

BAB IV

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan dengan mengimplementasikan layanan bimbingan klasikal teknik simulasi permainan dalam proses layanan di kelas VIII A UPT SMP Kristen Makale pada tanggal 21 Mei 2025 maka penelitian dijabarkan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Pra Siklus

Sebelum melaksanakan penelitian dengan menerapkan teknik simulasi permainan, peneliti terlebih dahulu melakukan pra-siklus yang dilakukan sesuai dengan jadwal yang diberikan oleh sekolah pada tanggal 21 Mei 2025 dimana peneliti mengamati proses layanan yang diberikan oleh guru BK dengan mengimplementasikan metode tanya jawab dan ceramah. Prasiklus dilaksanakan untuk memantau keadaan siswa sebelum peneliti menerapkan teknik simulasi permainan dalam layanan dengan tujuan mengetahui perbedaan peningkatan minat belajar siswa.

Dalam proses pra-siklus yang diikuti oleh 32 siswa kelas VIII A. Pada kegiatan awal melakukan absensi, guru BK menjelaskan topik yang akan dibahas dan tujuan dari layanan.

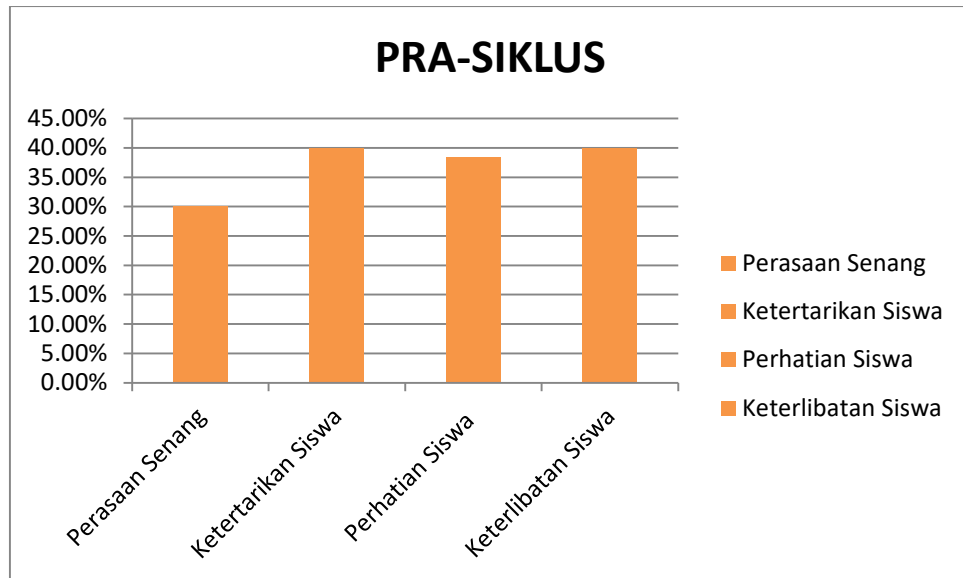
Kegiatan inti dilaksanakan selama 30 menit, guru BK menayangkan materi tentang membangun motivasi belajar, guru BK kemudian memberikan penjelasan mengenai materi tersebut sementara siswa menyimak penjelasan dari guru.

Setelah itu guru BK memberi pertanyaan kepada siswa sekaitan dengan topik materi layanan, berikutnya, siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan jawabannya. Dalam pelaksanaan ini guru BK menerapkan metode pemberian materi secara langsung dan dialog tanya jawab. Selanjutnya kegiatan penutup dilakukan selama 5 menit. Pada tahap ini, guru BK memberikan kesimpulan berupa poin-poin penting dari materi yang telah di pelajari. Di saat yang sama, peneliti juga melaksanakan pengamatan terhadap siswa ketika layanan sedang dilaksanakan. sebagai bahan masukan dalam pemberian layanan yang hendak dilaksanakan oleh peneliti. Pada tahap pra-siklus ini di peroleh data yaitu :

Tabel IV.I. Hasil Observasi Pra-Siklus

No	Inisial Siswa	Perasaan Senang				Ketertarikan Siswa				Perhatian Siswa				Keterlibatan Siswa				Skor	Kategori
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	AFLE		√				√			√					✓			7	Cukup
2.	ATA	√					√				√			√				6	Kurang
3.	AN		√			√				√					√			6	Kurang
4.	ABBG		√				√				√				√			8	Cukup
5.	AMT	√				√				√				√				4	Kurang
6.	AAP	√					√				√				√			7	Cukup
7.	BPB	√				√					√			√				5	Kurang
8.	CAM		√				√			√					√			7	Cukup
9.	CHMG		√				√				√				√			8	Cukup
10.	CS	√				√				√					✓			5	Kurang
11.	DSL		√				√				√			√				7	Cukup
12.	DITR		√			√				√				√				5	Kurang
13.	DBT		√				√				√				√			8	Cukup
14.	DP	√					√				√				√			7	Cukup
15.	EDK	√				√				√				√				4	Kurang
16.	GY		√				√				√				√			8	Cukup
17.	GY	√					√			√				√				5	Kurang
18.	GFRL		√			√					√				√			7	Cukup
19.	GG		√				√				√			√				7	Cukup
20.	JDP	√				√				√					√			5	Kurang
21.	KBK		√				√				√			√				7	Cukup
22.	LDS	√					√			√					√			6	Kurang
23.	MA		√				√				√		√					8	Cukup
24.	MDS		√			√					√			√				6	Kurang
25.	MRM	√				√				√					√			5	Kurang
26.	NGC	√					√				√			√				6	Kurang
27.	NFL		√			√				√					√			6	Kurang
28.	RB	√					√				√				√			7	Cukup
29.	VKI		√			√				√				√				5	Kurang
30.	VSM		√				√				√				√			8	Cukup
31.	YD	√				√				√					√			5	Kurang
32.	YARA		√				√			√				√				6	Kurang

Diagram IV.1 Hasil Observasi Pra-Siklus



Skor	Kriteria	Presentase
4	Sangat Baik	81-100%
3	Baik	61-80%
2	Cukup	41-60%
1	Kurang	<40%

Tabel IV. 2 Lampiran Hasil Observasi Pra-Siklus

Kategori		Jumlah peserta didik	Persentase $p = \frac{n}{N} \times 100\%$
Sangat baik	81-100%		
Baik	61-80%		
Cukup	41-60%	15	100%
Kurang	<40%	17	
Jumlah			100%

Berdasarkan hasil observasi pra-siklus diketahui bahwa seluruh peserta didik terdiri dari 15 siswa (46,87%) yang berada dalam kategori Cukup, yaitu pada rentang presentase 41-60%, dan 17 siswa 53,13% berada dalam kategori kurang. Tidak terdapat satu pun siswa yang mencapai kategori Baik maupun Sangat Baik. Dari sini disimpulkan bahwa pada pra-siklus, tingkat kesiapan dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah. Hal ini menjadi dasar perlunya perbaikan dan peningkatan dalam pelaksanaan pembelajaran untuk mencapai hasil yang lebih optimal pada siklus selanjutnya.

a. Refleksi

Pada tahap pra-siklus, dilakukan observasi awal terhadap kondisi minat belajar siswa kelas VIII A di SMP Kristen Makale belum dilakukan tindakan berupa layanan bimbingan klasikal dengan teknik simulasi permainan. Berdasarkan hasil observasi diperoleh gambaran bahwa sebagian besar siswa menunjukkan minat belajar yang masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari sikap siswa yang pasif saat proses pembelajaran berlangsung, kurang keterlibatan dalam diskusi kelas, serta rendahnya inisiatif untuk menyelesaikan tugas secara mandiri.

2. Pelaksanaan siklus 1

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan teknik simulasi permainan. Pada siklus I, kegiatan dilakukan dalam dua sesi, yaitu sesi pertama pada tanggal 23 Mei 2025 dan sesi kedua pada tanggal 25 Mei 2025.

Tahap perencanaan

- 1) Membuat RPL yang akan digunakan selama pelaksanaan layanan bimbingan klasikal teknik simulasi permainan dan dilakukan 2 kali pertemuan.
- 2) Menyiapkan lembar observasi yang digunakan sebagai alat untuk melakukan pengamatan setelah pelaksanaan layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan teknik simulasi permainan.
- 3) Mempersiapkan perlengkapan yang akan digunakan untuk layanan bimbingan klasikal.

a. Tahap pelaksanaan tindakan

Pertemuan 1

1) Kegiatan awal

Pada tahap kegiatan diawali dengan cara peneliti membuka aktivitas dengan menyapa siswa dan menanyakan kegiatan sebelumnya dan menanyakan kondisi peserta didik, mengecek kehadiran siswa, kemudian menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan dan menjelaskan maksud dari layanan,

memaparkan tahapan kegiatan, serta menguraikan ruang lingkup materi yang akan disampaikan, memotivasi peserta didik dengan *ice breaking*.

2) Kegiatan inti

Pada tahap inti peneliti melaksanakan layanan bimbingan klasikal dengan teknik simulasi permainan dan menyampaikan pembahasan yakni pentingnya motivasi belajar, kemudian peneliti menentukan jenis permainan yang akan digunakan yaitu permainan (Benar Salah), setelah itu siswa dibagi kedalam 4 kelompok, kemudian peneliti menjelaskan langkah-langkah dan aturan permainan dan menjalankan permainan (Permainan Benar Salah).

3) Kegiatan penutup

Di akhir kegiatan peneliti melibatkan peserta didik untuk menyimpulkan topik yang sudah dipelajari kemudian menutup kegiatan dengan memberikan salam penutup.

Pertemuan II

1) Kegiatan awal

Pada tahap ini peneliti terlebih dahulu membuka aktivitas dengan menyapa siswa dengan ramah dan menanyakan kabar, melakukan absensi, kemudian menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan dan menjelaskan teknik yang akan digunakan, kemudian menyampaikan tujuan layanan, dan menanyakan kesiapan siswa mengikuti bimbingan.

2) Kegiatan inti

Pada pertemuan kedua peneliti melanjutkan penelitian layanan bimbingan klasikal teknik simulasi permainan. Pada tahap ini siswa diberikan kesempatan untuk memberikan pendapat tentang kegiatan layanan bimbingan klasikal sebelumnya (pertemuan 1) sebagai bahan untuk melanjutkan ke pertemuan 2 setelah itu kelompok yang salah dalam permainan sebelumnya akan mendapat pertanyaan sekaitan dengan topik materi layanan, kemudian berdiskusi dengan kelompok masing-masing dan setelah selesai salah satu anggota kelompok mewakili teman kelompoknya untuk mempresentasikan hasil diskusinya dan setelah itu peneliti menambahkan jawaban dari tiap-tiap kelompok.

3) Kegiatan penutup

Pada bagian ini peserta didik diajak untuk menyimpulkan kegiatan bersama dan merefleksikan apa yang mereka dapatkan dari permainan yang telah dilakukan, setelah itu peneliti, membagikan angket pengalaman belajar peserta didik dan setelah itu peneliti menutup kegiatan layanan.

b. Tahap pengamatan

Pada tahap pengamatan dilaksanakan saat layanan bimbingan klasikal yang menggunakan teknik simulasi permainan, indikator minat belajar seperti ketekunan dalam mengerjakan tugas, kedisiplinan, dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran mulai meningkat. Dalam pertemuan awal, siswa masih menunjukkan ketidaktertarikan seperti belum fokus, tidak disiplin, belum menguasai materi. Namun, setelah beberapa kali mengikuti layanan dengan pendekatan simulasi permainan, terlihat perubahan positif. Siswa mulai aktif mengerjakan tugas, berdiskusi dengan teman, serta berbagi ide.

Dapat dilihat dari hasil observasi peneliti berikut:

Tabel IV.3 Hasil observasi Siklus I

No	Inisial Siswa	Perasaan Senang				Ketertarikan Siswa				Perhatian Siswa				Keterlibatan Siswa				Skor	Kategori
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	AFLE			√			√					√			√			10	Baik
2.	ATA			√			√				√					√		10	Baik
3.	AN		√				√					√				√		10	Baik
4.	ABBG		√				√					√			√			9	Cukup
5.	AMT		√					√			√				√			9	Cukup
6.	AAP			√			√					√			√			10	Baik
7.	BPB			√			√				√				√			9	Cukup
8.	CAM			√			√					√				√		11	Baik
9.	CHMG		√				√				√				√			9	Cukup
10.	CS			√				√				√			√			11	Baik
11.	DSL		√				√				√				√			8	Kurang
12.	DITR		√					√				√				√		11	Baik
13.	DBT		√				√				√				√			8	Kurang
14.	DP			√				√			√					√		11	Baik
15.	EDK			√				√				√				√		12	Baik
16	GY		√				√				√				√			8	Kurang
17	GY			√			√					√			√			10	Baik
18	GFRL		√					√			√					√		10	Baik
19	GG		√				√				√					√		9	Cukup
20	JDP			√			√					√			√			10	Baik
21	KBK		√					√			√					√		10	Baik
22	LDS			√			√					√			√			10	Baik
23	MA		√				√				√				√			8	Kurang
24	MDS		√					√			√					√		10	Baik
25	MRM			√				√				√			√			11	Baik
26	NGC		√				√				√					√		9	Cukup
27	NFL			√			√					√				√		11	Baik
28	RB			√			√				√				√			9	Cukup
29	VKI		√					√				√				√		11	Baik
30	VSM		√				√					√				√		10	Baik

31	YD			√			√			√			√			10	Baik
32	YARA		√			√				√			√			8	Kurang

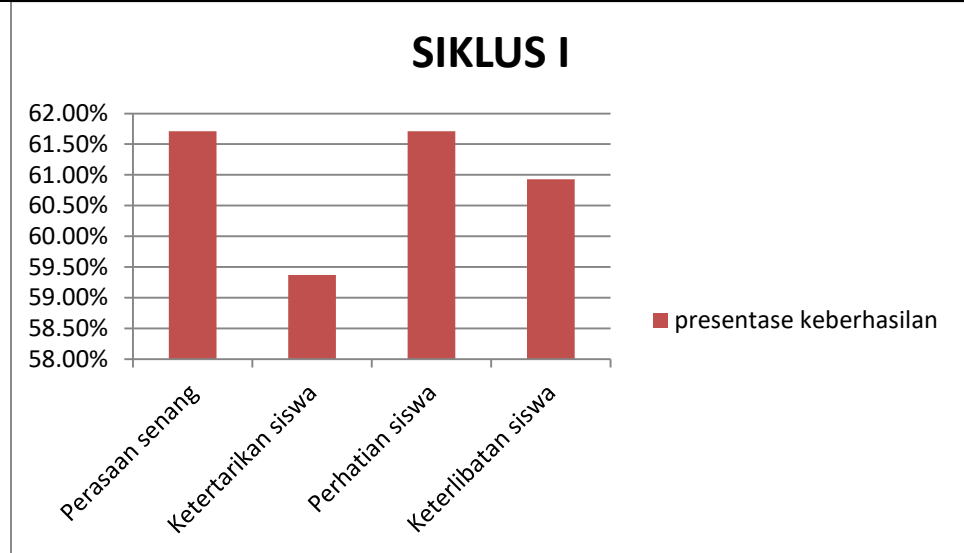


Diagram IV.2 Hasil Observasi Siklus I

Skor	Kriteria	Presentase
4	Sangat Baik	81-100%
3	Baik	61-80%
2	Cukup	41-60%
1	Kurang	<40%

Tabel IV. 4 Lampiran Hasil Observasi Siklus I

Kategori		Jumlah peserta didik	Persentase $p = \frac{n}{N} \times 100\%$
Sangat baik	81-100%		
Baik	61-80%	20	62,5%
Cukup	41-60%	7	37,5%
Kurang	<40%	5	
Jumlah		32	100%

Hasil observasi pada siklus I menunjukkan bahwa dari 32 siswa, 20 orang (62,5%) masuk dalam kategori Baik, 7 siswa (21,88%) tergolong

Cukup, dan 5 siswa (15,62%) masih berada pada kategori Kurang. Jika dibandingkan dengan hasil pra-siklus, terdapat peningkatan jumlah siswa yang mencapai kategori Baik, yang mencerminkan adanya peningkatan kesiapan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Meskipun demikian, masih terdapat 12 siswa (kategori Cukup dan Kurang) yang perlu mendapatkan perhatian dan bimbingan lebih lanjut. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan strategi pelaksanaan layanan pembelajaran agar pada siklus berikutnya hasil yang diperoleh dapat lebih optimal dan jumlah peserta didik yang berada dalam kategori Kurang dapat diminimalkan.

c. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan penilaian, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik simulasi permainan dalam layanan bimbingan klasikal pada siklus I memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa namun belum sepenuhnya berhasil. Berikut beberapa kendala yang di hadapi:

- 1) Kurangnya Pemahaman Siswa terhadap Aturan Permainan
- 2) Suasana Belajar Masih Canggung
- 3) Kurangnya Minat Belajar
- 4) Keterbatasan Waktu Pelaksanaan

Maka untuk siklus berikutnya, peneliti merencanakan perbaikan dengan tahapan berikut:

- 1) Menjelaskan permainan yang akan digunakan dengan jelas
- 2) Melakukan ice breaking untuk menciptakan suasana lebih menyenangkan
- 3) Menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan, memberikan apresiasi dan umpan balik positif, serta mengaitkan topik pelajaran dengan kehidupan sehari-hari.
- 4) Mengatur waktu secara disiplin pada setiap sesi kegiatan

3. Pelaksanaan Siklus II

Pada tahap ini, peneliti mengulang pelaksanaan layanan bimbingan klasikal dengan metode simulasi permainan sebagai kelanjutan dari hasil evaluasi pada siklus I. Siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, yaitu pertemuan pertama pada 26 Mei 2025 dan pertemuan kedua pada 28 Mei 2025, yang bertempat di kelas VIII A dengan waktu pelaksanaan selama 40 menit. Tahapan-tahapan pelaksanaan layanan bimbingan klasikal dijelaskan berikut ini.

Tahap perencanaan

- 1) Membuat RPL yang akan digunakan dalam proses layanan bimbingan klasikal dengan teknik simulasi permainan yang di rancang untuk 2 kali pertemuan.

- 2) Mempersiapkan lembar observasi yang dimanfaatkan sebagai alat pemantauan untuk melihat perubahan yang terjadi setelah peserta didik mendapatkan layanan bimbingan klasikal dengan pendekatan simulasi permainan
- 3) Mempersiapkan berbagai perlengkapan dan media yang diperlukan dalam mendukung kegiatan layanan bimbingan klasikal.

a. Tahap pelaksanaan tindakan

Pertemuan 1

1) Tahap awal

Tahap ini, Peneliti memulai kegiatan dengan menyapa siswa dengan ramah, peneliti menyampaikan tujuan layanan, kemudian menyampaikan asas-asas dalam layanan bimbingan klasikal serta langkah-langkah pelaksanaan. Peneliti juga menyampaikan materi pokok layanan, memberi motivasi kepada siswa dan melakukan *ice breaking*.

2) Tahap peralihan

Pada tahap peralihan peneliti mengecek kesiapan peserta didik dalam mengikuti layanan bimbingan, kemudian peneliti menjelaskan kegiatan selanjutnya

3) Tahap inti

Pada tahap inti, peneliti melaksanakan layanan bimbingan klasikal teknik simulasi permainan. Peneliti terlebih dahulu

menyampaikan materi yang membahas topik tentang meningkatkan minat belajar, setelah itu peneliti menentukan jenis permainan yang akan digunakan (permainan oper pulpen), peneliti kemudian memberikan penjelasan mengenai langkah-langkah serta aturan dalam permainan, setelah itu permainan berlangsung.

4) Tahap penutup

Pada sesi akhir peneliti melibatkan peserta didik untuk merangkum materi sekaitan dengan topik yang telah dipelajari melakukan refleksi dan evaluasi kemudian memberikan salam penutup.

Pertemuan 2

1) Tahap awal

Pada tahap ini, Peneliti memulai kegiatan dengan menyapa siswa dengan ramah, peneliti menyampaikan tujuan layanan, kemudian menyampaikan asas-asas dalam layanan bimbingan klasikal serta langkah-langkah pelaksanaan. Peneliti juga menyampaikan materi pokok layanan, memberi motivasi kepada siswa dan melakukan *ice breaking*.

2) Tahap peralihan

Pada tahap peralihan peneliti menanyakan kesiapan siswa dalam mengikuti layanan bimbingan, kemudian peneliti menjelaskan kegiatan selanjutnya

3) Tahap inti

Pada pertemuan kedua, peneliti melanjutkan kegiatan layanan bimbingan klasikal dengan metode simulasi permainan. Dalam sesi ini, siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapat atau respon mereka terhadap kegiatan yang telah dilakukan pada pertemuan pertama. Tanggapan-tanggapan tersebut menjadi acuan untuk melanjutkan aktivitas pada pertemuan kedua. Siswa yang sebelumnya melakukan kesalahan dalam permainan diberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi layanan, lalu diminta untuk mempresentasikan jawabannya. Setelah itu, peneliti memberikan penjelasan tambahan terhadap setiap jawaban yang disampaikan oleh siswa.

4) Tahap penutup

Pada bagian penutup, peneliti membimbing siswa untuk merangkum materi yang berkaitan dengan topik yang telah dibahas, melakukan refleksi serta evaluasi terhadap jalannya kegiatan, dan mengakhiri sesi dengan menyampaikan salam penutup. Tahap pengamatan

Pada tahap pengamatan dilaksanakan saat layanan bimbingan klasikal yang menggunakan teknik simulasi permainan, indikator minat belajar seperti perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian perhatian siswa, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sudah meningkat. Dalam pertemuan awal, siswa masih menunjukkan

ketidaktertarikan seperti belum fokus, tidak disiplin, belum menguasai materi. Namun setelah beberapa kali mengikuti layanan dengan pendekatan simulasi permainan, terlihat perubahan positif. Siswa mulai aktif mengerjakan tugas, berdiskusi dengan teman, serta berbagi ide. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus 2 pertemuan pertama dan kedua di kelas VIII A SMP Kristen Makale, implementasi teknik ini memberikan peningkatan yang signifikan pada minat belajar siswa. Maka pada tahap siklus 2 diperoleh data sebagai berikut:

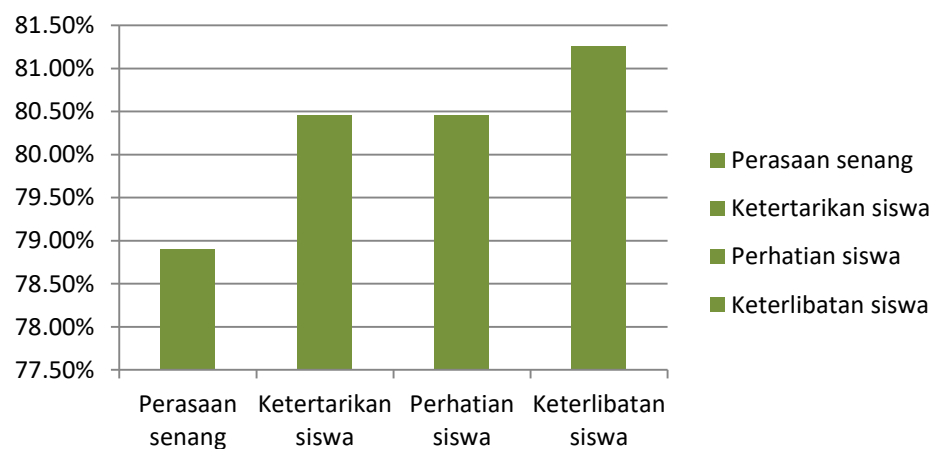
Tabel IV.5 Hasil Observasi Siklus II

DAGRAM IV.4 HASIL OBSERVASI SIKLUS II

No	Inisial Siswa	Perasaan Senang				Ketertarikan Siswa				Perhatian Siswa				Keterlibatan Siswa				Skor	Kategori
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	AFLE				√				√			√					√	15	Sangat baik
2.	ATA				√			√					√			√		14	Sangat baik
3.	AN			√					√			√				√		13	Sangat baik
4.	ABBG			√				√				√					√	13	Sangat baik
5.	AMT				√			√					√			√		14	Sangat baik
6.	AAP			√					√			√				√		13	Sangat baik
7.	BPB			√				√				√				√		12	Baik
8.	CAM			√				√				√				√		12	Baik
9.	CHMG				√			√				√						13	Sangat baik
10.	CS			√				√				√				√		12	Baik
11.	DSL				√				√				√				√	16	Sangat baik
12.	DITR				√			√				√				√		13	Sangat baik
13.	DBT				√			√				√				√		13	Sangat baik
14.	DP			√				√					√			√		13	Sangat baik
15.	EDK				√			√				√				√		13	Sangat baik
16	GY				√			√					√				√	15	Sangat baik

17	GY			√			√			√				√	15	Sangat baik
18	GFRL		√			√			√			√			12	Baik
19	GG		√			√				√		√			13	Sangat baik
20	JDP		√			√			√			√			12	Baik
21	KBK			√		√				√		√			14	Sangat baik
22	LDS		√				√		√			√			13	Sangat baik
23	MA			√		√			√				√		14	Sangat baik
24	MDS		√			√			√			√			12	Baik
25	MRM		√			√			√				√		13	Sangat baik
26	NGC			√		√			√			√			13	Sangat baik
27	NFL		√			√			√			√			12	Baik
28	RB		√			√				√			√		14	Sangat baik
29	VKI		√			√			√			√			12	Baik
30	VSM		√			√			√			√			13	Sangat baik
31	YD		√			√			√			√			12	Baik
32	YARA			√		√			√				√		14	Sangat baik

SIKLUS II



Skor	Kriteria	Presentase
4	Sangat Baik	81-100%
3	Baik	61-80%
2	Cukup	41-60%
1	Kurang	<40%

Tabel IV. 6 Lampiran Hasil Obaervasi Siklus II

Kategori		Jumlah peserta didik	Persentase $p = \frac{n}{N} \times 100\%$
Sangat baik	81-100%	23	71,87%
Baik	61-80%	9	28,12%
Cukup	41-60%		
Kurang	<40%		
Jumlah		32	100%

- b. Berdasarkan hasil observasi pada Siklus II, dari 32 siswa yang terlibat, sebanyak 23 siswa (71,87%) masuk dalam kategori Sangat Baik dengan persentase capaian antara 81–100%. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa menunjukkan respons dan keterlibatan yang sangat tinggi dalam proses pembelajaran. Sementara itu, sembilan siswa (28,12%) berada pada kategori Baik dengan rentang nilai 61–80%, yang berarti mereka cukup aktif meskipun belum mencapai tingkat optimal. Tidak ditemukan siswa dalam kategori Cukup maupun Kurang, yang menandakan adanya peningkatan yang signifikan pada seluruh peserta didik dibandingkan dengan siklus sebelumnya.

c. Refleksi

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

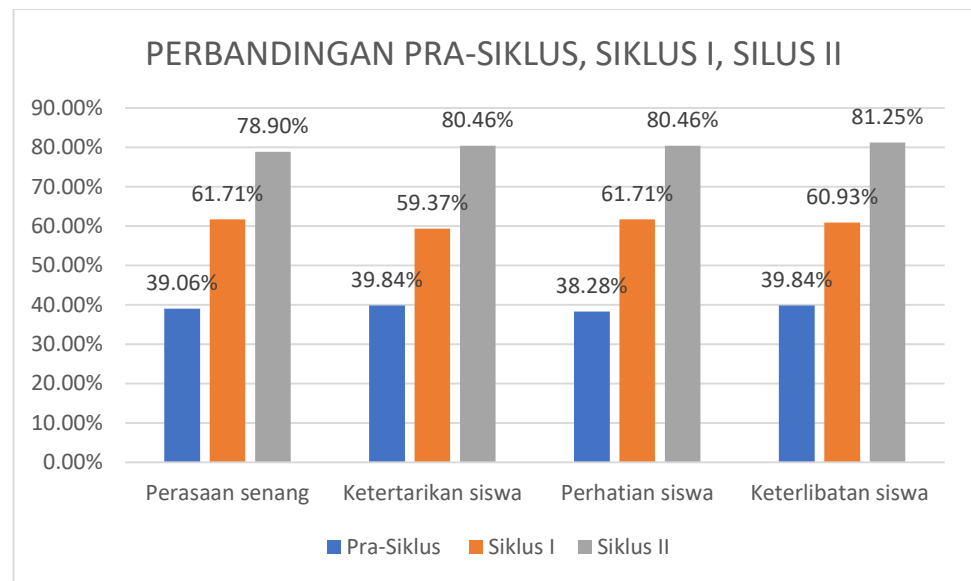
Dengan pencapaian diatas 75% untuk semua indikator, maka siklus II dinyatakan berhasil.

B. Analisis Data

Penelitian ini dilakukan melalui dua siklus tindakan guna mengevaluasi sejauh mana penerapan teknik simulasi permainan dalam layanan bimbingan klasikal dapat meningkatkan minat belajar siswa. Analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan mengacu pada indikator minat belajar, yaitu rasa senang, ketertarikan, perhatian, dan partisipasi siswa. Berdasarkan hasil observasi pada tahap pra-siklus yang dilaksanakan pada tanggal 23 Mei 2025, diketahui bahwa minat belajar siswa kelas VIII A masih berada pada tingkat yang relatif rendah.

Perbandingan hasil persentase skor minat belajar siswa dalam kegiatan bimbingan klasikal menggunakan teknik simulasi permainan pada tahap Pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II disajikan:

Diagram IV.6 Hasil Observasi Perbandingan Pra-Siklus, Siklus I, Siklus II



Persentase capaian minat belajar siswa berdasarkan indikator adalah sebagai berikut:

Tabel IV.7 Persentase Capaian Minat Belajar Siswa

Indikator capaian	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
Perasaan Senang	30,06%	61,71%	78,90%
Ketertarikan siswa	39,84%	59,37%	80,46%
Perhatian Siswa	38,28%	61,71%	80,46%
Keterlibatan Siswa	39,84%	60,93%	81,25%

Berdasarkan hasil observasi pada tahap pra-siklus, tampak bahwa sebagian besar siswa belum menunjukkan minat belajar yang optimal. Data memperlihatkan bahwa 53,13% siswa berada dalam kategori "Kurang" dan 46,87% tergolong "Cukup", sementara tidak ada siswa yang mencapai kategori "Baik" maupun "Sangat Baik". Hasil ini menguatkan pandangan Slameto,

yang menyebutkan bahwa minat belajar dapat dikenali melalui indikator seperti rasa senang, perhatian, keterlibatan, dan ketertarikan dalam proses pembelajaran. Rendahnya pencapaian pada indikator tersebut menunjukkan bahwa metode yang digunakan sebelumnya, yaitu ceramah dan tanya jawab, belum mampu mendorong antusiasme serta partisipasi aktif siswa. Oleh sebab itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan mampu melibatkan siswa secara langsung, seperti penggunaan teknik simulasi permainan.

Penelitian pada siklus pertama dilakukan dalam 2 sesi pertemuan, yaitu pada tanggal 23 dan 25 Mei 2025. Pada pertemuan pertama, peneliti mulai menerapkan teknik simulasi permainan, sedangkan pertemuan kedua difokuskan pada penyampaian materi mengenai peningkatan motivasi belajar. Setelah teknik simulasi permainan "Benar-Salah" diterapkan, terlihat adanya peningkatan yang cukup signifikan dalam aspek minat belajar siswa. Sebanyak 13 siswa (40,6%) masuk dalam kategori Baik, 15 siswa (46,9%) berada pada kategori Cukup, dan hanya 4 siswa (12,5%) yang masih tergolong Kurang. Peningkatan ini memperlihatkan bahwa metode pembelajaran yang interaktif dapat memicu ketertarikan serta keterlibatan siswa secara aktif. Hal ini sejalan dengan pendapat Wina Sanjaya yang menyatakan bahwa simulasi permainan menciptakan suasana yang menyenangkan dan mampu mendorong keaktifan belajar siswa. Pandangan ini juga diperkuat oleh teori

Hurlock yang menjelaskan bahwa minat dapat tumbuh melalui pengalaman emosional yang positif, sebagaimana dialami oleh siswa saat mengikuti permainan. Meski demikian, keberadaan siswa yang masih berada dalam kategori “Kurang” menunjukkan perlunya evaluasi lebih lanjut terhadap pelaksanaan teknik serta strategi untuk lebih menguatkan minat belajar mereka.

Beberapa faktor menjadi penyebab belum optimalnya pelaksanaan pada siklus I. Salah satunya adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap aturan permainan, sehingga kegiatan tidak berjalan secara efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat Wina Sanjaya, yang menekankan pentingnya tahap persiapan dalam simulasi permainan, terutama dalam menjelaskan aturan agar pelaksanaan berjalan terarah dan tujuan pembelajaran dapat dicapai. Ketidaktahuan sebagian siswa terhadap alur permainan mengakibatkan mereka menjadi pasif, kurang fokus, dan kebingungan dalam mengikuti kegiatan.

Selain itu, aspek emosional siswa seperti rasa malu, takut, atau keraguan dalam tampil juga menjadi hambatan utama. Hal ini sesuai dengan pendapat Syam Mahfud yang menyebutkan bahwa salah satu kelemahan teknik simulasi adalah potensi hambatan psikologis, seperti rasa tidak percaya diri dan kekhawatiran dalam berperan. Faktor kenyamanan dan

kepercayaan diri dalam kelompok sangat memengaruhi keberhasilan metode ini.

Minimnya pengalaman siswa terhadap metode pembelajaran berbasis simulasi juga menjadi kendala, sehingga kegiatan belum terlaksana secara maksimal. Seperti yang diungkapkan oleh Sapura Herman, simulasi permainan menuntut kesiapan siswa dalam memahami peran dan konteks situasi yang menyerupai kenyataan. Tanpa latihan atau pengalaman sebelumnya, siswa cenderung kesulitan menjalani peran mereka.

Selain itu, pengelolaan waktu yang kurang efektif menyebabkan beberapa kelompok tidak memperoleh kesempatan yang merata dalam berdiskusi maupun mempresentasikan hasil. Kondisi ini menunjukkan bahwa aspek manajemen kelas dan teknis pelaksanaan masih perlu ditingkatkan. Hal ini sejalan dengan panduan bimbingan klasikal dari Karyanti & Setiawan yang menekankan pentingnya perencanaan dan pengaturan waktu yang terstruktur namun fleksibel agar layanan berjalan secara optimal.

Dengan mengacu pada berbagai kelemahan tersebut, maka siklus II dirancang dengan perbaikan menyeluruh, meliputi peningkatan teknis pelaksanaan, penjelasan aturan permainan secara lebih jelas, pemilihan jenis permainan yang lebih sederhana dan akrab bagi siswa, serta upaya

memperkuat motivasi agar mendorong partisipasi aktif dalam kegiatan bimbingan klasikal.

Berdasarkan berbagai kelemahan ditemukan pada pelaksanaan siklus I, maka pada siklus II dilakukan penyempurnaan strategi layanan dengan menerapkan teknik permainan simulasi yang lebih efektif. "Oper Pulpen" dengan aturan yang lebih jelas, sederhana, dan melibatkan seluruh siswa secara aktif. Hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam indikator minat belajar. Sebanyak 81,50% siswa telah menunjukkan kategori baik dan sangat baik. Mereka tampak lebih antusias, fokus, serta aktif menyampaikan pendapat dan berpartisipasi dalam diskusi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknik simulasi permainan yang disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan siswa mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Menurut Sri Murni, simulasi permainan merupakan perpaduan antara unsur permainan dan simulasi yang menggabungkan keunggulan keduanya. Dalam pelaksanaannya, siswa terlibat secara aktif dalam suasana yang menyenangkan, seakan-akan mereka sedang berada dalam situasi nyata. Peningkatan yang terjadi menjadi bukti bahwa penerapan teknik ini berhasil meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII A di SMP Kristen Makale. Siswa terlihat lebih aktif, antusias, fokus, dan terlibat dalam proses pembelajaran setelah mendapatkan layanan tersebut.

A. Pembahasan Siklus

1. Deskripsi Tindakan

Pada pelaksanaan siklus I, kegiatan dilaksanakan sebanyak dua pertemuan dengan menerapkan layanan bimbingan klasikal menggunakan teknik simulasi permainan. Permainan yang digunakan dalam proses ini adalah permainan “Benar Salah”. Peneliti menyusun rangkaian kegiatan menjadi empat tahapan, yakni tahap pembuka, tahap transisi, tahap utama, dan tahap penutup.

Kegiatan dimulai dengan *ice breaking* untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Selanjutnya, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan diberikan simulasi permainan, dengan topik layanan pentingnya motivasi belajar. Peneliti menjelaskan aturan permainan dan membimbing jalannya kegiatan agar tetap fokus pada tujuan layanan. Di akhir kegiatan siswa di ajak untuk merefleksikan pengalaman belajar dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

Namun, selama siklus I ditemukan beberapa kendala seperti kurangnya pemahaman siswa terhadap aturan permainan, suasana kelas yang masih canggung, serta keterbatasan waktu.

Di tahap siklus II, tindakan dilakukan sebagai tindak lanjut dari refleksi siklus I. Siklus ini juga terdiri dari kali pertemuan. Permainan

yang digunakan adalah “Oper Pulpen”, yang dirancang lebih variatif dan interaktif . peneliti memperbaiki pelaksanaan sebelumnya.

Kegiatan dimulai dengan penyampaian tujuan, motivasi, dan *ice breaking*. Dalam permainan siswa aktif bergiliran dalam menjawab pertanyaan yang disiapkan oleh peneliti melalui lemparan pulpen sebagai media oper. Setiap siswa yang mendapat giliran harus menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi layanan. Kegiatan ini melatih konsentrasi, partisipasi, dan kerja sama siswa.

Dari hasil observasi, terlihat peningkatan signifikan. Rata-rata nilai capaian ditahap siklus II mencapai 81,50%, yang masuk dalam kategori sangat baik, menandakan bahwa layanan ini berhasil meningkatkan minat belajar siswa kelas VII A di SMP Kristen Makale.

2. Deskripsi aktivitas siswa

Aktivitas siswa pada siklus 1 dalam pemberian layanan bimbingan klasikal teknik simulasi permainan terlihat masih kurang, berikut adalah deskripsi aktivitas siswa pada siklus 1:

- a. Mendengarkan pemaparan materi dari peneliti namun terkadang ada yang tidak memperhatikan
- b. Siswa terbagi ke dalam beberapa kelompok untuk melakukan teknik simulasi permainan, akan tetapi belum semua siswa aktif dalam kelompoknya.

- c. Siswa mengungkapkan pemahaman, mereka terhadap materi yang disampaikan, serta berbagai pengalaman belajar selama mengikuti layanan bimbingan klasikal teknik simulasi permainan meskipun masih terbatas.

Pada pelaksanaan siklus II teknik simulasi permainan, aktivitas siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini tampak dari beberapa indikator:

- a. Siswa menunjukkan peningkatan fokus dan perhatian terhadap materi bimbingan yang disampaikan melalui simulasi permainan.
- b. Antusiasme siswa meningkat selama proses bimbingan, mereka lebih terlibat secara langsung dalam simulasi permainan yang dirancang sesuai dengan tema bimbingan
- c. Siswa tampak lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat atau menjawab pertanyaan yang muncul selama proses simulasi
- d. Respons siswa terhadap permainan semakin positif, terlihat dari keaktifan mereka mengikuti alur simulasi dari awal hingga akhir.

3. Deskripsi Pengelolaan Pembelajaran

Pengelolaan pembelajaran pada pelaksanaan bimbingan klasikal melalui teknik simulasi permainan dilakukan secara bertahap sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) yang telah disusun. Pada siklus I, pengelolaan pembelajaran belum berjalan secara maksimal,

dimana karena waktu pelaksanaan layanan terbatas, kurangnya pemahaman siswa terhadap aturan permainan, suasana belajar masih canggung, dan kurangnya motivasi belajar siswa. Namun pada siklus II pengelolaan pembelajaran mengalami peningkatan. Peneliti telah melakukan perbaikan dalam menyusun alur kegiatan, mengatur waktu secara efektif, memberikan arahan aturan permainan lebih jelas, melakukan Ice breaking untuk membangun suasana belajar yang menyenangkan. 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.

4. Deskripsi Penguasaan Materi

Hasil pelaksanaan layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan teknik simulasi permainan menunjukkan bahwa pemahaman materi oleh siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan dari siklus I ke siklus II. Pada pelaksanaan siklus I, beberapa siswa masih tampak mengalami kesulitan dalam menangkap inti materi yang disampaikan. Ini terlihat dari respons siswa yang masih terbatas, kurangnya partisipasi aktif dalam diskusi, serta jawaban yang masih bersifat umum saat diberi pertanyaan mengenai isi layanan, khususnya pada topik pentingnya motivasi belajar. Beberapa siswa juga belum

mampu menyimpulkan materi secara mandiri. Persentase penguasaan materi 60,90%, yang termasuk dalam kategori “baik”. Namun, masih terdapat kendala seperti kurangnya pemahaman siswa dalam aturan permainan, dan suasana belum kondusif, sehingga belum semua siswa memahami materi secara maksimal.

Namun, setelah dilakukan perbaikan dalam pelaksanaan siklus II, penguasaan materi siswa mengalami peningkatan, hal ini terlihat dari kemampuan siswa menyampaikan kembali inti materi secara runtut dan benar, memberikan pendapat atau menjawab pertanyaan dengan jawaban yang sesuai dengan konteks materi, menunjukkan keterlibatan aktif dalam permainan dan diskusi kelompok yang berkaitan dengan topik layanan, mampu membuat kesimpulan bersama mengenai isi layanan yang telah diberikan. Penguasaan materi meningkat menjadi 81,50%, masuk dalam kategori sangat baik. Peningkatan tersebut mencerminkan keberhasilan teknik simulasi permainan dalam membantu siswa memahami materi layanan bimbingan klasikal dengan cara yang menyenangkan, interaktif dan mudah dipahami.