

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana penerapan layanan bimbingan klasikal dengan metode simulasi permainan dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII A di SMP Kristen Makale. Melalui pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, hasil yang diperoleh menunjukkan adanya perkembangan yang signifikan dalam minat belajar siswa.

Pada tahap pra-siklus, minat belajar siswa masih rendah, yang tercermin dari kurangnya keterlibatan, fokus, dan ketertarikan mereka dalam mengikuti proses pembelajaran. Data observasi menunjukkan bahwa 53,13% siswa berada dalam kategori kurang dan 46,87% masuk dalam kategori cukup, tanpa ada satu pun siswa yang mencapai kategori baik atau sangat baik. Hasil ini mengisyaratkan pentingnya penerapan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan guna meningkatkan minat belajar siswa.

Setelah diterapkannya layanan bimbingan klasikal melalui teknik simulasi permainan pada siklus I, terjadi kenaikan rata-rata persentase minat belajar siswa menjadi 60,90%. Walaupun menunjukkan

perkembangan positif, hasil tersebut masih membutuhkan peningkatan lebih lanjut. Pada siklus II, setelah dilakukan perbaikan terhadap kelemahan-kelemahan yang ditemukan pada siklus I, minat belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan, mencapai 81,50% dan masuk dalam kategori sangat baik.

Peningkatan yang terjadi mencakup empat indikator utama minat belajar sebagaimana dikemukakan oleh Slameto, yaitu: **perasaan senang**, di mana siswa mulai menikmati proses pembelajaran dan merasa gembira saat terlibat di dalamnya; **ketertarikan**, terlihat dari antusiasme siswa terhadap materi yang disampaikan melalui metode permainan; **perhatian**, ditandai dengan meningkatnya fokus siswa serta kesungguhan dalam menyimak jalannya pembelajaran; dan **keterlibatan**, yang tampak melalui partisipasi aktif siswa dalam berdiskusi, menjawab pertanyaan, serta mengikuti aktivitas permainan yang diberikan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan layanan bimbingan klasikal melalui teknik simulasi permainan terbukti sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Teknik ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Selain itu, metode ini juga berkontribusi dalam membangun interaksi sosial

yang positif antar siswa serta memperkuat rasa percaya diri mereka dalam mengemukakan pendapat. \

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru BK
 Dianjurkan untuk menggunakan layanan bimbingan klasikal teknik simulasi permainan secara berkelanjutan dalam membimbing siswa, khususnya dalam menumbuhkan minat belajar. Pendekatan ini terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan.
2. Bagi Sekolah
 Sekolah diharapkan memberikan dukungan penuh terhadap pelaksanaan layanan bimbingan klasikal yang kreatif dan inovatif, serta memfasilitasi guru BK dalam mengembangkan teknik-teknik pembelajaran yang kontekstual sesuai dengan karakteristik siswa.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya
 Penelitian ini diharapkan dapat dikembangkan dengan menggunakan variasi teknik simulasi permainan yang lebih beragam atau diterapkan pada jenjang kelas dan mata pelajaran lain, guna mengetahui sejauh mana

efektivitasnya dalam meningkatkan minat belajar secara lebih menyeluruh.