

# **TEKNIK PERMAINAN DALAM LAYANAN PENGUASAAN KONTEN UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA SMP NEGERI 3 SLAWI**

**Indah Djati**

*SMP Negeri 3 Slawi*

## **ABSTRAK**

*Penulisan ini bertujuan untuk: (1) Meningkatkan kemandirian belajar melalui Teknik Permainan dalam layanan penguasaan konten pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Slawi Tahun Pelajaran 2020/2021; (2) Mendeskripsikan kendala-kendala apa saja yang dihadapi selama layanan dengan teknik permainan dalam layanan penguasaan konten berlangsung sebagai upaya meningkatkan kemandirian belajar pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Slawi Tahun Pelajaran 2020/2021. Rumusan masalah yang diajukan dalam penulisan Best Practice ini adalah: (1) Apakah kemandirian belajar dapat ditingkatkan melalui layanan dengan teknik permainan dalam layanan penguasaan konten pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Slawi Tahun Pelajaran 2020/2021; (2) Kendala-kendala apa saja yang dihadapi selama layanan dengan Teknik Permainan dalam layanan penguasaan konten berlangsung sebagai upaya meningkatkan kemandirian belajar pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Slawi Tahun Pelajaran 2020/2021. Langkah atau tahapan dalam kegiatan layanan dengan teknik permainan dalam layanan penguasaan konten yaitu: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi sehingga diperoleh permasalahan baru kemudian dilaksanakan diagnosis ulang dilanjutkan dengan terapi ulang yang dilaksanakan dengan 4 (empat) langkah tindakan lagi. Sehingga hasilnya menunjukkan bahwa rata-rata nilai kemandirian belajar siswa setelah di beri layanan yaitu 64, 20% atau 20 siswa dengan kriteria kemandirian belajar tinggi.*

**Kata Kunci:** *Teknik Permainan, Penguasaan Konten Kemandirian Belajar.*

## **PENDAHULUAN**

Tujuan Pendidikan nasional menurut UU No 20 tahun 2003 adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi setiap siswa di era seperti sekarang ini. Keberhasilan pendidikan dalam suatu sekolah dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah dari kualitas siswa yang dilihat dari kemandirian siswa dalam proses pembelajaran.

Kemandirian merupakan salah satu unsur kepribadian penting, karena diperlukan manusia untuk menyesuaikan diri secara aktif dalam lingkungannya. Kemandirian merupakan kesanggupan untuk berdiri sendiri, tidak saja secara ekonomi sosial, tetapi terutama secara moral dalam artian bertanggungjawab atas keputusan-keputusannya dalam perkara yang bersifat rasional maupun emosional.

Remaja yang memiliki kemandirian ditandai dengan kemampuan untuk tidak bergantung secara emosional terhadap orang lain terutama orang tua, mampu mengambil keputusan secara mandiri dan konsekuen terhadap keputusan tersebut, serta mampu

menggunakan (memiliki) seperangkat prinsip tentang benar dan salah serta penting dan tidak penting. Kemandirian belajar sebagai suatu kemampuan untuk mengolah dan memanipulasi suatu pengetahuan dalam proses belajar dan untuk memonitor dalam rangka meningkatkan proses belajar. Kemandirian belajar siswa di kelas sangat penting karena apabila siswa tidak mandiri maka siswa itu akan selalu ketinggalan dari teman-temannya dalam menerima, memperoleh dan menerapkan pengetahuannya yang telah diperoleh.

Kenyataan yang ada di SMP Negeri 3 Slawi masih banyak siswa yang kemandirian belajarnya rendah. yaitu ada 70% Hal ini bias dilihat dari hasil observasi aktivitas mengikuti layanan, yang terlihat masih rendahnya keinginan siswa untuk membahas soal dan bertanya di kelas, kecenderungan siswa untuk hanya menerima materi dari guru dan jika ada pekerjaan rumah saling mencontek. Berkenaan dengan dan yahal tersebut diatas maka perlu adanya upaya untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa, sehingga siswa diharapkan mampu memenuhi kebutuhannya serta mengatasi masalah-masalah yang dihadapi dalam proses belajar sehingga proses belajarsiswamenjadi optimal dan lebih baik lagi. Agar dapat membantu siswa memahami tentang pentingnya kemandirian belajar maka perlu dengan memberikan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan.

Atas dasar latar belakang bahwa siswa di kelas VIII SMP Negeri 3 Slawi untuk tingkat kemandirian belajarnya masih kurang dan untuk mengaktifkan siswa agar bisa mandiri dalam belajar, oleh karena itu penulis membuat best practicedengan judul "Teknik permainan dalam layanan penguasaan konten untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa SMP Negeri 3 Slawi".

Dari latar belakang masalah tersebut diatas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut: (1) Bagaimana kemandirian belajar dapat ditingkatkan melalui layanan dengan Teknik Permainan dalam layanan penguasaan konten pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Slawi? (2) Kendala-kendala apa saja yang dihadapi selama layanan dengan Teknik Permainan dalam layanan penguasaan konten berlangsung sebagai upaya meningkatkan kemandirian belajar pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Slawi?

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka penulis mempunyai dua tujuan sebagai berikut: (1) Meningkatkan kemandirian belajar melalui layanan dengan Teknik Permainan dalam layanan penguasaan konten pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Slawi. (2) Mendeskripsikan kendala-kendala apa saja yang dihadapi selama layanan dengan Teknik Permainan dalam layanan penguasaan konten berlangsung sebagai upaya meningkatkan kemandirian belajar pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Slawi.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Kemandirian Belajar**

Kemandirian belajar menurut Haris Mudjiman (2007: 01) adalah kegiatan belajar aktif yang didorong oleh niat atau motif untuk menguasai suatu kompetensi guna mengatasi suatu masalah, dan dibangun dengan bekal pengetahuan atau kompetensi yang telah dimiliki. Menurut Kartono (1999: 14) pribadi yang mandiri berarti mampu memiliki pandangan yang jelas tanpa mengabaikan saran dan nasehat, mampu mengambil keputusan sendiri, bebas dari pengaruh berlebihan dari orang lain, mampu bertindak sesuai dengan nilai baik yang dihayati dalam lubuk hatinya dan bilamana perlu melawan arus.

Hal ini sesuai dengan yang dikatakan oleh Joan Freeman dan Utami Munandar (1996: 142) yang menjelaskan bahwa tipe anak yang mandiri, mempunyai keberanian untuk bertindak berbeda dari teman-temannya. Hal tersebut dilatarbelakangi oleh rasa percaya diri dan keinginan untuk sesekali berjalan di luar garis, sebagai pewujudan dari sikap kreatif.

Kemandirian belajar diindikasikan oleh pelajar yang mandiri. Belajar yang mandiri memiliki karakteristik: (1) Mempunyai motivasi sendiri dalam belajar, (2) Mempunyai minat dan strategi belajar untuk mencari pemaknaan dan penyelesaian, dan (3) Dapat belajar secara efektif di luar kelas.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa kemandirian belajar adalah suatu kegiatan belajar aktif yang didorong dengan kemampuannya dalam menerima konsep, pemerolehan pengetahuan, mengelola pengetahuan dan dapat mengungkapkan pengetahuan yang dimilikinya dengan tanggung jawab.

### **Karakteristik Kemandirian Belajar**

Istilah kemandirian belajar berhubungan dengan beberapa istilah lain diantaranya *self regulated learning*, *self regulated thinking*, *self directed learning*, *self efficacy*, dan *self – esteem*.

Pengertian kelima istilah terakhir di atas tidak tepat sama, namun mereka memiliki beberapa kesamaan karakteristik (Utari Sumarmo, 2004: 1).

Menurut Thoha (1996: 123-164) dalam Subliyanto (2011: 05), ada beberapa ciri – ciri dari kemandirian belajar:

1. Mampu berfikir secara kritis, creative dan inovatif;
2. Tidak mudah terpengaruh oleh pendapat orang lain;
3. Tidak lari atau menghindari masalah;
4. Memecahkan masalah dengan berfikir secara mendalam;
5. Apabila menjumpai masalah dipecahkan sendiri tanpa meminta bantuan orang lain;
6. Tidak merasa rendah diri apabila berbeda dengan orang lain;
7. Berusaha bekerja dengan penuh ketekunan dan kedisiplinan;
8. Bertanggung jawab atas tindakannya.

### **Upaya Meningkatkan Kemandirian Belajar**

Upaya-upaya untuk memfasilitasi berkembangnya kemandirian belajar pada siswa, yaitu:

1. Membantu siswa mengidentifikasi titik awal untuk belajar dan mengembangkan bentuk ujian dan laporan yang relevan;
2. Mendorong siswa untuk memandang pengetahuan dan kebenaran secara kontekstual, memandang kerangka kerja sebagai konstruk sosial dan memahami bahwa mereka dapat bekerja secara perorangan atau dalam kelompok;
3. Menciptakan suasana kemitraan dengan siswa melalui negosiasi tujuan, strategi dan kriteria evaluasi;

4. Jadilah seorang manajer belajar daripada penyampai informasi
5. Membantu siswa menyusun kebutuhannya untuk menyusun tujuan belajar;
6. Menyiapkan contoh-contoh belajar yang berhasil;
7. Meyakinkan siswa agar menyadari tujuan, strategi, sumber dan kriteria evaluasi belajar yang telah ditetapkan;
8. Melatih siswa berinkuiri, mengambil keputusan, mengembangkan dan mengevaluasi diri;
9. Bertindak sebagai pembimbing dalam mencari sumber-sumber belajar;
10. Membantu menyesuaikan sumber belajar dengan kemandirian siswa;
11. Membantu siswa mengembangkan sikap dan perasaan positif;
12. Menggunakan teknik pengalaman lapangan dan pemecahan masalah sebagai dasar pengalaman belajar orang dewasa;
13. Mengembangkan pedoman belajar yang berkualitas tinggi termasuk kiat belajar yang terprogram.

Adapun upaya yang dipilih untuk meningkatkan kemandirian belajar dalam penelitian ini adalah layanan Bimbingan dan Konseling dalam bentuk Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Permainan.

### **Layanan Penguasaan Konten**

Dalam perkembangan dan kehidupan setiap individu perlu menguasai sebagai kemampuan ataupun kompetensi. Layanan penguasaan konten merupakan kompetensi yang dimiliki oleh guru pembimbing. Layanan Penguasaan Konten adalah:

Salah satu jenis layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan siswa dapat memahami dan mengembangkan sikap dan kebiasaan belajar yang baik, keterampilan dan materi belajar yang cocok dengan kecepatan dan kesulitan belajarnya, serta tuntutan kemampuan yang berguna dalam kehidupan dan perkembangan dirinya.

Lebih lanjut Prayitno (2004: 02) menjelaskan layanan penguasaan konten merupakan:

Layanan bantuan kepada individu (sendiri-sendiri ataupun kelompok) untuk menguasai kemampuan ataupun kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar. Kemampuan atau kompetensi yang dipelajari itu merupakan satu unit konten yang didalamnya terkandung fakta dan data, konsep, proses, hukum dan aturan, nilai, persepsi, afeksi, sikap dan tindakan yang terkait didalamnya.

Dalam menyelenggarakan layanan penguasaan konten guru pembimbing perlu menekankan secara jelas dan spesifik fungsi-fungsi konseling mana yang menjadi arah layanannya dengan konten khusus yang menjadi fokus kegiatannya.

### **Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Permainan**

Menurut Prayitno dalam Ifdil (2010: 02) bahwa layanan penguasaan konten adalah layanan konseling yang memungkinkan klien mengembangkan diri berkenaan dengan sikap dan kebiasaan belajar yang baik, materi pelajaran yang cocok dengan kecepatan dan

kesulitan belajarnya serta berbagai aspek tujuan dan kegiatan belajar lainnya. Konsep ini menjelaskan bahwa layanan penguasaan konten dapat juga diberikan kepada siswa secara klasikal untuk membantunya mengembangkan diri sehingga memiliki sikap dan kebiasaan belajar yang baik seperti disiplin dalam mengikuti pelajaran dan/atau mengubah tingkah laku *absenter* siswa.

Bermain pada awalnya belum mendapat perhatian khusus dari para pakar termasuk pakar Bimbingan dan Konseling. Hal ini tentu saja karena kurangnya pengetahuan tentang psikologi perkembangan anak dan kurangnya perhatian pada perkembangan anak. Menurut Buhler dan Danziger bahwa bermain adalah kegiatan yang menimbulkan kenikmatan, dan kenikmatan yang ditimbulkan tersebut menjadi rangsangan bagi sikap dan perilaku yang lainnya. Tanggal 2 Pebruari 2016). Dari pernyataan ini dapat dijelaskan bahwa bermain dengan permainan tertentu dapat menimbulkan kenikmatan dan kenikmatan tersebut dapat mendorong tingkah laku yang lain di luar konteks permainan tersebut. Hal ini berarti bahwa permainan refleksi baca pesan dalam konteks penelitian ini, memungkinkan siswa yang melakukannya memperoleh kenikmatan dan kenikmatan yang diperolehnya dapat mengubah tingkah laku *absentemnya* secara perlahan menjadi tingkah laku yang tidak *absenter*. Sehubungan dengan itu, ada juga yang menyatakan bahwa permainan dapat berpengaruh pada perkembangan siswa dan dapat digunakan sebagai alat terapi tertentu.

## **PEMBAHASAN**

### **Pelaksanaan Kinerja**

Objek tindakan dalam penulisan Best Practice ini adalah kemandirianbelajarsiswakelas VIII SMP Negeri 3 Slawi.. Melalui Penggunaan Teknik permainan dalam layanan penguasaan konten penulis berupaya meningkatkan kemandirian belajar dengan memperhatikan keaktifan belajar siswa. Kriteria kemandirian belajar yang dimiliki siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Slawi masih banyak yang mempunyai rata-rata sedang, maka dari itu penulis berusaha meningkatkan menjadi kriteria kemandirian belajar dengan rata-rata tinggi atau sangat tinggi. Adapun keterangan tentang kriteria kemandirian belajar sebagai berikut: kriteria kemandirian belajar sangat tinggi jumlah skor 76 – 100, kriteria kemandirian belajar tinggi jumlah skor 50 – 75, kriteria kemandirian belajar sedang jumlah skor 26 – 50 dan kriteria kemandirian belajar rendah jumlah skor 0 – 25.

### **Hasil dan Dampak yang di capai.**

#### **Deskripsi Kondisi Awal**

Dalam kegiatan ini yang menjadi subjek adalah kelas VIII ISMP Negeri 3 Slawi. dengan jumlah siswa 32 terdiri atas 14 siswa putra dan 18 siswa putri. Dipilihnya siswa kelas VIII I sebagai subjek penelitian dengan pertimbangan siswa kelas VIII I terlihat kurang bersemangat dalam menerima pelajaran, kurang adanya motivasi berprestasi dan kurang adanya kemandirian belajar dalam menerima pelajaran. Namun setelah dilaksanakan penelitian tindakan bimbingan konseling situasi subjek penelitian terjadi perubahan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa kelas VIII I SMP Negeri 3Slawi terutama pada Tugas Perkembangan 6 yaitu Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan untuk mengikuti dan melanjutkan pelajaran dan/atau mempersiapkan karir dan berperan dalam masyarakat. Dengan jenis layanan: Penguasaan konten, dan Topik

Bahasan1. Kiat mengerjakan PR, 2. Nilai dan cita-citaku. Dari data di atas terlihat bahwa Teknik permainan dalam layanan penguasaan kontensudah maksimal, hal ini terlihat dari rata – rata criteria kemandirian siswa adalah meningkat.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran awal dilakukan selama 1 kali pertemuan 1 jam pelajaran yaitu 1 x 40 menit. Pada kegiatan inti, guru membagikan angket tentang kemandirian belajar siswa yang harus diisi oleh siswa. Adapun data hasilnya sebelum di beri layanan adalah sebagai berikut:

Hasil Angket Kemandirian Belajar Siswa

Distribusi data hasil perolehan angket tentang kemandirian belajar siswa dalam layanan bimbingan konseling adalah sebagaimana terlihat pada tabel 1 di bawah ini:

**Tabel 1 Hasil Angket Awal Tentang Kemandirian Belajar Siswa dalam Layanan Penguasaan Konten (Sebelum di beri layanan)**

Skor Perolehan	Frekuensi	Persentase (%)	Kriteria
76 – 100	1	3, 34 %	Sangat Tinggi
51 – 75	4	13, 34 %	Tinggi
26 – 50	21	70, 00 %	Rendah
0 – 25	6	13, 34 %	Sangat rendah
Jumlah	32	100	

Sumber: Diolah dari data primer

Berdasarkan tabel 1di atas diperoleh nilai angket siswa tentang kemandirian belajar sebagai berikut:

- 1) 1 siswa memiliki kemandirian belajar sangat tinggi
- 2) 4 siswa memiliki kemandirian belajar tinggi
- 3) 21siswa memiliki kemandirian belajar rendah
- 4) 6 siswa memiliki kemandirian belajar sangat rendah

Berdasarkan laporan di atas diperolehpersentasenilai tentang kemandirian belajar sebagai berikut:

- 1) 3, 34 % siswa memiliki kemandirianbelajarsangat tinggi,
- 2) 13, 34 % siswa memiliki kemandirianbelajartinggi,
- 3) 70, 00 % siswa memilikikemandirianbelajar rendah
- 4) 13, 34 % siswa memiliki kemandirian belajar sangat rendah

Hasil Observasi Siswa

Distribusi data hasil observasi keaktifan siswa dalam layanan bimbingan konseling adalah sebagaimana terlihat pada tabel 2 berikut ini:

**Tabel 2 Hasil Observasi Keaktifan Sebelum pemberian Layanan**

Skor Perolehan	Frekuensi	Persentase (%)	Kriteria
81 - 100	0	0 %	SangatAktif
61 – 80	2	6, 67 %	Aktif
41 – 60	12	40, 00 %	Cukupaktif
21 -40	14	46, 67 %	Kurang Aktif
< 21	4	6, 67 %	TidakAktif
Jumlah	32	100	

Sumber: Diolahdari data primer

Berdasarkan tabel 2 di atas diperoleh skor observasikeaktifan sebagai berikut:

- 1) 0 siswa berkategori sangat aktif,
- 2) 2 siswa siswaberkategori aktif,
- 3) 12siswasiswaberkategoricukupaktif,
- 4) 14 siswa siswa berkategori kurang aktif,
- 5) 4 siswa siswa berkategori tidak aktif.

Berdasarkan grafik2 di atas diperoleh persentase nilai tentang keaktifan belajar sebagai berikut:

- 1) 0% siswa berkategori sangat aktif,
- 2) 6, 67% siswa siswaberkategori aktif,
- 3) 40, 00%siswasiswaberkategoricukupaktif,
- 4) 46, 67% siswa siswa berkategori kurang aktif,
- 5) 6, 67% siswa siswa berkategori tidak aktif.

Dari data pelayanan di atas terlihat bahwa layanan bimbingan konseling belum maksimal, hal ini terlihat data kemandirian belajar siswa masih kategori sedang yaitu 41, 37%. Didukung dengan hasil penilaian aktivitas siswa yang rata-rata masih berkategori cukup aktif yaitu 41, 79%.

#### **Deskripsi Setelah Pemberian layanan.**

Hasil data setelah pemberian layanan adalah sebagai berikut:

Hasil Angket KemandirianBelajarSiswa

Distribusi data hasil perolehan hasil angket tentang kemandirian belajar siswa dalam layanan bimbingan konseling adalah sebagaimana terlihat pada tabel 3 di bawah ini:

**Tabel 3 Hasil Angket Tentang Kemandirian Belajar Siswa Pada Layanan Penguasaan Konten layanan II**

Skor Perolehan	Frekuensi	Persentase (%)	Kriteria
76 – 100	6	20,00 %	Sangat Tinggi
51 – 75	20	66,66 %	Tinggi
26 – 50	6	13,33 %	Sedang
0 – 25	0	0%	Rendah
Jumlah	32	100	

Sumber: Diolah dari data primer

Berdasarkan tabel 5 di atas diperoleh nilai angket siswa tentang kemandirian belajar sebagai berikut:

- 1) 6 siswa memiliki kemandirianbelajarsangat tinggi,
- 2) 20 siswa memiliki kemandirianbelajar tinggi,
- 3) 6 siswa memiliki kemandirian belajar sedang,
- 4) 0 siswa memiliki kemandirian belajar rendah.

Persentase nilai angket siswa tentangkemandirian belajar siswa sebagai berikut:

- 1) 20,00 % siswa memiliki kemandirianbelajarsangat tinggi,
- 2) 66,66 % siswa memiliki kemandirianbelajar tinggi,
- 3) 13,33 % siswa memiliki kemandirian belajar sedang,
- 4) 0% siswa memiliki kemandirian belajar rendah.

Hasil Observasi Siswa

Distribusi data hasil observasi keaktifan siswa dalam layanan bimbingan konseling adalah sebagaimana terlihat pada tabel 6 di bawah ini:

**Tabel 4 Hasil Observasi Keaktifan Setelah pemberian layanan**

Skor Perolehan	Frekuensi	Persentase (%)	Kriteria
81 – 100	4	13,33 %	SangatAktif
61 – 80	8	26,66 %	Aktif
41 – 60	17	56,66 %	Cukupaktif
21 – 40	3	3,33 %	Kurang Aktif
< 21	0	0%	TidakAktif
Jumlah	32	100	

Sumber: Diolahdari data primer

Berdasarkan tabel6 di atas diperoleh skor observasi keaktifan sebagaiberikut:

- 1) 4 siswa berkategori sangat aktif,
- 2) 8 siswa siswaberkategoriaktif,
- 3) 17 siswa berkategori cukupaktif,



- 4) 3 siswa berkategori kurang aktif,
- 5) 0 siswa berkategori tidak aktif.

Berdasarkan laporan di atas diperoleh skor observasi keaktifan sebagai berikut:

- 1) 13, 33 % siswa berkategori sangat aktif,
- 2) 26, 66 % siswa berkategori aktif,
- 3) 56, 66 % siswa berkategori cukup aktif,
- 4) 3, 33 % siswa berkategori kurang aktif,
- 5) 0% siswa berkategori tidak aktif.

Dari data di atas terlihat bahwa teknik permainan dalam layanan penguasaan konten sudah maksimal, hal ini terlihat dari data kemandirian belajar siswa yang berkategori tinggi yaitu 64, 20%. Dan rata-rata hasil penilaian aktivitas siswa kategori cukup aktif yaitu 56, 67%. Artinya siswa VIII memiliki kemandirian belajar tinggi yang didukung dengan keaktifan siswa mengikuti dan melaksanakan layanan.

Dari hasil penelitian diperoleh nilai yaitu mempunyai nilai rata-rata kemandirian belajar 64, 20% atau 20 siswa dengan kriteria kemandirian belajar tinggi dan 6 siswa dengan kriteria kemandirian sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa setiap siswa memiliki pemandiri, mempunyai keberanian untuk bertindak beda dari teman-temannya. Sebagaimana pendapat Schunk's yang dikutip oleh Kerlin (1992: 1) bahwa Kemandirian belajar sebagai suatu proses kognitif yang terdiri dari kemampuan penerimaan konsep, pemerolehan pengetahuan, dapat mengungkapkan pengetahuan yang dimiliki dan mengolah pengetahuan itu menggunakan kemampuan yang dimiliki dengan rasa tanggungjawab untuk belajar. Dan salah satu model layanan tersebut adalah layanan penguasaan konten dengan teknik permainan.

Layanan penguasaan konten adalah layanan bantuan kepada individu (sendiri-sendiri maupun kelompok) untuk menguasai kemampuan ataupun kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar. Dari hasil wawancara peneliti dengan sebagian siswa yang melaksanakan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan sebagian besar siswa sangat senang dengan alasan:

1. Merasakan langsung bagaimana menikmati belajar dengan senang;
2. Terjalin komunikasi yang lebih efektif antara guru dan siswa maupun siswa dengan siswa;
3. Suasana belajar yang menyenangkan dan tidak menegangkan.

Alasan siswa seperti di atas sangat sesuai dengan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan, sebagaimana dikemukakan oleh Mulherin (dalam Sujarwo & Eva Imania, 2011: 17) bahwa metode permainan merupakan salah satu model bimbingan dan konseling yang dipandang secara efektif dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan kesadaran diri siswa. Sehubungan dengan itu, Violet dan Pamela (dalam Sujarwo & Elia, 2011: 17) memandang bahwa *window our children*. Teknik Kreativitas ini dapat mengurangi permasalahan tingkah laku, meningkatkan hasil yang menyenangkan, pada umumnya mendukung kognisi yang sehat, afeksi dan pengembangan interpersonal.

### **Faktor kendala dan pendukung.**

1. Kendala yang di hadapi dalam kegiatan ini yaitu:
  - a. Siswa belum terbiasa belajar/di bimbing dengan teknik permainan dalam layanan konten yang dapat lebih meningkatkan kemandirian belajar siswa.
  - b. Tidak semua guru/konselor punya kompetensi yang memadai untuk melaksanakan pembimbingan dengan teknik permainan dalam penguasaan konten.
  - c. Kurangnya waktu pembimbingan klasikal karena hanya satu jam pelajaran (40') perminggunya.
2. Faktor pendukung dalam kegiatan ini yaitu:
  - a. Dengan pembimbingan dengan teknik permainan dalam layanan penguasaan konten siswa lebih termotivasi utk belajar dan kemandiriannya dalam belajar lebih nyata.
  - b. Adanya sarana LCD sehingga pelaksanaan pembimbingan lebih efektif sesuai dengan rencana.

### **Rencana Tindak Lanjut.**

Berdasarkan hasil analisis pembimbingan dengan layanan teknik permainan dalam penguasaan konten menunjukkan kemandirian belajar siswa meningkat serta punya motivasi yang tinggi untuk belajar, maka tindak lanjut dari penerapan model pembimbingan ini adalah sebagai berikut:

1. Pembimbingan siswa dengan layanan teknik permainan dalam penguasaan konten bisa di laksanakan pada siswa lain baik di kelas 7, 8, maupun 9 yang motivasi belajar atau kemandirian belajarnya masih rendah.
2. Dukungan dari sekolah untuk menjadwalkan guru BK masuk kelas akan sangat membantu dalam pemberian pembimbingan yang lebih efektif. Sehingga tidak selalu meminta jam mapel pada guru lain kalau mau mengadakan pembimbingan.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan pemaparan hasil analisis data yang terdapat dalam pembahasan maka dapat disimpulkan, bahwa dengan melalui Teknik Permainan dalam Layanan Penguasaan Konten pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Slawi dapat meningkatkan kemandirian belajar. Setelah diberi tindakan melalui Teknik Permainan dalam Layanan Penguasaan Konten, maka tingkat kemandirian belajar pada siswa lebih meningkat dibandingkan dengan sebelum diadakan tindakan.

Pada saat dilakukannya Teknik Permainan dalam Layanan Penguasaan Konten ada perubahan pada aspek kondisi layanan. Perhatian pada materi keaktifan yaitu keantusiasan dalam mengikuti layanan dan dalam kemandirian mengalami peningkatan lebih baik dibandingkan dengan sebelum dilakukan tindakan. Walaupun peningkatan tidak selalu signifikan tetapi selalu meningkat. Dan lima kriteria penilaian observasi kriteria menjadi yang paling rendah tingkat peningkatannya pada setiap tindakan.

Hasil peningkatan kemandirian belajar melalui Teknik Permainan dalam Layanan Penguasaan Kontensiswa yang mempunyai kemandirian rendah sudah tidak ada, hal ini dikarenakan siswa tersebut tingkat keaktifan belajarnya sudah meningkat. Skor rata-rata kemandirian belajarnya yaitu 64, 20% kategori tinggi. Sedangkan sebelum pemberian layanan persentase kemandirian siswa masih sedang yaitu 41, 37%. Dari kesimpulan di atas terbukti bahwa penerapan Teknik Permainan dalam Layanan Penguasaan Konten dapat meningkatkan kemandirian belajar pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Slawi Tahun Pelajaran 2020/2021.

### **Rekomendasi**

1. Pemberian layanan dengan Teknik Permainan dalam layanan Penguasaan Konten akan berjalan dengan optimal manakala guru pembimbing/Konselor dapat menciptakan suasana pembelajaran/pembimbingan dengan tepat, kreatif, dan menyenangkan.
2. Selain itu guru pembimbing/Konselor:
  - a. Guru/Konselor harus memahami layanan yang diberikan sehingga mampu melaksanakan kegiatan layanan sesuai dengan karakteristik kebutuhan klien/siswa.
  - b. Guru/Konselor harus mampu menguasai materi layanan agar dapat mengolah berbagai teknik kegiatan layanan yang diberikan.
  - c. Guru/Konselor supaya menerapkan Teknik Permainan dalam layanan penguasaan konten pada materi yang lain yaitu mempersiapkan dan berperan dalam masyarakat, jadi tidak hanya pada topik:
    1. Kiat mengerjakan PR
    2. Nilai dan cita-citaku
  3. Sekolah supaya memberikan fasilitas dalam meningkatkan pelaksanaan layanan bimbingan konseling di sekolah dengan memberikan referensi untuk memajukan sekolah.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Buhler, Karl, dan Danziger, Schenk, 2009. *Makna Bermain*, ([http://www.fai.umi.umj.ac.id/index.php?option=com\\_content&task=view&id=40&Itemid=54](http://www.fai.umi.umj.ac.id/index.php?option=com_content&task=view&id=40&Itemid=54), Akses tanggal 2 Pebruari 2021).
- Ifdil, 2010. *Jenis-Jenis Layanan Dalam Bimbingan dan Konseling*, ([http://konselingindonesia.com/index.php?option=com\\_content&task=view&id=9&Itemid=38](http://konselingindonesia.com/index.php?option=com_content&task=view&id=9&Itemid=38), Akses 21 Januari 2021).
- Jerold E. Kemp, 1994. *Siswa yang ikut dalam program belajar mandiri akan lebih rajin dibandingkan dengan siswa yang mengikuti kelas konvensional*.
- Prayitno 1995. *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok (Dasar dan Profil)*Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Schunk's dan Kerlin, 1992. *Kemandirianbelajarsebagaisuatu proses kognitif*.

Sujarwo, M. Pd. Dr & Eliasa M. E, M. Pd, 2011. *Permainan (Games) dalam Bimbingan dan Konseling*, Yogyakarta: Paramitha Publishing.