

MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR MELALU LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL DENGAN METODE *GAMES BASED LEARNING* PADA PESERTA DIDIK KELAS VII A SMP N 36 SEMARANG

Adityo Susanto^{1,*}, Dini Rachmawati², Nanik Dwiastuti³,

¹Bimbingan dan Konseling, Pascasarjana PPG Prajabatan, Universitas PGRI Semarang, 50232

²SMPN 36 Semarang, 50139

adityosusanto69@gmail.com

ABSTRAK

Susanto, Adityo. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Melalui Layanan Bimbingan Klasikal Dengan *Metode Games Based Learning* Pada Peserta Didik Kelas VII A SMP N 36 Semarang. Laporan PTBK Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas PGRI Semarang.
Pembimbing: Dr. Dini Rachmawati, S.Pd, M.Pd

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh metode *games based learning* dalam bimbingan klasikal untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas VII A SMP N 36 Semarang. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan pretest-posttest control group design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII SMP N 36 Semarang dengan sampel penelitian yakni kelas VII A yang berjumlah 33. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini berupa observasi, pre-test, post-test, dan lembar kerja peserta didik. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan design the one group pretest-posttest, hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar peserta didik setelah mendapatkan layanan bimbingan klasikal menggunakan metode *games based learning*. Hal ini dapat dilihat pada kategori sangat rendah dengan jumlah 3% pada pra tindakan, siklus I dan siklus II 0%. Selanjutnya pada kategori rendah 76% pada pra tindakan, siklus I sebesar 52% dan siklus II sebesar 12%. Pada kategori tinggi terjadi peningkatan, pra siklus sebesar 21%, siklus I naik menjadi 48% dan pada siklus II mengalami kenaikan dari siklus I yaitu 76%. Kemudian pada kategori sangat tinggi juga mengalami kenaikan, pada pra siklus dan siklus I sebesar 0% mengalami kenaikan pada siklus II sebesar 12%. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keaktifan belajar pada peserta didik kelas VII A SMP N 36 Semarang.

Kata Kunci : keaktifan belajar, bimbingan klasikal, *games based learning*

ABSTRACT

Susanto, Adityo. (2023). *Increasing Learning Activeness Through Classical Guidance Services Using Games Based Learning Methods for Class VII A Students at SMP N 36 Semarang. PTBK Report, Guidance and Counseling Study Program, Faculty of Education. PGRI University Semarang.*

Supervisor: Dr. Dini Rachmawati, S.Pd, M.Pd

This research aims to determine the effect of games based learning methods in classical guidance to increase the learning activity of class VII A students at SMP N 36 Semarang. The research method used was experimentation with pretest-posttest group control design. The population in this study were all students in class VII of SMP N 36 Semarang with the research sample being class VII A, totaling 33. The data collection techniques used in this research were observation, pre-test, post-test, and student worksheets. The research method used in this research uses experimental research with a one group pretest-posttest design. The results of this research show an increase in students' learning activity after receiving classical guidance services using the games based learning method. This can be seen in the very low category with a total of 3% in pre-action, cycle I and cycle II 0%. Furthermore, in the low category it was 76% in pre-action, cycle I was 52% and cycle II was 12%. In

the high category there was an increase, pre-cycle it was 21%, cycle I rose to 48% and in cycle II there was an increase from cycle I, namely 76%. Then the very high category also experienced an increase, in the pre-cycle and cycle I it was 0%, there was an increase in cycle II of 12%. This shows that there has been an increase in learning activity in class VII A students of SMP N 36 Semarang.

Keywords: *active learning, classical guidance, games based learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang wajib bagi setiap warga negara. Semakin tinggi pendidikan seseorang akan mempengaruhi cara berfikirnya. Pendidikan tidak akan terlepas dari proses belajar mengajar. Dengan belajar, manusia akan melakukan perubahan-perubahan dalam dirinya sehingga bisa berkembang. Dalam proses belajar mengajar akan terjadi interaksi antara guru dan peserta didik. Guru akan menjelaskan materi dan berusaha supaya siswa bisa menerima materi, selain itu guru juga mengharapkan agar siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Menurut Mulyasa (dalam Sahnun, 2022) pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam interaksi tersebut banyak sekali faktor yang mempengaruhi. Faktor tersebut ada dua, yaitu faktor internal dan eksternal. Mulyasa (dalam Sahnun, 2022) proses pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruh peserta didik terlibat secara aktif, baik mental, fisik, maupun sosial dalam proses pembelajaran. Selain itu peserta didik menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya pada diri sendiri.

Dalam permendikbud nomer 111 Tahun 2014 dijelaskan bahwa Bimbingan dan Konseling adalah Upaya sistematis, objektif, logis, dan berkelanjutan serta terprogram yang dilakukan oleh konselor atau guru bimbingan dan konseling untuk memfasilitasi perkembangan peserta didik dalam mencapai kemandirian dalam kehidupannya. Sedangkan layanan dasar menurut ASCA merupakan pengalaman perkembangan terstruktur yang dipresentasikan secara sistematis melalui aktivitas kelas dan kelompok kecil. Selain itu menurut Permendikbud No. 111 Tahun 2014 layanan dasar dapat diartikan sebagai

sebuah layanan sistematis yang diberikan kepada siswa untuk membantu menyiapkan diri dan menumbuhkan kembangkan potensi yang dimiliki.

Pengertian Keaktifan Belajar

Layanan bimbingan dan konseling akan berjalan dengan lancar jika peserta didik terlibat aktif dalam mengikuti layanan. Aktif dalam hal ini yaitu peserta didik melakukan aktifitas seperti menulis, bertanya, menjawab setiap pertanyaan, dan mengikuti layanan dengan baik. Menurut Zoelqarnaen dalam (Sahnun: 2021) belajar aktif adalah kegiatan dalam pembelajaran yang melibatkan murid sebagai “gurunya sendiri”. Mereka menggunakan otaknya untuk mempelajari gagasan-gagasan, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Menurut Naziah dalam (Saputri & Fitriani: 2023) keaktifan belajar adalah kegiatan siswa yang melibatkan diri dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah maupun di luar sekolah yang menunjang keberhasilan siswa itu sendiri. Sedangkan menurut Sudjana dalam (Hariandi & Cahyani: 2018) mengatakan bahwa keaktifan belajar siswa dapat dilihat dalam hal: 1. Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya. 2. Terlibat dalam pemecahan masalah. 3. Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya. 4. Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah. 5. Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru. 6. Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya. 7. Menggunakan dan menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Berdasarkan pendapat beberapa tokoh diatas dapat disimpulkan keaktifan belajar adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam mempelajari

sesuatu yang menunjang keberhasilan siswa, dimana siswa terlibat aktif seperti menulis, bertanya kepada guru, mencari informasi, dan berdiskusi dengan siswa lain.

Ciri-ciri Peserta Didik yang Aktif

Menurut Rioseptiadi dalam (Sahnun: 2022) ciri-ciri siswa yang aktif dalam Pelajaran adalah:

a. Mampu mengajukan pertanyaan
Kemampuan mengajukan pertanyaan dipengaruhi oleh factor pengetahuan dan pengalaman hidup. Selain itu latarbelakang budaya juga menyebabkan siswa tidak terbiasa mengajukan pertanyaan, padahal pertanyaan dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk mengemukakan gagasannya.

b. Mampu menjawab pertanyaan
Siswa mampu menjawab pertanyaan dengan benar atau sesuai dengan napa yang ditanyakan, disampaikan dengan kata dan kalimat yang tepat.

c. Mampu mengemukakan pendapat
Siswa mengemukakan pendapatnya berhubungan dengan masalah yang dibicarakan, mengemukakan pendapat dengan kata dan kalimat yang tepat dan tegas, disampaikan dengan sikap terbuka dan sopan.

d. Mampu menyelesaikan tugas kelompok
Siswa mampu menyelesaikan tugas kelompok secara benar dan tepat waktu, siswa bertanggung jawab atas bagian dari tugas kelompok, siswa berperan serta dalam penyelesaian tugas kelompok sehingga terjadi miss komunikasi.

e. Mampu mempresentasikan hasil kerja kelompok

Siswa mampu menjawab pertanyaan peserta didik dengan baik, siswa mampu mengungkapkan dengan kata-kata sendiri.

Sedangkan menurut NN dalam (Sahnun: 2022) siswa dikatakan aktif dalam pembelajaran apabila ditemukan ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Sering bertanya kepada guru atau siswa
- b. Mau mengerjakan tugas yang diberikan guru
- c. Mampu menjawab pertanyaan

d. Senang diberi tugas belajar.

Dari pendapat tokoh diatas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri siswa yang aktif yaitu siswa yang sering bertanya dan bisa menjawab pertanyaan dari guru dan mampu menyelesaikan tugas yang diberikan.

Layanan Bimbingan Klasikal

Pengertian Bimbingan dan Konseling

Salah satu layanan yang diberikan guru BK kepada peserta didik yaitu layanan bimbingan klasikal. Layanan bimbingan klasikal dilakukan untuk membantu peserta didik dalam mengoptimalkan kemampuannya. Dalam Permendikbud Nomor 111 Tahun 2014 dijelaskan bahwa bimbingan dan konseling adalah Upaya sistematis, objektif, logis, dan berkelanjutan serta terprogram yang dilakukan oleh konselor atau guru bimbingan dan konseling untuk memfasilitasi perkembangan peserta didik dalam mencapai kemandirian dalam kehidupannya.

Tujuan Layanan Bimbingan dan Konseling

Menurut Downing dalam (Wahdini: 2019) tujuan bimbingan di sekolah adalah membantu siswa: 1) Mengatasi kesulitan dalam bekerjanya, sehingga memperoleh prestasi belajar yang tinggi, 2) Mengatasi terjadinya kebiasaan-kebiasaan yang tidak baik yang dilakukan pada saat proses belajar mengajar berlangsung dan dalam hubungan sosial, 3) Mengatasi kesulitan-kesulitan yang berhubungan dengan Kesehatan jasmani, 4) Mengatasi Kesulitan-kesulitan yang berkaitan dengan kelanjutan studi, 5) Mengatasi kesulitan-kesulitan yang berhubungan dengan perencanaan dan pemilihan jenis pekerjaan setelah mereka lulus

Games Based Learning

Games based learning merupakan sebuah system yang diterapkan dalam proses Pendidikan, dimana pengguna (dosen) dapat mengadopsi sebuah permainan untuk kebutuhan minat

kognitif dan motivasi belajar, Vusic dalam (Winanta & Setiawan: 2020). Sedangkan menurut Connoly *games based learning* berarti menggunakan permainan dalam konteks Pendidikan untuk mencapai tujuan Pendidikan. Dapat disimpulkan dari pendapat tokoh diatas bahwa *games based learning* merupakan metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik dengan menggunakan permainan untuk meningkatkan motivasi peserta didik.

Menurut McGonical dalam (Winanta & Setiawan: 2020) games mengandung empat fitur utama dalam aspek Pendidikan, anatar lain: (1) tujuan atau hasil yang akan diperoleh oleh peserta dari aktivitasnya di dalam games; (2) aturan, merupakan Batasan-batasan mengenai bagaimana caranya permainan dapat mencapai tujuannya di dalam game; (3) feedback system, menunjukkan kepada peserta seberapa dekat mereka dengan tujuan yang ingin diraih di dalam permaian; (4) voluntary participation, setiap orang terlibat dalam sebuah game atas dasar pemahaman bahwa mereka secara suka rela menerima adanya goals, rules, dan feedback system yang sudah ditetapkan.

Fenomena yang terjadi di tempat PPL saya yaitu di SMPN 36 Semarang yaitu peserta didik kurang aktif disetiap pembelajaran atau proses layanan. Peserta didik kurang aktif dalam hal bertanya atau menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru. Selain itu peserta didik juga terkadang tidak memperhatikan materi yang sedang diberikan guru. Dari permasalahan tersebut menjadi perhatian bagi guru khususnya guru bk untuk bisa menjadi evaluasi agar disetiap layanan peserta didik bisa aktif dalam mengikuti proses layanan. Salah satu cara untuk bisa membuat peserta didik aktif dalam mengikuti layanan di kelas yaitu guru harus menggunakan metode yang kreatif dan menyenangkan agar peserta didik lebih semangat di dalam kelas. Selain penggunaan games juga bisa diterapkan di kelas untuk peserta didik dalam proses layanan. Games ini bertujuan agar peserta didik bisa lebih semangat dan mendapatkan model pembelajaran yang

menyenangkan. Dari permasalahan peserta didik di SMPN 36 Semarang tentang kurangnya keaktifan, maka saya sebagai peneliti mengambil judul penelitian “Meningkatkan Keaktifan Belajar Melalui Layanan Bimbingan Klasikal Dengan Menggunakan Media Games Digital Pada Peserta Didik SMP N 36 Semarang”

1. METODE PELAKSANAAN

Isi metode kajian adalah teknik pengumpulan data, sumber data, cara analisis data, uji korelasi, dan sebagainya, ditulis dengan font Georgia 11. Dalam bab ini dapat juga dicantumkan rumus ilmiah yang digunakan untuk analisis data/uji korelasi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala kekatifan belajar peserta didik yang dikembangkan peneliti berdasarkan teori. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu skala psikologis dan observasi.

Analisis data merupakan salah satu langkah yang sangat penting dalam kegiatan penelitian. Dengan analisis data makan akan dapat membuktikan hipotesis yang telah ditentukan. Dalam penelitian ini tujuan yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan klasikal menggunakan metode Games Based Learning.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan data kualitatif dan kuantitatif. Data yang diperoleh selanjutnya dikumpulkan dan dianalisis secara rinci sebagai berikut:

Analisis data skala memerlukan pendekatan yang berbeda dibandingkan dengan menganalisis data hasil observasi. Hal ini disebabkan karena hasil pendapat merupakan perspektif peserta didik yang mana memiliki karkarakteristik masing-masing. Data skala keaktifan belajar menggunakan ceklis kemudian di analisis melalui untuk menentukan kategori keaktifan peserta didik. Untuk mempermudah dalam menganalisis hasil dari data skala baik pre-test maupun post-test keaktifan belajar peneliti menggunakan microsoft excel.

Menurut (Suharso: 2019) teknik analisis yang banyak digunakan adalah statistik deskriptif untuk mengetahui sejauh mana kegiatan mempengaruhi variabel masalah. Alat statistik mencakup rata-rata dan persentasi. Rumus rata-rata yang digunakan adalah:

$$M = \frac{\sum fx}{N}$$

M : Mean
 f : Frekuensi peserta didik dalam suatu kategori
 x : Nilai
 N : Jumlah peserta didik secara keseluruhan

Kemudian untuk menentukan persentasi dalam setiap indikator peneliti menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:
 P : Persentase yang akan dicari
 F : Jumlah peserta didik dalam setiap indikator
 N : Jumlah seluruh peserta didik

2. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil merupakan bagian utama artikel ilmiah, berisi : hasil proses analisis data, hasil pengujian hipotesis. Hasil dapat disajikan dengan table atau grafik, untuk memperjelas hasil secara verbal

Pembahasan merupakan bagian terpenting dari keseluruhan isi artikel ilmiah. Tujuan pembahasan adalah: menjawab masalah penelitian, menafsirkan temuan-temuan, mengintegrasikan temuan dari penelitian ke dalam kumpulan pengetahuan yang telah ada dan menyusun teori baru atau memodifikasi teori yang sudah ada.

Deskripsi Kondidi Awal

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi selama mengikuti kegiatan PPL II di SMP N 36 Semarang. Hasil observasi menunjukkan bahwa rata-rata peserta didik dalam kelas kurang dalam kekatifan belajar di kelas. Hal ini diketahui ketika peneliti mencoba untuk melakukan layanan di kelas, masih banyak peserta didik yang kurang aktif, tidak

bertanya, sibuk sendiri dengan temannya, tidak memperhatikan materi yang disampaikan guru. Dari data pre-test pada kelas VII A, menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang skornya pada kategori rendah.

Tindakan yang dipilih oleh peneliti adalah dengan melakukan layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan metode *games based learning* pada peserta didik kelas VII A SMP N 36 Semarang. Kemudian sebelum peneliti memberikan layanan atau tindakan, berikut hasil data pre-test yang peneliti sebarakan, diperoleh data sebagai berikut:

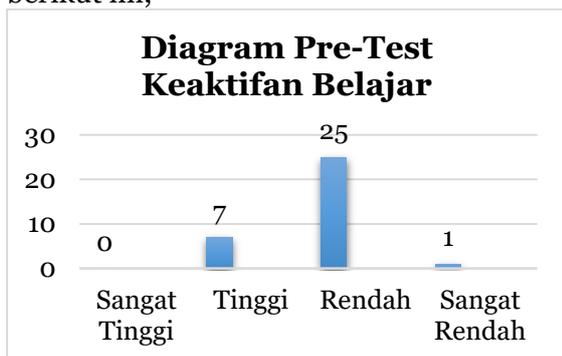
Tabel 1 hasil Pre-test keaktifan belajar

NO	INISIAL	HASIL ANALISI PRE-TEST	
		JUMLAH SKOR	KATEGORI
1.	AAH	50	Rendah
2.	APVR	55	Rendah
3.	AJD	45	Rendah
4.	AM	40	Sangat Rendah
5.	AA	70	Tinggi
6.	AGI	45	Rendah
7.	AAKP	55	Rendah
8.	BGR	50	Rendah
9.	CAN	54	Rendah
10.	DN	44	Rendah
11.	DRA	55	Rendah
12.	DCW	56	Rendah
13.	EVN	46	Rendah
14.	FM	50	Rendah
15.	FRM	50	Rendah
16.	GRS	55	Rendah
17.	IBP	65	Tinggi
18.	JWS	50	Rendah
19.	KZM	60	Tinggi
20.	KPQ	67	Tinggi
21.	MA	58	Rendah
22.	MFP	62	Tinggi
23.	MBA	55	Rendah
24.	MUKA	60	Tinggi
25.	NSPA	69	Tinggi
26.	NRAK	55	Rendah
27.	PS	50	Rendah
28.	RSPS	58	Rendah
29.	RLF	55	Rendah
30.	RAP	67	Tinggi
31.	SNM	58	Rendah
32.	SEK	44	Rendah

33.	VBPS	52	Rendah
-----	------	----	--------

Berdasarkan pre-test yang dilakukan pada peserta didik kelas VII A SMP N 36 Semarang diperoleh hasil bahwa peserta didik dalam keaktifan belajar masih rendah. Peserta didik yang masuk dalam kategori tinggi masih sangat sedikit, sedangkan Mean yang diperoleh dari hasil skor Pre-test yaitu 54,69 dalam kategori rendah.;

Berdasarkan hasil pre-test dengan menggunakan skala keaktifan belajar kepada peserta didik dengan jumlah 33 diperoleh hasil bahwa terdapat 1 peserta didik memiliki keaktifan belajar dengan kategori sangat rendah, 25 peserta didik dengan kategori rendah, dan 7 peserta didik dengan kategori tinggi. Dari tabel tersebut dapat digambarkan pada grafik berikut ini;



Gambar 1: Hasil *Pre-Test*

Deskripsi Siklus I

Tahap perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) dan lembar observasi keaktifan peserta didik. Materi yang digunakan dalam pertemuan ke-1 yaitu stop bullying.

Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan Tindakan ini dilakukan dalam satu kali pertemuan. Tahap Tindakan dilakukan oleh peneliti dengan memberikan layanan bimbingan klasikal kepada peserta didik dengan materi stop bullying.

Tahap Observasi/Pengamatan

Pada siklus I, observer melakukan pengamatan terhadap peserta didik yang terdiri dari aspek keaktifan belajar peserta didik dalam kelas. Observer juga menilai aspek perilaku peserta didik yang muncul pada saat proses layanan. Pada pertemuan I, peserta didik belum terlihat

keaktifannya dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Hal ini ditandai dengan peserta didik masih banyak yang ramai sendiri, tidak mencatat materi yang disampaikan, tidak bertanya, dan kurang fokus dalam mengikuti layanan.

Refleksi

Berdasarkan kegiatan layanan bimbingan klasikal yang telah dilaksanakan pada siklus 1, kegiatan layanan berjalan dengan lancar. Namun dalam pelaksanaannya masih terdapat beberapa catatan yang perlu diperhatikan. Catatan ini yaitu peserta didik kurang aktif dalam mengikuti layanan. Masih banyak peserta didik yang berbicara sendiri dan kurang memperhatikan materi.

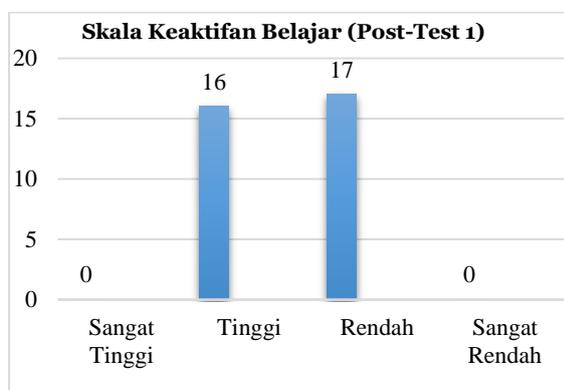
Melihat adanya catatan pada siklus I, maka diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya yaitu siklus II. Data hasil post-test pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2: hasil post-test siklus I

NO	INISIAL	HASIL ANALISIS POS-TEST 1	
		JUMLAH SKOR	KATEGORI
1.	AAH	55	Rendah
2.	APVR	55	Rendah
3.	AJD	57	Rendah
4.	AM	55	Rendah
5.	AA	75	Tinggi
6.	AGI	60	Tinggi
7.	AAKP	62	Tinggi
8.	BGR	59	Rendah
9.	CAN	54	Rendah
10.	DN	44	Rendah
11.	DRA	55	Rendah
12.	DCW	56	Rendah
13.	EVN	60	Tinggi
14.	FM	59	Rendah
15.	FRM	62	Tinggi
16.	GRS	55	Rendah
17.	IBP	68	Tinggi
18.	JWS	60	Tinggi
19.	KZM	60	Tinggi
20.	KPQ	67	Tinggi
21.	MA	58	Rendah
22.	MFP	62	Tinggi
23.	MBA	55	Rendah
24.	MUKA	60	Tinggi
25.	NSPA	69	Tinggi
26.	NRAK	55	Rendah

27.	PS	58	Rendah
28.	RSPS	60	Tinggi
29.	RLF	60	Tinggi
30.	RAP	70	Tinggi
31.	SNM	58	Rendah
32.	SEK	58	Rendah
33.	VBPS	65	Tinggi

Berdasarkan tabel di atas, hasil post-test skala keaktifan belajar yang dilakukan pada peserta didik kelas VII A SMP N 36 Semarang diperoleh hasil bahwa masih banyak peserta didik dengan kategori rendah. Adapaun mean yang diperoleh dari post-test yaitu sebesar 59,57 dengan kategori rendah.



Gambar 2: Hasil Post-Test 1

Deskripsi Siklus II

Tahap perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) dan lembar observasi keaktifan peserta didik. Materi yang digunakan dalam pertemuan ke-2 yaitu bijak dalam bermedia sosial.

Tahap pelaksanaan

Pelaksanaan Tindakan ini dilakukan dalam satu kali pertemuan. Tahap Tindakan dilakukan oleh peneliti dengan memberikan layanan bimbingan klasikal kepada peserta didik dengan materi bijak dalam bermedia sosial

Tahap Observasi

Pada siklus II, observasi dilakukan seperti halnya pada siklus I. Hasil observasi pada siklus II ini yaitu peserta didik sudah menunjukkan keaktifannya dalam proses layanan di kelas. Hal ini ditunjukkan dimana peserta didik sudah

aktif bertanya di kelas, aktif berdiskusi, mulai memcatat materi yang diberikan guru, dan mendengarkan dengan baik ketika guru menjelaskan materi. Hasil ini sudah menunjukkan adanya perbedaan ketika siklus I berlangsung.

Refleksi

Secara keseluruhan layanan pada siklus II berjalan dengan lancar. Pada siklus II sudah menunjukkan adanya perubahan dan peningkatan dalam hal keaktifan belajar. Peningkatan ini menunjukkan bahwa adanya keberhasilan dalam menggunakan metode games based learning pada layanan bimbingan klasikal.

Berikut akan disajikan hasil dari post-test II yang menunjukkan adanya perubahan dan peningkatan terkait keaktifan belajar. Adapun tabelnya yaitu sebagai berikut;

Tabel 3: Hasil Post-Test siklus II

NO	INISIAL	HASIL ANALISI POST-TEST	
		JUMLAH SKOR	KATEGORI
1.	AAH	65	Tinggi
2.	APVR	68	Tinggi
3.	AJD	62	Tinggi
4.	AM	60	Tinggi
5.	AA	80	Sangat Tinggi
6.	AGI	65	Tinggi
7.	AAKP	68	Tinggi
8.	BGR	65	Tinggi
9.	CAN	64	Tinggi
10.	DN	50	Rendah
11.	DRA	58	Rendah
12.	DCW	56	Rendah
13.	EVN	70	Tinggi
14.	FM	65	Tinggi
15.	FRM	68	Tinggi
16.	GRS	60	Tinggi
17.	IBP	75	Tinggi
18.	JWS	70	Tinggi
19.	KZM	68	Tinggi
20.	KPQ	75	Tinggi
21.	MA	66	Tinggi
22.	MFP	70	Tinggi
23.	MBA	58	Rendah
24.	MUKA	68	Tinggi
25.	NSPA	78	Sangat

			Tinggi
26.	NRAK	62	Tinggi
27.	PS	68	Tinggi
28.	RSPS	78	Tinggi
29.	RLF	70	Tinggi
30.	RAP	80	Sangat Tinggi
31.	SNM	70	Tinggi
32.	SEK	68	Tinggi
33.	VBPS	78	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh hasil post-test II skala keaktifan belajar yang diberikan kepada peserta didik kelas VII A SMP N 36 Semarang. Diperoleh terdapat peningkatan dari siklus sebelumnya dan terdapat banyak peserta didik yang mendapat skor dengan kategori tinggi. Adapun mean dari post-test II yakni sebesar 67,45 dengan kategori tinggi.

Pembahasan

Berdasarkan deskripsi data tingkat kekatifan belajar sebelum dan sesudah pelaksanaan bimbingan klasika dengan metode *games based learning*, didapatkan hasil bahwa secara keseluruhan tingkat kekatifan belajar peserta didik meningkat dibandingkan ketika peserta didik belum mendapatkan bimbingan klasikal dengan metode *games based learning*. Peserta didik yang telah memiliki keaktifan belajar yang bagus ditandai dengan indikator adanya kegiatan visual, kegiatan **lisan**, kegiatan mendengar, dan kegiatan menulis.

Hasil perhitungan tingkat keaktifan belajar sebelum dan sesudah pelaksanaan bimbingan klasikal dengan menggunakan metode *games based learning* dianalisis untuk pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan rata-rata presentase hasil pre-test dengan hasil post-test I dan hasil post-test II. Dari hasil tersebut terjadi peningkatan pada pre-test menuju post-test I dan post-test II. Dengan demikian, secara keseluruhan dapat diambil kesimpulan bahwa peserta didik mengalami peningkatan keaktifan belajar. Sehingga penggunaan metode *games based learning* pada layanan bimbingan klasikal memberikan efek yang

signifikan terhadap peningkatan kekatifan belajar peserta didik.

4. KESIMPULAN

Dari hasil observasi terdapat peningkatan indikator keaktifan belajar, Merujuk pada tabel untuk kategori sangat rendah dengan jumlah 3% pada pra tindakan, siklus I dan siklus II 0%. Selanjutnya pada kategori rendah 76% pada pra tindakan, siklus I sebesar 52% dan siklus II sebesar 12%. Pada kategori tinggi terjadi peningkatan, pra siklus sebesar 21%, siklus I naik menjadi 48% dan pada siklus II mengalami kenaikan dari siklus I yaitu 76%. Kemudian pada kategori sangat tinggi juga mengalami kenaikan, pada pra siklus dan siklus I sebesar 0% mengalami kenaikan pada siklus II sebesar 12%. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kekatifan belajar pada peserta didik kelas VII A SMP N 36 Semarang.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesi pada penelitian ini, diperoleh hasil bahwa bimbingan klasikal dengan menggunakan metode *games based learning* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu proses penerbitan artikel. Khususnya kepada guru pamong Bapak Mariyoto, S.Pd. Yang telah banyak membimbing dan memberi evaluasi selama pelaksanaan kegiatan PTBK. Kemudian kepada Dosen Pembimbing Lapangan Ibu Dr. Dini Rachmawati, S.Pd, M.Pd. yang selalu memberikan bimbingannya selama pelaksanaan PTBK.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Putri Dewi. 2021. Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*. Volume 9, Nomor 2.
- Hariandi, Ahmad & Cahyani, Ayu. 2018. Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan

- Inkuiri Di Sekolah Dasar. *JGPD: Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*. Vol.3 No 2
- Herdiansyah, Fery. 2022. Bimbingan dan Konseling dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. Diakses melalui bmpkaltara.kemendikbud.go.id.
<https://bmpkaltara.kemendikbud.go.id/2022/07/12/bimbingan-konseling-dalam-implementasi-kurikulum-merdeka/#:~:text=Dalam%20Permendikbud%20Nomor%2011%20Tahun,dalam%20mencapai%20kemandirian%20dalam%20kehidupannya>
- Sahnun. 2022. Meningkatkan Keaktifan Siswa dengan Teknik Diskusi dalam Bimbingan Klasikal di Kelas IX-2 SMP Negeri 1 Praya Tahun Pelajaran 2017/2018. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*. Vol. 7. No. 1.
- Saputri, Sandra Sari & Fitriani, Wahidah. Peningkatan Keaktifan Peserta Didik dalam Layanan Dasar Menggunakan Metode Problem Based Learning Melalui Pembelajaran Daring. *Teraputik: Jurnal Bimbingan dan Konseling*. Volume 6, Number 3. DOI: 10.26539/teraputik.631357
- Wahdini. 2019. Meningkatkan Keaktifan Siswa dengan Teknik Diskusi Dalam Bimbingan Klasikal pada siswa Kelas IX. B SMP Negeri 2 Pujut Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Ilmu Sosail dan Pendidikan*. Vol. 3. No. 2.
- Winanta, Komang Redy. Setiawan, I Made Dedy. 2020. Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Vol. 10 No. 3.