

SOSIODRAMA BERBASIS VISUAL NOVEL GAME : TEKNIK BIMBINGAN KELOMPOK PADA PEMBELAJARAN JARAK JAUH

Aprillia Dewi Puspa Lestari

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang

aprilliadewipuspaletari@students.unnes.ac.id

Abstrak

Semenjak pandemic covid-19, banyak perubahan terjadi dalam kehidupan masyarakat. Perubahan - perubahan teknologi hingga pola kehidupan baru atau *new normal* menjadi tuntutan tersendiri di masyarakat. Salah satu komponen yang mengalami perubahan sangat besar adalah bidang pendidikan. Model Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) menjadi gerakan masif dalam menyikapi perubahan kebutuhan yang ada. Pada pelayanan bimbingan dan konseling, sosiodrama menjadi sebuah permainan peran yang digunakan untuk mengatasi masalah sosial yang timbul dalam hubungan antar manusia (Winkel & Hastuti, 2005). Namun, dalam situasi pembelajaran jarak jauh atau daring, proses kegiatan sosiodrama mengalami banyak hambatan dalam hal ketidaksinkronan yang dialami oleh peserta akibat jaringan yang melambat. Menyikapi hal tersebut *game base learning* diyakini mampu untuk menjawab tantangan yang ada. Secara sederhana, *Game base learning* dapat dipahami sebagai jenis permainan dengan capaian luaran sebuah hasil belajar (Shaffer, Squire, Halverson, & Gee, 2005). Salah satu basis game yang dapat digunakan dalam hal ini adalah visual game. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah studi literatur. Metode studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data Pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelola bahan penelitian

Kata kunci : Sosiodrama, *visual novel game*

PENDAHULUAN

Era pandemi menuntut masyarakat untuk mengikuti perubahan-perubahan teknologi pola kehidupan baru atau *new normal*. Salah satu komponen masyarakat yang mengalami pola perubahan sangat besar adalah pendidikan. Selama era pandemi ini, belajar daring menjadi model pembelajaran yang masif dalam menyikapi perubahan kebutuhan yang ada. Namun, tidak hanya karena pandemi, tuntutan arus teknologi dan perubahan zaman ini sebenarnya telah dari awal memaksa para pelaku pendidikan untuk melakukan *self reform* bukan hanya dalam kaitan manajerial atau metode pembelajaran tetapi juga kompetensi pendidik secara luas untuk terus dapat menjawab kebutuhan peserta didik dalam memberikan pelayanan yang optimal.

Dalam pelayanan bimbingan dan konseling, sosiodrama dipahami sebagai salah satu teknik pelayanan atau intervensi dalam membantu siswa. Sosiodrama juga dikenal sebagai sebuah permainan peran yang digunakan untuk memecahkan masalah sosial yang timbul dalam hubungan antar manusia (Winkel & Hastuti, 2005). Dalam sosiodrama, konseli atau setiap anggota kelompok diajak untuk melakukan serangkaian peran yang mencerminkan kehidupan nyata atau perilaku-perilaku sosial (Sari, 2013). Dari peran yang dimainkan konseli tersebut mereka akan diajak diskusi secara mendalam mengenai nilai yang ada untuk mendapatkan wawasan sehingga dapat menjadi bahan pembelajaran sekaligus refleksi bagi setiap anggota.

Situasi pandemi membuat *social distancing* menjadi salah satu protokol utama kesehatan (*Protokol Tata Laksana Covid-19, 2021*), sehingga model pembelajaran daring yang saat ini dilaksanakan untuk mendukung hal tersebut berdampak pada proses kegiatan sosiodrama. Banyak hambatan dari sisi pelaksanaan kegiatan hingga pola interaksi yang tidak

sinkron antar peserta karena jaringan yang tidak stabil dan sebagainya. Maka dari itu, seorang konselor harus kreatif dan mencari cara bagaimana mengembangkan sebuah aplikasi yang dapat mempermudah kegiatan sosiodrama dalam perubahan dan tuntutan teknologi serta metode pembelajaran yang baru.

Pembelajaran yang menggunakan permainan dalam konteks pendidikan bukanlah sebuah fenomena yang baru. Selain itu, meningkatnya penerimaan dan pemahaman akan game digital sebagai hiburan dan kebutuhan dalam masyarakat saat ini menimbulkan pertanyaan tentang bisakah sebuah game digital digunakan untuk tujuan Pendidikan? Informasi mengenai konsumsi game digital remaja dari studi seperti Pew Internet & American Life Project menunjukkan 99% anak laki-laki dan 94% perempuan bermain game digital (Lenhart, 2008).

Game base learning atau pembelajaran berbasis permainan dapat dipahami sebagai jenis permainan dengan capaian luaran sebuah hasil belajar (Shaffer, Squire, Halverson, & Gee, 2005). *Game base learning* diharapkan mampu menjadi model pembelajaran yang menggabungkan antara materi ke dalam permainan agar peserta didik dapat belajar dan terlibat satu sama lain (Nur Aini, 2018). Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, kualitas perkembangan *hardware* dan penggunaan game sebagai media hiburan maupun dalam dunia pendidikan pun semakin berkembang (Nugroho, 2014). Jenis-jenis game yang berkembang saat ini sudah mulai banyak, mulai dari RPG, Racing, ARP, FPS, Live Simulation termasuk di dalamnya game visual novel.

Game visual novel merupakan game cerita interaktif yang terdiri dari beberapa gambar grafik static. Dilengkapi dengan kotak percakapan guna penyampaian narasi dan ungkapan setiap karakter, game ini pun dilengkapi dengan sound effect sehingga membuat karakter dalam game lebih hidup. Selain itu, dalam game visual novel ada fitur *choice* yang bisa digunakan sebagai pengatur alur cerita, dan pilihan ini akan menentukan konsekuensinya masing-masing (Uchikoshi, 2013). Dengan itu, setiap pemain dapat merasakan konflik secara psikologis ketika dihadapkan oleh pilihan, pemain pun akan belajar bertanggungjawab terhadap pilihannya.

Dari paparan diatas, dapat dipahami bahwa metode *game base learning* dengan basis game visual novel akan mampu memberikan jawaban akan tantangan atau kendala yang muncul ketika konselor sekolah hendak menggunakan metode sosiodrama untuk bimbingan dan konseling kelompok secara daring. Oleh karenanya, penulis dalam kesempatan kali ini akan mengkaji lebih dalam mengenai bagaimana game visual novel bisa digunakan sebagai metode bimbingan kelompok pada pembelajaran jarak jauh.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Kualitatif peneliti terlibat dalam penyelidikan naturalistic, belajar secara induktif pengaturan dunia nyata dan membangun studi kasus. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah studi literatur. Metode studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data Pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelola bahan penelitian (Zed, 2008:3).

Sastra yang digunakan pada penelitian ini adalah jurnal dan buku yang mendukung pengembangan gagasan mengenai sosiodrama berbasis visual novel game sebagai metode bimbingan kelompok pada pembelajaran jarak jauh. Peneliti menyusun kerangka kerja konseptual kerja konseptual dari sosiodrama berbasis visual novel game dan metode bimbingan kelompok. Selanjutnya, peneliti menyusun konsep untuk mengembangkan prototype visual

novel game untuk bisa digunakan sebagai metode bimbingan kelompok pada pembelajaran jarak jauh.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sosiodrama

Bermain peran (*role playing*) merupakan dramatisasi tingkah laku untuk memfasilitasi peserta didik/konseli melakukan dan menafsirkan suatu peran tertentu. *Role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa actual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang (Kanti & Sugiyo, 2014).

Kepribadian seseorang adalah keseluruhan peranan yang diperankannya dalam kehidupan sehari-hari dalam lingkungan keluarga, masyarakat dan pekerjaan. Seseorang dikatakan mempunyai penyesuaian diri yang baik apabila ia dapat berperilaku sesuai dengan peranan yang dimilikinya baik sebagai individu maupun makhluk sosial. Pribadi seorang individu berkembang melalui proses bagaimana ia merealisasikan terhadap stimulus-stimulus dari luar dirinya dan bagaimana ia terima dalam menghadapi situasi yang berbeda-beda. Hal inilah yang menjadi salah satu dasar dari berkembangnya konsep bermain peran baik itu sosiodrama maupun psikodrama.

Dari sini dapat dipahami bahwa melalui sosiodrama atau permainan peran ini konseli atau setiap anggota kelompok akan diajak untuk melakukan serangkaian peran yang mencerminkan kehidupan nyata atau perilaku-perilaku sosial yang menjadi kepedulian bersama setiap anggota. Dari peran yang dimainkan dilakukan diskusi dan pembahasan secara mendalam untuk mendapatkan *insight* sehingga menjadi bahan pembelajaran sekaligus refleksi bagi setiap anggota.

Dalam penggunaan teknik sosiodrama terdapat beberapa tujuan dan manfaat yang dapat diperoleh. Dijelaskan bahwa tujuan metode sosiodrama adalah agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, dapat belajar bagaimana membagi tanggungjawab, dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan dan merangsang kelas untuk berfikir dan memecahkan masalah (Kusumaningrum, 2014). Dari apa yang disampaikan dipahami bahwa sosiodrama tidak hanya mengajarkan konteks keterampilan sosial pada anggota melainkan nilai sosial psikologi dalam diri. Penggunaan sosiodrama tidak hanya menegaskan pada tujuan kognisi tetapi lebih kepada nilai atau sikap afeksi sebagai upaya pengembangan pribadi sekaligus pemecahan masalah serupa yang mungkin dialami oleh anggota kelompok.

Game Base Learning

Game base learning adalah metode pembelajaran yang menggunakan permainan/game baik berbasis tradisional maupun aplikasi yang telah dirancang khusus untuk membantu dalam proses pembelajaran (Plass, Homer, & Kinzer, 2015). *Game based learning* (*game learning* atau *educational game*) merupakan jenis serious game yang didesain untuk tujuan tertentu. Dengan menggunakan *game-based learning* kita dapat memberikan stimulus pada tiga bagian penting dalam pembelajaran yaitu *emotional, intellectual, psycomotoric*. *Game-based learning* adalah salah satu metode pembelajaran yang dirasa cocok dengan kondisi dari generasi sekarang ini karena tiga alasan berikut ini :

1. Menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan membuat siswa semakin termotivasi untuk belajar.
2. Kompetisi dan kerjasama tim dalam menyelesaikan misi yang ada dalam game juga dapat menambahkan komponen motivasi pada siswa
3. Umpan balik yang cepat dan spesifik memberikan kemudahan bagi siswa untuk memikirkan cara lain yang tepat untuk menyelesaikan penugasannya.

Namun dampak negatif yang mungkin muncul, adalah :

1. Pembelajaran ini hanya dianggap sebagai permainan saja
2. Jika pemain kalah, bisa mencoba lagi dan memulai dari awal
3. Hanya bermain saja tanpa menikmati alur yang sudah disiapkan oleh game tersebut

Visual Novel Game

Game visual novel dikenal sebagai sebuah permainan yang lebih mengedepankan aspek alur cerita dan dialog. Visual novel atau terkadang disebut dengan istilah *sound novel* merupakan sebuah jenis permainan berbasis karya fiksi interaktif yang dapat dimainkan atau melibatkan pemain sebagai bagian dari tokoh novel (permainan).

Berbeda dengan model game lain yang menyajikan aktivitas interaktif, permainan visual novel lebih sering menampilkan gambar statis atau bahkan bentuk ilustrasi yang minim seperti teks, gambar statis atau bahkan bentuk ilustrasi yang minim seperti teks, gambar atau suara (Nugroho, 2014). Permainan visual novel menyajikan model interaktif melalui dialog dalam bentuk kotak percakapan untuk menyampaikan narasi atau ucapan setiap karakter, dan terkadang ditambahkan dengan efek suara sehingga setiap karakter yang ada dalam novel seolah hidup dan dapat berbicara.

Hal menarik dalam sebuah game visual novel pemain akan disuguhkan beberapa opsi pilihan-pilihan yang merupakan respon jawaban karakter dan setiap pilihan akan membawa atau menciptakan jalan cerita yang berbeda (Estidianti & Lakoro, 2014). Walaupun visual novel sudah berkembang cukup banyak di negara asalnya Jepang, hal ini masih menjadi sebuah inovasi baru dalam dunia game di Indonesia. Dalam kaitannya dengan *game based learning visual novel* menjadi sebuah gambaran baru bagaimana mengkonstruksi pengetahuan atau pembelajaran yang dapat dilakukan kepada siswa. Melakukan elaborasi konsep bermain pada sosiodrama dan konsep bercerita dalam dunia pembelajaran menjadikan peluang besar bagi game visual novel untuk menjadi alternatif dalam menjawab kebutuhan yang ada.

Sosiodrama Berbasis Visual Novel Game dalam Bimbingan Kelompok

Metode sosiodrama adalah sebuah metode yang merupakan bagian dari teknik *role playing* dimana konselor/guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memainkan peran sesuai dengan kondisi yang ada di masyarakat (sosial) (Ekaningtyas, 2018). Fasilitator atau konselor membuat skenario sosiodrama yang akan dilaksanakan. Skenario ini bertujuan untuk menentukan jalannya cerita yang akan diperankan (Kurniawan & Pranowo, 2018).

Dalam game visual novel ini, konselor atau fasilitator bisa membuat skenario sosiodrama untuk dimainkan oleh pemain game, dan peserta didik atau pemain game bisa melakukan sosiodrama atau *role playing* menggunakan game visual novel ini. Dengan game visual novel ini, metode atau teknik sosiodrama untuk bimbingan kelompok dalam pembelajaran jarak jauh akan sangat bermanfaat, efektif, serta efisien.

PENUTUP

Simpulan

Pada pelayanan bimbingan dan konseling, sosiodrama menjadi sebuah permainan peran yang digunakan untuk mengatasi masalah sosial yang timbul dalam hubungan antar manusia (Winkel & Hastuti, 2005). Namun, dalam situasi pembelajaran jarak jauh atau daring, proses kegiatan sosiodrama mengalami banyak hambatan dalam hal ketidaksinkronan yang dialami oleh peserta akibat jaringan yang melambat. Menyikapi hal tersebut *game base learning* diyakini mampu untuk menjawab tantangan yang ada. Secara sederhana, *Game base learning* dapat dipahami sebagai jenis permainan dengan capaian luaran sebuah hasil belajar (Shaffer, Squire, Halverson, & Gee, 2005). Salah satu basis game yang dapat digunakan dalam hal ini adalah visual game.

Saran

Bagi peneliti yang akan membuat penelitian lanjutan atau pengembangan, diperlukan adanya prototype untuk pembuatan game visual novel untuk media pembelajaran *game based learning*. Sumber dan referensi mengenai game visual novel ini pun perlu digali lebih banyak lagi, guna memperkaya dan memperkuat penelitian selanjutnya.

Daftar Pustaka

- Binanto, I. (2010). Multimedia digital-dasar teori dan pengembangannya. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Estidianti, B. R., & Lakoro, R. (2014). Perancangan Karakter Game Visual Novel “Tikta Kavya” dengan Konsep Visual Bishonen. Jurnal Sains Dan Seni Pomits, 3(2), 49–54.
- Kanti, W. N., & Sugiyo, S. (2014). Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal. Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application, 3(4).
- Kusumaningrum, I. (2014). Meningkatkan Perilaku Prosocial Rendah Melalui Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Sosiodrama. Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application, 3(3).
- Lenhart, A. J. E. A. R. C. J. (2008). Teens, Video Games, and Civics Teens’ gaming experiences are diverse and include significant social interaction and civic engagement. In Pew Internet & American Life Project. Retrieved from Pew Internet & American Life Project. 1615 L Street NW Suite 700, Washington, DC 20036. Tel: 202-419-4500; Fax: 202-419-4505; Web site: <http://pewinternet.org> website: <http://www.pewinternet.org>
- McGonigal, J. (2011). Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world. Penguin.
- Nugroho, A. (2014). Pembuatan dan analisis game visual novel “quest of angel.”
- Nur Aini, F. (2018). PENGARUH GAME BASED LEARNING TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN EKONOMI SISWA KELAS XI IPS. Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE), 6(3).
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. Educational Psychologist, 50(4), 258–283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Protokol Tata Laksana Covid-19. (2021). Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
- Sari, E. P. (2013). Pengembangan model layanan bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama untuk meningkatkan sikap prososial. Jurnal Bimbingan Konseling, 2(2).

- Shaffer, D. W., Squire, K. R., Halverson, R., & Gee, J. P. (2005). Video Games and the Future of Learning. *Phi Delta Kappan*, 87(2), 105–111.
<https://doi.org/10.1177/003172170508700205>
- Siami-Irdemoosa, E., Dindarloo, S. R., & Sharifzadeh, M. (2015). Work breakdown structure (WBS) development for underground construction. *Automation in Construction*, 58, 85–94.
- Uchikoshi, K. (2013). Visual Novels: Narrative Design in *Virtue's Last Reward*. Game Developers Conference. GDC Vault.
- Winkel, W. S., & Hastuti, M. M. S. (2005). *Bimbingan dan konseling di institusi pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.