

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

ABSTRAK

PENINGKATAN MINAT MENGIKUTI KEGIATAN BIMBINGAN KLASIKAL MELALUI GAME EDUKATIF DENGAN MEDIA PUZZLE PADA SISWA KELAS XI SMA STELLA DUCE BANTUL TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Yosef Fajar Aji Pamungkas
Universitas Sanata Dharma
2015

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK). PTBK dapat diartikan sebagai proses pengkajian masalah pemberian layanan bimbingan di dalam kelas dan upaya memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang sesuai. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan minat siswa dalam mengikuti kegiatan bimbingan klasikal melalui metode *game edukatif* dengan media *puzzle*.

Penelitian ini dilakukan di SMA Stella Duce Bantul. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI IIS SMA Stella Duce Bantul dengan jumlah 32 siswa. Penelitian ini dilakukan dalam 3 siklus. Setiap siklus beralokasi waktu 1x45 menit, setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini diperoleh dengan observasi, skala minat, dan wawancara. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah minat siswa dalam mengikuti kegiatan bimbingan klasikal melalui penerapan *game edukatif* dengan media *puzzle* meningkat dari kondisi awal sebelum diberi tindakan adalah 53, menjadi 61,9 pada siklus I, meningkat menjadi 63,5 pada siklus II, dan pada siklus III menjadi 64. Dari hasil uji t, peningkatan minat dari kondisi awal dan siklus I menunjukkan signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa minat siswa dalam mengikuti kegiatan bimbingan klasikal melalui penerapan *game edukatif* dengan media *puzzle* mengalami peningkatan secara signifikan. Pada uji t minat siswa siklus I dan siklus II menunjukkan signifikansi $0,368 > 0,05$ yang berarti bahwa minat siswa dalam mengikuti kegiatan bimbingan klasikal melalui penerapan *game edukatif* dengan media *puzzle* tidak mengalami peningkatan secara signifikan. Pada siklus II dan siklus III menunjukkan signifikansi $0,737 > 0,05$ yang berarti bahwa minat siswa dalam mengikuti kegiatan bimbingan klasikal melalui penerapan *game edukatif* dengan media *puzzle* tidak mengalami peningkatan secara signifikan. Hal ini terjadi karena capaian skor minat pada siklus I telah mencapai skor maksimal, sehingga meskipun terdapat peningkatan skor di siklus I ke siklus berikutnya tidak mengalami peningkatan yang signifikan.

Kata kunci: minat, *game edukatif*, dan media *puzzle*.

ABSTRACT

**THE IMPROVEMENT OF INTEREST FOLLOWING THE GUIDANCE OF
CLASSICAL ACTIVITY THROUGH EDUCATIVE GAME WITH PUZZLE AS THE
MEDIA IN STUDENT GRADE XI IIS STELLA DUCE HIGH SCHOOL, BANTUL
ACADEMIC YEAR 2014/2015**

Yosef Fajar Aji Pamungkas
Sanata Dharma University
2015

This study is an action research Counseling (PTBK). PTBK can be interpreted as an assessment process guidance service delivery problem in the classroom and attempts to solve the problem by doing a variety of appropriate action. The research objective is to increase students' interest in participating classical guidance activity through the methods of educative game with puzzle as the media.

This research was conducted at Stella Duce High School in Bantul. The population in this research is student of grade XI IIS Stella Duce High School in Bantul with a number of 32 students. This research was conducted in three cycles. Each cycle takes 1x45 minutes, consisting of planning, implementation, observation, and reflection. Data collection technique in this research is obtained by observation, scale of interest, and interviews. The data which has obtained is analyzed by descriptive quantitative.

The result obtained from this research is the interest of the students in participating classical guidance activity through the methods of educative game with puzzle as the media which increase from the beginning conditions before the given action is 53 becomes 61,9 in the first cycle, 63,5 in the second cycle and in the third cycle becomes 64. From the result of the t test, the increasing of interest from the beginning condition and the first cycle show significance $0.0005 < 0.05$, which means that students' interest in participating the classical guidance activity through the implementation of an educative game with a puzzle media has increased significantly. In the t test, students' interest in the first and second cycle show significance $0,368 > 0,05$ which means that students' interest in participating classical guidance activity trough the implementation of an educative game with a puzzle media are not increased significantly. In the second and third cycle show the significance $0.737 > 0.05$, which means that students' interest in participating the classical guidance activity through the implementation of an educative game with a puzzle media are not increased significantly. It happens because the score attainment of interest in the first cycle has reached a maximum score, therefore, even though there is an increasing of score in the first cycle to the next cycle, there is no increase significantly.

Keywords: interest, educative game and puzzle media.