

Pengembangan Kompetensi Profesional Guru BK Melalui Bimbingan Kelompok Menggunakan Games

Maria Natalia Loban

Institut Agama Kristen Negeri Kupang

*e-mail korespondensi: lobanmelly@gmail.com

Abstract

This activity aims to develop the professional competence of guidance and counseling teachers through group guidance using games. This activity begins with an analysis of the needs of counseling teachers, preparation of materials, delivery of materials and simulations. Based on the results of the needs analysis it is known that the implementation of group counseling has not been carried out in a varied manner, and still uses conventional methods. The results of the needs analysis form the basis for the preparation of materials and delivery of materials and simulations. Group guidance is given using games that are customized to the goals to be achieved. After the games are played, it is then continued with the delivery of lesson learned which aims for each participant to convey what lessons or things they have learned. Counseling teacher professional competence development is not only obtained through seminars, special trainings, but also through community service activities.

Keywords: Professional Competence; Group Guidance; Games

Abstrak

Kegiatan ini bertujuan untuk mengembangkan kompetensi profesional guru bimbingan dan konseling melalui bimbingan kelompok menggunakan games. Kegiatan ini diawali dengan analisis kebutuhan guru BK, penyusunan materi layanan, pemberian materi dan simulasi. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan diketahui bahwa pelaksanaan bimbingan kelompok belum dilakukan secara variatif, dan masih menggunakan cara konvensional. Hasil analisis kebutuhan menjadi dasar penyusunan materi dan pemberian materi serta simulasi. Bimbingan kelompok diberikan dengan menggunakan games yang disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai. Setelah games dimainkan, kemudian dilanjutkan dengan penyampaian lesson learned yang bertujuan agar setiap peserta menyampaikan pelajaran atau hal apa yang telah diperoleh. Pengembangan kompetensi profesional guru BK tidak hanya diperoleh melalui seminar, pelatihan-pelatihan khusus, tetapi juga melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Kata Kunci: Kompetensi Profesional; Bimbingan Kelompok; Games

Accepted: 2025-01-10

Published: 2025-07-02

PENDAHULUAN

Bimbingan konseling sebagai bagian integral dari pendidikan berperan penting dalam mendukung perkembangan siswa. Keberadaan bimbingan dan konseling sangat bermanfaat apabila guru BK mampu mengimplementasikan kinerjanya sebagai guru BK yang profesional secara efektif sesuai dengan kebutuhan (Hasibuan, 2019).

Pelaksanaan bimbingan dan konseling dilakukan melalui berbagai strategi layanan, salah satunya yaitu bimbingan kelompok. Dengan bimbingan kelompok, siswa mendapatkan berbagai informasi dan saling berinteraksi antara anggota kelompok melalui dinamika kelompok yang terjadi. Secara khusus layanan bimbingan bertujuan untuk membantu siswa agar memenuhi tugas-tugas perkembangan yang berkaitan dengan pribadi sosial, pendidikan dan karir sesuai dengan tuntutan lingkungan.

Layanan bimbingan dan konseling diberikan untuk menjawab kebutuhan siswa, karena itu penting bagi menjadi guru BK yang kompetent. Kompetensi profesional merupakan salah satu variabel penting yang turut mendukung kinerja guru Bimbingan dan Konseling. Semakin baik

kompetensi profesional, semakin baik pula kinerja guru (Reba et al., 2022). Harahap & Harahap, (2021) menjelaskan bahwa kompetensi profesional guru BK berada pada kategori sedang, karena itu perlu ditingkatkan lagi. Kompetensi profesional dapat dilakukan melalui pelatihan, musyawarah guru BK, bergabung dalam Asosiasi bimbingan konseling, melakukan penelitian dan sebagainya (Hasibuan, 2019). Pengembangan kompetensi profesional juga dapat dilakukan melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru BK melalui bimbingan kelompok menggunakan games. Hamdiansah (2015) menjelaskan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik permainan efektif meningkatkan kecerdasan interpersonal, kecerdasan emosional (Fauziana et al., 2022), meningkatkan hubungan interpersonal (Loban, 2020), meningkatkan kepercayaan diri, dan menyatukan pengetahuan dan keterampilan (Gelisli & Yazici, 2015), dan menurunkan kecemasan berbicara di depan kelas (Purwati et al., 2012).

Games adalah aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan (Ismail 2006; Suwarjo & Eliasa, 2011). Pada pengertian games, kesenangan dan kepuasan diperoleh melalui keterlibatan dengan orang lain. Pada intinya, *games* bersifat sosial, melibatkan proses belajar, mematuhi peraturan, pemecahan masalah, disiplin diri dan kontrol emosional dan adopsi peran-peran pemimpin dengan pengikut yang semuanya merupakan komponen penting dari sosialisasi (Serok & Blum, 1993; (Rusmana, 2009).

Peran permainan yang sangat menonjol dan terkenal di kehidupan sosial dan menjawab bagaimana anak harus siap dan dididik untuk hidup di masa depan, belajar untuk bekerja sama dan meninggalkan individualitas. Selama bermain, seseorang belajar untuk mengulangi tindakan atau situasi yang mereka butuhkan untuk menjadi sukses dan ini meningkatkan kemauan dan kepercayaan diri, memiliki komunikasi sosial dengan orang lain dan belajar untuk memecahkan masalah.

Pemberian *games* dalam bimbingan kelompok ini tentunya dapat membangkitkan semangat dan mendorong siswa untuk lebih berperan aktif di dalamnya. Melalui *games* dalam bimbingan kelompok ini, siswa tidak hanya bermain tetapi juga mampu menciptakan suatu dinamika kelompok sehingga siswa mampu berinteraksi dengan teman sebayanya.

Malekian & Baghbanbashi (2013) menjelaskan bahwa *games* atau permainan memiliki manfaat yaitu efektif untuk menguatkan konsep-konsep kerja kelompok. Jenis permainan ini yang paling bersifat sosial dan memiliki pengaruh yang besar terhadap kesadaran sosial, seperti memperbaiki kemampuan bekerjasama dalam situasi kelompok (Hasanah & Prasetiawan, 2021), partisipasi dalam kegiatan sosial, memahami hubungan manusia dengan lebih baik lagi. Hal ini sejalan dengan pendapat Eliasa (2014) sehubungan dengan meningkatkan nilai-nilai kerja kelompok dan tanggung jawab melalui *games*, meningkatkan kreativitas (Erawati, 2013), meningkatkan perilaku prososial (Yuliani et al., 2019) dan menurunkan kejenuhan belajar (Fauziana et al., 2022).

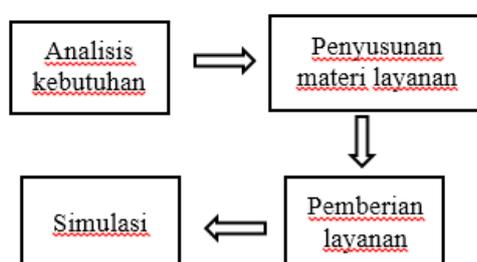
Bimbingan kelompok menggunakan *games* dapat diberikan oleh guru BK agar membantu siswa mencapai perkembangan yang optimal, karena ketika seseorang terlibat dalam sebuah *games* atau permainan, dia tidak hanya bermain tetapi juga belajar bagaimana membangun relasi dan keterampilan dasar sosial. Untuk itulah penting bagi guru BK agar mampu meningkatkan kompetensi dan keterampilannya dalam memberikan layanan bimbingan konseling yang variatif.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan 06 juni – 08 Juni 2022 bertempat di SMA Kristen 1 Kalabahi, Kabupaten Alor, Nusa Tenggara Timur. metode yang digunakan yaitu partisipasi aktif dan simulasi.

1. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat diawali dengan analisis kebutuhan. Hal ini dilakukan untuk mengenal dan memahami permasalahan dan kebutuhan yang ada di lapangan.
2. Hasil analisis kebutuhan atau *need asesmen* dijadikan dasar untuk penyusunan materi layanan yang menjawab kebutuhan tersebut.
3. Memberikan materi layanan dalam hal ini bimbingan kelompok menggunakan games untuk mengembangkan kompetensi guru BK. Materi ini berisi konsep dasar bimbingan kelompok, konsep dasar games, pelaksanaan bimbingan kelompok menggunakan games.
4. Pemberian materi dilanjutkan dengan simulasi. Guru bimbingan dan konseling melakukan simulasi pelaksanaan bimbingan kelompok menggunakan games.

Berikut ini gambaran pelaksanaan kegiatan:



Gambar 1. Pelaksanaan bimbingan kelompok menggunakan games

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan sebagai suatu program yang terencana dan ditujukan untuk mengembangkan kompetensi guru BK melalui layanan bimbingan kelompok menggunakan games. Guru BK yang mengikuti kegiatan ini masing-masing merupakan perwakilan dari beberapa sekolah di kabupaten Alor.

Layanan bimbingan dan konseling yang dilakukan belum menggunakan pendekatan yang bervariasi karena itu kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan untuk menjawab kebutuhan atau *need asesmen* di lapangan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat diawali dengan pembukaan yang dihadiri oleh Pengawas Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, Kordinator MGBK SMP, Kordinator MGBK SMA, dan Guru Bimbingan dan Konseling.



Gambar 2 dan 3. Pembukaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat.

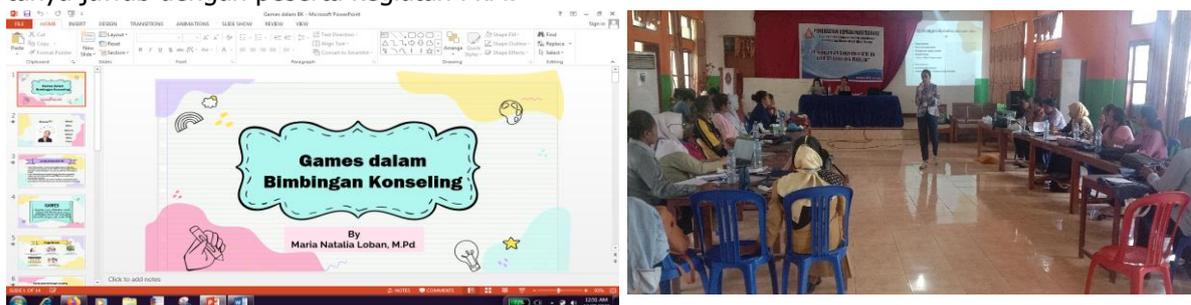
Kegiatan pembukaan kemudian dilanjutkan dengan pengalungan kartu tanda peserta kegiatan (*name tag*) sebagai tanda bahwa kegiatan akan dimulai.



Gambar 4. Pengalungan Kartu Tanda Peserta Kegiatan

Kegiatan ini dilanjutkan dengan pemberian materi. Sebagai salah satu strategi layanan dalam bimbingan konseling, bimbingan kelompok dapat diberikan kepada siswa dalam setting kelompok dengan memperhatikan dinamika kelompok. Materi diberikan sebagai pengantar sebelum memasuki simulasi. Materi diberikan secara sistematis dan interaktif.

Materi tersebut berisikan beberapa poin penting, diantaranya konsep games dalam bimbingan konseling (berdasarkan teori psikoanalisis, teori perkembangan kognitif dan teori sosial), fungsi bermain, dan games dalam bimbingan konseling. Pemberian materi diikuti dengan tanya jawab dengan peserta kegiatan PKM.



Gambar 5 dan 6. Pemberian materi bimbingan kelompok menggunakan games

Peserta kegiatan sangat antusias dan interaktif dalam mengikuti kegiatan PKM. Kegiatan pemberian materi, kemudian dilanjutkan dengan simulasi. Peserta kegiatan mengikuti instruksi dari pemateri terkait penggunaan games dalam bimbingan kelompok. Peserta kegiatan juga mempraktikkan beberapa games dalam bimbingan kelompok. Games yang diberikan disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai dalam bimbingan kelompok. Karena itu dalam bimbingan kelompok, pemimpin kelompok dan anggota kelompok perlu menetapkan tujuan apa yang ingin dicapai, hal atau materi yang dibahas, dan games yang akan dimainkan bersama.



Gambar 7 dan 8. Pelaksanaan simulasi

Games pertama yang dimainkan yaitu "Kata Harimau". Peserta kegiatan diminta untuk berdiri dan membuat lingkaran dan mengangkat kedua tangannya ke samping. Tangan kanan terbuka lebar seperti meminta sesuatu dan tangan kiri dibuat seperti sedang menunjuk. Tangan kiri diletakkan pada tangan kanan teman disebelahnya dan seterusnya. Kunci permainan ini ialah ketika pemateri menyebut kata harimau dalam cerita maka peserta harus menangkap jari telunjuk peserta lain yang ada di atas tangan kanannya. Disamping itu dia juga harus secepat mungkin untuk menjauhkan tangan kirinya dari atas tangan kanan peserta lain agar tidak termakan. Peserta yang jarinya tertangkap ini bisa saja dihukum atau dianggap kalah lalu permainan dilanjutkan kembali.

Games yang dimainkan mendorong dan tawa dari setiap peserta. Peserta diberikan kesempatan untuk mengemukakan *learning point* yang diperoleh melalui games yang telah dimainkan, yaitu melatih konsentrasi, fokus, kecermatan dan kecepatan dalam bertindak.



Gambar 9. Pelaksanaan simulasi

Games kedua yang dimainkan yaitu "Berbaris". Peserta dibagi menjadi dua kelompok, masing-masing kelompok memegang kertas dan pulpen. Pemateri mengarahkan agar peserta berbaris sesuai arahan yang diberikan, misalnya berbaris sesuai tinggi badan, ukuran kaki, tanggal lahir dan sebagainya. Peserta kemudian berbaris sesuai arahan dan menuliskan nama dan tinggi badan (disesuaikan dengan arahan). Pemenangnya yaitu kelompok yang tercepat berbaris sesuai arahan.

Pemimpin kelompok memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengemukakan *lesson learned* dari games yang dimainkan, yaitu mengenal satu sama lain, responsif, cepat tanggap, bekerja sama, dan saling menolong. Peserta terlihat ekspresif dan bersemangat ketika memainkan games yang diberikan.

Games dalam bimbingan kelompok, diberikan agar pemimpin kelompok (guru BK) dapat memberikan layanan yang variatif namun tetap menjawab kebutuhan siswa. Pemimpin kelompok perlu menyampaikan *lesson learned* atau *learning point* dari games yang telah dimainkan. Hal ini bertujuan agar setiap anggota tidak hanya bermain dan berinteraksi antara satu dengan yang lain, tetapi juga mendapatkan pemahaman atau pelajaran yang diperoleh dari games tersebut.



Gambar 10 dan 11. Foto bersama setelah kegiatan pengabdian kepada masyarakat

KESIMPULAN

Pengembangan kompetensi guru BK dapat dilakukan melalui berbagai cara, salah satunya pemberian layanan melalui metode yang bervariasi. Layanan bimbingan kelompok menggunakan games dapat diberikan kepada siswa atau anggota kelompok, untuk menjawab kebutuhan atau permasalahan yang dihadapi. Bimbingan kelompok menggunakan games dapat membantu guru BK memberikan layanan dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Guru BK perlu memahami kebutuhan siswa atau anggota kelompok, menetapkan tujuan yang akan dicapai, menyiapkan materi atau topik yang dibahas bersama dalam kelompok, menentukan games yang akan dimainkan (d disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai), memberikan arahan atau petunjuk yang jelas dan memberikan kesempatan setiap anggota kelompok untuk mengemukakan *lesson learned* yang diperoleh.

DAFTAR PUSTAKA

- Eliasa, E. I. (2014). Increasing Values of Teamwork and Responsibility of the Students through Games: Integrating Education Character in Lectures. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 123, 196–203. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.01.1415>
- Erawati, C. (2013). PENGEMBANGAN MODEL BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK GAME UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 2(2), 6.
- Fauziana, N., Fadhli, T., & Aini, Z. (2022). Efektivitas Bimbingan Kelompok Teknik Games Untuk Menurunkan Kejenuhan Belajar Siswa. *Psiko Edukasi*, 20(1), 11–19. <https://doi.org/10.25170/psikoedukasi.v20i1.3416>
- Gelisli, Y., & Yazici, E. (2015). A Study into Traditional Child Games Played in Konya Region in Terms of Development Fields of Children. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 197(February), 1859–1865. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.07.247>
- Hamdiansah. (2015). *Pengembangan Model Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Lokal Muna untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Siswa SMP Negeri di Kabupaten Muna*. Universitas Negeri Semarang.
- Harahap, A. C. P., & Harahap, D. P. (2021). Gambaran Profesionalisme Guru Bk Dalam Pemberian Layanan Bimbingan Konseling. *Al-Irsyad*, 11(2), 251. <https://doi.org/10.30829/al-irsyad.v11i2.10669>
- Hasanah, U., & Prasetiawan, H. (2021). Upaya meningkatkan kerjasama tim layanan bimbingan kelompok teknik permainan berbasis kearifan lokal. *PROSIDING Seminar Nasional "Bimbingan Dan Konseling Islami"*, 1069–1078.
- Hasibuan, F. (2019). *Kompetensi Profesional Guru Bimbingan dan Konseling di Madrasah Aliyah Negeri 2 Model Medan*.
- Loban, M. N. (2020). *The effectiveness of games in group guidance in improving students ' interpersonal relationships*. 9(2), 62–74. <https://doi.org/10.24036/0202092108718-0-00>
- Malekian, F., & Baghbanbashi, M. (2013). Investigating the Role of Childish Games (Based on Carl Gross Pre-Training Model) on Preschoolers' Social Contexts Learning Reinforcement in Kermanshah District 3. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 82, 784–789. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.06.349>
- Purwati, S., Sugiyo, & Tajri, I. (2012). Model Bimbingan Kelompok dengan Teknik Fun Game untuk Mengurangi Kecemasan Berbicara di Depan Kelas. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 3(2), 6.
- Reba, Y. A., Saud, H., Saputra, A. A., & Pristanti, N. A. (2022). Kinerja Guru Bimbingan Dan Konseling Ditinjau Dari. *BKI (Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia)*, 7(2), 11–19.
- Rusmana. (2009). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah (Metode, Teknik dan Aplikasi)*. Rizqy Press.

-
- Suwarjo, & Eliasa. (2011). *55 Permainan dalam Bimbingan dan Konseling*. Paramitra Publishing.
- Yuliani, L., Dwikurnaningsih, Y., & Setyorini. (2019). Meningkatkan Perilaku Prososial melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Menggunakan Teknik Permainan (Games) pada Anak Asrama Sion Salatiga. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(1), 33.
<https://doi.org/10.23887/jp2.v2i1.17605>