

---

|                  |                 |                   |                   |
|------------------|-----------------|-------------------|-------------------|
| Article History: | Submission      | Accepted          | Published         |
|                  | June 11th, 2026 | August 29th, 2026 | August 31st, 2026 |

---

## **EFEKTIVITAS LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK *SIMULATION GAME* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN *PROBLEM SOLVING* SISWA KELAS IX**

*Salzabila Rizkiana Putri*<sup>1</sup>, *Arri Handayani*<sup>2</sup>, *MA Primaningrum Dian*<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas PGRI Semarang; Jl. Sidodadi Timur No. 24 Semarang, Karang  
Tempel, Kec. Semarang Timur, Kota Semarang, Jawa Tengah 50232, telp  
(024)8316377

e-mail: [salzabilarizkiana16@gmail.com](mailto:salzabilarizkiana16@gmail.com)

**Abstract.** *This study aims to determine the effectiveness of group guidance services using simulation games in improving the problem-solving skills of ninth-grade students at SMP Negeri 9 Semarang. This study used an experimental method with a quasi-experimental design and a two-group pretest-posttest model. The subjects were divided into two groups: an experimental group that received treatment and a control group that did not receive treatment. The results of the Independent Sample t-test analysis showed a t-value of -2.192 with a significance level of  $0.037 < 0.05$ , indicating a significant difference between the experimental and control groups. The average problem-solving score increased from 66% to 83% with an increase of 17%. These findings indicate that group counseling services using simulation games are effective in improving students' problem-solving skills. Therefore, this technique can serve as an alternative counseling strategy in schools to foster students' critical, creative, and collaborative thinking skills.*

**Keywords:** *group guidance, simulation game, problem solving.*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game* dalam meningkatkan kemampuan *problem solving* peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *quasi experimental model two group pretest-posttest design*. Subjek penelitian dibagikan menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Hasil analisis menggunakan *Independent Sample t-test* menunjukkan nilai  $t + -2,192$  dengan signifikansi  $0,037 < 0,05$  yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Rata-rata skor kemampuan *problem solving* meningkat dari 66% menjadi 83% atau terdapat peningkatan sebesar 17%. Hasil ini menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game* efektif dalam meningkatkan kemampuan *problem solving* siswa. Oleh karena itu, teknik ini dapat dijadikan alternatif strategi bimbingan di sekolah untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif peserta didik.

**Kata kunci:** *bimbingan kelompok, simulation game, problem solving*

|                  |                 |                   |                   |
|------------------|-----------------|-------------------|-------------------|
| Article History: | Submission      | Accepted          | Published         |
|                  | June 11th, 2026 | August 29th, 2026 | August 31st, 2026 |

---

## A. PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peran penting dalam perkembangan peserta didik baik dari aspek intelektual, emosional, maupun sosial. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan hidup, dan kemampuan memecahkan masalah sesuai kebutuhan zaman. Proses pembelajaran yang efektif tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga memperhatikan kondisi internal dan eksternal peserta didik. Menurut (Erlis & Arif, 2022) keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari pencapaian hasil belajar yang baik, penerapan materi dalam kehidupan sehari-hari, kemampuan berargumentasi, serta munculnya ide-ide kreatif dalam menyelesaikan masalah.

Namun keberhasilan pembelajaran tidak selalu tercapai karena peserta didik seringkali menghadapi berbagai permasalahan baik dari dalam diri maupun dari lingkungan. Wijayanti (2020) menjelaskan bahwa permasalahan yang kerap muncul antara lain ketidakmampuan memahami materi, rendahnya partisipasi dalam kerja kelompok, kebiasaan mencontek, serta kesulitan menyelesaikan tugas. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa peserta didik masih memiliki kemampuan pemecahan masalah yang rendah, padahal kemampuan ini penting untuk membantu mereka menghadapi berbagai tantangan akademik maupun sosial.

Menurut Sanjaya (dalam Maulidya 2018) Kemampuan pemecahan masalah merupakan proses mental dan intelektual dalam menemukan serta memecahkan masalah berdasarkan informasi yang akurat. Menurut Wijayanti (2020) peserta didik yang memiliki kemampuan pemecahan masalah cenderung mampu berpikir kritis, mengambil keputusan tepat, dan menyesuaikan diri dengan berbagai situasi. Namun kenyataannya, pola pembelajaran yang bersifat satu arah

|                  |                 |                   |                   |
|------------------|-----------------|-------------------|-------------------|
| Article History: | Submission      | Accepted          | Published         |
|                  | June 11th, 2026 | August 29th, 2026 | August 31st, 2026 |

---

membuat peserta didik kurang terlatih untuk mengidentifikasi masalah dan menentukan solusi yang tepat, sehingga ide-ide kreatif dan kemampuan berpikir kritis sulit berkembang.

Kondisi serupa ditemukan di SMP Negeri 9 Semarang berdasarkan hasil analisis Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD) tahun 2024 yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik kelas IX belum mampu menyelesaikan konflik dengan baik. Observasi dan wawancara menunjukkan adanya perilaku seperti mencontek, enggan menyelesaikan tugas sulit, persaingan tidak sehat dalam hal akademik, dan kurangnya partisipasi dalam kelompok. Hal ini menunjukkan perlunya layanan yang dapat membantu peserta didik meningkatkan kemampuan pemecahan masalah secara efektif.

Salah satu layanan yang dapat digunakan adalah bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game*. Menurut Melianasari (2016), bimbingan kelompok merupakan bantuan terhadap individu dalam situasi kelompok untuk mengembangkan kemampuan sosial dan pengambilan keputusan. Menurut Mubarokah (2019) teknik *simulation game* memungkinkan peserta didik belajar melalui suasana bermain yang merefleksikan situasi nyata.

Penelitian sebelumnya yang dilakukam Salmiati & Amiruddin (2017) menunjukkan bahwa teknik ini efektif meningkatkan kemampuan penyelesaian konflik. Penelitian lain yang dilakukan Burhanuddin (2022) juga menunjukkan bahwa teknik *simulation game* efektif meningkatkan kemampuan penyelesaian konflik. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian berjudul “Efektivitas Bimbingan Kelompok Teknik *Simulation Game* Untuk Meningkatkan Kemampuan *Problem Solving* Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 9 Semarang guna

|                  |                 |                   |                   |
|------------------|-----------------|-------------------|-------------------|
| Article History: | Submission      | Accepted          | Published         |
|                  | June 11th, 2026 | August 29th, 2026 | August 31st, 2026 |

---

memberikan kontribusi layanan terhadap pengembangan layanan bimbingan dan konseling di sekolah.

## B. LANDASAN TEORI

### 1. *Problem Solving*

#### a. *Pengertian Problem Solving*

Pemecahan masalah atau penyelesaian masalah secara semantik berarti upaya mencari jalan keluar dari suatu kesulitan atau situasi yang tidak memiliki jawaban langsung. Polya (dalam Agusta 2020) menjelaskan bahwa penyelesaian masalah merupakan usaha jalan keliar dari kesulitan melalui serangkaian langkah berpikir sistematis. Dalam konteks pendidikan, kemampuan ini sangat penting karena mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, analitis, dan mandiri dalam menghadapi berbagai permasalahan.

Polya melalui bukunya *How to Solve It* menjelaskan bahwa kemampuan pemecahan masalah adalah aktivitas intelektual tingkat tinggi yang mencakup empat tahapan, yaitu memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan rencana, meninjau kembali hasil. Proses ini membantu individu dalam menyesuaikan strategi berdasarkan karakteristik masalah yang dihadapi. Pemecahan masalah melibatkan penggunaan konsep dan aturan dalam situasi baru yang belum pernah dialami sebelumnya, sehingga menuntut kemampuan berpikir fleksibel dan adaptif.

Menurut Maulidya (2018) pemecahan masalah sering kali disamakan dengan pengambilan keputusan, padahal keduanya berbeda. Pengambilan keputusan berkaitan dengan pemilihan alternatif yang sudah tersedia dan

|                  |                 |                   |                   |
|------------------|-----------------|-------------------|-------------------|
| Article History: | Submission      | Accepted          | Published         |
|                  | June 11th, 2026 | August 29th, 2026 | August 31st, 2026 |

---

biasanya didasarkan pada otoritas tertentu. Sementara itu pemecahan masalah fokus pada proses menemukan solusi atas situasi yang belum memiliki jawaban pasti. Lubis (dalam Maulidya 2018) menambahkan bahwa pemecahan masalah dalam konteks konseling merupakan upaya konselor membantu klien memecahkan masalah melalui pendekatan psikologis.

Bransford dan Stein memperkenalkan model IDEA (*Identify, Define, Explore, Act, Look Back*) sebagai kerangka berpikir sistematis dalam proses pemecahan masalah. Model ini menekankan pentingnya analisis kemampuan, sintesis, dan evaluasi dalam pemecahan masalah. Melalui pendekatan ini, peserta didorong untuk berpikir kritis dan kreatif, serta memberikan efektivitas solusi yang telah diterapkan. Dengan demikian, pemecahan masalah tidak hanya membantu menemukan jawaban, tetapi juga melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Pembelajaran berbasis pemecahan masalah dapat membekali peserta didik dengan keterampilan hidup yang esensial agar mampu beradaptasi dengan perubahan lingkungan. Sejalan dengan itu, Syarif (2019) menyatakan bahwa pemecahan masalah merupakan proses kreatif dan inovatif dalam menemukan solusi melalui eksplorasi berbagai alternatif dan pengujian hipotesis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemecahan masalah adalah serangkaian proses berpikir yang kritis, sistematis, dan kreatif dalam menemukan solusi terhadap situasi baru dengan menerapkan pengetahuan, menganalisis alternatif, serta menyebarkan strategi yang digunakan.

#### **b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan *Problem Solving***

Dalam proses penyelesaian masalah, individu tidak hanya mengandalkan kemampuan kognitif semata, tetapi juga dipengaruhi oleh

|                  |                 |                   |                   |
|------------------|-----------------|-------------------|-------------------|
| Article History: | Submission      | Accepted          | Published         |
|                  | June 11th, 2026 | August 29th, 2026 | August 31st, 2026 |

---

berbagai faktor yang saling berkaitan. Selain faktor kognitif, kreativitas juga menjadi elemen penting dalam problem solving. Menurut Solso (2017) kreativitas memungkinkan individu untuk melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda dan menghasilkan berbagai alternatif solusi. Individu yang kreatif memiliki fleksibilitas berpikir yang tinggi, mampu beradaptasi terhadap perubahan situasi, serta lebih terbuka terhadap ide-ide baru. faktor afektif seperti motivasi, kepercayaan diri, dan emosi turut mendukung munculnya kreativitas dalam proses pemecahan masalah.

Menurut Muhid (2023), terdapat faktor penghambat dalam *problem solving*, seperti *functional fixedness*, *mental set*, *perceptual added frame*, *irrelevant information*, dan *ill define problems*. Hambatan-hambatan ini dapat membatasi kemampuan individu dalam berpikir fleksibel dan menemukan solusi efektif. Oleh karena itu, keberhasilan *problem solving* sangat dipengaruhi oleh keseimbangan antara kemampuan kognitif, afektif, serta kemampuan regulatif individu dalam mengelola strategi berpikirnya.

### **c. Indikator Kemampuan Problem Solving**

Indikator kemampuan *problem solving* mencerminkan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan kreatif yang diperlukan individu dalam menyelesaikan berbagai permasalahan. Menurut beberapa ahli, kemampuan ini mencakup aspek memahami masalah menguraikan langkah-langkah penyelesaian, serta menggunakan prosedur dan konsep yang relevan secara tepat. Kemampuan *problem solving* menerapkan berbagai prosedur yang tepat, penguasaan konsep yang relevan, serta keterampilan dalam memanipulasi informasi, mengenali kesamaan dan perbedaan situasi, dan menganalisis informasi.

|                  |                 |                   |                   |
|------------------|-----------------|-------------------|-------------------|
| Article History: | Submission      | Accepted          | Published         |
|                  | June 11th, 2026 | August 29th, 2026 | August 31st, 2026 |

---

Sejalan dengan itu, Wafom dkk. (2023) menambahkan bahwa kemampuan *problem solving* juga mencakup proses mengidentifikasi masalah, merencanakan langkah-langkah penyelesaian, melaksanakan rencana penyelesaian, serta melakukan evaluasi. Berdasarkan pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa indikator kemampuan *problem solving* meliputi empat aspek utama, yaitu kemampuan memahami dan menganalisis permasalahan merancang strategi penyelesaian yang tepat, menerapkan strategi tersebut secara sistematis, serta melakukan refleksi dan evaluasi terhadap hasil untuk memperbaiki proses penyelesaian di masa mendatang.

## **2. Layanan Bimbingan Kelompok**

### **a. Pengertian Layanan Bimbingan Kelompok**

Bimbingan Kelompok merupakan layanan bimbingan yang diberikan dalam suasana kelompok dengan tujuan membantu individu mengembangkan dirinya secara optimal melalui proses interaksi dan partisipasi aktif. Menurut Melianasari (2016), bimbingan kelompok merupakan proses pemberian bantuan kepada individu melalui suasana kelompok yang memungkinkan setiap anggota untuk berpartisipasi aktif dan berbagi pengalaman dalam mengembangkan wawasan, sikap, serta keterampilan yang diperlukan untuk mencegah timbulnya masalah maupun mendukung pengembangan pribadi. Dalam prosesnya, individu juga mempelajari keterampilan sosial seperti empati, mendengarkan aktif, dan mengambil keputusan yang efektif.

Sementara itu, Kumara (2017) menjelaskan bahwa bimbingan kelompok dilaksanakan melalui interaksi dalam situasi, proses, dan kegiatan yang berlangsung dalam dinamika kelompok. Pelaksanaannya dilakukan secara

|                  |                 |                   |                   |
|------------------|-----------------|-------------------|-------------------|
| Article History: | Submission      | Accepted          | Published         |
|                  | June 11th, 2026 | August 29th, 2026 | August 31st, 2026 |

---

terstruktur dengan memanfaatkan aktivitas kelompok sebagai media untuk memberikan bantuan kepada individu yang tergabung di dalamnya. Sejalan dengan pendapat tersebut interaksi dalam kelompok berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif, di mana setiap anggota dapat saling berkomunikasi, berbagi pengalaman, dan memberikan umpan balik yang konstruktif. Berdasarkan pandangan para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok merupakan layanan bimbingan yang memanfaatkan dinamika dan interaksi antar anggota sebagai sarana utama untuk membatntu perkembangan individu baik secara pribadi maupun sosial.

#### **b. Tujuan Layanan Bimbingan Kelompok**

Menurut Hartanti (2022), layanan bimbingan kelompok secara umum bertujuan untuk mengembangkan kemampuan bersosialisasi peserta didik, khususnya dalam hal keterampilan berkomunikasi. Layanan ini mendorong pertumbuhan aspek emosional, kognitif, dan sosial seperti perasaan, pikiran, persepsi, wawasan, serta sikap yang mendukung terbentuknya perilaku efektif, baik dalam komunikasi verbal maupun non verbal. Melalui kegiatan kelompok, peserta dilatih untuk berani mengemukakan pendapat, menyampaikan pendapat secara terbuka, menjalin hubungan yang akrab dengan anggota kelompok, serta mengembangkan kemampuan mengendalikan diri dan menumbuhkan tanggung rasa terhadap orang lain. Dengan demikian, bimbingan kelompok berperan penting dalam membentuk keterampilan sosial dan kemampuan memahami diri dalam konteks hubungan sosial.

|                  |                 |                   |                   |
|------------------|-----------------|-------------------|-------------------|
| Article History: | Submission      | Accepted          | Published         |
|                  | June 11th, 2026 | August 29th, 2026 | August 31st, 2026 |

---

Sementara itu Iswatun Hasanah dkk. (2017) menyatakan bahwa tujuan bimbingan kelompok mencakup pengembangan kemampuan berkomunikasi yang efektif, peningkatan keterampilan bersosialisasi, serta terbentuknya kerjasama yang harmonis antaranggota kelompok. Sejalan dengan itu, Romlah (dalam Susanto, 2018) menegaskan bahwa bimbingan kelompok juga memiliki fungsi terapeutik, yaitu memberikan peluang bagi siswa untuk mempelajari berbagai hal terkait bidang pendidikan, karir, dan kehidupan pribadi, sekaligus menjadi layanan yang efisien dan mendukung efektivitas bimbingan kelompok. Berdasarkan pandangan para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok bertujuan mengembangkan pemahaman diri dan orang lain, membentuk hubungan interpersonal yang positif, serta berfungsi sebagai sarana terapeutik yang efektif dalam membantu peserta didik mengatasi permasalahan pribadi, sosial, dan akademik.

### **c. Tahap-Tahap Layanan Bimbingan Kelompok**

Setiap tahapan dalam pelaksanaan bimbingan kelompok mempunyai peran penting dalam membangun dinamika kelompok yang efektif dan mendukung tercapainya tujuan layanan. Kumara (2017) mengemukakan lima tahapan dalam bimbingan kelompok, yaitu pembentuka, peralihan, kegiatan, penyimpulan, dan penutupan yang masing-masing memiliki fungsi membangun kekompakan, mengarahkan kegiatan, membahas topik inti, merefleksikan hasil, serta menutup kegiatan dengan rencana tindak lanjut. Sementara itu, Hallen (dalam Iswatun Hasanah et al., 2017) membagi tahapan bimbingan kelompok menjadi empat, yakni pembukaan, peralihan, inti, dan pengakhiran, dengan penekanan pada peran pemimpin kelompok dalam

|                  |                 |                   |                   |
|------------------|-----------------|-------------------|-------------------|
| Article History: | Submission      | Accepted          | Published         |
|                  | June 11th, 2026 | August 29th, 2026 | August 31st, 2026 |

---

menciptakan suasana kondusif dan melibatkan anggota secara aktif. Berdasarkan pandangan para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa tahapan bimbingan kelompok merupakan proses sistematis yang berlangsung secara bertahap, dimulai dari pembentukan hingga pengakhiran, guna menciptakan kelompok yang dinamis, suportif, dan efektif dalam mencapai perubahan positif bagi peserta.

#### **d. Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Teknik *Simulation Game***

*Simulation game* merupakan perpaduan antara unsur permainan dan simulasi yang berfungsi sebagai media pembelajaran interaktif. Permainan mencakup aktivitas yang melibatkan dua orang atau lebih dengan tujuan tertentu dan aturan yang telah disepakati, sedangkan simulasi menirukan situasi nyata untuk tujuan pembelajaran atau pelatihan. Dalam konteks bimbingan kelompok, *simulation game* menjadi kegiatan yang bersifat dukatif dan partisipatif karena menggabungkan unsur bermain dan diskusi dalam suasana kelompok.

Menurut Burhanuddin (2022), latihan simulasi membantu peserta didik mengembangkan keterampilan dalam menyelesaikan konflik melalui peran serta dalam aktivitas bermain peran dan diskusi kelompok. Kegiatan ini memungkinkan peserta mempraktikkan situasi kehidupan nyata secara terarah dan terkendali, sehingga meningkatkan kemampuan mereka dalam berpikir kritis, bekerja sama, dan mengambil keputusan. Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game* dilakukan secara bertahap agar prosesnya efektif dan terarah.

|                  |                 |                   |                   |
|------------------|-----------------|-------------------|-------------------|
| Article History: | Submission      | Accepted          | Published         |
|                  | June 11th, 2026 | August 29th, 2026 | August 31st, 2026 |

---

Terdapat empat tahapan dalam penerapan teknik ini, yaitu tahap awal, peralihan, inti, dan akhir. Pada tahap awal, pemimpin kelompok memperkenalkan kegiatan, menjelaskan tujuan, serta aturan main, dan membangun suasana yang nyaman. Tahap peralihan berfokus pada mengatasi kecanggungan dan menyiapkan anggota untuk berpartisipasi aktif melalui kegiatan seperti ice breaking dan diskusi ringan.

Selanjutnya, tahap inti merupakan pelaksanaan *simulation game* sebagai sarana melatih perilaku dan keterampilan, dimana menurut Brunet (dalam Burhanuddin, 2022), pemimpin kelompok menyediakan, situasi masalah, mengarahkan simulasi, serta membimbing proses refleksi dan penyimpulan hasil kegiatan. Tahap akhir menjadi penutup kegiatan dengan penarikan kesimpulan, pemberian motivasi, serta perencanaan tindak lanjut agar peserta dapat menerapkan hasil pembelajaran dalam kehidupan nyata.

### C. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif, yang bertujuan untuk mengukur efektivitas layanan bimbingan kelompok teknik *simulation game* dalam meningkatkan kemampuan *problem solving* siswa kelas IX SMP Negeri 9 Semarang. Penelitian ini menggunakan desain *Quasi Experimental Design* dengan model *Two Group Pretest-Posttest*, di mana kelompok eksperimen diberikan perlakuan sedangkan kelompok kontrol tidak. Selanjutnya, hasil *pretest* dan *posttest* dibandingkan untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan. Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti mengamati perubahan kemampuan siswa secara lebih objektif melalui analisis data numerik yang diolah secara statistik.

---

|                  |                 |                   |                   |
|------------------|-----------------|-------------------|-------------------|
| Article History: | Submission      | Accepted          | Published         |
|                  | June 11th, 2026 | August 29th, 2026 | August 31st, 2026 |

---

#### D. HASIL PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game* dalam meningkatkan kemampuan problem solving siswa kelas IX SMP Negeri 9 Semarang. Untuk menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian, dilakukan uji hipotesis menggunakan analisis Independent Sample t-test terhadap data hasil posttest setelah diberikan perlakuan (*treatment*) pada kelompok eksperimen. Selanjutnya, hasil analisis menunjukkan bahwa nilai t-hitung = -2,192 dengan df = 28 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar  $0,037 < 0,05$ . Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Nilai Mean Difference = -12,867 menandakan bahwa rata-rata skor kemampuan problem solving kelompok eksperimen lebih tinggi sebesar 12,87 poin dibandingkan kelompok kontrol. Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game* efektif untuk meningkatkan kemampuan *problem solving* siswa kelas IX Negeri 9 Semarang.

|       |                             | Independent Samples Test                |      |                              |        |                 |                 |                       |                                           |       |
|-------|-----------------------------|-----------------------------------------|------|------------------------------|--------|-----------------|-----------------|-----------------------|-------------------------------------------|-------|
|       |                             | Levene's Test for Equality of Variances |      | t-test for Equality of Means |        |                 |                 |                       |                                           |       |
|       |                             | F                                       | Sig. | t                            | df     | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference |       |
| nilai | Equal variances assumed     | .508                                    | .482 | -2.192                       | 28     | .037            | -12.867         | 5.870                 | -24.891                                   | -.843 |
|       | Equal variances not assumed |                                         |      | -2.192                       | 24.498 | .038            | -12.867         | 5.870                 | -24.969                                   | -.765 |

#### E. PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dalam kemampuan *problem solving* setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game*. Peningkatan rata-rata skor pada kelompok eksperimen membuktikan bahwa teknik

|                  |                 |                   |                   |
|------------------|-----------------|-------------------|-------------------|
| Article History: | Submission      | Accepted          | Published         |
|                  | June 11th, 2026 | August 29th, 2026 | August 31st, 2026 |

---

ini efektif dalam meningkatkan kemampuan *problem solving* siswa. Temuan ini menggambarkan adanya perubahan positif dalam perilaku, pola pikir, serta kemampuan siswa dalam menghadapi dan menyelesaikan permasalahan secara mandiri.

Sejalan dengan pendapat Winkel (2019) bimbingan kelompok dapat menjadi media yang efektif untuk mengembangkan potensi dan keterampilan peserta didik, khususnya dalam hal pemecahan masalah. Melalui interaksi kelompok, peserta didik tidak hanya belajar mengemukakan pendapat dan mengekspresikan diri, tetapi juga memahami berbagai sudut pandang dari teman sebaya. Ketika teknik *simulation game* diterapkan, proses bimbingan menjadi lebih menarik karena siswa dapat berlatih menghadapi situasi problematik secara langsung dalam bentuk permainan yang terstruktur dan mendidik.

Menurut Syammari dan Basuki (2022), *simulation game* terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan *problem solving* melalui pengalaman belajar yang interaktif dan kontekstual. Hal ini juga didukung oleh penelitian Salmiati dan Amiruddin (2017) yang menemukan bahwa penerapan *simulation game* dalam layanan bimbingan kelompok dapat meningkatkan aktivitas positif siswa dalam menyelesaikan konflik. Dengan demikian, teknik ini tidak hanya berperan dalam peningkatan aspek kognitif, tetapi juga dalam membangun keterampilan sosial dan emosional peserta didik.

Melalui aktivitas permainan yang menyerupai situasi nyata, siswa dilatih untuk berpikir kritis, berempati, dan menilai konsekuensi dari setiap tindakan yang diambil. Proses ini membantu mereka belajar menemukan solusi atas masalah dengan cara reflektif dan kolaboratif. Penerapan teknik *simulation game* dalam layanan bimbingan kelompok juga menciptakan suasana pembelajaran yang aktif,

|                  |                 |                   |                   |
|------------------|-----------------|-------------------|-------------------|
| Article History: | Submission      | Accepted          | Published         |
|                  | June 11th, 2026 | August 29th, 2026 | August 31st, 2026 |

---

menyenangkan, serta mendorong keterlibatan penuh siswa dalam pemecahan masalah.

Namun meskipun layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game* terbukti efektif, tingkat efektivitasnya masih tergolong rendah, yaitu sebesar 17%. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruhnya belum optimal, kemungkinan disebabkan oleh keterbatasan waktu pelaksanaan, tingkat partisipasi siswa yang bervariasi, serta perbedaan kemampuan awal dalam memahami instruksi permainan. Selain itu, beberapa siswa masih terlihat pasif dan membutuhkan bimbingan lebih intensif untuk dapat memahami makna dari aktivitas simulasi. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan dalam perencanaan dan pelaksanaan layanan agar teknik *simulation game* dapat memberikan hasil yang lebih maksimal pada penelitian selanjutnya.

## F. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IX SMP Negeri 9 Semarang. Efektivitas ini ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata dari hasil pretest sebesar 66% menjadi 83% pada hasil *posttest*, dengan selisih peningkatan sebesar 17%. Hasil ini mengindikasikan bahwa penerapan teknik simulasi permainan memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan siswa dalam memecahkan masalah.

Menurut Winkel (2019) layanan bimbingan kelompok berperan penting dalam membantu peserta didik mengembangkan potensi dan keterampilan berpikir kritis. Melalui kegiatan kelompok, siswa dapat belajar berkomunikasi, memahami sudut pandang orang lain, serta bekerja sama dalam menyelesaikan permasalahan. Ketika dikombinasikan dengan

|                  |                 |                   |                   |
|------------------|-----------------|-------------------|-------------------|
| Article History: | Submission      | Accepted          | Published         |
|                  | June 11th, 2026 | August 29th, 2026 | August 31st, 2026 |

---

permainan simulasi pendekatan, proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna karena siswa dilibatkan secara langsung dalam situasi yang menyerupai kondisi nyata.

Hal ini sejalan dengan temuan Syammai dan Basuki (2022) yang menyatakan bahwa permainan simulasi efektif dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan interaktif. Sementara itu, Salmiati dan Amiruddin (2017) juga menegaskan bahwa penerapan simulasi permainan dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa serta membantu mereka belajar memecahkan konflik secara konstruktif. Dengan demikian, teknik ini tidak hanya berfokus pada peningkatan kemampuan kognitif, tetapi juga pada penguasaan keterampilan sosial dan emosional siswa.

Peningkatan kemampuan pemecahan masalah pada kelompok eksperimen mencerminkan keberhasilan teknik permainan simulasi dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Siswa terdorong untuk terlibat secara langsung dalam menemukan solusi dari permasalahan yang dihadapi, serta mampu menerapkan hasil pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang menyatakan bahwa efektivitas layanan bimbingan kelompok teknik *simulation game* untuk meningkatkan kemampuan *problem solving* diterima, sedangkan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan melibatkan jumlah subjek yang lebih luas, menggunakan variabel yang berbeda, atau mengombinasikan teknik lain agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif. Selain itu, peserta didik diharapkan lebih aktif dalam mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game*, agar keterampilan pemecahan masalah yang dimiliki semakin berkembang dan dapat diterapkan dalam konteks sosial maupun akademik.

|                  |                 |                   |                   |
|------------------|-----------------|-------------------|-------------------|
| Article History: | Submission      | Accepted          | Published         |
|                  | June 11th, 2026 | August 29th, 2026 | August 31st, 2026 |

---

## G. DAFTAR RUJUKAN

- Agusta, I. (2020). *Strategi Pemecahan Masalah dalam Pembelajaran Matematika* . Yogyakarta.
- Burhanuddin. (2022). *Efektivitas Teknik Simulasi Game dalam Meningkatkan Kemampuan Penyelesaian Konflik Peserta Didik* . Jurnal Bimbingan dan Konseling, 7(2), 145–153.
- Erlis, N., & Arif, M. (2022). *Hubungan Antara Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama* . Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 11(3), 215–223.
- Hartanti, D. (2022). *Implementasi Layanan Bimbingan Kelompok untuk Keterampilan Sosial Siswa* . Jurnal Konseling Indonesia, 9(1), 50–60.
- Iswatun Hasanah, N., Lestari, D., & Rahmawati, I. (2017). *Pelaksanaan Bimbingan Kelompok dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa* . Jurnal Bimbingan Konseling, 4(2), 87–95.
- Kumara, A. (2017). *Dinamika dan Tahapan dalam Pelaksanaan Bimbingan Kelompok di Sekolah* . Bandung: Alfabeta.
- Maulidya, R. (2018). *Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa dalam Pembelajaran Kontekstual* . Jurnal Inovasi Pendidikan, 9(2), 133–141.
- Melianasari, D. (2016). *Bimbingan Kelompok Sebagai Upaya Pengembangan Diri Siswa di Sekolah* . Jurnal Pendidikan, 8(1), 45–53.
- Muhid, A. (2023). *Hambatan dalam Proses Pemecahan Masalah dan Upaya Mengatasinya* . Jurnal Psikologi dan Konseling, 10(1), 20–29.
- Polya, G. (dalam Agusta, 2020). *How to Solve It* . Princeton University Press.
- Romlah, T. (dalam Susanto, 2018). *Bimbingan dan Konseling Kelompok di Sekolah* . Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Salmiati, & Amiruddin. (2017). *Game Simulasi Efektivitas dalam Meningkatkan Aktivitas Positif Siswa SMP* . Jurnal Bimbingan Konseling, 5(2), 101–110.

|                  |                 |                   |                   |
|------------------|-----------------|-------------------|-------------------|
| Article History: | Submission      | Accepted          | Published         |
|                  | June 11th, 2026 | August 29th, 2026 | August 31st, 2026 |

---

Solso, RL (2017). *Psikologi Kognitif* (edisi ke-8). Boston: Pearson Education.

Syarif, DFT (2019). *Pembelajaran Berbasis Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa* . Jakarta: Rajawali Pers.

Syammari, M., & Basuki, S. (2022). *Pengaruh Permainan Simulasi terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Sekolah Menengah* . Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran, 10(1), 56–67.

Wijayanti, S. (2020). *Analisis Permasalahan Belajar Siswa Sekolah Menengah dan Implikasinya terhadap Bimbingan dan Konseling* . Jurnal Konseling Pendidikan, 8(2), 99–108.

Winkel, WS (2019). *Psikologi Pengajaran* . Yogyakarta: Media Abadi.

Wafom, Y., Nurhayati, T., & Kusuma, D. (2023). *Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah dalam Konteks Pendidikan Abad 21* . Jurnal Ilmu Pendidikan, 15(1), 23–31.