



**MENINGKATKAN MINAT SISWA MENGIKUTI  
LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL DENGAN  
TEKNIK MEDIA PERMAINAN (GAMES) DALAM  
BIMBINGAN DAN KONSELING DI SMP NEGERI 1  
MIJEN TAHUN AJARAN 2016/2017**

**SKRIPSI**

disusun sebagai salah satu syarat penyelesaian Studi Strata 1 untuk memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

**IDA SUPRIYATI**

**1301411021**

**UNNES**

**JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING**

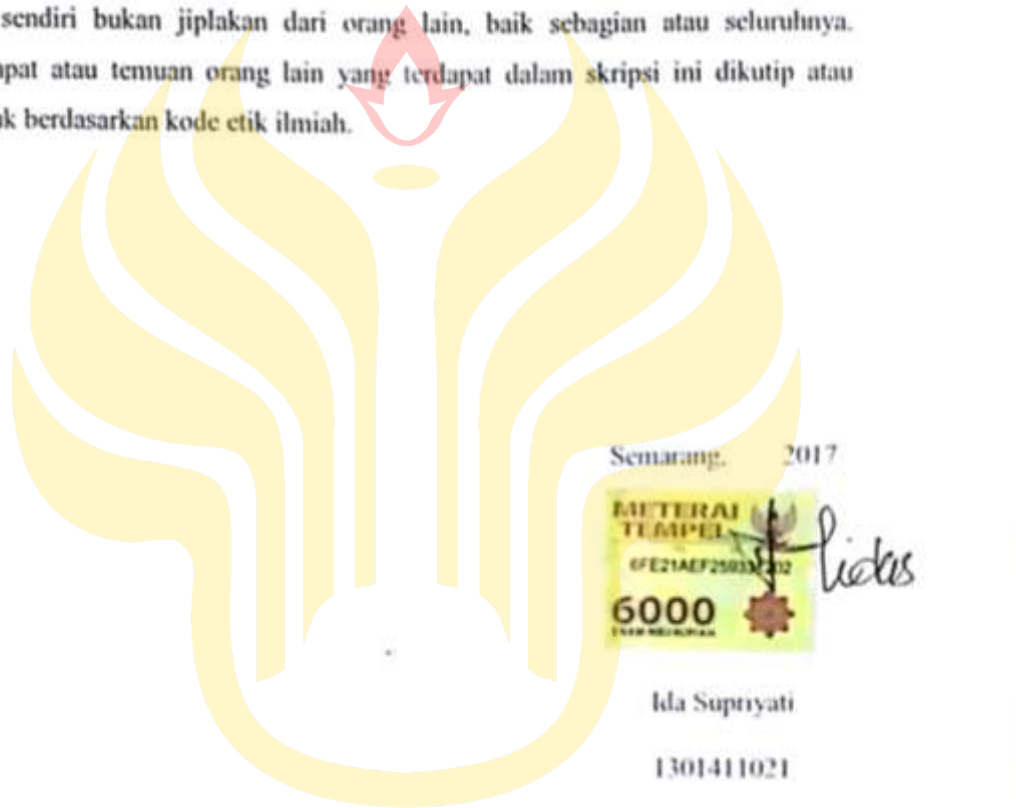
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2017**

## LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di skripsi yang berjudul "Meningkatkan Minat Siswa Mengikuti Layanan Bimbingan Klasikal Dengan Teknik Media Permainan (Games) Dalam Bimbingan dan Konseling di SMP Negeri 1 Mijen Tahun Ajaran" 2016/2017 ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri bukan jiplakan dari orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Meningkatkan Minat Siswa Mengikuti Layanan Bimbingan Klasikal Dengan Teknik Media Permainan (Games) Dalam Bimbingan dan Konseling di SMP Negeri 1 Mijen Tahun Ajaran” 2016/2017 ini telah dipertahankan dihadapan Panitia Ujian Skripsi FIP UNNES pada :

Hari : Rabu

Tanggal : 01 Februari 2017

Panitia Ujian



Dra. Sinta Saraswati, M.Pd., Kons.  
NIP.19600605 199903 2 001

Sekretaris



Kusnarto Kurniawan, M.Pd., Kons.  
NIP.19710114 200501 1002

Penguji I



Dr. Catharina Tri Anni, M.Pd.  
NIP.19610724 198603 2 003

Penguji II



Dra. Ninik Setyowani, M.Pd  
NIP.19521030 197903 2 001

Penguji III/ Pembimbing I



Prof. Dr. Sugiyo, M.Si.  
NIP.19520411 197802 1 001

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

Meningkatkan minat dan mengorbankan semangat adalah cara yang efektif untuk melakukan pekerjaan dengan mudah dan efektif.

### **PERSEMBAHAN :**

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Almamaterku Universitas Negeri Semarang.



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik, serta hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Meningkatkan Minat Siswa Mengikuti Layanan Bimbingan Klasikal Dengan TeknikMedia Permainan (Games) Dalam Bimbingan dan Konseling di SMP Negeri 1 Mijen Tahun Ajaran” 2016/2017. Skripsi ini di ajukan dalam rangka meraih gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Negeri Semarang.

Penyusunan ini berdasarkan penelitian eksperimen yang dilakukan dalam prosedur terstruktur dan terencana. Dalam proses penelitian skripsi cukup ada beberapa kendala yang sedikit menghambat penulisan skripsi, namun berkat bimbingan dari Prof. Dr. Sugiyo, M.Si, skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Penyusunan ini tidak lepas dari bantuan, pengarahan, bimbingan, dan dorongan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan yang baik ini diucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan penulis menyelesaikan studi di UNNES.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin untuk penelitian.
3. Drs. Eko Nusantoro, M.Pd, Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Semarang sekaligus Dosen Penimbang yang telah berkenan memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi hingga skripsi ini selesai.
4. Prof. Dr. Sugiyo, M.Si sebagai pembimbing skripsi.
5. Dr. Catharina Tri Anni, M.Pd sebagai penguji I.

6. Dra. Ninik Setyowani, M.Pd sebagai penguji II.
7. Kepala SMP Negeri 1 Mijen yang telah memberikan ijin pelaksanaan penelitian.
8. Dra. Umaidah selaku guru pembimbing BK di SMP Negeri 1 Mijen yang telah banyak membantu pelaksanaan penelitian.
9. Guru-guru Bimbingan dan Konseling dan Tata Usaha SMP Negeri 1 Mijen yang telah membantu pelaksanaan penelitian.
10. Siswa kelas VII A yang telah bersedia membantu pelaksanaan penelitian.
11. Sahabat terbaikku semua teman seperjuangan BK 2011 atas bantuan dan motivasinya.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas segala bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung.

Kritik dan saran dari semua pihak diterima dengan senang hati. Akhirnya semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Semarang, Februari 2017

Penulis

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## ABSTRAK

**Supriyati, Ida.** 2017. *Meningkatkan Minat Siswa Mengikuti Layanan Bimbingan Klasikal Dengan Teknik Media Permainan (Games) Dalam Bimbingan dan Konseling di SMP Negeri 1 Mijen Tahun Ajaran” 2016/2017.* Skripsi. Jurusan Bimbingan dan Konseling. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Prof. Dr. Sugiyo, M.Si.

**Kata kunci:** Bimbingan klasikal; Teknik media permainan (games).

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan fenomena kurangnya minat siswa dalam mengikuti layanan bimbingan klasikal. Hal ini berpengaruh pada penyampaian layanan bimbingan klasikal. Adanya indikasi kurangnya minat siswa dalam mengikuti layanan bimbingan klasikal tersebut perlu diketahui lebih mendalam. Sehingga rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana teknik media permainan (games) dapat meningkatkan minat layanan bimbingan klasikal.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana teknik media permainan (games) dapat meningkatkan minat layanan bimbingan klasikal. Penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan *one group pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas VIIA SMP Negeri 1 Mijen Demak dengan jumlah 24 siswa. Teknik sampling yang digunakan *stratified random sampling* (sampel berstrata) sampel yang diambil sebanyak 10 siswa.

Alat pengumpul data menggunakan skala psikologis yang telah diuji cobakan dengan menggunakan daftar pertanyaan yang diajukan agar dijawab siswa. Sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis *deskriptif persentase* dan *statistic non-parametric* dengan rumus *wilcoxon macth pairs test*. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa minat layanan bimbingan klasikal di SMP Negeri 1 Mijen Demak dapat ditingkatkan melalui teknik media permainan (games). Oleh karena itu guru BK dapat menggunakan teknik media permainan (games) untuk meningkatkan minat layanan bimbingan klasikal.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	xii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Penelitian .....	4
1.4 Manfaat Penelitian .....	4
1.5 Sistematika Skripsi .....	5
<b>BAB 2 LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Kajian Pustaka.....	6
2.1.1 Penelitian Terdahulu .....	6
2.2 Kajian Teori .....	9
2.2.1 Minat Siswa Mengikuti Kegiatan Layanan Bimbingan Klasikal.....	9
2.2.2 Minat .....	9
2.2.1.2 Hakikat Minat.....	9
2.2.1.3 Pengertian Minat .....	10
2.2.1.4 Ciri-ciri Minat .....	12
2.2.1.5 Macam-Macam Minat.....	13
2.2.1.6 Aspek Minat .....	14
2.2.1.7 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat.....	17
2.3 Bimbingan Klasikal.....	19
2.3.1 Pengertian Bimbingan Klasikal.....	20
2.3.2 Tujuan Bimbingan Klasikal .....	21
2.3.3 Tujuan umum bimbingan klasikal.....	23
2.3.4 Tujuan khusus bimbingan klasikal.....	23
2.3.5 Fungsi Bimbingan Klasikal.....	25
2.3.6 Manfaat Bimbingan Klasikal .....	25
2.3.7 Kerangka Kerja .....	26
2.4 Konsep Dasar Mengenal Media Bimbingan dan Konseling.....	27



2.4.1	Pengertian Media .....	29
2.4.2	Jenis- jenis Media.....	30
2.4.3	Manfaat Penggunaan Media dalam Konseling .....	34
2.4.4	Kerugian Penggunaan Media dalam Konseling.....	36
2.5	Teori Bermain dan Permainan .....	38
2.5.1	Jenis-jenis Permainan.....	40
2.5.2	Fungsi Bermain .....	42
2.6	Paradigma Teori .....	46
2.7	Indikator .....	46
2.8	Hipotesis.....	48
<b>BAB 3 METODE PENELITIAN</b>		
3.1	Jenis Penelitian .....	49
3.2	Desain Penelitian .....	50
3.2.1	Rancangan Penelitian .....	51
3.3	Variabel Penelitian.....	55
3.3.1	Identifikasi Variabel.....	55
3.3.2	Definisi Operasional.....	55
3.4	Populasi dan Sampel.....	56
3.4.1	Populasi.....	56
3.4.2	Sampel .....	56
3.4.3	Teknik Sampling .....	56
3.5	Metode dan Alat Pengumpulan Data .....	58
3.5.1	Metode.....	58
3.5.2	Alat Pengumpul Data (Instrument).....	59
3.6	Instrument Peneliti .....	61
3.6.1	Penyusunan Instrument .....	61
3.7	Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....	64
3.7.1	Validitas .....	64
3.7.2	Reliabilitas .....	65
3.8	Teknik Analisis Data .....	65
3.8.1	Analisis Deskriptif Persentase.....	66
3.8.2	Analisis Statistik Nonparameter.....	66
3.9	Pelaksanaan Layanan Bimbingan Klasikal Dengan Teknik Media Permainan (games) .....	67
3.10	Hasil Pengamatan Penelitian.....	68
<b>BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN</b>		
4.1	Hasil Penelitian .....	83
4.1.1	Minat Siswa dalam Mengikuti Layanan Bimbingan Klasikal Sebelum Mendapatkan Permainan (games) .....	83
4.1.2	Minat Siswa dalam Mengikuti Layanan Bimbingan Klasikal Setelah Mendapatkan Permainan (games) .....	86
4.1.3	Peningkatan Minat Siswa Dalam Mengikuti Layanan Bimbingan Klasikal Setelah Memperoleh Permainan (games) .....	87
4.2	Pembahasan.....	93
4.2.1	Minat Siswa Sebelum Mengikuti Permainan (games).....	93
4.2.2	Minat Siswa Setelah Mengikuti Permainan (games) .....	98

4.2.3 Peningkatan Minat Siswa Sebelum Mengikuti Permainan (games).....	101
4.3 Keterbatasan Penelitian.....	104
<b>BAB 5PENUTUP</b>	
5.1 Simpulan .....	106
5.2 Saran.....	106
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	108
<b>LAMPIRAN</b> .....	110



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## DAFTAR TABEL

3.1 Rancangan pemberian materi layanan Permainan (games) .....	52
3.2 Rancangan treatment yang diberikan .....	54
3.3 Jumlah siswa kelas VII A.....	56
3.4 Kriteria Minat Mengikuti Layanan Bimbingan Klasikal .....	57
3.5 Alternatif Jawaban .....	59
3.6 Penskoran Item.....	60
3.7 Presetase kriterian jawaban .....	60
3.8 Kisi-kisi skala instrumen minat.....	62
3.9 Tabel observasi hasil pegamatan penelitian.....	68
4.1 Hasil perhitungan <i>Pre-test</i> skala minat .....	87
4.2 Tingkat minat siswa dalam mengikuti layanan bimbingan klasikal sebelum memperoleh Permainan (games) ( <i>pre-test</i> ).....	88
4.3 Tingkat minat siswa dalam mengikuti layanan bimbingan klasikal setelah melaksanakan Permainan (games)( <i>post-test</i> ).....	89
4.4 Penolong Untuk Uji <i>Wilcoxon</i> .....	90
4.5 Perbedaan minat siswa mengikuti layanan bimbingan klasikal sebelum dan setelah memperoleh Permainan (games).....	91
4.6 Hasil perbedaan skor berdasarkan sub variabel minat siswa mengikuti layanan bimbingan klasikal sebelum dan setelah memperoleh Permainan (games).....	92
4.7 Hasil perbedaan skor per indikator pada sub variabel perhatian terhadap layanan bimbingan klasikal .....	93
4.8 Hasil perbedaan skor per indikator pada sub variabel ketertarikan terhadap layanan bimbingan klasikal .....	94
4.9 Hasil perbedaan skor per indikator pada sub variabel keinginan terhadap layanan bimbingan klasikal .....	94
4.10 Hasil perbedaan skor per indikator pada sub variabel keyakinan terhadap layanan bimbingan klasikal .....	95
4.11 Hasil perbedaan skor per indikator pada sub variabel tindakan terhadap layanan bimbingan klasikal .....	95

## DAFTAR GRAFIK

3.1 Hasil perhitungan pre test skala minat .....	82
3.2 Hasil perhitungan pos test skala minat.....	82
4.1 Perbandingan Hasil Pre-test dan Post test.....	88
4.2 Persentase skor tiap indikator minat siswa mengikuti layanan bimbingan klasikal sebelum dan sesudah mendapatkan Permainan (games).....	89
4.3 Persentase skor per indikator pada sub variabel perhatian terhadap layanan bimbingan tiap indikator minat siswa mengikuti layanan bimbingan klasikal sebelum dan sesudah mendapatkan Permainan (games).....	90
4.4 Hasil perbedaan skor per indikator pada sub variabel ketertarikan terhadap layanan bimbingan klasikal .....	91
4.5 Hasil perbedaan skor per indikator pada sub variabel keinginan terhadap layanan bimbingan klasikal .....	91
4.6 Hasil perbedaan skor per indikator pada sub variabel keyakinan terhadap layanan bimbingan klasikal .....	92
4.7 Hasil perbedaan skor per indikator pada sub variabel tindakan terhadap layanan bimbingan klasikal .....	93

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Jurnal Pelaksanaan Penelitian .....	111
2. Daftar Responden Try Out .....	113
3. Kisi-kisi Instrumen Skala minat Siswa(Try Out).....	114
4. Instrumen Skala Minat Siswa (Try Out) .....	116
5. Kisi-kisi Instrumen Skala minat Siswa(Try Out).....	121
6. Instrumen Skala Minat Siswa(Try Out).....	123
7. Tabulasi Hasil Try Out.....	127
8. Tabulasi Hasil Pre Tes .....	128
9. Tabulasi Hasil Pos Tes .....	129
10. Progam Harian Bimbingan.....	130
11. Daftar Nama Siswa Yang Mengikuti Permainan (games) .....	141
12. Jadwal Pelaksanaan Layanan Bimbingan Klasikal .....	142
13. Materi Bimbingan Klasikal .....	143
14. Daftar Hadir .....	165
15. Format Observasi Layanan Bimbingan Klasikal .....	173
16. Format Penilaian Layanan Bimbingan Klasikal .....	175
17. Foto-foto Penelitian .....	177
18. Ijin Penelitian .....	178

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Pendidikan merupakan salah satu sektor yang paling penting dalam pembangunan nasional. Hal ini tercantum dalam pasal 3 ayat 1 Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman serta bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UUSPN, 2003). Melalui pendidikan tiap individu dapat meningkatkan pengetahuan, kemampuan dan kreativitas terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam perkembangannya, ilmu pengetahuan sangat beragam jenisnya, salah satunya adalah tentang teknik layanan BK berupa permainan untuk meningkatkan minat siswa dalam mengikuti layanan bimbingan klasikal.

Menurut Suwarjo (2010: 35) permainan adalah suatu kegiatan menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Sedangkan menurut Romlah (dalam Eliasa, 2010) permainan merupakan cara belajar yang menyenangkan karena dengan bermain anak-anak belajar sesuatu tanpa mempelajarinya. Apa yang dipelajarinya ini disimpan dalam pikirannya dan akan dipadukan menjadi satu kesatuan dengan pengalaman-pengalaman lain yang kadang tanpa disadari.

Penggunaan permainan sebagai sarana pendidikan sebetulnya bukan hal yang salah karena permainan bersifat menghibur. Psikologi manusia adalah lebih suka bermain dari belajar serius, maksudnya adalah manusia lebih memilih bermain dari pada belajar. Dalam permainan, pendidikan diberikan lewat praktik atau pembelajaran dengan praktik (*learning by doing*). Dalam permainan, pemain seolah masuk kedalam dunia baru tempat mereka bisa melakukan apa saja. Permainan secara tidak langsung mendidik manusia lewat apa yang mereka

kerjakan dalam permainan tersebut. Apa yang mereka kerjakan dalam permainan tersebut mempengaruhi pola pikir dan perilaku mereka. Ini merupakan bagian dari edukasi (Usdiati dalam Shekardenanda, 2010).

Minat seseorang terhadap suatu objek akan lebih kelihatan apabila objek tersebut sesuai sasaran dan berkaitan dengan keinginan dan kebutuhan seseorang yang bersangkutan (Sardiman dalam Zikri, 2008). Minat adalah suatu perpaduan keinginan dan kemauan yang dapat berkembang jika ada motivasi. Minat sangat besar pengaruhnya dalam mencapai prestasi, oleh karena itu jika minat sudah tumbuh dari diri seseorang maka sangat besar peluang seseorang tersebut dapat berprestasi. Minat mempunyai pengaruh yang besar terhadap proses pencapaian hasil belajar. Apabila materi pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan tertarik untuk mengikuti layanan bimbingan klasikal dan dengan sebaik-baiknya. Tidak ada daya tarik bagi siswa mengakibatkan keengganan mengikuti layanan bimbingan dan konseling.

Menurut Arsyad (dalam Shekardenanda, 2008) Mendefinisikan media sebagai alat untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan-pesan pengajaran. Arsyad (dalam Shekardenanda, 2008) media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang antara lain dari buku, *tape recorder*, kaset, film, gambar dan lain-lain. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Media permainan sangat banyak sekali disini peneliti menggunakan media permainan dalam BK. Permainan ini dapat dijadikan media dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling yaitu dapat diterapkan pada beberapa jenis bimbingan misalnya bimbingan klasikal.

Fenomena yang ditemukan oleh peneliti di SMP Negeri 1 Mijen yaitu siswa kurang berminat mengikuti layanan bimbingan klasikal. Hasil yang diperoleh dari wawancara dengan guru bimbingan dan konseling SMP Negeri 1 Mijen diperoleh informasi bahwa dari semua siswa yang ada, siswa kelas VII A inilah mempunyai minat mengikuti bimbingan klasikal yang paling rendah diantara kelas lainnya.

Dalam pemberian layanan bimbingan klasikal seringkali siswa kurang mampu dalam memahami materi yang diberikan oleh guru BK, karena dalam proses pemberian layanan yang monoton misalnya memberikan materi dengan menulis dan tanya jawab dan siswa merasa jenuh. Jadi siswa kurang antusias dalam mengikuti layanan bimbingan klasikal karena peserta didik merasa kurang menarik dengan proses pemberian materi layanan tersebut.

Persoalan tersebut menyebabkan kurangnya minat siswa terhadap layanan bimbingan klasikal. Sedangkan menurut pengamatan peneliti, kurangnya minat siswa kelas VII A terhadap layanan bimbingan klasikal diasumsikan karena adanya rasa malas dan enggan dari siswa untuk mengikuti layanan bimbingan klasikal, hal ini disebabkan layanan bimbingan klasikal tidak masuk dalam mata pelajaran dan tidak ada nilainya. Melihat fenomena yang terjadi pada siswa tersebut dapat menyebabkan timbulnya masalah dan mengganggu proses kegiatan belajar mengajar terhambat dan prestasi belajar menurun. Guna meningkatkan minat siswa mengikuti layanan bimbingan klasikal dapat digunakan beberapa cara yang efektif, salah satunya adalah memberikan permainan (games).

Berdasarkan pada pemikiran tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang **Meningkatkan Minat Siswa Mengikuti Layanan Bimbingan Klasikal Dengan Teknik Media Permainan (Games) Dalam Bimbingan Dan Konseling di SMP Negeri 1 Mijen Demak Tahun Ajaran 2016/2017.**

## **1.2 RMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah dan fenomena yang terjadi di lapangan, maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana minat siswa mengikuti layanan bimbingan klasikal pada siswa kelas VII A SMP Negeri I Mijen sebelum mendapatkan permainan (games)?
2. Bagaimana minat siswa mengikuti layanan bimbingan klasikal pada siswa kelas VII A SMP Negeri I Mijen setelah mendapatkan permainan (games)?
3. Adakah peningkatan minat siswa mengikuti layanan bimbingan klasikal pada siswa kelas VII A SMP Negeri I Mijen sebelum dan setelah mendapatkan permainan (games)?



### **1.3 TUJUAN PENELITIAN**

1. Untuk mengetahui minat siswa mengikuti layanan bimbingan klasikal pada siswa kelas VII A SMP Negeri I Mijen mendapatkan permainan (games)?
2. Untuk mengetahui minat siswa mengikuti layanan bimbingan klasikal pada siswa kelas VII A SMP Negeri I Mijen setelah mendapatkan permainan (games)?
3. Untuk mengetahui peningkatan minat siswa mengikuti layanan bimbingan klasikal pada siswa kelas VII A SMP Negeri I Mijen sebelum dan setelah mendapatkan permainan (games)?

### **1.4 MANFAAT PENELITIAN**

#### **1.4.1 Manfaat secara Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan serta membantu perkembangan keilmuan dalam bidang bimbingan dan konseling, terutama masalah yang berkaitan dengan minat siswa dalam mengikuti layanan bimbingan klasikal yang dapat ditingkatkan melalui permainan (games)?

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

##### **1.4.2.1 Bagi Sekolah**

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran bagi sekolah sebagai pengelola dan penyelenggara pendidikan sekaligus sebagai salah satu bahan telaah untuk dapat memberikan permainan (games) dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti layanan bimbingan klasikal

##### **1.4.2.2 Bagi Guru Pembimbing**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan, acuan, atau pertimbangan dalam mendapatkan permainan (games) apabila penelitian ini terbukti mengikuti layanan bimbingan klasikal.

##### **1.4.2.3 Bagi Siswa**

Bagi siswa yang telah mendapatkan permainan (games) dapat memiliki wawasan dan pemahaman baru, serta khususnya dapat meningkatkan minat dalam mengikuti layanan bimbingan klasikal.

## 1.5 SISTEMATIKA SKRIPISI

### 1. Bagian Awal

Bagian ini berisi halaman judul, halaman pernyataan, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, kata pengantar, abstrak daftar isi, daftar tabel, daftar grafik, daftar lampiran.

### 2. Bagian Isi

Bab I: Pendahuluan yang menguraikan tentang latar belakang pemilihan judul, pemilihan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan garis besar sistematika skripsi.

Bab II: Tinjauan pustaka yang membahas tentang teori-teori yang melandasi penelitian, yang meliputi : Meningkatkan minat siswa mengikuti layanan bimbingan klasikal dengan teknik media permainan (games) dalam bimbingan dan konseling.

Bab III: Metode penelitian yang menguraikan jenis penelitian, desain penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel dan teknik sampling penelitian, metode dan alat pengumpul data, prosedur penyusunan instrument, uji coba instrument penelitian dan metode analisis data.

Bab IV: Hasil penelitian dan pembahasannya. Pada bab ini disajikan hasil penelitian yang berisi data masukan selama penelitian.

Bab V : Kesimpulan dari pembahasan penelitian dan saran dari peneliti.

### 3. Bagian Akhir

Pada bagian ini berisi daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

## **BAB 2**

### **LANDASAN TEORI**

Penelitian ilmiah membutuhkan landasan teoritik yang kuat. Hal ini bertujuan agar hasil yang diperoleh dapat dipertanggung jawabkan dengan baik. Teori-teori yang digunakan sebagai landasan akan dapat menunjukkan alur berfikir dari proses penelitian yang dilakukan. Untuk memberikan gambaran yang cukup luas terlebih dahulu diuraikan penjelasan mengenai penelitian terdahulu yang melatar belakangi penelitian yang akan dilaksanakan.

Selanjutnya akan diuraikan kajian teoritis mengenai meningkatkan minat siswa mengikuti layanan bimbingan klasikal dengan teknik media permainan (games) dalam bimbingan dan konseling di SMP Negeri 1 Mijen Demak Tahun Ajaran 2016/2017.

## **2.2 Kajian Pustaka**

### **2.2.1 Penelitian Terdahulu**

Penelitian ini berfokus pada meningkatkan minat siswa mengikuti layanan bimbingan klasikal dengan teknik media permainan (games). Untuk memperkuat penelitian ini, peneliti akan mengemukakan hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti laksanakan. Adapun pokok bahasan yang akan diuraikan dalam penelian terdahulu adalah sebagai berikut:

#### **2.2.2 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.**

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. Penelitian yang dilakukan oleh (Khristiana Tri Cahyati, 2013) yang berjudul *Penggunaan Metode Permainan Dapat Meningkatkan Minat dan Pemahaman Siswa Terhadap Layanan Penguasaan Konten Bimbingan dan Konseling* memiliki persentase 82% dalam kriteria tinggi.

Berdasarkan kondisi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap layanan penguasaan konten bimbingan dan konseling. Berdasarkan penelitian tersebut tingkat penggunaan metode permainan dalam kategori tinggi, artinya tingkat penggunaan metode permainan sudah baik. Penelitian ini merupakan penelitian yang dapat mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

### **2.2.3 Pengembangan Video Ice Breaking Sebagai Media Bimbingan Konseling Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial**

Peserta didik sebagai individu merupakan makhluk sosial yang saling berhubungan dan membutuhkan orang lain dalam kehidupannya, sebagai manusia dalam bertingkah laku selalu berhubungan dengan lingkungan sosial dimana ia tinggal. Menjalinkan hubungan dengan individu lain merupakan bagian yang tidak pernah lepas dari kehidupannya, individu selalu berinteraksi dengan lingkungannya. Dalam lingkungan keluarga terjadi interaksi antar anggota keluarga dalam lingkungan masyarakat terjadi hubungan antar individu dengan individu lain. Penelitian yang dilakukan oleh (Muhammad Ilham Bakhtiar, 2015) yang berjudul *Pengembangan Video Ice Breaking Sebagai Media Bimbingan Konseling Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial* persentase 70,35% dalam kriteria tinggi. Berdasarkan penelitian tersebut, telah diketahui bahwa siswa berada pada kategori tinggi. Penelitian tersebut relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Dalam penelitian ini meneliti tentang tingkat efektivitas pengembangan video ice breaking. Dalam penelitian terdahulu yang diteliti adalah tentang Pengembangan Video Ice Breaking Sebagai Media Bimbingan Konseling Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan oleh penulis adalah tentang Meningkatkan Minat Siswa Mengikuti Layanan Bimbingan Klasikal Dengan Teknik Media Permainan (Games) Dalam Bimbingan Dan Konseling di SMP Negeri 1 Mijen. Sama-sama menggunakan media permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial dan minat mengikuti layanan bimbingan klasikal. Sehingga penelitian yang akan dilakukan ini merupakan penelitian lanjutan atau sebagai rujukan untuk melengkapi penelitian-penelitian selanjutnya.

#### **2.2.4 Pengaruh Ice Breaking Terhadap Motivasi Diri Siswa Dalam Mengikuti Pelajaran Matematika Pada Siswa Kelas VII SMP N 17 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016**

Semangat dalam mengikuti pembelajaran merupakan salah satu penyumbang terbesar dari keberhasilan seorang siswa. Di dalam mengikuti pembelajaran terjadilah interaksi antara siswa dengan guru yang dikenal dengan istilah interaksi belajar-mengajar yang titik penekanannya pada semangat diri siswa yang akhirnya siswa menjadi termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh (Noer Haryati, 2015) yang berjudul *Pengaruh Ice Breaking Terhadap Motivasi Diri Siswa Dalam Mengikuti Pelajaran Matematika* menunjukkan presentase 72% dengan kategori tinggi.

Berdasarkan penelitian tersebut dapat diketahui bahwa ada *Pengaruh Ice Breaking Terhadap Motivasi Diri Siswa Dalam Mengikuti Pelajaran Matematika* terhadap pemanfaatan media bimbingan dan konseling. Penelitian ini mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti karena penelitian yang telah dilakukan mengukur pada pemanfaatan media bimbingan dan konseling. Sedangkan yang akan dilakukan oleh peneliti adalah mengukur pada pemanfaatan media bimbingan dan konseling yang lainnya. Pemanfaatan media bimbingan dan konseling yang lainnya yang berbeda. Sehingga perlu dilakukan penelitian lanjutan. Penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media bimbingan dan konseling yang lainnya.

## **2.3 Kajian Teori**

### **2.3.1 Minat Siswa Mengikuti Layanan Bimbingan Klasikal**

#### **2.3.1.1 Minat**

Kegiatan yang dilakukan oleh setiap manusia dipengaruhi oleh minat yang ada didalam dirinya. Berikut ini penjelasan mengenai minat dimulai dari hakikat minat, pengertian minat, ciri-ciri minat, macam-macam minat, aspek-aspek minat, dan faktor yang mempengaruhi minat.

#### **2.2.1.2 Hakikat Minat**

Minat merupakan masalah yang paling penting di dalam pendidikan, apalagi bila dikaitkan dengan aktivitas seseorang dalam kehidupan sehari-hari. Minat yang ada pada diri seseorang akan memberi gambaran dalam aktivitas untuk mencapai suatu tujuan. Minat merupakan suatu keinginan yang dimiliki oleh seseorang secara sadar. Minat tersebut mendorong seseorang untuk memperoleh subyek khusus, aktifitas, pemahaman, dan ketrampilan untuk tujuan perhatian ataupun pencapaian yang diinginkan oleh seseorang tersebut.

Minat juga berkaitan dengan perasaan seseorang tentang suka atau senang terhadap suatu objek atau aktivitas. Dalam Kamus Besar bahasa Indonesia (2008: 583), minat atau keinginan adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Secara sederhana minat berarti kecenderungan dan keterkaitan yang kuat faktor-faktor internal lain pada diri siswa, seperti perhatian, keingintahuan, motivasi dan kebutuhan terhadap sesuatu. Selanjutnya menurut Muhibbin Syah (2008:136) secara sederhana, minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.

Winkel dan Hastuti (2010:38) mengatakan bahwa minat menunjukkan kecenderungan ingin mengetahui sesuatu secara lebih mendalam. Minat merupakan masalah yang penting dalam pendidikan, apa lagi dikaitkan dengan aktivitas seseorang dalam kehidupan sehari-hari. Minat yang ada pada diri seseorang akan memberikan gambaran dalam aktivitas untuk mencapai tujuan. Di dalam belajar banyak siswa yang kurang berminat dan yang berminat terhadap pelajaran termasuk di dalamnya adalah aktivitas praktek maupun teori untuk mencapai suatu tujuan yang nantinya akan menjadikan siswa menjadi kesulitan

belajar. Dengan diketahuinya minat seseorang akan dapat menentukan aktivitas apa saja yang dipilihnya dan akan melakukannya dengan senang hati. Minat sangat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik tersendiri baginya. Sehingga siswa malas untuk belajar, siswa tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran tersebut. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa, lebih mudah dipelajari dan disimpan karena minat menambah kegiatan belajar. Minat merupakan salah satu aspek psikis yang membantu dan mendorong seseorang untuk memenuhi kebutuhannya, maka minat harus ada dalam diri seseorang, sebab minat merupakan modal dasar untuk mencapai tujuan.

Dengan demikian minat itu adalah modal yang paling awal sebelum kita melakukan sesuatu yang kita inginkan atau permulaan dari semua aktivitas. Misalnya saja seseorang yang menaruh minat terhadap pelajaran pendidikan jasmani akan mempunyai perhatian lebih dan keingintahuan yang lebih besar dari pada siswa lainnya

### **2.2.1.3 Pengertian Minat**

Minat merupakan salah satu dari beberapa segi tingkah laku. Orang yang berminat pada sesuatu, memberikan perhatian kepadanya, mencarinya, mengarahkan dirinya kepadanya, atau berusaha mencapai atau memperoleh sesuatu yang bernilai baginya.

Saleh dan Wahab (2010:262) mengemukakan bahwa minat dapat diartikan sebagai suatu kecenderungan untuk memberikan dan bertindak terhadap orang, aktivitas atau situasi yang menjadi objek dari minat tersebut dengan disertai perasaan senang.

Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus menerus yang disertai rasa senang. Sementara itu Slameto (2010: 50) menyatakan bahwa minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Bila orang melihat bahwa sesuatu

akan menguntungkan, orang merasa berminat. Ini kemudian mendatangkan kepuasan. Bila kepuasan berkurang, minat pun berkurang.

Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri sendiri. Gunarsa (2003:68) mendefinisikan minat adalah suatu yang pribadi dan berhubungan erat dengan sikap. Minat dan sikap merupakan dasar bagi prasangka, dan minat juga penting dalam mengambil keputusan. Minat dapat menyebabkan seseorang melakukan suatu kegiatan menuju ke sesuatu yang telah menarik minatnya. Minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Seseorang yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subyek tersebut. Minat juga tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian.

Slameto, (2010:180) dalam Mursid mendefinisikan minat adalah suatu rasa suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh dan cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap hal atau aktivitas tersebut. minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh". Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri sendiri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus menerus yang disertai rasa senang.

Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli di atas bila dikaitkan dengan layanan bimbingan klasikal, minat dapat didefinisikan sebagai ketertarikan dari diri siswa dalam mengikuti layanan bimbingan klasikal sebagai wujud kemauan untuk melaksanakan suatu kegiatan belajar dengan ciri timbulnya perasaan senang, perhatian, dan aktivitas dalam melaksanakan kegiatan tersebut. Minat merupakan suatu perhatian khusus terhadap suatu hal tertentu yang tercipta dengan penuh kemauan. Minat dapat dikatakan sebagai dorongan kuat bagi



seseorang untuk melakukan segala sesuatu dalam mewujudkan pencapaian tujuan dan cita-cita yang menjadi keinginannya.

Jadi minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktifitas. Seseorang yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subyek tersebut. Minat tidak dibawa dari lahir, melainkan diperoleh kemudian.

#### **2.2.1.4 Ciri Minat**

Selain pengertian tentang minat diatas, minat juga mempunyai ciri-ciri yang menurut Slameto (2010:180) menjelaskan bahwa ciri-ciri minat yang ada pada diri masing-masing individu adalah sebagai berikut :

1. Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan dibentuk dan dipelajari kemudian. Berbeda dengan bakat seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir, minat seseorang tidak mengenyal demikian melainkan diperoleh setelah seseorang senang dengan objek tertentu. Artinya minat seseorang dapat diarahkan dan dipengaruhi oleh siapapun. Baik pengaruh dari lingkungan sekolah, keluarga ataupun masyarakat.
2. Minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya. Misalkan saja siswa berminat untuk mengikuti ekstra kurikuler sepak bola dan tidak menyukai ekstra kurikuler bulu tangkis. Siswa tersebut selalu bercerita kepada temannya tentang sepak bola dan tidak menceritakan tentang bulu tangkis. Selain itu siswa tersebut juga paham dan mengerti jika ditanya tentang sepak bola.
3. Minat dapat dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktifitas. Maksudnya disini jika siswa telah beminat tentang suatu kegiatan misalkan siswa yang berminat mengikuti layanan bimbingan klasikal, tentunya siswa tersebut akan mengikuti layanan bimbingan klasikal tersebut. Tidak hanya sekedar mengetahui tentang makna mengikuti layanan bimbingan klasikal melainkan siswa tersebut ikut serta dalam kegiatan mengikuti layanan bimbingan klasikal dengan guru pembimbing.

4. Minat mempunyai segi motivasi dan perasaan. Yang dimaksud disini yaitu minat tidak membutuhkan paksaan melainkan keikhlasan. Berarti siswa dapat berminat terhadap suatu objek asalkan ada pengaruh, dukungan dan rangsangan, baik dari dalam diri sendiri ataupun dari luar diri.
5. Siswa yang memiliki minat terhadap suatu objek akan cenderung memberikan perhatian yang lebih besar terhadap obyek tersebut. Dalam hal ini individu benar-benar terpusat pada perhatiannya, Individu mengamati obyek yang menarik baginya, obyek yang dimaksud bermacam-macam misalnya bisa berupa benda seperti buku, bola dan sebagainya, bisa berupa kegiatan seperti berolah raga, membaca buku dan tidak terkecuali juga kegiatan mengikuti mengikuti layanan bimbingan klasikal. Tentunya jika siswa berminat mengikuti mengikuti layanan bimbingan klasikal maka siswa tersebut akan mengikuti mengikuti layanan bimbingan klasikal dengan sendirinya tanpa ada paksaan dari orang lain.

Berdasarkan ciri-ciri tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa minat bukan merupakan bawaan sejak lahir akan tetapi minat terbentuk karena proses belajar yang dilakukan oleh individu dengan lingkungannya. Minat juga dapat diungkap dan dibuktikan dengan tindakan atau perbuatan. Siswa akan memiliki perasaan senang ketika ia melakukan suatu kegiatan yang diminatinya. Dalam hal ini antara minat dengan perasaan senang terdapat hubungan timbal balik sehingga akan terjadi hubungan jika siswa yang tertarik akan senang dan berminat, begitu pula sebaliknya, siswa yang tidak senang maka ia cenderung tidak berminat.

#### **2.2.1.5 Macam-Macam Minat**

Menurut Saleh dan Wahab (2010:266) mengatakan bahwa berdasarkan arahnya, minat dapat dibedakan menjadi :

1. Minat intrinsik adalah minat yang langsung berhubungan dengan aktifitas itu sendiri, ini merupakan minat yang lebih mendasar dan minat asli. Contohnya seorang belajar karena memang senang pada ilmu pengetahuan atau membaca, bukan karena ingin mendapatkan pujian atau penghargaan.
2. Minat ekstrinsik adalah minat yang berhubungan dengan tujuan akhir dari kegiatan tersebut, apabila tujuannya sudah tercapai ada kemungkinan minat

tersebut hilang. Contohnya seorang yang belajar dengan tujuan agar menjadi juara kelas atau lulus ujian.

Dapat disimpulkan bahwa macam minat dibagi menjadi 2 yaitu minat intrinsik dan minat ekstrinsik, artinya minat itu terjadi pada seseorang yang berminat pada suatu objek dan minat ini asli tanpa paksaan dari pihak lain, selain itu juga ada minat yang hanya dilakukan karena ada suatu tujuan yang ingin dicapai dan sewaktu-waktu minatnya ini bisa berkurang dan bahkan hilang.

#### **2.2.1.6 Aspek Minat**

Winkel (2010: 242) menjelaskan aspek-aspek minat secara eksplisit yaitu:

a. Attention (perhatian), b. Interest (ketertarikan), c. Desire (Keinginan), d. Conviction (keyakinan), e. Action (tindakan).

Yaitu pemusatan pengamatan dari siswa pada satu atau lebih pada obyek yang menurut siswa cukup menarik. Perhatian mengandung unsur pemusatan tenaga psikis berupa kesadaran yang turut serta pada aktivitas tersebut yang ditujukan pada suatu objek. Dalam hal ini individu benar-benar terpusat pada perhatiannya, Individu mengamati obyek yang menarik baginya, obyek yang dimaksud bermacam-macam misalnya bisa berupa benda seperti buku, bola dan sebagainya, bisa berupa kegiatan seperti berolahraga, membaca buku dan tidak terkecuali juga mengikuti layanan bimbingan klasikal. Dalam bimbingan klasikal hal yang diperhatikan meliputi perhatian terhadap keberadaan ruang pelaksanaan layanan bimbingan klasikal, perhatian terhadap seluruh pelaksanaan layanan bimbingan klasikal.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa perhatian adalah pemusatan dari aktivitas yang dilakukan oleh individu kepada suatu objek tertentu dan mengabaikan objek lainnya. Maksud disini adalah individu (siswa) lebih memusatkan perhatiannya kepada layanan bimbingan klasikal dan tidak mepedulikan hal-hal yang lain.

a) Interest (ketertarikan)

Yaitu adanya perhatian siswa mengenai segala sesuatu yang berkaitan dengan obyek tersebut. Ketertarikan ini ditunjukkan dengan usaha untuk berhubungan dan melakukan tindakan mendekati objek tertentu. Individu yang tertarik akan

berusaha untuk selalu bertindak agar memperoleh sesuatu hal yang ia sukai. Dalam bimbingan klasikal ini diharapkan siswa mempunyai ketertarikan untuk mengikuti pelaksanaan bimbingan klasikal, ketertarikan terhadap karakteristik guru BK, maupun ketertarikan terhadap layanan bimbingan klasikal berdasarkan pada manfaatnya.

Dapat disimpulkan bahwa ketertarikan mempunyai pengertian bahwa awal tertariknya individu terhadap suatu objek sehingga ada upaya yang dilakukan individu untuk lebih mengenal objek tersebut. Individu tertarik mengikuti layanan bimbingan klasikal maka secara otomatis individu tersebut akan mengenal terlebih dahulu tentang apa yang berhubungan dengan layanan bimbingan klasikal.

b) Desire (keinginan)

Yaitu dorongan untuk mengetahui secara lebih mendalam tentang obyek tersebut. Individu berusaha mencari tahu tentang hal yang diminatinya. Seperti pengajuan pertanyaan, hal ini menunjukkan adanya suatu ketegangan yang dapat mengarahkan siswa untuk melibatkan dirinya ke dalam masalah tersebut serta untuk mencari jalan keluarnya. Suatu ketegangan menuju pertimbangan akhir yang dilakukan oleh seorang demi mencapai kepuasan. Untuk mencapai kepuasan tentunya siswa telah mempunyai keinginan yang diharapkannya, dalam hubungannya dengan layanan bimbingan klasikal. Siswa harus mempunyai keinginan yang didorong oleh kepercayaan bahwa layanan bimbingan klasikal. Dapat menyelesaikan masalah, serta keinginan memanfaatkan layanan bimbingan klasikal. Karena kepribadian/karakteristik guru BK yang baik.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa keinginan ialah suatu upaya atau dorongan yang dilakukan oleh individu untuk mencari tahu tentang objek yang diminatinya untuk mengharapkan hasil yang diinginkan dan agar individu tersebut mencapai kepuasan. Setelah mengenal tentang layanan bimbingan klasikal, ada keinginan dari individu untuk terus mendalami.

c) Conviction (keyakinan)

Aspek ini muncul setelah siswa mempunyai informasi yang cukup terhadap suatu obyek sehingga merasa tertarik dengan obyek tersebut. Yaitu seseorang

yang merasa yakin dengan kegiatan yang dilakukan dan akan memberikan kepuasan sebagaimana yang diinginkan. Keyakinan muncul setelah individu mempunyai informasi atau data yang cukup terhadap suatu obyek sehingga merasa yakin bahwa hal yang berhubungan dengan obyek tersebut. Siswa juga akan merasa tertarik dengan layanan bimbingan klasikal karena diberikan dengan menggunakan media permainan (games) sebagai perantara menumbuhkan minat siswa. Siswa merasa memperoleh banyak informasi dan pengalaman yang ia butuhkan. Siswa harus mempunyai keyakinan bahwa bimbingan klasikal bermanfaat.

Dapat disimpulkan bahwa keyakinan disini adalah suatu sikap yang ditunjukkan oleh individu karena ia merasa cukup tahu tentang kegiatannya dan merasa benar dengan apa yang dilakukannya. Setelah siswa menginginkan layanan bimbingan klasikal maka siswa tersebut pasti sudah tahu tentang layanan bimbingan klasikal dan merasa yakin bahwa bimbingan klasikal memberikan dampak yang baik bagi dirinya.

d) Action (tindakan)

Setelah ada keputusan untuk melaksanakan suatu objek yang diinginkan maka akan timbul tindakan atau sikap yang diinginkan individu tersebut untuk direalisasikan. Setelah ada keputusan kemudian berupaya untuk mewujudkan perilaku yang diharapkan. Individu melaksanakan dalam bentuk perbuatan setelah mendapatkan wawasan. Tindakan adalah hal yang akan dilakukan individu jika sudah memiliki perhatian, ketertarikan, keinginan, keyakinan dan keputusan. Setelah menentukan semuanya, individu melakukan tindakan yaitu untuk melaksanakan dan memanfaatkan layanan bimbingan klasikal tanpa adanya paksaan dari pihak lain melainkan dari dirinya sendiri yang diharapkan dapat mencegah terjadinya masalah.

Dari pendapat diatas dapat diartikan bahwa tindakan merupakan suatu langkah atau gerak kegiatan yang sengaja dilakukan oleh individu untuk mencapai tujuan tertentu. Yang dimaksudkan yaitu untuk tindakan siswa yang datang langsung kepada guru BK untuk melaksanakan layanan bimbingan klasikal, yang diharapkan dapat mencegah terjadinya masalah.

Dari aspek-aspek minat yang telah disebutkan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa minat seseorang dapat terbentuk karena adanya proses belajar yang dilakukan oleh individu dengan lingkungan. Minat dapat diungkapkan dan dibuktikan dengan tindakan atau perbuatan. Jika individu memiliki minat terhadap sesuatu maka individu tersebut akan memperhatikan secara aktif objek yang menarik perhatiannya dan mengabaikan objek yang lainnya. tanpa ada yang menyuruh individu tersebut memusatkan perhatiannya terhadap objek tersebut, setelah itu akan muncul rasa ketertarikan dari dalam diri individu terhadap objek yang diminatinya, rasa ketertarikan itu tumbuh dengan sendirinya didalam diri individu. Dengan munculnya rasa tertarik terhadap suatu objek tersebut. Individu akan berusaha untuk memberikan pengamatan terhadap objek tersebut dan individu akan berusaha mencari tahu tentang objek yang diminatinya serta berusaha mengetahui secara dalam tentang objek yang diminatinya, hingga ia merasa memiliki keyakinan tentang objek tersebut bahwa objek tersebut cocok untuknya dan ia merasa membutuhkannya. Pada akhirnya apa yang telah diperolehnya akan diwujudkan dalam suatu tindakan.

#### **2.2.1.7 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat**

Slameto (2010:263) menyatakan faktor yang mempengaruhi timbulnya minat dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu bersumber dari dalam diri individu yang bersangkutan (misal: bobot, umur, jenis kelamin, pengalaman, perasaan mampu, kepribadian) dan yang berasal dari luar mencakup lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Crow dan Crow dalam Shaleh dan Wahab (2010:264) berpendapat ada tiga faktor yang menjadi timbulnya minat yaitu dorongan dari dalam individu, motif sosial dan faktor emosional yaitu:

##### **1. Dorongan Dari Dalam Individu**

Dorongan dari individu, misal dorongan untuk makan, seks, dan ingin tahu. Dorongan untuk makan akan membangkitkan minat untuk bekerja atau mencari penghasilan, minat terhadap produksi makanan dan lain-lain. Dorongan ingin tahu atau rasa ingin tahu akan membangkitkan minat untuk membaca, belajar, menuntut ilmu, melakukan penelitian dan lain sebagainya. Dorongan seks akan membangkitkan minat untuk menjalin hubungan dengan lawan jenis.

## 2. Motif Sosial

Dapat menjadi faktor yang membangkitkan minat untuk melakukan suatu aktifitas tertentu. Misalnya minat terhadap pakaian timbul karena ingin mendapat persetujuan atau penerimaan dan perhatian orang lain. Minat untuk belajar atau menuntut ilmu pengetahuan timbul karena ingin mendapat penghargaan dari masyarakat, karena biasanya yang memiliki ilmu pengetahuan cukup luas (orang pandai) mendapat kedudukan yang tinggi dan terpandang dalam masyarakat.

## 3. Faktor Emosional

Minat mempunyai hubungan yang erat dengan emosi. Bila seseorang mendapat kesuksesan pada aktivitas akan menimbulkan perasaan senang, dan hal tersebut akan memperkuat minat terhadap aktivitas tersebut, sebaliknya suatu kegagalan akan menghilangkan minat terhadap hal tersebut

Apabila individu mempunyai minat terhadap suatu obyek atau aktivitas maka ia akan berhubungan secara aktif dengan obyek atau aktivitas yang menarik perhatiannya itu tanpa ada yang menyuruh.

Faktor-faktor yang mempengaruhi timbulnya minat dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu :

1. Minat yang bersumber dari dalam diri individu yang bersangkutan (misalnya: bobot, umur, jenis kelamin, pengalaman, perasaan mampu, kepribadian).
2. Minat yang berasal dari luar mencakup lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat.

(Shaleh dan Wahab,2010:263) Crow dan Crow berpendapat ada tiga faktor yang menjadi timbulnya minat, yaitu :

1. Dorongan dari dalam individu, misalkan dorongan untuk makan, ingin tahu, seks. Dorongan untuk makan akan membangkitkan minat untuk bekerja atau mencari penghasilan, minat terhadap produksi makanan dan lain-lain. Dorongan ingin tahu atau rasa ingin tahu akan membangkitkan minat untuk membaca, belajar, menuntut ilmu, melakukan penelitian dan lain sebagainya. Dorongan seks akan membangkitkan minat untuk menjalin hubungan dengan lawan jenis.
2. Motif sosial, dapat menjadi faktor yang membangkitkan minat untuk melakukan suatu aktifitas tertentu. Misalnya minat terhadap pakaian timbul karena ingin mendapat persetujuan atau penerimaan dan

perhatian orang lain. Minat untuk belajar atau menuntut ilmu pengetahuan timbul karena ingin mendapat penghargaan dari masyarakat, karena biasanya yang memiliki ilmu pengetahuan cukup luas (orang pandai) mendapat kedudukan yang tinggi dan terpandang dalam masyarakat.

3. Faktor emosional, minat mempunyai hubungan yang erat dengan emosi. Bila seseorang mendapat kesuksesan pada aktivitas akan menimbulkan perasaan senang, dan hal tersebut akan memperkuat minat terhadap aktivitas tersebut, sebaliknya suatu kegagalan akan menghilangkan minat terhadap hal tersebut. (Shaleh dan Wahab,2010:264).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, peneliti simpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat meliputi: dorongan dari dalam individu, motif sosial lingkungan dan faktor emosional. Jadi awal terjadinya minat itu karena adanya rasa ketertarikan dari individu pada sesuatu objek, tanpa paksaan atau dorongan dari orang lain, selain itu lingkungan sekitar juga berpengaruh untuk terbentuknya minat dalam diri individu, karena pengaruh dari lingkungan menyebabkan individu menjadi terpengaruh. Selanjutnya faktor emosi individu juga menjadi faktor terbentuknya minat, jika individu berhasil atau meraih kesuksesan dalam aktifitas maka akan menumbuhkan minat yang tinggi, begitu pula sebaliknya jika individu gagal maka akan menghilangkan minat individu.

### **2.3 Bimbingan Klasikal**

Layanan bimbingan dan konseling memiliki berbagai setting pelayanan, diantaranya bimbingan dalam setting klasikal. Melalui bimbingan klasikal, guru BK dapat memberikan layanan bimbingan kepada sejumlah peserta didik dengan waktu yang lebih efisien. Winkel dan Hastuti (2010:561) Bimbingan klasikal adalah bimbingan yang diberikan kepada sejumlah siswa yang tergabung dalam suatu satuan kegiatan pembelajaran. Bimbingan yang beroreintasi pada kelompok siswa dalam jumlah besar antara 30-40 orang siswa (sekelas).

Bimbingan klasikal merupakan layanan bimbingan yang diberikan kepada siswa dalam jumlah satuan kelas atau suatu layanan bimbingan yang diberikan oleh guru bimbingan dan konseling kepada sejumlah peserta didik dalam satuan kelas yang dilaksanakan di ruang kelas. (Winkel dan Hastuti,2010). Bimbingan klasikal merupakan layanan preventif sebagai upaya pencegahan terjadinya



masalah yang secara spesifik diarahkan pada proses yang proaktif. Bimbingan klasikal memiliki nilai efisien kaitannya antara jumlah peserta didik yang dilayani dengan guru bimbingan dan konseling serta layanannya yang bersifat pencegahan, pemeliharaan dan pengembangan.

Layanan bimbingan klasikal adalah salah satu pelayanan dasar bimbingan yang dirancang guru BK untuk melakukan kontak langsung dengan para peserta didik di kelas secara terjadwal, guru BK memberikan pelayanan bimbingan ini kepada peserta didik. Kegiatan bimbingan kelas ini bisa berupa diskusi kelas atau curah pendapat". Layanan bimbingan klasikal bukanlah suatu kegiatan mengajar atau menyampaikan materi pelajaran sebagaimana mata pelajaran dalam kurikulum pendidikan disekolah, melainkan menyampaikan informasi yang dapat berpengaruh terhadap tercapainya perkembangan yang optimal seluruh aspek perkembangan dan tercapainya kemandirian peserta didik atau konseli. Oleh karena itu ada kaitan langsung antara kegiatan bimbingan dengan pengajaran di kelas.

Dari berbagai pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bimbingan klasikal merupakan salah satu dari sekian banyak bentuk "*guidance services*" (layanan bimbingan). Layanan ini bahkan disebut sebagai layanan yang sering diberikan kepada siswa dari semua bentuk layanan bimbingan yang ada. Bimbingan klasikal merupakan layanan dasar yang diberikan kepada semua peserta didik, dengan cara memberikan informasi secara terjadwal untuk bertatap muka dengan siswa dikelas. Secara terjadwal, guru BK memberikan layanan bimbingan kepada para siswa. Kegiatan layanan dilaksanakan melalui pemberian layanan orientasi dan informasi tentang berbagai hal yang dipandang bermanfaat bagi siswa.

### **2.3.1 Pengertian Bimbingan Klasikal**

Bimbingan klasikal adalah bimbingan yang diberikan kepada sejumlah siswa yang tergabung dalam suatu satuan kegiatan pengajaran (Winkel dan Hastuti 2010:561). Bimbingan Klasikal adalah bimbingan yang berorientasi pada kelompok siswa dalam jumlah yang cukup besar antara 30-40 orang siswa (sekelas). Bimbingan klasikal lebih bersifat preventif dan berorientasi pada

pengembangan pribadi siswa yang meliputi bidang pembelajaran, bidang sosial dan bidang karir.

Bimbingan klasikal merupakan suatu bimbingan yang digunakan untuk mencegah masalah-masalah perkembangan, meliputi: informasi pendidikan, pekerjaan, personal, dan sosial dilaksanakan dalam bentuk pengajaran yang sistematis dalam suatu ruang kelas yang berisi antara 20-25 siswa dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman diri dan orang lain serta perubahan sikap dengan menggunakan berbagai media. Bimbingan Klasikal adalah suatu kelompok yang memiliki suatu aktivitas yang menyajikan informasi atau pengalaman-pengalaman melalui suatu perencanaan dan pengorganisasian kelompok sebagai contoh bimbingan klasikal berorientasi pada penyampaian informasi dan eksplorasi karir dengan cara menyelenggarakan kunjungan-kunjungan siswa ke berbagai universitas atau instansi kampus untuk memberikan motivasi bagi siswa mengenai perguruan tinggi.

Bimbingan klasikal sering disebut sebagai layanan dasar yakni layanan bantuan bagi peserta didik (siswa) melalui kegiatan-kegiatan secara klasikal yang disajikan secara sistematis, dalam rangka membantu siswa mengembangkan potensinya secara optimal (Yusuf dan Nurihsan 2008:26).

Dari berbagai pengertian tersebut di atas, maka disimpulkan bahwa pengertian bimbingan klasikal adalah layanan bantuan bagi siswa yang berjumlah antara 30-40 orang melalui kegiatan klasikal yang disajikan secara sistematis, bersifat preventif dan memberikan pemahaman diri dan pemahaman tentang orang lain yang berorientasi pada bidang pembelajaran, pribadi, sosial dan karir dengan tujuan menyediakan informasi yang akurat dan dapat membantu individu untuk merencanakan pengambilan keputusan dalam hidupnya serta mengembangkan potensinya secara optimal.

### **2.3.2 Tujuan Bimbingan Klasikal**

Menentukan arah pada proses bimbingan klasikal dan menentukan perilaku sebagai bukti hasil bimbingan klasikal. Menurut Nurihsan (2008: 8), bahwa tujuan bimbingan memberikan arah agar individu dapat merencanakan kegiatan penyelesaian studi, perkembangan karier, serta kehidupannya pada masa

yang akan datang; mengembangkan seluruh potensi dan kekuatan seoptimal mungkin; menyesuaikan diri dengan lingkungan pendidikan, lingkungan masyarakat, serta lingkungan kerjanya; dan mengatasi hambatan serta kesulitan yang dihadapi dalam studi, penyesuaian dengan lingkungan pendidikan, masyarakat, ataupun lingkungan kerja. Menentukan perilaku sebagai bukti hasil bimbingan klasikal dapat dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada konseli untuk mengenal dan memahami potensi, kekuatan, serta tugas-tugasnya; mengenal dan memahami potensi-potensi yang ada di lingkungannya; mengenal dan menentukan tujuan, rencana hidup serta rencana pencapaian tujuan tersebut; memahami dan mengatasi kesulitan-kesulitan; menggunakan kemampuannya untuk kepentingan dirinya, lembaga tempat bekerja dan masyarakat; menyesuaikan diri dengan keadaan dan tuntutan lingkungan; serta mengembangkan segala potensi dan kekuatannya yang dimilikinya secara tepat, teratur, dan optimal.

Pengaruh bimbingan klasikal diklasifikasi menjadi tujuan bimbingan klasikal pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor seperti diutarakan B.S. Bloom dkk. dalam taksonominya (Winkel 2006: 149-160) sebagai berikut:

- a. Tujuan bimbingan klasikal pada aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berpikir mencakup kemampuan intelektual sederhana yakni mengingat sampai kemampuan memecahkan masalah. Secara hirarkis tujuan bimbingan klasikal pada aspek kognitif dari tingkatan paling rendah meliputi: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b. Tujuan bimbingan klasikal pada aspek afektif berorientasi dengan perasaan, emosi, sistem nilai, dan sikap yang menunjukkan penerimaan atau penolakan terhadap sesuatu. Secara hirarkis tujuan bimbingan klasikal pada aspek afektif dari tingkatan paling rendah meliputi: penerimaan, partisipasi, penentuan sikap, pembentukan organisasi sistem nilai dan pembentukan pola hidup.
- c. Tujuan bimbingan klasikal pada aspek psikomotor berorientasi kepada ketrampilan motorik yang berhubungan dengan anggota tubuh atau

tindakan yang memerlukan koordinasi syaraf dan otot. Secara hirarkis tujuan bimbingan klasikal pada aspek psikomotor dari tingkatan paling rendah meliputi: persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan dan kreativitas.

### **2.3.3 Tujuan umum bimbingan klasikal**

1. Merencanakan kegiatan penyelesaian studi, perkembangan karir serta kehidupannya di masa yang akan datang.
2. Mengembangkan seluruh potensi dan kekuatan yang dimilikinya seoptimal mungkin.
3. Menyesuaikan diri dengan lingkungan pendidikan, lingkungan masyarakat serta lingkungan kerjanya.
4. Mengatasi hambatan dan kesulitan yang dihadapi dalam studi, penyesuaian dengan lingkungan pendidikan, masyarakat, maupun lingkungan kerja.

### **2.3.4 Tujuan khusus bimbingan klasikal**

Berhubungan dengan membantu siswa agar dapat mencapai tugas-tugas perkembangannya yang meliputi aspek pribadi-sosial, belajar (akademik), dan karir sebagai berikut :

#### **2.3.4.1 Tujuan bimbingan dan konseling yang terkait dengan aspek pribadi-sosial konseli adalah :**

- a. Memiliki komitmen yang kuat dalam mengamalkan nilai-nilai keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, baik dalam kehidupan pribadi, keluarga, pergaulan dengan teman sebaya, Sekolah/Madrasah, tempat kerja, maupun masyarakat pada umumnya.
- b. Memiliki sikap toleransi terhadap umat beragama lain, dengan saling menghormati dan memelihara hak dan kewajibannya masing-masing.
- c. Memiliki pemahaman tentang irama kehidupan yang bersifat fluktuatif antara yang menyenangkan (anugrah) dan yang tidak menyenangkan (musibah), serta dan mampu meresponnya secara positif sesuai dengan ajaran agama yang dianutnya.

- d. Memiliki pemahaman dan penerimaan diri secara objektif dan konstruktif, baik yang terkait dengan keunggulan maupun kelemahan; baik fisik maupun psikis.
- e. Memiliki sikap positif atau respek terhadap diri sendiri dan orang lain.
- f. Memiliki kemampuan untuk melakukan pilihan secara sehat.
- g. Bersikap respek terhadap orang lain, menghormati atau menghargai orang lain, tidak melecehkan martabat atau harga dirinya.
- h. Memiliki rasa tanggung jawab, yang diwujudkan dalam bentuk komitmen terhadap tugas atau kewajibannya.
- i. Memiliki kemampuan berinteraksi sosial (human relationship), yang diwujudkan dalam bentuk hubungan persahabatan, persaudaraan, atau silaturahmi dengan sesama manusia.
- j. Memiliki kemampuan dalam menyelesaikan konflik (masalah) baik bersifat internal (dalam diri sendiri) maupun dengan orang lain.
- k. Memiliki kemampuan untuk mengambil keputusan secara efektif.

**2.3.4.2 Tujuan bimbingan dan konseling yang terkait dengan aspek akademik (belajar) adalah :**

- a. Memiliki kesadaran tentang potensi diri dalam aspek belajar, dan memahami berbagai hambatan yang mungkin muncul dalam proses belajar yang dialaminya.
- b. Memiliki sikap dan kebiasaan belajar yang positif, seperti kebiasaan membaca buku, disiplin dalam belajar, mempunyai perhatian terhadap semua pelajaran, dan aktif mengikuti semua kegiatan belajar yang diprogramkan.
- c. Memiliki motif yang tinggi untuk belajar sepanjang hayat.
- d. Memiliki keterampilan atau teknik belajar yang efektif, seperti keterampilan membaca buku, menggunakan kamus, mencatat pelajaran, dan mempersiapkan diri menghadapi ujian.
- e. Memiliki keterampilan untuk menetapkan tujuan dan perencanaan pendidikan, seperti membuat jadwal belajar, mengerjakan tugas-tugas, memantapkan diri dalam memperdalam pelajaran tertentu, dan

berusaha memperoleh informasi tentang berbagai hal dalam rangka mengembangkan wawasan yang lebih luas.

- f. Memiliki kesiapan mental dan kemampuan untuk menghadapi ujian.

### **2.3.5 Fungsi Bimbingan Klasikal**

Layanan bimbingan klasikal mempunyai berbagai fungsi, antara lain sebagai berikut :

- a. Dapat terjadinya interaksi sehingga saling mengenal antara Guru Bimbingan dan Konseling dengan peserta didik.
- b. Dapat terjalinnya hubungan emosional antara Guru Bimbingan dan Konseling dengan peserta didik sehingga akan terciptanya hubungan-hubungan yang bersifat mendidik dan membimbing.
- c. Dapat terciptanya keteladanan dari guru bimbingan dan konseling bagi peserta didik yang dapat berpengaruh terhadap perubahan-perubahan sikap dan perilaku lebih baik pada peserta didik.
- d. Dapat sebagai wadah atau adanya media terjadinya komunikasi langsung antara guru bimbingan konseling dengan peserta didik, khusus bagi peserta didik dapat menyampaikan permasalahan kelas atau pribadi atau curhat di kelas.
- e. Dapat terjadinya kesempatan bagi guru bimbingan konseling melakukan tatap muka, wawancara dan observasi terhadap kondisi peserta didik dan suasana belajar di kelas.
- f. Sebagai upaya pemahaman terhadap peserta didik dan upaya pencegahan, penyembuhan, perbaikan, pemeliharaan, dan pengembangan pikiran, perasaan, dan kehendak serta perilaku peserta didik.

### **2.3.6 Manfaat Bimbingan Klasikal**

1. Mengatasi kesulitan belajar peserta didik sehingga dapat memperoleh prestasi belajar yang diharapkan.
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. Selain itu, bimbingan klasikal dapat menjadi wadah interaksi antara konselor dan konseli, terjalinnya hubungan emosional, kesempatan konselor untuk menciptakan keteladanan, menemukan kasus, memahami peserta didik, serta sebagai upaya pencegahan, penyembuhan, perbaikan, pemeliharaan, dan pengembangan pikiran, perasaan, dan kehendak serta perilaku peserta didik.

### **2.3.7 Kerangka Kerja**

#### **1. Merancang Instrumen**

Salah satu cara pengumpulan data dalam melakukan assesmen kebutuhan siswa adalah dengan menyebarkan instrumen. Sebelum menyebarkan instrumen, hal pertama yang dilakukan adalah merancang instrumen yang akan digunakan. Salah satu instrumen yang sering digunakan dalam assesmen kebutuhan adalah dengan Daftar Cek Masalah (DCM).

#### **2. Menyiapkan Instrumen**

Setelah ditentukan instrumen yang akan digunakan, selanjutnya adalah menyiapkan instrumen tersebut sebelum dibagikan kepada responden (siswa). Mulai dari kesiapan fisik.

#### **3. Menyebarkan Instrumen**

Setelah menyiapkan instrumen, langkah selanjutnya adalah menyebarkan instrumen. Instrumen diberikan kepada responden yang telah ditentukan sebelumnya yang akan diasses.

#### **4. Mengumpulkan data**

Pengumpulan data dilakukan setelah instrumen telah dibagikan dan diisi oleh responden.

## 5. Tabulasi

Langkah berikutnya adalah tabulasi data. Tabulasi ini bertujuan untuk memudahkan dalam menganalisis kebutuhan siswa. Dari tabulasi ini dapat diketahui masalah apa yang krusial yang dihadapi siswa.

### **2.4 Konsep Dasar Mengenal Media Bimbingan dan Konseling**

Kemampuan menggunakan dan mengoperasikan media bimbingan dan konseling merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh konselor, karena dalam kegiatannya seorang konselor hendaknya mampu merancang, menggunakan, dan mengevaluasi efektivitas penggunaan media dalam pelayanan bimbingan dan konseling.

Di dalam penggunaan media bimbingan dan konseling seorang konselor perlu memperhatikan berbagai hal sebagai berikut ini: (a) analisis kebutuhan/permasalahan siswa (b) penentuan tujuan yang akan dicapai (c) analisis situasi dan kondisi sekolah (d) penentuan jenis kegiatan yang akan dilakukan (e) penentuan personel-personel yang akan melaksanakan, (f) perkiraan biaya yang dimiliki sekolah, (g) mengantisipasi kemungkinan hambatan dalam penggunaan media bimbingan dan konseling, dan (i) waktu dan tempat untuk digunakannya media bimbingan dan konseling.

Pelayanan bimbingan dan konseling akan berjalan lebih baik dan menyenangkan apabila disertai dengan pemanfaatan media bimbingan dan konseling yang baik, terarah dan sistematis. Hal ini merupakan manifestasi dan akumulasi kinerja guru pembimbing, dan pada gilirannya akan memberikan kesan bahwa guru pembimbing bekerja secara profesional dan cakap, efektif, dan efisien, dan tidak gagap teknologi.

Media komunikasi yang dimaksud adalah media untuk membantu pelaksanaan bimbingan dan konseling di sekolah. Penggunaan media bimbingan dan konseling ini memberikan dampak yang bermanfaat dan yang merugikan. Media bimbingan dan konseling akan memunculkan efek yang baik jika dijalankan oleh mereka yang paham media tersebut. Sebaliknya, media ini akan



memberikan dampak negatif jika pelaksanaannya tidak memahami dampak yang akan ditimbulkan.

Di dalam melaksanakan tugasnya, seorang guru BK perlu mengenal berbagai jenis media, dan dapat memanfaatkan semaksimal mungkin agar pelayanan bimbingan dan konseling semakin maksimal, efektif, dan efisien. Kemampuan menggunakan dan mengoperasionalkan media bimbingan dan konseling merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh konselor, karena dalam kegiatannya seorang hendaknya guru pembimbing mampu merancang, menggunakan, dan mengevaluasi efektivitas penggunaan media dalam pelayanan bimbingan dan konseling. Melalui perencanaan yang baik akan memperoleh kejelasan arah penggunaan media bimbingan dan konseling dan memudahkan untuk mengontrol kegiatan yang dilaksanakan. Oleh karena itu dalam penggunaan media bimbingan dan konseling seorang guru BK perlu memperhatikan berbagai hal sebagai berikut ini: (a) analisis kebutuhan/permasalahan siswa (b) penentuan tujuan yang akan dicapai (c) analisis situasi dan kondisi sekolah (d) penentuan jenis kegiatan yang akan dilakukan (e) penentuan personel-personel yang akan melaksanakan, (f) perkiraan biaya yang dimiliki sekolah, (g) mengantisipasi kemungkinan hambatan dalam penggunaan media bimbingan dan konseling, dan (i) waktu dan tempat untuk digunakannya media bimbingan dan konseling.

Penggunaan media bimbingan dan konseling perlu disadari bahwa berbeda dengan guru bidang studi lain karena sifat tugasnya, maka guru pembimbing hendaknya mampu mengalokasikan kegiatan yang ada di dalam kelas dan di luar kelas dengan media yang dapat mendukung kegiatan dimaksud sehingga kegiatan berjalan dengan baik dan dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Seringkali ditemui dalam kegiatan layanan bimbingan dan konseling di kelas, guru pembimbing menyampaikan materi bimbingan dan konseling kepada siswa hanya dengan mempergunakan cara-cara yang “kuno”. Dalam arti bahwa guru pembimbing hanya sebatas menjelaskan atau memberi ceramah kepada siswa. Keterbatasan metode ini akan membuat siswa merasa cepat bosan walaupun materi yang diberikan oleh guru pembimbing sebenarnya sangat

menarik. Sadiman (2008) menyatakan bahwa kegiatan belajar dan kegiatan layanan bimbingan dan konseling di kelas pada dasarnya adalah proses komunikasi.

Dapat disimpulkan bahwa guru pembimbing sebagai sumber informasi memiliki kebutuhan untuk menyampaikan informasi (materi bimbingan dan konseling) kepada siswa sebagai penerima informasi. Penyampaian informasi ini dapat melalui cara-cara biasa seperti berbicara kepada siswa, atau melalui perantara yang disebut sebagai media. media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar dan atau menerima layanan bimbingan dan konseling.

#### **2.4.1 Pengertian Media**

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “Medium” yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Sumber pesan dalam pembelajaran adalah guru, sedangkan penerima pesan adalah siswa atau peserta didik.

Dalam Dictionary of Education, disebutkan bahwa media adalah bentuk perantara dalam berbagai jenis kegiatan berkomunikasi. Sebagai perantara, maka media ini dapat berupa koran, radio, televisi bahkan komputer.

Menurut Yuliani Nurani Sujiono (2008) Media adalah: “segala sesuatu yang dapat dipakai atau dimanfaatkan untuk merangsang daya pikir, perasaan, perhatian dan kemampuan anak sehingga ia mampu mendorong terjadinya proses belajar mengajar pada anak”. Pengertian media menurut Masitoh, dkk (2008). adalah: “peralatan yang dapat mendukung anak secara komprehensif yang meliputi perkembangan fisik, motorik, sosial, emosi, kognitif, kreatifitas dan bahasa”. Sementara itu Badru Zaman (2008) mendefinisikan media: “sebagai wahana dari pesan yang oleh sumber pesan (guru) ingin diteruskan kepada penerima pesan (anak)”.

Pengertian media dalam bimbingan konseling sebagai hal yang digunakan menjadi perantara atau pengantar ketika guru pembimbing melaksanakan program BK. Namun dalam perkembangannya media BK tidak sebatas untuk perantara atau

pengantar ketika guru pembimbing melaksanakan program BK tetapi memiliki makna yang lebih luas yaitu segala alat bantu yang dapat digunakan dalam melaksanakan program BK.

Media bimbingan dan konseling dalam penggunaannya harus relevan dengan tujuan layanan dan isi layanan. Hal ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam layanan bimbingan dan konseling harus melihat kepada tujuan penggunaannya dan memiliki nilai dalam mengoptimalkan layanan yang diberikan kepada siswa. Oleh karena itu dengan penggunaan media dalam layanan bimbingan dan konseling berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses layanan bimbingan dan konseling.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah peralatan yang dapat dipakai atau dimanfaatkan untuk merangsang perkembangan fisik, motorik, sosial, emosi, kognitif, kreatifitas dan bahasa anak sehingga ia mampu mendorong terjadinya proses belajar mengajar pada diri anak.

Jadi dapat kita simpulkan bahwa media adalah sesuatu berupa peralatan yang dapat di pakai dan dimanfaatkan untuk merangsang perkembangan dari berbagai aspek baik itu fisik, motorik, social, emosi kognitif, kreatifitas dan bahasa sehingga mampu mendorong dan memudahkan terjadinya proses belajar mengajar pada guru dan peserta didik. Media dapat dirancang/dibentuk secara kompleks dengan batasan tertentu sehingga media itu sendiri dapat merangsang timbulnya semacam dialog internal antara penyampai informasi dan penerima informasi.

Dengan perkataan lain pesan yang ingin disampaikan dapat diterima baik oleh penerima pesan melalui media yang digunakan. Proses layanan bimbingan dan konseling merupakan proses komunikasi, maka dari itu dalam melaksanakan layanan Bimbingan dan Konseling juga membutuhkan Media sehingga dapat membantu dan mempermudah para guru pembimbing dalam pelaksanaan Layanan Bimbingan dan Konseling.

#### **2.4.2 Jenis- jenis Media**

Beberapa para ahli mendefinisikan jenis-jenis media menjadi beberapa unsur media menjadi tiga unsur: suara, visual dan gerak. Visual dibedakan

menjadi tiga, yaitu: gambar, garis (line graphic), dan simbol yang merupakan suatu kontinum dari bentuk dapat ditangkap dengan indera penglihatan.

Ada beberapa jenis media dalam program BK yaitu

1. Media untuk menyampaikan informasi.
2. Media sebagai alat ( pengumpul data dan penyimpan data).
3. Media sebagai alat bantu dalam memberikan group information.
4. Media sebagai Biblioterapi.
5. Media sebagai alat menyampaikan laporan.

Berikut adalah beberapa contoh media:

1. Media untuk menyampaikan informasi Selebaran, leaflet, booklet, dan papan bimbingan.
2. Media sebagai alat (pengumpul data dan penyimpan data)

Media Pengumpul data: Angket, pedoman wawancara, lembar observasi berupa anekdo record, daftar cek, skala penilaian, daftar cek masalah, lembar isian pilihan teman. Media penyimpan data: kartu pribadi, buku pribadi, map, disket, folder, filing cabinet, almari, rak dll

3. Media sebagai alat bantu dalam memberikan group information

Media auditif: radio, tape

Media visual: gambar, foto, tranparansi, lukisan, dll

Audio visual: film yang ada suaranya.

4. Media sebagai Biblioterapi

Buku-buku, majalah, komik (yang penting di dalamnya berisi cara-cara atau tips) misalnya cara beternak ayam, cara cepat membaca Alquran, cara mengatasi rendah diri (end so on).

5. Media sebagai alat menyampaikan laporan

Berupa laporan kegiatan BK kepada atasan kita. Laporan bisa mingguan, bulanan, semesteran dan tahunan.

Sebagaimana dituliskan Deviari mariani pada situsnya Penerapan Teknologi Informasi Konseling, Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Lebih lanjut, Briggs menyatakan bahwa media adalah segala alat fisik

yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Definisi tersebut mengarahkan kita untuk menarik suatu simpulan bahwa media adalah segala jenis (benda) perantara yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada orang yang membutuhkan informasi.

Ada beberapa jenis media dalam program BK yaitu:

1. Media untuk menyampaikan informasi.
2. Media sebagai alat ( pengumpul data dan penyimpan data).
3. Media sebagai alat bantu dalam memberikan group information.
4. Media sebagai Biblioterapi.
5. Media sebagai alat menyampaikan laporan.

Berikut merupakan beberapa contoh media diantara adalah :

1. Media untuk menyampaikan informasi Selebaran, leaflet, booklet, dan papan bimbingan.
2. Media sebagai alat ( pengumpul data dan penyimpan data).
  - a) Media Pengumpul data seperti: angket, pedoman wawancara, lembaran observasi berupa anekdo record, daftar cek, skala penilaian, mekanikal device, camera, tape, daftar cek masalah, lembar isian pilihan teman (semua dapat dibuat sendiri kecuali mekanikal device, camera, tape).
  - b) Media penyimpan data seperti: kartu pribadi, buku pribadi, map, disket, folder, filing cabinet, almari, rak dll.
3. Media sebagai alat bantu dalam memberikan group information
  - a) Media auditif : radio, tape.
  - b) Media visual : gambar, foto, tranparansi, lukisan, dll.
  - c) Media audio visual : film yang ada suaranya.
4. Media sebagai biblioterapi buku-buku, majalah, komik (yang penting di dalamnya berisi cara-cara atau tips) misalnya cara beternak ayam, cara cepat membaca Alquran, cara mengatasi rendah diri, cara meningkatkan motivasi belajar, dan beberapa buku yang berisi cara-cara atau tips lainnya.
5. Media sebagai alat menyampaikan laporan berupa laporan kegiatan BK. Laporan bisa mingguan, bulanan, semesteran dan tahunan.

Perbedaan antara media siar (telecommunication) dan media rekaman (recording), sehingga ada 8 klasifikasi media yaitu :

1. Media audio visual gerak.
2. Media audio visual diam.
3. Media audio gerak.
4. Media visual gerak.
5. Media visual diam.
6. Media semi gerak.
7. Media audio.
8. Media cetak.

Gagne, membuat 7 macam pengelompokan media yaitu: benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara, dan mesin belajar. Ketujuh kelompok media ini dikaitkan dengan kemampuan belajar menurut hirarki: pelontar stimulus belajar, penarik minat belajar, contoh perilaku belajar, member kondisi eksternal, menuntun cara berpikir, memasukkan alih-ilmu, menilai prestasi, dan pemberi umpan balik.

Banyak sekali jenis media yang sudah dikenal dan digunakan dalam penyampaian informasi dan pesan-pesan pembelajaran. Setiap jenis atau bagian dapat pula dikelompokkan sesuai dengan karakteristik dan sifat-sifat media tersebut. Sampai saat ini belum ada kesepakatan yang baku dalam mengelompokkan media. Jadi banyak tenaga ahli mengelompokkan atau membuat klasifikasi media akan tergantung dari sudut mana mereka memandang dan menilai media tersebut.

Adapun Jenis media dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut :

1. Media grafis, seperti gambar foto grafik, bagan diagram, kartun, poster, dan komik.
2. Media tiga dimensi yaitu, media dalam bentuk model padat, model penampang , model kerja , dan diorama.
3. Media proyeksi seperti, slide film stips, film, dan OHP.

### 2.4.3 Manfaat Penggunaan Media dalam Konseling

Pada zaman sekarang teknologi sudah semakin berkembang, dan saat ini kita seperti hidup dalam dunia teknologi. Hampir seluruh aktivitas tergantung pada canggihnya teknologi pada saat ini ,terutama teknologi komunikasi. Konseling sebagai usaha bantuan kepada siswa, saat ini telah mengalami perubahan-perubahan yang sangat cepat. Perubahan ini dapat ditemukan pada bagaimana teori-teori konseling muncul sesuai dengan kebutuhan masyarakat atau bagaimana media teknologi bersinggungan dengan konseling. Media dalam konseling antara lain adalah komputer dan perangkat audio visual.

Komputer merupakan salah satu media yang dapat dipergunakan oleh konselor dalam proses konseling. Pelling (2008) menyatakan bahwa penggunaan komputer (internet) dapat dipergunakan untuk membantu siswa dalam proses pilihan karir sampai pada tahap pengambilan keputusan pilihan karir. Hal ini sangat memungkinkan, karena dengan membuka internet, maka siswa akan dapat melihat banyak informasi atau data yang dibutuhkan untuk menentukan pilihan studi lanjut atau pilihan karirnya.

Data-data yang didapat melalui internet, dapat dianggap sebagai data yang dapat dipertanggungjawabkan dan masuk akal (Pelling 2008;). Data atau informasi yang didapat melalui internet adalah data-data yang sudah memiliki tingkat validitas tinggi. Hal ini sangat beralasan, karena data yang ada di internet dapat dibaca oleh semua orang di muka bumi.

Sebagai contoh, saat ini dapat kita lihat di internet tentang profil sebuah perguruan tinggi. Bahkan, informasi yang didapat tidak sebatas pada perguruan tinggi saja, tetapi bisa sampai masing-masing program studi dan bahkan sampai pada kurikulum yang dipergunakan oleh masing-masing program studi. Data-data yang didapat oleh siswa pada akhirnya menjadi suatu dasar pilihan yang dapat dipertanggungjawabkan. Tentu saja, pendampingan konselor sekolah dalam hal ini sangat diperlukan.

Sampsons (2009) mengungkapkan bahwa fasilitas di internet dapat dapat dipergunakan untuk melakukan testing bagi siswa. Tentu saja hal ini harus didasari pada kebutuhan siswa.

Penggunaan komputer di kelas sebagai media bimbingan dan konseling akan memiliki beberapa keuntungan seperti yang dinyatakan oleh Baggerly sebagai berikut:

1. Akan meningkatkan kreativitas, meningkatkan keingintahuan dan memberikan variasi pengajaran, sehingga kelas akan menjadi lebih menarik.
2. Akan meningkatkan kunjungan ke website, terutama yang berhubungan dengan kebutuhan siswa.
3. Guru pembimbing akan memiliki pandangan yang baik dan bijaksana terhadap materi yang diberikan.
4. Akan memunculkan respon yang positif terhadap penggunaan email.
5. Tidak akan memunculkan kebosanan.
6. Dapat ditemukan silabus, kurikulum dan lain sebagainya melalui website.
7. Terdapat pengaturan yang baik.

Selain penggunaan internet seperti yang telah diuraikan di atas, dapat dipergunakan pula software seperti microsoft power point. Software ini dapat membantu konselor dalam menyambaikan bahan bimbingan secara lebih interaktif. Konselor dituntut untuk dapat menyajikan bahan layanan dengan mempergunakan imajinasinya agar bahan layanannya tidak membosankan. Program software power point memberikan kesempatan bagi konselor untuk memberikan sentuhan-sentuhan seni dalam bahan layanan informasi. Melalui program ini, yang ditayangkan tidak saja berupa tulisan-tulisan yang mungkin sangat membosankan, tetapi dapat juga ditampilkan gambar-gambar dan suara-suara yang menarik yang tersedia dalam program power point. Melalui fasilitas ini, konselor dapat pula memasukkan gambar-gambar di luar fasilitas power point, sehingga sasaran yang akan dicapai menjadi lebih optimal.

Gambar-gambar yang disajikan melalui program power point tidak statis seperti yang terdapat pada Over Head Projector (OHP). Konselor dapat memasukkan gambar-gambar yang bergerak, bahkan konselor bisa melakukan insert gambar-gambar yang ada di sebuah film.



Media lain yang dapat dipergunakan dalam proses bimbingan dan konseling di kelas antara lain adalah VCD/DVD player. Peralatan ini seringkali dipergunakan oleh guru pembimbing untuk menunjukkan perilaku-perilaku tertentu. Perilaku-perilaku yang tampak pada tayangan tersebut dipergunakan oleh konselor untuk merubah perilaku klien yang tidak diinginkan.

Sebelum VCD/DVD player ini ditayangkan, seorang konselor sebaiknya memberikan arahan terlebih dahulu kepada siswa tentang alasan ditayangkannya sebuah film. Hal ini sangat penting, sebab dengan memiliki gambaran dan tujuan film tersebut ditayangkan, maka siswa akan memiliki kerangka berpikir yang sama. Setelah film selesai ditayangkan, maka konselor meminta siswa untuk memberikan tanggapan terhadap apa yang telah mereka lihat. Tanggapan-tanggapan ini pada akhirnya akan mempengaruhi bagaimana klien berpikir dan bersikap, yang kemudian diharapkan akan dapat merubah perilaku klien atau siswa.

Kelebihan lainnya dalam pemberian layanan Bimbingan dan Konseling dengan menggunakan media internet adalah dapat melintasi jarak dan waktu; serta klien dapat mengakses data yang dibutuhkan dengan cepat.

#### **2.4.4 Kerugian Penggunaan Media dalam Konseling**

Menurut Pelling (2008), walaupun saat ini masyarakat sangat tergantung pada teknologi, tetapi di lain pihak, masih banyak diantara kita yang mengalami ketakutan untuk mempergunakan teknologi. Tidak dapat dipungkiri bahwa sebagian besar masyarakat kita masih percaya bahwa pernyataan-pernyataan yang diberikan oleh orang tua atau orang yang dituakan masih dianggap lebih baik. Hal ini tidak lepas dari budaya paternalistik yang melingkupi masyarakat kita. Sebaik apapun teknologi yang berkembang, tetapi jika pola pikir masyarakat masih terkungkung dengan nilai-nilai yang diyakini benar, maka data atau informasi yang didapat seakan-akan menjadi tidak berguna.

Hal lain yang terkait dengan penggunaan media dalam bimbingan dan konseling adalah sasaran pengguna seringkali disamakan. Walaupun ragam media sudah bermacam-macam, tetapi media ini seringkali masih belum bisa menyentuh sisi afektif seseorang.

Dalam menggunakan media, seperti internet ada kekurangannya seperti data sering kali sulit dilindungi; sulit mengetahui respon klien secara langsung; serta mahal. Selain itu ada beberapa dampak negatif dari beberapa alat media yang digunakan jika pengguna dan pelaksananya tidak memahami dampak yang akan ditimbulkan. Beberapa contoh dampak negatif penyalahgunaan teknologi informasi seperti :

1. Beredarnya rekaman video porno di ponsel.
2. Beredarnya video porno bajakan yang dilakukan oleh anak negeri.
3. Banyaknya video-video yang lebih kepada video porno yang beredar di internet yang dapat di akses dan di lihat oleh kalangan manusia tidak hanya orang dewasa tetapi juga anak-anak. Peralatan teknologi yang ada saat ini hanya bisa bermanfaat jika dimanfaatkan oleh mereka yang memahami penggunaan masing-masing alat tersebut. Artinya penggunaan teknologi ini akan memunculkan efek yang baik jika dijalankan oleh mereka yang paham peralatan tersebut.

Kesimpulan Media adalah sesuatu berupa peralatan yang dapat di pakai dan dimanfaatkan untuk merangsang perkembangan dari berbagai aspek baik itu fisik, motorik, social, emosi kognitif, kreatifitas dan bahasa sehingga mampu mendorong dan memudahkan terjadinya proses belajar mengajar. Sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat diterima baik oleh penerima pesan melalui media yang digunakan. Dalam melaksanakan proses layanan Bimbingan dan Konseling juga membutuhkan Media sehingga dapat membantu dan mempermudah para konselor dalam pelaksanaan Layanan BK.

Media dalam bimbingan dan konseling sebagai hal yang digunakan menjadi perantara atau pengantar ketika guru pembimbing melaksanakan berbagai kegiatan BK, namun dalam perkembangannya media BK tidak sebatas untuk perantara atau pengantar ketika guru pembimbing melaksanakan berbagai kegiatan bimbingan dan konseling, tetapi memiliki makna yang lebih luas yaitu segala alat bantu yang dapat digunakan dalam pelaksanaan program BK.

## 2.5 Teori Bermain dan Permainan

Menurut Santrock (2009) bermain (play) adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Bermain suatu metode yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa pertimbangan hasil akhir. Kegiatan bermain dilaksanakan dengan suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Istilah play (bermain) dan games (permainan) memiliki makna berbeda dalam literatur konseling bermain (Rusmana, 2008). Adakalanya bermain merupakan aktivitas sukarela dan spontan yang tidak memiliki titik akhir atau tujuan tertentu. Bermain secara intrinsik didorong oleh hasrat untuk bersenang-senang.

Istilah play diartikan dalam bermain, sedangkan games diartikan permainan, Andang Ismail (2009:294) membedakan dua maksud arti kata tersebut yaitu bahwa bermain (play) dapat bermakna sebagai suatu aktivitas murni untuk bermain mencari kesenangan tanpa mencari “menang-kalah”, sedangkan permainan (games) adalah aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai dengan adanya pencarian “menang-kalah”.

Dalam pelaksanaannya, games memerlukan kemampuan kognitif yang lebih besar dibandingkan dengan bermain (play). Menurut Rusmana (2009) individu dalam bermain cenderung memiliki toleransi frustrasi yang cukup, pengujian realitas untuk menerima batasan-batasan dalam berperilaku, bagaimana kesabaran dipakai, hukum antrian, bergiliran, patuh dengan aturan permainan dan siap menerima kekalahan.

Ada dua macam teori yang mendasari apa sebenarnya bermain, Suyanto (2005) menyebutkan bahwa kegiatan bermain pada dasarnya dapat dilihat dari :

1. Teori Klasik, dengan empat alasan yang mendasari, yaitu :
  - a. Kelebihan energi, bahwa anak memiliki kecenderungan energi yang digunakan untuk mempertahankan hidupnya. Teori ini didukung oleh filsuf Inggris, Herbert Spencer.

- b. Rekreasi dan relaksasi, bahwa bermain dimaksudkan untuk menyegarkan tubuh kembali, sehingga anak bisa lebih aktif dan bersemangat kembali.
  - c. Insting, bahwa bermain merupakan sifat bawaan (insting) yang berguna untuk mempersiapkan diri melakukan peran orang dewasa, seperti kegiatan bermain dalam role playing dan bermain pretend atau berpura-pura menjadi ayah atau ibu atau guru.
  - d. Rekapitulasi, menyatakan bahwa bermain merupakan peristiwa mengulang kembali apa yang telah dilakukan oleh nenek moyang dan sekaligus mempersiapkan diri untuk hidup pada masa sekarang. Seperti halnya bermain air, pasir, tanah seakan mengulang permainan pada zaman prasejarah.
2. Teori Modern, dengan memandang bahwa bermain sebagai bagian dari perkembangan anak, baik secara kognitif, emosional maupun sosialnya. Bermain dalam teori modern dibedakan menjadi tiga, yaitu:
- a. Teori Psikoanalisis: Freud menerangkan bahwa bermain merupakan alat pelepas emosi. Erikson mengatakan bahwa bermain mengembangkan rasa percaya diri dan kemampuan sosial. Bermain dianggap sebagai jalan untuk mengekspresikan perasaan secara leluasa dan tanpa tekanan tubuh.
  - b. Teori Perkembangan Kognitif: Piaget, Bruner menerangkan bahwa bermain merupakan bagian dari perkembangan kognitif anak. Bermain dengan objek yang ada lingkungannya merupakan cara anak belajar. Dan pendapat Sutton-Smith bahwa bermain merupakan proses berfikir secara fleksibel dan proses pemecahan masalah.
  - c. Teori Sosial: Vigotsky menerangkan bahwa bermain merupakan alat untuk sosialisasi. Dengan bermain bersama orang lain, maka akan tumbuh dan berkembang kemampuan memahami perasaan, ide dan kebutuhan orang lain yang menjadi dasar dari kemampuan sosial. Pada saat bermain, anak menunjukkan kemampuan di luar biasanya, di atas perilaku kesehariannya. Piaget juga menemukan bahwa bermain dimulai dari bermain sendiri sampai bermain secara kooperatif menunjukkan adanya perkembangan sosial.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Play bisa jadi merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang tanpa melibatkan kehadiran orang lain sehingga total kesenangan dan kepuasan itu datang dari diri sendiri. Pada pengertian games, kesenangan dan kepuasan diperoleh melalui keterlibatan orang lain, tanpa hadirnya pihak kedua sebagai lawan, maka games tidak akan terjadi. bermain merupakan sebuah proses dalam mengikutsertakan peserta dalam tujuan, namun lebih dari pembentukan sikap didalamnya.

Pada intinya, games bersifat sosial, melibatkan proses belajar, mematuhi peraturan, pemecahan masalah, disiplin diri dan control emosional dan adopsi peran-peran pemimpin dengan pengikut dari sosialisasi. Games memberi kesempatan untuk mengekspresikan agresi dalam cara-cara yang dapat diterima secara sosial.

Penulis berpendapat bahwa pembeda lain antara play dan games adalah aturan dan peran yang jelas antara pihak-pihak yang sedang bermain, sedangkan dalam play, aturan-aturan itu tidak ada secara jelas.

### **2.5.1 Jenis-jenis Permainan**

Jenis permainan dilihat dari jumlahnya, menurut Piaget dalam Suwarjo dan Eliasa (2010) dapat dikelompokkan dalam bermain sendiri (soliteir play) seperti anak perempuan berbicara dengan anak perempuannya, anak laki-laki bermain dengan miniatur mobilnya, sampai bermain secara kooperatif (cooperativf play) yang menunjukkan adanya perkembangan sosial anak. Pendapat ini sejalan dengan Gordan & Browne dalam Suwarjo dan Eliasa (2010) yang menjelaskan bahwa kegiatan bermain ditinjau dari dimensi perkembangannya, digolongkan menjadi 4 bentuk yaitu :

1. **Bermain Soliter**

Bermain sendiri atau tanpa dibantu oleh orang lain. Para peneliti menganggap bermain soliter mempunyai fungsi yang sangat penting, karena setiap kegiatan bermain jenis ini, 50% akan menyangkut kegiatan edukatif dan 25% menyangkut kegiatan otot.

2. Bermain paralel

Bermain paralel yaitu bermain sendiri namun berdampingan. Jadi tidak ada interaksi anak satu dengan yang lain. Selama bermain, anak sering menirukan apa yang dilakukan oleh temannya. Dengan meniru anak belajar tema bermain yang dimiliki anak lain.

3. Bermain asosiatif

Bermain asosiatif terjadi bila anak bermain bersama dalam kelompoknya, seperti bermain bola bersama.

4. Bermain kooperatif

Bermain kooperatif bila anak-anak mulai aktif menggaling teman untuk membicarakan, merencanakan dan melaksanakan permainan.

Lebih spesifik lagi, Kathleen Stassen Barger dalam Suwarjo dan Eliasa (2010) menjelaskan bahwa kegiatan bermain pada seseorang anak dibedakan menjadi :

1. Sensory Motor Play

Pada sensory motor play, kegiatan bermain mengandalkan indera dan gerakan tubuh. Kegiatan ini dilakukan oleh anak pada masa bayi sampai usia pra sekolah. Pada saat bayi, misalnya merasakan sesuatu dalam mulutnya, mendengarkan suara; pada masa pra sekolah misalnya saat bermain bentuk dari plastisin atau tanah liat, playdough juga bermain pasir.

2. Mastery Play

Adalah kegiatan bermain untuk menguasai keterampilan tertentu dengan melalui pengulangan-pengulangan.

3. Rough and Tumble Play

Bentuk permainan rough and tumble play yaitu bermain kasar, seperti bergelutan, bergulingan, saling dorong, pura-pura menjegal atau pura-pura memukul. Kegiatan ini umumnya dilakukan diantara anak yang sudah saling mengenal.

4. Social Play

Dalam social play ditandai dengan bermain bersama, yang didalamnya ada interaksi dalam kelompok, peserta dalam kelompok mampu melibatkan diri

dalam kerjasama dan ikut bermain. Social play merupakan langkah penting dalam tahap perkembangan sosial. Disini egosentris anak sudah mulai berkurang dan secara bertahap anak sudah mulai menunjukkan pribadinya sebagai makhluk sosial yang selaku ingin bergaul dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

#### 5. Dramatic Play

Mulai muncul sejalan dengan kemampuan anak untuk berfikir simbolik. Pada umumnya anak bermain peran (dramatic play) seperti bermain ibu-ibuan, sekolah-sekolahan, main pasar-pasaran.

### 2.5.2 Fungsi Bermain

Salah satu fungsi bermain adalah mengeluarkan energi sebagai pelampiasan tenaga dan katarsis. Sebagaimana Freud dalam Suwarjo dan Eliasa (2010) menekankan konsep tentang katarsis sebagai hal yang sentral dalam bermain. Katarsis melibatkan pelepasan energi emosional dan psikis yang bertahan. Freud berteori bahwa proses fundamental dari perkembangan kepribadian adalah rintangan dan represi dorongan dasar, suatu proses yang memunculkan penambahan ketegangan yang perlu dikeluarkan dalam cara-cara yang dapat diterima secara sosial.

Fungsi permainan adalah (1) menciptakan Zone of proximal Development (ZPD) anak yakni wilayah yang menghubungkan antara kemampuan aktual dengan kemampuan potensial anak; (2) bermain memfasilitasi seprasi (pemisahan) pikiran dari objek dan aksi; (3) bermain mengembangkan penguasaan diri. Musfiroh (2008) dan Suyanto (2005) menjelaskan tentang fungsi bermain, yaitu :

#### 1. Bermain Dan Kemampuan Intelektual

##### a. Merangsang perkembangan kognitif

Dengan permainan sensori motor, anak akan mengenal permukaan lembut, halus, kasar atau kaku, sehingga meningkatkan kemampuan abstraksi (imajinasi, fantasi) dan mengenal konstruksi, besar-kecil, atas-bawah, penuh-kosong. Melalui permainan, individu dapat menghargai aturan, keteraturan dan logika.

##### b. Membangun struktur kognitif

Melalui permainan, anak akan memperoleh informasi lebih banyak sehingga pengetahuannya dan pemahamannya lebih kaya dan lebih mendalam. Bila informasi baru ini ternyata beda dengan yang selama ini diketahuinya, anak mendapat pengetahuan yang baru. Dengan permainan struktur kognitif anak lebih dalam, lebih kaya dan lebih sempurna.

c. Membangun kemampuan kognitif

Kemampuan kognitif mencakup kemampuan mengidentifikasi, mengelompokkan, mengeluarkan, mengamati, meramal, menentukan hubungan sebab-akibat, menarik kesimpulan. Permainan akan mengasah kepekaan anak akan keteraturan, urutan dan waktu juga meningkatkan kemampuan logika.

d. Belajar Memecahkan Masalah

Permainan memungkinkan anak bertahan lama menghadapi kesulitan sebelum persoalan yang ia hadapi dipecahkan. Proses pemecahan masalah ini mencakup imajinasi aktif anak-anak yang akan mencegah kebosanan (merupakan pencetus kerewelan ada anak).

e. Mengembangkan tentang konsentrasi

Apabila tidak ada konsentrasi atau rentang perhatian yang lama, seorang anak tidak mungkin dapat bertahan lama bermain (pura-pura menjadi dokter, ayah, ibu dan guru). Ada yang dekat antara imajinasi dan kemampuan konsentrasi. Imajinasi membantu meningkatkan kemampuan konsentrasi. Anak tidak imajinatif memiliki rentang perhatian (konsentrasinya) pendek dan memiliki kemungkinan besar untuk berperilaku lain dan mengacau.

2. Bermain Dan Perkembangan Bahasa

Bermain merupakan “laboratorium bahasa” buat anak-anak. Di dalam bermain, anak-anak bercakap-cakap dengan teman yang lain, berargumentasi, menjelaskan dan menyakinkan kosakata yang dikuasai anak-anak dapat meningkat karena mereka menemukan kata-kata baru.

3. Bermain Dan Perkembangan Sosial

a. Meningkatkan sikap sosial



Ketika bermain, anak-anak harus memperhatikan cara pandang lawan bermainnya, dengan demikian akan mengurangi egosentrisnya. Dalam permainan itu pula anak-anak dapat mengetahuinya bagaimana bersaing dengan jujur, sportif, tahu akan hak dan peduli akan hak orang lain. Anak juga dapat belajar bagaimana sebuah tim dan semangat tim.

b. Belajar berkomunikasi

Agar dapat melakukan permainan, seorang anak harus mengerti dan dimengerti oleh teman-temannya, karena permainan, anak-anak dapat belajar bagaimana mengungkapkan pendapatnya, juga mendengarkan pendapat orang lain.

c. Belajar Berorganisasi

Permainan sering kali menghendaki adanya peran yang berbeda, oleh karena itu dalam permainan, anak-anak dapat belajar berorganisasi sehubungan dengan penentuan “siapa” yang akan menjadi “apa”. Dengan demikian, anak-anak dapat belajar bagaimana membuat peran yang harmonis dan melakukan kompromi.

4. Bermain Dan Perkembangan Emosi

Bermain merupakan pelampiasan emosi dan juga relaksasi. Fungsi bermain untuk perkembangan emosi.

a. Kestabilan emosi

Ada tawa, senyum dan ekspresi kegembiraan lain dalam bermain. Kegembiraan yang dirasakan bersama mengarah pada kestabilan emosi anak.

b. Rasa kompetensi dan percaya diri

Bermain menyediakan kesempatan pada anak-anak mengatasi situasi. Kemampuan ini akan membentuk rasa kompeten dan berhasil. Perasaan mampu ini pula dapat mengembangkan rasa percaya diri anak-anak. Selain itu, anak-anak dapat membandingkan kemampuan pribadinya dengan temannya sehingga ia dapat memandang dirinya lebih wajar (mengembangkan konsep diri yang realistis).

c. Menyalurkan keinginan

Di dalam bermain, anak-anak dapat menentukan pilihan, ingin menjadi apa dia. Bisa saja ia menjadi “ikan” bisa juga menjadi “komandan” atau menjadi pasukan perangnya atau menjadi seorang putri.

d. Menyalurkan keinginan menetralkan emosi negatif

Bermain menjadi “katup” pelepasan emosi negatif, misalnya rasa takut, marah, cemas dan memberi kesempatan untuk menguasai pengalaman traumatik.

e. Mengatasi konflik

Di dalam bermain, sangat mungkin akan timbul konflik antar anak dengan lainnya, karena itu anak-anak bisa belajar alternatif untuk menyikapi atau menangani konflik yang ada.

f. Menyalurkan agresivitas secara aman

Bermain memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk menyalurkan agresivitasnya secara aman. Dengan menjadi “raja” misalnya anak dapat merasa “mempunyai kekuasaan” dengan demikian anak-anak dapat mengekspresikan emosinya secara intens yang mungkin ada tanpa merugikan siapapun.

5. Bermain Dan Perkembangan Fisik

a. Mengembangkan kepekaan penginderaan

Dengan bermain, anak-anak dapat mengenal berbagai tekstur : halus, kasar, lembut ; mengenal bau ; mengenal rasa ; mengenal warna.

b. Mengembangkan keterampilan motorik

Dengan bermain seorang anak dapat mengembangkan kemampuan motorik, seperti berjalan, berlari, melompat, bergoyang mengangkat, menjijing, melempar, menangkap, memanjat, berayun dan menyeimbangkan diri.

c. Menyalurkan energi fisik yang terpendam

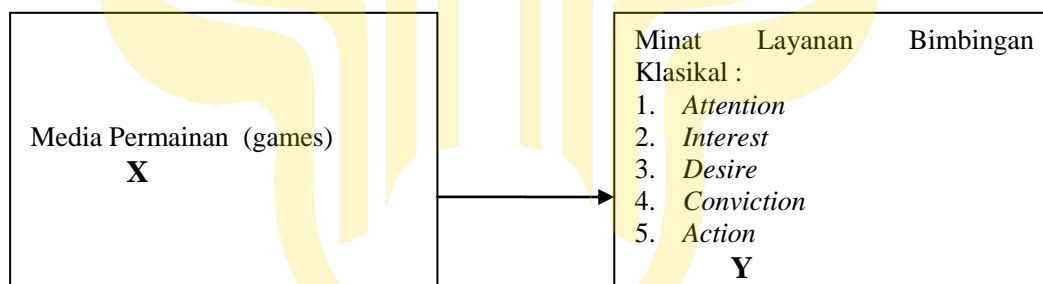
Bermain dapat menyalurkan energi berlebih yang ada diantara anak-anak, misalnya : kejar-kejaran. Energi berlebih yang tidak disalurkan dapat membuat anak-anak tegang, gelisah dan mudah tersinggung.

## 6. Bermain Dan Kreativitas

Dalam bermain, anak-anak dapat berimajinasi sehingga dapat meningkatkan daya kreativitas anak-anak. Adanya kesempatan untuk berfikir antara batas-batas dunia nyata menjadi anak-anak dapat mengenal proses berfikir yang lebih kreatif yang akan sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari.

### 2.6 Paradigma Teori

Menurut Winkel dan Hastuti (2010:242) aspek-aspek dalam minat mengikuti layanan bimbingan klasikal yang merupakan sebuah kerangka tindakan meliputi, mendapatkan perhatian (*attention*), mempertahankan minat (*interest*), menimbulkan keinginan (*desire*), keyakinan (*conviction*) dan memperoleh perlakuan (*action*). (Prayitno,2009:40). Maka paradigma teori yang dapat dibentuk adalah:



### 2.7 Indikator

Berdasarkan paradigma teori yang telah di buat, maka indikator minat mengikuti kegiatan layanan bimbingan klasikal adalah:

#### 1. Perhatian (*attention*)

Yaitu pemusatan pengamatan dari individu pada satu atau lebih pada obyek yang menurut individu cukup menarik Jefkins Winkel dan Hastuti (2010:242) pendapat tersebut diatas mengatakan bahwa perhatian erat hubungannya dengan pemusatan terhadap sesuatu. Bila individu mempunyai perhatian terhadap sesuatu objek, maka terhadap objek tersebut timbul minat spontan dan secara otomatis minat tersebut akan muncul.

## 2. Ketertarikan minat (*interest*)

Menurut Winkell (2010:30), "minat adalah sebagai kecenderungan yang menetap dalam diri subyek untuk merasa tertarik pada bidang atau hal tertentu dan merasa senang berkecimpung di dalam bidang tersebut". Jadi yang dimaksud dengan mempertahankan/ketertarikan minat adalah mempertahankan apa yang menjadi kecenderungan hatinya serta apa yang membuat dirinya tertarik. Maka dalam hal ini ada 2 aspek yang mendominasi, yaitu:

### a) Kecenderungan Hati Yang Tinggi

Kecenderungan hati yang tinggi yang dimaksudkan disini adalah dorongan yang tinggi dari hati untuk senantiasa mengikuti kegiatan layanan bimbingan klasikal.

### b) Ketertarikan Yang Kuat

"tertarik dapat diartikan suka atau senang, tetapi individu tersebut belum melakukan aktivitas atau sesuatu hal yang menarik baginya" Dari pendapat tersebut di atas dapat diketahui bahwa rasa senang yang kuat terhadap sesuatu hal atau objek merupakan kegiatan awal dari individu untuk meminati sesuatu hal.

## 3. Menimbulkan keinginan (*desire*)

Yaitu dorongan untuk mengetahui secara lebih mendalam tentang obyek tersebut. Dalam KBBI menyatakan bahwa keinginan adalah sesuatu tambah atas kebutuhan yang diharapkan dapat dipenuhi sehingga manusia tersebut merasa lebih puas. Namun bila keinginan tidak terpenuhi maka sesungguhnya kesejahteraannya tidak berkurang. Bila seseorang memiliki keinginan terhadap layanan bimbingan klasikal yang tinggi maka dia akan merasa bahwa layanan bimbingan klasikal adalah bagian dari kebutuhan hidupnya. Oleh sebab itu, ia akan tergerak untuk selalu mengikutinya.

## 4. Menyakini (*conviction*)

Aspek ini muncul setelah individu mempunyai informasi yang cukup terhadap suatu obyek sehingga merasa tertarik dengan obyek tersebut.

## 5. Memperoleh perlakuan (*action*)

Yaitu setelah adanya keputusan kemudian berupaya untuk mewujudkan perilaku yang diharapkan.

## 2.8 Hipotesis

Saifuddin Azwar, (2010:49) menyatakan bahwa hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap pernyataan peneliti. Adapun hipotesis pada peneliti ini adalah melalui layanan bimbingan kelompok berbasis media permainan (games) dapat meningkatkan minat siswa mengikuti layanan bimbingan klasikal kepada siswa kelas VII-A SMP Negeri 1 Mijen Demak. Hipotesis menggunakan rumus wilcoxon.



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## **BAB 5**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan pada hasil penelitian upaya meningkatkan minat siswa mengikuti layanan bimbingan klasikal melalui permainan (games) pada siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Mijen tahun pelajaran 2015/2016 diperoleh kesimpulan bahwa :

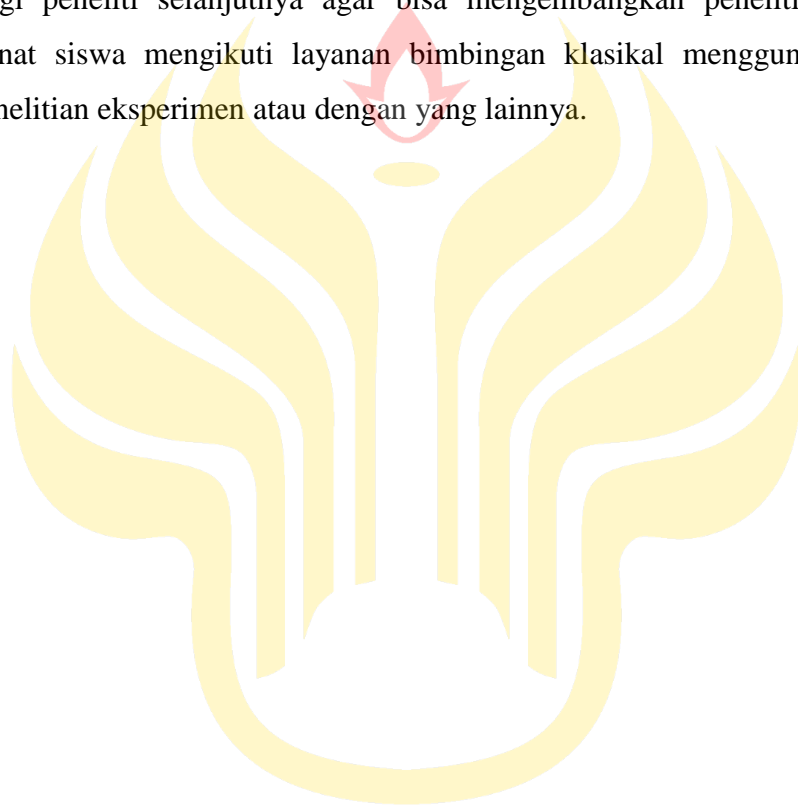
1. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa minat siswa mengikuti layanan bimbingan klasikal sebelum diberi permainan (games) menunjukkan kategori sedang dengan presentase 58,5% kategori sedang.
2. Setelah pemberian permainan (games) secara umum responden memiliki rata-rata *post test* minat mengikuti layanan bimbingan klasikal dalam kategori tinggi dengan presentase 82,5% kategori tinggi. Artinya mereka memiliki minat terhadap layanan bimbingan klasikal.
3. Permainan (games) dapat meningkatkan minat mengikuti layanan bimbingan klasikal. Hal ini dapat dilihat bahwa minat mengikuti layanan bimbingan klasikal pada siswa mengalami kenaikan yang cukup tinggi, yaitu dari 58,5% kategori sedang menjadi 82,5% kategori tinggi itu artinya secara keseluruhan minat mengikuti layanan bimbingan klasikal siswa mengalami kenaikan sebesar 23,9%.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa minat siswa mengikuti layanan bimbingan klasikal pada siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Mijen Demak dapat meningkat setelah mendapatkan layanan bimbingan klasikal, berkenaan dengan hal tersebut peneliti memberikan saran :

1. Guru pembimbing di SMP Negeri 1 Mijen Demak sebaiknya selain memberikan layanan bimbingan klasikal secara rutin, guru pembimbing hendaknya memberikan layanan bimbingan dan konseling lain yang relevan untuk mengembangkan minat siswa dalam mengikuti layanan bimbingan klasikal.

2. Bagi siswa diharapkan dapat mengembangkan minat mengikuti layanan bimbingan klasikal karena bimbingan klasikal sangat bermanfaat untuk pengembangan potensi siswa dan membantu mencegah timbulnya masalah siswa. Selain itu, siswa tidak perlu malas untuk mengikuti kegiatan layanan bimbingan klasikal.
3. Bagi peneliti selanjutnya agar bisa mengembangkan penelitian mengenai minat siswa mengikuti layanan bimbingan klasikal menggunakan metode penelitian eksperimen atau dengan yang lainnya.



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rieneka Cipta.
- Azwar, S. 2007. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Gunarsa, Singgih D dan Ny. S D Gunarsa. 2009. *Psikologi Perawatan*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Khristiana T.C. 2013. Penggunaan Metode Permainan Dapat Meningkatkan Minat dan Pemahaman Siswa Terhadap Layanan Penguasaan Konten Bimbingan dan Konseling. *Journal Guidena*.5 (2).
- Muhammad I.B. 2015. Pengembangan Video *Ice Breaking* Sebagai Media Bimbingan Konseling Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/JPPK>. 1 (2), 150-162.
- Noer. H. 2015. Pengaruh Ice Breaking Terhadap Motivasi Diri Siswa Dalam Mengikuti Pelajaran Matematika (Penelitian di SMP N 17 Surakarta). *Skripsi*. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Slamet Riyadi Surakarta.
- Nurihsan, A. 2008. *Strategi Layanan Bimbingan & Konseling*. Bandung : PT Refika Aditama.
- Prayitno dan Erman Amti. 2010. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Robiah, F. 2015. Mengurangi Perilaku Bullying Kelas x-4 Melalui Pemberian Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing di SMA Negeri Medan. *Jurnal Saintech*. 6 (2).
- Sampson, J. 2008. Using the Internet to Enchance Testing in Counseling. *Journal of Counseling and Development*. V 78: 348-356.
- Sarono. 2008. *Pedoman Pelaksanaan Pelayanan Konseling*. Parung: PPPPTK Penjas dan BK.
- Shaleh, A.R. 2010. *Psikologi suatu pengantar dalam perspektif Islam*. Jakarta : Prenada Media.
- Slameto. 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rieneka Cipta.



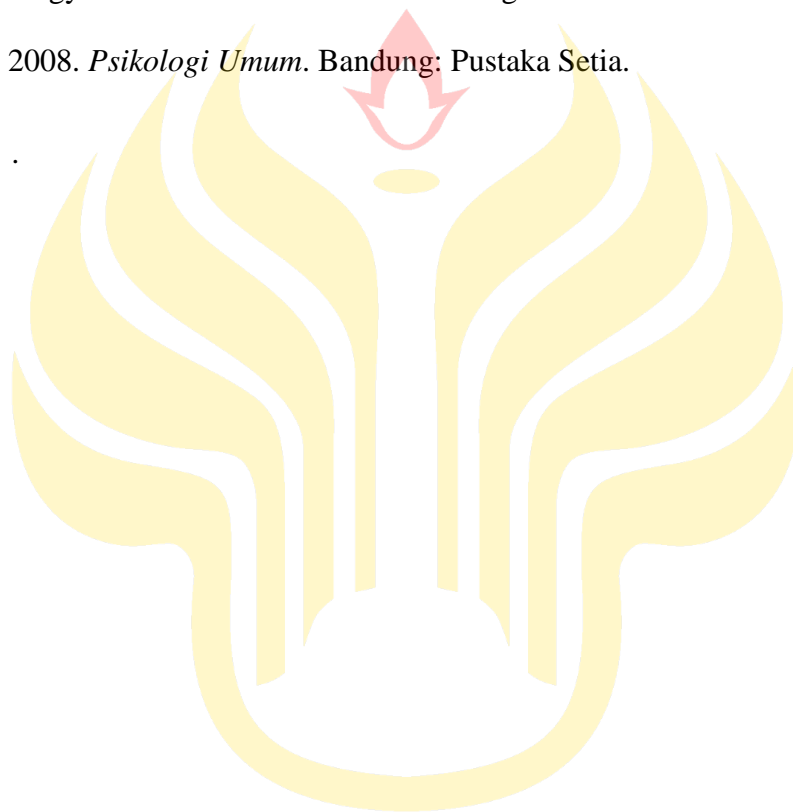
Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sukardi, D.K. 2008. *Proses Bimbingan dan Konseling Di Sekolah*. Jakarta: Rieneka Cipta.

Supriyo. 2010. *Teknik Bimbingan Klasikal*. Semarang: Swadaya Publishing.

Suwarjo, E. 2010. *55 Permainan (Games) dalam Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta : PARAMITRA Publishing.

Sobur. 2008. *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia.



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG