

INCREASING STUDENT INTEREST AND UNDERSTANDING OF MATERIAL CONTENT MASTERY SERVICES BY METHOD OF GAME IN SMP NEGERI 1 PREMBUN - KEBUMEN

Khristiana Tri Cahyati

SMP Negeri 1 Prembun Kabupaten Kebumen

Abstract: Interest is the motivating force that will encourage students to get excited and remember what she learned. The learning process is less qualified, inefficient and lacked the appeal, and even tend to be boring, causing low student interest. This study aims to determine the increase in interest and understanding students' mastery of content Counseling services through a game method in class VII A Prembun SMP Negeri 1 Kebumen district. This research is a classroom action research conducted in two cycles. Techniques of data retrieval from the scale of interest, observation, evaluation, documentation and interviews. Data analysis with comparative descriptive technique. Indicators of success: 1) Active engagement in the learning process well, the range of 60-80%, 2) increase student interest, and 3) Obtaining a new understanding of at least 85%. The results showed the service mastery of content game method can be: 1) increasing student interest of 76.01 (pre-cycle) to 84.50 (first cycle) and 84.17 (second cycle), 2) improving the understanding of students to 93% (cycle I) and 93.5% (cycle II).

Keywords: interest, understanding, mastery of content services, methods of a game.

PENDAHULUAN

Proses membangun kecerdasan bangsa adalah dengan cara peningkatan mutu pendidikan melalui pembelajaran yang lebih berkualitas. Untuk itu guru, baik secara individual maupun kelompok harus senantiasa kreatif mengembangkan materi standar sebagai bahan untuk membentuk kompetensi siswa. Kompetensi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) dimaknai sebagai pengetahuan, keterampilan,

sikap dan nilai-nilai yang diwujudkan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak. Artinya pola pikir dan pola tindakan seseorang dapat menunjukkan pemilikan kompetensinya.

Meningkatkan mutu pendidikan adalah menjadi tanggungjawab semua pihak yang terlibat dalam pendidikan terutama bagi guru yang merupakan ujung tombak pendidikan. Proses membangun kecerdasan bangsa melalui peningkatan mutu pendidikan

memerlukan kreatifitas guru agar pendidikan dan pengajaran menjadi lebih berkualitas. Kualitas guru dapat ditinjau dari dua segi yakni segi proses dan segi hasil. Dari segi proses, guru dikatakan berhasil bila mampu melibatkan sebagian besar siswa secara aktif baik fisik, mental, sosial dalam proses pembelajaran. Dari segi hasil, bila pembelajaran yang diberikan mampu mengubah perilaku sebagian siswa ke arah penguasaan kompetensi dasar yang lebih baik.

Tantangan guru dalam mengajar semakin kompleks. Siswa saat ini cenderung mengharapkan gurunya mengajar dengan lebih santai dan menggairahkan. Apabila proses pembelajaran kurang berkualitas, tidak efisien dan kurang mempunyai daya tarik, bahkan cenderung membosankan, dimungkinkan minat siswa pada mata pelajaran rendah sehingga hasil belajar yang dicapai tidak optimal. Slameto (2010) menyatakan minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada sesuatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Sedangkan Syah (2011) mendefinisikan minat sebagai kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.

Peran minat dalam kehidupan siswa sebagai sumber motivasi yang kuat untuk belajar, mempengaruhi bentuk dan intensitas aspirasi siswa dan menambah kegembiraan. Adapun faktor-faktor yang memengaruhi minat siswa pada sekolah antara lain pengalaman dini sekolah, pengaruh orang tua, sikap teman sebaya, keberhasilan akademik, hubungan guru dengan siswa, dan suasana emosional di sekolah. Untuk mengetahui mengapa minat siswa tidak seperti yang diharapkan, guru perlu merefleksi diri untuk dapat mengetahui faktor-faktor penyebab ketidakberhasilan siswa dalam pelajaran.

Sejalan dengan UU SISDIKNAS (2003), tujuan pendidikan tidak hanya memberikan pembekalan ilmu pengetahuan dan teknologi (perkembangan aspek kognitif) namun juga memfasilitasi perkembangan siswa secara optimal. Upaya untuk memberikan pembekalan ilmu pengetahuan dan teknologi (perkembangan aspek kognitif) merupakan wilayah garapan guru mata pelajaran sedangkan upaya untuk memfasilitasi perkembangan siswa merupakan wilayah garapan bimbingan dan konseling yang harus dilakukan

secara proaktif dan berbasis data tentang perkembangan siswa beserta faktor yang mempengaruhinya.

Namun usaha mewujudkan pendidikan yang bermutu menemui berbagai hambatan. Berdasarkan hasil skala minat siswa diketahui bahwa minat siswa terhadap layanan bimbingan konseling belum optimal. Dari pemberian skala minat di kelas VII A didapat hasil seperti yang ditunjukkan dalam tabel 1 berikut:

Tabel 1. Data hasil skala minat siswa terhadap layanan BK.

Predikat	AM	BM	CM	KM	Rerata
Jumlah	2	16	10	3	76.01
Prosentase	6.45 %	51.61 %	32.26 %	9.68 %	

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa terdapat 3 orang siswa yang kurang berminat (KM) terhadap layanan bimbingan konseling, 10 siswa menyatakan cukup berminat (CM), 16 siswa berminat (BM) dan hanya 2 orang siswa saja yang sangat berminat (AM). Padahal minat merupakan *motivating force* yang akan mendorong siswa untuk bersemangat dan mengengang apa yang dipelajarinya. Bila siswa berminat maka akan memudahkan guru dalam mentransfer ilmu yang diajarkannya.

Berdasarkan kenyataan ini, maka perlu dicari alternatif metode

pembelajaran yang memungkinkan dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran dan salah satu yang dimaksud dalam hal ini adalah metode permainan. Penggunaan metode yang sesuai dengan karakteristik siswa akan menciptakan interaksi antara siswa dengan guru secara lebih baik serta memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) disebutkan bahwa permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipergunakan. Zainal Aqib (2010) mendefinisikan metoda permainan sebagai suatu cara penyajian bahan pelajaran melalui berbagai bentuk permainan. Pemberian layanan dengan metode permainan dipilih berdasarkan asumsi bahwa aktivitas individu tidak lepas dari dunia bermain dan permainan. Kegiatan bermain akan terus terjadi menyesuaikan dengan kebutuhan dan kepentingan perkembangan hidupnya. Kegiatan bermain akan membawa kesenangan dan kepuasan yang membangkitkan minat siswa untuk belajar. Bila kegiatan bimbingan menarik minatnya maka diharapkan siswa akan berpartisipasi dan pengalaman belajar yang diperolehnya

akan tetap dikenang. Selain itu juga akan memudahkan guru dalam memberi pemahaman kepada siswa tentang pentingnya materi penguasaan konten yang diberikan.

Metode permainan dapat diterapkan dalam layanan penguasaan konten. Dalam Modul 5 PPPPTK Penjas dan Bimbingan Konseling (2012) dijelaskan bahwa layanan penguasaan konten yaitu layanan yang membantu siswa menguasai konten tertentu, terutama konten-konten yang berisi kompetensi dan atau kebiasaan yang berguna dalam kehidupan di sekolah, keluarga dan masyarakat. Layanan penguasaan konten merupakan istilah baru dari layanan pembelajaran yang telah diartikan seperti pengajaran yang dilakukan oleh guru. Layanan penguasaan konten dalam Bimbingan Konseling merupakan layanan konseling yang memungkinkan siswa mengembangkan diri berkenaan dengan sikap dan kebiasaan belajar yang baik, materi pelajaran yang cocok dengan kecepatan dan kesulitan belajarnya, serta berbagai aspek tujuan dan kegiatan belajar lainnya.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penggunaan metode permainan dapat

meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi layanan penguasaan konten bimbingan konseling di kelas VII A SMP Negeri 1 Prembun Kabupaten Kebumen?”. Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan minat dan pemahaman siswa terhadap layanan penguasaan konten bimbingan konseling di kelas VII A SMP Negeri 1 Prembun kabupaten Kebumen.

METODE

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas. Tindakan dilakukan untuk meningkatkan kualitas praktik (proses layanan BK) dan hasil layanan BK dan atau untuk memecahkan masalah yang terjadi dalam layanan BK guna mencapai keberhasilan sebagaimana tujuan yang dirumuskan.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah kelas VII A yang berjumlah 32 terdiri dari perempuan 18 orang dan laki-laki 14 orang. Tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini berupa pemberian layanan penguasaan konten bimbingan konseling dengan metoda permainan yang dilaksanakan dalam 2 siklus yang

masing-masing terdiri dari: merencanakan (*planning*), melakukan tindakan (*acting*) mengamati (*observing*) dan refleksi.

Instrumen Penelitian dan pengujian keterpercayaan data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi minat siswa, skala minat siswa, evaluasi hasil pelayanan penguasaan konten, wawancara dan dokumentasi. Data yang diperoleh diuji validitasnya dengan triangulasi. Triangulasi dalam penelitian ini adalah:

1. Data yang diperoleh dari observer dibandingkan dengan data dari skala minat siswa dalam proses pelayanan penguasaan konten.
2. Wawancara dengan siswa tentang minat dan pemahaman siswa setelah pemberian layanan.
3. Hasil wawancara, hasil skala minat dan lembar observasi hasilnya dipadukan dan dianalisis.

Tahapan Penelitian Tindakan

Urutan langkah-langkah penelitian tindakan kelas ini secara rinci dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Siklus I.

a. Perencanaan (*planning*)

- 1) Membuat skenario layanan bimbingan.
- 2) Melakukan studi dokumentasi yakni hasil tes IQ dan nilai rapor semester I kelas VII A.
- 3) Analisa status prestasi berdasarkan kelayakan prestasi siswa
- 4) Membuat skala minat siswa untuk mengetahui tingkat ketertarikan siswa pada layanan bimbingan.
- 5) Membuat pedoman observasi untuk melihat minat siswa dalam pelaksanaan layanan.
- 6) Menyiapkan media permainan berupa bola, kerikil dan stoples.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan (*acting*).

- 1) Melaksanakan tindakan seperti yang direncanakan dalam satuan layanan bimbingan konseling.
- 2) Meminta siswa untuk melakukan permainan “bola dan kerikil”.

3) Menjelaskan kepada siswa tentang makna permainan.

4) Menjelaskan kepada siswa tentang materi manajemen waktu.

c. Tahap Pengamatan (*observing*)

Selama pelaksanaan kegiatan observer melakukan pengamatan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan.

d. Tahap Refleksi (*reflecting*)

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan tindakan pada siklus I dianalisis oleh peneliti dan kolaborator dengan cara *sharing* dan diskusi. Dengan mengetahui kekurangan pada siklus I, dapat direncanakan tindakan yang akan dilaksanakan pada siklus II.

2. Siklus II.

a. Perencanaan (*planning*)

1) Membuat skenario layanan bimbingan.

2) Menyiapkan media permainan berupa balon dan hadiah.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan (*acting*).

1) Melaksanakan tindakan seperti yang direncanakan dalam satuan layanan bimbingan konseling.

2) Meminta siswa untuk melakukan permainan “*balloon race*”.

3) Menjelaskan kepada siswa tentang makna permainan.

4) Menjelaskan kepada siswa tentang materi fokus pada tujuan.

c. Tahap Pengamatan (*observing*)

Selama pelaksanaan kegiatan observer melakukan pengamatan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan.

d. Tahap Refleksi (*reflecting*)

Berdasarkan hasil observasi dan angket selama pelaksanaan tindakan pada siklus II akan dapat diketahui kemajuan minat dan pemahaman siswa.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan teknik deskriptif komparatif karena membandingkan minat siswa antara kondisi awal dengan siklus I, minat siswa siklus I dengan siklus II dan minat siswa pra siklus dengan siklus II. Teknik analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data sebagaimana adanya dengan tidak bermaksud untuk membuat kesimpulan umum (generalisasi). Dengan demikian maka hasil penelitian ini tidak dapat digeneralisasikan.

Data yang diperoleh dari catatan dokumen, observasi dan skala minat dianalisis secara bersamaan. Analisis data yang dilakukan adalah analisis terhadap data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif yakni observasi dari kolaborator. Data minat siswa merupakan data kuantitatif sehingga dibutuhkan analisis secara deskriptif. Jumlah item pertanyaan 18 dengan 3 pilihan jawaban yakni Setuju (point 2) , Ragu-ragu (point 1) dan Tidak Setuju (point 0). Skor perolehan skala minat siswa dihitung dengan rumus :

$$N : \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Langkah- langkah analisis data dalam penelitian ini adalah:

1. Membandingkan peningkatan minat dan pemahaman siswa dalam kegiatan pelayanan seperti yang ditetapkan dalam indikator kinerja dengan hasil yang dicapai.
2. Data yang diperoleh dianalisis dan hasilnya dijadikan sebagai bahan penyusunan perencanaan tindakan pada siklus selanjutnya.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah peningkatan minat dan pemahaman siswa. Peningkatan minat diukur dari hasil skala minat setiap akhir layanan. Sedangkan peningkatan pemahaman dilihat dari hasil evaluasi yang mengacu pada diperolehnya *understanding, comfort*, dan *action* (UCA).

HASIL PENELITIAN

Siklus I

Peneliti melaksanakan tindakan seperti yang telah disusun dalam tahap perencanaan. Pelayanan didahului dengan pemberian apersepsi dilanjutkan dengan kegiatan inti. Peneliti mengajak

siswa untuk melakukan permainan bola dan kerikil. Setelah siswa berhasil menyelesaikan permainan, peneliti menjelaskan makna dari permainan tersebut. Selanjutnya peneliti memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa yang mengarah kepada materi yakni tentang manajemen waktu.

Observasi yang dilakukan adalah observasi partisipan. Peneliti dan kolaborator mengamati kesungguhan siswa dalam melakukan permainan, memperhatikan penjelasan guru dan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi minat siswa. Skor maksimal adalah 55. Dari hasil pengamatan didapat skor total 41, sehingga persentase minat siswa sebesar 74,54 % dan termasuk katagori baik.

Untuk mengetahui keberhasilan layanan siswa diminta untuk mengerjakan evaluasi. Evaluasi diperlukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi. Pertanyaan yang diajukan adalah pengertian manajemen waktu, mengapa perlu manajemen waktu dan langkah-langkah manajemen waktu. Evaluasi ini mengacu pada diperolehnya

UCA (*Understanding*, *Comfort* dan *Action*).

Analisis terhadap evaluasi layanan penguasaan menunjukkan bahwa rerata skor pemahaman siswa adalah 28.8 dengan rerata maksimal 31 sehingga prosentase pemahaman siswa sebesar 93 %. *Comfort* (perasaan lega) sebesar 100 % dan *Action* (unjuk kerja) sebesar 84 %. Selengkapnya dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Hasil Analisis Evaluasi Siklus I

	<i>Understanding</i>	<i>Comfort</i>	<i>Action</i>
Jumlah	28.8	31	26
Prosentase	93 %	100 %	84 %

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis terhadap pemberian tindakan pada siklus I dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- a. Peneliti mampu mengelola kelas dengan baik.
- b. Metode yang digunakan menarik minat siswa untuk memperhatikan materi.
- c. Penggunaan waktu kurang efektif sehingga mengganggu jam pelajaran berikutnya.
- d. Masih ada beberapa siswa yang belum berani mengemukakan pendapatnya pada waktu tanya jawab.

Setelah layanan penguasaan konten diberikan maka pada tanggal 20 Maret 2014 diadakan pengukuran skala minat siswa dilanjutkan dengan unjuk kerja (*Action*) berupa menyusun jadwal kegiatan sehari-hari. Hasil analisis skala minat dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Hasil Analisis Skala Minat Siswa Siklus I

Predikat	AM	BM	CM	KM	Rerata
Jumlah	22	4	3	2	84.50
Prosentase	68.75 %	13.33 %	10.00 %	6.67 %	

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa ada peningkatan minat siswa dari kondisi awal 76.01 menjadi 84.50. Namun masih ada 2 orang siswa yang kurang berminat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa meskipun minat siswa meningkat, hasil yang diperoleh masih belum memenuhi indikator kinerja seperti yang telah ditetapkan sehingga perlu adanya perbaikan tindakan pada siklus II.

Siklus II.

Tindakan pada siklus II sama seperti pada siklus I hanya ada perubahan unjuk kerja yakni siswa membuat target jangka pendek dan jangka panjang. Awal pertemuan diisi dengan apersepsi yang mengarah pada

materi. Peneliti menanyakan kepada siswa tentang cita-citanya. Ekspresi gembira nampak di wajah para siswa ketika mengetahui akan ada permainan lagi.

Peneliti menjelaskan tata cara bermain *balloon race*. Permainan *balloon race* ini dilaksanakan dalam 2 kelompok. Kelompok siswa laki-laki dan kelompok siswa perempuan. Siswa yang paling cepat menyentuhkan balonnya ke garis *finish* ditetapkan sebagai pemenang dan berhak mendapatkan hadiah. Setelah permainan selesai, peneliti menjelaskan makna dari permainan *balloon race* tersebut. Langkah selanjutnya peneliti memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa yang mengarah pada materi.

Pada akhir pertemuan dilaksanakan evaluasi untuk menilai tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan. Evaluasi hasil ini diorientasikan pada pencapaian UCA (*Understanding, Comfort dan Action*). Analisis terhadap evaluasi layanan penguasaan konten topik fokus pada tujuan menunjukkan bahwa rerata skor pemahaman siswa adalah 29 dengan rerata maksimal 31 sehingga prosentase pemahaman siswa sebesar 93.5 %. Hasil

selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4 berikut:

Tabel 4. Analisis Hasil Evaluasi Siklus II.

	<i>Understanding</i>	<i>Comfort</i>	<i>Action</i>
Jumlah	29	31	29
Prosentase	93.5 %	100 %	93.5 %

Dari hasil observasi minat siswa yang dilaksanakan oleh kolabolator didapat skor 43 dari skor maksimal 55 sehingga prosentase minat sebesar 78.18 % termasuk kategori “baik”. Setelah layanan penguasaan konten diberikan maka pada tanggal 17 April 2014 diadakan pengukuran skala minat siswa dilanjutkan dengan unjuk kerja (*Action*) berupa pembuatan target. Hasil analisis skala minat dapat dilihat pada tabel 5 berikut:

Tabel 5. Analisis Hasil Skala Minat Siswa Siklus II

Predikat	AM	BM	CM	KM	Rerata
Jumlah	15	11	4	0	84.17
Prosentase	46.88	36.67	13.33	0	

Dari data tersebut di atas dapat diketahui bahwa minat siswa mengalami peningkatan yang sangat mengembirakan. Siswa tidak ada lagi yang kurang berminat pada layanan penguasaan konten yang diberikan. Rerata minat siswa 84.17 sehingga dapat disimpulkan bahwa indikator kinerja yang ditetapkan telah tercapai.

Perbandingan kondisi awal dengan siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 6 berikut:

Tabel 6. Hasil Angket Minat Siswa pada Setiap Siklus.

Predikat	AM	BM	CM	KM	Rerata
Pra Siklus	2	16	10	3	76.01
Siklus I	22	4	3	2	84.50
Siklus II	15	11	4	0	84.17

Dari tabel tersebut di atas dapat diketahui bahwa minat siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Kondisi awal terdapat 2 siswa yang amat berminat, 16 siswa berminat, 10 siswa cukup berminat dan 3 siswa kurang berminat. Setelah diberi tindakan pada siklus I, analisis terhadap minat siswa didapat 22 siswa amat berminat, 4 siswa berminat, 3 siswa cukup berminat dan 2 siswa kurang berminat. Siklus II didapat hasil sebagai berikut, 15 siswa amat berminat, 11 siswa berminat, 4 siswa cukup berminat dan tidak ada siswa yang kurang berminat.

Apabila digambarkan dalam bentuk grafik akan didapat hasil sebagai berikut:

Grafik 1. Minat Siswa Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II.



Peningkatan minat siswa terhadap pelayanan bimbingan tersebut tentu saja sangat menggembirakan. Analisis terhadap hasil evaluasi setelah pemberian layanan juga didapat hasil yang menggembirakan. Pemahaman (*understanding*) siswa terhadap materi penguasaan konten siklus I sebesar 93.0 % dan siklus II 93.5 %, sedangkan perasaan lega (*comfort*) 100 %, unjuk kerja (*action*) siklus I sebesar 84 % dan siklus II sebesar 93.5 %. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 7 berikut:

Tabel 7. Analisis Evaluasi Hasil Pelayanan

	<i>Understanding</i>	<i>Comfort</i>	<i>Action</i>
Siklus I	93.0 %	100 %	84 %
Siklus II	93.5 %	100 %	93.5 %

Dari hasil observasi dan skala minat dapat diketahui bahwa penggunaan metoda permainan ternyata

memberikan perubahan pada diri siswa. Siswa semakin menunjukkan minatnya. Hal ini dibuktikan dari suasana kelas yang lebih hidup dan siswa mendapatkan pemahaman dan pengalaman yang bermakna

Untuk menguji validitas data dilakukan triangulasi yakni dengan cara membandingkan data hasil observasi observer dengan analisis skala minat siswa. Didapat hasil yang sama yakni minat siswa dalam layanan penguasaan konten melalui metode permainan meningkat. Langkah uji validitas data selanjutnya adalah dengan melakukan wawancara. Berdasarkan hasil wawancara dengan 4 orang siswa sebagai sampel, didapat respon yang menggembirakan. Siswa menyatakan bahwa metode permainan meningkatkan minat mereka terhadap layanan bimbingan konseling, Hal ini membuktikan bahwa data yang dikumpulkan dalam penelitian ini valid. Bahkan beberapa siswa menyatakan ingin agar bimbingan klasikal disajikan dengan metode yang sejenis. Respon positif siswa ini tentunya sangat menggembirakan.

Indikator kinerja yang sudah ditetapkan dapat terlampaui oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa

penggunaan metode permainan di kelas VII A SMP Negeri 1 Prembun kabupaten Kebumen terbukti meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap layanan penguasaan konten bimbingan konseling.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat dan pemahaman siswa terhadap materi layanan penguasaan konten yang diberikan oleh guru bimbingan dan konseling mengalami peningkatan. Siswa menyatakan bahwa metode permainan meningkatkan minat mereka terhadap layanan bimbingan konseling, khususnya layanan penguasaan konten. Dengan menggunakan permainan dalam pelaksanaan layanan penguasaan konten, siswa lebih tertarik. Suasana atau proses pelaksanaan layanan menjadi lebih variatif, dan aktifitas yang dilakukan oleh siswa dan guru bimbingan dan konseling tidak monoton.

Istilah bermain (*play*) dan permainan (*games*) memiliki makna yang berbeda dalam literatur konseling bermain. Suwarjo (2010: 4) menyatakan bahwa *games* (permainan) adalah ada aturan dan peran yang jelas antar pihak-

pihak yang sedang bermain, sedangkan dalam *play*, aturan-aturan itu tidak jelas. Permainan yang dimaksud dapat berupa teka-teki, papan bergambar, kotak rahasia dan sebagainya.

Upaya meningkatkan minat siswa mengikuti layanan penguasaan konten dilakukan dengan mengembangkan proses pelayanan itu sendiri. Pengembangan yang dimaksud bukan hanya pada aspek kompetensi guru bimbingan dan konseling saja, namun juga pengembangan pada proses layanan. Hal ini menjadi penting, karena ketertarikan atau minat siswa mengikuti layanan juga sangat dipengaruhi oleh kondisi dan aktifitas selama layanan berlangsung. Menurut Slameto (2010) siswa yang berminat dalam belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1. Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus.
2. Ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati.
3. Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati.

4. Ada rasa keterikatan pada sesuatu aktivitas-aktivitas yang diminati.
5. Lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya daripada yang lainnya.
6. Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

Slameto juga menyatakan bahwa cara yang paling efektif untuk membangkitkan minat belajar pada siswa adalah dengan menggunakan minat-minat siswa yang telah ada dan membentuk minat-minat baru pada diri siswa. Dengan demikian, keberhasilan layanan penguasaan konten yang dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling dalam penelitian tindakan kelas dikarenakan proses layanan bersifat menarik, variatif, dan membuat siswa tidak bosan

Keuntungan lain penggunaan permainan dalam pelaksanaan layanan penguasaan konten selain memunculkan minat yang tinggi bagi siswa adalah mempermudah siswa memahami materi layanan. Pemahaman menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) adalah proses, cara, perbuatan memahami atau memahamkan. Memahami adalah mengerti/mengetahui

benar. Bloom (dalam Yulaelawati, 2007) mendefinisikan pemahaman sebagai kemampuan untuk memahami materi/bahan ke materi/bahan lain. Seseorang yang mampu memahami sesuatu, dapat menafsirkannya melalui pernyataan dengan kalimat sendiri atau dengan rangkuman. Pemahaman juga dapat ditunjukkan dengan kemampuan memperkirakan kecenderungan, kemampuan meramalkan akibat-akibat dari berbagai penyebab sesuatu/gejala. Pemahaman merupakan salah satu aspek taksonomi Bloom yang setingkat lebih tinggi dari pengetahuan.

Peningkatan pemahaman secara sederhana dapat diistilahkan bahwa efektifitas dari layanan penguasaan konten yang diberikan oleh guru bimbingan dan konseling cukup tinggi. Dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling, tujuan layanan tercapai dilihat dari indikator “*action*”, yaitu siswa mengaplikasikan materi layanan yang dipahami dalam kehidupan yang nyata. Proses ini akan sangat berhasil jika siswa memperoleh pemahaman yang baik akan materi layanan. Dengan demikian, minat yang tinggi dalam mengikuti layanan mendukung peningkatan pemahaman siswa terhadap materi layanan, sehingga siswa secara

baik dapat menerapkan materi layanan dalam kehidupan nyata.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kondisi awal, siswa yang minatnya amat baik sejumlah 2 siswa, baik 16 siswa, cukup 10 siswa dan kurang 3 siswa. Setelah diberi tindakan pada siklus I terdapat peningkatan minat siswa, amat baik 22, baik 4, cukup 3 dan kurang 2 siswa. Sedangkan hasil dari tindakan siklus II, minat siswa amat baik 15, baik 11, cukup 4 siswa dan tidak ada siswa yang kurang berminat.

Berdasarkan observasi dari observer diketahui minat siswa dalam pelayanan siklus I sebesar 68 % s termasuk kategori baik. siklus II meningkat menjadi 72 % termasuk kategori baik. Sedangkan hasil dari tindakan pada siklus I rerata pemahaman (*understanding*) siswa sebesar 86.88, *comfort* 93.13 dan *action* 82.00. Siklus II, pemahaman (*understanding*) siswa sebesar 84.20, *comfort* 100 dan *action* 100.

Hal ini membuktikan indikator kinerja telah terlampaui. Berdasarkan kondisi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode

permainan dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap layanan penguasaan konten bimbingan dan konseling di kelas VII A SMP Negeri 1 Prembun tahun pelajaran 2013/2014.

Saran

Guru Bimbingan Konseling diharapkan mencari metoda permainan sesuai karakter dan materi yang akan diajarkan sehingga dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pelayanan/pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Saifuddin. 2006. *Penyusunan Skala Psikologi*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Aqib, Zainal. 2010. *Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran*, Surabaya: Insan Cendekia.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Gramedia
- Furqon dan Yahya, Sunaryo. 2005. *Pengembangan Instrumen Asesmen Perkembangan Siswa*, Makalah disajikan dalam Workshop Bimbingan Konseling Berbasis Kompetensi Sekolah Menengah Pertama, Yogyakarta.

- Hurlock, Elizabeth. 2003. *Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga
- Juntika Nurihsan, Achmad. 2010. *Strategi Layanan Bimbingan dan Konseling*, Bandung: Refika Aditama.
- PPPPTK Pendidikan Jasmani dan Bimbingan Konseling. 2012. *Teori dan Praksis Bimbingan Konseling. Modul 5 Uji Kompetensi Guru BK Tahun 2012*.
- Prayitno. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*, Makalah, disajikan dalam Diklat PTK bagi Guru SD, SMP, SMA dan SMK, Kebumen Provinsi Jawa Tengah.
- Sardiman A.M. 2005. *Interaksi dan Motivasi Mengajar*, Jakarta: Grafindo.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta
- Sukiman. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru Pembimbing*, Yogyakarta: Paramitra Publishing.
- Suwarjo dan Imania Eliasa, Eva. 2012. *55 Permainan (Games) dalam Bimbingan Konseling*, Yogyakarta: Paramitra Publishing
- Syah, Muhibbin. 2011. *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Yulaelawati, Ella. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran Filosofi, Teori dan Aplikasi*, Jakarta: Pakar Raya.