

**EFEKTIFITAS BIMBINGAN KLASIKAL MENGGUNAKAN  
METODE SIMULASI GAME UNTUK MENINGKATKAN MINAT  
BELAJAR SISWA KELAS XI-MIPA SMA NEGERI 9 SEMARANG  
TAHUN AJARAN 2023/2024**

Muhamad Rizal Fakhri, Awaliya, Siti Handayani  
Jurusan Pendidikan Bimbingan Dan Konseling, Universitas Negeri  
Semarang, Gunungpati, Semarang 50229, Jawa Tengah, Indonesia

Email: [rizaleriska14@gmail.com](mailto:rizaleriska14@gmail.com)

**ABSTRAK**

Muhamad Rizal Fakhri, 2024. Efektifitas Bimbingan Klasikal Menggunakan Metode Simulasi Game Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI-MIPA SMA Negeri 9 Semarang Tahun Ajaran 2023/2024.

Penelitian ini terfokus bagaimana Efektifitas pelaksanaan bimbingan klasikal dalam bimbingan konseling dan simulasi games dengan minat belajar siswa. Agar penelitian ini optimal maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan efektifitas pelaksanaan bimbingan klasikal dengan minat belajar.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan jenis penelitian PTK. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI-MIPA SMA Negeri 9 Semarang sejumlah 36 siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, keabsahan data yaitu triangulasi. Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi.

Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa mendorong siswa menggunakan bimbingan klasikal dan simulasi permainan efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Minat belajar siswa dilaksanakan dengan sangat efektif Di SMA Negeri 9 Semarang melalui pemanfaatan faktor intrinsik dalam dalam bimbingan klasikal. Hal ini menunjukkan bahwa menggunakan layanan bimbingan klasikal untuk mengembangkan motivasi intrinsik (batin) siswa merupakan cara yang baik untuk menumbuhkan minat belajarnya. Keinginan siswa dalam belajar dapat dipupuk secara besar melalui penggunaan motivasi ekstrinsik yang diberikan Dengan kata lain motivasi intrinsik (batin) melalui layanan bimbingan klasikal sangat cocok dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Penggunaan bimbingan klasikal dalam konseling yang memanfaatkan unsur intrinsik sangat bermanfaat dalam menerapkan minat belajar siswa. Minat belajar siswa dapat dilaksanakan secara efektif melalui penggunaan motivasi ekstrinsik dalam konseling bersama dengan bimbingan konsling klasikal.

**Kata kunci:** Bimbingan Klasikal, Simulasi Game, Minat Belajar

## A. Pendahuluan

Salah satu bidang utama pembangunan nasional adalah pendidikan. Setiap orang dapat menjadi lebih berpengetahuan, terampil, dan kreatif terhadap kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dimungkinkan oleh pendidikan. Salah satu dari sekian banyak ragam informasi yang dikembangkan adalah metode bimbingan klasikal yang dipakai guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu dari sekian banyak ragam informasi yang dikembangkan adalah metode layanan bimbingan klasikal untuk menggugah minat belajar siswa.

Sejak paradigma nasehat dan konseling perkembangan diterapkan dan disosialisasikan, istilah “layanan bimbingan klasik” dan “layanan bimbingan kelompok” mulai digunakan. Layanan bimbingan kelompok serta metode layanan bimbingan konsling klasikal merupakan contoh strategi layanan dasar yang merupakan bagian dari program bimbingan dan konseling perkembangan, sesuai dengan pedoman pelaksanaan bimbingan dan konseling pada pendidikan formal. Setiap siswa dalam proses bimbingan tradisional perlu adanya ketertarikan, karena aktivitas belajar siswa bergantung pada minatnya agar tindakan pembelajaran tersebut menghasilkan perubahan perilaku yang diprediksi. Namun, penelitian menemukan bahwa banyak siswa tidak menunjukkan minat untuk mematuhi nasihat tradisional, seperti ketika menjadi guru pembimbing.

Prahmadita menyatakan, ada beberapa faktor yang mempengaruhi tumbuhnya keinginan masyarakat dalam belajar, antara lain sebagai berikut:

- 1) Unsur internal meliputi: a) Motivasi (ketertarikan seseorang akan semakin tinggi apabila mempunyai motivasi baik internal maupun eksternal); b) Impian (setiap orang, termasuk pelajar, mempunyai impian untuk masa depan); c) Keterampilan, Proses dan hasil belajar seseorang sangat dipengaruhi oleh keterampilan selain IQ.
- 2) Variabel eksternal meliputi: a) Guru yang menurut Singer berhasil menumbuhkan semangat belajar siswanya; b) Keluarga, karena orang tua

merupakan anggota terdekat dalam keluarga mempunyai pengaruh yang cukup besar terhadap minat belajar siswa. b) Teman di Media Sosial, Siswa mungkin akan terpengaruh oleh arah pengajaran melalui interaksi sosial.

## **B. Metode**

Pendekatan kualitatif adalah strategi yang digunakan. Penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis kejadian, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, keyakinan, persepsi, dan gagasan individu baik secara individu maupun kelompok itulah yang dimaksudkan untuk dipahami dengan metode pendekatan kualitatif. Jenis Penelitian kualitatif deskriptif jenis PTBK (penelitian tindakan bimbingan Konseling) digunakan dalam penelitian ini. Karena penelitian ini dilakukan di dalam kelas dengan tujuan untuk meningkatkan pelayanan dan membangkitkan minat belajar siswa, maka penelitian ini disebut penelitian tindakan bimbingan dan konseling. Penelitian ini dilaksanakan dengan dua Siklus, Siklus I terdiri dari dua pertemuan begitu juga dengan siklus II. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 9 Semarang dengan subyek penelitian siswa kelas XI-MIPA. Teknik mengumpulkan informasi yang pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dengan membandingkan hasil belajar siswa sebelum dilakukan tindakan dengan hasil belajar setelah dilakukan tindakan, maka data hasil evaluasi dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif. Untuk mengkaji data tanpa menarik kesimpulan luas atau generalisasi, analisis deskriptif adalah penggunaan statistik untuk menggambarkan atau mengilustrasikan data sebagaimana yang telah diperolehnya (Sugiyono, 2009:207).

## **C. Hasil dan Pembahasan**

### **1. Tingkat Minat Belajar Siswa Sebelum Penerapan Simulasi Games dalam Bimbingan Klasikal.**

Berpikir positif merupakan bagian dari individu yang memiliki kepribadian positif dan penuh percaya diri. Selain itu, masyarakat akan belajar untuk hidup dengan kenyataan yang ada dan menjaga jarak dari penyesalan, kekesalan, dan hal-hal buruk lainnya yang dapat membuat

dirinya merasa tidak enak. Orang tidak akan melihat kembali tindakan mereka, seberapa buruknya tindakan mereka, karena mereka menyadari bahwa selalu ada pelajaran yang bisa dipetik dari kegagalan mereka. agar dia tidak merasa sangat bersalah karenanya (Wulandari & Ayuni, 2019). Pandangan optimis dan kehidupan yang berfokus pada mendapatkan kepercayaan diri saling terkait. Seseorang yang selalu berpikir positif akan merasa yakin dengan kemampuannya dalam memecahkan masalah yang muncul. Sikap positif memungkinkan seseorang bertahan di bawah tekanan atau stressor (Brissette et al., dalam Kivimäki et al., 2005).

Mengarah pada hasil Siklus menunjukkan bahwa tingkat berpikir positif siswa berada dalam kategori sedang. Hal ini dapat diartikan bahwa siswa sering mengalami permasalahan disetiap fase kehidupan remajanya. Pada fase tersebut siswa sering merasa rendah diri, mudah stress, takut akan masa depan serta hal-hal lain yang menjadikan siswa tersebut tidak nyaman dalam kondisi tertentu. Kondisi tersebut didasari pada fase remaja yang terjadi perubahan-perubahan yang berhubungan dengan orang tua dan cita-cita mereka, pembentukan cita-cita merupakan proses pembentukan orientasi masa depan (Saputro, 2018).

Peneliti memberikan layanan berupa bimbingan klasikal dengan teknik simulasi permainan tepuk hitam dan tepuk hijau kepada siswa yang memiliki tingkat berpikir positif rendah dan sedang. Perbedaan tingkat berpikir positif tersebut dapat dipengaruhi oleh rasa optimisme yang berkaitan erat dengan berpikir positif dengan kontribusi sebesar 48,8% (Kurniawan, 2019). Widarso dalam Kurniawan (2019) menambahkan bahwa faktor-faktor dari berpikir positif yaitu optimisme, kreativitas dan percaya diri. Dalam hal ini faktor yang paling berpengaruh adalah optimisme dan percaya diri. Optimisme membantu siswa terhindar dari kecemasan-kecemasan dan kondisi psikologis lainnya ketika sedang berada dalam kondisi tertentu. Selain itu percaya diri membantu siswa untuk menyadari dan menerima baik potensi ataupun kelemahan yang dalam dirinya

## 2. Tingkat Minat Belajar Siswa Sesudah Penerapan Teknik Permainan Simulasi Games Dalam Bimbingan Klasikal

Hasil Siklus II menunjukkan bahwa tingkat berpikir positif siswa setelah penerapan teknik permainan tepuk hitam dan tepuk hijau dalam layanan bimbingan kelompok mengalami peningkatan disetiap siklusnya. Apabila dilihat dari masing-masing siklus dapat diketahui bahwa pada kedua siklus tersebut mengalami peningkatan dan berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan dapat meningkatkan berpikir positif siswa. Hal tersebut berbanding lurus dengan hasil pengamatan peneliti terhadap siswa saat proses pemberian layanan. Adanya peningkatan antusiasme siswa dalam mengikuti setiap tahap layanan serta cara siswa dalam merespon secara positif tentang topik layanan yang dibahas. Sikap yang dapat dilihat sebagai peningkatan adalah siswa berani mengutarakan pendapat dan berekspresi dengan bebas mengenai harapan, afirmasi, pengalaman yang berkaitan dengan aspek berpikir positif. Siswa mulai bisa terbuka dengan teman-teman kelompoknya sehingga muncul adanya bertukar pikiran.

Dilihat dari hasil Siklus II secara umum berpikir positif siswa meningkat ke arah kategori tinggi yang artinya siswa memiliki optimisme untuk mencapai kesuksesan tanpa ada rasa takut untuk gagal. Selain itu, siswa mampu memanfaatkan potensi dalam dirinya dan percaya bahwa dirinya dapat berusaha untuk mencapai tujuan. Siswa juga dapat menerima pengalaman-pengalaman yang dialami tanpa ada rasa penyesalan justru menjadikan pengalaman sebagai acuan dalam mengembangkan potensi dirinya. selaras dengan pernyataan Kurniawan (2019) bahwa Seseorang dapat terinspirasi untuk melakukan atau melakukan perbuatan baik dengan berpikir optimis. Seseorang tidak hanya mungkin memiliki citra diri yang baik, tetapi mereka juga dapat memiliki pandangan yang baik terhadap lingkungannya. dengan demikian, pola pikir yang baik dipadukan dengan pengembangan diri yang matang akan memungkinkan seseorang

memahami siapa dirinya dan mencapai tujuan hidupnya. Namun menurut Dabi et al., 2019) Komponen pernyataan tidak memihak (PT) yang melibatkan wacana tidak menghakimi merupakan komponen berpikir positif yang terbanyak, sedangkan komponen penegasan diri (AD) merupakan komponen yang paling sedikit.

### 3. Penerapan Teknik Simulasi Games Dalam Layanan Bimbingan Klasikal Dapat Meingkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI-MIPA SMA Negeri 9 Semarang

Layanan bimbingan klasikal idealnya terdiri dari 25-35 siswa agar layanan dapat dilaksanakan secara efektif. Hal ini sesuai dengan pendapat yang disampaikan Prayitno & Amti (2013) yang menyatakan bahwa kelas akan kurang efektif apabila anggota berjumlah lebih dari 35 orang. Siswa yang diberikan perlakuan bimbingan klasikal teknik permainan tepuk hitam dan tepuk hijau adalah siswa yang telah mengikuti pre-test dan termasuk dalam kategori rendah dan sedang. Peneliti melakukan kegiatan bimbingan kelompok ini dengan mengarahkan siswa untuk aktif berpendapat dan bertukar pengalaman mengenai berpikir positif.

Berpikir positif adalah kemampuan berpikir individu ke arah yang positif atas segala hal yang terjadi dalam kehidupannya yang memunculkan perasaan dan perilaku yang positif sehingga individu terhindar dari hal-hal yang negatif yang dapat menghambat proses dalam pencapaian tujuan. Hal ini sejalan dengan Albrecht dalam Sabati (2010) yang mengatakan bahwa berpikir positif merupakan mengatur perhatian terhadap hal yang positif yang dibentuk dalam bahasa dan pikiran-pikiran yang positif. Individu yang berpikir positif akan mengarahkan pikirannya pada hal yang positif, cenderung Bicarakan tentang menjadi sukses bukannya gagal, mencintai bukannya benci, puas bukannya depresi, tidak takut bukannya takut, dan puas bukannya kecewa. menjadikan individu bersikap positif dalam menghadapi masalah.

Penelitian ini menggunakan layanan bimbingan klasikal dengan teknik simulasi permainan tepuk hitam dan tepuk hijau untuk melihat ada tidaknya peningkatan berpikir positif siswa. Menurut Rusmilasari et al.,

(2020) Selain membantu agar kegiatan bimbingan klasikal lebih berorientasi pada tujuan, penerapan teknik pada jenis kegiatan tersebut juga dapat menggugah semangat siswa untuk mengikuti kegiatan dan mencegah mereka menjadi tidak tertarik terlalu cepat. Selain itu, Santoso dalam Qonitaturrohmah & Hanauli (2023) juga menyatakan bahwa permainan adalah media yang disukai oleh siswa dan dalam hal ini, guru bisa menyiapkan tantangan atau motivasi kepada peserta didik sehingga peserta didik tidak mudah jenuh dan mengalihkan fokusnya.

Peneliti mengarahkan siswa untuk meningkatkan berpikir positif melalui permainan. Menurut Herliani (2016) strategi permainan tepuk hitam dan tepuk hijau merupakan strategi dalam pembelajaran untuk membangun keaktifan dan kreatifitas peserta didik. Strategi ini dapat efektif dalam memahami karakteristik siswa karena dalam proses kegiatannya berupa belajar sambil bermain. teknik permainan tepuk hitam dan tepuk hijau karena melibatkan siswa secara langsung dan seluruh suasana hati pada saat permainan dapat menginspirasi siswa untuk menjadi yang terbaik di antara teman-temannya, dapat menciptakan suasana yang lebih seru sehingga keterlibatan siswa meningkat. Oleh karena itu, tujuan proses pembelajaran adalah untuk memudahkan siswa memperoleh keterampilan dasar Sedangkan kelemahannya antara lain, Subyek yang tercakup dalam pertanyaan pada tepuk hijau dan tepuk hitam tidak seluruhnya tercakup dalam instrumen; tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai jika manajemen waktu buruk; dan pengelolaan kelas yang tidak tepat dapat menimbulkan gangguan yang mengganggu proses pembelajaran (Priatmoko et al., 2019).

#### **D. Kesimpulan**

Mempertimbangkan hasil penelitian, dapat dikatakan demikian penerapan simulasi game dalam bimbingan klasikal untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas XI-MIPA SMA Negeri 9 Semarang terjadi peningkatan. Pada pengamatan minat belajar siswa juga terlihat mengalami kenaikan pada tiap siklus. Hal ini dapat dilihat pada ringkasan berikut:

1. Tingkat berpikir positif siswa kelas XI-MIPA SMA Negeri 9 Semarang pada siklus I penerapan teknik permainan tepuk hitam dan tepuk hijau dalam layanan bimbingan klasikal adalah 57% yang termasuk dalam kategori sedang. Dari 25 siswa yang diberikan layanan bimbingan klasikal dengan teknik simulasi permainan tepuk hitam dan tepuk hijau terdapat 10 siswa dalam kategori rendah dan 20 siswa dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki rasa optimisme, berusaha mencapai tujuan sesuai dengan kemampuan diri, menerima setiap pengalaman yang ada namun masih perlu dikembangkan.
2. Tingkat berpikir positif siswa kelas XI SMA Negeri 9 Semarang sesudah siklus II penerapan teknik simulasi permainan tepuk hitam dan tepuk hijau dalam layanan bimbingan klasikal adalah 75% pada siklus I dan meningkat menjadi 80% pada siklus II dengan rata-rata kategori tinggi. Dari 35 siswa yang diberikan layanan bimbingan klasikal dengan teknik permainan tepuk hitam dan tepuk hijau terdapat 25 siswa dalam kategori sangat tinggi dan 5 siswa dalam kategori tinggi. Dalam hal ini artinya siswa memiliki rasa optimisme, percaya akan kemampuan diri, menggambarkan setiap pengalaman yang terjadi tanpa ada rasa penyesalan serta berusaha mencapai tujuan yang diinginkan.
3. Penerapan teknik permainan tepuk hitam dan tepuk hijau dalam bimbingan kelompok dapat meningkatkan berpikir positif siswa kelas XI SMA Negeri 9 Semarang dengan hasil uji t-test berpasangan menunjukkan sig.  $0,000 < 0,05$  dengan diperkuat hasil selisih rata-rata siklus I mengalami peningkatan sebesar 15,125 dan selisih rata-rata meningkat kembali pada siklus II sebesar 38,125.



## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar K, Abdul. 2011. "Penerapan Metode Examples Non Examples dalam Meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI Semester II di SD N Purana UPPK Bantarbolang Kabupaten Pemalang Tahun Pelajaran 2010/2011". Skripsi Universitas Negeri Semarang.
- Depdiknas. (2006). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Depdiknas
- Hardani, Dkk, Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif, Cet-1, CV. Pustaka Ilmu: Yokyakarta, Maret 2020.
- Priyadi, M. Furqon, Efektivitas Layanan Informasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas XII SMK PGRI 4 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018, Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung, 2017.