

Game Based learning dalam Aplikasi Layanan Dasar Bimbingan dan Konseling di Sekolah

Sigit Hariyadi⁽¹⁾, M.Th. Sri Hartati⁽²⁾, Sunawan⁽³⁾, Binti Isrofin⁽⁴⁾, Zulfa Mawadah⁽⁵⁾, Silvia Kurniawati⁽⁶⁾

Universitas Negeri Semarang
Kampus Sekaran Gunungpati Kota Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

Email: ¹sigit.hariyadi@mail.unnes.ac.id, ²mth.hartati@mail.unnes.ac.id,
³sunawan@mail.unnes.ac.id, ⁴bintiisrofin@mail.unnes.ac.id,
⁵zulfamawadah422@gmail.com, ⁶silviabk17@students.unnes.ac.id

Tersedia Online di

<http://www.jurnal.unublitar.ac.id/index.php/briliant>

Sejarah Artikel

Diterima pada 27 Oktober 2021
Disetujui pada 30 Januari 2022
Dipublikasikan pada 22 Februari 2022
Hal. 22-34

Kata Kunci:

Game based learning; layanan dasar; bimbingan dan konseling

DOI:

<http://dx.doi.org/10.28926/briliant.v7i1.832>

Abstrak: *Game* adalah sesuatu yang populer di masyarakat, tetapi masih banyak paradigma bahwa *game* hanya lekat pada hiburan semata. *Game* memiliki banyak keuntungan kaitanya terhadap aktivitas layanan. Keterlibatan penuh siswa pada aktivitas layanan menjadi penentu besar dalam pencapaian luaran yang diharapkan. *Game* mampu membuat pemain berada dalam kondisi tersebut dan masuk dalam dunia sendiri. Hal ini menjadi sebuah peluang bagi konselor untuk memasukkan konten pendidikan atau layanan didalamnya. Strategi *game based learning* (GBL) merupakan solusi implementasi penggunaan *game* dalam pendekatan strategi layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Konsep inti di balik ini adalah pengajaran melalui pengulangan, kegagalan, dan pencapaian tujuan. Siswa bekerja menajapai tujuan, memilih dan memahami Tindakan serta konsekuensi yang ada. Belajar sambil bermain dan merasakan situasi secara langsung menjadi orientasi pembelajaran aktif dalam GBL. Artikel ini dilakukan dengan metode studi kepustakaan atau kajian literatur untuk mengupas bagaimana implementasi dari strategi GBL dalam layanan bimbingan dan konseling khususnya pada komponen layanan dasar.

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 menjadi kendala bagi semua orang di dunia dan ini juga merupakan krisis kesehatan bagi manusia. Di dunia pendidikan, pandemi Covid 19 telah memberikan dampak yang luar biasa baik itu dari aspek manajerial, kompetensi guru dan *learning loss* pada siswa. Banyak sekolah di dunia ditutup untuk menghentikan penyebaran Covid-19 (Mastura & Santaria, 2020). Beberapa persoalan atau faktor penutupan sekolah didasarkan pada bukti bahwa mengurangi kontak fisik dan sosial antara siswa maupun guru dan staff yang ada akan mampu mengurangi penularan virus antar manusia dan mengurangi jumlah petugas kesehatan yang merawat pasien (Viner et al., 2020). Semua ini dilakukan tidak lain untuk mengurangi resiko yang akan penyebaran virus.

Dengan ditutupnya Sekolah, pemerintah mengambil sikap agar proses pembelajaran tidak ketinggalan dan siswa tetap mendapat hak untuk menimba ilmu. Pemerintah Republik Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

memberlakukan kebijakan pembelajaran online untuk memastikan kegiatan belajar tetap berjalan bahkan dalam kondisi pandemi (Wahyono et al., 2020). Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia menerbitkan "Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan COVID-19 di Satuan Pendidikan" tentang proses pembelajaran secara tatap muka tetapi tidak secara langsung melainkan secara online atau daring. Pembelajaran online diharapkan mampu menghubungkan peserta didik dengan sumber belajar yang secara fisik terpisah atau bahkan berjauhan tetapi dapat saling berkomunikasi, berinteraksi atau berkolaborasi dengan baik (Molinda, 2005). Dengan begitu kekhawatiran akan fenomena *lost learning* tidak terjadi.

Bimbingan dan konseling sebagai bagian dari sistem Pendidikan tentu tidak lepas dari perubahan yang ada. Bukan hanya bertanggung jawab dalam membantu siswa dalam mengentaskan masalah, Bimbingan dan konseling wajib memberikan pelayanan dalam kemandirian siswa. Salah satu komponen layanan yang menjadi strategi adalah layanan dasar. Layanan dasar diartikan sebagai sebuah layanan sistematis yang diberikan kepada siswa untuk membantu menyiapkan diri dan menumbuhkembangkan potensi yang dimiliki (Permendikbud No. 111 Tahun 2014, n.d.). Selain itu Gysbers & Henderson (2014) menegaskan dengan layanan dasar diharapkan siswa mampu untuk melatih keterampilan baru yang dibutuhkan dalam memenuhi tugas perkembangan maupun menjawab perubahan zaman.

Persoalan yang menyertai adalah bagaimana strategi yang perlu dikembangkan untuk menjawab kebutuhan selama pandemic secara khusus maupun tuntutan teknologi yang terus berkembang secara umum. Konsep pemberian layanan dasar yang biasanya dilakukan secara klasikal di kelas menjadi terhambat dengan adanya proses pandemic. Selain itu pemanfaatan TIK juga kadang masih kurang baik bagi guru maupun siswa dalam proses pembelajaran (Mastura & Santaria, 2020). Hal ini tentu akan menjadikan kekhawatiran *learning loss* pada siswa seperti yang disampaikan oleh menteri Pendidikan Nadim Makarim (Widianingtyas, 2021). Oleh karenanya, diperlukan sebuah inovasi akan pelayanan tersebut agar dapat tersampaikan dengan efektif dan efisien, selain itu siswa mampu memperoleh manfaat yang baik dari proses maupun hasil layanan yang diberikan.

Sebagaimana dipahami layanan dasar merupakan sebuah pelayanan sistematis yang diberikan dengan tujuan pengembangan diri dan kompetensi peserta didik serta pencegahan permasalahan yang mungkin terjadi pada siswa (Cotton, 2006). Dalam menjawab kebutuhan tersebut salah satu hal yang dapat di implementasikan dalam menjawab tantangan yang ada adalah penggunaan strategi *game based learning* dalam pemberian layanan. *Game based learning* secara sederhana dapat dimaknai sebagai sebuah strategi pelayanan yang memanfaatkan game secara lebih luas dalam upaya penyampaian dan pemahaman konten dalam pembelajaran (Tobias et al., 2014). Menyikapi persoalan dan tantangan tersebut *game base learning* dirasa mampu menjadi jawaban akan semua pertanyaan yang ada.

Penggunaan game dalam konteks pendidikan atau pembelajaran bukan lagi menjadi sebuah fenomena baru seperti halnya penggunaan game tradisional sebagai sarana pendidikan (Adi & Muthmainah, 2020; Nurhayati, 2012), ataupun

penggunaan game manual (non digital) seperti teka-teki silang dan ular tangga (Khalilullah, 2012; Nugrahani, 2007). Namun, dengan semakin meningkatnya penerimaan dan pemahaman masyarakat akan sebuah game digital menjadi sebuah hiburan dan kebutuhan dasar dalam masyarakat saat ini (Erhel & Jamet, 2013). Selanjutnya kajian ini memunculkan pertanyaan baru tentang bagaimana cara memanfaatkan sebuah game digital dalam kaitannya dengan tujuan Pendidikan dapat dilakukan lebih luas lagi (De Grove et al., 2012). Berkenaan dengan hal ini asumsi dasar yang dapat digunakan adalah *game digital* dapat dimanfaatkan dengan baik dengan pengaplikasian strategi *Game based learning* yang diharapkan mampu menjadi model pembelajaran dengan menggabungkan materi atau konten ke dalam permainan agar peserta didik dapat belajar dan terlibat satu sama lain.

PEMBAHASAN

Layanan dasar

Bimbingan dan konseling terdiri dari 4 komponen utama yaitu layanan dasar, layanan responsive, perencanaan individu dan dukungan sistem. Keempat komponen ini merupakan sebuah kesatuan dalam manajemen pelayanan bimbingan dan konseling berbasis komprehensif. Tujuan dari manajemen bimbingan konseling komprehensif secara garis besar mencoba untuk mendukung ketercapaian pelayanan bimbingan dan konseling di sekolah sebagai upaya sistematis, objektif, logis, dan berkelanjutan dalam sebuah program dimana tujuan utamanya adalah memfasilitasi tugas perkembangan peserta didik untuk mencapai kemandirian dan sukses karir (Al Anshari, 2019). Dengan manajemen pelayanan yang baik dan mengintegrasikan setiap komponen yang ada maka diharapkan mampu membantu memenuhi tugas perkembangan setiap siswa.

Komponen pelayanan dasar sendiri terdiri dari beberapa jenis layanan yang dapat atau bisa dilakukan oleh konselor antara lain: layanan bimbingan kelas, layanan bimbingan kelompok dan aplikasi instrumen. Layanan dasar pada konsep merupakan sebuah strategi pemberian layanan secara terstruktur kepada peserta didik disajikan secara periodik dan sistematis dengan upaya mengembangkan keterampilan atau potensi yang dimiliki siswa atau melatih keterampilan baru guna mendukung tugas perkembangan. Hal ini senada dengan apa yang tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan dimana dijelaskan sebagai bantuan kepada semua peserta didik atau konseli melalui bentuk kegiatan belajar berupa pengalaman terstruktur dan terjadwal secara klasikal atau dalam bentuk kelompok kecil yang diatur secara sistematis (Permendikbud No. 111 Tahun 2014, n.d.).

Sebagai kesatuan layanan yang terorganisir serta dikelola secara terstruktur konselor perlu membuat sebuah perencanaan layanan dari tahap *assessment* atau identifikasi kebutuhan hingga evaluasi untuk memfasilitasi tugas perkembangan dan kebutuhan yang diperlukan oleh siswa. Hal ini perlu menjadi perhatian khusus bagi konselor atau guru bimbingan dan konseling agar tidak terjadi tumpang tindih antara urutan tugas perkembangan dan orientasi tujuan layanan. Secara general tujuan umum dari layanan dasar adalah untuk mewujudkan kemandirian serta pengembangan diri (Wibowo, 2015). Selain memenuhi kemandirian dan perkembangan diri secara spesifik layanan dasar tidak lepas dari upaya mencapai standar kompetensi dan kemandirian peserta didik (SKKPD) yang menjadi pondasi pemberian layanan kepada siswa.

Gagasan tentang layanan dasar telah berkembang jauh seiring dengan perubahan paradigma yang ada, khususnya terkait dengan bimbingan kelas yang sekarang diterima secara luas sebagai bagian penting untuk program konseling di sekolah. Selain itu berbagai tindakan dilakukan untuk terus berkembang, dan berjalan secara berurutan, dan sistematis (Gysbers & Henderson, 2014). Berbagai macam strategi kreatif seperti biblio edukasi, cinema edukasi, permainan, penggunaan ICT telah banyak diimplementasikan kedalam layanan kelas maupun kelompok (Hariyadi, 2012; Hariyadi et al., 2014, 2015; Mulawarman et al., 2019). Hal ini tidak lain dalam upaya melakukan *self-reform* bagi para konselor dilapangan dan pada sisi lain untuk menjadikan layanan lebih menarik dan bermakna dimana tujuan utama adalah membantu penyampaian konten layanan secara lebih optimal.

Fokus perilaku atau sasaran perubahan yang dikembangkan dalam komponen pelayanan dasar menyangkut semua aspek dalam layanan bimbingan dan konseling meliputi bidang pribadi, bidang sosial, bidang belajar, dan bidang karier. Sedangkan materi atau konten pelayanan meliputi semua yang menjadi aspek dalam tugas perkembangan pada setiap fase yang selanjutnya dirancang berdasarkan Standar Kompetensi Kemandirian, Peserta Didik (SKKPD) diantaranya mencakup pengembangan: (1) Landasan hidup religius; (2) Landasan perilaku etis; (3) Kematangan emosi; (4) Kematangan intelektual; (5) Kesadaran tanggung jawab sosial; (6) Kesadaran gender; (7) Pengembangan diri; (8) Perilaku kewirausahaan (kemandirian perilaku ekonomis); (9) Wawasan dan kesiapan karier; (10) Kematangan hubungan dengan teman sebaya; dan (11) Kesiapan diri untuk menikah dan berkeluarga (Bhakti, 2017).

Game base learning

Game Based Learning adalah sebuah permainan (*game*) yang sengaja dibuat untuk keperluan edukasi sebagai penunjang media pembelajaran. *Game Based Learning* adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan permainan/*game* yang telah dirancang khusus untuk membantu proses pembelajaran. *Game Based learning* merupakan model pembelajaran yang menggabungkan antara materi pembelajaran ke dalam permainan agar peserta didik saling terlibat satu sama lain (Aini, 2018). Pemahaman ini juga dikuatkan dengan apa yang disampaikan Kennedy & Lee dimana pembelajaran berbasis permainan menggunakan fitur dan prinsip desain permainan yang penting dan efektif untuk memotivasi siswa ke konteks pembelajaran (Nadolny et al., 2019).

Belajar dimaknai sebagai proses dimana seorang manusia merasakan atau melakukan perubahan akan dampak dari proses belajar itu sendiri. Artinya seseorang dapat dikatakan melakukan aktivitas belajar saat ada perubahan yang lebih pada dimensi yang dimilikinya entah dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotor. Sedangkan proses bermain dipahami sebagai sebuah aktivitas yang dilakukan secara berulang untuk memperoleh kesenangan dalam dirinya atau mencapai tujuan yang akan diraih.

Sebuah proses permainan selalu terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing baik itu dalam kelompok atau perorangan untuk memaksimalkan strategi dalam memperoleh kemenangan atau meminimalkan kemenangan lawan. Dalam proses ini dapat kita katakan bahwa dalam sebuah

permainan akan terjadi proses kognitif pada peserta untuk memproses setiap informasi yang ada dalam memaksimalkan strategi atau potensi yang dimiliki. Dari sinilah prinsip belajar sambil bermain muncul. Selain itu dalam sebuah permainan tidak hanya kognitif saja yang mengalami perubahan akan tetapi aspek lain juga akan dikembangkan secara luas sebagai contoh kognitif terdapat proses organisatif, berfikir divergen, simbolisasi, meta kognitif dll. Sedangkan dari sisi afeksi terdapat proses ekspresi emosi, ekspresi tema-tema afeksi, modulasi afeksi dll (Aini, 2018; Manggena et al., 2017)

Aplikasi *game* dalam kegiatan belajar mengajar memiliki dampak yang positif bagi peserta didik diantaranya (1) anak menjadi lebih mengenal teknologi dan komputer, (2) memberikan pengalaman untuk mengikuti sebuah pengarahan atau aturan, (3) sarana latihan problem solving serta berfikir logika, (4) memberikan latihan pada penggunaan atau pengembangan syaraf motorik dan juga kemampuan spasial. (5) media untuk mengembangkan interaksi sosial antaranak maupun dengan tenaga pendidik atau orang tua, (6) mengenalkan perkembangan fitur dalam game dan teknologi, (7) dalam sisi lain menjadi sebuah alternatif dalam terapi atau penyembuhan pasien, (8) menjadi sarana hiburan yang menyenangkan (Samuel, 2010). Berdasarkan uraian tersebut, maka aplikasi game dalam konteks pembelajaran atau pemberian layanan akan sangat sesuai dengan karakteristik peserta didik sesuai dengan indikator perkembangan yang ada. Selain itu terpetakan dengan jelas dampak positif yang dapat diperoleh peserta didik baik dalam pelayanan formal maupun non formal yang bersifat hiburan.

Mengenal Perbedaan *Game base Learning*, *Gamification* dan *playful learning*

Dipahami bahwa *game based learning* merupakan sebuah strategi pembelajaran yang dikembangkan dengan memanfaatkan media permainan atau game pada sebuah kegiatan pembelajaran (Tobias et al., 2014). Walaupun demikian dalam model strategi pembelajaran sering kita jumpai penggunaan istilah serupa dalam dunia pembelajaran walaupun secara aplikasi atau intervensi yang dilakukan. Setidaknya kita mengenal 3 istilah yaitu *gamification*, *playful learning* dan *game based learning*. Tentu saja walaupun ketiga istilah ini yang paling sering digunakan dalam pendekatan sebuah strategi pembelajaran, ketiganya memiliki perbedaan satu dengan yang lain dalam aplikasi proses pembelajaran.

Berbeda dengan *game based learning*, *gamification* atau gamifikasi dalam aplikasinya melibatkan penambahan fitur permainan tertentu, terutama yang melibatkan system atau model penghargaan dan struktur naratif, ke dalam proses belajar-mengajar (non-permainan) yang ada untuk membuat siswa atau pembelajar lebih termotivasi. Gamifikasi melibatkan penambahan insentif seperti bintang, poin, pencapaian, atau peringkat untuk mendorong pelajar mengeluarkan upaya pada tugas yang tidak menarik atau membosankan. Namun, tugas belajar itu sendiri sebagian besar tetap tidak berubah (Plass et al., 2015). Sebagai contoh sederhana bagaimana seorang guru yang mencoba memberikan setiap poin kepada siswanya yang diakumulasikan dalam setiap pembelajaran sebagai rangking atau status eksklusif. Hal ini akan menarik siswa untuk semangat belajar dan melakukan upaya besar untuk mendapatkan poin dan rangking tersebut.

Playfull learning atau pembelajaran dengan bermain yang menyenangkan mengambil pendekatan yang berbeda. Hal ini didasarkan pada gagasan bahwa

permainan penuh tidak selalu diperlukan ketika sebuah pembelajaran didesain ulang agar menjadi lebih efektif dalam hal relevansi, makna, dan minat. Mengambil pendekatan pembelajaran yang menyenangkan berarti bahwa aktivitas pembelajaran dapat dirancang ulang, tetapi fitur permainan hanya digunakan dengan cara yang halus untuk menciptakan pengalaman yang menyenangkan tetapi bukan permainan yang lengkap atau utuh (Plass et al., 2020). Misalnya, hanya umpan balik dalam mekanik game yang dapat menjadi menyenangkan, menggunakan animasi untuk memberikan perasaan responsif. Sampai batas tertentu, pendekatan ini merupakan kebalikan dari gamifikasi daripada menambahkan fitur permainan tanpa mengubah pendekatan pembelajaran, pendekatan pembelajaran diubah untuk memasukkan beberapa fitur permainan dalam tugas instruksional.

Kedua pendekatan tersebut berbeda dengan strategi *game based learning* atau pembelajaran berbasis game berarti tugas atau aktivitas pembelajaran didesain ulang untuk membuatnya lebih menarik, bermakna, dan, pada akhirnya, lebih efektif untuk belajar daripada tugas tertentu atau sebuah gamifikasi. Dengan kata lain, guru merancang mekanisme pembelajaran yang efektif, aktivitas peserta didik terlibat saat mereka bermain game, dari hal yang paling dasar sampai hal yang tinggi, serta mengambil keuntungan dari kemampuan unik permainan yang dilakukan (Schrader & McCreery, 2012). Secara sederhana tentunya aplikasi ini sangat berbeda dengan model pendekatan pembelajaran yang menyenangkan yang hanya memasukan konsep game pada sebagian aktivitas kegiatan pembelajaran dan tidak sepenuhnya.

Dari penjelasan tersebut dapat disampaikan bahwa *game based learning* menjelaskan sebagai sebuah strategi belajar yang menggabungkan antara materi atau konten sebuah pembelajaran ke dalam bentuk permainan agar peserta didik atau siswa dapat saling terlibat satu sama lain. Catatan penting dalam pembelajaran berbasis permainan mengedepankan penggunaan fitur dan prinsip dari desain permainan secara menyeluruh agar efektif dalam memotivasi siswa ke konteks pembelajaran (Coffey, 2009; Kennedy-Clark et al., 2011). Melalui strategi pembelajaran ini diharapkan pelajar atau siswa mampu diarahkan untuk mengkonstruksi pengalaman atau pengetahuan dan keterampilan-ketrampilan dalam hidup serta nilai-nilai atau sikap sosial yang dibutuhkan (Hsieh et al., 2016). Kesemuanya itu tidak lain dapat mereka peroleh dari pengalamannya secara langsung dalam proses permainan yang berjalan.

Game base learning dalam layanan dasar bimbingan dan konseling

Sudut pandang penggunaan game dalam layanan dasar BK

Aplikasi penggunaan game pada pelayanan bimbingan dan konseling setidaknya mengarah kepada beberapa sudut pandang. Paling tidak dijelaskan terdapat 3 cara atau sudut pandang penggunaan sebuah game yaitu sebagai intervensi, sebagai sebuah alat interaktif dan game sebagai bagian dari lingkungan aktivitas (Schrader & McCreery, 2012). Pada sudut pandang yang digunakan proses pengalaman belajar dimaknai sebagai aktivitas yang terjadi di dalam sebuah sistem. Peserta didik nantinya dapat belajar dari sistem, atau belajar dari elemen-elemen lain yang terdapat di dalam games secara keseluruhan.

Games as intervention, pada konsep ini games dipandang sebagai fasilitas atau sarana melakukan intervensi secara tidak langsung kepada peserta didik. Dalam konteks ini yang dimaksudkan adalah sebagai kondisi untuk mengubah dan membantu siswa atau peserta didik mendalami sebuah wawasan atau konten melalui proses bermain secara aktif. Perubahan tersebut terjadi sebagai bentuk pengalaman langsung pemain atau peserta didik dalam aktivitas permainan. Sedangkan *games as interactive tools*. Dalam hal ini permainan memiliki fungsi menghadirkan simulasi dan model yang diubah menjadi sebuah pengalaman yang bermakna. Melalui aktivitas yang dilakukan diharapkan peserta didik mampu mencapai tugas atau target yang ingin diajarkan oleh konselor atau guru. Dengan demikian games berperan sebagai sebuah pendamping dari proses kognitif maupun afektif dan psikomotorik dan menghasilkan perubahan pada diri peserta didik. Ketiga, games sebagai lingkungan yang mampu memberikan berbagai aktivitas yang berguna dan bermakna dari aspek pembelajaran.

Penentuan dan pemilihan permainan dalam layanan dasar BK

Dalam pemilihan permainan baik untuk kepentingan pembelajaran atau layanan bimbingan dan konseling hendaknya seorang konselor atau guru mempertimbangkan beberapa aspek yang ada antara lain karakteristik peserta didik, rumusan tujuan layanan, struktur materi atau konten yang ingin disampaikan dan kelengkapan unsur atau fitur dalam permainan.

Setiap individu selalu membawa keunikan masing-masing yang semua itu sangat dipengaruhi oleh banyak hal, seperti tugas perkembangan, budaya atau lingkungan, faktor genetik, latar belakang pendidikan atau bahkan keluarga (Hariyadi, 2013). Oleh karena itu menjadi sebuah tuntutan bagi setiap pendidik untuk dapat memahami karakteristik peserta didik yang menjadi wilayah kerjanya sebelum mendesain sebuah strategi pelayanan yang tepat. Dengan memahami peserta didik secara baik, diharapkan konselor atau guru untuk dapat memberikan layanan pendidikan sesuai dengan fase dan tugas perkembangan serta kebutuhan yang dimiliki. Selain itu memahami karakteristik akan menjadikan guru mampu mengukur kecakapan dan kesesuaian metode yang dapat diaplikasikan sesuai taraf berfikir yang dimiliki siswa.

Rumusan tujuan adalah indikator utama lain yang diperlukan dalam mengembangkan model pelayanan. Dalam aplikasinya biasanya tujuan dibagi menjadi dua bagian yaitu umum dan khusus. Tujuan umum dirumuskan secara tidak terlalu spesifik atau presisi dalam membimbing atau menuntut konselor dalam penyediaan layanan dasar atau mengukur perubahan yang diharapkan. Di samping itu, tujuan umum diharapkan berada pada level taksonomi yang tertinggi yaitu HOTS, dan selanjutnya tujuan khusus berada pada taksonomi di bawahnya.

Guna mencapai tujuan layanan, maka konselor atau guru BK perlu merancang dan menyusun materi atau bahan ajar. Pada hakekatnya materi layanan dasar merupakan konten yang dipelajari dan dibahas selama kegiatan agar siswa dapat belajar dan mengalami proses kognitif, afektif atau psikomotor yang diharapkan. Dasar penyusunan bahan ajar adalah tujuan layanan khususnya tujuan khusus. Artinya, sebelum menetapkan bahan ajar, konselor terlebih dahulu menetapkan topik-topik sesuai dengan tujuan khusus yang telah ditetapkan sebelumnya. Sederhananya, setiap tujuan khusus setidaknya menjadi satu topik atau

pokok bahasan dalam materi atau bahan ajar. Setelah topik atau pokok bahasan ditetapkan, maka konselor perlu memutuskan format bahan ajar yang akan dipakai.

Selanjutnya berkenaan dengan indikator permainan. McGonigal (2011) setidaknya merumuskan empat fitur utama dari sebuah game, yaitu adanya tujuan, aturan, feedback system, dan voluntary participation. Setiap game mengandung keempat fitur tersebut bukan hanya dalam kepentingan hiburan. Empat fitur dasar ini juga memiliki fungsi dalam membantu pengguna dalam hal ini siswa dalam mempermudah atau mendalami nilai atau kondisi belajar yang ingin dicapai.

Fitur pertama adalah tujuan atau hasil yang akan diperoleh oleh peserta dari aktivitasnya di dalam game. Sebuah tujuan yang menjadi bagian dari rancangan game akan membuat peserta memiliki sebuah *sense of purpose*. Melalui tujuan yang jelas maka siswa akan memiliki motivasi yang baik dalam menuntaskan aktivitas dalam permainan yang dirancang. Tujuan yang baik atau terorientasikan juga akan membantu bagi konselor atau guru dalam menetapkan target atau nilai pembelajaran yang akan diperoleh melalui permainan yang dilakukan. Dengan terpenuhinya unsur ini konselor diharapkan mampu menetapkan indikator capaian dari layanan yang diberikan kepada siswa.

Fitur kedua, yaitu aturan, aturan atau ketentuan dalam permainan merupakan batasan-batasan mengenai bagaimana caranya pemain dapat mencapai tujuannya di dalam game. Adanya aturan mendorong peserta untuk menggali berbagai cara yang dimungkinkan untuk mewujudkan tujuannya. Karena itu aturan di dalam sebuah game pada dasarnya akan memacu kreativitas dan *strategic thinking* peserta didik. Kesulitan dan tantangan yang diberikan akan memandu peserta didik dalam berfikir secara sistematis dan logis sebagai bagian dari peningkatan kemampuan problem solving. Di sisi yang lain pemahaman akan aturan kadang mampu menjadi sebuah simulasi atau contoh tentang pentingnya sebuah pemahaman akan role dan rule dalam sebuah tatanan bersosial dan bermasyarakat dalam kehidupan nyata. Dengan begitu pengalaman belajar melalui game ini akan menjadi sebuah contoh pengalaman nyata yang tersimulasikan dengan baik bagi peserta didik sebelum berhadapan dengan kondisi asli di luar sana.

Fitur ketiga atau berikutnya, *feedback system*, aspek ini diharapkan mampu menunjukkan kepada pemain atau peserta didik dalam hal ini, tentang seberapa dekat mereka dengan tujuan yang ingin diraih. Macam atau bentuk dari *feedback systems* misalnya adalah tingkat *level* baik dari sisi tingkat kesulitan permainan atau dari sisi menunjukkan tingkatan atau level pemain. Tujuan dari penggunaan level. Contoh *feedback* lain adalah *score* (nilai) atau poin yang diperoleh. Pada konsep ini kadang kala seorang pemain perlu memahami capaian yang diperoleh dalam bentuk angka agar terlihat progress yang sudah dilakukan. *Feedback* yang diberikan secara *real-time* berfungsi sebagai sebuah janji bagi peserta bahwa tujuan yang diinginkan bisa dicapai dengan sebuah usaha dan strategi tertentu. Karena itu *feedback system* pada hakikatnya selain memberikan informasi progress permainan juga diharapkan mampu memberikan peserta didik motivasi untuk berusaha dan terus berkembang seiring permainan berlangsung. Hal ini tentu tidak jauh berbeda dengan konsep umpan balik dan penghargaan dalam dunia layanan atau pembelajaran.

Fitur keempat adalah voluntary participation. Setiap peserta yang terlibat di dalam sebuah *game* atas dasar pemahaman bahwa mereka secara sukarela menerima adanya *goals, rules, dan feedback system* yang sudah ditetapkan. *Voluntary participation* merupakan landasan dasar dari kesediaan sejumlah siswa untuk bermain bersama. Kebebasan untuk masuk dan keluar dari sebuah permainan akan menjamin bahwa permainan akan dirasakan sebagai sesuatu yang aman dan menyenangkan. Prinsip ini menekankan kolaborasi dan komunikasi sebagai salah satu pilar dalam pembelajaran di era abad 21, selain pada komponen pemikiran kritis dan kreatif yang sudah terpenuhi pada fitur yang lain (Kurniawan, 2020).

Tahapan game based learning dalam pelaksanaan layanan dasar BK

Terdapat beberapa konsep yang menjelaskan tentang bagaimana aplikasi *game based learning* dalam kegiatan pemberian layanan. Walaupun mungkin ada sedikit perbedaan akan tetapi secara garis besar beberapa langkah merupakan adaptasi dari aplikasi pada model pembelajaran dengan tambahan atau penjelasan detail yang lebih spesifik akan langkah yang ada. Tentunya semua ini dilakukan atas hasil riset yang berbeda.

Dalam pengaplikasian atau penerapan *game based learning* di dalam kelas setidaknya mengacu pada beberapa tahapan antara lain: (1) merumuskan tujuan pelayanan dengan berbasis *game* yang menjadi target capaian indikator keberhasilan. Sebelum menggunakan sebuah permainan atau *game* dalam kegiatan layanan hendaknya guru atau konselor telah memastikan terlebih dahulu tujuan penggunaan *game* tersebut, apakah untuk tujuan intervensi, ataukah remedial pengayaan dan apakah untuk penguatan. (2) Setelah menemukan permainan yang cocok, kemudian lakukan uji coba dengan cara memainkan dan perhatikan setiap komponen dan fitur yang disediakan. Beberapa pertanyaan yang bisa digunakan sebagai tolak ukur adalah apakah *game* tersebut sejalan dengan tujuan yang ditetapkan?. Apakah *game* tersebut memiliki fitur yang mendukung dalam aktivitas layanan? dan lain sebagainya. (3) Permainan bukan hanya untuk kepentingan konselor dan peserta didik. Akan tetapi apakah permainan tersebut dapat memenuhi harapan dari orang tua peserta didik?. Selain mempertimbangkan terhadap masukan dan persetujuan dari pemangku kepentingan dan aturan yang ada di sekolah, seorang guru atau konselor perlu juga memberikan informasi kepada orang tua tentang manfaat yang diperoleh dari permainan yang digunakan. Hal ini agar terhindari konflik tentang penggunaan *game* dalam layanan yang mungkin tidak semua masyarakat memahami hal tersebut. (4) konsistensi waktu permainan. Pemberian layanan berbasis permainan memungkinkan siswa mencapai tujuan pembelajaran efektif dan efisien mungkin. Keterbatasan waktu pelayanan di kelas harus menjadi salah satu pertimbangan dalam pemilihan permainan yang digunakan. Normalnya 40 menit waktu permainan sudah dapat meningkatkan keterampilan dalam *problem solving*. (5) evaluasi dan monitoring. Dalam hal ini seorang konselor atau guru perlu memiliki ketentuan dan prosedur dalam mengukur atau menilai sejauh mana keberhasilan permainan dengan untuk mencapai tujuan layanan. Selain itu proses tindak lanjut atau follow up pasca pemberian layanan penting dilakukan. Kegiatan ini untuk mengontrol perubahan yang terjadi atau dalam kaitan meluruskan pemahaman yang salah atau menyimpang selama proses permainan berlangsung (Erhel & Jamet, 2013).

Dari penjelasan yang disampaikan sebelumnya maka tahapan secara praktis dalam pengaplikasian layanan bimbingan dan konseling khususnya layanan dasar berbasis game based learning setidaknya dapat dirumuskan sebagai berikut: Menentukan tujuan atau capaian pembelajaran, memilih permainan yang mampu mengakomodir setiap tujuan pembelajaran, pembinaan hubungan baik, menjelaskan tujuan pembelajaran dan apersepsi akan materi yang akan dipelajari, pengenalan permainan dan menjelaskan prosedur permainan yang digunakan, melakukan permainan sebagaimana prosedur yang telah dijelaskan (inti permainan), *feedback* dari siswa akan pembelajaran yang diperoleh dari permainan tersebut, dan terakhir evaluasi.

KESIMPULAN

Layanan dasar merupakan pondasi dalam memfasilitasi tumbuh kembang peserta didik disekolah. Sebagai bagian dari aplikasi konsep psikoedukasi komponen layanan dasar mencoba tidak hanya sebagai sebuah aktivitas bagi siswa dalam mempelajari perilaku atau keterampilan baru saja, akan tetapi mencoba membantu mereka mengenal diri lebih dalam dan menemukan identitas diri yang sesungguhnya. Menemukan apa yang menjadi potensi dan peluang yang ada serta mengembangkan pada arah yang paling sesuai dalam orientasi karir masa depan. Oleh karena itu penting bagi guru bimbingan dan konseling untuk dalam mengoptimalkan pemberian layanan dasar kepada siswa sebagai upaya *preventif* dan *development* dengan berbagai strategi layanan yang menarik dan mudah diterima oleh siswa.

Game bukan sekedar digunakan sebagai daya tarik akan kemenarikan semata tetapi game mampu mengajak siswa masuk dalam sebuah dunia yang berbeda dari apa yang bisa kita bayangkan yang lebih kita kenal dengan *student engagement*. Artinya saat hal ini dipenuhi maka proses pembelajaran akan dapat dilakukan dengan baik dan *outcome learning* akan dapat dicapai dengan lebih baik. Inilah konsep kunci dalam penerapan atau aplikasi *game-based learning* dalam layanan bimbingan dan konseling khususnya layanan dasar. Hal ini yang menjadi jawaban tentang nilai positif atau keuntungan yang dapat diperoleh. Melalui *game based learning* konten layanan diharapkan mampu lebih mudah ditangkap atau dipahami oleh siswa, selain itu siswa mampu dibawa pada sebuah simulasi nyata dari konsep yang diajarkan dan menjadikan proses layanan menjadi lebih menyenangkan.

SARAN

Dalam aplikasi game based learning tentunya tidak semudah dan sesimpel yang kita bayangkan. Masih terdapat kekurangan atau batasan yang menyertai termasuk penyesuaian yang perlu dilakukan. Beberapa saran yang dapat disampaikan antara lain: *Pertama*, Tidak semua sekolah dan orang tua menerima aplikasi game dalam kurikulum, pemahaman game bukan bagian aktivitas belajar kadang masih lekat dikalangan pelaku pendidikan maupun orang tua. Oleh karena penting melakukan sosialisasi dan memasukkan konsep game edukasi dalam sistem kurikulum yang ada. Agar tidak terjadi miskonsepsi yang semakin jauh bahwa yang dimaksudkan disini bukan sekedar bermain game semata tetapi pada penerapan

materi atau konten layanan dalam permainan. *Kedua*, Tidak semua game cocok untuk aplikasi layanan. Guru perlu selektif dalam memilih atau mengembangkan game yang sesuai. Pemahaman akan tujuan layanan sangat penting dalam menentukan game mana yang akan digunakan. Selain itu guru wajib untuk pernah memainkan game tersebut sebelumnya. Pengalaman langsung yang diperoleh guru saat memainkan game tersebut akan menjadi dasar bagi proses diskusi dan refleksi pada akhir sesi. Jika guru belum pernah bermain game tersebut maka proses edukasi akan dikawatirkan menyimpang atau melebar ke arah yang salah. *Ketiga*, Durasi permainan yang variatif. Banyaknya konten dan durasi yang dibutuhkan dalam bermain menjadi salah satu hal yang perlu diperhatikan. Guru perlu membuat target sejauh mana tujuan layanan yang akan dicapai dalam satu pertemuan. Hal ini akan menjadi poin dalam mengidentifikasi sejauh mana dan berapa waktu yang disediakan bagi siswa dalam menuntaskan aktivitas bermain game. *Keempat*, Masih minimnya pemahaman guru tentang penggunaan game dalam pemberian layanan. Strategi konvensional seperti ceramah dan diskusi kelompok masih mendominasi secara luas oleh praktisi di sekolah. Oleh karena itu menjadi sebuah pekerjaan rumah bagi sekolah, dinas pendidikan dan Lembaga perguruan tinggi dalam memberi kesempatan sekaligus mengadakan pelatihan secara pengembangan keterampilan instruksional khususnya aplikasi strategi layanan termasuk strategi atau metode game based learning.

DAFTAR RUJUKAN

- Adi, B. S., & Muthmainah, M. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 33–39.
- Aini, F. N. (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3).
- Al Anshari, A. F. (2019). MANAJEMEN PROGRAM BIMBINGAN DAN KONSELING DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK)(Studi Deskriptif pada Sekolah Menengah Kejuruan). *Visipena*, 10(1), 66–77.
- Bhakti, C. P. (2017). Program bimbingan dan konseling komprehensif untuk mengembangkan standar kompetensi siswa. *Jurnal Konseling Andi Matappa*, 1(2), 131–132.
- Coffey, H. (2009). Digital game-based learning. *Learn NC*.
- Cotton, D. R. E. (2006). Implementing curriculum guidance on environmental education: The importance of teachers' beliefs. *Journal of Curriculum Studies*, 38(1), 67–83.
- De Grove, F., Bourgonjon, J., & Van Looy, J. (2012). Digital games in the classroom? A contextual approach to teachers' adoption intention of digital games in formal education. *Computers in Human Behavior*, 28(6), 2023–2033.
- Erhel, S., & Jamet, E. (2013). Digital game-based learning: Impact of instructions and feedback on motivation and learning effectiveness. *Computers & Education*, 67, 156–167.
- Gysbers, N. C., & Henderson, P. (2014). *Developing and managing your school guidance and counseling program*. John Wiley & Sons.
- Hariyadi, S. (2012). UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR

- MELALUI LAYAAAN PENGUASAAN KONTEN DENGAN DUKUNGAN TAMPILAN KEPUSTAKAAN BERBASIS TIK DI SMA NEGERI 2 UNGARAN. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*; Vol 1 No 1 (2012): September 2012. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jbk/article/view?path=>
- Hariyadi, S. (2013). *Perkembangan Individu*. D'Publish.
- Hariyadi, S., Sugiharto, D. Y. P., & Sutoyo, A. (2014). Bimbingan Kelompok Teknik Biblio-Counseling Berbasis Cerita Rakyat untuk Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal Siswa SMP. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(2), 7. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jubk/article/view/4613>
- Hariyadi, S., Suharso, S., & Hartati, M. S. (2015). *Keefektivan Bimbingan Kelompok melalui Media Social Network pada Jenjang Pendidikan Menengah dan Tinggi*.
- Hsieh, Y.-H., Lin, Y.-C., & Hou, H.-T. (2016). Exploring the role of flow experience, learning performance and potential behavior clusters in elementary students' game-based learning. *Interactive Learning Environments*, 24(1), 178–193.
- Kennedy-Clark, S., Galstaun, V., & Anderson, K. (2011). Using game-based inquiry learning to meet the changing directions of science education. *ASCILITE*.
- Khalilullah, M. (2012). Permainan teka-teki silang sebagai media dalam pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat). *An-Nida'*, 37(1), 15–26.
- Kurniawan, B. (2020). Implementasi Pendidikan Tekhnohumanistik Berbasis 4c Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 3(1), 40–46.
- Manggena, T. F., Putra, K. P., & Sanubari, T. P. E. (2017). Pengaruh intensitas bermain Game terhadap tingkat kognitif (kecerdasan logika-matematika) usia 8-9 tahun. *Satya Widya*, 33(2), 146–153.
- Mastura, M., & Santaria, R. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Proses Pengajaran Bagi Guru Dan Siswa. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(2), 289–295.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. Penguin.
- Molinda, M. (2005). *Instructional Technology and Media for Learning New Jersey Columbus*. Ohio.
- Mulawarman, S. H., Antika, E. R., & Soputan, S. D. M. (2019). Sinema-Konseling untuk Meningkatkan Ketahanan Psikologis Siswa Sekolah Menengah Kejuruan pada Era Digital. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 124–128.
- Nadolny, L., Nation, J., & Fox, J. (2019). Supporting Motivation and Effort Persistence in an Online Financial Literacy Course Through Game-Based Learning. *International Journal of Game-Based Learning (IJGBL)*, 9(3), 38–52.
- Nugrahani, R. (2007). Media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1).

- Nurhayati, I. (2012). Peran Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini (Studi di PAUD Geger Sunten, Desa Suntenjaya). *EMPOWERMENT: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 1(2), 39–48.
- Permendikbud No. 111 Tahun 2014, K. (n.d.). 111 tahun 2014 tentang bimbingan dan konseling pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah. *Jakarta: Kemendikbud RI*.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Plass, J. L., Mayer, R. E., & Homer, B. D. (2020). *Handbook of game-based learning*. Mit Press.
- Samuel, H. (2010). Cerdas dengan game: Panduan praktis bagi orang tua dalam mendampingi anak bermain game. *Jakarta: Gramedia Pustaka Utama*.
- Schrader, P. G., & McCreery, M. (2012). Are all games the same? In *Assessment in game-based learning* (pp. 11–28). Springer.
- Tobias, S., Fletcher, J. D., & Wind, A. P. (2014). Game-based learning. *Handbook of Research on Educational Communications and Technology*, 485–503.
- Viner, R. M., Russell, S. J., Croker, H., Packer, J., Ward, J., Stansfield, C., Mytton, O., Bonell, C., & Booy, R. (2020). School closure and management practices during coronavirus outbreaks including COVID-19: a rapid systematic review. *The Lancet Child & Adolescent Health*, 4(5), 397–404.
- Wahyono, P., Husamah, H., & Budi, A. S. (2020). Guru profesional di masa pandemi COVID-19: Review implementasi, tantangan, dan solusi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1(1), 51–65.
- Wibowo, M. E. (2015). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah Dasar Sebagai Upaya Membangun Peserta Didik Berkarakter*.
- Widianingtyas, H. (2021). Belajar Online Hampir Setahun, Pelajar Terancam Alami Learning Loss. *Kumparan*. <https://kumparan.com/millennial/belajar-online-hampir-setahun-pelajar-terancam-alami-learning-loss-1v5foedicOf/full>