



Penerapan Permainan Simulasi Labirin terhadap Konsep Diri Siswa SMK Negeri 1 OKU

Resti Okta Sari¹, Sabrina Rizki², Fatma Khopipah³

¹ IKIP Siliwangi

² SMK Negeri 1 OKU

³ IKIP Siliwangi

restioktasari@gmail.com, rizkisabrina93@gmail.com, Fatmakhopipah77@gmail.com

Abstract

This study aims to apply the labyrinth simulation game to students' self-concept. This research is a quantitative research with a descriptive research form with a research sample of 33 students. The data were analyzed using descriptive analysis techniques with the help of SPSS version 20. This study revealed whether a maze simulation game could improve students' self-concept. The results of the low category post-test increased by 37.15%, from 44.51% to 81.66%, the results of the post-test on students in the medium category experienced an increase of 8.18%, from 72.68% to 80.86% while the results of the post-test in high category students experienced an increase of 3.06%, from 83.05% to 86.11%. Based on these results, it can be concluded that the application of a labyrinth simulation game is effective for improving students' self-concept at SMK Negeri 1 OKU.

Keywords: self-concept, labyrinth simulation, students

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk penerapan permainan simulasi labirin terhadap konsep diri siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan bentuk penelitian deskriptif dengan sampel penelitian 33 peserta didik. Data analisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dengan bantuan SPSS versi 20. Penelitian ini mengungkap apakah permainan simulasi labirin dapat meningkatkan konsep diri siswa. Hasil penelitian post-test kategori rendah mengalami peningkatan sebesar 37,15% yaitu dari 44,51% menjadi 81,66%, hasil dari post-test pada peserta didik dengan kategori sedang mengalami peningkatan sebesar 8,18% yaitu dari 72,68% menjadi 80,86% sedangkan hasil post-test pada peserta didik kategori tinggi mengalami peningkatan sebesar 3,06% yaitu dari 83,05% menjadi 86,11%. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan penerapan permainan simulasi labirin efektif untuk meningkatkan konsep diri siswa di SMK Negeri 1 OKU.

Kata Kunci: konsep diri, simulasi labirin, peserta didik

PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha sadar untuk mendewasakan peserta didik di sekolah yang memiliki peranan untuk menumbuh kembangkan seluruh potensi peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar secara detail serta membina dan membimbing peserta didik agar mampu menjalani kehidupan di tengah masyarakat. Dalam mewujudkan pendidikan yang bermutu diharuskan menyatukan beberapa bidang yaitu bidang administratif dan kepemimpinan, bidang intruksional kurikuler serta bimbingan dan konseling. Pendidikan yang hanya melaksanakan bidang administratif dan pembelajaran dengan mengabaikan bidang layanan nantinya akan menghasilkan peserta didik yang pintar dan terampil

dalam bidang akademik saja, akan tetapi kurang memiliki kemampuan atau kematangan dalam aspek psikososiospiritual (Fiah dalam Amirudin, 2020:41).

Pada kegiatan pembelajaran disekolah sering dijumpai permasalahan-permasalahan yang dapat menghambat seseorang untuk mencapai tujuan atau cita-cita. Masalah yang sering dialami seseorang bisa muncul dari dirinya sendiri ataupun juga dari luar dirinya, misalnya putus asa, konflik, daya pikir, sikap, tingkah laku, kemampuan fisik maupun masalah pengembangan jiwa dan pribadinya (Sukardi, 2010:5).

Adapun dalam ruang lingkup bimbingan dan konseling masuk pada bagian umum dalam suatu lembaga organisasi khususnya pendidikan, dimana dalam kaidah tugas pokok dan fungsi yang di jalankan meliputi pelayanan secara internal, atau personal, sehingga mampu melihat masalah yang terjadi dari individu secara objektif. Peserta didik atau dalam hal ini remaja dituntut untuk memiliki karakter yang sehat. Karakter yang sehat merupakan salah satu indikator dari kualitas diri seseorang. Konsep diri seseorang merupakan acuan dalam berinteraksi dengan seseorang.

Konsep diri merupakan sebuah pandangan diri individu mengenai dirinya sendiri yang meliputi pengetahuan individu terhadap dirinya sendiri, pengharapan dan penilaian tentang diri individu itu sendiri. Apabila konsep diri seseorang itu positif maka ia memiliki kepribadian yang bersifat stabil, dapat menerima dirinya dengan apa adanya, mampu merancang tujuan hidup dan mampu menghadapi kehidupan dimasa yang akan datang (Calhoun, 1995: 67).

Meskipun kita semua tahu bahwa konsep diri itu penting bagi peserta didik untuk mengembangkan karakter yang baik. Namun pada hakekatnya di lapangan masih ditemukan masalah terkait konsep diri. Oleh karena itu perlu dilakukan berbagai upaya untuk menyelesaikan masalah konsep diri peserta didik. Salah satu upaya untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah dikembangkannya suatu media yang interaktif dan menyenangkan untuk mengukur tingkat konsep diri peserta didik sehingga dalam memberikan layanan bimbingan mengenai konsep diri dapat diterima oleh peserta didik dengan baik.

Menurut Mulyatiningsih (2011: 236) permainan simulasi merupakan suatu metode yang mencerminkan situasi dalam kehidupan nyata. Permainan simulasi menuntut peserta didik untuk memainkan peran, membuat keputusan dan menunjukkan konsekuensi serta membantu peserta didik memahami faktor-faktor penting di kehidupan nyata agar dapat menjalankan kehidupan pada lingkungan. Permainan simulasi labirin merupakan permainan dimana pemain dituntut untuk menemukan jalan keluar dari banyaknya rintangan untuk mencapai tujuan yang di tentukan. Adanya suatu kegiatan dalam permainan labirin yang diberikan kepada peserta didik diharapkan mampu untuk dapat membantu peserta didik mengenali dirinya dan mampu mengarahkan secara tepat atau mampu mengembangkan segala potensi yang ada pada dirinya secara lebih optimal (Sirait, 2013:1).

Sedangkan menurut Calhoun (1995: 67) Konsep diri yang negatif akan menimbulkan seseorang memiliki pandangan atau pengetahuan yang buruk tentang dirinya. Pada dasarnya konsep diri merupakan sebuah pandangan diri individu mengenai dirinya sendiri yang meliputi pengetahuan individu terhadap dirinya sendiri, pengharapan dan penilaian tentang diri individu itu sendiri. Apabila konsep diri seseorang itu positif maka ia memiliki kepribadian yang bersifat stabil, dapat menerima dirinya dengan apa adanya, mampu merancang tujuan hidup dan mampu menghadapi kehidupan dimasa yang akan datang.

METODE

Pendekatan penelitian menggunakan kuantitatif, metode penelitian menggunakan deskriptif (Sugiyono, 2018). Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 OKU Tahun ajaran 2021-2022. Sampel sebanyak 33 peserta didik. Pemilihan sampel menggunakan teknik random sampling. Pengumpulan data menggunakan observasi dan angket dengan menggunakan skala permainan simulasi labirin dan konsep diri. Pelaksanaan penelitian diawali dengan uji validitas dan reliabilitas instrument penelitian yaitu skala permainan simulasi labirin dan konsep diri. Uji validitas instrumen menggunakan rumus product moment, sedangkan uji reliabilitas menggunakan rumus alpha Cronbach. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dengan bantuan SPSS versi 20.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Peningkatan pengembangan produk permainan simulasi labirin didapatkan dari hasil pre-test dan post-test dengan menggunakan media permainan simulasi labirin pada saat uji lapangan terhadap 33 peserta didik kelas X yang telah dilakukan. Adapaun hasil uji coba lapangan *pre-test* dan *post-test* disajikan dalam **Tabel 4.6** sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan *Pre-Test* dan *Post-Test*

	Responden	PRE-TEST	POST-TEST	Kategori
1	MDR	70		Rendah
2	MAF	74	148	Rendah
3	MAF	76	140	Rendah
4	MN	80	146	Rendah
5	RMP	84	156	Rendah
6	AF	84	163	Rendah
7	A	84	131	Rendah
8	S	89	152	Rendah
9	SSA	119	150	Sedang
10	DN	123	139	Sedang
11	M	125	141	Sedang
12	MRA	125	140	Sedang
13	WP	127	155	Sedang
14	RNH	128	147	Sedang
15	LR	128	147	Sedang
16	YN	128	145	Sedang
17	MFR	130	153	Sedang
18	NA	130	156	Sedang
19	R	130	148	Sedang
20	PU	132	137	Sedang
21	SAL	133	136	Sedang
22	RKA	133	159	Sedang
23	DFE	134	136	Sedang
24	MRA	134	137	Sedang
25	DK	134	148	Sedang
26	NFF	135	141	Sedang
27	ISM	135	144	Sedang
28	D	136	157	Sedang
29	ZS	136	138	Sedang
30	NS	137	142	Sedang
31	AY	137	152	Sedang
32	SM	149	159	Tinggi
33	RP	150	151	Tinggi
Jumlah		3949	4834	

Skor maksimal	5940	5940	
Rata-rata	66,48%	81,38%	

Berdasarkan data diatas jika hasil *pre-test* dan *post-test* dikategorikan dengan kategori rendah, sedang dan tinggi maka dapat diketahui bahwa terdapat 8 peserta didik ketegori konsep diri rendah, 23 peserta didik ketegori konsep diri sedang, dan 2 peserta didik dengan ketegori konsep diri tinggi. Adapun hasil tabel sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Analisis *Pre-Test* dan *Post-Test* Responden

No	Kategori	Keterangan	Jumlah Siswa	Skor Total	Skor Maksimal	Rata-rata
1	Rendah	<i>Pre-test</i>	8	641	1440	44,51%
		<i>Post-test</i>	8	1176	1440	81,66%
2	Sedang	<i>Pre-test</i>	23	3009	4140	72,68%
		<i>Post-test</i>	23	3348	4140	80,86%
3	Tinggi	<i>Pre-test</i>	2	299	360	83,05%
		<i>Post-test</i>	2	310	360	86,11%

Berdasarkan data yang sudah dipaparkan pada hasil *post-test* uji coba produk melalui pemberian layanan bimbingan kelompok terhadap peserta didik sesuai dengan kategori menggunakan media layanan hasil pengembangan dari peneliti berupa media permainan simulasi labirin telah menunjukkan hasil *post-test* yang diperoleh pada setiap kategori konsep diri peserta didik lebih baik daripada *pre-test* sebelumnya. Dapat diketahui dari tabel diatas bahwa dimana hasil *post-test* kategori rendah mengalami peningkatan sebesar 37,15% yaitu dari 44,51% menjadi 81,66%, hasil dari *post-test* pada peserta didik dengan kategori sedang mengalami peningkatan sebesar 8,18% yaitu dari 72,68% menjadi 80,86% sedangkan hasil *post-test* pada peserta didik kategori tinggi mengalami peningkatan sebesar 3,06% yaitu dari 83,05% menjadi 86,11%. Dari data yang diperoleh menunjukkan bahwa peningkatan yang paling tinggi dari hasil *pre-test* terhadap *post-test* yaitu pada peserta didik kategori konsep diri rendah, berdasarkan data yang telah dianalisis dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan antara penggunaan media permainan simulasi labirin terhadap konsep diri peserta didik.

Penerapan permainan simulasi labirin dengan pelaksanaan yaitu sebagai berikut:

- 1) Permainan dimulai dari start dengan menggunakan kelereng.
- 2) Permainan ini disertakan dengan delapan macam kartu yaitu *Identity Self Card*, *Behavioral Self Card*, *Judging Self Card*, *Physical Self Card*, *Moral-Ethical Self Card*, *Personal Self Card*, *Family Self Card*, dan *Social Self Card*.
- 3) Goyangkan papan labirin agar kelereng dapat bergerak sampai ke finish.
- 4) Ada beberapa lubang dengan gambar disampingnya yang berbeda. Apabila masuk kedalam lubang dengan gambar pemain harus mengambil Card (dibacakan oleh pemain lain) yang merupakan pertanyaan yang harus dijawab oleh pemain. Lalu melanjutkan permainan dari posisi terakhir saat masuk kedalam lubang.
- 5) Apabila tidak ada gambar disamping lubang, maka pemain harus mengulangi permainan dari start.
- 6) Pemain hanya bisa mengulangi permainan selama tiga kali jika sudah masuk kedalam lubang. Apabila sudah lebih dari tiga kali, pemain tidak bisa melanjutkan permainan.



Gambar 4.1 Papan Permainan Simulasi Labirin

Permainan simulasi labirin diberikan 4 kali pertemuan. Dengan bermain labirin sangatlah membantu dalam menstimulasi perkembangan kognitif karena dalam permainan ini anak dipacu untuk memecahkan masalah dalam mencari jalan keluar. Sehingga permainan simulasi labirin merupakan permainan yang berliku-liku, rumit, simpang siur dan saling berhubungan. Permainan labirin merupakan permainan mencari sebuah pintu keluar atau titik tujuan dengan melewati banyak kemungkinan jalur-jalur berliku, sempit dan simpang-simpang yang membingungkan. Permainan labirin ini dapat meningkatkan kreativitas seseorang dan juga membantu untuk melatih konsentrasi.

Pembahasan

Permainan labirin atau *maze* menurut (Ihsan, 2014:1) adalah sebuah permainan mencari jalan keluar dari jalan yang bercabang dan berliku-liku. Bermain labirin dapat membuat individu mengetahui ruang-ruang yang ada pada labirin serta jalur-jalur yang dilewati tersebut, sehingga dapat meningkatkan kreativitas. Maka dari itu permainan simulasi labirin ini dibuat dengan menarik, ringkas, dan bahasa yang mudah dipahami sehingga peserta didik dapat menggunakan media permainan simulasi labirin ini dengan baik.

Berdasarkan hasil penelitian konsep diri dengan permainan simulasi labirin dapat membuat individu mengetahui ruang-ruang yang ada pada labirin serta jalur-jalur yang dilewati tersebut, sehingga dapat meningkatkan kreativitas. Maka dari itu permainan simulasi labirin ini dibuat dengan menarik, ringkas, dan bahasa yang mudah dipahami sehingga peserta didik dapat menggunakan media permainan simulasi labirin ini dengan baik.

Pengembangan dari peneliti berupa media permainan simulasi labirin telah menunjukkan hasil *post-test* yang diperoleh pada setiap kategori konsep diri peserta didik lebih baik daripada *pre-test* sebelumnya. Hasil *post-test* kategori rendah mengalami peningkatan sebesar 37,15% yaitu dari 44,51% menjadi 81,66%, hasil dari *post-test* pada peserta didik dengan kategori sedang mengalami peningkatan sebesar 8,18% yaitu dari 72,68% menjadi 80,86% sedangkan hasil *post-test* pada peserta didik kategori tinggi mengalami peningkatan sebesar 3,06% yaitu dari 83,05% menjadi 86,11%. Dari data yang diperoleh menunjukkan bahwa peningkatan yang paling tinggi dari hasil *pre-test* terhadap *post-test* yaitu pada peserta didik kategori konsep diri rendah.

Hasil tersebut didapatkan karena terjadi peningkatan hasil layanan bimbingan kelompok menggunakan media permainan simulasi labirin yang telah dilakukan. Media permainan simulasi labirin sebagai solusi dari pemecahan masalah di anggap efektif digunakan dalam proses layanan.

Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh Dewi Setya dan Ulfa Danni Rosada (2021) menunjukkan bahwa media permainan simulasi labirin memiliki kelayakan efektif yang baik dan dapat dijadikan sebagai media layanan. Selain itu juga hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Intan Yolanda,dkk (2019) juga membuktikan bahwa permainan

simulasi labirin memberikan pengaruh baik. Dengan adanya media permainan simulasi labirin yang dikembangkan dapat mewujudkan tercapainya media yang efektif.

Teknik permainan simulasi labirin dapat digunakan untuk mencapai tujuan baik dalam aspek kognitif, afektif maupun motorik. Melalui proses diskusi dalam merespon pesan-pesan konseli dapat menambah pengetahuannya, serta melalui media yang ditampilkan dalam permainan simulasi labirin dapat merubah sikap dan mengasah keterampilan tertentu pada peserta didik (Romlah: 2006).

Prosedur pelaksanaan permainan simulasi labirin dilakukan sebagai berikut:

- 1) Perencanaan. Konselor membuat persiapan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik permainan simulasi, perencanaan diwujudkan dalam bentuk RPL dan juga konselor mempersiapkan media permainan dalam bentuk permainan simulasi labirin.
- 2) Pelaksanaan. Kegiatan terdiri dari:
 - a) Tahap awal atau tahap pembukaan
 - b) Tahap transisi yang meliputi:
 - Mempersiapkan media permainan simulasi labirin
 - Pembentukan kelompok
- 3) Tahap inti atau pelaksanaan permainan simulasi labirin. Konselor memimpin jalannya permainan simulasi labirin termasuk jalannya diskusi. Pada tahap ini juga konselor dituntut untuk mengobservasi secara cermat terhadap konseli yang sedang terlibat dalam permainan simulasi labirin.
- 4) Evaluasi, Setelah pelaksanaan permainan simulasi labirin telah selesai maka tahap selanjutnya yaitu mengadakan evaluasi hasil maupun evaluasi proses.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa konsep diri dengan permainan simulasi labirin hasil *post-test* kategori rendah mengalami peningkatan sebesar 37,15% yaitu dari 44,51% menjadi 81,66%, hasil dari *post-test* pada peserta didik dengan kategori sedang mengalami peningkatan sebesar 8,18% yaitu dari 72,68% menjadi 80,86% sedangkan hasil *post-test* pada peserta didik kategori tinggi mengalami peningkatan sebesar 3,06% yaitu dari 83,05% menjadi 86,11%. Dari data yang diperoleh menunjukkan bahwa peningkatan yang paling tinggi dari hasil *pre-test* terhadap *post-test* yaitu pada peserta didik kategori konsep diri rendah. Dengan penerapan permainan simulasi labirin sangatlah membantu dalam menstimulasi perkembangan kognitif.

REFERENSI

- Amirudin, Z. (2020). *Studi Kebutuhan Layanan. Lintas BK*, 41.
- Calhoun, F & Acocella, J. 1995. Psikologi Tentang Penyesuaian dan Hubungan Kemanusiaan (edisi ketiga). Semarang: IKIP Semarang.
- Ihsan, N. (2014). *Asyik Bermain Maze*. Jakarta: Cikal Aksa.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY.
- Romlah, T. (2006). *Teori dan Praktik Bimbingan Kelompok*. Malang: UM Press
- Setya, D., & Rosada, U. D. (2021). Pengembangan Permainan Simulasi Labirin dalam Layanan Bimbingan Kelompok Tentang Konsentrasi Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 3(1), 85-89.
- Sirait, R. (2013). *Perancangan Aplikasi Game Labirin Dengan Menggunakan Algoritma Backtracking*. Medan: Budidarma.

Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Penerbit Alfabeta: Bandung.

Sukardi, D. K. (2010). *Bimbingan Karier di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.