Received: 1/11/2023 | Revised: 3/12/2023 | Accepted: 25/12/2023

DOI:
p-ISSN:
e-ISSN:

VOL. 01 NOMOR 01 TAHUN 2024

PENGARUH TEKNIK PERMAINAN SIMULASI DALAM LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN ETOS KERJA SISWA KELAS X DI SMK NEGERI 2 TARAKAN

The Influence of Simulation Game Techniques in Group Guidance Services to Improve the Work Ethic of Class X Students at SMK Negeri 2 Tarakan

Natasya Nur Rahmadania[1], Riski Sovayunanto[2], Nurul Fadilah[3]
[1,2,3] Universitas Borneo Tarakan, Jalan. Amal Lama

e-mail korespondensi: tasyanurrahmadania@gmail.com

Kata Kunci:
Etos Kerja, Permainan Simulasi, Bimbingan Kelompok

Keywords:
Work Ethic, Simulation Games, Group Guidance

Abstrak

Etos kerja merupakan nilai-nilai yang dipegang seseorang dengan menunjukkan sikap yang diambil dan dipercayai ketika melaksanakan pekerjaannya. Etos kerja siswa SMK Negeri 2 Tarakan masih rendah, perilaku yang ditunjukkan siswa yaitu sering menunda mengerjakan tugas, tidak percaya diri dengan kemampuannya, lebih mempercayai temannya dalam mengerjakan atau menjawab sesuatu, sering menyalin/menyontek tugas milik teman, sering terlambat dalam melakukan tanggung jawabnya, dan beberapa hal lainnya. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan etos kerja siswa yang rendah ini adalah menerapkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif, dengan pendekatan *pre-experiment* dan desain *one group pretest-posttest design*. Jenis pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan populasi sebanyak 508 siswa dan sampel berjumlah 8 orang siswa kelas X. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa skala *likert* tentang etos kerja. Analisis data dengan statistik deskriptif dan inferensial menggunakan uji *paired samples t-test*. Berdasarkan hasil penelitian ini perhitungan uji *paired samples t-test*, nilai sig (2-tailed) untuk uji dua arah sebesar 0.000<0.05, maka Ho ditolak dan Ha diterima, yang berarti terdapat pengaruh penerapan teknik permainan simulasi dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan etos kerja siswa kelas X SMK Negeri 2 Tarakan.

Abstract

Work ethic is the value held by a person by showing the attitude they take and believe in when carrying out their work. The work ethic of students at SMK Negeri 2 Tarakan is still low with the behavior shown by students, namely often delaying doing assignments, not being confident in their abilities, trusting their friends more in doing or answering something, often copying/cheating on friend's assignments, often being late in carrying out their responsibilities, and several other things. Efforts that can be made to improve student's low work ethic are implementing group guidance services using simulation games techniques. This type of research was quantitative with a pre-experimental approach and a one group pre-test-post-test design. The sampling technique in this research used a purposive sampling technique, with a population of 508 students and a sample of 8 class X students. The data collection technique in this research used an instrument in the form of a likert scale regarding work ethic. Data analysis uses descriptive and inferential statistics using the paired samples t-test. Based on the result of this research, the calculation of the paired samples t-test obtained a sig (2-tailed) value for the two-way test of 0.000<0.05, then Ho was rejected and Ha was accepted, which means that there is an influence of the application of simulation games techniques in group guidance services to improve ethos work of class X students at SMK Negeri 2 Tarakan.

Received: 1/11/2023 | Revised: 3/12/2023 | Accepted: 25/12/2023

DOI:
p-ISSN:
e-ISSN:

VOL. 01 NOMOR 01 TAHUN 2024

PENDAHULUAN

Sejak terjadinya masa pandemi yang beralih menjadi era kehidupan *new normal*, hingga sekarang telah selesai, fenomena etos kerja rendah muncul di berbagai kalangan masyarakat. Banyak pihak yang terkena imbas dari fenomena etos kerja rendah ini, terutama di kalangan siswa sekolah yang kelak akan lulus dari sekolahnya masing-masing. Terutama siswa yang akan lulus dari sekolah menengah kejuruan (SMK), karena siswa lulusan dari SMK akan menjadi sumber daya manusia (SDM) yang diharapkan mampu bersaing di dunia kerja ketika mereka telah lulus dari sekolah.

Sebelum menjadi lulusan SMK yang berkompeten dibidangnya, para siswa harus melalui proses pendidikan dengan baik di sekolah terlebih dahulu. Selama proses pendidikan yang para siswa jalani, tentu bukan hanya wali kelas, dan juga guru-guru mata pelajaran saja yang bertugas membuat mereka menjadi calon SDM, yang mampu berdaya saing ketika lulus sekolah. Ada juga guru BK di sekolah yang ikut berkontribusi dalam proses pembentukan siswa-siswa ini, untuk menjadi pribadi yang ingin mereka capai. Guru BK memberikan kontribusinya kepada para siswa berupa pelayanan bimbingan dan konseling.

Berdasarkan fenomena ini, peneliti memutuskan untuk melakukan observasi dan wawancara dengan guru BK disalah satu sekolah menengah kejuruan (SMK) yang ada di kota Tarakan, yaitu SMK Negeri 2 Tarakan. Peneliti mendapatkan hasil dari observasi dan wawancara bahwa selama masa peralihan setelah pandemi yang berlangsung, membuat para siswa mengalami masalah penurunan kemampuan diri dan juga kemampuan belajar (*learning loss*), tentunya hal ini berdampak kepada perilaku etos kerja rendah yang mereka miliki untuk bersaing di dunia kerja ketika lulus sekolah.

Bentuk dari perilaku tidak sesuai yang ditunjukkan para siswa, yaitu kebanyakan dari mereka sering menunda-nunda mengerjakan tugasnya (baik karena belum paham materi ataupun karena dari dalam diri belum ada motivasi untuk mengerjakan), siswa juga banyak yang belum mampu menyesuaikan diri dengan fenomena etos kerja saat ini (seperti mereka yang tidak percaya diri dengan kemampuannya, sehingga lebih mempercayai temannya dalam mengerjakan atau menjawab sesuatu), masih banyak siswa menyontek ketika ulangan, dan juga sering menyalin PR temannya, atau tidak mau mengerjakan sendiri, tidak menyukai hal-hal baru karena takut akan perubahan dan kurang punya inisiatif untuk mengerjakan tugasnya, serta sering mengabaikan waktu ibadah saat telah masuk waktunya. Banyak siswa belum siap akan tuntutan kerja ketika mereka lulus nantinya (masih kurang paham tentang etos kerja, peluang karir dan *skill* untuk di masa depan), padahal siswa SMK setelah lulus dari sekolah diharapkan memiliki etos kerja yang baik dan mampu memiliki daya saing di dunia kerja.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru BK, terkait masalah etos kerja rendah yang dimiliki oleh para siswa, peneliti ingin menerapkan salah satu layanan BK kepada siswa untuk membantu mereka, yaitu dengan melaksanakan layanan bimbingan kelompok. Penjelasan bimbingan kelompok menurut Gazda (dalam Prayitno dan Amti, 2018), bahwa bimbingan kelompok di sekolah merupakan kegiatan informasi kepada sekelompok siswa untuk membantu mereka menyusun rencana keputusan yang tepat. Sedangkan menurut (Prayitno, 2017), bimbingan kelompok berarti memanfaatkan dinamika kelompok untuk mencapai tujuan-tujuan bimbingan dan konseling. Karena bimbingan kelompok merupakan sarana untuk menunjang perkembangan optimal masing-masing siswa.

Received: 1/11/2023 | Revised: 3/12/2023 | Accepted: 25/12/2023

DOI: VOL. 01 NOMOR 01 TAHUN 2024
p-ISSN:
e-ISSN:

Seorang guru BK membutuhkan strategi khusus dalam pemberian layanan BK agar siswa tidak jenuh dalam pelaksanaannya. Pelaksanaan bimbingan kelompok telah banyak dilakukan oleh guru BK di sekolah masing-masing, dan biasanya menggunakan metode teknik diskusi atau teknik ceramah, yang mana metode atau teknik tersebut terkesan membosankan, sehingga dibutuhkan kreativitas lebih untuk menarik minat siswa dalam pelaksanaan layanan. Salah satu teknik yang cocok digunakan untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan menggunakan teknik permainan.

Permainan sebagai salah satu teknik bimbingan konseling, dipaparkan oleh ahli konseling anak, yaitu (Geldard, 2011) dalam bukunya, mengupas beberapa teknik permainan sebagai jembatan komunikasi konseling. Serta menurut (Mayke, 2001) dalam bukunya menyatakan bahwa belajar dengan permainan memberikan kesempatan kepada seorang anak (individu) untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan, dan mendapat bermacam-macam konsep serta pengertian yang tak terhitung banyaknya.

Acuan mendukung untuk teknik permainan simulasi ini berasal dari beberapa penelitian terdahulu. Yaitu penelitian (Dewi, 2019), dengan judul "Pengaruh Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Tradisional Kalimantan untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa SMPN 2 Pulau Derawan.", serta penelitian (Permana, 2018), dengan judul "Efektivitas Teknik Permainan Tradisional untuk meningkatkan karakter siswa di SMP Negeri 8 Tarakan.", dari hasil penelitian keduanya menunjukkan bahwa pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Sehingga peneliti memutuskan untuk menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi.

Pelaksanaan teknik permainan simulasi dalam layanan bimbingan kelompok ini ingin mencapai tujuan dari pelaksanaannya berupa: tujuan umum penelitian ini adalah untuk melihat gambaran efektifitas penerapan strategi teknik permainan simualsi melalui layanan bimbingan kelompok pada siswa SMK. Secara khusus tujuan penelitian adalah mengetahui hal-hal berikut: (1) Memperoleh informasi tentang tingkat wawasan siswa sekolah menengah kejuruan mengenai etos kerja; (2) Memperoleh gambaran umum mengenai penerapan layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi untuk meningkatkan kemampuan etos kerja siswa sekolah menengah kejuruan.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian eksperimen, yang dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2018).

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design.* Menurut (Sugiyono, 2018), desain penelitian ini digunakan dengan tujuan ingin mengetahui apakah terdapat perubahan yang signifikan pada etos kerja siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment)*.

Untuk keperluan penelitian ini, yang menjadi populasinya adalah siswa kelas X di SMK Negeri 2 Tarakan tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 508 siswa. Jenis sampel yang digunakan adalah *purposive sampling* (pengambilan sampel berdasarkan tujuan). Sampel bertujuan dimaksudkan untuk mencapai tujuan tertentu yang diinginkan oleh peneliti, yaitu meningkatkan etos kerja siswa.

Subyek penelitian ini ditetapkan siswa-siswi kelas X SMK Negeri 2 Tarakan. Dasar penetapannya adalah

Received: 1/11/2023 | Revised: 3/12/2023 | Accepted: 25/12/2023

DOI: VOL. 01 NOMOR 01 TAHUN 2024
p-ISSN:
e-ISSN:

berdasarkan siswa yang memiliki skor etos kerja rendah dari hasil *pretest* dengan skala etos kerja siswa, serta informasi dari guru BK dan wali kelas bahwa di anak-anak di kelas tersebut sangat potensial untuk dikembangkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan. Subyek yang terpilih berjumlah 8 siswa.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala *likert* tentang etos kerja siswa. Skala ini digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena etos kerja. Skala diberikan untuk mengetahui peningkatan etos kerja siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*) berupa bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi.

Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif yang dimaksud adalah untuk menggambarkan etos kerja siswa kelas X SMK 2 Negeri Tarakan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) berupa teknik permainan dalam layanan bimbingan kelompok.Analisis inferensial digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya. Hasil analisis terbagi menjadi dua yaitu uji normalitas dan uji hipotesis.

Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat, (Sugiyono, 2018). Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud. Sebelum skala etos kerja digunakan untuk penelitian lapangan, terlebih dahulu dilaksanakan uji coba melalui dua tahap, yaitu uji coba lapangan dan uji validitas.

Terlebih dahulu peneliti melakukan uji coba lapangan pada siswa kelas XI SMK Negeri 2 Tarakan sebanyak 111 siswa (yang tidak termasuk menjadi sampel). Sebelum skala dibagikan, peneliti menjelaskan tujuan pemberian skala dan cara pengerjaannya. Skala yang diisi oleh siswa selanjutnya akan diolah dan dianalisis untuk menentukan validitas dan reliabilitasnya.

Selanjutnya, peneliti melakukan validitas konstruk (*construct validity*), dengan bantuan SPSS 22.0 *for windows*, konstruksi teoritis akan membuat definisi suatu batasan yang akan dijadikan acuan validitasnya dengan konstruksi teoritis. Uji validitas dalam instrumen ini dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan taraf signifikan 5% = 0,5, instrumen dikatakan valid jika r hitung > r tabel.

Berdasarkan hasil uji coba skala etos kerja siswa pada 111 siswa kelas XI SMK Negeri 2 Tarakan. Hasil yang diperoleh dari 50 item soal, terdapat 2 item soal yang tidak valid dan 48 item soal yang valid. Sehingga item soal yang valid digunakan peneliti dalam *pretest* dan *posttest*. Berikut disertakan kisi-kisi uji coba skala etos kerja siswa sebelum dan sesudah uji coba lapangan.

Tabel I. Kisi-Kisi Uji Coba Skala Etos Kerja Siswa Sebelum Uji Coba Lapangan

Variabel	Indikator	No. Item		Jumlah Item
		(+)	(-)	
Etos Kerja Siswa	Disiplin	1,2,3 7,8,9	4,5,6 10,11,12	12
	Kejujuran	13,14,15 16,17,18	19,20,21 22,23,24	12
	Percaya Diri	25,26,27 31,32,33	28,29,30 34,35,36	12
	Tanggung Jawab	37,38,39 40,41,42 43	44,45,46 47, 48, 49 50	14
Jumlah				**50**

Received: 1/11/2023 | Revised: 3/12/2023 | Accepted: 25/12/2023

DOI: VOL. 01 NOMOR 01 TAHUN 2024
p-ISSN:
e-ISSN:

Tabel II. Kisi-Kisi Uji Coba Skala Etos Kerja Siswa Sesudah Uji Coba Lapangan

Variabel	Indikator	No. Item		Jumlah Item
		(+)	(-)	
Etos Kerja Siswa	Disiplin	1,2,3 7,8,9	4,5,6 10,11,12	12
	Kejujuran	13,14,15 16,17,18	19,20,21 22,23,24	12
	Percaya Diri	25,26,27 31,32,33	28,29,30 34,35,36	12
	Tanggung Jawab	37,38,39 40,41,42 43	44,45,46 47, 48, 49 50	14
Jumlah				**50**

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

a. Deskripsi Data Penelitian

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui tingkat etos kerja siswa kelas X SMK Negeri 2 Tarakan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa teknik permainan simulasi dalam layanan bimbingan kelompok.

Tabel III. Hasil Analisis Deskriptif Skala Etos Kerja Siswa

Nilai	N	Nilai Min.	Nilai Maks.	Mean	SD
Pre test	8	90	106	98,62	5.290
Post test	8	150	170	161,25	8.259

Skala etos kerja siswa berjumlah 48 item dengan rentang skor 1 sampai 4. Data *pretest* skala etos kerja siswa menunjukkan bahwa skor terendah adalah 90 dan tertinggi 106, dengan *mean* adalah 98,62. Sementara itu, data *posttest* skala etos kerja siswa menunjukkan bahwa skor terendah adalah 150 dan tertinggi 170, dengan *mean* adalah 161,25.

Tabel IV. Kategorisasi Etos Kerja Siswa

Interval Skor	*Pretest*		*Posttest*		Kategori
	F	%	F	%	
156 < X	-	-	5	62,5 %	Sangat Tinggi
132 < X ≤ 156	-	-	3	37,5%	Tinggi
108 < X ≤ 132	-	-	-	-	Sedang
84 < X ≤ 108	8	100%	-	-	Rendah
X ≤ 84	-	-	-	-	Sangat Rendah

Data hasil kategorisasi yang terdapat pada tabel II, menunjukkan bahwa pada *pretest* terdapat 8 subjek (100%) yang memiliki tingkat etos kerja rendah, dan tidak terdapat atau 0 subjek (0%) yang memiliki tingkat etos kerja siswa kategori sangat rendah, sedang, tinggi, maupun sangat tinggi. Sementara itu, pada *posttest* terdapat 5 subjek (62,5%) yang memiliki tingkat etos kerja siswa sangat tinggi, 3 subjek (37,5%) yang memiliki tingkat etos kerja siswa tinggi, dan tidak terdapat subjek yang memiliki tingkat etos kerja siswa sedang, rendah, maupun sangat rendah.

b. Uji Hipotesis

Data hasil penelitian diuji secara statistik menggunakan Uji *Paired Sample T-Test*. Berikut diuraikan mengenai hasil analisis statistik terhadap data penelitian.

Tabel V. Hasil Analisis Uji *Paired Sample T-Test*

Variabel	Sig (2-tailed)	df	t
Etos Kerja Siswa	0,000	7	-51.171

Berdasarkan tabel III, dapat diketahui bahwa nilai *sig (2-tailed)* adalah sebesar 0,000 < 0,05. Dari tabel di atas dapat dilihat t_{hitung} dengan nilai 51.171 > t_{tabel} dengan nilai 2.365. Sebagaimana dasar pengambilan keputusan, maka H_o ditolak dan H_a diterima. Sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan dari rata-rata etos kerja siswa antara *pretest* dan *posttest*. Artinya terdapat pengaruh penerapan teknik permainan simulasi dalam layanan

Received: 1/11/2023 | Revised: 3/12/2023 | Accepted: 25/12/2023

DOI: VOL. 01 NOMOR 01 TAHUN 2024
p-ISSN:
e-ISSN:

bimbingan kelompok untuk meningkatkan etos kerja siswa kelas X SMK Negeri 2 Tarakan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan teknik permainan simulasi dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan etos kerja siswa SMK Negeri 2 Tarakan, dapat diketahui bahwa ada perbedaan perilaku etos kerja siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*) teknik permainan simulasi. Sesuai dengan prosedur penelitian eksperimen yaitu melakukan *pretest* pada sampel sebagai langkah awal untuk mengetahui tingkat etos kerja siswa, kemudian diberikan perlakuan (*treatment*) berupa teknik permainan simulasi dalam layanan bimbingan kelompok, dan setelah itu sampel penelitian diberikan *posttest.* Hal ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan tingkat etos kerja siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*).

Tasmara (dalam Endrianto, 2021) menyampaikan bahwa etos kerja merupakan bagian dari tata nilai yang dimiliki seseorang yang akan tampak dalam sikap dan tingkah lakunya. Ada 4 ciri-ciri etos kerja menurut Tasmara, yaitu disiplin, kejujuran, tanggung jawab, dan percaya diri. 4 ciri-ciri ini dijadikan peneliti sebagai indikator untuk meneliti etos kerja yang dimiliki oleh siswa kelas X di SMK Negeri 2 Tarakan. Setelah melaksanakan *pretest* kepada siswa kelas X, mendapatkan hasil yaitu ada siswa yang memiliki etos kerja rendah. Maka dari itu, bisa diberikan layanan bimbingan kelompok untuk membantu siswa meningkatkan etos kerja rendah yang dimiliki.

Bimbingan kelompok merupakan layanan bimbingan yang dilaksanakan dalam suatu kelompok dengan memanfaatkan dinamika kelompok sehingga anggota dapat mengembangkan potensi diri sekaligus memperoleh manfaat dari pembahasan topik masalah (Prayitno & Amti, 2018), yang mana topik dibahas dalam penelitian ini adalah etos kerja rendah yang dimiliki siswa.

Ada beberapa teknik yang dapat diterapkan dalam layanan bimbingan kelompok salah satunya adalah teknik permainan. Teknik permainan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah teknik permainan simulasi. Teknik permainan simulasi ini dapat dijadikan sebagai salah satu teknik dalam layanan bimbingan kelompok, baik sebagai selingan maupun wahana yang memuat materi pembinaan atau materi layanan tertentu (Romlah dalam Saparida, 2020).

Pada permainan simulasi yang dilakukan peneliti, telah diselipkan materi terkait etos kerja yang ada dalam indikator penelitian ini, sehingga tujuan meningkatkan etos kerja siswa menjadi terwujud sesudah dilakukan pemberian perlakuan (*treatment*) dilaksanakan, hal tersebut terbukti dari perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini. Teknik permainan simulasi dilaksanakan sebanyak 8 kali pertemuan, setiap pertemuan untuk pelaksanaan *treatment*nya dialokasikan selama satu jam pelajaran atau 1x45 menit.

Dalam proses pelaksanaan penelitian ini, melalui penerapan teknik permainan simulasi dapat menciptakan kesan yang baik dan menyenangkan kepada siswa yang menjadi sampel dalam penelitian. Para siswa selalu menunjukkan antusias yang baik dalam mengerjakan tiap permainan yang diberikan kepada mereka.

Layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi telah selesai dilaksanakan di SMK Negeri 2 Tarakan, kegiatan layanan ini dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, yaitu untuk meningkatkan etos kerja siswa. Secara keseluruhan siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini mampu mengikuti semua tahap-tahap dalam layanan bimbingan kelompok yang telah

Received: 1/11/2023 | Revised: 3/12/2023 | Accepted: 25/12/2023

DOI: VOL. 01 NOMOR 01 TAHUN 2024
p-ISSN:
e-ISSN:

dilaksanakan, mulai dari tahap awal (pembukaan); tahap peralihan (transisi); tahap inti; serta tahap pengakhiran. Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil analisis deskriptif pada skor *prestest* dan *posttest*, menunjukkan terdapat kenaikan nilai terhadap etos kerja pada setiap siswa. Hasil rata-rata pada *pretest* menunjukkan sebesar 98,62. Sedangkan pada *posttest* menunjukkan sebesar 161,25. Maka artinya, rata-rata antara data *pretest* dan *posttest* ada peningkatan sebesar 62,63. Hal ini menunjukkan terjadinya peningkatan etos kerja siswa sesudah diberikan perlakuan (*treatment*) berupa teknik permainan simulasi dalam layanan bimbingan kelompok.

Penelitian ini juga semakin diperkuat dengan adanya beberapa hasil dari penelitian terdahulu yang memiliki judul penelitian serupa, yaitu penelitian oleh Dewi (2019), dengan judul "Pengaruh Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Tradisional Kalimantan untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa SMPN 2 Pulau Derawan". Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh penerapan bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional Kalimantan untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa kelas IX SMP Negeri 2 Pulau Derawan tahun pelajaran 2019/2020.

Selanjutnya penelitian oleh Utomo, dkk (2018), dengan judul penelitian "Penggunaan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Regulasi Emosi Siswa". Hasil penelitian berupa perhitungan dengan menggunakan analisis data menggunakan uji Wilcoxon Matched Pairs Test, diperoleh zhitung = -2,527< ztabel = 1,645 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Kesimpulan penelitian menggunakan layanan bimbingan kelompok teknik permainan dapat dipergunakan untuk meningkatkan kemampuan regulasi emosi pada siswa kelas X MIA SMA Muhammadiyah 1 Way Jepara Lampung Timur tahun pelajaran 2017/2018.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dengan judul "Pengaruh Teknik Permainan Simulasi dalam Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Etos Kerja Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Tarakan", diperoleh hasil dari etos kerja siswa kelas X SMK Negeri 2 Tarakan sebelum diberikan perlakuan (*treatment*), berada pada kategori rendah sebanyak 8 orang siswa dengan presentase 100%. Hasil etos kerja siswa kelas X SMK Negeri 2 Tarakan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*) berada pada kategori sangat tinggi sebanyak 5 orang siswa dengan presentase 62,5%, dan berada pada kategori tinggi sebanyak 3 orang siswa dengan presentase 37,5%. Maka dari itu, dapat diperoleh kesimpulan berdasarkan hasil perhitungan uji *Paired Samples T-Test* dengan bantuan aplikasi program SPSS 22.0 for windows, menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) adalah sebesar 0,000<0,05. Sebagaimana dasar pengambilan keputusan, maka Ho ditolak dan Ha diterima. Sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan dari rata-rata etos kerja siswa antara pretest dan posttest. Maka dari itu, artinya terdapat pengaruh penerapan teknik permainan simulasi dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan etos kerja siswa kelas X SMK Negeri 2 Tarakan.

DAFTAR PUSTAKA

Andani, E. W., Handayani, A., & Setiawan, A. 2019. Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi Untuk Meningkatkan Manajemen Waktu Siswa Kelas X SMA Kartika III-1 Banyubiru. *Pedagogik Jurnal Pendidikan*. 14 (2): 8-19.

Anggraeni, N. A., Kholili, M. I., & Makhmudah, U. 2019. Kemanjuran Teknik Permainan Simulasi untuk Meningkatkan Self-Esteem Siswa SMK. *Jurnal Psikoedukasi dan Konseling*. 3 (2): 68-76.

Ardila, R. M., Nurhasanah, & Salimi, M. 2017. Pendidikan Karakter Tanggung Jawab dan

Received: 1/11/2023 | Revised: 3/12/2023 | Accepted: 25/12/2023

DOI:
p-ISSN:
e-ISSN:

VOL. 01 NOMOR 01 TAHUN 2024

Pembelajarannya di Sekolah. *Jurnal Inovasi Pendidikan*. 1 (1): 79-85.

Ardiyana, R. D., Akbar, Z., & Karnadi, K. 2019. Pengaruh Keterlibatan Orang Tua dan Motivasi Intrinsik dengan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 3(2): 494.

Arikunto, S. 2019. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Aziz, M. F., & Fadhila, S. P. 2023. Disiplin Kinerja Guru Di SMAIT Insan Harapan. *Jurnal Economina*. 2 (7): 1574-1583.

Azwar, S. 2017. *Metode Penelitian Edisi II*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Cahyani, L. I., & Hidayat, M. T. 2023. Tinjauan Pustaka Sistematis: Program Kantin Kejujuran untuk Meningkatkan Karakter Jujur di Sekolah Dasar. *JP2SD (Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar)*. 11 (1): 84-94.

Cahyono, T. 2021. *Manajemen Bimbingan dan Konseling di Sekolah. Surabaya*. Jawa Timur: CV. Kanaka Media.

Desriana, B. 2019. Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi Terhadap Kepercayaan Diri. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*. 2 (3): 386-394.

Endrianto, T. 2021. Pengaruh Etos Kerja Terhadap Kinerja Pegawai di Kecamatan Kalidoni Kota Palembang. *Jurnal Administrasi*. 3 (1): 46-57.

Geldard, K., & Geldard, D. 2011. *Konseling Anak-Anak Panduan Praktik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Gibson, Mitchell, & Marianne. 2011. *Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Haliza, R. N., & Nugrahani, R. F. 2021. Metode Role Play Terhadap Kepercayaan Diri Siswa. *Psikodinamika: Jurnal Literasi Psikologi*. 1(2): 133-142.

Ismail, A. 2006. *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.

Kurniasih, I. 2012. *Kumpulan Permainan Interaktif untuk Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Yogyakarta: Cakrawala.

Lathifah, & Nurqoidah. 2018. Pengaruh Teknik Bimbingan Kelompok Terhadap Perencanaan Karier Siswa Kelas IX MTS Hasanuddin Sidoarjo. *Jurnal Helper*. 3 (2): 1-11.

Masnipal. 2013. *Siap Menjadi Guru Paud Profesional*. Jakarta: Gramedia.

Mayke, S. T. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.

Nursalim, M., & Sari, E. M. 2014. Penerapan Bimbingan Kelompok untuk Kemantapan Pilihan Karier Siswa Kelas X-3 SMA Sunan Drajat Sugio-Lamongan. *Jurnal BK*. 4 (3): 1-6.

Prayitno. 2017. *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Prayitno, & Amti. 2018. *Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.

Putra, S. 2019. Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Sikap Kedisiplinan Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sosial Humaniora*. 4 (1): 493-500.

Qurrota'ayun, B. I. 2020. Peningkatan Kontrol Diri Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi Pada Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Konseling Gusjigang*. 6 (1): 14-23.

Romlah, T. 2001. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok.* Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang.

Saparida, R., Sobari, T., & Alawiyah, T. 2020. Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Sikap Belajar Siswa SMP Kelas IX. *Jurnal Fokus*. 3 (6): 228-237.

Sarika, S., Haloho, B., & Napitu, U. 2023. Upaya Guru Mata Pelajaran Ips Terpadu Dalam Menanamkan Karakter Disiplin Dan Tanggung Jawab Siswa. *Jurnal Pendidikan Mandala*. 8 (2): 668-675.

Received: 1/11/2023 | **Revised: 3/12/2023** | **Accepted: 25/12/2023**

DOI: **VOL. 01 NOMOR 01 TAHUN 2024**
p-ISSN:
e-ISSN:

Savitri, Christina Amanda. 2022. *Bahan Ajar Etos Kerja*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukardi, D. K. 2008. *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.

Suryani, E. L. 2022. Peningkatan Disiplin dan Hasil Belajar Melalui Model Discovery Learning. *NIRWASITA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 2 (4): 93-100.

Suwarjo, & Eliasa. 2011. *55 Permainan dalam Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Paramitra.

Wibowo, M. E. 2019. *Konseling Kelompok Perkembangan*. Semarang: UNNES Press.

Winkel, W., & Hastuti, S. 2013. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.