



Efektivitas Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi Congklak Lidi Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa SD

Kartika Fatmasari¹, Eva Kartika Wulan Sari², Leny Latifah³

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang^{1,2,3}

Kartikafatmasari25@gmail.com¹, evakartikawulansari@unikama.ac.id²,
lenylatifah@unikama.ac.id³

ABSTRACT

This study aims to improve students' knowledge about learning independence in a fun way, using a simulation game of congklak lidi. This is in accordance with the objectives of guidance and counseling in elementary schools to make students independent. This study was conducted at SDN 03 Majangtengah. This study uses a quantitative experimental design. Data collection techniques are through interviews and the use of a scale of learning independence developed by researchers who have been tested for validity with a coefficient value per item above 0.30 and a reliability test result of 0.91. The subjects of the study were 19 fifth grade students who were then sampled as many as 9 students with the criteria of having low, medium, and high learning independence. The researcher used a quantitative research method assisted by the IBM non-parametric statistical application of the Wilcoxon test. Based on the results of the study, the results of the Asimp value were obtained. $\text{Sig 2-Tiled} = p < a = 0.008 < 0.05$. These results indicate that there are differences in the results so that H_0 is rejected and H_1 is accepted.

Keywords: Group guidance, simulation game, congklak lidi

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang kemandirian belajar dengan cara yang menyenangkan. Siswa yang mandiri dapat dapat mencapai perkembangan secara optimal. Siswa SD pada perkembangannya menyukai kegiatan bermain dalam proses belajar. Hal tersebut menjadi pertimbangan peneliti menggunakan permainan simulasi congklak lidi untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa. Penelitian dilaksanakan di SDN 03 Majangtengah. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain eksperimen. Pengumpulan data melalui wawancara dan penggunaan skala kemandirian belajar yang dikembangkan peneliti. Hasil uji validitas dengan nilai koefisien item di atas 0,30 dan hasil uji reliabilitas sebesar 0,91. Subjek penelitian adalah siswa kelas V yang kemudian diambil sampel sebanyak 9 siswa. Analisis data pada penelitian ini menggunakan aplikasi IBM statistik non parametrik uji wilcoxon. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil nilai Asimp. $\text{Sig 2-Tiled} = p < a = 0,008 < 0,05$. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi bimbingan kelompok teknik permainan simulasi congklak lidi efektif untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa.

Kata Kunci: Bimbingan kelompok, permainan simulasi, congklak lidi

PENDAHULUAN

Sekolah dasar (SD) merupakan masa emas bagi siswa untuk membangun sebuah pengalaman yang bermakna (Sumarna, 2016). Pengalaman belajar dapat membentuk siswa menjadi pribadi yang mandiri dan berkembang secara optimal. Peran bimbingan dan konseling di SD dan



sekolah menengah tercantum dalam Permendikbud Nomor 111 tahun 2014 sebagai bagian integral upaya untuk memandirikan siswa, mencapai potensi dan berkembang secara optimal. Bimbingan dan konseling di SD dapat berkolaborasi dengan guru kelas untuk memberikan layanan bimbingan konseling untuk membantu siswa berkembang dan mandiri.

Pada masa SD, merupakan masa *Middle childhood* dimana siswa berusia 7 hingga 12 tahun merupakan usia matang bagi anak-anak untuk belajar, 80% kemampuan siswa pada masa ini dapat berkembang secara optimal (Sabrina, 2019). Perkembangan yang dapat dicapai oleh siswa meliputi ranah kognitif, afektif, fisik, dan psikomotorik anak. Jadi usia sekolah dasar merupakan masa yang tepat untuk memupuk kemandirian belajar siswa. Dalam proses perkembangan kognitif siswa SD seharusnya sudah mulai memiliki kemampuan *decentering* yakni mempertimbangkan beberapa aspek penting untuk menyelesaikan masalah. Pada usia SD anak dapat mengamati dan melihat hal-hal yang dianggap baik dan buruk bagi mereka terutama dalam hal belajarnya. Kondisi tersebut juga diperkuat dengan adanya penelitian tentang siswa sekolah dasar yang mandiri dalam belajarnya mampu menetapkan tujuan belajar, mengambil inisiatif, dan bertanggung jawab atas tugas yang diberikan (Arifin, 2024).

Penting dilakukannya penelitian ini juga mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia menunjukkan bahwa hanya sekitar 30% siswa sekolah dasar di Indonesia memiliki kemandirian belajar yang tinggi (Wyman, 2023). Dari pendapat tersebut masih ada sekitar 70% siswa SD yang memiliki kemandirian sedang dan rendah yang perlu ditingkatkan. Pada *study* pendahuluan awal yang dilakukan di sekolah dasar Negeri 03 Majangtengah mendukung adanya pernyataan di atas tentang siswa kelas V yang memiliki kesulitan dalam mengerjakan tugas secara mandiri. Siswa cenderung sering berbagi jawaban dengan teman sebayanya, tidak percaya terhadap hasil pekerjaanya. Selain itu siswa juga sangat bergantung pada guru kelas dan guru les sebagai sumber ilmu dalam mengerjakan tugas, kurang memiliki inisiatif untuk mengerjakan tugasnya secara mandiri. Sehingga hal tersebut berdampak pada hasil penilaian akhir siswa yang mendapatkan hasil dibawah kurang memuaskan. Maka dari itu perlu adanya tindakan untuk membantu meningkatkan kemandirian belajar siswa, dalam penelitian ini bukan hanya berfokus pada siswa yang memiliki kemandirian rendah. Tetapi siswa yang memiliki kemandirian belajar sedang dan tinggi diharapkan dapat juga menaikkan kemandirian belajarnya.

Penelitian ini dilakukan merujuk pada pernyataan di atas, perlu adanya intervensi untuk membantu siswa meningkatkan pengetahuan tentang kemandirian belajar, yang selanjutkan akan menjadikan siswa mandiri dalam belajarnya. Sesuai dengan Permendikbud Nomor 111 tahun 2014 bimbingan dan konseling memiliki layanan yang dapat digunakan, salah satunya adalah



layanan bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan secara berkelompok, dengan memiliki salah satu pemimpin kelompok, yang bertugas mengatur jalannya diskusi, membantu mengembangkan kemampuan sosial anggota untuk mencapai tujuan bersama (Kumara, 2017). Dalam penerapannya peneliti menggunakan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi. Permainan simulasi sebagai salah satu teknik dalam bimbingan kelompok digunakan peneliti dengan pertimbangan bahwa permainan simulasi memungkinkan adanya partisipasi yang lebih aktif dari siswa untuk mengikuti pembelajaran di dalam kelas (Ninda, 2017).

Teknik permainan simulasi yang digunakan peneliti adalah teknik permainan simulasi congklak lidi. Permainan congklak lidi adalah permainan yang menggunakan segepuk lidi yang dilepaskan tidak beraturan di meja atau bidang datar, dimainkan oleh tujuh sampai sepuluh pemain yang bertugas mengumpulkan lidi sebanyak-banyaknya (Saraswati, 2022). Pemilihan teknik permainan simulasi congklak lidi ini bertujuan memberikan materi dengan cara yang menyenangkan sesuai dengan tahapan perkembangan siswa untuk meningkatkan kemandirian belajar. Permainan simulasi congklak lidi ini menggunakan kartu penguatan yang memuat 5 indikator kemandirian belajar. 5 indikator tersebut adalah insiaif untuk belajar, percaya diri, kontrol diri, tanggung jawab, dan kemampuan memecahkan masalah.

Penelitian dilaksanakan sebanyak 5 kali tahapan. Tahapan tersebut meliputi pengambilan data *pre-test*, peneliti mengambil data *pre-test* di kelas V. Setelah dilakukan *pre-test* peneliti mengambil sampel dan didapatkan 9 siswa menuju tahapan selanjutnya yakni tahap pembentukan dan peralihan. Selanjutnya tahapan kegiatan 1 dimana peneliti menerapkan permainan congklak lidi dengan menggunakan materi 3 indikator kemandirian belajar yakni percaya diri, kontrol diri, dan *problem solving*. Tahap selanjutnya yakni kegiatan 2, pada tahap ini tetep melanjutkan permainan congklak lidi, menggunakan materi meliputi inisiatif dalam belajar dan tanggung jawab. Pada tahap yang selanjutnya yakni tahapan penutup dan pengambilan data *post-test*.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan *pre-eksperimental design one group pre-test* dan *post-test*. Tanpa menggunakan kelompok kontrol. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 03 Majangtengah, yang dipilih secara acak (*random sampling*). Sampel yang diambil oleh peneliti sebanyak 9 siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah instrumen kemandirian belajar yang dikembangkan oleh peneliti. Instrumen kemandirian belajar yang dikembangkan menggunakan 5 indikator kemandirian belajar yaitu inisiatif dalam belajar. Instrumen yang digunakan sudah melalui uji validitas dengan nilai koefisien setiap item 0,30. Sedangkan dari hasil uji validitas didapatkan



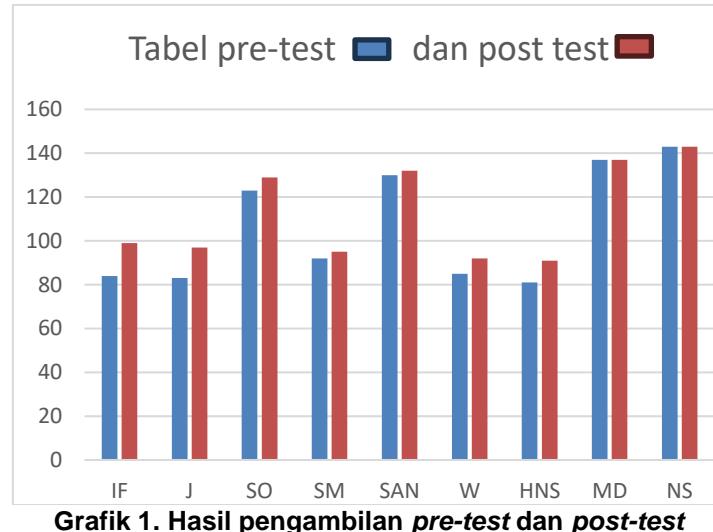
hasil 0,91. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi IBM uji statistik non-parametrik *wilcoxon*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Hasil data *pre-test* dan *post-test*

Hasil <i>Pretest</i>	Hasil <i>Posttest</i>	Keterangan
84	99	Mengalami kenaikan skor dan kategori
83	97	Mengalami kenaikan skor dan kategori
123	129	Mengalami Kenaikan skor
92	95	Mengalami kenaikan skor
130	132	Mengalami Kenaikan skor
85	92	Mengalami kenaikan skor dan kategori
81	91	Mengalami kenaikan skor dan kategori
137	137	Tetap pada skor dan kategori kemandirian belajar tinggi
143	143	Tetap pada skor dan kategori kemandirian belajar tinggi

Berdasarkan hasil pemberian *pre-test* pada siswa kelas V didapatkan hasil 9 siswa yang mengikuti kegiatan awal sampai akhir. Dari pelaksanaan *pre-test* didapatkan hasil sebanyak 4 siswa yang mendapatkan kategori kemandirian belajar rendah, 2 siswa memiliki kemandirian belajar sedang, dan 3 siswa memiliki kategori kemandirian belajar tinggi. Setelah mengetahui hasil *pre-test* tersebut, peneliti memberikan intervensi berupa bimbingan kelompok teknik permainan simulasi congklak lidi untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa SD. Bimbingan kelompok dilaksanakan sebanyak 3 kali yakni tahapan pembentukan dan peralihan yakni tahapan awal siswa mengenal tentang kemandirian belajar, bimbingan kelompok, dan permainan congklak lidi. Selanjutnya tahapan kegiatan 1 yang membahas materi indikator percaya diri, kontrol diri, dan *problem solving*. Kegiatan 2 membahas tentang 2 materi indikator kemandirian belajar yakni inisiatif dalam belajar dan tanggung jawab. Untuk mengetahui apakah terdapat perubahan sesudah diberikan intervensi maka peneliti memberikan *post test*. Hasil *post test* menunjukkan bahwa 7 siswa yang berhasil meningkatkan skor kemandirian belajarnya, dan 2 siswa yang bertahan pada skor kemandirian belajar dengan kategori kemandirian belajar tinggi.



Hasil di atas terdapat perbedaan tingkatan kemandirian belajar siswa berbeda-beda dikarenakan terdapat berbagai faktor yang dialami siswa. Faktor tersebut dapat berupa faktor internal, eksternal, maupun kegiatan harian siswa di sekolah maupun di rumah. Siswa yang memiliki kemandirian belajar rendah seringkali lebih memilih jalan pintas untuk saling berbagi jawaban dengan teman saat mengerjakan tugas. Selain itu saat di rumah siswa kurang bisa mengatur jadwal belajarnya sendiri dan cenderung bergantung pada orang tua, kegiatan belajar di rumah tidak dilakukan sebelum diperintah oleh orang tua. Tanggung jawab dalam belajar merupakan salah satu indikator penting dalam kemandirian belajar. Menurut Yuliati Puji Utami dalam penelitian yang berjudul "Analisis Kemandirian Siswa Sekolah Dasar" tanggung jawab sangat penting karena merupakan perbuatan yang dilakukan individu atas dasar keberanian dalam menghadapi belajarnya dan juga kemampuan untuk memikul akibat dari konsekuensi yang diambil.

Hasil *post-test* menunjukkan bahwa terdapat 2 siswa yang memiliki skor hasil nilai yang sama dan berada pada kategori kemandirian belajar tinggi. Hal ini menjadi perhatian peneliti. Dilihat dari hasil pengisian skala kemandirian belajar yang diisi oleh 2 siswa tersebut, hasil skor yang diperoleh sebesar 137 dan 143 dengan kategori kemandirian belajar tinggi. Hasil tersebut membuktikan bahwa siswa yang memiliki kemandirian belajar tinggi selalu konsisten dengan apa yang dilakukan. Seperti memastikan setiap harinya untuk mengerjakan pekerjaan rumah (PR) sebelum bermain. Siswa yang memiliki kemandirian belajar tinggi memiliki ciri konsisten dalam belajarnya dapat dibuktikan dari hasil Uki, 2020 pada penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Kemandirian Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Di SDN Limbota 03 Barat Kabupaten Gorontalo" menyatakan bahwa siswa yang memiliki kemandirian belajar tinggi akan konsisten dengan kegiatan belajarnya, hal ini mencakup kemampuan siswa yaitu memiliki kemampuan mengatur dan mengontrol belajarnya secara mandiri tanpa bantuan orang lain.



Perbedaan tingkat kemandirian belajar siswa juga berpengaruh pada kemampuan siswa dalam menangkap informasi dan juga cara untuk memecahkan sebuah permasalahan. Hal tersebut juga dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa, dari penelitian yang dilakukan peneliti dengan cara membandingkan hasil pengisian skala kemandirian belajar, terdapat juga lembar refleksi dan LKPD yang siswa kerjakan. Hasil pengisian tersebut dapat dilihat bahwa siswa yang memiliki kemandirian belajar tinggi dan sedang cenderung dapat mengolah informasi yang disampaikan dengan baik dan hasil pengerjaannya lebih maksimal. Hal ini juga diperkuat dengan penelitian yang dilakukan Suhartono, (2021) yang berjudul "Pengaruh Kemandirian Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar" menjelaskan tentang sebanyak 15,60% kemandirian belajar siswa berpengaruh pada hasil prestasi belajar siswa dan sebanyak 80,4% dipengaruhi oleh variable lain. Kemandirian belajar berpengaruh pada hasil belajar siswa, maka dari itu penting adanya peningkatan kemandirian belajar siswa agar prestasi belajarnya juga meningkat. Siswa yang mandiri dalam belajarnya akan mendapatkan hasil belajar yang lebih maksimal.

Tabel 2. Test Statistics^a

	Post_Test-Pre_test
Z	-2.670 ^b
Asymp. Sig. (2-Tailed)	.008

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Hasil uji *wilcoxon* dalam penelitian ini menunjukkan nilai Asimp. Sig. (2-Tailed) sebesar 0,008 yang berarti lebih kecil daripada 0,05. Disesuaikan dengan hipotesis penelitian bahwa H_0 = nilai Asymp. Sig. (2-Tailed) lebih kecil daripada 0,05 menunjukkan terdapat perbedaan tingkat kemandirian belajar siswa. Dan H_1 = nilai Asymp. Sig. (2-Tailed) lebih besar daripada 0,05 yang menunjukkan tidak ada perbedaan tingkatan kemandirian belajar siswa. Dari hasil analisis uji *wilcoxon* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test* sehingga pemberian layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi congklak lidi efektif untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa SD.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah jelaskan pada bab sebelumnya tentang "Efektivitas Bimbingan kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi Congklak Lidi Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa SD" maka dapat diambil kesimpulan terdapat perubahan hasil tingkatan kemandirian belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan intervensi berupa bimbingan kelompok teknik permainan simulasi congklak lidi. Sebanyak 7 siswa mengalami peningkatan skor kemandirian belajar dan 2 siswa yang bertahan pada kategori kemandirian belajar tinggi. Hal ini berdasarkan hasil uji statistik



non parametrik menggunakan uji Wilcoxon dengan hasil asymp. Sig (2-tiled) 0,008 < 0,05. Berdasarkan hasil tersebut H0 ditolak dan H1 diterima, terdapat perbedaan antara hasil *pre-test* dan hasil *post-test*.

Saran

Penelitian ini dapat dikembangkan menjadi lebih baik lagi. Untuk Membantu meningkatkan kemandirian belajar siswa pada jenjang SD, saran yang dapat disampaikan oleh peneliti berdasarkan pada penelitian yang sudah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Perluas cakupan jenjang penelitian tidak hanya berpusat pada 1 jenjang kelas.
2. Dapat ditambahkan fokus penelitian yang lebih luas bukan hanya berfokus pada kemandirian belajar siswa SD. Dapat ditambahkan variable pendukung untuk memperluas penelitian. Variabel yang dapat ditambahkan seperti emosi siswa dan juga gender.
3. Penggunaan instrumen yang mendapatkan hasil sikometri yang sangat baik juga diperlukan untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifin, A. M. (2024). Analisis Kemandirian Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Sistem Jurnal Pendidikan*.
- Kumara, A. R. (2017). Bimbingan Kelompok.
- Ninda, A. P. (2017). Efektivitas Teknik Permainan Simulasi dengan Menggunakan Media Dart Board Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIIC SMP Negeri 2 Tegal Siwalan Probolinggo. *Jurnal Konseling Indonesia*.
- Sabrina, F. (2019). Perkembangan Anak-anak Selama Masa Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*.
- Saraswati, I. d. (2022). Penerapan permainan tradisional congklak. *Altruis Jurnal Of Community Services*.
- Sumarna, S. (2016). Panduan Operasional Bimbingan Dan Konseling. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*.
- Wyman, O. W. (2023). Peran Teknologi Dalam Transformasi Pendidikan Di Indonesia Tinjau dampak terkini gerakan Merdeka Belajar.