

BAB IV

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Penjelasan Siklus

Merujuk pada penelitian yang sudah dilaksanakan dengan menerapkan bimbingan klasikal teknik permainan simulasi dalam proses layanan di kelas VIII B UPT SMP Negeri 1 Kesu' pada tanggal 26 Mei 2024-11 Mei 2024 maka penelitian dijabarkan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Pra-siklus

Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti lebih dulu melaksanakan pra-siklus yang dilakukan menurut jadwal yang diberikan oleh guru BK yaitu pada tanggal 26 Mei 2025 dimana peneliti mengamati proses layanan pelaksanaan bimbingan klasikal oleh guru BK menggunakan mengimplementasikan metode diskusi dan ceramah. Pra-siklus dilakukan untuk membantu keadaan siswa sebelum peneliti menerapkan metode permainan simulasi dalam layanan bimbingan klasikal dengan tujuan meningkatkan keterampilan kerjasama siswa.

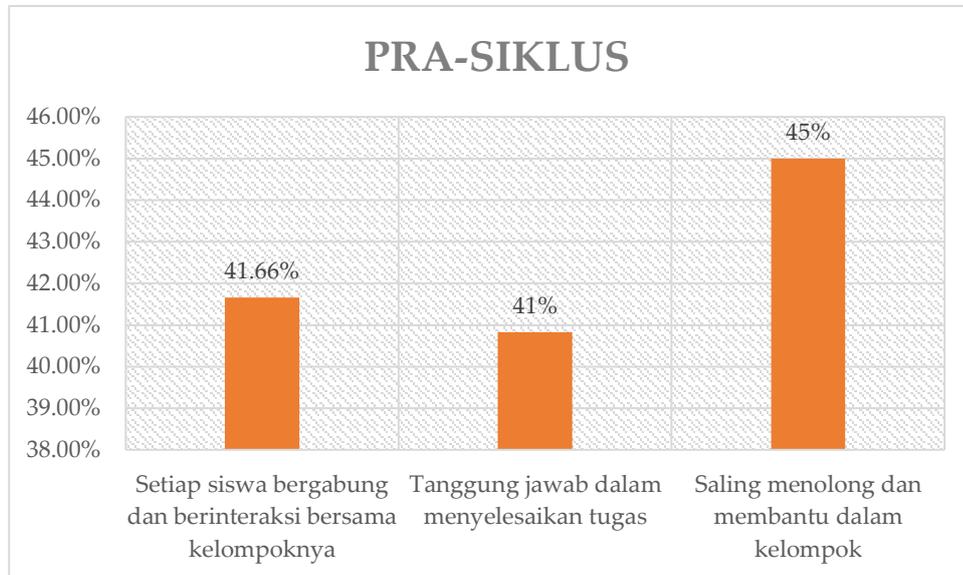
Pada tahap pra-siklus yang diikuti oleh 30 siswa kelas VIII b. Pada kegiatan awal guru BK dan siswa berdoa terlebih dahulu, kemudian memeriksa kehadiran siswa, guru BK menjelaskan topik yang akan di bahas dan tujuan dari layanan. Kegiatan inti dilaksanakan selama 15 menit

guru BK menjelaskan materi tentang pola hidup sehat, dan siswa mendengarkan penjelasan dari guru BK. Selanjutnya guru BK membagi siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, kemudian setiap kelompok diberikan tugas untuk di kerjakan, sesudah itu siswa berkesempatan menyampaikan hasil diskusi kelompok di hadapan kelas. Tahap selanjutnya adalah kegiatan penutup yang dilaksanakan selama 5 menit, dalam kegiatan ini guru BK menyimpulkan poin-poin penting yang berkenaan dengan topik yang sudah dibahas. Dalam kegiatan layanan peneliti melakukan observasi terhadap siswa mengenai kerjasama sebagai bahan masukan dalam pemberian layanan yang akan dilaksanakan oleh peneliti. Pada tahap pra-siklus diperoleh data sebagai berikut:

Tabel IV.1 Distribusi Indikator Keterampilan Kerjasama Pra-siklus

Indikator	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Rata-rata
Setiap siswa ingin bergabung dan berinteraksi dengan kelompoknya	50	120	41,66%
Tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas	49	120	41%
saling menolong dan membantu dalam kelompok	54	120	45%

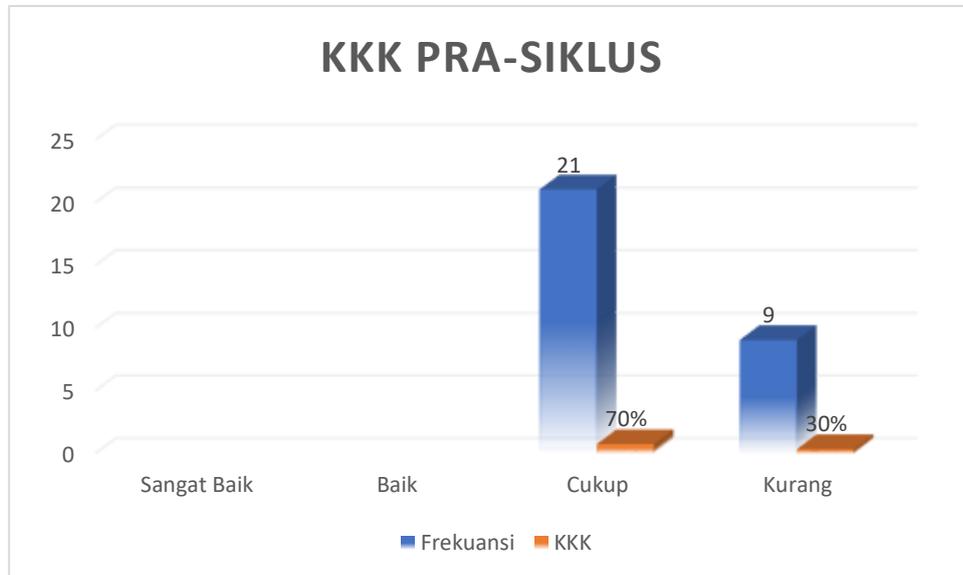
Diagram IV.1 Hasil Observasi Indikator Keterampilan Kerjasama Pra-siklus



Tabel. IV.2 Distribusi Keberhasilan Keterampilan Kerjasama Pra-siklus

Skor	Kriteria	Persentase	F	N	P
4	Sangat Baik	81%-100%	-	30	
3	Baik	61%-80%	-	30	
2	Cukup	41%-60%	21	30	70%
1	Kurang	21%-40%	9	30	30%

**Diagram IV.2 Hasil Observasi Keberhasilan Keterampilan Kerjasama
Pra-siklus**



Keterangan: untuk mengetahui presentase yang di peroleh secara keseluruhan satu kelas.

Dari hasil observasi yang sudah dilaksanakan pada tahap pra-siklus menunjukkan bahwa keterampilan kerjasama siswa dalam kelas VIII b masih tergolong rendah. Dimana 9 (30%) siswa mendapatkan kategori kurang 21 (70%) siswa mendapatkan kategori cukup. Selain itu skor pada indikator setiap siswa bergabung dan berinteraksi bersama kelompoknya hanya 41,66%, pada indikator tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas hanya 41%, dan pada indikator saling menolong dan membantu dalam kelompok hanya, 45%, dengan nilai rata-rata kelas adalah 39,66% kategori kurang. Sehingga peneliti melakukan perbaikan untuk meningkatkan keterampilan kerjasama siswa pada kelas VIII b UPT SMP Negeri 1 Kesu'.

2. Pelaksanaan Siklus I

Pada tahap ini peneliti menerapkan layanan bimbingan klasikal teknik permainan simulasi, dimana siklus 1 dilaksanakan 2 kali pertemuan yaitu pertemuan 1 pada tanggal 02 Juni 2025 dan pertemuan 2 pada tanggal 03 Juni 2025

a. Tahap perencanaan/*Planing*

- 1) Merancang proses bimbingan klasikal yang akan dilaksanakan dengan menentukan satu pokok bahasan bimbingan klasikal kelas VIIIb di UPT SMP Negeri 1 Kesu' dengan tema Keterampilan Kerjasama.
- 2) Membuat rencana pelaksanaan layanan (RPL) dengan menerapkan teknik permainan simulasi
- 3) Mempersiapkan lembar observasi untuk siswa

b. Tahap aksi/Tindakan

Pertemuan I

1) Kegiatan awal

Tahap ini kegiatan diawali dengan cara peneliti membuka aktivitas dengan menyapa siswa dengan ramah, berdoa bersama, mengecek kehadiran siswa, kemudian menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan dan menyampaikan tujuan layanan,

menanyakan kesiapan siswa mengikuti bimbingan dan melakukan *ice breaking* untuk menambah semangat siswa.

2) Kegiatan inti

Pada tahap inti peneliti terlebih dahulu menyampaikan pembahasan yakni Membangun Kerjasama, kemudian memberikan pertanyaan-pertanyaan tentang kerjasama, guna mengidentifikasi pengetahuan dasar siswa serta ketertarikan mereka siswa terhadap materi kerjasama. Selanjutnya Menyediakan satu situasi bermasalah atau melihat permasalahan yang di alami oleh siswa yakni kurangnya keterampilan kerjasama, memberikan penjelasan yang singkat tentang keterampilan kerjasama, peranan pemain dan waktu pelaksanaan dan memilih siswa untuk masuk dalam beberapa kelompok yakni ada 4 kelompok untuk memainkan peran permainan, selanjutnya peneliti menjelaskan materi tentang bagaimana membangun kerja sama melalui teknik permainan simulasi.

3) Kegiatan penutup

Pada sesi penutup peneliti meminta siswa untuk menyimpulkan materi atau topik yang telah dipelajari, kemudian memberikan salam penutup dan berdoa.

Pertemuan II

1) Kegiatan awal

Pada tahap ini peneliti terlebih dahulu membuka aktivitas dengan menyapa siswa dengan ramah dan menanyakan kabar, berdoa bersama, mengecek kehadiran siswa, kemudian menyampaikan kegiatan yang akan dilaksanakan serta menjelaskan teknik yang akan diterapkan dan menyampaikan tujuan layanan, menanyakan kesiapan siswa mengikuti bimbingan.

2) Kegiatan inti

Langkah selanjutnya peneliti melakukan layanan bimbingan klasikal melalui metode permainan simulasi. Dalam tahap ini, siswa mendapat kesempatan untuk berpendapat terkait kegiatan layanan klasikal sebelumnya (pertemuan 1) sebagai bahan untuk melanjutkan ke pertemuan 2, Curah pendapat tentang kegiatan layanan klasikal sebelumnya (pertemuan 1) sebagai bahan untuk melanjutkan ke pertemuan 2. Kemudian dilanjutkan dengan menjelaskan permainan yang akan dilakukan yakni permainan “salah benar salah benar” dan aturan-aturan dalam bermain. Siswa memainkan peran masing-masing sesuai dengan peranan yang diberikan dan menunjukkan bagaimana mereka menyelesaikannya, setiap kelompok melakukan permainan yang

telah ditetapkan, kelompok yang melakukan kesalahan akan diberikan pertanyaan kuis untuk dijawab bersama. Selanjutnya peneliti berdiskusi dengan siswa mengenai prestasi para pemeran dalam memecahkan masalah langkah terakhir peneliti mengajak siswa untuk membuat kesimpulan.

3) Kegiatan penutup

Pada tahap ini peneliti mengajak siswa untuk menyebutkan pengalaman belajar apa yang mereka dapatkan dari permainan yang telah dilakukan, peneliti memberikan tanggapan terhadap apa yang disampaikan siswa, kemudian peneliti memberikan salam penutup dan berdoa

c. Observasi

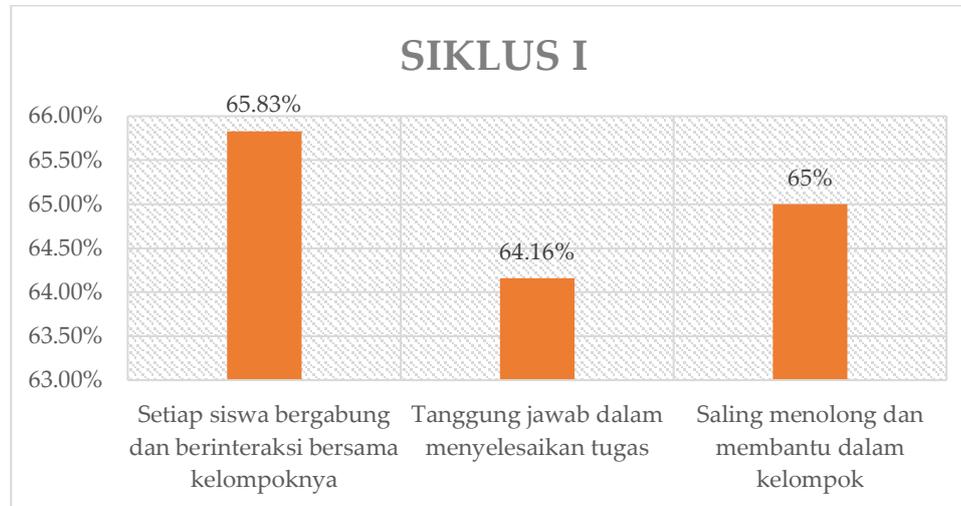
Pada tahap observasi dilaksanakan saat layanan berlangsung dengan menerapkan teknik permainan simulasi dalam layanan bimbingan klasikal .

Data penelitian siklus I diuraikan sebagai berikut:

Tabel IV.3 Distribusi Skor Indikator Keterampilan Kerjasama Siklus I

Indikator	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Rata-rata
Setiap siswa ingin bergabung dan berinteraksi dengan kelompoknya	79	120	65,83%
Tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas	77	120	64,16%
saling menolong dan membantu dalam kelompok	78	120	65%

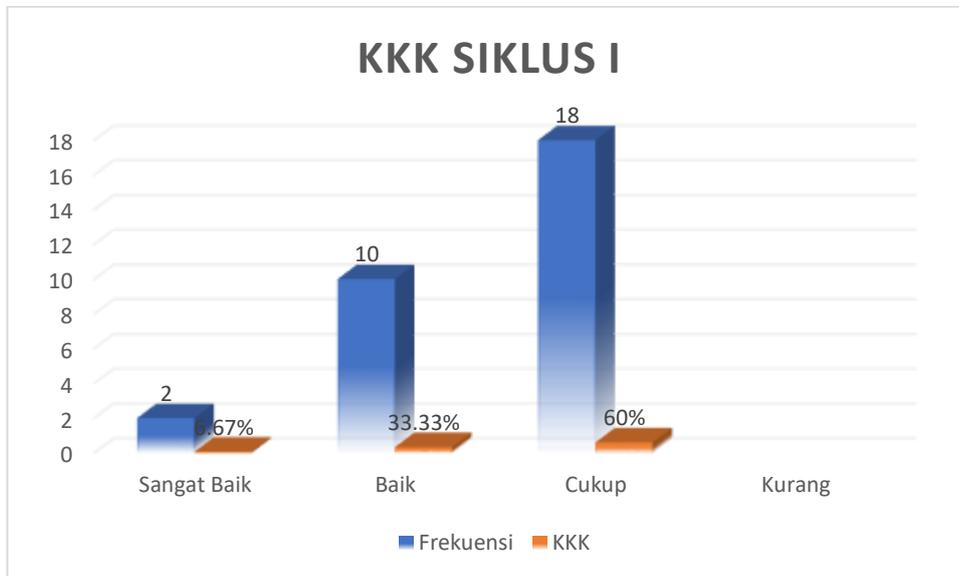
Diagram IV.3 Hasil Observasi Indikator Keterampilan Kerjasama Siklus I



Tabel. IV.4 Distribusi Presentase Keterampilan Kerjasama Siklus I

Skor	Kriteria	Persentase	F	N	P
4	Sangat Baik	81%-100%	2	30	6,67%
3	Baik	61%-80%	10	30	33,33%
2	Cukup	41%-60%	18	30	60%
1	Kurang	21%-40%	-	30	-

Diagram IV.4 Hasil Observasi Keberhasilan Keterampilan Kerjasama Siklus I



Sesuai dengan hasil observasi yang telah dilaksanakan dalam tahap pelayanaan memberikan data jika 18 (60%) siswa mendapatkan kategori cukup, 10 (33,33%) siswa mendapatkan kategori baik dan 2 (6,67%) siswa mendapatkan kategori sangat baik. Selain itu pada sisklus I ini juga mendapatkan skor perolehan siswa pada indikator setiap siswa bergabung dan berinteraksi bersama kelompoknya sejumlah 65,83% .Skor perolehan pada indikator tanggungjawab dalam menyelesaikan tugas sejumlah 64,16%. Skor pada perolehan pada indikator saling menolong dan membantu dalam kelompok sejumlah 65%. Maka presentase untuk indikator capaian proses layanan bimbingan klasikal teknik permainan simulasi untuk

meningkatkan keterampilan kerjasama siswa UPT SMP Negeri 1 Kesu' termasuk belum tercapai atau belum berhasil karena sesuai dengan capaian penelitian dimana keberhasilan penelitian ini ketika 80% siswa telah mencapai skor indikator dengan kategori baik.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan penilaian, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik permainan simulasi dalam layanan bimbingan klasikal pada siklus I telah memberikan dampak positif terhadap keterampilan kerjasama siswa, namun belum sepenuhnya optimal. Berikut adalah beberapa kendala yang dihadapi:

- 1) Masih ada siswa yang belum sepenuhnya bertanggung jawab terhadap tugas kelompoknya
- 2) Sikap saling membantu sudah mulai terlihat namun perlu ditingkatkan lebih lanjut
- 3) Permainan yang digunakan masih belum sepenuhnya menarik perhatian siswa

Maka untuk siklus berikutnya, peneliti merencanakan perbaikan dengan langkah-langka sebagai berikut:

- 1) Memberikan motivasi dan penguatan tanggung jawab pribadi terhadap tugas kelompok

- 2) Memberikan instruksi yang lebih jelas mengenai peran dan kontribusi setiap anggota kelompok
- 3) Memilih dan menyesuaikan jenis permainan simulasi yang lebih menarik agar mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif

Pada tahap ini juga peneliti pembagian angket untuk mengetahui bagaimana pengalaman belajar siswa melalui bimbingan klasikal dengan teknik permainan simulasi. Berikut adalah hasil I angket pada siklus I:

Tabel IV.5 Kriteria Penilaian Angket Siklus I

Skor	Kriteria	Persentase	Frekuensi
4	Sangat Baik	81%-100%	-
3	Baik	61%-80%	27
2	Cukup	41%-60%	3
1	Kurang	21%-40%	-

Sumber: Lampiran hasil angket siklus I

Diagram IV. 5 Grafik Angket Pengalaman Belajar Siswa pada Siklus I



Diagram IV.5 menunjukkan hasil angket kepuasan belajar siswa melalui teknik permainan simulasi pada Siklus I. Jumlah keseluruhan siswa yang menjadi responden adalah 30 siswa. Dari diagram tersebut terlihat bahwa, 27 siswa (mayoritas) memperoleh kategori "Baik", 3 siswa memperoleh kategori "Cukup" tidak ada siswa yang masuk kategori "Kurang" maupun "Sangat Baik". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa merasa cukup puas dan mendapatkan pengalaman belajar yang baik melalui penerapan teknik permainan simulasi ini. Meskipun begitu, masih terdapat sebagian kecil siswa yang merasa pengalaman belajarnya hanya cukup. Rata-rata kepuasan siswa secara keseluruhan adalah sebesar 63,58%, yang menunjukkan bahwa program pembelajaran dengan teknik permainan simulasi sudah mulai efektif, namun masih membutuhkan peningkatan demi mencapai hasil yang lebih maksimal pada tahap berikutnya.

3. Pelaksanaan siklus II

Pelaksanaan siklus II peneliti menerapkan layanan bimbingan klasikal teknik permainan simulasi, dimana siklus II dilaksanakan 2 kali pertemuan yaitu pertemuan 1 pada tanggal 10 Juni 2025 dan pertemuan 2 pada tanggal 11 Juni 2025.

a. Tahap perencanaan

Melalui tindakan evaluasi yang dilakukan pada siklus I dimana ditemukan beberapa aspek ketercapaian yang masih kurang. Oleh karena itu pada siklus II melalui cara peneliti mengarahkan siswa di kelas agar proses layanan bisa berjalan dengan lancar. Peneliti kembali menyusun hal yang akan digunakan di siklus II, seperti:

- 1) Merencanakan pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan simulasi dengan memperbaiki kekurangan yang ada pada siklus 1
- 2) Menuliskan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran
- 3) Merencanakan observasi

b. Tahap aksi/tindakan

Pertemuan I

1) Tahap awal

Pada tahap awal kegiatan layanan bimbingan klasikal peneliti memulai dengan menyapa siswa dengan ramah, dan menanyakan kabar dan berdoa yang dipimpin oleh salah satu

siswa. Langkah selanjutnya adalah mengecek kehadiran siswa dan menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan yaitu kegiatan layanan bimbingan klasikal dengan teknik permainan simulasi. Setelah menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan selanjutnya peneliti menyampaikan tujuan diberikannya layanan dan menanyakan kesiapan siswa dalam mengikuti bimbingan.

2) Tahap inti

Pada kegiatan inti peneliti terlebih dahulu menyampaikan pembahasan yakni Meningkatkan Sikap Kerjasama, kemudian mengajak siswa untuk memberikan pendapatnya tentang kerjasama sesuai dengan yang telah dipelajari pada siklus I. Selanjutnya peneliti memberikan sedikit penjelasan mengenai materi yang akan dibahas yakni bagaimana meningkatkan keterampilan kerjasama dengan menggunakan teknik permainan simulasi. Kemudian menyediakan satu situasi bermasalah atau melihat permasalahan yang di alami oleh siswa yakni kurangnya keterampilan kerjasama. Memberikan penjelasan yang singkat tentang situasi bermasalah yakni keterampilan kerjasama, peranan pemain, aturan-aturan dalam bermain dan waktu pelaksanaan, memilih siswa untuk memainkan peran dengan membagi siswa dalam beberapa kelompok, setiap kelompok melakukan permainan yang telah ditetapkan, kelompok yang melakukan kesalahan akan

diberikan pertanyaan sesuai dengan berapa kali kelompok tersebut melakukan kesalahan untuk di diskusikan dan dijawab bersama kelompoknya. Siswa melakukan diskusi dan bekerjasama dengan kelompoknya untuk saling memberikan solusi yang bisa mereka terapkan untuk menyelesaikan pertanyaan yang diberikan. Selanjutnya melanjutkan permainan dengan 2 kelompok berikutnya dengan peraturan yang sama seperti kelompok sebelumnya. Langkah terakhir peneliti mengajak siswa untuk membuat kesimpulan.

3) Tahap penutup

Pada tahap penutup siswa diminta untuk menyebutkan pengalaman belajar apa yang mereka dapatkan dari permainan yang telah dilakukan. Kemudian menyimpulkan materi yang telah dipelajari baik dari peneliti dan juga dari siswa berdasarkan apa yang mereka pahami. Selanjutnya peneliti memberikan salam penutup dan berdoa bersama, kemudian siswa memberikan salam dan ucapan trimakasih.

Pertemuan II

1) Tahap awal

Pada tahap awal pertemuan kedua ini tidak beda jauh dengan pertemuan pertama yaitu memulai kegiatan dengan menyapa siswa dengan ramah, dan menanyakan kabar dan berdoa.

Kemudian mengecek kehadiran siswa dan menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan yaitu kegiatan layanan bimbingan klasikal dengan teknik permainan simulasi. Setelah itu peneliti menanyakan sekaitan dengan kegiatan pada pertemuan 1, dan peneliti menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan selanjutnya, juga menanyakan kesiapan siswa dalam mengikuti bimbingan.

2) Tahap inti

Pada tahap inti diawali dengan curah pendapat tentang kegiatan BK sebelumnya (pertemuan 1) sebagai bahan untuk melanjutkan ke pertemuan 2, kemudian peneliti meminta siswa untuk duduk berdasarkan kelompok yang telah dibagi sesuai pertemuan pertama untuk melakukan layanan dengan teknik permainan simulasi. Peneliti menjelaskan permainan yang akan dilakukan yakni permainan “menyusun kata” dan menjelaskan aturan bermain, dan membagikan kata-kata yang akan di susun setiap kelompok. Siswa bekerjasama untuk menyusun kata tersebut dengan benar, setelah selesai setiap perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya kemudian peneliti memberikan tanggapan atau menambahkan hasil presentasi dari setiap kelompok.

3) Tahap penutup

Tahap penutup pada pertemuan dua siswa diminta untuk menyebutkan pengalaman belajar apa yang mereka dapatkan dari permainan yang telah dilakukan. Peneliti membagikan angket pengalaman belajar siswa di kelas melalui teknik permainan simulasi untuk mengevaluasi teknik yang digunakan dalam penelitian. Selanjutnya peneliti memberikan salam penutup dan berdoa bersama, kemudia siswa memberikan salam dan ucapan trimakasih.

c. Observasi

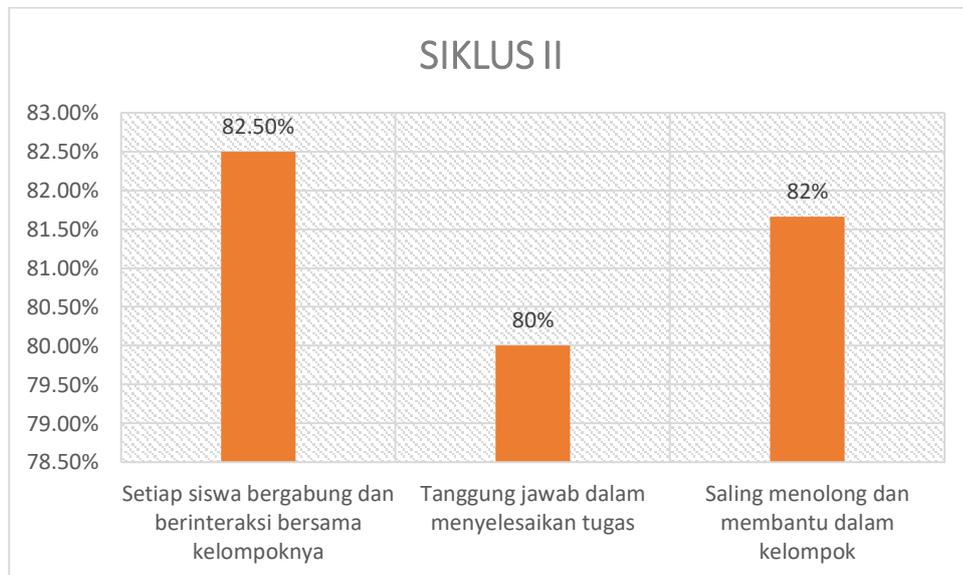
Observasi dilaksanakan oleh peneliti secara langsung saat layanan bimbingan klasikal dengan menerapkan teknik permainan simulasi dalam layanan bimbingan klasikal.

Data penelitian siklus II diuraikan sebagai berikut:

Tabel IV.6 Distribusi Skor Indikator Keterampilan Kerjasama Siklus II

Indikator	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Rata-rata
Setiap siswa ingin bergabung dan berinteraksi dengan kelompoknya	99	120	82,50%
Tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas	96	120	80%
saling menolong dan membantu dalam kelompok	98	120	82%

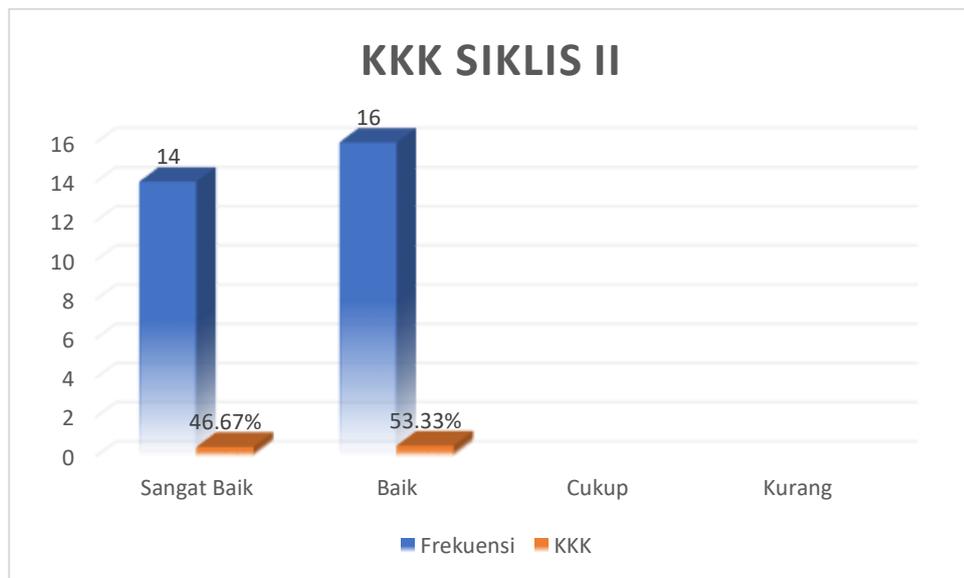
Diagram IV.6 Hasil Observasi Keterampilan Kerjasama Siswa pada Siklus II



Tabel Iv.7 Distribusi Presentase Keterampilan Kerjasama (KKK) Siklus II

Skor	Kriteria	Persentase	F	N	P
4	Sangat Baik	81%-100%	14	30	46,67%
3	Baik	61%-80%	16	30	53,33%
2	Cukup	41%-60%	-	30	
1	Kurang	21%-40%	-	30	

Diagram IV.7 Hasil Observasi Keberhasilan Keterampilan Kerjasama (KKK) Siklus II



Berdasarkan hasil observasi pada siklus II, diperoleh data skor indikator keterampilan kerjasama siswa yaitu 16 (53,33%) siswa telah mendapatkan kategori baik dan 14 (46,67%) siswa telah mendapatkan kategori sangat baik. Pada siklus II ini juga mendapat skor indikator setiap siswa bergabung dan berinteraksi bersama kelompoknya sebanyak 82,50%, indikator tanggungjawab dalam menyelesaikan

tugas sebanyak 80%, dan pada indikator saling menolong dan membantu dalam kelompok sebanyak 82%. Jika dibandingkan dengan siklus I, seluruh indikator mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan teknik permainan simulasi semakin efektif dalam meningkatkan keterampilan kerjasama siswa.

d. Refleksi

Peningkatan skor pada seluruh indikator membuktikan bahwa modifikasi strategi pelaksanaan layanan pada siklus II berhasil. Siswa menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam:

- 1) Berpartisipasi aktif dalam kelompok
- 2) Menyelesaikan tugas dengan tanggung jawab
- 3) Menunjukkan sikap saling menolong dan mendukung anggota kelompok lain

Dengan pencapaian di atas 80% untuk semua indikator, maka siklus II dinyatakan berhasil, dan tidak perlu dilakukan siklus lanjutan.

Pada tahap ini juga peneliti kembali membagikan angket untuk mengetahui bagaimana pengalaman belajar siswa melalui bimbingan klasikal dengan teknik permainan simulasi. Berikut adalah hasil angket pada siklus II:

Tabel IV.8 Kriteria Penilaian Angket Siklus II

Skor	Kriteria	Persentase	Frekuensi
------	----------	------------	-----------

4	Sangat Baik	81%-100%	17
3	Baik	61%-80%	13
2	Cukup	41%-60%	-
1	Kurang	21%-40%	-

Sumber: Lampiran hasil angket siklus II

Diagram IV. 8 Grafik Pengalaman Belajar Siswa pada Siklus II



Diagram IV.5 menunjukkan hasil angket kepuasan belajar siswa melalui teknik permainan simulasi pada Siklus II. Jumlah keseluruhan siswa yang menjadi responden adalah 30 siswa. Berdasarkan diagram tersebut dapat diketahui bahwa, sebanyak 13 siswa memperoleh kategori "Baik", sebanyak 17 siswa memperoleh kategori "Sangat Baik". tidak ada siswa yang masuk dalam kategori "Cukup" maupun "Kurang". Dengan demikian, hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa

merasakan pengalaman belajar yang sangat baik melalui teknik permainan simulasi ini. Rata-rata kepuasan belajar siswa pada siklus ini adalah sebesar 84,91%, yang berarti terjadi peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa teknik permainan simulasi semakin efektif dalam meningkatkan kepuasan belajar siswa setelah dilakukan perbaikan atau penyesuaian pada pembelajaran siklus sebelumnya.

B. Analisis Data

Pada penelitian ini, analisis data digunakan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas penerapan bimbingan klasikal dengan teknik permainan simulasi dalam meningkatkan keterampilan kerjasama siswa kelas VIIIb UPT SMP Negeri 1 Kesu'. Data analisis melalui perbandingan hasil pengamatan pada fase pra-siklus, siklus I, serta siklus II berdasarkan tiga indikator keterampilan kerjasama. Adapun teknik layanan bimbingan klasikal yang digunakan peneliti dalam proses layanan bimbingan yaitu menggunakan teknik permainan simulasi untuk meningkatkan keterampilan kerjasama siswa.

Hasil perbandingan skor perolehan presentase keterampilan kerjasama siswa pada kegiatan bimbingan klasikal dengan teknik permainan simulasi siklus I dan Siklus II adalah sebagai berikut:

Diagram IV.9 Hasil Perbandingan Indikator Siklus

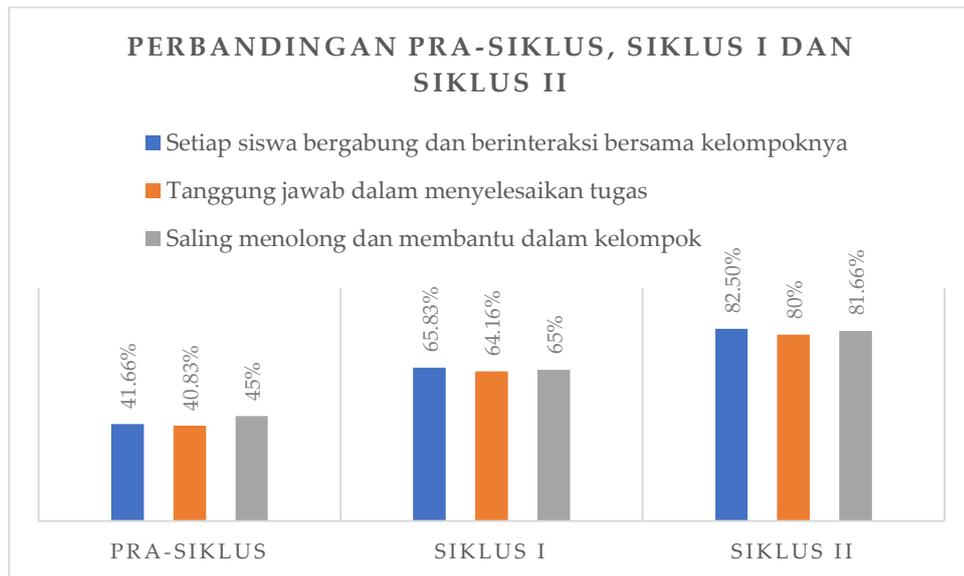
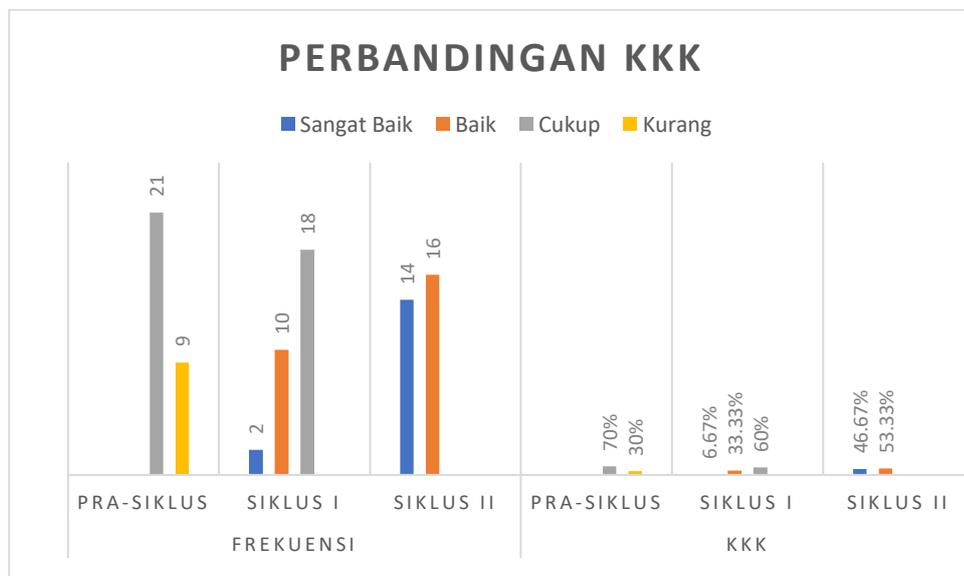


Diagram IV.10 Perbandingan Keberhasilan Keterampilan Kerjasama (KKK)



Berdasarkan hasil observasi pra-siklus yang peneliti lakukan sebelum memberikan layanan bimbingan terlihat keterampilan kerjasama siswa masih tergolong rendah. Hal ini ditandai dengan masih banyak siswa yang malas bergabung dan berinteraksi dengan anggota kelompok lainnya, tidak bertanggung jawab dalam penyelesaian tugas kelompok yang diberikan, dan masih banyak siswa yang tidak menunjukkan saling membantu atau menolong ketika anggota kelompoknya mengalami kesulitan. Hal ini tentu bertentangan dengan definisi keterampilan kerjasama yang dikemukakan oleh Dwi Cahyaningtyas dkk, kerjasama adalah bentuk interaksi sosial yang mencakup keterlibatan dalam aktivitas tertentu demi mencapai tujuan bersama melalui saling membantu dan saling pengertian disebut sebagai kerja sama. Oleh karena itu, peneliti menerapkan layanan bimbingan klasikal menggunakan teknik permainan simulasi sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan kerja sama siswa dengan mengikuti seluruh langkah-langkah dalam layanan bimbingan klasikal.

Pelaksanaan penelitian pada siklus I dilakukan dalam dua pertemuan akan tetapi pada siklus satu teknik permainan simulasi baru diimplementasikan pada pertemuan kedua karena pada pertemuan pertama peneliti lebih berfokus pada pemberian materi untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang kerjasama, kemudian pada pertemuan yang kedua peneliti menerapkan teknik permainan simulasi dan memperoleh hasil observasi belum maksimal dimana 60% (18) siswa mendapatkan

kategori cukup, 33,33% (10) siswa mendapatkan kategori baik dan 6,67% (2) siswa mendapatkan kategori sangat baik. Selain itu pada siklus I hanya mengalami skor peningkatan pada indikator bergabung dan berinteraksi dalam kelompok hanya mencapai 65,83%. Indikator tanggung jawab mencapai 64,16%. Indikator saling membantu 65%. Namun hasil ini masih belum memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 80% siswa memperoleh skor indikator dengan kategori baik.

Ada beberapa hal pada siklus I yang menyebabkan belum berhasilnya siklus I yakni masih ada beberapa siswa yang pasif atau tidak tertarik dengan permainan yang diberikan, dan tidak terlalu mengerti tentang penjelasan dan pengelolaan permainan yang diberikan karena dalam teknik permainan simulasi juga memiliki kelemahan seperti yang dikatakan oleh Akbar dan Eliyyil bahwa teknik permainan simulasi memiliki kelemahan yaitu jika pengelolaannya kurang baik teknik permainan simulasi kerap hanya dimanfaatkan sebagai sarana hiburan semata, sehingga tujuan pembelajaran yang seharusnya dicapai menjadi terlewatkan. Selain itu, perasaan takut dan malu sering kali menghambat proses simulasi, sementara pengalaman yang didapatkan melalui simulasi tersebut tidak selalu merefleksikan kondisi nyata di lapangan. Selain itu beberapa siswa juga belum menunjukkan komitmen atau tidak sepenuhnya menunjukkan tanggung jawab terhadap tugas kelompoknya, mereka cenderung menyerahkan beban kepada teman lainnya, sikap saling membantu antar anggota kelompok sudah mulai terlihat,

namun belum menjadi kebiasaan. Sehingga keterampilan kerjasama siswa masih belum sepenuhnya baik karena menurut Kisworo, dalam jurnal yang ditulis Eka Kurnia Wati dkk, bahwa kerjasama adalah hubungan antara dua orang atau lebih dalam suatu kegiatan yang bertujuan untuk menyelesaikan kegiatan yang dilakukan bersama-sama guna mempermudah penyelesaian tanggung jawab dengan arah tujuan yang serupa

Hal ini tentu tidak luput dari beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keterampilan kerjasama siswa seperti yang diungkapkan oleh Hisbia Amalia dkk, ada dua faktor yang mempengaruhi keterampilan kerjasama siswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal antara lain kebiasaan belajar yang belum efektif, lemahnya ingatan siswa, serta kurangnya konsentrasi peserta didik untuk mendengarkan, melihat serta memahami materi, karena banyak ditemukan peserta didik yang mengobrol sendiri saat belajar. Kemudian faktor eksternal atau dari luar diri seperti dampak teman kelompok yang memiliki keseragaman perilaku di kelas, kurangnya kejelasan guru dalam menyampaikan materi, minimnya sarana pembelajaran, dan metode belajar yang tidak bervariasi sehingga membuat siswa mudah bosan. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan strategi pada siklus berikutnya, termasuk pemilihan jenis permainan yang lebih melibatkan seluruh siswa, serta penekanan pada tanggung jawab dan peran individu dalam kelompok.

Berdasarkan kelemahan-kelemahan pada siklus I maka dilakukan perbaikan pada siklus II dengan tetap memperhatikan langkah-langkah dalam layanan bimbingan klasikal dengan teknik permainan simulasi. Pada siklus II dilaksanakan dua pertemuan dimana pertemuan pertama dan kedua peneliti menerapkan teknik permainan simulasi. Hasil observasi siklus II menunjukkan 53,33% (16) siswa memperoleh kategori baik dan 46,67% (14) siswa dengan kategori baik. Kemudian pada indikator, setiap siswa bergabung dan berinteraksi bersama dengan kelompoknya mengalami peningkatan yakni 82,50%, indikator tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas mengalami peningkatan sebanyak 80%, dan indikator saling menolong dan membantu dalam kelompok mengalami peningkatan sebanyak 82%. Dalam layanan bimbingan siswa sudah menunjukkan sikap kerjasama yang baik, hal itu terlihat dari siswa yang terlihat lebih antusias dan aktif dalam kegiatan permainan simulasi yang diberikan sehingga menunjukkan sikap kerjasama yang baik, sejalan dengan definisi permainan simulasi Menurut Arief, dkk dalam jurnal yang ditulis oleh Dian Sulistiyanti dan Erlin Fitria, penggunaan permainan didasari dengan pertimbangan bahwa permainan adalah aktivitas menyenangkan dan menghibur untuk dilakukan karena di dalamnya mengandung unsur kompetisi yang mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam belajar, permainan juga memberikan umpan balik secara langsung, serta memungkinkan penerapan konsep atau peran ke dalam situasi nyata di masyarakat.

Siswa juga sudah menunjukkan peningkatan tanggung jawab dalam menuntaskan tugas kelompok yang diterima oleh siswa, lebih sadar akan peran dan tanggung jawabnya masing-masing, dan siswa lebih banyak menunjukkan sikap saling membantu baik dalam menyelesaikan permainan maupun saat mendiskusikan pertanyaan bersama. Keberhasilan ini tidak lepas dari aspek keterampilan kerjasama yang dikemukakan oleh Haifa dkk lima aspek keterampilan kerjasama yakni adanya ketergantungan positif, hubungan sosial, tanggung jawab, hubungan antarindividu, serta proses kerja kelompok. Selain itu keberhasilan ini juga tidak lepas dari definisi keterampilan kerjasama menurut Kisworo, dalam jurnal yang ditulis Eka Kurnia Wati dkk, ia mengemukakan bahwa kerjasama adalah hubungan antara dua orang atau lebih dalam suatu kegiatan yang ditujukan untuk menuntaskan suatu aktivitas secara kolektif agar beban tugas dapat dibagi dan tujuan bersama tercapai.

Pada siklus II, peneliti memberikan penjelasan yang lebih sistematis dan mudah dipahami terkait aturan permainan dan alur kegiatan, ini membantu siswa menjalankan kegiatan dengan lebih percaya diri dan lancar. Aktifitas permainan yang lebih menyenangkan menumbuhkan semangat belajar serta mempererat hubungan antar siswa. Mereka merasa kegiatan bimbingan tidak membosankan, sehingga termotivasi untuk bekerjasama. Dalam siklus II ini peneliti menggunakan hasil refleksi dari siklus I sebagai dasar perbaikan di siklus II, sehingga kelemahan sebelumnya tidak terulang

dan proses layanan berjalan lebih optimal dan skor yang diperoleh siswa di siklus II pada setiap indikator sudah mencapai 80% dimana keberhasilan penelitian ini apabila 80% siswa telah memperoleh skor indikator keterampilan kerjasama minimal dikategori baik.

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penerapan layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan teknik permainan simulasi berdampak positif terhadap peningkatan keterampilan kerjasama siswa. Hal ini terlihat dari hasil angket pada siklus II, di mana sebanyak 90% siswa memperoleh kategori baik dan sangat baik, dengan rata-rata keseluruhan mencapai 84,91%, melampaui indikator keberhasilan sebesar 80%. Keberhasilan ini tidak terlepas dari karakteristik permainan simulasi yang mendukung proses pembelajaran. Menurut Arief dkk., permainan merupakan aktivitas menyenangkan dan menghibur karena mengandung unsur kompetisi yang mampu mendorong partisipasi aktif siswa dalam belajar.

Permainan juga memberikan umpan balik langsung dan memungkinkan siswa menerapkan konsep serta peran dalam situasi nyata di masyarakat. Selain itu, Romiaty & Sidauruk, dalam jurnal oleh Yuni Setyo Utami dan Im Hambali, menyatakan bahwa permainan simulasi memungkinkan siswa untuk berbagi serta memperoleh informasi yang meningkatkan kesadaran akan kondisi lingkungannya melalui aktivitas kelompok. Hal ini sejalan dengan pendapat Awik Hidayati dkk. yang

mengemukakan bahwa permainan simulasi membawa unsur keadaan nyata supaya individu mendapatkan pengalaman baru yang membantunya mengatasi hambatan pribadi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik permainan simulasi dalam layanan bimbingan klasikal terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan kerjasama siswa, baik secara partisipatif, afektif, maupun pengalaman nyata yang dialami siswa selama proses simulasi.

C. Pembahasan Siklus

1. Deskripsi Tindakan

Pada siklus I dilakukan sebanyak dua kali pertemuan dengan menerapkan layanan bimbingan klasikal teknik permainan simulasi. Penerapan bimbingan telah dilaksanakan sesuai dengan RPL yang telah disusun. Pelaksanaan siklus I pada setiap pertemuan dilakukan 3 tahap yaitu tahap awal, tahap inti, dan tahap penutup. Teknik yang digunakan adalah teknik permainan simulasi peneliti terlebih dahulu menjelaskan materi tentang kerjasama, setelah itu peneliti membagi siswa dalam beberapa kelompok untuk melakukan permainan simulasi. Pada siklus I belum sepenuhnya optimal terlihat dari skor indikator yang belum mencapai 80% sehingga dilanjutkan pada siklus II dengan melihat kekurangan pada siklus I.

Siklus II juga dilakukan dua kali pertemuan dengan menerapkan layanan bimbingan klasikal teknik permainan simulasi. Setiap pertemuan telah dilaksanakan selaras dengan RPL yang telah disusun yang berisi 3 tahap-tahap yang mencakup tahap awal, tahap utama, serta tahap akhir. Teknik yang digunakan yakni teknik permainan simulasi. Pada siklus II nilai skor indikator sudah mencapai 80% sesuai dengan capaian layanan pada penelitian ini.

2. Deskripsi aktivitas siswa

Kegiatan siswa pada siklus I dalam pemberian layanan bimbingan teknik permainan simulasi terlihat masih kurang, berikut adalah deskripsi aktivitas siswa pada siklus I:

- a. Mendengarkan pemaparan materi dari peneliti namun terkadang ada yang tidak memperhatikan.
- b. Siswa terbagi kedalam beberapa kelompok untuk melakukan teknik permainan simulasi, tetapi belum semua siswa aktif dalam kelompoknya
- c. Siswa mengungkapkan pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan, serta berbagi pengalaman belajar Selama menjalani layanan bimbingan yang menggunakan metode permainan simulasi meskipun masih terbatas dan belum merata.

Kegiatan siswa pada siklus II dalam pelaksanaan bimbingan kelompok melalui teknik permainan simulasi sudah terlihat baik, berikut adalah aktivitas siswa pada siklus II:

- a. Siswa mulai lebih fokus dalam memperhatikan materi.
- b. Ketika melakukan permainan simulasi, siswa terlihat antusias dan lebih aktif berpartisipasi dalam kelompok
- c. Siswa menunjukkan kerjasama yang lebih baik, saling membantu, dan berperan dalam menyelesaikan tugas kelompok
- d. Suasana kelompok menjadi lebih hidup, komunikasi antar anggota kelompok berjalan belih lancar dan terarah

3. Deskripsi pengelolaan pembelajaran

Pengelolaan pembelajaran dalam bimbingan klasikal teknik permainan simulasi dilakukan secara bertahap sesuai dengan RPL yang telah dibuat. Pada siklus I, pengelolaan pembelajaran belum berjalan secara maksimal, peneliti masih terlihat kurang dalam mengatur waktu dan alur kegiatan, sehingga beberapa sesi berlangsung tidak sesuai dengan rencana. Selain itu, belum semua siswa terlibat aktif dalam kegiatan kelompok, dan dinamika kelompok masih kurang kondusif. Namun, pada siklus II, pengelolaan pembelajaran mengalami peningkatan. Peneliti telah melakukan perbaikan dalam menyusun alur kegiatan, mengatur waktu secara lebih efektif, serta memberikan arahan yang lebih jelas kepada siswa. Kegiatan permainan simulasi berlangsung

lebih tertib, siswa tampak lebih aktif dan terlibat dalam kelompok masing-masing. Peneliti juga lebih tanggap dalam memfasilitasi jalannya permainan simulasi dan memberi penguatan positif terhadap perilaku kerja sama siswa. Secara keseluruhan, pengelolaan pembelajaran pada siklus II berjalan lebih lancar dan mendukung tercapainya tujuan layanan bimbingan klasikal, khususnya dalam meningkatkan keterampilan kerjasama siswa.

4. Deskripsi penguasaan materi

Pada Siklus I, penguasaan materi oleh siswa masih rendah. Situasi ini tercermin dari masih terdapatnya siswa yang belum optimal memahami tujuan dari kegiatan simulasi serta kurang mampu mengaitkan materi dengan pengalaman pribadi mereka. Meskipun peneliti telah menyampaikan materi dengan jelas, namun kurangnya partisipasi aktif dari siswa menyebabkan pemahaman mereka terhadap materi belum merata. Beberapa siswa terlihat pasif dan hanya mengikuti alur kegiatan tanpa menunjukkan pemahaman yang mendalam.

Pada Siklus II, terjadi peningkatan dalam penguasaan materi. Siswa mulai mampu memahami isi dan tujuan materi yang disampaikan, serta menunjukkan keterlibatan aktif dalam diskusi dan simulasi. Mereka lebih mudah mengaitkan isi materi dengan situasi nyata atau pengalaman yang relevan dalam kehidupan mereka sehari-hari. Selain itu, kemampuan siswa dalam menyampaikan kembali pemahaman mereka meningkat,

baik secara lisan maupun melalui aktivitas kelompok. Peningkatan ini menunjukkan bahwa perbaikan dalam penyampaian materi, metode pendekatan yang lebih menarik, serta peningkatan keterlibatan siswa secara aktif dapat mendorong penguasaan materi yang lebih baik.