IX SMP Negeri 3 Batang Hari 2018. *Jurnal Education of Batanghari*, 3(1), 100–113.
- Wati, E. K., Maruti, E. S., & Budiarti, M. (2020). Aspek Kerjasama Dalam Keterampilan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 97–114.