

Permainan Simulasi sebagai Teknik Bimbingan Sosial bagi Siswa Sekolah Luar Biasa

Abdul Hadis

Abstract: Simulation game as a technique of social guidance in groups may be applied to exceptional students using specific service in accordance with their characteristics and abilities. The purpose of giving simulation is to improve their social adaptation and activities. The simulation is given through role playing and group discussion. By the simulation game, social adaptation and social activities of the exceptional students will be improved.

Kata kunci: Permainan simulasi, bimbingan sosial, siswa luar biasa.

Dalam pemberian layanan bimbingan sosial di sekolah, ada dua teknik yang dapat digunakan yaitu teknik bimbingan secara individual dan kelompok. Permainan simulasi merupakan salah satu teknik bimbingan sosial kelompok. Permainan simulasi sebagai salah satu teknik layanan bimbingan sosial diaplikasikan sebagai upaya untuk memberikan layanan bimbingan sosial dalam membantu siswa luar biasa dalam meningkatkan penyesuaian sosial dan aktivitas sosialnya di sekolah luar biasa. Bimbingan kelompok merupakan proses pemberian bantuan yang diberikan kepada siswa atau individu dalam situasi kelompok. Bimbingan kelompok berorientasi pada usaha yang bersifat preventif, kuratif, dan pengembangan potensi-potensi siswa (termasuk siswa luar biasa). Melalui bimbingan kelompok, nilai-nilai

instruksional berupa obligasi sosial dan pengembangan individual dapat ditingkatkan.

Teknik bimbingan kelompok mempunyai prinsip, kegiatan, dan tujuan yang sama dengan bimbingan individual. Perbedaan hanya terletak pada pengelolaan, yaitu dalam situasi kelompok (Romlah, 1989). Pelaksanaan bimbingan kelompok pada umumnya dilakukan di kelas dengan jumlah siswa antara 20-35 orang (Gazda, 1991). Karena siswa luar biasa memerlukan perhatian, perlakuan, dan pelayanan khusus, maka dalam pelaksanaan permainan simulasi bimbingan sosial, jumlah siswa luar biasa relatif kecil, yaitu 3-5 orang.

Permainan simulasi bimbingan sosial sebagai kegiatan bimbingan kelompok bertujuan untuk memberikan informasi tentang masalah sosial. Dengan informasi tersebut, diharapkan siswa dapat memperbaiki dan mengembangkan pemahaman terhadap diri sendiri dan orang lain. Perubahan sikap sosial dari negatif ke positif di antara siswa luar biasa sebagai anggota kelompok permainan simulasi dalam pelaksanaan bimbingan sosial merupakan tujuan tidak langsung dari bimbingan kelompok.

Permainan simulasi sebagai salah satu teknik bimbingan sosial dan sebagai bimbingan kelompok dapat dipimpin oleh seorang guru atau konselor. Pemimpin kelompok menstruktur dan merencanakan bimbingan kelompok (Dickmeyer & Caldwell, 1990). Kegiatan tersebut dilakukan dengan menggunakan berbagai media instruksional dan menerapkan konsep dinamika kelompok dengan tujuan untuk memotivasi siswa dan mengembangkan interaksi kelompok (Romlah, 1989).

PERMAINAN SIMULASI SEBAGAI TEKNIK BIMBINGAN SOSIAL

Soetopo (1994) mengemukakan bahwa permainan simulasi merupakan suatu metode pengajaran yang menitikberatkan *learning by doing*. Dalam permainan simulasi tersebut, anak didik memainkan peran-peran dalam situasi yang berkaitan dengan dunia nyata. Permainan simulasi sebagai teknik bimbingan sosial merupakan suatu jenis permainan yang para pemainnya mendiskusikan masalah sosial dalam situasi yang menyerupai situasi nyata.

Tujuan permainan simulasi sebagai teknik bimbingan belajar sama dengan tujuan permainan simulasi secara umum. Abimanyu dan Purwanto (1990) mengemukakan dua macam tujuan permainan simulasi, yaitu tujuan langsung dan tidak langsung. Tujuan langsung yaitu untuk melatih kete-

rampilan tertentu, baik yang bersifat profesional maupun kehidupan sehari-hari, memperoleh pemahaman suatu konsep atau prinsip, dan latihan pemecahan masalah. Tujuan tidak langsung yaitu untuk meningkatkan aktivitas sosial, memberikan motivasi sosial, melatih siswa untuk menjalin kerjasama dalam kelompok, memupuk daya kreatif, dan melatih siswa untuk menghargai pendapat dan peranan orang lain.

Tujuan permainan simulasi sebagai teknik bimbingan sosial secara spesifik pada prinsipnya ialah untuk meningkatkan pemahaman diri siswa luar biasa terhadap masalah sosial dan pemahaman terhadap orang lain yang berkaitan dengan masalah sosial. Selain itu, tujuan permainan simulasi sebagai teknik bimbingan sosial juga berorientasi pada peningkatan sikap sosial, perilaku sosial, dan proses sosialisasi siswa dengan temannya dalam mencegah dan mengatasi masalah sosial, serta mengembangkan aktivitas sosial secara positif.

Tujuan permainan simulasi sebagai teknik bimbingan sosial tersebut diharapkan dapat tercapai melalui diskusi situasi dan pelaksanaan peran yang dimainkan oleh pemain sesuai dengan situasi simulasi yang serupa dengan situasi nyata. Tujuan tersebut dapat dicapai jika terjadi interaksi anggota kelompok yang satu dengan anggota kelompok yang lain dan dengan pemimpin kelompok.

PERMAINAN SIMULASI SEBAGAI AKTIVITAS SOSIAL

Salah satu ciri terpenting dari permainan simulasi ialah menyenangkan. Membantu para siswa agar memperoleh kesenangan di kelas merupakan suatu pendekatan yang menuju ke arah proses belajar sosial yang aktif dan akan memberikan semua bentuk hasil belajar sosial.

Salah satu hasil dari simulasi ialah siswa akan lebih termotivasi, juga suasana di kelas tidak meresahkan, menakutkan, dan permainan simulasi dapat merangsang minat dan gairah anak-anak dalam bermain. Motivasi merupakan salah satu sarana yang paling berguna pada permainan simulasi. Rasa senang terlibat dalam proses permainan simulasi dapat mengakibatkan para siswa akan mampu memahami hal yang dipelajari secara sempurna. Permainan simulasi melahirkan suatu diskusi di ruang kelas yang dipimpin. Kegiatan diskusi dapat membantu siswa-siswa untuk menguasai tugas tugas perkembangan sosial, mempraktikkan keterampilan interpersonal dan melakukan dengan tepat, sehingga dapat menikmati emosinya (Ohlsen, 1984).

FASILITATOR DALAM PERMAINAN SIMULASI BIMBINGAN SOSIAL

Fasilitator dalam simulasi adalah guru pembimbing atau konselor sekolah dan wali kelas yang mampu memberikan bimbingan sosial kepada siswa. Fasilitator bertugas mendorong para peserta simulasi untuk melimpahkan dan menerima seperangkat pengetahuan, keterampilan, norma, dan suasana sosial dalam bermain (Flurentin, 1992).

Fasilitator harus dapat melaksanakan prinsip simulasi. Weil dan Joyce (1980) mengemukakan bahwa ada empat prinsip yang perlu diperhatikan oleh fasilitator, yaitu: jangan mengevaluasi keputusan dan tindakan pemain; memfasilitasi siswa dalam memahami dan menginterpretasi aturan-aturan; mendorong partisipasi dan membantu siswa mengatasi keraguan; dan memberitahu siswa untuk melanjutkan permainan bila memang perlu

KELEBIHAN DAN KELEMAHAN PERMAINAN SIMULASI SEBAGAI TEKNIK BIMBINGAN SOSIAL

Kelebihan dan kelemahan permainan simulasi sebagai teknik bimbingan sosial pada prinsipnya sama dengan kelebihan dan kelemahan permainan simulasi secara umum. Berbagai pendapat para pakar yang mengemukakan kelebihan dan kekurangan permainan simulasi sebagai berikut.

Kelebihan

Romlah (1989) mengemukakan bahwa fungsi pertama permainan simulasi ialah meningkatkan minat, perhatian, dan motivasi siswa dalam belajar. Permainan simulasi dapat mengembangkan sikap eksperimen, kemampuan menyelesaikan ketidakpastian, penguasaan terhadap fakta, keterampilan, konsep, dan prinsip yang digunakan dalam permainan simulasi. Permainan simulasi dapat mengubah sikap sosial siswa terhadap individu atau kelompok, mengembangkan pengertian dan ketegasan peranan, keterampilan antarpribadi, kreativitas, berpikir divergen sepanjang permainan simulasi memberikan lingkungan yang memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi ide-ide dan strategi serta kompetensi dalam mengatasi masalah dengan lingkungan yang kompleks. Permainan simulasi juga dapat memperkaya sikap, pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman tidak langsung yang diperlukan oleh siswa dalam mengatasi situasi sosial yang problematis.

Permainan simulasi memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyalurkan afeksi yang terpendam sehingga siswa mendapat kepuasan, kesegaran, dan kesehatan jiwa kembali. Melalui diskusi kelompok dalam permainan simulasi, siswa secara sosial menghargai, menerima pendapat orang lain, dan memupuk daya cipta, karena simulasi dilakukan sesuai dengan kreasi siswa masing-masing dalam membawakan peranannya. Dengan simulasi siswa terlibat langsung dalam aktivitas. Permainan simulasi dapat memupuk keberanian, kemantapan penampilan siswa di depan orang banyak, merangsang siswa untuk menjadi biasa dan terampil dalam menanggapi masalah sosial serta bertindak secara spontan tanpa memerlukan persiapan dalam waktu lama. Permainan simulasi juga dapat dijadikan bekal bagi siswa apabila menghadapi situasi sebenarnya kelak, baik di kehidupan keluarga, sekolah, masyarakat, maupun dunia kerja dan sebagai teknik untuk meningkatkan gairah sosial siswa (Sudirman, 1989).

Kelemahan

Soetopo (1994) mengemukakan beberapa kelemahan teknik permainan simulasi, yaitu menuntut imajinasi siswa dan guru yang memadai, hubungan informal antara guru dan siswa perlu fleksibel, dan kadangkala membutuhkan waktu lama dan biaya. Sudirman (1989) juga mengemukakan beberapa kelemahan permainan simulasi, yaitu pengalaman yang diperoleh melalui permainan simulasi tidak selalu tepat, sempurna dengan fakta lapangan, dan faktor emosional seperti malu akan mempengaruhi siswa dalam melakukan simulasi.

APLIKASI BIMBINGAN SOSIAL UNTUK SISWA LUAR BIASA

Bimbingan sosial merupakan bantuan yang diberikan kepada siswa atau sekelompok siswa yang diduga akan mengalami atau sedang mengalami kesulitan sosial dengan maksud agar siswa atau sekelompok siswa tersebut dapat beraktivitas sosial sebaik mungkin sesuai kemampuan yang dimiliki dan memperoleh kesuksesan dalam proses sosial (Abdullah & La Sulo, 1990). Sukardi (1993) mengemukakan bahwa bimbingan sosial ialah proses membantu individu untuk mencapai perkembangan seoptimal mungkin dalam melakukan aktivitas sosial.

Bimbingan sosial yang dimaksudkan dalam tulisan ini ialah proses pemberian bantuan tentang masalah sosial yang dialami oleh siswa luar

biasa yang diberikan melalui proses permainan simulasi agar siswa dapat mengetahui dan memahami masalah sosial sehingga siswa diharapkan dapat mencegah dan mengatasi masalah sosial tersebut serta mengembangkan aktivitas sosialnya. Masalah sosial tersebut, misalnya cara penyesuaian sosial yang kurang, cara mencegah dan mengatasi kesulitan sosial, cara menumbuhkan dan mengembangkan minat dan motivasi sosial serta aktivitas sosial secara positif.

Tujuan bimbingan sosial secara umum ialah agar siswa dapat menyesuaikan diri dengan baik dan mampu melakukan aktivitas sosial sesuai kemampuannya, baik di sekolah maupun di masyarakat (Abdullah & La Sulo, 1990). Sukardi (1993) mengemukakan bahwa tujuan bimbingan sosial secara umum adalah membantu murid agar memperoleh penyesuaian yang baik dalam situasi sosial sehingga setiap murid dapat bersosialisasi dengan baik sesuai kemampuannya dan mencapai perkembangan sosial yang optimal. Bimbingan sosial di sekolah luar biasa bertujuan untuk mengatasi masalah penyesuaian sosial yang umumnya dialami oleh siswa luar biasa.

Tujuan bimbingan sosial secara khusus mencakup tujuan preventif, pembinaan, dan remedial. Tujuan preventif yaitu agar siswa mendapatkan cara penyesuaian sosial yang baik sehingga siswa dapat melakukan aktivitas sosial di keluarga, sekolah, dan masyarakat. Tujuan pembinaan yaitu agar siswa mengontrol aktivitas sosialnya, mempertahankan dan meningkatkan cara penyesuaian sosial yang telah baik. Tujuan remedial dimaksudkan untuk membantu siswa agar dapat melakukan perbaikan atas kekeliruannya dalam memahami dan menanggulangi masalah sosial yang dihadapi dalam kehidupannya sehari-hari.

Tujuan permainan simulasi sebagai teknik bimbingan sosial secara kelompok juga bersifat preventif pembinaan, dan remedial. Diharapkan melalui permainan simulasi sebagai teknik bimbingan sosial, siswa luar biasa mampu mencegah, membina, dan mengatasi aktivitas sosialnya sehingga dapat mencapai prestasi sosial yang maksimal dan optimal sesuai kemampuan yang dimiliki.

Layanan bimbingan sosial yang perlu diaplikasikan pada siswa luar biasa adalah aplikasi fungsi dan peran bimbingan karena fungsi bimbingan merupakan wahana yang memberi peranan penting terhadap keefektifan layanan bimbingan dan tujuan pendidikan (Sukardi, 1993). Surya (1988) menjelaskan bahwa layanan bimbingan kepada siswa dapat berfungsi preventif, pengembangan, dan kuratif.

Siswa luar biasa sebagai individu yang memiliki deviasi pada aspek jasmani, mental, emosi, dan sosial, perlu diupayakan pengembangan kemampuannya semaksimal dan seoptimal mungkin melalui proses pendidikan dan bimbingan sebagai bagian integral dari pendidikan itu sendiri. Pengembangan kemampuan siswa luar biasa dalam bersosialisasi dapat dilaksanakan melalui pemberian aktivitas sosial di lembaga pendidikan luar biasa seperti di sekolah luar biasa (SLB) dan di sekolah dasar luar biasa (SDLB).

Dengan karakteristik siswa luar biasa yang mengalami deviasi pada aspek mental, sosial, jasmani, dan emosional tersebut, maka aplikasi fungsi dan peran bimbingan pada siswa luar biasa perlu disesuaikan dengan karakteristik itu. Aplikasi fungsi dan peran bimbingan dapat dilaksanakan melalui pemberian aktivitas sosial di kelas dan di luar kelas. Selain itu, aplikasi fungsi dan peran bimbingan juga dapat dilakukan melalui aktivitas bimbingan sosial secara khusus pada tempat dan waktu tertentu oleh pihak guru dan konselor di SLB dan SDLB.

Dalam pelaksanaan bimbingan sosial melalui teknik permainan simulasi di kelas, fungsi dan peran bimbingan yang diaplikasikan ialah fungsi preventif, pengembangan, dan kuratif. Hal ini disesuaikan dengan tujuan dan materi dari permainan simulasi bimbingan sosial itu sendiri.

Melalui permainan simulasi sebagai teknik bimbingan sosial tersebut, diharapkan fungsi preventif, pengembangan, dan kuratif bimbingan dapat dicapai. Aplikasi bimbingan sosial pada siswa luar biasa melalui permainan simulasi dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa luar biasa tentang cara penyesuaian sosial yang lebih baik, cara mencegah dan mengatasi kesulitan sosial, dan meningkatkan aktivitas sosial siswa. Permainan simulasi sebagai teknik bimbingan sosial juga dapat menumbuhkan dan meningkatkan minat dan motivasi sosial, sikap dan perilaku sosial, dan sosialisasi siswa luar biasa dengan teman kelas dan orang lain.

PENUTUP

Permainan simulasi sebagai teknik bimbingan sosial dapat diterapkan pada siswa luar biasa dalam membimbing siswa untuk melakukan penyesuaian sosial yang lebih baik dan meningkatkan aktivitas sosial siswa sesuai kemampuannya. Pelaksanaan permainan simulasi sebagai teknik bimbingan sosial disesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan yang dimiliki oleh masing-masing jenis siswa luar biasa. Karena permainan simulasi sangat

menarik bagi siswa, maka disarankan kepada pihak konselor dan guru di Sekolah Luar Biasa (SLB dan SDLB) untuk memberikan bimbingan sosial melalui permainan simulasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, A.E. & La Sulo, S.L. 1990. *Pokok-pokok Layanan Bimbingan Belajar*. Ujung Pandang: FIP IKIP Ujung Pandang.
- Abimanyu, S. & Purwanto, N. 1990. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara.
- Dickmeyer, F. & Caldwell, E. 1990. *Developmental Counseling and Guidance: A Comprehensive School Approach*. New York: McGraw Hill Book Company.
- Fleming, G.A. 1989. *The Exceptional Children*. New York: McGraw Hill Book Company.
- Flurentin, E. 1992. *Permainan Simulasi sebagai Bentuk Pelaksanaan Bimbingan Karier di SMA*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: PPS IKIP Malang.
- Gazda, G.M. 1991. *Group Counseling: A Developmental Approach*. Boston: Allyn and Bacon.
- Ohlsen, M.M. 1984. *Guidance Services in the Modern School*. New York: Harcourt Brace Jovanovich Inc.
- Romlah, T. 1989. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Jakarta: Depdikbud Ditjendikti, P2LPTK.
- Smith, R.M. 1989. *The Exceptional Child: A Functional Approach*. New York: McGraw-Hill Book Company.
- Soetopo, H. 1994. *Teknik dan Metode Ceramah-Diskusi, Permainan Simulasi, Bermain Peran*. Malang: FIP IKIP Malang.
- Sudirman, 1989. *Ilmu Pendidikan*. Bandung: Remadja Karya.
- Sukardi, D.K. 1993. *Bimbingan dan Penyuluhan di Sekolah*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Surya, M. 1988. *Dasar-dasar Penyuluhan (Konseling)* Jakarta: Depdikbud P2-LPTK.
- Weil, E. & Joyce, B. 1980. *Models of Teaching*. London: Prentice-Hall International Inc.