

EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK MELALUI MEDIA PERMAINAN EDUKATIF UNTUK MENGEMBANGKAN KEDISIPLINAN SISWA SMK

Rona Junita

2021141006

ABSTRAK

Rendahnya disiplin siswa terlihat dari seringnya melanggar tata tertib sekolah, seperti datang terlambat, membolos, dan pakaian yang tidak sesuai aturan. Padahal dengan adanya disiplin bisa membuat seseorang memiliki perasaan patuh dan taat serta lebih bertanggung jawab untuk mengatur kehidupan pribadi maupun kelompok. Penelitian sebelumnya menunjukkan perubahan yang signifikan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi efektif untuk meningkatkan kedisiplinan. Tujuan dari penelitian yaitu untuk mengetahui keefektifan bimbingan kelompok melalui media permainan edukatif untuk mengembangkan kedisiplinan siswa. Metode penelitian yang digunakan merupakan metode kuantitatif eksperimen dengan *One Group Pre-test Post-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bimbingan kelompok melalui media permainan edukatif efektif untuk mengembangkan kedisiplinan siswa dibuktikan dengan hasil uji *Wilcoxon* diketahui Z hitung yang diperoleh yaitu -2,670 dan nilai signifikansinya diperoleh sebesar 0,008. Dapat diketahui *Asymp.Sig (2-tailed)* 0,008 lebih kecil dari nilai 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak, sehingga dapat diartikan adanya pengaruh yang signifikan setelah diberikan perlakuan berupa bimbingan kelompok melalui media permainan edukatif yang artinya bimbingan kelompok melalui media permainan edukatif efektif untuk mengembangkan kedisiplinan siswa SMK.

Kata Kunci : Bimbingan Kelompok, Kedisiplinan, Permainan Edukatif

THE EFFECTIVENESS OF GROUP GUIDANCE THROUGH EDUCATIONAL GAME MEDIA TO DEVELOP DISCIPLINE IN VOCATIONAL SCHOOL STUDENTS

Rona Junita

2021141006

ABSTACK

The low level of student discipline is seen from the frequent violations of school rules, such as arriving late, playing truant, and inappropriate clothing. In fact, with discipline, someone can have a sense of obedience and obedience and be more responsible for managing their personal and group lives. Previous studies have shown significant changes that group guidance services with simulation game techniques are effective in improving discipline. The purpose of the study was to determine the effectiveness of group guidance through educational game media to develop student discipline. The research method used is a quantitative experimental method with One Group Pre-test Post-test. The results of the study showed that group guidance through educational game media is effective in developing student discipline as evidenced by the results of the Wilcoxon test, the calculated Z obtained is -2.670 and the significance value obtained is 0.008. It can be seen that Asymp.Sig (2-tailed) 0.008 is smaller than the value of 0.05, so it can be concluded that H_a is accepted and H_o is rejected, so it can be interpreted that there is a significant influence after being given treatment in the form of group guidance through educational game media, which means that group guidance through educational game media is effective in developing the discipline of vocational high school students.

Keywords : Discipline, Educational Games, Group guidance