



Teknik Bimbingan Kelompok melalui Metode *Wide game* untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa

E. Sarah Arini Nur Siti Robiah^{1*}, Wiryo Setiana, Sugandi Miharja²

1 Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi,
UIN Sunan Gunung Djati, Bandung

2 Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi,
UIN Sunan Gunung Djati, Bandung

*Email : siti.nurulbermawati@student.uinsgd.ac.id

ABSTRACT

This paper aims to find out processes, obstacles and results of the implementation of the group guidance technique through wide game in extracurricular activities Scouts in MTs An-nur 1 Kp. Karanganyar Mekarmulya Malangbong, Garut. This research used used to the qualitative approach with the deskriptif method. Research result are found suggest that in the process the group guidance techniques through wide this game includes three basic stages of its work, namely, the content of the materials and media used. but in the process there are just obtacles experienced by the patrons and students. After following the activities of the wide game change occurred against the confidence of students in their appearance, communicating in a fringe opinion, taking the decision, cooperate between member groups and in the competition.

Keywords: Group Guidance; Wide Game; Confidence.

ABSTRAK

Penelitian ini mengungkapkan proses, hambatan, dan hasil pelaksanaan teknik bimbingan kelompok melalui metode wide game dalam kegiatan ekstrakurikuler pramuka di MTs An-nur 1 Kp. Karanganyar Desa Mekar Mulya Malangbong Garut. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa prosesn teknik bimbingan kelompok melalui metode wide game ini mencakup tiga hal pokok yaitu tahapan kegiatann, isi materi dan media yang digunakan. Namun dalam prosesnya ada hambatan yang dialami oleh pembina dan siswa saat akan melakukan kegiatan wide game. Setelah mengikuti kegiatan wide game terjadi perubahan terhadap kepercayaan diri siswa dalam berpenampilan, berkomunikasi, mengemukakan pendapat, mengambil keputusan, bekerjasama antar anggota kelompok dan dalam berkompetisi.

Kata kunci: Bimbingan Kelompok; *Wide Game*; Kepercayaan Diri.

PENDAHULUAN

Kepercayaan diri merupakan aspek yang sangat penting bagi seseorang untuk dapat mengembangkan potensinya. Jika seseorang memiliki bekal kepercayaan diri yang baik, maka individu tersebut akan dapat mengembangkan potensinya dengan mantap. Namun jika seseorang memiliki kepercayaan diri yang rendah, maka individu tersebut cenderung menutup diri, mudah frustrasi ketika menghadapi kesulitan, canggung dalam menghadapi orang, dan sulit menerima realita dirinya. Akhir-akhir ini, banyak dikalangan remaja yang kurang percaya diri, sangat sulit untuk dapat mengembangkan diri terutama dalam hal bersosialisasi.

Hal ini dilihat saat mereka berada pada suatu kondisi dan situasi tertentu, sebagai contohnya adalah apabila seorang remaja dihadapkan pada lingkungan yang baru. Gejala kurang percaya diri tersebut muncul ketika dia berbicara atau memulai pembicaraan dengan orang yang baru ia kenal, mudah cemas dan sering salah ucap ketika berbicara. Masalah tersebut harus segera ditangani agar tidak menghambat tumbuh kembangnya dalam bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Akan tetapi tidak semua remaja mengalami rasa kurang percaya diri, banyak juga remaja yang mempunyai rasa percaya diri yang tinggi.

Secara teoritis, ada sejumlah indikasi mengenai kepercayaan diri, bahwa ada sejumlah siswa di MTs An-nur ini yang mengalami gejala kurang percaya diri, dari segi fisik ada siswa yang merasa tidak percaya diri dengan penampilan fisiknya dan ia merasa berbeda dengan orang lain, dari segi letak geografis biasanya siswa yang mukim dipesantren dan berasal dari perkotaan tingkat kepercayaan dirinya lebih tinggi dibanding siswa yang merupakan penduduk asli dari daerah sekitar sekolah. Melihat fenomena kurangnya tingkat kepercayaan diri, salah satu teknik bimbingan untuk anak yang mengalami tingkat kepercayaan diri yang rendah yaitu melalui bimbingan kelompok, dalam kegiatan bimbingan kelompok anak-anak dibimbing untuk bisa melatih kepercayaan diri. Kegiatan ini biasanya diberikan melalui berbagai kegiatan, seperti latihan, permainan, diskusi, dan sosiodrama.

Penelitian ini berpijak pada beberapa teori yaitu: bimbingan, ragam teknik bimbingan, teknik bimbingan kelompok, ekstrakurikuler, pramuka, *wide game* dan kepercayaan diri. Bimbingan menurut Prayitno adalah proses pemberian bantuan yang dilakukan oleh orang yang ahli kepada seorang atau beberapa orang individu, baik anak-anak, remaja, maupun dewasa; agar orang yang dibimbing dapat mengembangkan kemampuan dirinya sendiri dan mandiri dengan memanfaatkan kekuatan individu dan sarana yang ada dan dapat dikembangkan berdasarkan norma-norma yang berlaku (Satriah, 2015:1).

Ada beberapa macam teknik bimbingan yang dapat digunakan untuk membantu perkembangan individu, yaitu konseling, nasihat, bimbingan kelompok, konseling kelompok, dan mengajar bernuansa bimbingan.

(Nurichsan, 2011: 23).

Salah satu teknik bimbingan adalah bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok merupakan bantuan terhadap individu yang dilaksanakan dalam situasi kelompok. Bimbingan kelompok dapat berupa penyampaian informasi ataupun aktivitas kelompok membahas masalah-masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi dan sosial (Nurichsan, 2011: 23). Bimbingan dan konseling kelompok beragam ada yang bersifat informative, ada juga yang bersifat terapeutik. Adapun dalam praktiknya dapat dilakukan melalui berbagai teknik yaitu latihan, permainan, diskusi, dan sosiodrama. Adapun yang menjadi fokus penelitian adalah teknik bimbingan kelompok melalui permainan jadi yang akan dibahas lebih mendalam adalah teknik melalui permainan.

Permainan/games pada awalnya merupakan instrumental dalam memberikan kesempatan kepada anggota masyarakat untuk mempraktikkan menguasai kepedulian kultural dan kebutuhan psikologis yang umum. Kegiatan ekstrakurikuler adalah wahana pengembangan pribadi peserta didik melalui berbagai aktivitas, baik yang terkait langsung maupun tidak langsung dengan materi kurikulum, sebagai bagian tak terpisahkan dari tujuan kelembagaan. Disamping itu, kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang bernilai tambah yang diberikan sebagai pendamping pelajaran yang diberikan secara intrakurikuler, dan tidak hanya sebagai pelengkap suatu proses kegiatan belajar mengajar, tetapi juga sebagai sarana agar siswa memiliki nilai plus, selain pelajaran akademis yang bermanfaat bagi kehidupan bermasyarakat (Sopiatin, 2010: 99).

Kepramukaan merupakan proses pendidikan diluar lingkungan sekolah dan diluar lingkungan keluarga dalam bentuk kegiatan menarik, menyenangkan, sehat, teratur, terarah, praktis yang dilakukan di alam terbuka yang sasaran akhirnya adalah untuk pembentukan watak, akhlak dan budi pekerti luhur. Sedangkan *Wide game* menurut *Scoutbase* adalah permainan besar diluar ruangan dengan wilayah yang relative luas yang diikuti oleh dua atau lebih regu/tim. *Wide game* bersifat permainan kompetisi/pertandingan antar tim atau antar individu, sehingga antara tim yang satu dengan tim yang lain berusaha untuk memenangkan pertandingan. Namun demikian upaya meraih kemenangan tersebut tetap dilakukan dengan cara-cara yang sportif, objektif dan menjunjung tinggi nilai-nilai persaudaraan bakti antar anggota pramuka (Scoutbase, 2016).

Kepercayaan diri merupakan keyakinan akan kemampuan diri sendiri untuk mencapai suatu yang dicita-citakan (Ramadhani, 2008: 115).

Lokasi penelitian beralamat di Kp. Karanganyar, Desa Mekar Mulya, Kec. Malangbong, Kab. Garut. Disana penulis bertemu dengan Kepala sekolah, Pembina Ekstrakurikuler, Pembimbing kegiatan *wide game* dan peserta kegiatan *wide*

game (siswa). Hal ini untuk referensi penunjang selain buku, jurnal, dan internet.

Adapun yang menjadi pertanyaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Bagaimana proses pelaksanaan teknik bimbingan kelompok melalui metode *wide game* dalam kegiatan ekstrakurikuler pramuka di MTs An-nur 1 Kp.Karanganyar Desa Mekar Mulya Kecamatan Malangbong Kabupaten Garut? (2) Bagaimana hambatan dalam pelaksanaan teknik bimbingan kelompok melalui metode *wide game* dalam ekstrakurikuler pramuka di MTs An-nur1 Kp.Karanganyar Desa Mekar Mulya Kecamatan Malangbong Kabupaten Garut? (3) Bagaimana hasil dari pelaksanaan teknik bimbingan kelompok melalui metode *wide game* di MTs An-nur1 Kp.Karanganyar Desa Mekar Mulya Kecamatan Malangbong Kabupaten Garut?

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Deskriptif yang berbasis pada jenis penelitian kualitatif. Disebut sebagai metode deskriptif yaitu sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan, memaparkan dan menjelaskan data-data informasi tentang teknik bimbingan kelompok melalui metode *wide game* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa di MTs An-nur 1. Maksud dari dasar kualitatif adalah bahwa penelitian ini menggunakan asas-asas penelitian kualitatif dimana tidak dipergunakan kaidah-kaidah statistik yang merupakan dasar dari penelitian kuantitatif.

LANDASAN TEORITIS

Bimbingan kelompok merupakan bantuan terhadap individu yang dilaksanakan dalam situasi kelompok. Bimbingan kelompok dapat berupa penyampaian informasi ataupun aktivitas kelompok membahas masalah-masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi dan sosial (Nurichsan, 2011: 23). Dengan demikian, atas dasar pandangan dari Nurichsan tersebut maka bimbingan kelompok adalah proses pemberian bantuan kepada individu yang dilakukan secara berkelompok untuk memberikan informasi kepada siswa mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pribadi, sosial maupun lainnya. Untuk membantu siswa membuat perencanaan dan keputusan hidup yang tepat.

Romlah (2001: 3) mendefinisikan bimbingan kelompok sebagai salah satu teknik bimbingan yang berusaha membantu individu agar dapat mencapai perkembangannya secara optimal sesuai dengan kemampuan, bakat, minat, serta nilai-nilai yang dianutnya dan dilaksanakan dalam situasi kelompok. Bimbingan ke-lompok ditujukan untuk mencegah timbulnya masalah pada siswa dan mengembangkan potensi siswa.

Secara umum menurut Tohirin (2007: 172) layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk pengembangan kemampuan bersosialisasi, khususnya kemampuan berkomunikasi peserta layanan (siswa). Secara lebih khusus, layanan

bimbingan kelompok bertujuan untuk mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang menunjang perwujudan tingkah laku yang lebih efektif, yaitu peningkatan kemampuan berkomunikasi baik verbal maupun nonverbal para siswa. Menurut Dewa Ketut Sukardi dalam Lilis Satriah (2015: 11-12) kegunaan bimbingan dan konseling kelompok adalah: (a) diberikan kesempatan yang luas untuk berpendapat dan membicarakan berbagai hal yang terjadi disekitarnya; (b) memiliki pemahaman yang obyektif, tepat, dan cukup luas tentang berbagai hal yang mereka bicarakan; (c) menimbulkan sikap yang positif terhadap keadaan diri dan lingkungan mereka yang berhubungan dengan hal-hal yang mereka bicarakan dalam kelompok; (d) menyusun program-program kegiatan untuk mewujudkan penolakan terhadap yang buruk dan dukungan terhadap yang baik; (e) melaksanakan kegiatan-kegiatan nyata dan langsung untuk membuahkan hasil sebagaimana yang mereka programkan semula. Dengan demikian, maka kegiatan bimbingan kelompok melalui metode *wide game* sejalan dengan kegunaan dan manfaat diadakannya bimbingan kelompok. Sebab, kegiatan *wide game* ini bermanfaat dan menimbulkan sikap positive kepada siswa dan meningkatkan kepercayaan diri siswa yang telah mengikuti kegiatan *wide game*.

Layanan bimbingan kelompok menurut Tohirin (2007: 172-173) membahas materi atau topik-topik umum baik topik tugas maupun topik bebas. Yang dimaksud topik tugas adalah topik atau pokok bahasan yang diberikan oleh pembimbing (pimpinan kelompok) kepada kelompok untuk dibahas. Sedangkan topik bebas adalah suatu topic atau pokok bahasan yang dikemukakan secara bebas oleh anggota kelompok. Secara bergiliran anggota kelompok mengemukakan topik secara bebas, selanjutnya dipilih mana yang akan dibahas terlebih dahulu dan seterusnya. Bimbingan kelompok menurut Lilis Satriah (2015: 35) merupakan bantuan terhadap individu yang dilaksanakan dalam situasi kelompok. Bimbingan kelompok dapat berupa penyampaian informasi ataupun aktivitas kelompok membahas masalah-masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi dan sosial. Bimbingan kelompok dilaksanakan dalam kelompok kecil, sedang dan kelompok besar, ataupun kelas. Pemberian informasi dalam bimbingan kelompok terutama dimaksudkan untuk meningkatkan pemahaman tentang kenyataan, aturan-aturan dalam kehidupan, dan cara-cara yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan tugas serta meraih masa depan dalam studi, karir, maupun kehidupan. Menurut Anas dalam Lilis Satriah (2015: 35) pelaksanaan program satuan kegiatan, yaitu kegiatan layanan dan kegiatan pendukung yang merupakan ujung tombak kegiatan bimbingan dan konseling secara keseluruhan. Tahap-tahap yang harus ditempuh sebagai berikut: (a) tahap perencanaan, program satuan layanan dan kegiatan pendukung direncanakan secara tertulis dengan memuat sasaran, tujuan, materi, metode, waktu, tempat, dan rencana penilaian; (b) tahap pelaksanaan, program tertulis satuan kegiatan (layanan atau pendukung)

dilaksanakan sesuai dengan perencanaannya. (c) tahap penilaian, hasil kegiatan diukur dengan nilai; (c) tahap analisis hasil, hasil penilaian dianalisis untuk mengetahui aspek-aspek yang perlu mendapat perhatian lebih lanjut; (d) tahap tindak lanjut, hasil kegiatan ditindaklanjuti berdasarkan hasil analisis yang dilakukan sebelumnya, melalui layanan dan atau kegiatan pendukung yang relevan.

Kepercayaan diri merupakan keyakinan akan kemampuan diri sendiri untuk mencapai suatu yang dicita-citakan (Ramadhani, 2008: 115). Percaya diri adalah suatu sikap positif yang ditandai dengan kemampuan mengetahui kapasitas yang dimiliki dalam melakukan suatu tindakan tanpa harus membandingkan dirinya dengan orang lain, bertanggung jawab atas segala tindakannya, memiliki keyakinan akan kesuksesan yang dilakukan, tidak mementingkan diri sendiri, serta mampu bekerja secara efektif, kreatif, dan optimis. Secara sederhana, percaya diri didefinisikan sebagai perasaan yang penuh dengan keyakinan diri (Sujibto, 2013: 50). Dengan demikian, atas dasar pandangan para ahli tersebut bahwa kepercayaan diri adalah suatu sikap positif dengan didukung oleh keyakinan diri seseorang terhadap kemampuannya tanpa harus membandingkan dirinya dengan orang lain serta kemampuan untuk menghadapi setiap tantangan yang ada dengan rasa optimis, dengan kata lain kepercayaan diri itu muncul dari dalam diri seseorang saat ia fokus akan kelebihannya untuk menutupi kekurangannya.

Kepramukaan merupakan proses pendidikan diluar lingkungan sekolah dan diluar lingkungan keluarga dalam bentuk kegiatan menarik, menyenangkan, sehat, teratur, terarah, praktis yang dilakukan di alam terbuka yang sasaran akhirnya adalah untuk pembentukan watak, akhlak dan budi pekerti luhur. Sedangkan *Wide game* menurut *Scoutbase* adalah permainan besar diluar ruangan dengan wilayah yang relative luas yang diikuti oleh dua atau lebih regu/tim. *Wide game* bersifat permainan kompetisi/pertandingan antar tim atau antar individu, sehingga antara tim yang satu dengan tim yang lain berusaha untuk memenangkan pertandingan. Namun demikian upaya meraih kemenangan tersebut tetap dilakukan dengan cara-cara yang sportif, objektif dan menjunjung tinggi nilai-nilai persaudaraan bakti antar anggota pramuka (*Scoutbase*, 2016). Dalam kegiatan *wide game* pada pelaksanaannya ada pencarian tanda jejak. Tanda jejak dalam Buku Pintar Pramuka yang disusun oleh (Team DAP: 302) bahwa tanda jejak adalah tanda untuk menunjukkan sesuatu, apakah itu arah, jalan atau bahkan hal-hal lain tentang peristiwa/kejadian. Dalam kepramukaan, tanda jejak selalu bersifat rahasia. Untuk membuat tanda jejak dapat dipakai batu, kayu, ranting, goresan, rumput, dan lain-lain benda yang dapat dijadikan tanda.

Adapun macam-macam permainan yang diadakan dalam kegiatan *wide game* yaitu sebagai berikut: a) loncat berantai. Perlombaan ini dilakukan dengan cara anak hadap kanan lalu membungkuk (seperti orang rukuk dalam sholat). Dengan jarak 1 lengan. Anak yang paling belakang dalam satu regu menempati anak yang

ada didepannya berturut-turut sampai semua terlewati dan kemudian membungkuk urut dengan anak yang lain. Anak yang paling belakang melompat seperti sebelumnya, kemudian diteruskan sampai menyentuh garis batas. Yang tercepat sampai kebatas itu yang menang; b) lingkaran mahkota. Posisi awal lingkaran besar, ditengah-tengah diberi tanda lingkaran dengan garis tengah 1,5 meter. Pembina berada didekat lingkaran tengah. Cara bermainnya: anak-anak berbaris berbentuk lingkaran besar, sambil berjalan dan bernyanyi gembira dengan tepuk tangan bila Pembina meniup peluit, anak-anak berlari kelilingan yang ditengah. Pembina menghitung masing-masing regu berapa anak yang berada dilingkarannya, yang berada dalam lingkaran mendapat "mahkota". Permainan dimulai lagi begitu seterusnya. Regu yang paling banyak dapat mahkota itu yang menang; c) dinamika kelompok kapal tenggelam, Cara bermainnya yaitu mintalah peserta berdiri dalam lingkaran, kemudian jelaskan bahwa kegiatan ini adalah permainan yang diberi nama kapal tenggelam, minta peserta untuk membayangkan bahwa mereka sedang naik kapal. Tiba-tiba kapal akan tenggelam. Nahkoda memerintah seluruh penumpang untuk naik ke sekoci (perahu penyelamat). Nahkoda adalah anda, sekoci adalah anggota badan peserta yang saling bersentuhan. Bila pemandu mengangkat "jempol, lima" artinya 5 peserta harus saling mentautkan jempol mereka. Peserta yang kena hukuman adalah mereka yang tidak mendapatkan pasangan/kelompok atau kelompok yang anggotanya lebih dari lima. Pemandu bisa melanjutkan dengan memberi perintah lainnya. Seperti siku, tiga, artinya tiga peserta harus saling mentautkan siku mereka atau: pipi, dua. Teruskan permainan sampai dirasa cukup.

Adapun menurut Prayitno dan Erman Amti dalam Tohirin (2007: 173-174). Ada beberapa teknik yang bisa digunakan dalam layanan bimbingan kelompok, yaitu teknik umum dan permainan kelompok.

Pertama, teknik umum. Dalam teknik ini, dilakukan pengembangan dinamika kelompok. Secara garis besar, teknik-teknik ini meliputi: a) komunikasi multi arah secara efektif dinamis dan terbuka; b) pemberian rangsangan untuk menimbulkan inisiatif dalam pembahasan, diskusi, analisis, dan pengembangan argumentasi; c) dorongan minimal untuk memantapkan respons dan aktivitas anggota kelompok; d) penjelasan, pendalaman, dan pemberian contoh untuk lebih memantapkan analisis, argumentasi, dan pembahasan; e) pelatihan untuk membentuk pola tingkah laku baru yang dikehendaki (Tohirin, 2007: 173-174).

Teknik-teknik diatas diawali dengan teknik pengstrukturannya guna memberikan penjelasan dan pengarahan pendahuluan tentang layanan bimbingan kelompok. Selanjutnya, bisa juga dilakukan kegiatan selingan berupa permainan dan sebagainya untuk memperkuat jiwa kelompok, memantapkan pembahasan, dan atau relaksasi sebagai penutup, diterapkan teknik pengakhiran atau

melaksanakan kegiatan pengakhiran.

Kedua, permainan kelompok. Permainan dapat dijadikan sebagai salah satu teknik dalam layanan bimbingan kelompok baik sebagai selingan maupun sebagai wahana yang memuat materi pembinaan atau materi layanan tertentu. Permainan kelompok yang efektif dan dapat dijadikan sebagai teknik dalam layanan bimbingan kelompok harus memenuhi ciri-ciri sebagai berikut: a) sederhana; b) menggembarakan; c) menimbulkan suasana rileks dan tidak melelahkan; d) meningkatkan keakraban; e) diikuti oleh semua anggota kelompok.

Konselor atau anggota kelompok dapat secara kreatif mengembangkan bentuk-bentuk dan jenis permainan tertentu yang relevan dengan materi bahasan layanan bimbingan kelompok.

Dengan demikian, *games* keterampilan fisik merupakan salah satu jenis games atau permainan yang ada dalam bimbingan kelompok, diantaranya yaitu *wide game*. Karena, dalam *wide game* siswa diajak untuk bermain dengan menggunakan fisik seperti ketika apel. Jika siswa memiliki fisik yang kuat maka ia bisa mengikuti kegiatan apel ini, kemudian, setelah apel dalam *wide game* juga ada mencari arah (tanda jejak) dan ini memerlukan fisik yang kuat dan membutuhkan kepercayaan diri sebab jika tidak memiliki fisik yang kuat maka siswa akan mudah lelah dan jika tidak memiliki kepercayaan diri maka siswa akan ragu-ragu dalam mencari tanda jejak dalam *wide game* ini dan ini akan memperlama waktu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Kegiatan *Wide game* di MTs An-nur 1 Malangbong

Berdasarkan data yang didapat melalui observasi langsung ke lokasi penelitian dan wawancara langsung dengan beberapa pihak yang terkait, seperti kepala sekolah, Pembina/pembimbing kegiatan *wide game*, dan anak-anak yang mengikuti kegiatan *wide game*, maka didapatkan data sebagai berikut:

Pertama, Tahapan Pelaksanaan Kegiatan *Wide game*. Sebelum melakukan kegiatan kegiatan *wide game* tentu ada persiapan yang harus dilakukan. Sebelum melakukan kegiatan *wide game* Pembina pramuka melakukan persiapan dewan kerja dan mengumpulkan dewan penggalangnya. Karena ketika akan melakukan kegiatan khususnya *wide game* maka Pembina pramuka akan melakukan perencanaan dan penjadwalan. agar mempersiapkan kegiatan dengan sebaik-baiknya. Setelah dikumpulkan dewan kerjanya yaitu Pembina yang berkoordinasi dengan Dewan Penggalang, selanjutnya pembagian tugas untuk pembagian jobdes. Karena memang di *wide game* ini, di kami biasanya dibagi beberapa post atau beberapa bagian yang dimana post tersebut itu harus dilalui peserta didik ataupun pasukan penggalang dengan waktu tertentu dan dilaksanakan kegiatan tertentu disetiap post nya jadi kami melakukan persiapan matang-matang minimal

satu minggu sebelum pelaksanaan sudah dipersiapkan media-media nya, bahan bahannya dan segala sesuatu mengenai keperluan yang dibutuhkan ketika akan melaksanakan kegiatan *wide game* tersebut. Sebab, kegiatan *wide game* ini merupakan program bulanan dalam kegiatan pramuka. Ini sesuai dengan pendapat dari Anas dalam Lilis Satriah (2015: 35) pelaksanaan program satuan kegiatan, yaitu kegiatan layanan dan kegiatan pendukung yang merupakan ujung tombak kegiatan bimbingan dan konseling secara keseluruhan. Ada beberapa tahapan yang harus ditempuh yaitu: 1) perencanaan; 2) pelaksanaan; 3) penilaian; 4) analisis hasil; 5) tindak lanjut.

Persiapan yang harus dilakukan oleh siswa pada saat akan melakukan kegiatan *wide game* yaitu: pertama, siswa harus mempersiapkan fisik yang kuat, kebutuhan yang harus dibawa dan yang paling utama adalah mental yang kuat. Kedua, mematuhi peraturan yang diperintahkan oleh panitia dan tentunya kita sudah memiliki regu sebelum melakukan kegiatan *wide game*. Ketiga para siswa harus selalu bersama regunya jangan meninggalkan regu. Keempat, memahami segala hal yang diterangkan dalam pembelajaran yang diuraikan oleh pemateri disetiap post. Kelima, mengikuti kegiatan *wide game* sampai akhir.

Format dalam kegiatan *wide game* ini di bagi menjadi dua, pertama ada yang berbentuk kompetisi dan kedua berbentuk materi. Jadi kegiatan *wide game* itu tidak selalu dikompetisikan ada juga *wide game* yang dilaksanakan dalam bentuk materi, dalam artian materi dan simulasi. Dengan demikian, kegiatan *wide game* itu materi dan simulasi. Dizaman sekarang kegiatan *wide game* menjadi program unggulan karena, kegiatan out door itu sangat diminati oleh siswa. Selain mengasah otak, siswa juga langsung terlibat secara fisik ataupun kontak tubuh melakukan kegiatan tersebut. Jadi, *wide game* ini merupakan program unggulan yang ada di dalam ekstrakurikuler pramuka di MTs an-nur 1 Malangbong.

Adapun yang menjadi Pembina/ Pembimbing dalam kegiatan *Wide game* adalah para jajarannya Pembina pramuka dan pembantu Pembina yang dimana Pembina pramuka itu adalah mereka yang telah menyelesaikan program ataupun pelatihan yang dinamakan dengan Kursus Mahir. Kursus mahir ada dua yaitu kursus mahir tingkat dasar dan kursus mahir tingkat lanjutan. Seseorang telah menjadi Pembina pramuka apabila telah melaksanakan kursus mahir lanjutan dan ditetapkan oleh SK gugus depan sebagai Pembina satuan ataupun Pembina pasukan dan pembantu pembina adalah mereka yang baru menyelesaikan kursus mahir tingkat dasar dan ditetapkan juga oleh keputusan gugus depan sebagai pembantu Pembina. Dengan demikian, merekalah yang menjadi Pembina ataupun pembimbing pada kegiatan *wide game* tersebut.

Tempat diadakannya kegiatan *wide game* ini dilaksanakan dialam bebas. Seperti di pegunungan atau di sawah garing (sawah yang tekstur tanahnya kering).

Sebagaimana pengertian *wide game* itu sendiri bahwa *wide game* adalah kegiatan diluar ruangan.

Kegiatan *wide game* merupakan program yang ada dalam kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan pelaksanaannya dilaksanakan satu bulan sekali. Adapun waktu pelaksanaan kegiatan *wide game* biasanya menyesuaikan dengan hari *weekend*. Dengan begitu maka kegiatan *wide game* biasa dilakukan dari mulai pukul 07.00 WIB sampai dengan pukul 15.30 WIB. Sebelum diadakannya kegiatan *wide game* biasanya dewan kerja yang sudah diberikan jobdes akan mensosialisasikan bahwa akan diadakannya kegiatan *wide game* agar siswa mempersiapkan segala kebutuhannya dan menyiapkan yel-yel kelompok/regu. Kemudian dihari diadakannya kegiatan *wide game* sebelum berangkat menuju penjelajahan maka siswa di kumpulkan terlebih dahulu untuk absen peserta dan mengecek perlengkapan yang harus dibawa seperti tongkat dan sebagainya, kemudian setelah dicek maka dilaksanakan apel dan pengarahan terlebih dahulu oleh Pembina kegiatan *wide game* ini. Pengarahan diberikan agar siswa tidak tersesat saat melakukan penjelajahan dan mencari tanda jejak. Sebab, tanda jejak biasanya dibubuhkan dalam batu, kertas atau bendera. Maka Pembina akan memberikan ciri-ciri tanda jejak sebagai arahan melakukan perjalanan. Kemudian, setelah memberikan arahan, dilakukanlah pemberangkatan penjelajahan mulai dari kelompok/regu satu sampai regu terakhir. Namun, untuk menghindari penumpukan saat melakukan perjalanan maka siswa yang diberangkatkan biasanya dua kelompok terlebih dahulu kemudian setelah sepuluh menit diberangkatkanlah kelompok selanjutnya. Pada saat diperjalanan mencari tanda jejak siswa akan melewati empat pos yang telah disediakan. Di pos pertama siswa akan diberi materi dan simulasi seputar keagamaan seperti membahas mengenai isra mi'raj Nabi dan semua hal yang berkaitan dengan Islam. Kemudian di pos kedua siswa akan diberi materi dan simulasi mengenai kepramukaan seperti membahas mengenai semapohore, sejarah diadakannya gerakan pramuka, dan sebagainya hal-hal yang berkaitan dengan materi dan simulasi yang berkaitan dengan kepramukaan. Kemudian selanjutnya, di pos ketiga siswa akan diberi materi dan simulasi mengenai hal-hal yang berkaitan dengan sosial seperti cara memberikan pertolongan pertama pada siswa yang sakit dan pingsan, mulai dari cara membawa tandu dan hal yang harus dilakukan pada korban, dan hal lain yang berkaitan dengan hal-hal sosial. Dan yang terakhir di pos ke empat siswa di ajak untuk melakukan permainan kekompakan kelompok seperti bermain kaki seribu, selain diajak untuk melakukan permainan kekompakan kelompok dipos ini juga siswa dilatih untuk belajar memanah. Mulai dari cara memegang panah sampai memantulkan anak panah agar tepat sasaran. Karena, bermain panah itu diperlukan konsentrasi dan kejelian. Kemudian setelah semua pos dilewati dan semua siswa berkumpul di lapangan yang ada ditempat tujuan, maka seluruh siswa dikumpulkan untuk melakukan shalat berjama'ah dzuhur. Karena meskipun

dialam shalat itu adalah kewajiban yang tidak boleh ditinggalkan dan inilah ciri khas dari sekolah ini bahwa selain harus gaul dan mengikuti perkembangan zaman namun shalat berjama'ah harus tetap dilakukan. Lalu kemudian setelah dilaksanakan shalat berjama'ah siswa diberikan waktu untuk makan dan istirahat sejenak lalu kemudian siswa dikumpulkan kembali untuk melakukan apel untuk persiapan pulang sekaligus evaluasi kegiatan *wide game* yang telah dilaksanakan. Kemudian, pembina mengumumkan kelompok terbaik dan terkompak yang menjadi pemenang permainan dan siswa yang menjadi siswa teladan selama kegiatan berlangsung. Setelah itu acara kegiatan *wide game* berakhir dan semua siswa pulang ke rumahnya masing-masing.

Kegiatan *wide game* merupakan program yang ada dalam ekstrakurikuler pramuka. Maka semua Pembina pramuka adalah Pembina/pembimbing dalam kegiatan *wide game*. Adapun yang menjadi Pembina/pembimbing dalam kegiatan *wide game* yang inti itu ada empat yaitu: (1) Aa Amman Abdurrahman, (2) M. Azis Kusyairi Ilyas, (3) Beta Bittaufiq dan (4). Muhammad Jafar As-Shidiq. Namun, karena siswa yang mengikuti kegiatan *wide game* ini banyak jadi para Pembina *wide game* ini dibantu oleh lima orang kakak-kakak pramuka yaitu Khoirul Muttaqin, Irwan Sunaryo, Dede Hendar, Riki dan Agung Badrujaman. Sedangkan Pembina perempuannya ada satu yaitu Putri Dwi indriyani. Akan tetapi dibantu oleh tiga orang kakak pramuka dari mahasiswi STAI An-nur yaitu Ismi Badriyah, Anis dan. Iin Siti Fatimah. Namun yang menjadi penanggung jawab dalam kegiatan ini untuk putera ada M.Azis Kusyairi Ilyas dan untuk puteri ada Putri Dwi indriyani.

Dalam kegiatan pramuka itu ada yang dinamakan dengan sistem among. Sistem among itu yang pertama ada ing ngarsa sung tulodo (di depan memberi teladan), yang kedua ing madya mangun karsa (ditengah membangun kemauan) dan yang ketiga adalah tut wuri handayani (di belakang memberi kekuatan). Pembina kegiatan *wide game* menjadi motivasi dan pendorong bagi siswa agar siswa termotivasi. Dengan demikian, pada intinya teknik yang digunakan pada kegiatan *wide game* juga tidak terlepas dari sistem among tersebut. Selain menjadi Pembina, para Pembinaupun harus menjadi contoh bagi siswanya. Hal ini sesuai dengan Undang-undang tentang gerakan pramuka bahwa gerakan pramuka berfungsi sebagai penyelenggara pendidikan non formal diluar sekolah dan diluar keluarga dan sebagai wadah pembinaan dan pengembangan kaum muda dengan menerapkan prinsip dasar kepramukaan dan metode kepramukaan serta berlandaskan sistem among (Team DAP, 37).

Selain itu, setelah melihat secara langsung kegiatan *wide game* bahwa teknik yang digunakan adalah pertama, melakukan pengembangan dinamika kelompok. Pembentukan kelompok dilakukan dengan cara berkelompok sesuai dengan tingkatan dalam pramuka. Karena dalam pramuka ada tiga tingkatan yaitu: ramu,

rakit dan terap. Kedua, melakukan permainan berkelompok. Permainan disini dilakukan agar siswa yang merasa kurang percaya diri dalam berkomunikasi dengan orang lain dapat berkomunikasi dengan temannya.

Kedua, Isi Materi dalam Kegiatan *Wide game*. Kegiatan *wide game* ini terdiri dari tiga materi pokok, yaitu pertama, materi yang berkaitan dengan keagamaan, kedua materi yang berkaitan dengan kepramukaan dan yang terakhir materi yang berkaitan dengan sosial. Adapun pada pelaksanaannya karena dalam kegiatan *wide game* ini terbagi kedalam beberapa post, adapun dalam kegiatan *wide game ini* terdiri dari empat post. Pos pertama memberikan materi dan simulasi mengenai keagamaan, pos kedua memberikan materi dan simulasi mengenai kepramukaan, pos ketiga memberikan materi dan simulasi mengenai hal-hal yang berkaitan dengan sosial dan pos keempat atau yang terakhir memberikan simulasi dan permainan kekompakan kelompok.

Inilah yang menjadi ciri khas dan keunikan dalam kegiatan *wide game* yang ada di sekolah ini, sebab selain materi mengenai kepramukaan dan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan sosial, ada juga materi yang berkaitan dengan keagamaan. Sebab, sekolah ini berada dibawah naungan pesantren jadi materi dalam kegiatan *wide game* dibubuhkan mengenai keagamaan.

Ketiga, Media yang digunakan dalam Pelaksanaan Kegiatan *Wide game*. Media yang digunakan dalam kegiatan *wide game* ini karena kegiatannya dilakukan dialam terbuka dan berbentuk mencari tanda jejak serta pos. maka media yang digunakan sebagai alat kegiatan ini yaitu: pertama, lapangan atau sawah garing (pesawahan yang tekstur tanahnya kering) sebagai tempat untuk mencari tanda jejak. Kedua, tanda yang dibubuhkan dibatu atau dengan menggunakan bendera yang dibuat dari kertas karton atau memakai cat. Itu tergantung situasi, kondisi serta bahan yang ada. Yang terpenting ada media yang bisa digunakan untuk menjadi acuan jejak yang harus dilewati oleh siswa yang mengikuti *wide game* ini. Ketiga, tongkat. Sebab dalam proses mencari tanda jejak ini setiap kelompok (regu) harus memakai tongkat sebagai tanda pengenal dan kelengkapan kelompok. Keempat, bendera regu dan semaphore ini juga sama sebagai kelengkapan kelompok. Kelima, *id card* (kartu nama) sebagai identitas dan pengenal siswa yang mengikuti kegiatan *wide game* ini. Keenam, alat tulis, alat tulis ini setiap peserta wajib membawanya karena dalam tiap pos akan ada materi yang diberikan dan akan ada simulasi dari tiap materi sebagai bentuk test, dan ini memerlukan alat tulis sebagai media yang digunakan untuk menuliskan isi materi yang didapatkan dan simulasi yang akan dilakukan di pos tersebut.

Hambatan-hambatan Kegiatan *Wide game*

Kegiatan *wide game* yang ada dalam ekstrakurikuler pramuka MTs An-nur ini sudah sangat bagus dan banyak manfaatnya. Namun, ada saja hambatan yang dialami

oleh pembina dan siswa ketika akan melakukan kegiatan *wide game*. Adapun hambatan-hambatan yang dialami oleh Pembina ketika akan melakukan kegiatan *wide game* yaitu sebagai berikut:

Pertama, jadwal kegiatan *wide game* adalah satu bulan sekali, namun karena sekolah ini berbasis yayasan pendidikan Islam jadi terkadang kegiatan *wide game* bentrok dengan kegiatan pesantren yang mengharuskan menyesuaikan dengan jadwal kepesantrenan. Jadi, jadwal kegiatan yang direncanakan harus sesuai dengan kegiatan kepesantrenan. Dari segi perencanaan dan persiapan untuk melakukan kegiatan *wide game* serentak dilakukan. Seperti kegiatan *wide game* yang kemarin dilakukan perencanaan dan persiapan hanya dilakukan selama satu hari. Sebab, kegiatan *wide game* tersebut sudah direncanakan setiap bulan, namun karena banyak kegiatan kepesantrenan seperti Peringatan Hari Besar Islam (PHBI) jadi kegiatan *wide game* di undur beberapa waktu dan baru terlaksana kemarin.

Kedua, jadwal kegiatan *wide game* belum terorganisasi dengan baik dan belum tertib secara administrasi. Pada kenyataannya, program *wide game* dalam ekstrakurikuler pramuka sudah sangat bagus. Namun, belum ada jadwal secara tertulis mengenai jadwal kegiatan *wide game* sehingga ini akan menghambat dalam hal evaluasi kegiatan. Seperti sejauh mana kegiatan *wide game* sudah berjalan, sesuai tidak antara perencanaan dan pelaksanaan serta seperti apa penanganan Pembina/pembimbing dalam tiap hambatan yang dialami ketika melakukan kegiatan *wide game*.

Ketiga, karena Pembina sekaligus penanggung jawab dalam kegiatan *wide game* ini merangkap sebagai staff TU (Tata Usaha) jadi jadwal kegiatan *wide game* ini harus menyesuaikan dengan jadwal kegiatan staff TU. Sebab, staff TU itu banyak tugasnya. Sehingga selain jadwal kegiatan *wide game* harus menyesuaikan dengan jadwal dan kegiatan pesantren, juga harus menyesuaikan dengan jadwal kegiatan Pembina kegiatan *wide game*. Ini menjadi salah satu faktor penghambat kegiatan *wide game* juga.

Selain hambatan yang dialami oleh Pembina/pembimbing kegiatan *wide game* ada juga hambatan yang dialami siswa saat mengikuti kegiatan *wide game* yaitu sebagai berikut:

Pertama, siswa yang jarang mengikuti kegiatan pramuka khususnya kegiatan *wide game* ia akan kesulitan menemukan teman sekelompoknya, karena kegiatan *wide game* ini dilaksanakan berkelompok sesuai dengan tingkatan dan mengikuti regu utuh yang ada di satuan penggalang pramuka MTs An-nur. Sehingga siswa yang jarang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler pramuka akan kesulitan mencari teman sekelompoknya dan memungkinkan ia harus membentuk kelompok yang baru karena pembagian kelompok biasanya hanya diingat tidak ada bukti secara

tertulis kecuali siswa yang menjadi ketua kelompok atau sekretaris kelompok berinisiatif untuk menuliskan nama-nama anggota kelompoknya. Akan tetapi, meskipun ketua kelompok atau sekretaris kelompoknya berinisiatif untuk menuliskan anggota kelompoknya, namun terkadang mereka tidak mengakui anggota kelompoknya yang jarang mengikuti kegiatan pramuka dan kegiatan *wide game* ini untuk ikut kembali ke kelompoknya. Sebab, siswa yang jarang hadir dan jarang mengikuti kegiatan biasanya banyak ketinggalan materi dan ini akan menghambat siswa lain yang menjadi anggota dikelompok tersebut ketika singgah di tiap pos yang menyediakan materi dan simulasi.

Kedua, mengenai jadwal kegiatan *wide game*. Karena, kegiatan *wide game* merupakan program bulanan sehingga jadwal kegiatannya biasanya menyesuaikan dengan kegiatan pesantren serta biasanya mencari jadwal dihari *weekend*. Maka kadang-kadang siswa lebih memilih untuk tidak ikut kegiatan *wide game* dan malah memilih pulang kerumah atau diam dipesantren bagi yang tinggal dipondok sedangkan bagi siswa yang pulang pergi dari rumah mereka lebih memilih untuk diam dirumah atau bermain dengan temannya. Sehingga ini menjadi salah satu hambatan yang dialami siswa ketika akan mengikuti kegiatan *wide game*.

Hasil Pelaksanaan Kegiatan *Wide game*

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara langsung kepada Pembina kegiatan *wide game* dan siswa yang mengikuti kegiatan *wide game* bahwa dengan adanya kegiatan *wide game* ini banyak sekali hal yang didapatkan. Adapun manfaat dan hasil yang didapatkan oleh siswa setelah mengikuti kegiatan *wide game* terhadap perubahan kepercayaan diri adalah sebagai berikut:

Pertama, meningkatkan kepercayaan diri dalam berpenampilan. Dalam prosesnya, kegiatan *wide game* ini siswa dilatih untuk percaya diri dalam berpenampilan. Sebab, dalam kegiatan *wide game* ini siswa harus melakukan perjalanan untuk mencari tanda jejak dan ada empat pos yang harus dilalui siswa untuk sampai ke tempat yang menjadi tujuan perjalanan kegiatan *wide game*. Ditiap pos, siswa di latih untuk tampil baik itu tampil untuk mengemukakan pendapat mengenai suatu gagasan dan yang paling inti itu tampil dalam membacakan yel-yel kelompoknya. Seperti yang terlihat pada kegiatan *wide game* di bulan April yang lalu siswa yang tadinya malu-malu untuk tampil menjadi percaya diri dalam menampilkan dan membacakan yel-yel kelompoknya. Karena ditiap pos siswa diminta untuk membacakan yel-yel kelompoknya dihadapan kakak-kakak dewan penggalang dan siswa kelompok lain yang menunggu giliran masuk ke post tersebut.

Kedua, meningkatkan kepercayaan diri dalam berkomunikasi. Dalam kegiatan *wide game* ini banyak hal positive yang didapatkan oleh siswa dan mereka dilatih untuk percaya diri, seperti yang diceritakan oleh Rahma siswi kelas IX

bahwa setelah mengikuti kegiatan *wide game* ia menjadi terlatih untuk berbicara didepan banyak orang dan ia jadi terlatih untuk tidak malu-malu lagi dalam mengemukakan pendapat. Karena, berdasarkan keterangan narasumber ia berkata sebelum mengikuti kegiatan pramuka khususnya *wide game* ia adalah seorang siswi yang pemalu dan jarang berbicara didepan banyak orang. (Hasil wawancara dengan Rahma salah satu siswa MTs An-nur 1, pada hari selasa, 14 Maret 2017 pukul 13.00 WIB di halaman sekolah MTs An-nur 1).

Adapun pengakuan lain yang dikatakan oleh pratama Pramuka MTs An-nur 1 yaitu Silma Taufiqoh bahwa dalam kegiatan *wide game* ini terdapat pelatihan untuk kepercayaan diri seperti belajar untuk laporan, menjawab, menerangkan dan lainnya masih banyak lagi kegiatan *wide game* yang melatih kepercayaan diri. Dalam laporan pada saat apel sebelum pemberangkatan *wide game* siswa dilatih percaya diri karena jika tidak percaya diri maka ia akan nervous dan malu saat akan laporan sebab laporan ini dilaksanakan didepan banyak orang. Kemudian dalam kegiatan *wide game* juga ada sesi tanya jawab yang dilakukan oleh penjaga pos kepada siswa yang mengikuti kegiatan *wide game*, jika siswa malu-malu dan tidak memiliki kepercayaan diri maka ia akan ragu dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh penjaga pos. Dengan adanya sesi tanya jawab ini siswa dilatih untuk percaya diri dalam mengemukakan pendapat sebab jika tidak percaya diri ia akan kesulitan dalam mengemukakan pendapat (Hasil wawancara dengan Silma Taufiqoh Pratami Pramuka MTs An-nur 1 pada hari senin, 13 Maret 2017 pukul 13.00 WIB di halaman sekolah MTs An-nur 1).

Ketiga, meningkatkan kepercayaan diri dalam mengemukakan Pendapat. Dalam kegiatan *wide game* di tiap pos ada sesi untuk mengemukakan pendapat, setiap kelompok yang melewati dan masuk ketiap pos selain menerima materi ia juga harus memberikan pendapat terkait materi yang dibahas di pos tersebut. Seorang siswi yang bernama silma juga mengatakan bahwa setelah mengikuti kegiatan *wide game* ini banyak yang ia rasakan manfaatnya. Sebab, sebelumnya ia merupakan siswi yang pemalu dan kurang percaya diri jika harus berbicara didepan banyak orang. Banyak ketakutan yang ia rasakan ketika akan berbicara didepan banyak orang. Namun, karena dalam kegiatan *wide game* ada sesi menerima materi di setiap pos, selain menerima materi juga ada sesi mengemukakan pendapat setelah diberikan materi jadi ia terlatih untuk mengemukakan pendapat (Hasil wawancara dengan Silma Taufiqoh Pratami Pramuka MTs An-nur 1 pada hari senin, 13 Maret 2017 pukul 13.00 WIB di halaman sekolah MTs An-nur 1). Meskipun pada awalnya siswa yang tidak terbiasa berbicara dan mengemukakan pendapat sehingga pada awal disuruh untuk mengemukakan pendapat masih terlihat *nervous* dan gugup dalam berbicara, namun sekarang ia jadi lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat tanpa takut salah.

Keempat, meningkatkan kepercayaan diri dalam Mengambil Keputusan. Selain harus memperhatikan setiap materi yang disampaikan di tiap post, siswa juga dilatih untuk percaya diri dalam mengambil keputusan. Sebab, kegiatan *wide game* dilakukan di alam terbuka dan siswa harus cekatan dalam melihat tanda jejak agar tidak tersesat dalam melanjutkan perjalanan dan siswa dituntut untuk cepat dan tepat dalam mengambil keputusan arah perjalanan yang akan dilakukan. Pada saat kegiatan *wide game* yang dilakukan pada hari Sabtu, 15 April 2017 kemarin, ada sekelompok siswa yang diuji dengan cara diputar tanda arah perjalanan. Namun, karena sekelompok siswa ini memiliki kepercayaan diri dalam menentukan arah dan mengambil keputusan akhirnya mereka tidak tersesat dan mereka lebih memilih mengikuti tanda jejak kaki kelompok lain dibanding mengikuti tanda jejak panah yang ada di atas secarik kertas yang menempel di pohon.

Kelima, meningkatkan kepercayaan diri untuk Bekerjasama antar anggota kelompok. Dalam kegiatan *wide game* ini, siswa juga dilatih untuk bekerja sama dengan sesama anggota kelompoknya. Sebab, kegiatan *wide game* ini dilaksanakan secara berkelompok. Ketika salah satu anggota egois maka *wide game* ini tidak akan berjalan lancar dan kelompoknya akan telat saat mencari tanda jejak. Karena selain tiap kelompok harus melewati beberapa pos untuk menjawab pertanyaan dan menerima materi dari kakak-kakak dewan penggalang maupun kakak Pembina terkait seputar keagamaan, kepramukaan dan sosial. Siswa juga harus jeli mencari tanda jejak yang telah disediakan oleh pembina dan anggota dewan penggalang. Maka kerjasama antar anggota kelompok merupakan suatu hal yang diperlukan dalam kegiatan ini dan siswa dilatih untuk bisa bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Dengan adanya kegiatan *wide game* yang diikuti kemarin, ada siswa yang tadinya kesulitan berkomunikasi dengan orang lain dan sedikit egois namun setelah mengikuti kegiatan *wide game* siswa tersebut jadi bisa berbaur dengan yang lain bahkan ia jadi bisa bekerja sama dengan baik dengan kelompoknya. Ini terlihat dari permainan kekompakan kelompok yang dilakukan di post ke empat, kelompok ini menjadi juara dalam permainan jalan bebek berantai.

Keenam, meningkatkan kepercayaan diri dalam Berkopetisi. Dengan adanya kegiatan laporan, menjawab dan menerangkan, selain melatih kepercayaan diri siswa ini juga sebagai bentuk latihan mental untuk percaya diri dalam berkopetisi, melatih mental siswa agar kuat dan tidak mudah ragu ketika mengemukakan pendapat dan agar siswa memiliki mental juara. Selain itu, dalam kegiatan *wide game* juga selain ada sesi diberi materi, ada juga sesi siswa diberikan simulasi dan permainan. Dalam sesi simulasi dan permainan siswa dilatih untuk berkompotisi dengan kelompok yang lain. Siswa yang tadinya kurang percaya diri dalam berkompotisi, dalam kegiatan *wide game* ini mereka jadi terlatih untuk lebih percaya diri dalam berkompotisi. Berdasarkan pengakuan dari Sifa seorang siswa laki-laki

yang merupakan anggota dewan penggalang, ia mengatakan bahwa sebelum mengikuti kegiatan *wide game* ia merupakan siswa yang kurang percaya diri dalam berkompetisi dan tidak pernah mau untuk mengikuti perlombaan namun semenjak mengikuti kegiatan *wide game* ia jadi terlatih untuk percaya diri dalam berkompetisi. Setelah mengikuti kegiatan *wide game* ia jadi sering mengikuti perlombaan pramuka seperti yang baru-baru ini ia ikuti adalah lomba lintas alam (LLA) seperiangan Timur yang diadakan oleh SMAN 1 Situraja. Dan ia bersama kelompoknya berhasil menjadi juara umum pada kegiatan Lomba Lintas Alam (LLA) yang diadakan SMAN 1 Situraja tersebut. Ini menunjukkan bahwa kegiatan *wide game* dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa. Sebab, sebelumnya sifa merupakan orang kurang percaya diri dalam berkompetisi namun karena sering mengikuti kegiatan *wide game* dan disetiap kegiatannya *wide game* selalu ada permainan yang dilombakan antar kelompok/regu, jadi siswa lebih terlatih dan terampil dalam berkompetisi tanpa takut kalah namun dapat tampil percaya diri.

PENUTUP

Proses pelaksanaan teknik bimbingan kelompok melalui metode *wide game* mencakup tiga aspek yaitu: (1) tahapan yang dilakukan untuk melaksanakan kegiatan *wide game*, mulai dari tahap perencanaan sampai tahap evaluasi; (2) isi materi dalam kegiatan *wide game* mulai dari pos ke satu sampai pos keempat, di pos satu membahas mengenai keagamaan, pos kedua mengenai kepramukaan, pos ketiga mengenai sosial dan pos terakhir mengenai games kekompakan kelompok. (3) media yang digunakan dalam kegiatan *wide game* ada enam media yang digunakan, mulai dari tempat yang luas, tanda yang dibubuhkan dibatu menggunakan cat atau karton itu menyesuaikan dengan kondisi, tongkat, bendera, *id card*, dan alat tulis.

Hambatan yang dialami oleh Pembina/pembimbing dalam kegiatan *wide game* ini beragam mulai dari penjadwalan terkait waktu pelaksanaan kegiatan *wide game* dan masih ada lagi hal lain yang menjadi hambatan yang dialami oleh Pembina. Selain itu, hambatan juga dialami oleh siswa yang mengikuti kegiatan *wide game* mulai dari kelompok sampai jadwal kegiatan.

Setelah mengikuti kegiatan *wide game* hasil yang didapatkan adalah terjadi perubahan kepercayaan diri pada siswa, ini terlihat dari sikap siswa, ada yang tadinya siswa tersebut pemalu dan jarang berbicara dengan orang lain. Namun, setelah mengikuti kegiatan *wide game* ia jadi tidak pemalu dalam berkomunikasi dengan orang lain, dalam bersikap dan dalam berkompetisi dengan orang lain dan mereka terlihat lebih percaya diri untuk bisa mengemukakan pendapat, berbicara dan berkomunikasi dengan orang lain. Bahkan terlihat lebih aktif dan ini menunjukkan bahwa kegiatan *wide game* memberikan dampak kearah yang positif

yaitu perubahan pada meningkatnya kepercayaan diri siswa.

Setelah diadakannya penelitian terkait teknik bimbingan kelompok dalam program *wide game* di MTs An-nur 1 Malangbong, maka penulis merekomendasikan kepada pihak sekolah alangkah lebih baiknya jika program tersebut selain bagus dalam pelaksanaannya semoga kedepannya pihak sekolah dapat mengatur dari segi kelengkapan administrasinya agar setiap kegiatan dapat terkomunikasikan dengan baik, antara pihak Pembina kegiatan *wide game* dengan pihak sekolah agar tidak terjadi lagi bentrok antara kegiatan *wide game* dengan kegiatan pesantren, untuk Pembina kegiatan *wide game* terkait hal-hal yang kurang semoga dapat diperbaiki. Seperti mengenai penjadwalan kegiatan *wide game* yang masih belum terjadwal secara sturktural semoga dapat dijadwalkan dengan baik agar segi perencanaan dan persiapan ketika akan melakukan kegiatan *wide game* dapat dipersiapkan dengan lebih matang, untuk jurusan BKI, Mengenai waktu pelaksanaan penelitian dirasa sangat singkat, Alangkah lebih baiknya jika KKN dilaksanakan di semester tujuh sebelum pelaksanaan PPM. Sehingga peneliti fokus pada penelitian, kemudian peneliti juga bisa melakukan penelitian sambil melaksnakan PPM di tempat yang sama, hal ini dirasa lebih efektif. Selain itu, menurut peneliti alangkah lebih baiknya jika matakuliah yang berkaitan dengan bimbingan dan konseling pendidikan lebih banyak bukan hanya menjadi matakuliah elektrik. Karena bagaimanapun menjadi guru BK merupakan profesi yang paling banyak diminati jika dibandingkan dengan ranah BKI yang lainnya, dan untuk peneliti selanjutnya, Bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian di MTs An-nur 1 berkaitan dengan kegiatan *wide game*, diharapkan mampu menggali lebih dalam informasi yang dibutuhkan serta mengikuti semua rangkaian kegiatan yang berkaitan dengan data yang dibutuhkan. Sehingga penelitian yang dilakukan mendapatkan hasil yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, I. Z. (2008). Bimbingan dan konseling Islam (*al-irsyad wa al-tanjih al-Islam*) berbasis ilmu dakwah. *Ilmu Dakwah: Academic Journal for Homiletic Studies*, 4 (11) 27-42.
- Nurichsan, A.J. (2011). *Bimbingan dan konseling dalam berbagai latar kehidupan*, Bandung: Refika Aditama.
- Ramadhani, S. (2008). *The art of positive communicating*, Yogyakarta: Bookmarks.
- Satriah, L. (2015). *Bimbingan dan konseling kelompok*. Bandung: CV Mimbar Pustaka.
- Sopiatin, P. (2010). *Manajemen belajar berbasis kepuasan siswa*, Bandung: Ghalia Indonesia.
- Sujibto J. B. (2013). *9 menit mempengaruhi dan menaklukkan orang lain*, Jogjakarta: Diva Press.
- Sukardi, D. K. (2008). *Pengantar pelaksanaan program bimbingan dan konseling di sekolah*, Jakarta: PT.Rineka Cipta.

Tohirin. (2007). *Bimbingan dan konseling di sekolah dan madrasah (berbasis integrasi)*, Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.

Team DAP. (tt). *Buku pintar pramuka*, Jakarta: Team DAP.

TIM PAH. (tt) *Panduan lengkap gerakan pramuka*, Surabaya: CV. Pustaka Agung Harapan.

Erwin. E. (2017). Bimbingan Kelompok Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi Siswa. *Pympathic: The Official UIN Scientific Publications*, vol 4 No. 1 Juni 2017.

Scoutbase. (2016). *Ensiklopedia Pramuka*, diakses pada hari kamis, 27 oktober 2016 dari <http://www.scoutbase.org.uk/library/hqdocs/facts/fs315088.pdf>