

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Bimbingan Klasikal

1. Definisi Bimbingan Klasikal

Menurut Miller dalam buku yang di tulis oleh Zainal Aqib, bimbingan merupakan proses membantu seseorang mencapai pemahaman diri dan kemandirian yang diperlukan untuk menyesuaikan diri sepenuhnya di sekolah, rumah dan masyarakat.⁶ Sementara itu, Hadiarni dkk berpendapat bimbingan klasikal yaitu layanan yang dilaksanakan oleh guru BK di sekolah dengan siswa secara teratur dan berinteraksi langsung dengan siswa melalui kegiatan seperti diskusi kelas, pertanyaan umpan balik, dan aplikasi praktis yang mendorong siswa lebih kreatif dan aktif.⁷ Bimbingan klasikal adalah layanan rutin guru BK di kelas melalui diskusi, tanya jawab, dan praktik agar siswa kreatif dan aktif. Menurut Hera Heru Sri Suryanti & Ferisa Prastyaning Utami, Bimbingan klasikal yakni aktivitas layanan BK yang dilaksanakan pada seting dalam kelas, bimbingan klasikal merupakan bagian dari komponen layanan dasar

⁶ Zainal Aqib, *Bimbingan Dan Konseling* (Bandung: YRAMA WIDYA, 2020), 2.

⁷ Hadiarni et al., *Bimbingan Klasikal Berbasis Moderisasi Beragama Untuk Mereduksi Perilaku Toxic Pada Siswa SD* (Yogyakarta: DEEPUBLISH DIGITAL, 2024).

(*guidance curriculum*).⁸ Bimbingan klasikal adalah layanan bimbingan konseling di kelas sebagai bagian dari layanan dasar (*guidance curriculum*).

Menurut Triyono, dalam buku yang ditulis oleh Rosihan Anwar, bimbingan klasikal adalah layanan bimbingan yang dimaksudkan untuk mencegah permasalahan perkembangan siswa seperti data mengenai aspek pendidikan, pekerjaan, pribadi, maupun sosial ini diterapkan secara sistematis dalam satu kelas dengan dua puluh hingga dua puluh lima siswa dan bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang diri mereka sendiri, orang lain serta mengubah perspektif melalui penggunaan berbagai media dan dinamika kelompok.⁹ Melalui sejumlah pendapat yang telah dijelaskan, dapat diambil kesimpulan bahwa sebagai layanan dasar, bimbingan klasikal dilaksanakan oleh guru BK untuk melayani kebutuhan siswa dalam satu kelas yang dilaksanakan secara teratur. Bimbingan klasikal dilakukan guna membantu siswa dalam penyelesaian masalahnya dan membantu siswa memahami dirinya sendiri dengan berbagai metode dan teknik yang dapat digunakan.

2. Tujuan Bimbingan Klasikal

Tujuan utama bimbingan klasikal menurut Anggrani dalam jurnal yang ditulis oleh Maulana Ilham Syahputra and Ulfa Danni Rossada

⁸ Hera Heru Sri Suryanti and Ferisa Prastyaning Utami, *Layanan Bimbingan Klasikal Berbasis Nilai Karakter Untuk Mengembangkan Kemandirian Mahasiswa Dalam Pandemi Covid-19* (Surakarta: UNISRI Press, 2021).

⁹ Rosihan Anwar, *BIMBINGAN KLASIKAL HOTS DAN TPACK DALAM KURIKULUM MERDEKA* (Sulawesi Tengah: Feniks Muda Sejahterah, 2023).

adalah membimbing siswa dalam mewujudkan tujuan pertumbuhan mereka, yang melibatkan bidang pribadi, sosial, akademik, dan karir.¹⁰

Tujuan lain dari bimbingan klasikal adalah membantu siswa dalam merancang kegiatan penyelesaian studi, mengembangkan potensi diri, menyelesaikan permasalahan siswa dan membantu siswa dalam penyesuaian diri di lingkungan baru hal itu dikemukakan oleh Muhammad dkk bahwa tujuan bimbingan klasikal adalah sebagai berikut:¹¹

- a. Merancang langkah-langkah untuk menyelesaikan pendidikan, perkembangan pribadi, sosial juga karirnya, serta kehidupannya selanjutnya
- b. Mengoptimalkan segala potensi dan kemampuan yang ia miliki
- c. Beradaptasi dengan lingkungan sekolah dan masyarakat
- d. Memperbaiki juga mengoptimalkan kehidupan dengan menyelesaikan berbagai masalah

3. Tahapan Bimbingan Klasikal

Tahapan bimbingan klasikal umumnya meliputi tiga fase meliputi persiapan, tahap pelaksanaan, tahap evaluasi dan tindak lanjut, seperti

¹⁰ Maulana Ilham Syahputra and Ulfa Danni Rossada, "Penerapan Layanan Bimbingan Klasikal Teknik Promblem Besed Learning Untuk Membentuk Nilai Karakter Kerja Keras," *Jurnal Bimbingan Konseling dan Psikologi* 4, no. 2 (2024): 163.

¹¹ Muhammad Abdulah, Salwa Nadia, and Zaenariyah, "Peran Bimbingan Klasikal Teknik Diskusi Kelompok Untuk Meningkatkan Persiapan Karir," *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam* 2, no. 2 (2024): 174–184.

yang dikatakan pada buku yang ditulis oleh Siti Muyana and Dian Ari Widyastuti menjelaskan bahwa tahapan bimbingan klasikal terdiri dari tiga tahap yakni sebagaia berikut:¹²

a. Persiapan

- 1) Merancang jadwal pelaksanaan kelas supaya layanan bimbingan klasikal bisa dilaksanakan secara konsesten, seperti menentukan berapa kali sesi bimbingan klasikal akan dilakukan dalam seminggu atau sebulan dan memilih waktu yang tepat agar tidak bertabrakan dengan jadwal pelajaran atau kegiatan lain di sekolah.
- 2) Membuat topik atau materi bimbingan klasikal yang selaras dengan permasalahan yang dihadapi oleh siswa, hal mempersiapkan topik-topik yang terkait dengan kerjasama siswa seperti pentingnya kerjasama dalam kelompok, cara berkomunikasi efektif dalam kelompok, peran dan tanggung jawab dalam tim, dll.
- 3) Menyiapkan rencana layanan bimbingan klasikal dengan pendekatan yang sistematis berdasarkan format RPL.
- 4) Merekap rencana pelaksanaan program BK yang akan dilaksanakan seperti mempersiapkan semua dokumen atau media-media yang akan digunakan dalam layanan bimbingan klasikal, contohnya,

¹² Siti Muyana and Dian Ari Widyastuti, *Bimbingan Klasikal "Think-Pair-Share" (Upaya Meningkatkan Self Control Remaja Dalam Pengunna Gadget)* (Yogyakarta: K-Media, 2021).

poster, slogan dan media lainnya yang terkait dengan topik diberikan.

b. Pelaksanaan

- 1) mengimplementasikan layanan bimbingan klasikal sesuai dengan jadwal dan materi yang telah ditetapkan. Layanan bimbingan klasikal dilaksanakan berdasarkan jadwal yang ditentukan serta menggunakan materi rancangan sebelumnya sesuai dengan kebutuhan siswa.
- 2) Mendokumentasikan kegiatan layanan bimbingan klasikal, dalam mengimplementasikan layanan bimbingan dokumentasi sangat diperlukan sebagai bukti bahwa layanan telah diberikan kepada siswa. Dokumentasi ini berupa foto atau video dan juga daftar kehadiran siswa.
- 3) Mencatat peristiwa dan perbaikan, seperti siswa yang kurang aktif dalam belajar ataupun berdiskusi guna untuk menjadi evaluasi di layanan BK berikutnya.

c. Evaluasi dan Tindak Lanjut

- 1) Mengevaluasi jalannya layanan bimbingan klasikal, evaluasi ini berfokus pada bagaimana layanan bimbingan klasikal dilaksanakan, seperti kelancaran penyampaian materi, keterlibatan siswa, metode yang digunakan, dan kendala-kendala yang alami selama proses layanan berlangsung.

- 2) Mengevaluasi hasil pelaksanaan layanan bimbingan klasikal yang sudah dilaksanakan. Evaluasi hasil berfokus tentang bagaimana dampak layanan bimbingan terhadap siswa seperti pemahaman mereka terhadap materi dan apakah ada perubahan sikap atau perilaku setelah mengikuti layanan. Evaluasi ini dapat dilakukan melalui kuesioner, wawancara, atau observasi.

B. Teknik Permainan Simulasi

1. Definisi Teknik Permainan Simulasi

Teknik permainan simulasi pada dasarnya, permainan simulasi digunakan sebagai metode pengajaran yang menggabungkan elemen permainan, seperti pemain, aturan, kolaborasi, dan kompetisi, dengan elemen simulasi, yaitu representasi dunia nyata.¹³ Teknik permainan simulasi dimaksudkan untuk memberikan pemain suatu pengalaman langsung dalam menangani dan menyelesaikan konflik di lingkungan yang terkontrol.¹⁴ Menurut Arief, dkk dalam jurnal yang ditulis oleh Dian Sulistiyanti dan Erlin Fitria, penerapan permainan didasarkan pada pertimbangan bahwa permainan merupakan kegiatan yang

¹³ Syifa Nur Fadila, "Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar," *Counselia; Jurnal Bimbingan Konseling Pendidikan Islam* 3, no. 1 (2022): 39–46.

¹⁴ Ria Rizka Awalliya, "Penerapan Layanan Bimbingan Klasikal Dengan Metode Permainan Simulasi KOKO (Kontak Kelola Konflik) Terhadap Pemahaman Manajemen Konflik Kelas XI SMKN 1 Malang," *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan* 4, no. 1 (2024).

menyenangkan dan menghibur untuk dilakukan karena di dalamnya Terdapat elemen kompetisi yang membuat proses pembelajaran memungkinkan siswa untuk berperan aktif di dalamnyapermainan memberikan umpan balik instan; dan memungkinkan siswa menerapkan ide atau peran dalam situasi serta peran mereka di lingkungan sosial.¹⁵ Permainan dipilih karena menyenangkan, ada kompetisi, memberi umpan balik langsung, dan menerapkan peran dalam situasi nyata. Menurut Romiaty & Sidauruk, dalam jurnal yang ditulis oleh Yuni Setyo Utami dan Im Hambali, permainan simulasi merupakan bentuk aktivitas kelompok yang memungkinkan para anggota mendapat serta bertukar informasi mengenai kesadaran tentang kondisi lingkungannya melalui permainan.¹⁶ Permainan simulasi adalah aktivitas kelompok untuk saling bertukar informasi dan meningkatkan kesadaran lingkungan.

Awik Hidayati dkk, mengemukakan permainan simulasi adalah suatu teknik yang memiliki maksud tertentu dengan mengaitkan berbagai komponen guna membawa keadaan nyata dalam permainan tersebut untuk memberikan seseorang kesempatan untuk merasakan pengalaman baru sehingga individu tersebut dapat mengatasi hambatan dalam

¹⁵ Dian Sulistiyanti and Erlin Fitria, "Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi Kartu Uno Terhadap Eksplorasi Karier," *PD ABKIN JATIM Open Journal* 1, no. 2 (2020): 29–49, Bimbingan, permainan kartu uno, eksplorasi karier.

¹⁶ Yuni Setyo Utami and Im Hambali, "Teknik Permainan Simulasi Dengan Menggunakan Media Monopoli Karier Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Mengembangkan Pemahaman Studi Lanjut Siswa SMA" 10, no. 2 (2025): 1126–1134.

dirinya.¹⁷ Merujuk pada beberapa pendapat tersebut maka dapat disimpulkan kesimpulan bahwa teknik permainan simulasi merupakan teknik yang diterapkan pada bimbingan klasikal yang menggabungkan elemen permainan dan simulasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Teknik ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa, melatih kerjasama dan mengembangkan keterampilan sosial siswa.

2. Tujuan Teknik Permainan Simulasi

Teknik permainan simulasi memiliki beberapa tujuan yang harus dicapai oleh guru BK. Tujuan utama teknik permainan simulasi menurut Qurrota'ayun dalam jurnal yang ditulis oleh Yanuari Srianturi, Rizki Putra Ayu Dustira, and Sindi Fitriainingsih adalah mengarahkan peserta didik memahami berbagai pengalaman yang berhubungan dengan norma-norma sosial serta meningkatkan *self-esteem* melalui interaksi dan peran dalam situasi yang disimulasikan.¹⁸ Tujuan permainan simulasi juga dikemukakan oleh Muhammad yakni:¹⁹

¹⁷ Awik Hidayati, Aldila Fitri Radite Nur Maynawati, and Billedy Saputro, "Survey Produk Permainan Simulasi Tentang Kematangan Karir Peserta Didik SMK Veteran Sukoharjo," *Jurnal Bimbingan dan Konseling Ar-Rahman* 8, no. 1 (2022): 2477–6300.

¹⁸ Yanuari Srianturi, Rizki Putra Ayu Dustira, and Sindi Fitriainingsih, "Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok Melalui Teknik Permainan Simulasi Untuk Meningkatkan Perencanaan Karier," *Jurnal Bimbingan & Konseling* 10, no. 2 (2024).

¹⁹ Muhammad Tohir Siregar, "Pengaruh Penggunaan Metode Simulasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Akhlakul Mahmudah Dan Akhlakul Mahmumah," *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan* 2, no. 2 (2024): 177–182.

- a. Mendorong keaktifan belajar siswa melalui keterlibatan mereka dalam memahami situasi yang menyerupai kondisi nyata.
- b. Membimbing siswa untuk Memiliki penguasaan terhadap berbagai keterampilan, baik untuk kepentingan profesional maupun untuk kebutuhan sehari-hari.
- c. Membiasakan siswa untuk memecahkan berbagai permasalahan.
- d. Memberikan dorongan dan motivasi belajar kepada siswa
- e. Membantu siswa memahami perilaku manusia serta situasi sosial di lingkungan sekitarnya.
- f. Membimbing dan mendukung siswa agar terampil dalam memimpin, bersosialisasi, memahami interaksi antarmanusia, bekerja sama secara efektif dalam kelompok, menghargai serta memahami pendapat orang lain, dan mengembangkan kreativitas mereka.

1. Tahapan Teknik Permainan Simulasi

Tahapan dalam teknik permainan simulasi terdiri dari beberapa langkah yang sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Berikut adalah tahapan-tahapan dalam penerapan teknik permainan simulasi seperti yang dikemukakan oleh Menurut Brunet dalam jurnal yang klasikal setiap teknik memiliki kekhasan masing-masing begitu pun dalam teknik permainan simulasi, teknik permainan simulasi memiliki berbagai kelebihan dan juga kekurangan yaitu:

a. Kelebihan

Teknik ini memiliki beberapa kelebihan seperti membantu proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan hingga semangat siswa dalam terlibat aktif pada pembelajaran dapat menjadi pendorong bagi guru untuk lebih mengembangkan proses pengajarannya. dalam mengembangkan aktivitas simulasi, memungkinkan siswa untuk saling berinteraksi dan bekerjasama, selain itu metode ini juga melatih siswa agar mampu berpikir kritis karena mereka dilibatkan dalam proses analisis dan kemajuan dalam permainan simulasi agar mencapai tujuan yang diinginkan.²⁰

b. Kelemahan

Selain memiliki kelebihan teknik ini juga memiliki kelemahan yaitu jika pengelolaannya kurang baik teknik ini sering digunakan sebagai bentuk hiburan saja sehingga sasaran pembelajaran yang ingin dicapai menjadi tidak diperhatikan, sedangkan rasa takut dan malu kerap memengaruhi saat bermain simulasi, terkadang pengalaman yang didapat melalui simulasi seringkali tidak sesuai dengan kenyataan yang ada di dunia nyata.²¹

²⁰ Nurul Azmi Aprianti et al., *Dinamika Desain Belajar Dan Pembelajaran* (Bandung: Kaizen Media Publishing, 2024).

²¹ Eliyyil AKBAR, *METODE AJAR ANAK USIA DINI* (Jakarta: Kencana, 2020).

C. Keterampilan Kerjasama

1. Definisi Keterampilan Kerjasama

Keterampilan untuk bekerjasama menjadi hal yang esensial dan harus diimplementasikan dalam berbagai kegiatan pembelajaran, baik formal di sekolah maupun informal di luar sekolah. Menurut Katon & Riyadi, dalam jurnal yang ditulis oleh Setyawan dkk, Siswa dapat memahami dengan lebih mendalam mengenai materi melalui kegiatan pembelajaran yang berfokus pada kerjasama karena mereka memiliki kesempatan untuk saling berbagi ide, pendapat, dan pemikiran mereka.²² Kerjasama dalam pembelajaran membantu siswa memahami materi melalui berbagi ide dan pendapat.

Menurut Kisworo, dalam jurnal yang ditulis Eka Kurnia Wati dkk, ia mengemukakan kerjasama melibatkan interaksi antara beberapa individu dalam suatu aktivitas dengan maksud untuk saling membantu dalam menyelesaikan tugas demi tujuan yang sejalan untuk menyelesaikan suatu kegiatan atau aktivitas bersama.²³ Kerjasama adalah hubungan antar orang untuk meringankan tugas dengan tujuan sama melalui aktivitas bersama. Dwi Cahyaningtyas dkk, mengemukakan kerjasama adalah

²² Setyawan, Wijayanti, and Septiani, "Profil Keterampilan Kerjasama Mahasiswa Menggunakan Teknologi Informasi Di Masa Pandemi Covid-19."

²³ Eka Kurnia Wati, Endang Sri Maruti, and Melik Budiati, "Aspek Kerjasama Dalam Keterampilan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4, no. 2 (2020): 97–114.

bentuk reaksi sosial yang mencakup aktivitas tertentu guna meraih tujuan bersama dengan saling menolong dan saling memahami, Kerjasama berarti usaha bersama untuk mewujudkan tujuan yang telah ditetapkan.²⁴ Mengacu pada uraian di atas, dapat disimpulkan keterampilan kerjasama pada proses pembelajaran sangat penting karena dapat meningkatkan pemahaman siswa melalui berbagai pengetahuan, pendapat, dan gagasan, dalam kerjasama melibatkan interaksi sosial antara dua pihak atau lebih demi mencapai tujuan yang sama.

2. Aspek Keterampilan Kerjasama

Keterampilan kerjasama memiliki beberapa aspek seperti ketergantungan yang positif, hubungan sosial, tanggung jawab, relasi dengan orang lain juga kelompok hal itu juga dijelaskan oleh Haifa, dkk ada lima aspek dalam kerjasama antara lain:²⁵

- a. Ketergantungan positif, yaitu keterkaitan yang dikembangkan oleh para anggota dalam dalam suatu kelompok yang bekerja sama demi mewujudkan tujuan bersama.

²⁴ Dwi Cahyaningtyas, Naniek Sulistya Wardani, and Narwastujati Sepharibada Yudarasa, "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Dan Sikap Kerjasama Siswa Melalui Penerapan Discovery Learning" 13, no. 1 (2023): 59–67.

²⁵ Haifa Nurul Sablilla, Irna Khaleda Nurmeta, and Luthfi Hamdani Maula, "Analisis Karakteristik Kerjasama Ekstrakurikuler Angklung Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmia Pendidikan Dasar* 08, no. 01 (2023), <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8106>.

- b. Interaksi sosial, interaksi sosial dapat membantu siswa memperoleh keterampilan sosial seperti kerja sama dan toleransi, rasa empati, dan dapat memberikan pengalaman menyenangkan bagi siswa.
 - c. Tanggung jawab adalah kewajiban yang wajib dipenuhi oleh setiap individu atau kelompok saat bekerja sama.
 - d. Hubungan *Interpersona* adalah relasi yang terjadi antara orang dengan orang lain demi mencapai sasaran tertentu.
 - e. Proses kelompok, proses kelompok sangat diperlukan karena dapat memaksimalkan potensi kerjasama atau kolaboratif, kreativitasnya meningkatkan efisiensi dan memecahkan masalah dengan baik.
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Kerjasama

Keterampilan kerjasama menjadi salah satu keahlian yang penting untuk dimiliki oleh siswa saat menghadapi kesulitan dalam belajar dan kehidupan sosial. Kemampuan untuk bekerjasama dengan orang lain tidak hanya mendukung keberhasilan akademik, tetapi juga membentuk karakter dan sikap sosial yang positif. Namun, keterampilan kerjasama ini tidak berkembang secara otomatis, melainkan terpengaruh oleh banyak faktor. Berikut adalah faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan belajar siswa:

- a. Faktor Internal, berasal dari siswa sendiri, seperti pola belajar yang buruk dan minimnya kemampuan mengingat siswa, disertai lemahnya konsentrasi mereka untuk menyimak, mengamati, dan

memahami pelajaran. Karena banyak ditemukan peserta didik yang mengobrol sendiri pada saat pembelajaran berlangsung.²⁶

- b. Faktor Eksternal, datang dari luar diri siswa, misalnya pengaruh teman sekelompok yang memiliki perilaku seragam di kelas, penjelasan materi dari pengajar yang kurang dapat dipahami, keterbatasan media pembelajaran, serta penggunaan metode pembelajaran yang monoton sehingga menimbulkan kebosanan dalam belajar.²⁷

4. Indikator Keterampilan Kerjasama

Keterampilan kerjasama adalah bagian penting dalam kegiatan pembelajaran dan pengembangan karakter siswa, yang meliputi kemampuan untuk bekerjasama, secara efektif dalam kelompok, saling membantu, dan berkomunikasi dan berinteraksi dengan baik untuk mencapai tujuan bersama. Menurut Nia Hadaina dan I Gede Astawan ada tiga indikator keterampilan kerjasama yakni sebagai berikut:²⁸

- a. Setiap siswa ingin bergabung dan berinteraksi bersama kelompoknya
- b. Tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas
- c. Saling menolong dan membantu dalam kelompok

²⁶ Hisbia Amalia et al., "Hubungan Keterampilan Kerjasama Dalam Kelompok Dengan Pencapaian Hasil Belajar Pada Mahasiswa Semester 5 Program Studi Pendidikan Agama Islam Di Salah Satu Universitas Swasta Bogor," *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran* 3, no. 1 (2025): 379–388.

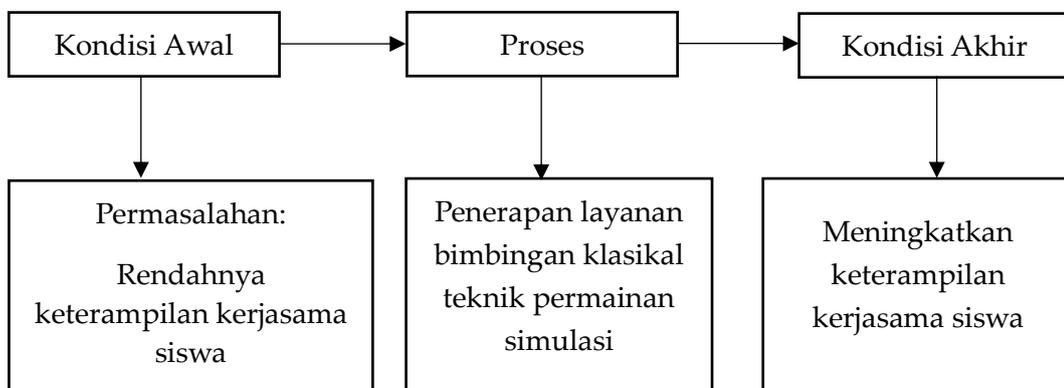
²⁷ Ibid.

²⁸ Nia Hadaina and I Gede Astawan, "Instrumen Kemampuan Kerjasama Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak," *Jurnal for Lesson and Learning Studies* 4, no. 1 (2021): 9.

D. Kerangka Berpikir

Bimbingan klasikal adalah bentuk layanan dalam BK yang dilaksanakan oleh guru BK untuk seluruh siswa dalam satu kelas, dengan aneka teknik yang bisa diimplementasikan, salah satunya adalah menggunakan teknik permainan simulasi. Teknik permainan simulasi termasuk teknik bimbingan yang melibatkan aktivitas bermain sambil belajar untuk meningkatkan komunikasi, empati dan juga kerjasama siswa dengan siswa lainnya. Kerjasama sendiri merupakan aktivitas sosial antara beberapa individu yang mengandalkan komunikasi baik dan kerja sama saling membantu dan berkontribusi secara aktif agar mencapai tujuan bersama.

Tabel II.1 Kerangka Berpikir



E. Penelitian Terdahulu

Jurnal yang ditulis oleh Romianty dan Andri M R Sidauruk. (2020). Dengan judul “Bimbingan Kelompok Dengan Tehnik *Simulation Game* Untuk Meningkatkan Kerjasama Siswa di SMP Kristen Palangka Raya”. Persamaan utama antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya adalah penelitian ini sama-sama menerapkan teknik permainan simulasi atau *simulation game* untuk meningkatkan kerjasama siswa. Sedangkan Perbedaan dalam penelitian ini terpusat pada layanan bimbingan yang digunakan juga lokasi penelitiannya. Penelitian sebelumnya menggunakan layanan bimbingan kelompok, sementara pada penelitian ini digunakan layanan bimbingan klasikal. Selain itu perbedaannya juga terletak pada lokasi penelitiannya di mana pada penelitian sebelumnya dilaksanakan di kelas VIII 1 dan VIII 2 SMP Kristen Palangka Raya sedangkan dalam penelitian ini dilaksanakan di kelas VIIIb UPT SMP Negeri 1 Kesu’.

Jurnal yang ditulis oleh Nanik Wilujeng dan I Made Mahaardhika (2023). Dengan judul “Manajemen Layanan Bimbingan Klasikal Model *Problem Besed Learning* dalam peningkatan kerjasama siswa SMK Kosgoro 1 Lawang”. Persamaan utama dalam penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada penggunaan layanan bimbingan yakni bimbingan klasikal dengan tujuan guna meningkatkan kerjasama siswa, dan sama-sama menggunakan metode PTK. Sedangkan perbedaannya berada pada penerapan model atau teknik yang dipakai di mana dalam penelitian

sebelumnya menerapkan model atau teknik *problem based learning* sedangkan pada penelitian ini dipakai teknik permainan simulasi. Di samping itu, perbedaan yang signifikan juga terdapat pada lokasi penelitian, di mana penelitian sebelumnya dilaksanakan di kelas XI Manajemen Bisnis SMK Kosong 1 Lawang, sedangkan dalam penelitian ini dilaksanakan di kelas VIIIb UPT SMP Negeri 1 Kesu'.

F. Hipotesis Tindakan

Dengan mempertimbangkan perumusan masalah dan kerangka berpikir yang telah disampaikan, dapat diajukan suatu hipotesis aksi yang menyatakan bahwa penerapan layanan bimbingan klasikal dengan teknik permainan simulasi dapat meningkatkan keterampilan kerjasama siswa kelas VIIIb di SMP Negeri 1 Kesu'.