

## **Penerapan Bimbingan Klasikal dengan Media Temu dan Susun Kata untuk Melatih Kerjasama Siswa dalam Kelompok**

**Laili Indah Sari Rohmawati<sup>1</sup>, Saptameiningsih<sup>2</sup>, Elisabeth Christiana<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Surabaya

<sup>2</sup> SMPN 21 Surabaya

<sup>3</sup>Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Surabaya

e-mail: [ppg.lailirohmawati92@program.belajar.id](mailto:ppg.lailirohmawati92@program.belajar.id)<sup>1</sup>, [saptameiningsih@gmail.com](mailto:saptameiningsih@gmail.com)<sup>2</sup>, [elisabethchristiana@unesa.ac.id](mailto:elisabethchristiana@unesa.ac.id)<sup>3</sup>

### **Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kerjasama kelompok siswa dalam pembelajaran melalui pendekatan bimbingan klasikal yang memanfaatkan media permainan temu dan susun kata. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian tindakan kelas. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IX C dari SMP Negeri 21 Surabaya. Pengumpulan data penelitian ini dikumpulkan menggunakan kuesioner pre-test yang diberikan sebelum penerapan layanan dan kuesioner post-test diberikan setelah penerapan layanan dilakukan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan bimbingan klasikal dengan media temu dan susun kata dianggap efektif dalam meningkatkan kerjasama kelompok siswa. Kesimpulannya, penggunaan media temu dan susun kata dalam bimbingan klasikal dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kerjasama kelompok siswa di tingkat SMP.

**Kata kunci:** *Bimbingan klasikal, Media, Kerjasama*

### **Abstract**

The purpose of this research is to implement a service that is believed to enhance or train student cooperation. One of the services used is the classical guidance approach utilizing meeting and word puzzle games as media. The method employed in this research is classroom action research. The subjects of this study are students of class IX-C at SMP Negeri 21 Surabaya. Data collection for this research was gathered using a questionnaire on student cooperation levels. The results of this study indicate that the implementation of classical guidance with meeting and word puzzle games as media is considered effective in improving or training group cooperation among students. In conclusion, the use of meeting and word puzzle games media in classical guidance can be an effective alternative to enhance group cooperation among students at the junior high school level.

**Keywords :** *Classical guidance, Media, Cooperation*

### **PENDAHULUAN**

Manusia adalah makhluk sosial yang secara alami membutuhkan interaksi dan bantuan dari orang lain. Kerjasama menjadi bagian penting dalam kehidupan sosial manusia karena melalui kerjasama, manusia dapat mencapai tujuan bersama. Lewis Thomas dan Elaine B. Johnson (2014), menggambarkan kerjasama sebagai pengelompokan yang terjadi di antara makhluk hidup. Kolaborasi atau kerjasama juga dijelaskan sebagai proses belajar dalam sebuah tim, anggota saling mendukung dan mengandalkan satu sama lain. Melalui kerjasama, manusia dapat bekerja sama secara efektif dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama dan memecahkan masalah.

Kerjasama adalah proses beberapa individu bekerja bersama-sama untuk mencapai tujuan bersama atau menyelesaikan suatu tugas tertentu. Ini melibatkan berbagi ide, penyebaran tanggung jawab, dan saling mendukung di antara anggota kelompok (Wiyono, 2021). Sekelompok individu yang memiliki masing-masing keahlian dan pemikiran untuk menyelesaikan pekerjaan secara kolektif, dengan mengoordinasikan kontribusi masing-masing guna mencapai hasil yang optimal juga disebut dengan kerjasama (Kusuma, 2018). Dengan demikian, kerjasama memiliki beberapa tujuan penting, antara lain memberikan pendapat, bertukar ide, meringankan beban kerja, menyelesaikan pekerjaan dengan cepat, dan menyatukan gagasan dalam pengambilan keputusan bersama.

Siswa tingkat SMP merupakan masa remaja yang sedang berkembang menuju kedewasaan yang mempengaruhi perubahan fisik maupun psikis (Gunarsa, 2004). Pada proses perkembangan tersebut tidak terlepas berbagai macam bentuk permasalahan. Permasalahan yang dialami remaja dapat berupa perubahan bentuk fisik, mudahnya meluapkan emosi, penyesuaian sosial dan lainnya (Papilaya, dkk, 2022). Salah satu permasalahan siswa adalah terkait penyesuaian sosial, salah satunya adalah hubungan teman sebaya dan kemampuan bekerjasama.

Keterampilan kerjasama memiliki peranan yang penting dalam pembentukan karakter siswa (Tyas & Widyasari, 2023). Keterampilan kerjasama pada siswa merupakan hal yang sangat penting, terutama dalam kehidupan sehari-hari agar dapat membangun hubungan yang harmonis dengan orang lain, menciptakan sikap saling membantu dan tolong menolong antar sesama. Kerjasama kelompok yang diterapkan dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan keterlibatan siswa di dalam kelas dan berperan dalam pembentukan sikap sosial mereka (Pransiska dkk, 2023). Kemampuan berinteraksi sosial pada siswa dapat ditingkatkan melalui metode pembelajaran yang mengedepankan kerjasama dalam kelompok. Namun, untuk mencapai kerjasama kelompok yang optimal, dibutuhkan strategi pembimbingan yang tepat.

Menurut Hidayah (2021), ada lima prinsip keterampilan kolaborasi yang dibutuhkan siswa untuk dapat bekerja sama dengan baik dalam kelompok, termasuk saling ketergantungan positif, interaksi tatap muka, tanggung jawab pribadi, hubungan yang baik, dan proses kelompok. Untuk menciptakan hasil yang optimal, sekolah menyediakan wadah untuk memfasilitasi siswa dalam meningkatkan kerjasama kelompok dengan teman sebaya maupun orang lain. Guru Bimbingan dan Konseling memegang peranan penting dalam sistem pendidikan di setiap sekolah. Mereka menyediakan program layanan langsung untuk siswa, yang disampaikan secara langsung oleh guru BK atau konselor sekolah.

Jenis layanan yang diberikan meliputi aspek pribadi, sosial, belajar, dan karir, dengan tujuan membantu siswa mengatasi berbagai masalah yang mungkin mereka hadapi di lingkungan sekolah. Setiap siswa memiliki tantangan yang perlu diatasi, dan bimbingan klasikal adalah salah satu bentuk layanan yang diberikan untuk membantu mereka. Selain itu, Bimbingan dan konseling di sekolah bertujuan untuk mengembangkan siswa agar mampu mengekspresikan diri secara efektif dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan karakter yang baik, kebutuhan, potensi, bakat, minat, kondisi, dan tugas perkembangan mereka, serta membantu dalam pengembangan arah peminatan sesuai dengan tujuan pendidikan. Guru bimbingan dan konseling memiliki kewajiban untuk memberikan layanan ini berdasarkan rencana yang telah disusun.

Bimbingan dan konseling menyediakan beragam program layanan seperti layanan individu, kelompok, dan klasikal. Salah satu layanan yang melibatkan banyak siswa dan memungkinkan untuk melatih banyak siswa adalah melalui bimbingan klasikal. Bimbingan klasikal sesuai dengan namanya adalah bimbingan dalam kelas. Secara umum bimbingan klasikal adalah layanan yang dilakukan dengan peserta didik secara tatap muka antar guru BK dan siswa (Hasibuan, dkk, 2023). Selain itu bimbingan klasikal juga didefinisikan sebagai layanan yang paling umum diberikan oleh guru BK di kelas. Layanan ini diberikan oleh guru BK pada siswa dalam satu kelas sebagai salah satu cara untuk memfasilitasi peserta didik mencapai perkembangan optimal (Nuranisa & Wiyono, 2018).

Bimbingan klasikal merupakan cara untuk memberikan bantuan kepada siswa melalui kegiatan yang diselenggarakan secara sistematis di kelas. Tujuannya adalah untuk membantu siswa mengembangkan potensi mereka secara optimal. Melalui bimbingan klasikal, siswa dapat belajar untuk menyesuaikan diri, membuat keputusan yang tepat untuk kehidupan mereka, beradaptasi dengan baik di lingkungan sosial mereka, meningkatkan harga diri dan pemahaman tentang diri mereka sendiri, serta menerima dan memberikan dukungan kepada teman-teman mereka.

Dengan demikian, bimbingan klasikal tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga membantu dalam pembentukan karakter dan keterampilan sosial siswa (Dewinta & Prasetiawan, 2022). Selain itu layanan bimbingan klasikal juga merupakan salah satu strategi dasar yang diberikan kepada sejumlah siswa atau konseli secara tatap muka antara guru bimbingan dan konseling (BK) atau konselor dengan siswa di kelas. Ini dilakukan agar guru BK dapat berinteraksi langsung dengan siswa di kelas sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan. Meskipun umumnya menggunakan metode ceramah, guru BK perlu menjadi kreatif karena metode ini tidak selalu efektif dan bisa membuat siswa kehilangan minat atau malas mengikuti layanan. Oleh karena itu, guru BK perlu menggunakan berbagai media agar siswa lebih tertarik dan berminat dalam mengikuti materi yang disampaikan (Ghufron, dkk, 2022).

Game Based Learning menjadi model pembelajaran inovatif yang menggunakan permainan untuk melatih kerjasama siswa. Permainan ini mampu menarik minat serta meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, terutama dalam mengembangkan kerjasama. Menurut Torrente, Game Based Learning adalah penggunaan permainan dengan tujuan yang serius, khususnya dalam konteks pendidikan. Pandangan yang sejalan dengan Pratiwi & Musfiroh (2014) yang menyatakan bahwa Game Based Learning memiliki dampak yang signifikan dalam proses pembelajaran. Siswa-siswa saat ini sangat akrab dengan teknologi dan permainan yang biasa mereka gunakan sebagai hiburan untuk mengisi waktu luang.

Sebagai pendidik, penting bagi untuk memberikan pemahaman kepada siswa bahwa permainan tidak hanya digunakan sebagai hiburan semata. Untuk mencapai hal ini, langkah pertama adalah memperkenalkan konsep kerjasama melalui permainan yang mengedukasi siswa untuk belajar bekerja sama. Kedua, mengembangkan kesadaran siswa akan pentingnya kerjasama dalam mencapai tujuan bersama. Ketiga, memberikan contoh kepada siswa tentang cara menggunakan permainan edukatif untuk melatih kerjasama. Keempat, mengembangkan kemampuan siswa dalam bekerja sama dan bekerja secara efektif dalam tim.

Yayasan Sekolah Kristen Indonesia telah merumuskan enam langkah dalam menerapkan Game Based Learning (GBL), yakni; (1) memilih permainan yang relevan dengan topik pembelajaran, (2) memberikan penjelasan konsep, (3) menetapkan aturan main, (4) melaksanakan permainan, (5) merangkum pemahaman, dan (6) melakukan refleksi (Ahmad, dkk, 2024). Dengan memanfaatkan permainan dalam GBL sebagai alat bantu pembelajaran, diharapkan dapat mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan partisipatif (Sembiring & Listiani, 2023). Teknik susun kata bertujuan untuk melatih siswa agar dapat bekerja sama secara efektif dalam kelompok.

Bimbingan klasikal dan pembelajaran berbasis permainan memiliki hubungan erat dalam memajukan kerjasama antara siswa di sekolah. Dalam bimbingan klasikal, guru dapat menggunakan ceramah atau diskusi kelompok untuk mengajar keterampilan sosial seperti kerjasama. Begitu juga dalam pembelajaran berbasis permainan, siswa harus bekerja sama dalam tim untuk mencapai tujuan dalam permainan. Keduanya memperlihatkan pentingnya kerjasama dalam mencapai tujuan bersama.

Selain itu, bimbingan klasikal menjadi lebih menarik dengan memasukkan elemen permainan atau simulasi. Guru dapat menyelenggarakan permainan peran atau simulasi yang melibatkan partisipasi aktif siswa. Demikian pula, siswa secara alami terlibat aktif dalam pembelajaran berbasis permainan melalui interaksi dengan permainan tersebut. Baik bimbingan klasikal maupun pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi

siswa. Pendekatan yang interaktif dalam bimbingan klasikal membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Selain itu, keduanya memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung. Dalam bimbingan klasikal, siswa dapat belajar dari simulasi atau pengalaman nyata yang disajikan oleh guru. Dalam pembelajaran berbasis permainan, siswa dapat mengalami situasi atau tantangan dalam konteks permainan yang memungkinkan mereka belajar dari konsekuensinya.

Bimbingan dan konseling dengan program layanan bimbingan klasikal tentunya memiliki berbagai macam metode maupun media untuk mengimplementasikannya. Dalam penerapan bimbingan klasikal kali ini, metode yang digunakan adalah *game based learning* dengan media temu dan susun kata. Media permainan temu dan susun kata ini digunakan untuk membantu siswa dalam meningkatkan kerjasama siswa. Pengimplementasian layanan dengan memanfaatkan media permainan dianggap efektif untuk membantu siswa mengeksplor dan mengekspresikan diri. Hal tersebut dikarenakan permainan bukan hanya merupakan kegiatan yang menghibur, tetapi juga memiliki nilai-nilai terapeutik yang penting (Yusra & Rasimin, 2022).

Dalam konteks penggunaan permainan temu dan susun kata untuk melatih kerjasama siswa SMP dalam kelompok, beberapa indikator sikap kerjasama seperti yang disebutkan dapat dikaitkan antara lain, menyamakan pendapat dalam satu kelompok untuk mencapai kesepakatan yang bermanfaat dalam meningkatkan hubungan kerjasama, menghargai kontribusi setiap anggota kelompok untuk memastikan semua anggota merasa dihargai, berbagi tugas dan bergantian dalam melaksanakan tanggung jawab, menunjukkan keterlibatan aktif dari setiap anggota kelompok, berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok termasuk dalam diskusi dan pemecahan masalah, menyelesaikan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan untuk menunjukkan tanggung jawab terhadap kelompok, mendorong partisipasi semua anggota kelompok dan menghormati pendapat individu untuk membangun suasana kerjasama yang positif.

Kepentingan yang sama, tujuan yang serupa, saling membantu, tanggung jawab, dan toleransi merupakan elemen penting yang mendukung kerjasama dalam kelompok. Dalam permainan temu dan susun kata, siswa perlu memiliki tujuan yang sama dalam menyelesaikan tugas, saling membantu dalam menyusun kata, bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, dan bersikap toleran terhadap kecepatan dan gaya kerja anggota kelompok lainnya (Giang, 2023).

Keterampilan kerjasama memungkinkan siswa untuk mencapai tujuan mereka dengan lebih mudah. Dalam konteks ini, kerjasama melibatkan anggota kelompok yang berdiskusi, menyampaikan ide, dan saling mendukung tanpa mengkritik satu sama lain. Kerjasama adalah aktivitas yang dilakukan oleh dua orang atau lebih yang memiliki tujuan yang sama untuk menyelesaikan suatu tugas dalam batas waktu tertentu. Guru juga perlu merancang pembelajaran yang mendorong sikap kerjasama siswa, misalnya dengan memberikan tugas yang diselesaikan secara kelompok daripada secara individu (Ayuni Kartika Putri dkk, 2023).

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa bimbingan klasikal dan pembelajaran berbasis permainan memiliki keterkaitan yang erat dalam memajukan kerjasama antara siswa di sekolah. Keduanya memberikan kontribusi dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa, memperkuat pembelajaran aktif dan motivasi belajar, serta memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung. Integrasi antara bimbingan klasikal dan pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berorientasi pada siswa, sehingga meningkatkan keterlibatan dan pencapaian akademis mereka.

Dari penjelasan yang telah disampaikan sebelumnya dan fenomena yang diamati di lapangan, penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi terkait bagaimana penerapan layanan bimbingan klasikal dengan media temu dan susun kata dapat melatih kerjasama kelompok siswa.

## **METODE**

Metode penelitian yang diterapkan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan bimbingan dan konseling. Sejalan dengan perkembangan pengetahuan, metode penelitian tindakan bimbingan dan konseling juga menjadi salah satu perkembangan dalam pelaksanaan penelitian. Penelitian tindakan bimbingan dan konseling pada dasarnya adalah penelitian tindakan. Penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru mata pelajaran merupakan penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian tindakan bimbingan dan konseling dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling (Budiamin, 2019). Penelitian tindakan bimbingan dan konseling merupakan bentuk penelitian reflektif, dengan melakukan praktik ide terbaru untuk memperoleh dampak nyata (Wibawa, 2003). Tujuan diadakannya penelitian tindakan bimbingan dan konseling adalah untuk meningkatkan kualitas atau mutu layanan bimbingan dan konseling berupa analisis, refleksi, dan solusi tentang problematika yang muncul (Sumadayo, 2013).

Model penelitian tindakan bimbingan dan konseling serupa dengan penelitian tindakan kelas (Budiamin, 2019). Model penelitian tindakan yang digunakan adalah model Kemmis yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robbin McTeggart 1988. Model ini menggunakan empat komponen pada penerapannya yakni perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi (Sukardi, 2022). Subyek pada penelitian ini meliputi kelas 9C di SMP Negeri 21 Surabaya Tahun Ajaran 2023/2024. Subyek ini dipilih berdasarkan kelas yang relevan dengan permasalahan yang ditemukan pada saat observasi.

Prosedur penelitian tindakan bimbingan dan konseling meliputi identifikasi masalah, analisis dan perumusan masalah, merencanakan tindakan, dan penerapan penelitian (Wardandi, 2008).

### **1) Identifikasi Masalah**

Pada tahapan ini, dilakukan identifikasi terhadap permasalahan yang muncul di kelas. Dalam studi pendahuluan, permasalahan perlu eksplorasi dengan terjun langsung ke sekolah atau tempat yang akan diteliti. Identifikasi permasalahan dilakukan dengan kolaboratif bersama guru mitra penelitian. Dari identifikasi permasalahan tersebut selanjutnya permasalahan yang ditemukan dianalisis dan dirumuskan, sebagai modal gagasan baru. Langkah selanjutnya pada tahapan ini adalah melakukan kolaborasi dan pembentukan tim pelaksana penelitian.

### **2) Analisis dan Perumusan Masalah**

Pada tahapan ini, masalah atau hambatan yang ditemui kemudian dianalisis. Analisis yang dilakukan mulai dari mencari faktor penyebab masalah atau hambatan yang muncul serta kemungkinan tindakan bimbingan dan konseling yang dapat dilaksanakan untuk mengatasinya. Dari hasil analisis tersebut kemudian dilakukan perumusan masalah atau alasan dilakukannya penelitian tindakan.

### **3) Merencanakan Tindakan**

Tahapan selanjutnya pada penelitian ini yakni melakukan rancangan tindakan atau desain yang akan diberikan kepada siswa. Desain penelitian memiliki dasar observasi yang sebelumnya telah dilakukan oleh peneliti dan hasil dari analisis serta perumusan masalah. Observasi penelitian meliputi indentifikasi tingkat kerjasama antar siswa dalam satu kelas. Dari data awal tersebut, digunakan sebagai acuan untuk merancang tujuan layanan, media yang sesuai dengan kebutuhan siswa, serta persiapan tindakan yang akan dilakukan.

### **4) Penerapan tindakan**

Pada tahapan pelaksanaan atau penerapan tindakan kelas meliputi empat komponen sesuai dengan model Kemmis. Pertama, perencanaan tindakan yang mencakup perumusan masalah, analisis tindakan, dan persiapan tindakan. Kedua, pelaksanaan tindakan dengan merealisasikan rancangan tindakan di kelas yang telah dipilih sesuai dengan persiapan sebelumnya. Ketiga, observasi kegiatan yang berlangsung selama pelaksanaan tindakan di kelas. Keempat, refleksi terhadap keberhasilan pelaksanaan tindakan kelas untuk menentukan tindak lanjut kegiatan.

Kegiatan bimbingan klasikal dengan media temu dan susun kata, dilaksanakan pada kelas IX-C di SMP Negeri 21 Surabaya. Penelitian ini dinyatakan berhasil untuk melatih kerjasama siswa apabila persentase jumlah siswa dengan tingkat kerjasama rendah <20%. Apabila terjadi peningkatan kerjasama siswa dari tingkat rendah menuju ke tingkat sedang maupun tinggi, maka dapat dikatakan bahwasanya kegiatan bimbingan klasikal dengan media temu dan susun kata bisa melatih kerjasama antar siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Instrumen penelitian variable tingkat kerjasama kelompok terdiri dari 9 item pernyataan dengan menggunakan skala Likert dengan angka 1 sampai 4. Skor untuk pernyataan kategori jawaban sangat setuju dengan skor 4, setuju dengan skor 3, tidak setuju dengan skor 2, dan sangat tidak setuju dengan skor 1. Deskripsi data kondisi awal kerjasama kelompok siswa kelas IX-C SMP Negeri 21 Surabaya dipaparkan pada tabel 1.

**Tabel 1. Persentase Tingkat Kerjasama Siswa Sebelum Pemberian Layanan**

Siklus	Persentase Tingkat Kerjasama Siswa			Keterangan
	Rendah	Sedang	Tinggi	
Prasiklus	54%	25%	21%	Belum Berhasil

### Siklus 1

Kegiatan yang dilakukan pada siklus 1 meliputi penerapan layanan bimbingan klasikal metode *game based learning* dengan media temu dan susun kata. Tahapan pertama dilakukan dengan membuka kelas dan mengapresiasi kehadiran siswa. Kemudian siswa juga diberikan beberapa pertanyaan pemantik terkait pengalaman melakukan kegiatan yang memerlukan kerjasama. Tahapan selanjutnya adalah tahapan ini dari layanan yang akan diberikan. Tahap ini dimulai dengan menjelaskan konsep permainan yang akan dilakukan dan kesepakatan terkait peraturan permainan. Selanjutnya peserta didik berkelompok dan menyelesaikan misi permainan. Peserta didik juga diminta untuk melakukan presentasi terkait rangkuman kegiatan dan melakukan refleksi. Tahapan terakhir atau penutup dilakukan dengan menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan.

Setelah dilaksanakannya siklus 1, selanjutnya dilakukan analisis terhadap peningkatan kerjasama siswa sebelum dan sesudah dilaksanakannya layanan. Kondisi tingkat kerjasama peserta didik setelah dilaksanakannya layanan pada siklus 1, dipaparkan pada tabel 2.

**Tabel 2. Persentase Tingkat Kerjasama Siswa Siklus 1**

Siklus	Persentase Tingkat Kerjasama Siswa			Keterangan
	Rendah	Sedang	Tinggi	
Prasiklus	54%	25%	21%	Belum Berhasil
Siklus 1	33%	38%	29%	Belum Berhasil

Dari paparan tersebut, maka pelaksanaan siklus 1 belum mencapai hasil minimum yang telah ditetapkan. Nilai minimum yang ditetapkan adalah jumlah siswa pada tingkat kerjasama rendah adalah <20%. Pada siklus 1 didapatkan hasil pada tingkat rendah yakni terdapat siswa sebanyak 33% > 20%. Oleh karena itu, maka penelitian ini dilanjutkan pada penerapan di siklus 2.

Pada siklus 1, beberapa kekurangan pada penerapan layanan bimbingan klasikal metode *game based learning* dengan media temu dan susun kata adalah sebagai berikut:

1. Pada saat menanyakan pertanyaan pemantik, hanya tertuju pada pemahaman siswa terkait apa itu kerjasama, dan tidak menanyakan pengalaman siswa sebelumnya.
2. Pada saat misi permainan dibagikan, instruksi untuk membuka bersama-sama setelah instruksi tidak disampaikan dengan jelas. Hal tersebut menjadikan beberapa kelompok telah membuka misi lebih awal.

3. Pada saat memaparkan hasil dari menyusun kata di misi ke-2 permainan, dilakukan oleh ketua kelompok sehingga anggota lainnya cenderung pasif.
4. Pemilihan kelompok dilakukan oleh guru BK dengan kriteria sesuai jenis kelamin. Hal tersebut dirasa kurang efektif untuk melatih siswa bekerjasama dengan ragam perbedaan yang ada.

Hasil analisis dan pemaparan kekurangan dalam pemberian layanan pada siklus 1, dapat menjadi dasar perbaikan layanan pada siklus 2. Perubahan dari kekurangan tersebut perlu dilakukan pada siklus 2 untuk perbaikan hasil layanan.

## Siklus 2

Pada pelaksanaan layanan di siklus 2, tahapan pelaksanaan layanan sama dengan pelaksanaan layanan di siklus 1. Tahapan tersebut meliputi tahap awal/pendahuluan, tahap inti, dan tahap penutup. Perbedaan pelaksanaan layanan di siklus 2 ini adalah modifikasi atau perubahan dari kekurangan-kekurangan yang ditemukan pada siklus 1. Paparan hasil pelaksanaan siklus 2 dipaparkan pada tabel 3.

**Tabel 3. Persentase Tingkat Kerjasama Siswa Siklus 2**

Siklus	Persentase Tingkat Kerjasama Siswa			Keterangan
	Rendah	Sedang	Tinggi	
Prasiklus	54%	25%	21%	Belum Berhasil
Siklus 1	33%	38%	29%	Belum Berhasil
Siklus 2	17%	25%	58%	Berhasil

Dari penerapan layanan bimbingan klasikal metode *game based learning* dengan media susun dan temu kata di siklus 2, terdapat peningkatan pada tingkat sedang dan tinggi. Diperoleh persentase sebanyak 17% siswa masih memiliki tingkat kerjasama yang rendah. Hal tersebut dapat dinyatakan bahwasanya penelitian tindakan kelas ini berhasil. Hasil persentasi sebesar 17% < 20% yang merupakan batas minimum persentase siswa dengan tingkat rendah. Dikarenakan pada siklus 2, penerapan layanan sudah dianggap berhasil maka penelitian ini tidak dilanjutkan pada tahapan selanjutnya atau siklus 3.

Beberapa perbaikan yang dilakukan pada penerapan layanan di siklus 2 adalah sebagai berikut:

1. Pertanyaan pemantik yang diajukan meliputi pemahaman terkait konsep kerjasama dan juga pengalaman siswa melaksanakan tugas atau kegiatan dalam lingkup kelompok.
2. Pada saat memberikan misi 1, perwakilan kelompok diberikan instruksi untuk menjaga misi tersebut untuk tetap tertutup sampai ada instruksi yang diberikan.
3. Pemaparan hasil dari misi 2 yakni susun kata dilakukan oleh anggota kelompok yang ditunjuk dan disepakati bersama.
4. Pemilihan kelompok dilakukan secara acak dengan menyebutkan angka, sehingga penyebaran kelompok lebih merata.

Menurut Giang (2023) kerjasama dalam kelompok memungkinkan siswa dapat mencapai tujuan dengan lebih mudah. Hal ini dibuktikan pada saat melakukan permainan temu dan susun kata, siswa kelas IX-C dapat saling membantu dalam kelompok sehingga dapat menemukan kata dengan lebih mudah. Pemberian layanan bimbingan klasikal melalui metode *game based learning* juga dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dan membuat mereka lebih bersemangat. Menurut Pratiwi & Musfiroh (2014) *game based learning* dapat memberikan dampak yang signifikan selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut juga nampak pada saat permainan temu dan susun kata, siswa dapat saling bekerjasama dan menyelesaikan proses pemberian layanan dengan mudah dan menyenangkan. Oleh karena itu permainan temu dan susun kata dapat efektif untuk meningkatkan atau melatih kerjasama siswa kelas IX-C SMPN 21 Surabaya.

## SIMPULAN

Dari hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwasanya layanan bimbingan klasikal dengan media “Temu dan Susun Kata” dapat dijadikan sebagai alternatif untuk melatih kerjasama antar siswa. Melalui metode game based learning dengan situasi kelompok, menjadikan siswa tertantang untuk menjadi kelompok yang terdepan. Pada pelaksanaan layanan melakukan kolaborasi dan kerjasama dengan teman kelompok untuk memperoleh hasil yang maksimal. Oleh karena itu layanan ini dapat dijadikan sebagai salah satu tindakan untuk menjadikan siswa lebih terlatih dan terbiasa untuk bekerjasama dalam kelompok.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A., Rachman, D. A., Istiqomah, R., Putri, F. R., & Johari, Z. A. F. (2024). Pengaruh Games Based Learning Berbantuan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Siswa Kelas 2 Sd. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*.
- Ayuni Kartika Putri, Sagita, J., & Trismawanti, I. (2023). Upaya Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa Dengan Model Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Ips Materi Kebutuhan Manusia Di Kelas Iv B Sdn Tanah Tinggi 09 Jakarta Pusat. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2711–2720. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1001>
- Budiamin, A. (2019). Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling. Materi Presentasi disajikan pada pendidikan dan pelatihan profesi guru (PLPG). Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Dewinta, H. D., & Prasetiawan, H. (2022). Upaya Mengurangi Prokrastinasi Akademik Melalui Bimbingan Klasikal Model Problem Based Learning Pada Siswa Kelas XI IPS 1 SMAN 7 Yogyakarta.
- Ghufro, M., Santosa, H., & Sumiyem, S. (2022). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Dengan Metode Bimbingan Klasikal Berbasis Media Audio Visual Dalam: Literatur Review. *Jurnal Konseling Pendidikan Islam*, 3(2), 331–338. <https://doi.org/10.32806/jkpi.v3i2.144>
- Giang, M. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Sikap Kerjasama Siswa Kelas V Sd Negeri Panaikang Kabupaten Gowa.
- Gunarsa, Singgih. (2004). *Psikologi Praktis Anak, Remaja dan Keluarga*. Jakarta : PT. Gunung Mulia.
- Hasibuan, M. F., Asbi, A., Wastuti, S. N. Y., & Izar, S. L. (2023). Bimbingan Klasikal Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Dan Numerasi Siswa Kelas IV SD Al-Washliyah Percut Medan. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Ar-Rahman*, 9(1), 83-90.
- Kusuma, A. W. (2018). Meningkatkan kerjasama siswa dengan metode Jigsaw. *Konselor*, 7(1), 26-30.
- Nuranisa, N., & Wiyono, B. (2018). Studi Implementasi Strategi Bimbingan Klasikal Di SMP Negeri 13 Surabaya. *Jurnal BK UNESA*, 8(2), 380-387.
- Papilaya, J. O., Wenno, Y. H., & Haumahu, C. P. (2022). Identifikasi Tugas Perkembangan Siswa SMP Negeri 10 Ambon. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 10(1), 50-55.
- Pransiska, L., Santoso, G., Firmansyah, A. A., & Kartini, A. A. (2023). Mengukuhkan Kebersamaan Sikap Bergotong Royong Dan Kolaborasi di Kelas 3. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 2(4), 102-126.
- Sembiring, E. H. B., & Listiani, T. (2023). Game Based Learning Berbantuan Kahoot! dalam Mendorong Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Matematika. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 26-40.
- Sukardi, H. M. (2022). *Metode penelitian pendidikan tindakan kelas: implementasi dan pengembangannya*. Bumi Aksara.
- Sumadayo, S. (2013). *Penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Tyas, R. W., & Widyasari, C. (2023). Permainan Tradisional dalam Mengembangkan Karakter Kerjasama Anak Usia Dini. Murhum: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 508-516.
- Wardhani, IGK dan Kuswaya Wihardit. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wibawa, B. (2003). Penelitian tindakan kelas. Jakarta: Dirjen Dikdasmen.
- Wiyono, D. (2021). Kerjasama Tim dalam Meningkatkan Kinerja Karyawan di Akademi Sekretari dan Manajemen Ariyanti. *Indonesian Journal of Office Administration*, 3(2), 1-12.
- Yusra, A., & Rasimin, R. (2022). Penerapan Play Therapy dengan Permainan Tradisional dalam Mengembangkan Interaksi Sosial Siswa di SMP N 8 Kota Jambi. *DEDIKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 33-41.