JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan
Vol,2. No,1. Tahun 2018
e-ISSN: 2597-4440 dan p-ISSN: 2597-4424
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Penerapan Pembelajaran Ctl (Contextual Teaching And Learning) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XII IPS 3 SMA Negeri 2 Watampone Kabupaten Bone

Masmuria
Dinas Pendidikan Kabupaten Bone
Email: masmuria@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Action research*) yang Bertujuan Untuk: Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Melalui Penerapan Pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning)". Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif analisis. Dalam penelitin ini, lokasi yang peneliti pilih adalah siswa kelas XII IPS 3 SMA Negeri 2 Watampone Kabupaten Bone. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang pelaksanaan pembelajaran kontekstual oleh guru Ekonomi di SMA Negeri 2 Watampone Kabupaten Bone adalah: Metode Dokumentasi, Metode Wawancara, dan Metode Observasi. Prosedur penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus. Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai. Siklus I dan siklus II masing-masing 5 kali pertemuan. Guru diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan cara memberikan pengalaman belajar secara kontekstual dan praktis kepada siswa, artinya pembelajaran harus bermakna dan memberikan kesempatan berlatih bagi siswa menjadi warga negara yang sebenarnya, sehingga mampu menghadapi persoalan keseharian di masyarakat nantinya.

Kata kunci: *Contextual Teaching and Learning*; hasil belajar

Abstract. This research is a class action research (Action research) Aiming To: Improve Economic Learning Outcomes Through Application of Contextual Teaching and Learning CTL ". In this study researchers used qualitative research methods using descriptive analysis approach. In this research, the location that the researcher chose is the students of class XII IPS 3 SMA Negeri 2 Watampone Bone District. The method used to collect data on the implementation of contextual learning by teachers Economics in SMA 2 Watampone Bone District are: Documentation Methods, Interview Methods, and Observation Methods. This classroom action research procedure consists of 2 cycles. Each cycle is implemented in accordance with the changes to be achieved. Cycle I and cycle II are 5 times each. Teachers are expected to improve the quality of learning by providing a contextual and practical learning experience to students, meaning that learning should be meaningful and provide opportunities to train students into real citizens, so as to be able to deal with daily problems in society later.

Keywords: Contextual Teaching and Learning; learning outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, baik dalam kehidupan perorangan, kelompok, keluarga, masyarakat dan bernegara. Bahkan dapat dikatakan bahwa maju mundurnya suatu bangsa ditentukan oleh maju mundurnya pendidikan bangsa itu. Hal ini disebabkan karena melalui pendidikan, khususnya dalam pendidikan formal, para siswa akan diberikan berbagai bekal pengetahuan, keterampilan dan pembinaan sikap.

Upaya mengoptimalkan tujuan tersebut, semua komponen pendidikan sangat menentukan baik pendidikan, kurikulum, sarana dan prasarana, metode atau cara mengajar, begitu pula siswa sebagai sasaran atau objek pendidikan. Oleh karena itu, guru dan siswa harus saling menyadari akan posisi masing-masing yaitu guru yang memberikan pengajaran, sedang siswa yang menerima pelajaran.

Jika diperhatikan, Pemerintah Indonesia selalu berusaha sebisa mungkin untuk mengurangi tingkat kebodohan di Indonesia. Sebagai bukti nyata, telah diwujudkan program-program pemerintah seperti BOS (Bantuan Operasional Siswa), Wajib belajar 9 tahun yang bertujuan untuk meningkatkan keefektifan cara mengajar guru kepada para penerus bangsa yaitu siswa. Pendidikan merupakan fenomena manusia yang sangat kompleks. Karena sifatnya yang kompleks itu, maka pendidikan dapat dilihat dan dijelaskan dari berbagai sudut pandang, seperti dari sudut pandang psikologi, sosiologi dan antropologi, ekonomi, politik, komunikasi dan sebagainya.

Menurut Prayitno (1999:25) dalam proses pendidikan banyak dijumpai permasalahan yang dialami oleh anak-anak, remaja, dan pemuda yang menyangkut dimensi kemanusiaan mereka. Lebih lanjut Prayitno mengemukakan bahwa permasalahan yang dialami oleh para siswa di sekolah sering kali tidak dapat dihindari meski dengan pengajaran yang baik sekalipun. Hal tersebut juga disebabkan oleh karena sumber-sumber permasalahan siswa banyak yang disebabkan oleh hal-hal di luar sekolah. Dalam hal ini permasalahan siswa tidak boleh dibiarkan begitu saja, termasuk perilaku siswa yang sering bolos sekolah.

Bolos atau meninggalkan jam pelajaran saat kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung di sekolah, itu adalah sebuah hal yang sering dilakukan oleh para pelajar. Namun tetap saja boleh dikatakan wajar karena sifat dasar siswa yang juga manusia yang selalu saja ada rasa bosan yang timbul dibenak mereka. Bosan dengan rutinitas sehari-hari untuk pergi ke sekolah dan menunaikan kewajiban sebagai pelajar.

Suatu fenomena yang biasa terjadi di SMA Negeri 2 Watampone dimana terdapat sebagian siswa yang sering bolos dari sekolah. Berdasarkan hasil survey awal dengan cara wawancara dengan guru–guru di SMA Negeri 2 Watampone pada tanggal 5 Oktober 2015, diperoleh informasi bahwa alasan siswa sering bolos dikarenakan oleh beberapa hal, yaitu tidak mau ikut shalat dhuhur berjamaah dengan alasan waktunya terlalu lama, ada teman yang menunggu diluar sekolah untuk pergi bermain bersama dan akses internet, pelajaran yang dianggap susah seperti Matematika dan IPS, serta tidak mengerjakan tugas yang diberikan pada mata pelajaran tertentu sehingga mereka memutuskan untuk bolos sekolah.

Sehubungan dengan hal tersebut, maka perlu upaya dari guru pembimbing untuk meminimalkan perilaku siswa yang sering bolos, agar tidak menjadi fenomena yang lebih besar dikalangan pelajar. Banyak teknik yang dapat digunakan untuk meminimalkan perilaku siswa untuk bolos. Salah satunya adalah dengan pemberian layanan bimbingan kelompok melalui teknik permainan simulasi.

Sukardi (1984) mengemukakan bahwa dengan bimbingan kelompok, siswa dapat memanfaatkan dinamika kelompok semaksimal mungkin dalam memecahkan masalahnya. Para siswa akan dapat memanfaatkan semua informasi, tanggapan, dan reaksi dari siswa lainnya untuk memecahkan masalahnya. Kesempatan yang seluas-luasnya dalam mengemukakan pendapat, gagasan, ide-ide, dan memberikan tanggapan serta reaksi yang sangat berguna dan bermakna bagi individu/siswa dalam memecahkan masalahnya.

Dari berbagai hasil penelitian sebelumnya, salah satunya pernah dilakukan oleh Salmiati (2007), menyimpulkan bahwa penerapan permainan simulasi sebagai teknik bimbingan kelompok sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan menyelesaikan konflik pada siswa di SMA Negeri 2 Watampone. Dari penelitian diatas, permainan simulasi hanya membahas penyelesaian konflik. Menurut penulis, permainan simulasi dapat pula mengubah perilaku yang lain, salah satunya adalah perilaku bolos siswa.

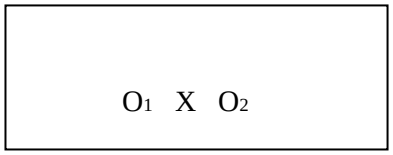
Permainan simulasi sebagai teknik bimbingan kelompok diupayakan sebagai teknik untuk meminimalkan perilaku siswa untuk bolos. Teknik ini dilakukan melalui bermain peran dan diskusi kelompok untuk mencontohkan atau menirukan sesuatu situasi sebenarnya yang terjadi dalam kehidupan nyata dengan tujuan menjalankan latihan untuk menyelesaikan masalah tertentu. Metode simulasi dihadirkan untuk memberi kesempatan kepada siswa untuk bermain dalam konteks belajar. Pada permainan simulasi, siswa bebas berbicara, berimajinasi, berpendapat, dan berekspresi sesuai dengan keinginannya. Ketika berlangsung proses permainan, siswa dilibatkan secara langsung untuk berpikir bagaimana menanggapi, menyikapi, dan memecahkan masalah yang ditawarkan.

Dengan permainan simulasi ini, siswa dapat menunjukkan cara penyelesaian atas suatu masalah tertentu. Siswa dalam proses kegiatan simulasi, berpeluang untuk aktif, baik secara fisik maupun mental. Melalui peluang ini, siswa merasa mendapatkan perlakuan istimewa sebagai sosok pelajar dan mampu merubah perilaku-perilakunya yang sering bolos sekolah kearah perubahan sikap yang positif. Siswa akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada anak untuk mengulang-ngulang, menemukan sendiri, mengeksplorasi, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya. Disinilah proses pembelajaran terjadi. Mereka mengambil keputusan, memilih, menentukan, mengeluarkan pendapat dan memecahkan masalah serta bekerja sama dengan teman sehinggga pada akhirnya dalam menghadapi permasalahan, siswa mampu untuk memecahkannya sendiri. Para siswa juga dilatih untuk merubah karena dalam pembelajarannya siswa bermain peran sesuai dengan peran yang ditugaskan sebagai belajar membuat suatu keputusan atas perilakunya dan mengevaluasi tingkah laku baru dalam sebuah situasi hipotesis bertahap.

Berkaitan dengan hal itu, peneliti merasa perlu untuk mengkaji masalah tersebut melalui penelitian dengan pendekatan eksperimen, dengan judul "Penerapan Permainan Simulasi Sebagai Teknik Bimbingan Kelompok Dalam Upaya Meminimalkan Perilaku Bolos Siswa di SMA Negeri 2 Watampone".

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan eksperimen yang bersifat kuantitatif. Eksperimen yang digunakan adalah Pre-*Experimental Design* yang akan mengkaji penerapan permainan simulasi sebagai teknik bimbingan kelompok dalam upaya meminimalkan perilaku bolos siswa. Jenis desain *Pre-test and Post-test Group.* Dengan pola sebagai berikut:



Tuckman, 1999:160)

Dimana:

O1 : Pengukuran pertama (awal) sebelum subjek diberi perlakuan (treatment)

X : Treatmen atau perlakuan (pemberian permainan simulasi)

O2 : Pengukuran kedua setelah subjek diberi perlakuan

Prosedur pelaksanaan penelitian yaitu dimulai dari tahap perencanaan, pre-test, pemberian permainan simulasi dan post-test. Adapun prosedur pelaksanaan yaitu:

1. Identifikasi subjek, yaitu mengidentifikasi siswa yang akan dijadikan subjek penelitian.
2. Pelaksanaan pre-test terhadap subjek eksperimen berupa pemberian angket penelitian yang berisi daftar pertanyaan tentang perilaku bolos siswa.
3. Pemberian permainan simulasi terhadap subjek eksperimen, yaitu penyusunan skenario pelaksanaan yang meliputi penyusunan umum yang memuat tujuan, tahap, persiapan, dan mekanisme pelaksanaan permainan simulasi, peran konselor, dan alokasi waktu.
4. Pelaksanaan post-test terhadap subjek eksperimen berupa pemberian angket penelitian yang muatannya sama dengan pre-test yang berisi item pertanyaan tentang kecenderungan siswa untuk bolos.
5. Untuk kebutuhan analisis data, dicari selisih score antara pre-test dan post-test untuk subjek eksperimen. Nilai selisih (gap score) inilah yang dibandingkan dengan *uji wilcoxon*.

Penelitian ini mengkaji dua peubah, yaitu: penerapan permainan simulasi sebagai peubah bebas atau yang mempengaruhi (dependen), dan "perilaku bolos siswa" sebagai peubah terikat atau yang dipengaruhi

(independen). Definisi operasional merupakan batasan-batasan yang digunakan untuk menghindari perbedaan interpretasi terhadap peubah yang diteliti dan sekaligus menyamakan persepsi tentang peubah yang dikaji, maka dikemukakan definisi operasional peubah penelitian sebagai berikut:

1. Penerapan permainan simulasi adalah pemberian latihan kepada siswa dalam bentuk diskusi kelompok dan bermain peran untuk mencontohkan atau menirukan sesuatu yang nyata kepada siswa berupa pemberian latihan tidak mau ikut shalat berjamaah, tidak mengerjakan tugas, serta ada teman yang menunggu diluar untuk bolos dan pergi bermain bersama dengan tujuan untuk menyelesaikan masalah tertentu. Para siswa dilatih untuk merubah perilaku-perilaku negatif yang ada dalam dirinya seperti sering bolos dan tidak masuk belajar, kearah perubahan perilaku positif yakni tidak bolos sekolah lagi dan tetap belajar seperti biasanya di sekolah.
2. Perilaku bolos adalah tindakan siswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah yang ditampakkan secara fisik dengan meninggalkan sekolah dalam jam pelajaran tanpa seizin guru atau staf yang berwenang atau tidak masuk sekolah dengan alasan yang tidak rasional.

Sugiyono (2008:80) mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dengan demikian populasi merupakan subjek penelitian yang akan diteliti. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XII IPS 3 SMA Negeri 2 Watampone pada tahun ajaran 2015/ 2016 sebanyak 10 siswa. Adapun teknik sampling yang digunakan adalah *Sampling Purposive* yaitu teknik penentuan subjek penelitian dengan pertimbangan tertentu yaitu siswa yang teridentifikasi/termasuk kriteria sering bolos sekolah dengan alasan: tidak mau ikut shalat dhuhur berjamaah dengan alasan waktunya terlalu lama, ada teman yang menunggu diluar sekolah untuk pergi bermain bersama dan akses internet, pelajaran yang dianggap susah, serta tidak mengerjakan tugas yang diberikan pada mata pelajaran tertentu sehingga mereka memutuskan untuk bolos sekolah, dibanding mengikuti pelajaran. Subjek penelitian hanya 10 orang, dengan pertimbangan dinamika interaksi kelompok akan berkembang lebih intensif dan untuk keefektifan pelaksanaan *permainan simulasi*.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan *dalam* penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Teknik Angket (Kuesioner)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner merupakan *alat* pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.

Kuesioner yang diberikan kepada responden, dimana angket penelitian sifatnya tertutup, yang terdiri dari item positif dan item negatif serta dilengkapi dengan lima pilihan jawaban yaitu sangat sesuai (SS), sesuai (S), cukup sesuai (CS), kurang sesuai (KS), dan tidak sesuai (TS). Untuk item positif penilaian pilihan jawaban sangat sesuai (SS) = 5, sesuai (S) = 4, cukup sesuai (CS) = 3, kurang sesuai (KS) = 2, dan tidak sesuai (TS) =1. Sedangkan untuk item negatif pilihan jawaban sangat sesuai (SS) = 1, sesuai (S) = 2, cukup sesuai (CS) = 3, kurang sesuai (KS) = 4, dan tidak sesuai (TS) = 5.

Sebelum angket digunakan untuk penelitian lapangan, angket terlebih dahulu diuji coba di lapangan dan kemudian dilakukan uji validitas dan reliabilitas angket penelitian.

a. Uji validitas

Dari hasil uji validitas angket dengan menggunakan pengolahan komputer program SPSS 16, 0 ditemukan bahwa dari 40 item pernyataan, yang tidak valid sebanyak 10 item karena nilai r hitung yang diperoleh < (lebih kecil atau kurang) dari 0,632 yaitu nomor 1 (0,151), nomor 5 (0,286), nomor 6 (0,297), nomor 14 (0,394), nomor 16 (0,183), nomor 23 (0,103), nomor 24 (0,183), nomor 25 (0,260), nomor 32 (0,202), nomor 34 (0,103). Sehingga angket setelah uji validitas sebanyak 30 item pernyataan. (Lampiran 8 , halaman 84)

b. Uji reliabilitas

Suatu alat ukur dikatakan memiliki reliabilitas yang baik bilamana alat ukur tersebut dapat memberikan skor yang relatif sama pada seorang responden, jika responden tersebut mengisi angket pada waktu yang tidak bersamaan atau pada tempat yang berbeda, walaupun harus memperhatikan adanya aspek

persamaan karakteristik. Hasil uji reliabilitas angket penelitian sebesar 0, 959.

2. Observasi

Teknik observasi dibuat oleh peneliti yang digunakan untuk mencatat reaksi-reaksi dan pertisipasi siswa selama pemberian teknik *permainan simulasi* melalui pengamatan secara langsung terhadap subjek penelitian. Adapun aspek-aspek yang diobservasi adalah partisipasi, perhatian, dan inisiatif. Cara penggunaannya dengan cara memberi tanda cek (V) pada setiap aspek yang muncul.

Kriteria untuk penentuan hasil observasi dibuat berdasarkan hasil analisis persentase individual, kelompok dan per aspek, yaitu nilai tertinggi 100 % dan angka terendah 0 % sehingga diperoleh kriteria sebagai berikut:

Tabel 1: Kriteria penentuan hasil observasi

Persentase	Kriteria
80 % - 100 %	Sangat tinggi
60 % - 79 %	Tinggi
40 % - 59 %	Sedang
20 % - 39 %	Rendah
0 % - 19 %	Sangat rendah

Bahan perlakuan berupa skenario *permainan simulasi* dalam konseling kelompok, yang terdiri atas prosedur yang mesti dilakukan siswa dalam pelaksanaan *permainan simulasi* dan media yang digunakan dalam kegiatan ini yang terbagi dalam enam sesi pertemuan termasuk *pretest* dan *post test.*

Untuk memperjelas kegiatan yang akan dilaksanakan disajikan tahap-tahap sebagai berikut:

1. Pemberian informasi

Pada kegiatan ini peneliti memberi penjelasan secara umum tentang apa yang dimaksud dengan *permainan simulasi* (pengertian dan tujuan *permainan simulasi*) dan perilaku bolos (pengertian, faktor-faktor penyebab bolos sekolah, serta berbagai dampak yang ditimbulkan dari perilaku bolos sekolah). Pemberian informasi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman secara garis besar tentang *apa itu permainan simulasi* dan perilaku bolos sekolah agar mereka mengetahui betapa banyaknya dampak yang ditimbulkan jika bolos sekolah, adapun metode yang digunakan adalah ceramah dan diskusi.

2. Pretest

Pretest adalah pemberian tes awal kepada subjek penelitian dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana gambaran siswa yang sering bolos sekolah.

3. Memberikan Perlakuan

Memberikan perlakuan (*treatment*) adalah pemberian latihan *permainan simulasi* dalam bentuk *bimbingan* kelompok yang diberikan selama 3 kali pertemuan dengan durasi 45 menit. Secara umum metode dan langkah-langkah yang digunakan sama yaitu:

a. Peneliti mengawali kegiatan dengan membangun *rapport*, agar suasana kelas bisa mendukung pelaksanaan kegiatan.
b. Peneliti meminta konseli (siswa) merumuskan tujuan yang ingin dicapainya dalam permainan simulasi.
c. Menentukan pemain, pemegang peran, observer dan penonton. Pemilihan peran dilakukan secara sukarela setelah peneliti mengemukakan ciri-ciri masing-masing peran ataupun usulan dari anggota kelompok.
d. Melaksanakan latihan *permainan simulasi*, masing-masing pemeran memainkan perannya sesuai dengan imajinasinya dan tidak jauh berbeda dengan kehidupan nyata, sehingga diharapkan mereka mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Diskusi dan evaluasi, setelah permainan selesai diadakan diskusi yang diarahkan untuk membicarakan tanggapan para pemain tentang peran yang mereka bawakan dan kesan para pemain dalam memainkan *perannya* dan apa tanggapan kelompok penonton.

4. Postest

Melakukan *Post-test* sesudah pemberian latihan *permainan simulasi* dalam bimbingan kelompok dengan tujuan untuk mengetahui hasil apakah penerapan permainan simulasi efektif dalam meminimalkan perilaku bolos siswa.

Analisis data penelitian dimaksudkan untuk menganalisis data hasil angket penelitian berkaitan dengan perilaku bolos siswa, teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif dan metode *non parametrik*, dengan menggunakan uji *Wilcoxon*.

1. Analisis Statistik Deskriftif

Analisis statistik deskriftif dimaksudkan untuk menggambarkan perilaku bolos siswa sebelum dan sesudah perlakuan berupa pemberian permainan simulasi sebagai teknik bimbingan kelompok, dengan menggunakan tabel distribusi frekuensi dan persentase dengan rumus persentase, yaitu:

$$P = \frac{f}{N} x100\%$$

Di mana
P : Persentase
f : Frekuensi yang dicari persentase
N : Jumlah subyek (sampel)

Guna memperoleh gambaran umum tentang perilaku bolos pada siswa SMA Negeri 2 Watampone sebelum dan sesudah perlakuan berupa latihan simulasi, maka untuk keperluan tersebut, maka dilakukan perhitungan rata-rata skor peubah dengan rumus:

$$Me = \frac{\sum Xi}{N}$$ (Hadi 2004: 40)

Di mana:
Me : Mean (rata-rata)
Xi : Nilai X ke i sampai ke n
N : Banyaknya subjek

Untuk memperoleh gambaran umum tentang perilaku bolos siswa di SMA Negeri 2 Watampone sebelum dan sesudah perlakuan berupa latihan *permainan simulasi*, dilakukan dengan mengetahui skor ideal tertinggi 150 (30 x 5 = 150) kemudian dikurangkan dengan skor ideal terendah yaitu 30 (30 x 1 = 30), selanjutnya dibagi 5 kelas interval sehingga diperoleh interval kelas 24. Adapun kategorisasi perilaku bolos siswa yaitu:

Tabel 2: Kategorisasi kemampuan siswa dalam berperilaku asertif

Interval	Kategori
129 - 150	Sangat Tinggi
104 - 128	Tinggi
79 - 103	Sedang
54 - 78	Rendah
30 - 53	Sangat Rendah

2. Uji *Wilcoxon*

Untuk keperluan pengujian hipotesis penelitian mengenai perbedaan perilaku bolos siswa sebelum dan sesudah pemberian *permainan simulasi* maka digunakan *Wilcoxon Signed Rank Test* dengan statistik Z (non parametrik). Dalam pengujian taraf kesalahan ditetapkan sebesar 0,05%. Selanjutnya sesuai dengan pernyataan hipotesis penelitian tipe uji hipotesis statistik yang digunakan adalah uji satu sisi.

Teknik analisa data untuk pengujian hipotesis penelitian digunakan *Uji Wilcoxon Signed Rank Test* untuk kasus kedua sampel dependen (saling berhubungan). Uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan perilaku bolos siswa sebelum dan sesudah pemberian *permainan simulasi* dalam bimbingan kelompok.

Uji statistik:

$$Z = \frac{T-\mu T}{T}$$

Dengan:
T = Jumlah ranking dari tanda yang paling sedikit

$$\mu T = \frac{n(n-1)}{4}$$

$$\sigma T = \frac{n\,(n+1)\,(2n+1)}{24}$$

Kriteria pengujian hipotesis penelitian yaitu (Ha) diterima jika {Z*(hitung)* ≥ Z (*tabel*)} atau ρ value lebih kecil dari σ atau Sign (2 tailed) < dari 0,05. Hal ini berarti terdapat perbedaan perilaku bolos siswa sebelum dan sesudah pemberian *permainan simulasi* dalam bimbingan kelompok. Hipotesis penelitian (Ha) ditolak jika {Z*(hitung)* ≤ Z (*tabel*)} atau Sign (2tailed) > *dari* 0,05, hal ini berarti tidak terdapat perbedaan perilaku bolos siswa sebelum dan sesudah pemberian permainan simulasi dalam bimbingan kelompok. Data tersebut diolah melalui computer program SPSS seri 16.00

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dengan menggunakan Pre-eksperimen yang dilakukan terhadap 10 siswa mengenai pengaruh penerapan *permainan simulasi dalam* bimbingan kelompok dalam upaya meminimalkan perilaku bolos siswa kelas XII IPS 3 SMA Negeri 2 Watampone, dimana datanya diperoleh melalui instrumen angket dan observasi, hasilnya dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan uji hipotesis penelitian.

1. Gambaran Pelaksanaan *Permainan Simulasi*

Untuk mengetahui gambaran pelaksanaan *permainan simulasi* selama dan sesudah kegiatan berlangsung digunakan observasi. Observasi adalah teknik pengumpulan data yang tersusun dari berbagi proses biologis dan psikologis.

Hasil observasi terhadap pelaksanaan proses latihan *permainan simulasi* yang meliputi observasi partisipasi, perhatian, dan inisiatif siswa yang telah dilaksanakan dari latihan I sampai latihan III.

Pada awal pertemuan rata-rata siswa belum berani mengajukan pertanyaan walaupun masih ada yang *mereka* kurang mengerti, kurang mendalami peran yang diberikan, dan banyak

siswa yang tidak terlalu memperhatikan pada saat kelompok pemeran maju di depan kelas. Pada pertemuan-pertemuan selanjutnya para siswa sudah ada peningkatan dari segi aspek partisipasi, perhatian dan inisiatif. Pembahasan hasil observasi dari setiap pertemuan dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 3: Gambaran Tingkat Persentase Siswa Saat Pelaksanaan Latihan *Permainan Simulasi* Berdasarkan Analisis Per Aspek.

Latihan *Permainan Simulasi*	**Persentase Aspek yang Diobservasi**	**Hasil Pengamatan**
Latihan contoh kasus I (tidak mau ikut shalat berjamaah), Yang dilaksanakan tanggal 9 Oktober 2015.	1. Partisipasi 45 %, kriteria sedang. 2. Perhatian 83,3 %, kriteria sangat tinggi. 3. Inisiatif 3,33 %, kriteria sangat rendah.	Pada tahap awal setelah memperkenalkan diri satu sama lain, siswa cenderung diam dan hanya pasif menunggu arahan dari peneliti dan mereka kurang mendalami peran yang ada. Mereka masih sangat kelihatan canggung dan malu-malu.
Latihan contoh kasus II (tidak mengerjakan tugas). Yang dilaksanakan tanggal 10 Oktober 2015.	1. Partisipasi 50 %, kriteria sedang. 2. Perhatian 90 %, kriteria sangat tinggi. 3. Inisiatif 6,66%, kriteria sangat rendah.	Pada latihan kedua siswa sudah mulai mendalami peran yang dimainkan dan tidak canggung lagi. Mereka juga sudah mulai aktif dalam berdiskusi dan memberikan usulan mereka atas permasalahan yang sedang dibahas.
Latihan contoh kasus III (ada teman yang menunggu diluar untuk bolos dan pergi bermain bersama). Yang dilaksanakan tanggal 03 Nopember 2015.	1. Partisipasi 77,5 %, kriteria tinggi. 2. Perhatian 100 %, kriteria sangat tinggi. 3. Inisiatif 13,33%, kriteria rendah	Pada latihan ketiga siswa sudah mulai mendalami peran yang dimainkan, karena peneliti selalu memberi motivasi, dan mengarahkan agar permainan bisa berjalan sesuai yang diharapkan dan kelompok penonton memberikan usulan dan pendapat mereka.

Sumber: Hasil Observasi Penelitian

Sedang untuk melihat apakah ada perubahan atau tidak yang berkaitan dengan perilaku bolos siswa, maka dilakukan observasi setelah pemberian latihan simulasi. Hasil observasi setelah perlakuan ini meliputi analisis individual yang dilakukan selama 1 minggu.

Pada hari pertama, persentase analisis individual siswa masih berada dalam kategori rendah, dimana siswa masih sering terlambat hadir dalam proses belajar mengajar di sekolah, tidak fokus memperhatikan guru, pasif dalam bertanya dan menjawab serta malas masuk perpustakaan. Sedang pada hari-hari berikutnya sudah nampak adanya peningkatan, dimana siswa sudah tertib kehadirannya dalam proses belajar mengajar, fokus memeperhatikan guru, mencatat hal-hal yang di anggap penting, serta siswa sudah tidak pernah lagi bolos sekolah. Mereka lebih memilih tinggal di kelas dibanding pergi keluar sekolah dan sudah rajin ke mushallah untuk shalat berjamaah.

2. Gambaran Perilaku Bolos Siswa Sebelum dan Setelah Perlakuan

Untuk mengetahui gambaran perilaku bolos siswa sebelum dan setelah perlakuan digunakan analisis statistik deskriptif yang digunakan untuk menganalisis data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud untuk membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi, maka berikut ini akan disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi yang diklasifikasikan dalam 5 (lima) kategori, yaitu; tingkat kemampuan sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah.

Tabel 4: Data Tingkat Perilaku Bolos Siswa Di SMA Negeri 2 Watampone Sebelum (*pretest*) dan Setelah (*posttest*) Pemberian *Permainan Simulasi* dalam Bimbingan Kelompok.

Interval	**Kategori**	***Pretest***		***Posttest***	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	**Persentase**
129-150	Sangat Tinggi	3	30 %	0	**0**
104-128	Tinggi	7	70 %	0	**0**
79-103	Sedang	0	0	8	**80 %**
54-78	Rendah	0	0	2	**20 %**
30-53	Sangat Rendah	0	0	0	**0**
Jumlah		**10**	**100 %**	**10**	**100 %**

Sumber : Hasil Angket Penelitian

Pada tabel 4.3 terbaca bahwa perilaku bolos siswa di SMA Negeri 2 Watampone, sebelum diberi latihan *permainan simulasi*, perilaku bolos siswa yang berada dalam kategori sangat tinggi sebanyak 3 responden (30 %), kemudian kategori tinggi sebanyak 7 responden (70 %), sedangkan tidak ada responden yang berada dalam kategori sedang, rendah dan sangat rendah. Selanjutnya sesuai dengan nilai rata-rata skor yang diperoleh sebesar 122,5 atau 123 (pembulatan). Dimana nilai rata-rata tersebut pada interval 104 - 128 yang berarti tinggi. Hal ini berarti bahwa tingkat perilaku bolos siswa di SMA Negeri 2 Watampone berada dalam kategori tinggi.

Setelah diberi latihan *permainan simulasi* dalam bimbingan kelompok sebanyak 3 sesi, tingkat perilaku bolos siswa di SMA Negeri 2 Watampone mengalami penurunan. Hal ini dapat dilihat dari tingkat perilaku bolos siswa dalam kategori sedang sebanyak 8 responden (80 %), kemudian kategori rendah sebanyak 2 responden (20 %), dan tidak ada responden yang berada dalam kategori sangat tinggi, tinggi dan sangat rendah. Selanjutnya sesuai dengan nilai rata-rata skor yang diperoleh sebesar 92,9 atau 93 (pembulatan). Dimana nilai rata-rata tersebut berada pada interval 79 - 103 yang berarti sedang, tingkat perilaku bolos siswa mengalami penurunan atau berada dalam kategori sedang.

3. Pengaruh *Permainan Simulasi* Terhadap Perilaku Bolos Siswa

Hipotesis penelitian ini adalah "terdapat pengaruh positif penerapan *permainan simulasi* sebagai teknik bimbingan kelompok dalamupaya meminimalkan perilaku bolos siswa di SMA Negeri 2 Watampone". Untuk memenuhi persyaratan uji analisis statistik maka hipotesis kerja (H1) diubah kedalam hipotesis nol (Ho) sehingga berbunyi "tidak ada pengaruh *permainan simulasi* dalam bimbingan kelompok terhadap peminimalan perilaku bolos siswa kelas XII IPS 3 SMA Negeri 2 Watampone".

Berdasarkan data hasil penelitian, tampak bahwa jumlah skor tingkat perilaku bolos siswa kelas XII IPS 3 SMA Negeri 2 Watampone. Pengujian hipotesis dengan menggunakan mean dari *gainscore* yaitu rata-rata selisih skor pretest dan posttest yang menunjukkan pengaruh *permainan simulasi* sebagai teknik bimbingan kelompok dalam upaya meminimalkan perilaku bolos siswa kelas XII IPS 3 SMA Negeri 2 Watampone. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada penelitian ini semuanya mengalami penurunan pada 10 subjek penelitian.

Pada responden 1 pada perilaku bolos memperoleh skor 113 berdasarkan hasil *pretest*, jika dihubungkan dengan tabel 4.3 maka berada pada kategori tinggi kemudian hasil *posttest* 99 berada pada kategori sedang. Responden 2 dengan skor *pretest* 122 yang berada pada kategori tinggi juga mengalami penurunan perilaku bolos dengan hasil *posttest* sebesar 88 berada pada kategori sedang. Responden 3 dengan skor *pretest* 128 yang berada pada kategori tinggi juga mengalami penurunan perilaku bolos sebesar 98 hasil *posttest* yang berada pada kategori sedang. Responden 4 dengan skor *pretest* 118 yang berada pada kategori tinggi juga mengalami penurunan perilaku bolos sebesar 96 hasil *posttest* yang berada pada kategori sedang. Pada responden 5 dengan skor *pretest* 108 yang berada pada kategori tinggi juga mengalami penurunan perilaku bolos dengan skor *posttest* 100 yang berada pada kategori sedang. Pada responden 6 dengan skor *pretest* 132 yang berada pada kategori sangat tinggi juga mengalami penurunan perilaku bolos dengan skor *posttest* 78 yang berada pada kategori rendah. Pada responden 7 dengan skor *pretest* 138 yang berada pada kategori sangat tinggi juga

mengalami penurunan perilaku bolos dengan skor *posttest* 97 yang berada pada kategori sedang. Pada responden 8 dengan skor *pretest* 106 yang berada pada kategori tinggi juga mengalami penurunan perilaku bolos dengan skor *posttest* 96. Pada responden 9 dengan skor *pretest* 106 yang berada pada kategori tinggi juga mengalami penurunan perilaku bolos dengan skor *posttest* 74 yang berada pada kategori rendah. Pada responden 10 dengan skor *pretest* 128 yang berada pada kategori tinggi juga mengalami penurunan perilaku bolos dengan skor *posttest* 103 yang berada pada kategori sedang.

Berdasarkan hasil penghitungan dengan menggunakan SPSS 16 *for windows* melalui *Wilcoxon Signed Rank Test* diperoleh nilai Z hitung yang kecil -2.803 dan nilai sign 2-talied adalah 0,005 < 0,05. Karena itu hasil uji tersebut secara statistik dapat dikatakan bahwa "tidak ada pengaruh tehnik *permainan simulasi* sebagai bimbingan kelompok dalam upaya meminimalkan perilaku bolos siswa kelas XII IPS 3 SMA Negeri 2 Watampone" dinyatakan ditolak, artinya ada pengaruh penerapan *permainan simulasi* sebagai teknik bimbingan kelompok dalam upaya meminimalkan perilaku bolos siswa kelas XII IPS 3 SMA Negeri 2 Watampone".

Permainan simulasi adalah suatu situasi pembelajaran dengan cara memerankan atau mencontohkan suatu situasi yang terjadi dalam kehidupan nyata dengan tujuan menjalankan latihan untuk menyelesaikan masalah tertentu yang memungkinkan konseli (siswa) mencoba melaksanakan dan mengevaluasi tingkah laku baru dalam suatu hipotesis bertahap.

Melalui teknik bimbingan kelompok ini, siswa diberi kesempatan untuk meneliti dan membicarakan bersama-sama masalah-masalahnya serta cara-cara pemecahannya yang benar-benar terarah dan positif untuk mengubah perilaku-perilaku negatif dalam dirinya seperti sering bolos, agar dapat memperkembangkan dirinya sendiri dalam menanggulangi masalah-masalahnya.

Hasil penelitian terhadap 10 subyek eksperimen pada saat *pretest*, secara umum menunjukkan tingkat perilaku bolos siswa berada pada kategori tinggi. Hal ini ditandai dengan siswa sering bolos sekolah dengan berbagai alasan seperti tidak mau ikut shalat dhuhur berjamaah dengan alas an waktunya terlalu lama, tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, serta ada teman yang menunggu diluar sekolah untuk bolos dan pergi bermain bersama dan mengakses internet.

Sebagai teknik bimbingan kelompok, permainan simulasi pada dasarnya hampir sama dengan permainan peranan (role playing), tetapi dalam permainan simulasi kadang-kadang pemain menghalangi pemain lainnya. Permainan simulasi dapat dikatakan merupakan gabungan antara teknik bermain peranan dengan teknik diskusi. Dalam permainan simulasi, para pemainnya berkelompok dan berkompetisi untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu dengan mentaati peraturan-peraturan yang telah ditetapkan bersama oleh semua anggota kelompok.

Dengan demikian, *permainan simulasi* merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan dalam upaya meminimalkan perilaku bolos siswa. Hal ini dapat dilihat pada hasil penelitian terhadap 10 subjek penelitian bahwa pada saat *posttest* atau setelah diberikan *permainan simulasi* secara umum menunjukkan perilaku bolos siswa berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan perubahan yang signifikan, itu berarti bahwa siswa mengalami penurunan perilaku bolos dari kategori tinggi menjadi sedang.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, diperoleh bahwa pada hakekatnya ada perubahan perilaku bolos siswa pada subjek eksperimen karena telah diberikan perlakuan berupa *permainan simulasi* dalam bimbingan kelompok. Hal ini dibuktikan dengan pengkajian hipotesis yang menunjukkan ada pengaruh *permainan simulasi* sebagai teknik bimbingan kelompok dalam upaya meminimalkan perilaku bolos siswa kelas XII IPS 3 SMA Negeri 2 Watampone.

Perilaku bolos siswa dapat menurun melalui *permainan simulasi* karena pada *permainan simulasi* siswa bermain peran dan berdiskusi untuk mencontohkan atau menirukan sesuatu situasi sebenarnya yang terjadi dalam kehidupan nyata dengan tujuan menjalankan latihan untuk menyelesaikan masalah tertentu. Ketika berlangsung proses permainan, siswa dilibatkan secara langsung untuk berpikir bagaimana menanggapi, menyikapi, dan memecahkan masalah yang ditawarkan. Dengan permainan simulasi ini, siswa dapat menunjukkan cara penyelesaian atas suatu masalah tertentu.

Penurunan perilaku bolos yang terjadi pada siswa memang disebabkan oleh pemberian *permainan simulasi* bukan karena faktor lain, hal ini dikemukakan berdasarkan hasil pengamatan,

yang terlihat pada hasil persentase berdasarkan analisis per aspek dari ke 10 subjek eksperimen pada tahap pertama dan kedua tingkat partisipasi siswa berada pada kategori sedang, sedangkan pada tahap ketiga berada pada kategori tinggi, hal ini terlihat pada saat pelaksanaan bahwa pada pertemuan awal mereka masih ragu-ragu untuk ikut berpartisipasi namun pada akhir-akhir pertemuan mereka sudah terlihat aktif.

Berdasarkan pengamatan saat diskusi pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga pada umumnya perhatian siswa berada dalam kategori sangat tinggi.

Pengamatan selama kegiatan *permainan simulasi* dalam bimbingan kelompok berlangsung, inisiatif siswa pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga berada pada kategori sangat rendah. Walau begitu, frekuensi tiap pertemuan mengalami peningkatan dan pada saat pelaksanaan *permainan simulasi* berlangsung dan diskusi ada beberapa siswa yang memberikan masukan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisa data dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Perilaku bolos siswa kelas XII IPS 3 SMA Negeri 2 Watampone sebelum diberi *permainan simulasi* dalam bimbingan kelompok berada dalam kategori "tinggi" dan perilaku bolos siswa setelah diberi *permainan simulasi* dalam bimbingan kelompok menurun atau berada dalam kategori "sedang" hal ini disebabkan karena selama kegiatan *permainan simulasi* siswa mengikutinya dengan penuh kesungguhan.
2. Melalui latihan *permainan simulasi* ada pengaruh positif yang signifikan dalam meminimalkan perilaku bolos siswa kelas XII IPS 3 di SMA Negeri 2 Watampone.

Berdasarkan kesimpulan yang diambil, maka disarankan kepada:

1. Guru pembimbing, hendaknya dapat menerapkan permainan simulasi sebagai teknik bimbingan kelompok dalam upaya meminimalkan perilaku bolos siswa agar tidak mnjadi fenomena yang lebih besar dikalangan pelajar.
2. Siswa, kiranya dapat memanfaatkan guru-guru pembimbing di sekolah guna mengatasi berbagai permasalahan yang dialami, terutama yang berkaitan dengan masalah sering bolos sekolah .
3. Perlu adanya kerjasama antara pihak sekolah, personal dan keluarga agar perilaku membolos tidak menjadi fenomena yang jauh lebih besar dikalangan pelajar sehingga mereka bisa belajar dengan baik seperti biasanya dan memperkembangkan dirinya secara optimal.

DAFTAR RUJUKAN

Abimanyu, Soli. 1983. *Teknik Pemahaman Individu (Teknik Non Tes*). Makassar: FIP UNM.

Ali, Lukman. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka

Arifuddin. 2008. *Metode Simulasi***.** **(**http:// lambitu.wordpress.com, diakses tanggal 27 Juli 2008)

Brunet. 2008. *Teknik Simulasi***.** (http://www. brunet.com, diakses 05 Juli 2008).

Direktorat Tenaga Kependidikan Direktorat Jenderal . Peningkatan Mutu Pendidikan & Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional. *Jurnal Tenaga Kependidikan* Vol 1, No 3.

Faisal, Sanapiah. 1982. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.

Hadi, Sutrisno. 2000. *Statistik*. Yokyakarta: Andi Offset

Hartini. 1992. *Kamus Sosiologi dan Kependudukan*. Jakarta: Bumi Aksara

Hasibuan, JJ. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Kartono, K. 1991. Bimbingan Bagi Anak & Remaja yang Bermasalah. Jakarta: Rajawali Pers

Kiekay. 2008. *Penyebab Bolos*. (http://www.kie snoopy.com, diakses tanggal 14 februari 2008).

Nurihsan, Achmad Juntika. 2005. *Strategi Layanan Bimbingan dan Konseling*. Bandung: Rifeka Aditama.

Prayitno & Amti. 2004. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Percival, F. 1988. *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Erlangga

Romlah, T. 1989. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Jakarta: Depdikbud. Ditjendikti.

Sadiman, Arief. 2002. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Seni Pemandu. 1995. *Pelaksanaan Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta

Siddiq , A. 2008. *Kupas Tuntas Membolos*. (http://fullerena.blogspot.com, diakses tanggal 02 Juli 2008)

Sirodjuddin, Ardan. 2008. *Tips Mengatasi Siswa yang Sering Membolos*. (http://ardansirodjuddin.wordpress.com)

Sugiono.2008**.** *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitataif dan R & D*. Bandung: Alfabet.

Tuckman B.W. 1999. *Conducting Educational Research Fith Edition*. New York: Harcount Brace college Puplisher.