

**ABSTRAK**

**PENINGKATAN MOTIVASI  
MENGIKUTI LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL  
MENGUNAKAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF  
(Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling pada Siswa Kelas VII  
SMP BOPKRI 3 Yogyakarta Tahun Ajaran 2013/2014)**

Dwi Elok Permata Ningtyas  
Universitas Sanata Dharma  
2014

Penelitian ini bertujuan untuk (1) meningkatkan motivasi siswa kelas VII D SMP BOPKRI 3 Yogyakarta dalam mengikuti layanan bimbingan klasikal menggunakan media permainan edukatif. (2) Mendeskripsikan peningkatan motivasi siswa kelas VII D SMP BOPKRI 3 Yogyakarta dalam mengikuti layanan bimbingan klasikal menggunakan media permainan edukatif.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII D SMP BOPKRI 3 Yogyakarta dengan jumlah 30 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, skala motivasi siswa, wawancara dan dokumentasi. Nilai reliabilitas skala motivasi yang digunakan dalam penelitian sebesar 0,838.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah (1) Motivasi siswa dalam mengikuti layanan bimbingan klasikal dapat ditingkatkan menggunakan media permainan edukatif. (2) Peningkatan motivasi siswa dilihat dari butir item pada awal pra tindakan sebesar 64,308%, pada siklus I minat siswa meningkat menjadi 77,077%. Motivasi siswa kembali meningkat pada siklus II menjadi 81,15% dan kemudian pada siklus III kembali meningkat menjadi 94,34%. Sedangkan menurut hasil perhitungan peningkatan motivasi siswa dilihat dari subjeknya, diperoleh peningkatan yang signifikan. Hal ini terbukti dari siswa yang memiliki motivasi tinggi pada siklus III sebanyak 25% dan siswa yang memiliki motivasi sangat tinggi sebanyak 75%.

Kata kunci : motivasi, layanan bimbingan klasikal dan permainan edukatif.

**ABSTRACT**

**ENHANCEMENT OF MOTIVATION IN ATTENDING THE CLASSICAL  
GUIDANCE THROUGH EDUCATIVE GAMES MEDIA  
(Guidance and Counseling Action Research of the Seventh Grade D Students at  
*SMP BOPKRI3* Yogyakarta in 2013/2014 Academic Year)**

Dwi Elok Permata Ningtyas  
Sanata Dharma University  
2014

This research aims to (1) enhance the students' motivation of the seventh grade D students at *SMP BOPKRI 3* Yogyakarta in attending the classical guidance through educative games media, (2) describe the enhancement of students' motivation of the seventh grade D students at *SMP BOPKRI 3* Yogyakarta in attending the classical guidance through educative games media.

This research is guidance and counseling action research (PTBK). The subject in this research is the seventh grade D students at *SMP BOPKRI 3* Yogyakarta which consists of 30 students. The research instrument is using the observation method, students' motivation scale, interviews and documentation. The index of motivation scale used in this research is 0.838.

The results show that (1) the students' motivation in attending the classical guidance can be enhanced through the educative games media, (2) the enhancement of students' motivation seen as the items at the beginning of the pre-action can be described as follows: 64.308%, in the first cycle, the students' motivations enhanced to 77.077%. Later, the students' motivation in the second cycle enhanced to 81.15%, and enhanced more to 94.34% in third cycle. Meanwhile, according to the calculation results of the enhancement of students' motivation, it can be found that the subject obtained significant enhancement. This can be proven by students who have high motivation in the third cycle are 25% and students who have a very high motivation are 75%.

Keywords: motivation, classical guidance and educative games.