

ABSTRAK

R. Ayu Arina Abida, 2021, *Efektivitas Bimbingan Kelompok dengan Teknik Simulasi Game untuk Meningkatkan Kepedulian Sosial (Social Care) Siswa Kelas X TKJ Putri SMK Matsaratul Huda Panempun Pamekasan*, Skripsi, Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN), Madura
Dosen Pembimbing: H. Muhammad Jamaluddin, M.Pd.

Kata Kunci : Bimbingan Kelompok, Simulasi Game, Kepedulian Sosial

Penelitian ini dilatarbelakangi karena kurangnya kesadaran akan kepedulian sosial pada siswa. Rumusan masalah penelitian ini yaitu: (1) Bagaimana efektivitas bimbingan kelompok dengan teknik simulasi *game* dalam meningkatkan kepedulian sosial siswa Kelas X TKJ Putri SMK Matsaratul Huda Panempun Pamekasan Tahun Ajaran 2020/2021 ? (2) Bagaimana signifikansi bimbingan kelompok dengan teknik simulasi *game* dalam meningkatkan kepedulian sosial siswa Kelas X TKJ Putri SMK Matsaratul Huda Panempun Pamekasan Tahun Ajaran 2020/2021 ?

Penelitian ini menggunakan rancangan *pre-eksperimen* dengan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode angket dan wawancara. Sampel yang digunakan sebanyak 16 siswa dari populasi 121 siswa menggunakan teknik *puposive sampling*. Uji coba instrumen menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Uji prasyarat menggunakan uji normalitas. Dan teknik analisis data menggunakan uji *Paired Sample T-test*.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Bimbingan kelompok dengan teknik simulasi *game* dapat meningkatkan kepedulian sosial siswa kelas X TKJ putri tahun ajaran 2020/2021. Ini dibuktikan berdasarkan hasil uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,174 > 1,753$) pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya ada pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik simulasi *game* terhadap kepedulian sosial siswa kelas X TKJ putri SMK Matsaratul Huda Panempun Pamekasan.(2) Nilai rata-rata *pre-test* sebesar 107,88 dan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik simulasi *game* hasil *post-test* meningkat menjadi 115,31. Sehingga peningkatannya sebesar 7,43. Diketahui bahwa rata-rata nilai *post-test* lebih tinggi dibanding rata-rata nilai *pre-test* yang menunjukkan bahwa ada perubahan skor yang bermakna dari hasil *treatment* yang berarti bimbingan kelompok dengan teknik simulasi *game* efektif untuk meningkatkan kepedulian sosial siswa kelas X TKJ putri.