

**PENINGKATAN MINAT MENGIKUTI BIMBINGAN KLASIKAL
MELALUI PERMAINAN *TEAM WORK* PADA SISWA KELAS XII
SMA N 2 BANTUL**

Oleh
Sri Rasa Wulan
07104241040

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat mengikuti layanan bimbingan klasikal melalui permainan *team work* pada siswa kelas XII SMA N 2 Bantul.

Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart yang berlangsung dalam dua siklus. Subjek penelitian ialah siswa kelas XII IPS 2 SMA Negeri 2 Bantul yang berjumlah 32 siswa. Dalam penelitian ini, teknik sampling yang digunakan adalah teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data penelitian ialah angket, wawancara, dan observasi. Data yang telah terkumpul dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan dengan membandingkan persentase skor rata-rata minat mengikuti layanan bimbingan klasikal. Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan data hasil wawancara dan observasi tindakan.

Berdasarkan hasil angket mengikuti bimbingan klasikal, menunjukkan bahwa permainan *team work* mampu meningkatkan minat mengikuti layanan bimbingan klasikal siswa kelas XII SMA Negeri 2 Bantul. Hal tersebut ditunjukkan dengan meningkatnya skor rata-rata kelas dari kondisi awal sebesar 54,64% (kategori rendah) menjadi 67,31% (kategori cukup) pada siklus I, dan menjadi 73,04% (kategori tinggi) pada siklus II. Pelaksanaan tindakan dengan permainan *team work* dilakukan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri atas tiga kali pertemuan. Siklus I pembentukan kelompok dilakukan setelah penjelasan langkah-langkah permainan, siklus II pembentukan kelompok dilakukan sebelum penjelasan langkah-langkah permainan dan pemberian *learning poin* setelah permainan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ada peningkatan mengikuti bimbingan klasikal pada siswa kelas XII SMA N 2 BANTUL sebelum dan sesudah diberi tindakan berupa penyampaian layanan bimbingan klasikal melalui permainan *team work*.

kata kunci: *minat, layanan bimbingan klasikal, permainan team work*