

Pedoman Observasi Kelas VIII 8

SMPN 1 Rantepao

[illegible]

Data Hasil Pengamatan Pra Siklus

No	Nama Siswa	Indikator yang diamati				Jumlah Skor	Presentase
		Perhatian pada materi	Respon terhadap materi	Gerakan fisik sesuai arahan	Tidak jenuh saat belajar		
1	Ade Kurniawan	1	1	2	1	5	31,25%
2	Afrian Reta	1	2	2	2	7	43,75%
3	Chika Indes Nataly	1	1	2	2	6	37,6%
4	Giral Tangkelayuk	2	1	2	1	6	37,6%
5	Jeni	1	2	2	1	6	37,6%
6	Keylin Amelia Kernadi	2	1	2	2	7	43,75%
7	Riayanti Marten	1	1	1	1	5	31,25%
8	Susianti Isak Samele	2	1	1	2	7	43,75%
Rata-rata Indikator		34,37%	37,5%	43,75%	37,5%	Rata-rata Kelas	38,31%

Data Hasil Pengamatan Siklus I Pertemuan I

No	Nama Siswa	Indikator yang diamati				Jumlah Skor	Presentase
		Perhatian pada materi	Respon terhadap materi	Gerakan fisik sesuai arahan	Tidak jenuh saat belajar		
1	Ade Kurniawan	1	1	2	2	6	37,5%
2	Afrian Reta	2	1	2	2	7	43,75%
3	Chika Indes Nataly	2	2	2	2	8	50%
4	Giral Tangkelayuk	1	3	3	2	9	56,25%
5	Jeni	1	1	2	2	6	37,5%
6	Keylin Amelia Kernadi	2	1	2	2	7	43,75%
7	Riayanti Marten	1	1	3	2	7	43,75%
8	Susianti Isak Samele	1	1	3	2	7	43,75%
Rata-rata Indikator		34,37%	34,37%	59,37%	50%	Rata-rata Kelas	44,53%

Data Hasil Pengamatan Siklus I Pertemuan II

No	Nama Siswa	Indikator yang diamati				Jumlah Skor	Presentase
		Perhatian pada materi	Respon terhadap materi	Gerakan fisik sesuai arahan	Tidak jenuh saat belajar		
1	Ade Kurniawan	2	1	2	2	7	43,75%
2	Afrian Reta	3	2	3	2	10	62,5%
3	Chika Indes Nataly	2	2	2	2	8	50%
4	Giral Tangkelayuk	2	3	3	2	10	62,5%
5	Jeni	2	2	2	2	8	50%
6	Keylin Amelia Kernadi	2	1	2	2	7	43,5%
7	Riayanti Marten	1	2	3	2	8	50%
8	Susianti Isak Samele	2	2	3	2	9	56,25%
Rata-rata Indikator		50%	46,87%	62,5%	50%	Rata-rata Kelas	52,31%

Data Hasil Pengamatan Siklus II Pertemuan I

No	Nama Siswa	Indikator yang diamati				Jumlah Skor	Presentase
		Perhatian pada materi	Respon terhadap materi	Gerakan fisik sesuai arahan	Tidak jenuh saat belajar		
1	Ade Kurniawan	3	2	3	3	11	68,75%
2	Afrian Reta	3	3	2	3	11	68,75%
3	Chika Indes Nataly	3	2	3	3	11	68,75%
4	Giral Tangkelayuk	3	4	3	3	13	81,25%
5	Jeni	3	3	2	3	11	68,75%
6	Keylin Amelia Kernadi	3	3	3	3	12	75%
7	Riayanti Marten	2	2	3	3	10	62,5%
8	Susianti Isak Samele	2	2	3	2	9	56,25%
Rata-rata Indikator		68,75%	65,62%	68,75%	71,87%	Rata-rata Kelas	68,75%

Data Hasil Pengamatan Siklus II Pertemuan II

No	Nama Siswa	Indikator yang diamati				Jumlah Skor	Presentase
		Perhatian pada materi	Respon terhadap materi	Gerakan fisik sesuai arahan	Tidak jenuh saat belajar		
1	Ade Kurniawan	3	3	3	4	13	81,25%
2	Afrian Reta	3	3	4	4	14	87,5%
3	Chika Indes Nataly	3	4	4	4	15	93,75%
4	Giral Tangkelayuk	3	4	4	4	15	93,75%
5	Jeni	4	3	4	4	15	93,75%
6	Keylin Amelia Kernadi	4	3	4	3	14	87,5%
7	Riayanti Marten	3	3	4	3	13	81,25%
8	Susianti Isak Samele	3	3	3	4	13	81,25%
Rata-rata Indikator		84,37%	81,25%	93,75%	93,75%	Rata-rata Kelas	87,5%

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL) BIMBINGAN KELOMPOK

SMPN 1 RANTEPAO

SPESIFIKASI		Komponen	Layanan dasar (Bimbingan Kelompok)
Topik Layanan	Melatih fokus dan perhatian saat belajar melalui permainan simulasi tepuk fokus	Bidang	Belajar
Sasaran	Siswa kelas VIII 8	Sem/TP	2/ 2025-2026
Metode/ teknik	Ceramah, Tanya jawab, Diskusi Kelompok, tepuk fokus	Media / Alat	PPT, Laptop, LCD

Tujuan Layanan	Capaian Layanan: 7. Kematangan Intelektual Tahap Tindakan : Peserta didik mampu menentukan alternatif pengambilan keputusan dan pengetasan masalah berdasarkan konsep ilmu pengetahuan dan perilaku belajar seperti menentukan sesuatu secara mandiri, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan.
LANGKAH KEGIATAN	
Tahap Awal	a. Guru mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa b. Menanyakan kesehatan dan kesiapan fisik peserta didik c. Mengabsen dan mengapresiasi kehadiran siswa d. Guru menyampaikan tujuan layanan e. Guru menyampaikan asas-asas bimbingan kelompok

Tahap Peralihan	Guru BK menanyakan kesiapan belajar peserta didik untuk masuk ke tahap inti
Tahap Inti	Apersepsi : Guru mengadakan curah pendapat untuk mengetahui kesiapan belajar peserta didik dan pengetahuan awal peserta didik tentang apa itu konsentrasi? 1. Permainan Tepuk Fokus Persiapan: - Guru BK mengarahkan siswa untuk berdiri - Guru BK menjelaskan aturan dan tujuan kegiatan untuk melatih siswa agar mampu memusatkan perhatian dan mempertahankan konsentrasi lebih lama melalui permainan tepuk fokus - Guru BK menjelaskan bahwa siswa harus mengikuti pola tepukan dan instruksi dengan tepat. - Siswa yang salah mengikuti gerakan atau terlambat mengikuti instruksi, maka siswa tetap ikut sampai permainan selesai. - Contoh instruksi: - Tepuk 1 kali - Tepuk 2 kali - Diam - Tepuk kanan-kiri - Tepuk cepat - Tepuk lambat - Jangan tepuk Pelaksanaan: - Tahap pertama: Guru BK memberikan instruksi sederhana secara perlahan - Tepuk 1 kali - Tepuk 2 kali - Diam - Tahap kedua: Guru BK memberikan instruksi mulai dipercepat dan bervariasi

	Tepuk 1 kali = Tepuk 2 kali Diam = Tepuk 1 kali Tepuk 2 kali = Tepuk 1 kali c. Tahap ketiga: permainan dilakukan lebih lama dengan kombinasi instruksi yang berubah-ubah Tepuk cepat = Tepuk lambat Tepuk lambat = Tepuk cepat Diam = Tepuk 1 kali Tepuk kanan-kiri = Tepuk kiri-kanan Jangan tepuk = Bergerak 2. Penutup: Diskusi Refleksi b. Apa yang membuat kalian sulit fokus? c. Bagaimana cara kalian tetap berkonsentrasi? d. Apa manfaatnya ketika fokus saat belajar di kelas? e. Apa yang terjadi jika kita tidak memperhatikan instruksi?
Tahap Penutup	1. Peserta didik menyampaikan kesimpulannya 2. Guru menyampaikan kegiatan minggu depan
PENILAIAN	
1. Pen. Proses	Antusiasme siswa, kesesuaian program, keefektifan metode dan media, ketersediaan sarana
2. Pen. Hasil	Understanding, Comfortable, Action
3. Tindak Lanjut	Menyampaikan kepada siswa tentan materi lanjutan yang akan dibahas minggu depan/pertemuan berikutnya

Rabu, 13 Mei 2026

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru BK

TARTO DERIAS TANGKEALLO, S.Pd.
NIP. 199610092024211007

DIONIOSIUS, S.Pd
NIP:19691231199412101

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL) BIMBINGAN KELOMPOK

SMPN 1 RANTEPAO

SPESIFIKASI		Komponen	Layanan dasar (Bimbingan Kelompok)
Topik Layanan	Melatih fokus pendengaran saat belajar melalui permainan simulasi tepuk fokus	Bidang	Belajar
Sasaran	Siswa kelas VIII 8	Sem/TP	2/ 2025-2026
Metode/ teknik	Ceramah, Tanya Jawab, Permainan Simulasi Tepuk Fokus, dan Diskusi Refleksi	Media / Alat	PPT, Laptop, LCD

Tujuan Layanan	Capaian Layanan: 7. Kematangan Intelektual Tahap Tindakan : Peserta didik mampu menentukan alternatif pengambilan keputusan dan pengetasan masalah berdasarkan konsep ilmu pengetahuan dan perilaku belajar seperti menentukan sesuatu secara mandiri, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan.
LANGKAH KEGIATAN	
Tahap Awal	a. Guru mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa b. Menanyakan kesehatan dan kesiapan fisik peserta didik c. Mengabsen dan mengapresiasi kehadiran siswa d. Guru menyampaikan tujuan layanan

	e. Guru menyampaikan asas-asas bimbingan kelompok
Tahap Peralihan	Guru BK menanyakan kesiapan belajar peserta didik untuk masuk ke tahap inti
Tahap Inti	Apersepsi : Guru mengadakan curah pendapat pengetahuan awal peserta didik mengenai: 1. Berapa lama kalian bisa konsentrasi saat belajar? 2. Siapa disini saat belajar, matanya melihat kedepan, mendengarkan guru tapi pikirannya kemana-mana? 3. Biasanya berapa menit guru menjelaskan di depan kelas, kalian sudah mulai bosan dan mengantuk? 1. Permainan Tepuk Fokus Persiapan: a. Guru BK mengarahkan siswa untuk berdiri b. Guru BK menjelaskan aturan dan tujuan kegiatan untuk melatih fokus pendengaran siswa agar mampu mempertahankan konsentrasi lebih lama melalui permainan tepuk fokus. c. Guru BK menjelaskan bahwa siswa harus mengikuti pola tepukan dan instruksi dengan tepat. d. Siswa yang salah mengikuti gerakan atau terlambat mengikuti instruksi, maka siswa tetap ikut sampai permainan selesai. e. Contoh instruksi: - Tepuk 1 kali - Tepuk 2 kali - Diam - Tepuk kanan-kiri - Tepuk cepat - Tepuk lambat - Jangan tepuk

	Pelaksanaan: a. Tahap pertama: Guru BK memberikan instruksi sederhana secara perlahan Tepuk 1 kali Tepuk 2 kali Diam b. Tahap kedua: Guru BK memberikan instruksi mulai dipercepat dan bervariasi Tepuk 1 kali = Tepuk 2 kali Diam = Tepuk 1 kali Tepuk 2 kali = Tepuk 1 kali c. Tahap ketiga: permainan dilakukan lebih lama dengan kombinasi instruksi yang berubah-ubah Tepuk cepat = Tepuk lambat Tepuk lambat = Tepuk cepat Diam = Tepuk 1 kali Tepuk kanan-kiri = Tepuk kiri-kanan Jangan tepuk = Bergerak 2. Penutup: Diskusi Refleksi a. Bagaimana perasaan kalian saat permainannya semakin cepat? b. Bagaimana cara kalian agar pendengaran dan pikiran kalian dapat focus Kembali saat sudah mulai mengantuk dan bosan belajar? c. Apa kuncinya agar kalian dapat konsentrasi sampai pembelajaran selesai? d. Apa manfaat yang kalian dapatkan dari permainan tadi?
Tahap Penutup	1. Peserta didik menyampaikan kesimpulannya 2. Guru menyampaikan kegiatan minggu depan
PENILAIAN	

1. Pen. Proses	Antusiasme siswa, kesesuaian program, keefektifan metode dan media, ketersediaan sarana
2. Pen. Hasil	Understanding, Comfortable, Action
3. Tindak Lanjut	Menyampaikan kepada siswa tentang materi lanjutan yang akan dibahas minggu depan/pertemuan berikutnya

Rabu, 20 Mei 2026

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru BK

TARTO DERIAS TANGKEALLO, S.Pd.
NIP. 199610092024211007

DIONIOSIUS, S.Pd.
NIP:19691231199412101

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL) BIMBINGAN KELOMPOK

SMPN 1 RANTEPAO

SPESIFIKASI		Komponen	Layanan dasar (Bimbingan Kelompok)
Topik Layanan	Meningkatkan daya tahan fokus melalui permainan simulasi Tepuk pagi, siang, sore, dan malam	Bidang	Belajar
Sasaran	Siswa kelas VIII 8	Sem/TP	2/ 2025-2026
Metode/ teknik	Ceramah, Tanya Jawab, Permainan Simulasi Tepuk Pagi, Siang, Sore, Malam, Dan Diskusi Refleksi	Media / Alat	PPT, Laptop, LCD

Tujuan Layanan	Capaian Layanan: 7. Kematangan Intelektual Tahap Tindakan : Peserta didik mampu menentukan alternatif pengambilan keputusan dan pengetasan masalah berdasarkan konsep ilmu pengetahuan dan perilaku belajar seperti menentukan sesuatu secara mandiri, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan.
LANGKAH KEGIATAN	
Tahap Awal	a. Guru mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa b. Menanyakan kesehatan dan kesiapan fisik peserta didik c. Mengabsen dan mengapresiasi kehadiran siswa d. Guru menyampaikan tujuan layanan

	e. Guru menyampaikan asas-asas bimbingan kelompok
Tahap Peralihan	Guru BK menanyakan kesiapan belajar peserta didik untuk masuk ke tahap inti
Tahap Inti	Apersepsi : Guru mengadakan curah pendapat pengetahuan awal peserta didik mengenai: 1. Siapa di sini saat belajar harus suasananya sepi? 2. Seberapa cepat telinga kalian bisa menangkap perintah yang berubah-ubah? 3. Lebih gampang fokus mendengarkan penjelasan guru atau mendengarkan gosip teman? 4. Mengapa kalian bisa tahan main game berjam-jam tetapi cepat bosan saat belajar? 1. Permainan Tepuk Pagi, Siang, Sore, Malam Persiapan: a. Guru BK mengarahkan siswa untuk berdiri b. Guru BK menjelaskan aturan dan tujuan kegiatan untuk melatih siswa dalam meningkatkan konsentrasi saat belajar melalui permainan simulasi tepuk pagi, siang, sore, dan malam. c. Guru BK menjelaskan bahwa siswa harus mengikuti pola tepukan dan instruksi dengan tepat. d. Siswa yang salah mengikuti gerakan atau terlambat mengikuti instruksi, maka siswa tetap ikut sampai permainan selesai. e. Contoh instruksi: - Pagi = tepuk 1 kali - Siang = tepuk 2 kali - Sore = tepuk 3 kali - Malam = Setengah tepuk Pelaksanaan:

	a. Tahap pertama: Guru BK memberikan instruksi sederhana secara perlahan untuk membangun ingatan dan kesiapan siswa Pagi = tepuk 1 kali Siang = tepuk 2 kali Sore = tepuk 3 kali Malam = setengah tepuk b. Tahap kedua: Guru BK memberikan instruksi mulai dipercepat dan urutannya diacak. Malam = setengah tepuk Siang = tepuk 2 kali Pagi = tepuk 1 kali Sore = tepuk 3 kali c. Tahap ketiga: permainan dilakukan dalam durasi yang lebih panjang tanpa jeda. Siang- malam- sore Pagi- malam- pagi Sore- pagi- siang 2. Penutup: Diskusi Refleksi a. Apa jebakan terbesar dalam permainan tadi yang paling sering membuat kalian salah? b. Mengapa saat belajar kalian sering salah fokus seperti permainan tadi? c. Faktor apa saja yang dapat mempengaruhi konsentrasi belajar kalian? d. Apa tips kalian untuk meningkatkan konsentrasi dalam belajar?
Tahap Penutup	1. Peserta didik menyampaikan kesimpulannya 2. Guru menyampaikan kegiatan minggu depan
PENILAIAN	

1. Pen. Proses	Antusiasme siswa, kesesuaian program, keefektifan metode dan media, ketersediaan sarana
2. Pen. Hasil	Understanding, Comfortable, Action
3. Tindak Lanjut	Menyampaikan kepada siswa tentang materi lanjutan yang akan dibahas minggu depan/pertemuan berikutnya

Kamis, 21 Mei 2026

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru BK

TARTO DERIAS TANGKEALLO, S.Pd.
NIP. 199610092024211007

DIONIOSIUS, S.PD
NIP:19691231199412101

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL) BIMBINGAN KELOMPOK

SMPN 1 RANTEPAO

SPESIFIKASI		Komponen	Layanan dasar (Bimbingan Kelompok)
Topik Layanan	Menjaga konsentrasi belajar siswa melalui permainan simulasi tepuk pagi, siang, sore, dan malam	Bidang	Belajar
Sasaran	Siswa kelas VIII 8	Sem/TP	2/ 2025-2026
Metode/ teknik	Ceramah, Tanya Jawab, Permainan Simulasi Tepuk Pagi, Siang, Sore, Malam, Dan Diskusi Refleksi	Media / Alat	PPT, Laptop, LCD

Tujuan Layanan	Capaian Layanan: 7. Kematangan Intelektual Tahap Tindakan : Peserta didik mampu menentukan alternatif pengambilan keputusan dan pengetasan masalah berdasarkan konsep ilmu pengetahuan dan perilaku belajar seperti menentukan sesuatu secara mandiri, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan.
LANGKAH KEGIATAN	
Tahap Awal	a. Guru mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa. b. Menanyakan kesehatan dan kesiapan fisik peserta didik. c. Mengabsen dan mengapresiasi kehadiran siswa. d. Guru menyampaikan tujuan layanan.

	e. Guru menyampaikan asas-asas bimbingan kelompok
Tahap Peralihan	Guru BK menanyakan kesiapan belajar peserta didik untuk masuk ke tahap inti
Tahap Inti	Apersepsi : Guru mengadakan curah pendapat pengetahuan awal peserta didik mengenai: 1. Menurutmu, mengapa ada teman kalian yang mudah fokus belajar dan ada yang tidak? 3. Apa biasanya yang kalian lakukan agar tetap konsentrasi saat pembelajaran berlangsung? 4. Apakah kalian merasa lebih semangat belajar jika ada permainannya? 1. Permainan Tepuk Pagi, Siang, Sore, Malam Persiapan: a. Guru BK mengarahkan siswa untuk berdiri b. Guru BK menjelaskan aturan dan tujuan kegiatan untuk melatih siswa dalam menjaga konsentrasi saat belajar melalui permainan simulasi tepuk pagi, siang, sore, dan malam. c. Guru BK menjelaskan bahwa siswa harus mengikuti pola tepukan dan instruksi dengan tepat. d. Siswa yang salah mengikuti gerakan atau terlambat mengikuti instruksi, maka siswa tetap ikut sampai permainan selesai. e. Contoh instruksi: Pagi = tepuk 1 kali Siang = tepuk 2 kali Sore = tepuk 3 kali Malam = Setengah tepuk Pelaksanaan:

	a. Tahap pertama: Guru BK memberikan instruksi sederhana secara perlahan untuk membangun ingatan dan kesiapan siswa Pagi = tepuk 1 kali Siang = tepuk 2 kali Sore = tepuk 3 kali Malam = setengah tepuk b. Tahap kedua: Guru BK memberikan instruksi mulai dipercepat dan urutannya diacak. Malam = setengah tepuk Siang = tepuk 2 kali Pagi = tepuk 1 kali Sore = tepuk 3 kali c. Tahap ketiga: Guru BK membacakan sebuah cerita. Setiap kali siswa mendengar kata kunci, mereka harus langsung merespons dengan tepukan yang sesuai. 2. Penutup: Diskusi Refleksi a. Gerakan mana yang paling sulit dilakukan tepuk pagi, siang, sore, atau diam saat malam, Mengapa? b. Kapan menurutmu waktu terbaik untuk belajar pagi, siang, sore, atau malam. Berikan alasanmu! c. Bagaimana cara kamu menjaga konsentrasi belajar di rumah, terutama saat banyak gangguan di sekitarmu? d. Apa pelajaran penting yang bisa kamu terapkan dalam kehidupan sehari-hari setelah mengikuti permainan simulasi ini?
Tahap Penutup	1. Peserta didik menyampaikan kesimpulannya 2. Guru menyampaikan kegiatan minggu depan
PENILAIAN	
1. Pen. Proses	Antusiasme siswa, kesesuaian program, keefektifan metode dan media, ketersediaan sarana

2. Pen. Hasil	Understanding, Comfortable, Action
3. Tindak Lanjut	Menyampaikan kepada siswa tentang materi lanjutan yang akan dibahas minggu depan/pertemuan berikutnya

Jumat, 29 Mei 2026

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru BK

TARTO DERIAS TANGKEALLO, S.Pd.
NIP. 199610092024211007

DIONIOSIUS, S.Pd.
NIP:19691231199412101