

**UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN PERGAULAN SEHAT REMAJA
DALAM LAYANAN INFORMASI MELALUI *GAME SNOWBALL
THROWING* PADA SISWA KELAS X MIPA 3 SMA NEGERI 1
AMBARAWA, KABUPATEN SEMARANG
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Kartilah

Guru BK SMA Negeri 1 Ambarawa, Kabupaten Semarang
E-mail: kartilahluwarso@gmail.com

ABSTRAK

Secara umum implementasi layanan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas layanan kepada siswa di SMA Negeri 1 Ambarawa. Secara khusus implementasi layanan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mengikuti layanan informasi tentang Pergaulan Sehat Remaja melalui *game Snowball Throwing*. Pada Siswa Kelas X MIPA 3 SMA Negeri 1 Ambarawa Tahun Pelajaran 2015/2016. Subyek implementasi layanan ini adalah siswa kelas X MIPA 3 SMA Negeri 1 Ambarawa, Kab. Semarang, Jawa Tengah Tahun Pelajaran 2015 / 2016. Jumlah seluruh siswa yang menjadi subjek penelitian adalah 32 yang terdiri dari pria 14 siswa dan wanita 18 siswa. Waktu penelitian dilaksanakan pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016 selama 5 (lima) bulan antara bulan April sampai Agustus 2016.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK). Tindakan diambil sebanyak 3 kali dalam 3 siklus. Tindakan pada Siklus I, II dan Siklus III menerapkan Layanan informasi melalui *Game Snowball Throwing*, masing Siklus terdiri dari atas 4 tahapan, yaitu : perencanaan tindakan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), pengamatan tindakan (*observation*) dan refleksi tindakan (*evaluation*).

Data awal tentang Pemahaman pergaulan sehat remaja didapat dari hasil pengamatan selama kegiatan layanan informasi, dari hasil analisa data skala pemahaman siswa (*Pre Test*), juga diberikan kepada siswa setelah dilakukan tindakan (*Post Test*), berupa layanan Informasi melalui *Game Snowball Throwing* untuk mengetahui tingkat perkembangan peningkatan pemahaman tentang pergaulan sehat remaja.

Analisa data terhadap penelitian ini adalah Diskriptif Kualitatif, membandingkan pemahaman pergaulan sehat remaja siswa antara kondisi awal dengan siklus I, membandingkan pemahaman pergaulan sehat remaja antara siklus I dengan siklus II. dan membandingkan pemahaman pergaulan sehat remaja antara kondisi awal dengan siklus II dan III, Pemahaman kondisi awal didapat dari pengamatan perilaku saat kegiatan layanan informasi berlangsung, Pada siklus I diadakan Layanan informasi melalui *Game Snowball Throwing* untuk mengungkap permasalahan yang dialami siswa dan membahas solusi secara bersama-sama. Pada siklus II data proses diperoleh dari perubahan hasil refleksi siklus I dan pada siklus ini diberikan Layanan Informasi melalui

ame *Snowball Throwing*. Pada siklus III data data diperoleh dari perubahan hasil refleksi siklus II.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan Pemahaman Pergaulan Sehat Remaja yang sangat berarti dengan melaksanakan layanan Informasi Melalui *Game Snowball Throwing* kepada siswa kelas X MIPA 3 SMA Negeri 1 Ambarawa, Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2015/2016

Kata Kunci : Pemahaman , layanan Informasi *Game Snowball Throwing*

A. PENDAHULUAN

Pelayanan Bimbingan dan Konseling merupakan bagian yang integral dalam keseluruhan penyelenggaraan pendidikan. Pelayanan bimbingan dan konseling adalah pelayanan yang menyeluruh untuk mengembangkan diri individu secara total dan optimal demi kehidupan yang membahagiakan . Dengan berbagai potensi, kebutuhan dan kondisi dirinya, setiap individu dikehendaki untuk berkembang secara optimal, maka diperlukan berbagai pelayanan.

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 telah diamanatkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang.

Keberadaan Bimbingan dan Konseling di sekolah diharapkan dapat memberikan kontribusi positif yang besar terhadap perkembangan pribadi siswa dan keberhasilan pendidikan. Oleh karena itu layanan bimbingan dan konseling di sekolah harus sesuai dan menunjang keberhasilan program pendidikan di sekolah pada umumnya.

Sekarang ini telah terjadi perubahan paradigma pendekatan bimbingan dan konseling, dari pendekatan yang berorientasi tradisional menjadi pendekatan yang lebih komprehensif, artinya layanan bimbingan dan konseling didasarkan pada upaya pencapaian tugas perkembangan ,pengembangan potensi, dan pengentasan masalah-masalah siswa. Tugas-tugas perkembangan dirumuskan sebagai standar kompetensi yang harus dicapai siswa, dimana standar kompetensi yang dimaksud adalah standar kompetensi kemandirian.

Istilah *adolecence* atau remaja berasal dari kata *adolescere* yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa yang memiliki arti luas mencakup kematangan mental, emosial, sosial, dan fisik, pandangan ini diungkapkan oleh Piaget (121). secara psikologis masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, anak merasa tidak lagi berada di bawah di tingkat orang – orang yang lebih tua melainkan berada pada tingkat yang sama, dalam integrasi dengan masyarakat mempunyai banyak aspek afektif yang berhubungan dengan masa puber ,termasuk perubahan

intelektual, dalam hubungan sosial orang dewasa, yang kenyataan merupakan ciri khas yang umum dari periode perkembangan ini. Remaja adalah keadaan seseorang yang sudah tidak lagi menjadi anak kecil dan juga bukan menjadi orang dewasa. Mereka adalah sekelompok yang sedang berusaha mencari jati diri masing - masing. Dalam pencarian jati diri tersebut pengaruh lingkungan sangat berperan dalam menanamkan karakter, baik atau buruknya pada masing - masing remaja. Pada saat ini pergaulan remaja banyak yang sudah mengawatirkan, itu akibat dari kurangnya pemahaman ilmu pengetahuan tentang pergaulan remaja dan salahnya pergaulan yang mereka dapatkan, etika remaja sudah banyak yang menyeleweng dari etika pergaulan, yang berakibat tugas perkembangan remaja tidak dapat optimal, hal ini secara langsung akan berpengaruh terhadap prestasi belajar remaja. Sebaliknya apabila para remaja mampu memiliki suatu pemahaman dalam arti memiliki banyak ilmu pengetahuan tentang berbagai informasi seperti contoh mengenai pemahaman tentang masalah pergaulan sehat remaja, maka dengan bekal ilmu, informasi yang diperoleh dengan sendirinya remaja itu akan tertanam tentang nilai-nilai etika pergaulan, dengan demikian akan dapat meminimalkan para remaja terbawa arus pada pergaulan yang bebas. Penulis berharap dengan adanya upaya layanan informasi melalui game *Snowball Throwing* akan dapat meningkatkan pemahaman mengenai pergaulan sehat bagi anak-anak remaja.

Dari uraian di atas jelaslah bahwa orientasi bimbingan dan konseling salah satunya adalah pengentasan masalah-masalah siswa, sehingga siswa bisa mencapai tugas perkembangan yang optimal dan menjadi individu yang mandiri. Dari hasil pengamatan di lapangan dimana peneliti bertugas banyak ditemukan siswa SMA Negeri 1 Ambarawa yang bermasalah, hal ini bisa dilihat dari sikap dan perilaku siswa yang kurang memperhatikan materi layanan yang diberikan, kurangnya pemahaman pengetahuan tentang pergaulan sehat remaja, mengalami kesulitan dalam mempersiapkan diri secara fisik dan mental dalam belajar. Saat mengikuti kegiatan layanan informasi dalam proses bimbingan klasikal suasana kelas lebih cenderung gaduh, siswa lebih banyak berbicara dengan sesama teman, bikin ribut, pemahaman layanan bimbingan masih dianggap tidak begitu penting. Ada yang izin ke kamar mandi dan tidak sungguh - sungguh dalam mengikuti kegiatan layanan, yang pada akhirnya berdampak tidak dapat mencapai tujuan yang diharapkan secara maksimal. Berdasarkan kenyataan tersebut diatas diyakini ada hal-hal yang menghambat proses penyelenggaraan bimbingan dan konseling khususnya pada layanan secara klasikal serta kemungkinan pada layanan-layanan yang lain. Munculnya hambatan dalam proses penyelenggaraan layanan bimbingan dan konseling bersumber pada kurang terampilnya dalam menggunakan metode dalam pemberian layanan di kelas sehingga mutunya kurang baik dan hasil yang

diperoleh kurang maksimal. Jika kondisi seperti ini terus menerus berlangsung maka tidak akan tercapai tujuan program BK di sekolah tersebut.

Pengentasan masalah siswa tersebut merupakan tugas dan tanggung jawab Guru Bimbingan Konseling atau Konselor Sekolah karena pada hakikatnya bimbingan dan konseling merupakan sebuah upaya pemberian layanan kepada siswa dalam menumbuhkan potensinya dalam bentuk layanan informasi. Bantuan di sini juga bertujuan membantu siswa agar ia mampu tumbuh dan berkembang sesuai kemampuannya

Berbagai jenis layanan dengan metode ceramah pernah dilakukan peneliti namun hasilnya belum optimal. Hal ini mungkin disebabkan oleh anggapan siswa terhadap metode ceramah mungkin dianggap membosankan dan tidak menarik, rendahnya tingkat pemahaman siswa dalam mengikuti layanan atau kurang optimalnya Guru BK atau konselor di sekolah dalam memberikan layanan.

Dalam kaitanya dengan masalah-masalah diatas, untuk dapat mengakomodir kepentingan sejumlah siswa tersebut secara bersama-sama maka perlu dilakukan pemilihan metode yang bervariasi seperti layanan informasi melalui *Game Snowball Throwing*, karena dengan game tersebut merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang didesain seperti permainan melempar bola. Metode ini bertujuan untuk memancing kreatifitas dalam membuat soal sekaligus menguji daya serap materi yang disampaikan oleh ketua kelompok, karena berupa

permainan. Siswa dikondisikan dalam keadaan santai tetapi tetap terkendali tidak ribut, tidak kisruh atau berbuat onar, *Game Snowball Throwing* ini juga dapat memberikan kesempatan pada masing-masing anggota kelompok untuk memanfaatkan berbagai informasi, tanggapan dan reaksi timbal balik dalam memahami jenis layanan bimbingan yang disampaikan, disamping itu melalui *Game Snowball Throwing* masing-masing individu dapat mengembangkan sikap tenggang rasa, ketrampilan berkomunikasi, pengendalian ego yang pada akhirnya masing-masing individu dapat menyumbang peran baik secara langsung maupun tidak langsung dalam memahami informasi materi layanan yang disampaikan.

Berdasarkan uraian di atas maka perlu upaya untuk menumbuhkan pemahaman, menciptakan suasana yang menyenangkan peserta didik, maka penulis mencoba untuk menerapkan *Game Snowball Throwing*, sehingga hambatan-hambatan dalam pelaksanaan layanan informasi bisa diminimalisir, yang pada akhirnya dapat membantu proses pencapaian tujuan layanan yang disampaikan dan peneliti tertarik untuk mengambil judul "Upaya Meningkatkan Pemahaman Pergaulan Sehat Remaja Melalui Layanan Informasi Melalui *Game Snowball Throwing* Pada siswa Kelas X MIPA 3 SMA Negeri 1 Ambarawa Tahun Pelajaran 2015/2016".

Dalam pelaksanaan *Game Snowball Throwing* adalah suatu metode layanan yang diawali dengan pembentukan kelompok

yang diwakili ketua kelompok untuk mendapat tugas dari guru BK/konselor kemudian masing-masing siswa membuat pertanyaan yang dibentuk seperti bola (kertas pertanyaan) lalu dilempar ke siswa lain yang masing-masing siswa menjawab pertanyaan dari bola yang diperoleh (Kisworo, 2008:11). Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Apakah dengan *Game Snowball Throwing* akan dapat meningkatkan Pemahaman siswa tentang Pergaulan Sehat Remaja dalam mengikuti layanan informasi?"

B. LANDASAN TEORI

Pengertian Pemahaman

Beberapa pengertian tentang pemahaman telah diungkapkan oleh beberapa ahli, Menurut Benjamin S. Bloom (Anas Sudijono, 2009: 50) mengatakan bahwa pemahaman (*Comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengerti tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Jadi dapat disimpulkan bahwa seorang siswa dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal yang dia pelajari dengan menggunakan bahasanya sendiri. Lebih baik lagi apabila siswa dapat memberikan contoh atau mensinergikan apa yang dia pelajari dengan permasalahan-permasalahan yang ada di sekitarnya. Menurut Nana Sudjana, pemahaman adalah hasil belajar, misalnya peserta didik dapat menjelaskan dengan susunan

kalimatnya sendiri atas apa yang dibacanya atau didengarnya, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan guru dan menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain.

PENGERTIAN PERGAULAN SEHAT REMAJA

Masa remaja merupakan masa transisi (Peralihan) dari masa anak-anak menuju masa dewasa, yaitu saat manusia tidak mau lagi diperlakukan oleh lingkungan keluarga dan masyarakat sebagai anak-anak, tetapi dilihat dari pertumbuhan fisik, perkembangan psikis dan mentalnya belum menunjukkan tanda-tanda dewasa. Pergaulan remaja yang sehat adalah pergaulan yang sesuai dengan etika pergaulan.

Cara-cara mengembangkan pergaulan sehat remaja diantaranya dapat dilakukan :

- a. Adanya kesadaran beragama bagi remaja
- b. Memiliki rasa setia kawan
- c. Memilih teman
- d. Mengisi waktu dengan kegiatan yang positif
- e. Laki-laki dan perempuan memiliki batasan-batasan tertentu
- f. Menstabilkan emosi
- g. Etika Pergaulan Remaja

PENGERTIAN LAYANAN INFORMASI

Menurut Budi Purwoko (2008:52) menjelaskan bahwa layanan informasi adalah suatu kegiatan membantu siswa dalam mengenali lingkungan, terutama kesempatan-kesempatan yang ada di dalamnya yang dapat dimanfaatkan

oleh siswa baik untuk masa sekarang atau masa yang akan datang. Sedangkan Winkel & Sri Hastuti (2006: 316-317) menjelaskan bahwa layanan informasi adalah usaha untuk membekali para siswa dengan pengetahuan tentang data dan fakta dibidang pendidikan sekolah, bidang pekerjaan dan bidang perkembangan pribadi-sosial, supaya mereka dengan belajar tentang lingkungan hidupnya lebih mampu mengatur dan merencanakan kehidupannya sendiri.

Dari beberapa pengertian tentang layanan informasi diatas dapat diambil kesimpulan bahwa layanan informasi adalah suatu kegiatan atau usaha untuk membekali para siswa tentang berbagai macam pengetahuan supaya mereka mampu mengambil keputusan secara tepat dalam kehidupannya

GAME SNOWBALL THROWING

Pengertian *Game Snowball Throwing*

Menurut Ismail, (2008:27) *Snowball Throwing* berasal dari dua kata yaitu "*snowball*" dan "*throwing*". Kata *snowball* berarti bola salju, sedangkan *throwing* berarti melempar, jadi *Snowball Throwing* adalah melempar bola salju. Pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan salah satu model dari pembelajaran kooperatif. Pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan model pembelajaran yang membagi murid di dalam beberapa kelompok, yang dimana masing-masing anggota kelompok membuat bola pertanyaan. Dalam pembuatan kelompok, siswa dapat

dipilih secara acak atau heterogen. Hal ini diungkapkan oleh para ahli berikut ini.

Snowball Throwing adalah suatu metode layanan yang diawali dengan pembentukan kelompok yang diwakili ketua kelompok untuk mendapat tugas dari guru BK/konselor kemudian masing-masing siswa membuat pertanyaan yang dibentuk seperti bola (kertas pertanyaan) lalu dilempar ke siswa lain yang masing-masing siswa menjawab pertanyaan dari bola yang diperoleh (Kisworo, 2008:11).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *Snowball Throwing* adalah suatu model pembelajaran yang membagi murid dalam beberapa kelompok, yang nantinya masing-masing anggota kelompok membuat sebuah pertanyaan pada selembar kertas dan membentuknya seperti bola, kemudian bola tersebut dilempar ke murid yang lain selama durasi waktu yang ditentukan, yang selanjutnya masing-masing murid menjawab pertanyaan dari bola yang diperolehnya.

Kerangka berpikir

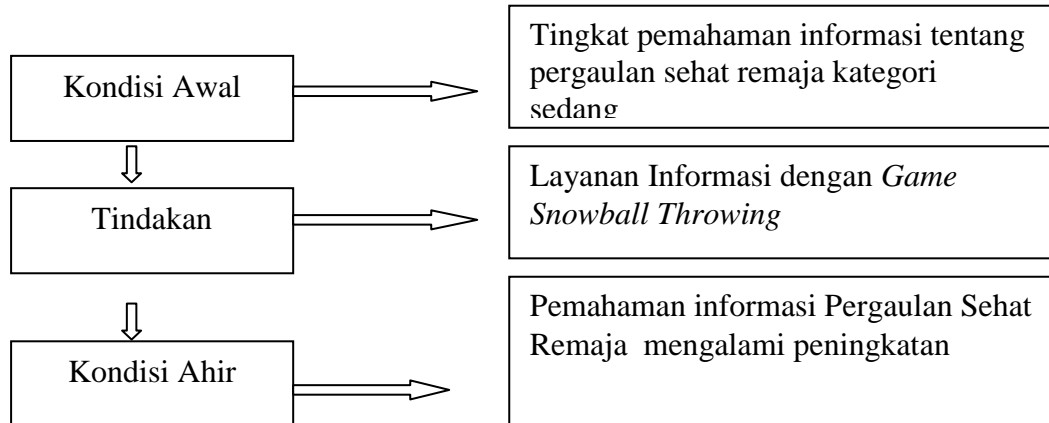
Berdasarkan uraian teoritis di atas dapat diajukan suatu kerangka pemikiran atau suatu anggapan dasar yang dapat melandasi kegiatan penelitian ini. Kerangka pemikiran pada dasarnya merupakan arahan penalaran untuk bisa sampai pada pemberian jawaban sementara atas masalah yang telah dirumuskan. Kerangka pemikiran berguna untuk mewedahi teori - teori yang bisa seolah-olah lepas Satu sama lain menjadi satu kerangka yang untuk mengarah

pada penemuan jawaban sementara. Kerangka pemikiran merupakan argumentasi-argumentasi yang rasional terhadap teori - teori yang digunakan untuk menjawab masalah.

Pemberian layanan informasi tentang pergaulan sehat remaja dapat dilakukan dimana saja, termasuk juga disekolah. Masalah yang dihadapi oleh para siswa sangatlah beragam, salah satunya adalah kurangnya pemahaman terhadap masalah pergaulan yang sehat bagi seorang remaja, Karena banyak dari para siswa yang belum mengetahui secara menyeluruh tentang permasalahan yang berkaitan dengan pergaulan sehat

bagi seorang remaja . Layanan informasi tentang pergaulan sehat remaja akan memberikan pengetahuan dan pemahaman yang benar mengenai pergaulan yang sehat , sehingga siswa tidak terjerumus dalam pergaulan yang salah dan berakibat melakukan tindakan yang salah pula karena kurangnya pemahaman. Pemahaman yang salah pada remaja mengenai pergaulan dapat menjerumuskan remaja dalam perilaku yang melanggar etika/ norma dalam pergaulan. Pemahaman yang salah dapat berdampak buruk terhadap remaja mulai dampak psikologis

Gambar 1: Kerangka Berfikir



- a. Siswa pada kondisi awal tingkat pemahaman informasi pergaulan sehat remaja masih kategori sedang
- b. siswa setelah ada tindakan mengikuti layanan informasi mendapatkan pengalaman baru dari teman - temannya, hal- hal yang dapat meningkatkan pemahaman

- baru tentang arti pentingnya memahami informasi pergaulan sehat remaja.
- c. siswa dengan meningkatnya kemampuan memahami informasi pergaulan sehat remaja, ia akan mengubah dirinya untuk lebih banyak belajar sehingga prestasi belajarnya meningkat.

Hipotesis

Berdasarkan uraian di atas, maka hipotesis tindakan adalah:

1. Ada peningkatan pemahaman pergaulan sehat remaja dalam layanan informasi Melalui teknik *Game Snowball Throwing*.
2. Jika proses layanan informasi siswa kelas X MIPA 3 dilaksanakan dengan menggunakan tehnik *Game Snowball Throwing* , maka pemahaman Pergaulan Sehat Remaja dalam layanan informasi dapat mengalami peningkatan lebih baikdibandingkan dengan proses layanan bimbingan yang dilakukan sebelumnya.

C. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan bimbingan dan konseling (Action Research) yang memiliki arti suatu penelitian yang dilakukan dengan cara memberikan perlakuan terhadap suatu kondisi. Metode ini mempunyai tujuan untuk mencari alternatif tindakan (memperbaiki dasar pemikiran dan kepantasan suatu praktik, pemahaman terhadap praktik dan situasi di mana praktik itu diselenggarakan. yang tepat dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling.Seperti yang dikemukakan oleh wardani 2007: 1,4 " Penelitian tindakan adalah bersifat Inkuiri atau penyelidikan yang dilakukan melalui refleksi diri, penelitian dilakukan oleh orang yang terlibat dalam situasi yang diteliti, seperti(konselor, guru, konseli) yang dilakukan dalam situasi sosial

termasuk pelayanan bimbingan dan konseling, reflektif dan kolaboratif, reflektif yang artinya penelitian berawal dari permasalahan riil dari proses pembelajaran yang sehari - hari dihadapi oleh guru BK / Konselor dan siswa. Jadi penelitian ini berdasarkan pada pelaksanaan tugas sehari-hari dan pengambilan tindakan untuk mencari pemecahan masalah yang dihadapi. Permasalahan yang dipilih adalah masalah yang spesifik dan kontekstual. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperbaiki praktis dan langsung.. Proses dan temuan hasil penelitian didokumentasikan secara rinci dan sistematis. Sedangkan kolaboratif artinya upaya perbaikan dalam proses dan hasil pembelajaran tidak dapat dilaksanakan sendiri oleh peneliti, namun harus dilaksanakan secara kolaboratif kerjasama dengan rekan guru. Penelitian ini merupakan suatu upaya untuk mewujudkan adanya perbaikan yang diharapkan,maka peneliti hendaklah bekerjasama dengan siswa, guru Bimbingan Konseling / Konselor (Rekan sejawat) dalam upaya merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi penelitian yang dilakukan.

Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian menggunakan metode pengumpulan data non tes, yaitu berupa skala psikologi, berupa skala pemahaman siswa dan observasi. Skala psikologi yang berupa skala pemahaman siswa selalu mengacu kepada alat ukur aspek atau atribut afektif. Atribut yang diungkap adalah pemahaman tentang

pergaulan sehat remaja, Alasan menggunakan skala psikologi / skala pemahaman siswa sebagai alat ukur adalah karena sub variabel dalam variabel tersebut adalah tentang pemahaman pergaulan sehat remaja Dengan demikian skala psikologi berupa skala pemahaman siswa dapat digunakan sebagai alat ukur yang dapat mengungkap indikator perilaku yang berupa pertanyaan maupun pernyataan sebagai stimulus.

Analisis Data

Analisa Data dilakukan terhadap hasil pengamatan. Analisa data terhadap penelitian ini adalah Diskriptif Kwalitatif, membandingkan pemahaman siswa antara kondisi awal dengan pemahaman siswa siklus I, membandingkan pemahaman siswa antara siklus I dengan siklus II. Dan membandingkan pemahaman siswa antara kondisi awal dengan siklus II. Pada kondisi awal didapat dari pengamatan perilaku saat kegiatan layanan bimbingan. Pada siklus I diadakan Layanan Bimbingan klasikal dengan tehnik *Game Snowball Throwing* untuk mengungkap permasalahan yang dialami siswa dan membahas solusi secara bersama-sama. Pada siklus II data proses diperoleh dari perubahan hasil refleksi siklus I dan pada siklus ini diberikan Layanan Bimbingan dengan tehnik *Game Snowball Throwing*. Pada siklus III data diperoleh dari perubahan hasil refleksi siklus I dan pada siklus ini diberikan Layanan Bimbingan dengan tehnik *Game Snowball Throwing*.

D. HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling dengan 3 siklus yang masing-masing siklus mengalami empat tahapan yang terdiri dari perencanaan (*Planning*), pelaksanaan tindakan (*Acting*), Pengamatan (*Observing*) dan refleksi (*Reflecting*).

Setting Penelitian

Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling (PTBK) ini mengambil setting di SMA Negeri I Ambarawa, yang terletak di Jalan Yos Sudarso No 46 Telp. (0298) 591462.

Hasil Penelitian Pra-Siklus

Hasil penelitian yang dapat dilaporkan yaitu gambaran pemahaman siswa tentang pergaulan sehat remaja siswa kelas X. MIPA 3 SMA Negeri 1 Ambarawa sebelum diberikan layanan informasi melalui *Game Snowball Throwing*, gambaran pemahaman siswa tentang pergaulan sehat remaja pada siswa kelas X.MIPA 3 SMA Negeri 1 Ambarawa setelah diberikan layanan informasi melalui *Game Snowball Throwing*, dan perbedaan pemahaman tentang Pergaulan sehat Remaja siswa kelas X MIPA 3 SMA Negeri 1 Ambarawa 1 sebelum dan setelah diberikan layanan informasi Pergaulan Sehat.

Pemahaman siswa tentang pergaulan sehat Remaja pada siswa kelas X MIPA 3 SMA Negeri 1 Ambarawa, sebelum dilakukan tindakan 26 siswa atau 81,25% berada pada kategori sedang, sebanyak 6 siswa atau 18,75% berada dalam kategori rendah, sedangkan pada kategori sangat tinggi, tinggi

dan sangat rendah tidak ditemukan sehingga score 0%.

Berdasarkan hasil analisa data pre Test skala pemahaman siswa per indikator, maka dapat disimpulkan bahwa kondisi awal sebelum diberikan perlakuan/tindakan berupa layanan informasi pergaulan sehat remaja melalui Game Snowball Throwing secara umum rata-rata siswa termasuk pada kategori sedang dengan persentase 62,29%. Masing-masing indikator memiliki persentase sebagai berikut: pemahaman kemampuan memahami materi layanan informasi pergaulan sehat remaja memiliki persentase sebesar 64,34% termasuk pada kategori sedang, keaktifan dalam mengikuti kegiatan layanan informasi memiliki persentase sebesar 60,28% termasuk pada kategori sedang, kreativitas dalam mengemukakan ide/gagasan memiliki persentase sebesar 62,93% termasuk pada kategori sedang, antusias dalam mengikuti kegiatan layanan informasi memiliki persentase sebesar 57,71 termasuk kategori sedang, sedangkan kedisiplinan dalam mengikuti layanan informasi memiliki persentase rata-rata 66,21% termasuk pada kategori sedang.

Penelitian ini dalam pelaksanaannya mengikuti alur PTBK yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi serta dapat dijelaskan sebagai berikut: .

1. Perencanaan (*Planning*)

Meliputi pembuatan rencana program layanan dengan mengambil topik Pergaulan Sehat Remaja (Layanan Informasi), waktu pelaksanaan pada bulan April sampai dengan bulan

Agustus 2016 dengan alokasi waktu 2 x 45 menit.

2. Tindakan (*Action*)

Meliputi seluruh kegiatan proses layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan tehnik *Game Snowball Throwing* dalam upaya peningkatan pemahaman pergaulan sehat remaja pada siswa kelas X MIPA 3 SMA Negeri I Ambarawa Tahun Pelajaran 2015 /2016

3. Observasi (*Observing*)

Dilaksanakan bersamaan dengan proses layanan meliputi : pemahaman peserta didik terhadap topik layanan, aktifitas siswa dan hasil layanan.

4. Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi yaitu meliputi kegiatan analisis hasil layanan dan sekaligus menyusun rencana pada siklus selanjutnya.

Gambaran Pemahaman Tentang Pergaulan Sehat Remaja Siswa Kelas X MIPA 3 SMA Negeri 1 Ambarawa Setelah Diberikan Layanan Informasi Melalui *Game Snowball Throwing* (*Post-Test*)

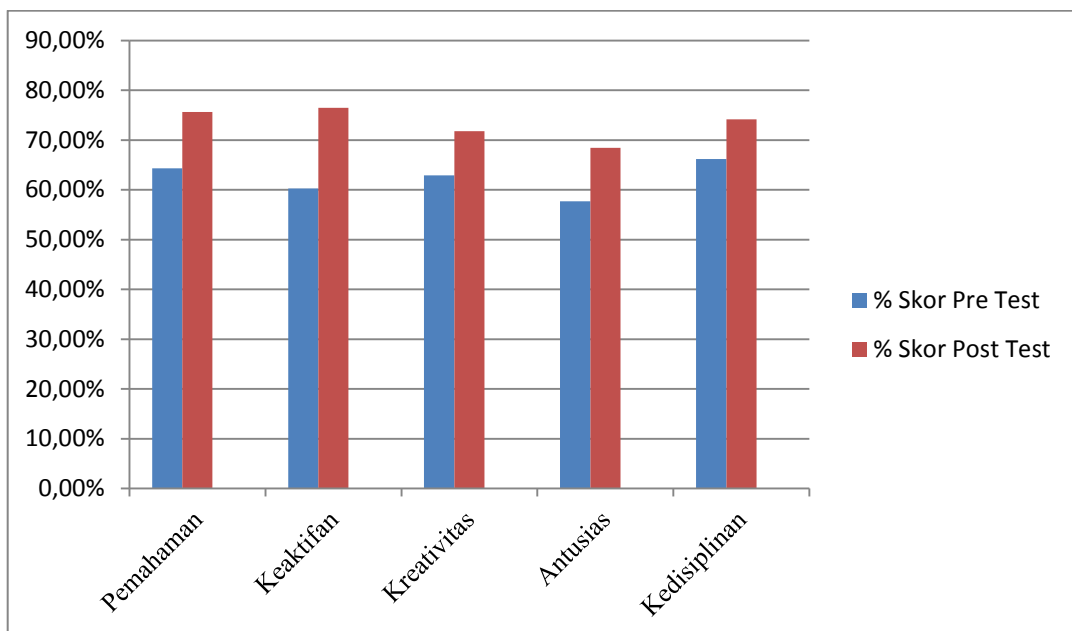
Setelah dilaksanakan layanan informasi pergaulan sehat remaja selama enam kali pertemuan, selanjutnya dilakukan post test (Angket Skala Pemahaman siswa), dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa tentang pergaulan sehat remaja pada siswa kelas X MIPA 3 SMA Negeri 1 Ambarawa, setelah dilakukan tindakan 1 siswa atau 3,125 % berada pada kategori sangat tinggi untuk, dan sebanyak 21 siswa atau 65,625 % siswa berada pada kategori tinggi untuk, sebanyak 10 atau 31, 25%

siswa berada pada kategori sedang sedangkan pemahaman siswa tentang pemahaman sehat remaja pada kategori rendah dan sangat rendah tidak ditemukan.

Setelah dilakukan tindakan berupa layanan informasi pergaulan sehat remaja dengan post test, secara umum siswa termasuk pada **kategori tinggi** dengan persentase rata - rata **71,48%**. Masing-masing indikator memiliki persentase sebagai berikut: **pemahaman** kemampuan memahami materi layanan informasi pergaulan sehat remaja memiliki persentase sebesar **75,62 %** termasuk

pada **kategori tinggi**, **keaktifan** dalam mengikuti kegiatan layanan informasi memiliki persentase sebesar **76,5 %** termasuk pada **kategori tinggi**, **kreativitas** dalam mengemukakan ide/gagasan memiliki persentase sebesar **71,75%** termasuk pada **kategori tinggi**, **antusias** dalam mengikuti kegiatan layanan informasi memiliki persentase sebesar **68,43 %** termasuk **kategori sedang**, sedangkan **kedisiplinan** dalam mengikuti layanan informasi memiliki persentase rata - rata **74,122 %** termasuk pada **kategori tinggi**.

Perbedaan Pemahaman Siswa Tentang Pergaulan Sehat Remaja Kelas XMIPA 3 SMA Negeri 1 Ambarawa Sebelum dan Setelah Diberikan Tindakan Layanan Informasi Pergaulan Sehat Remaja Melalui *Game Snowball Throwing*



Grafik 1: Grafik Peningkatan Pemahaman Siswa Tentang Pergaulan Sehat Remaja Melalui *Game Snoball Throwing* Sebelum dan Setelah Memperoleh Tindakan

Berdasarkan Grafik di atas dapat diketahui dari 32 siswa tersebut secara umum mengalami peningkatan pemahaman tentang Pergaulan Sehat Remaja. Dari perhitungan persentase rata-rata pemahaman siswa tentang Pergaulan sehat remaja sebelum mendapatkan tindakan adalah **62,29 %** dan termasuk kategori sedang. Namun, setelah mendapatkan tindakan persentase rata-rata tersebut mengalami peningkatan sebesar **10,99 %** menjadi **71,48 %** dan termasuk **kategori tinggi**.

Siklus 1

Dalam hal penerapan *Game Snowball Throwing* ini, terasa kurang efektif karena belum semua siswa ikut berpartisipasi melaksanakan tugasnya (masih ada beberapa anak yang tidak mau beranjak dari tempat duduk , sedangkan teman yang lainnya begitu antusias saling berebut

ingin melempar pertanyaan/Bola pertanyaan ke teman yang lain, Beberapa siswa belum sportif/ masih menukar bola kertas pertanyaan milik teman lain dan juga ada yang malah disembunyikan di kantong celana) banyaknya siswa yang masih belum dapat giliran untuk bisa dapat tampil memberikan jawaban sesuai pertanyaan yang sudah diperoleh saat saling lempar bola kertas yang berisi satu pertanyaan, waktu yang tersedia sangat terbatas, sedangkan peneliti harus menyelesaikan pemahaman beberapa informasi . Maka berdasarkan pengalaman ini, untuk siklus berikutnya yaitu dengan pembatasan materi layanan informasi yang disampaikan, metode layanan dikembangkan sesuai kebutuhan kelas dan perlu pemahaman kepada siswa akan adanya sportifitas dalam bermain/tidak boleh curang.

Hasil Pengamatan/Observasi pada Siklus 1

NO	ASPEK YANG DIAMATI	JUMLAH PENCAPAIAN	PROSENTASE KEBEHASILAN
1	Pemahaman	24 siswa	75 %
2	Keaktifan	26 siswa	81 %
3	Kreativitas	26 siswa	81 %
4	Antusias	28 siswa	87 %
5	Kedisiplinan	25 siswa	78 %

Siklus 2

Untuk pertemuan ini melanjutkan rencana program layanan pada pertemuan ke 3 pada siklus 1 (pertemuan 1, 2 dan 3) tetapi sudah ada perbaikan rencana program layanan sebagai hasil refleksi pada siklus 1 (pertemuan 1, 2 dan 3), pada pertemuan keempat

siklus 2 ini peneliti melanjutkan layanan informasi dengan konsep *Game Snowball Throwing* dengan melibatkan kelompok dalam kegiatan *Game Snowball Throwing* lanjutan pada siklus 1 (pertemuan 1, 2 dan 3) sudah ada pembatasan materi layanan informasi, guru BK/konselor/peneliti mengobservasi

siswa terhadap proses layanan, observasi yang meliputi pemahaman / siswa terhadap informasi yang disampaikan, keaktifan, kreativitas, antusias dan kedisiplinan siswa dalam mengikuti kegiatan layanan, baik aktif bertanya melalui lembar kerja dan memberikan jawaban berdasarkan pertanyaan yang diperolehnya saat lempar bola kertas juga sudah nampak adanya sikap disiplin (sportif), siswa tidak lagi saling menghindari dari lemparan bola pertanyaan dari temannya. dan tampak ada peningkatan tingkat pemahaman siswa akan materi layanan yang disampaikan dalam mengikuti layanan pada pertemuan keempat ini.

Untuk pertemuan yang kelima merupakan lanjutan rencana program layanan perbaikan pada hasil refleksi pertemuan ke 4, pada pertemuan ke 5 ini peneliti melanjutkan layanan informasi dengan *Game Snowball Throwing* dengan melibatkan seluruh siswa yang terbagi menjadi 4 kelompok dalam satu kelasnya lanjutan pada pertemuan ke 4 dengan lebih fokus pada tampilan pemahaman, keaktifan dan antusias siswa peran dalam mengikuti layanan, guru Bk/konselor/peneliti tetap

melaksanakan pengamatan pada proses layanan, observasi yang meliputi pemahaman siswa terhadap materi layanan, keaktifan siswa, kreativitas siswa, antusias dan kedisiplinan siswa dalam mengikuti kegiatan layanan, baik aktif membuat pertanyaan, dan menjawab pertanyaan, yang diperolehnya melalui kegiatan lempar bola kertas/ *Snowball Throwing*, antusias dan kedisiplinan semakin nampak ada perubahan/peningkatan pemahaman siswa dalam mengikuti layanan yang signifikan.

Dalam proses layanan pada siklus ke 2 ini (pertemuan ke 4 dan 5), belajar dari pengalaman refleksi pada pertama siklus 1 (pertemuan ke 1, 2 dan 3), maka layanan kali ini diperbaiki dengan penerapan layanan informasi dengan *Game Snowball Throwing*. Pemberian layanan selanjutnya, dengan menggunakan tambahan penekanan pemahaman kepada siswa tentang perlunya sportivitas/ kedisiplinan, perhatian khusus kepada siswa yang terlihat belum berpartisipasi ikut aktif (Diam di tempat duduk), dalam mengikuti kegiatan layanan informasi dengan *Game Snowball Throwing*.

Hasil Pengamatan/Observasi pada Siklus 2

NO	ASPEK YANG DIAMATI	JUMLAH PENCAPAIAN	PROSENTASE KEBERHASILAN
1	Pemahaman	29 siswa	90 %
2	Keaktifan	30 siswa	93%
3	Kreativitas	31 siswa	96 %

NO	ASPEK YANG DIAMATI	JUMLAH PENCAPAIAN	PROSENTASE KEBERHASILAN
4	Antusias	28 siswa	87 %
5	Kedisiplinan	30 siswa	93 %

Interpretasi :

Dalam penyampaian layanan informasi dengan penekanan tentang sportivitas/ kedisiplinan dalam bermain *Snowball Throwing*, ternyata Siswa lebih antusias dan aktif serta dapat lebih mudah memahami tentang informasi layanan yang disampaikan. Proses layanan bisa dikatakan lebih maksimal dari pada siklus 1, dapat dikatakan sudah lebih baik ada peningkatan yang signifikan. Namun karena untuk penyempurnaan hasil penelitian, maka perlu dilakukan siklus 3 sebagai pemantapan dan penyempurnaan hasil penelitian pada siklus 2.

Untuk pertemuan yang ke 6 ini melanjutkan rencana program layanan pada pertemuan ke 5 tetapi sudah ada perbaikan rencana *program* layanan, pada pertemuan ke 5 ini peneliti melanjutkan layanan informasi lebih menekankan aspek sportivitas/kedisiplinan serta kesungguhan, keberanian mengemukakan ide dalam mengikuti kegiatan layanan

informasi dengan *Game Snowball Throwing* lanjutan pada siklus 2, peneliti melakukan *post test* (Angket Skala Pemahaman Siswa) yg ke dua dan mengobservasi siswa terhadap proses layanan, observasi yang meliputi pemahaman siswa terhadap layanan yang disampaikan, keaktifan, kreativitas, antusias dan kedisiplinan siswa dalam mengikuti kegiatan layanan, baik aktif bertanya atau menjawab pertanyaan peneliti maupun sesama teman, yang menunjukkan tampak ada peningkatan lagi yang signifikan dari tingkat pemahaman siswa dalam mengikuti layanan pada pertemuan ke 6 ini.

Dalam proses layanan pada siklus 3 ini hampir sama dengan siklus 2 yang tetap menggunakan metode yang sama karena ternyata lebih efektif dan lebih mengena bagi siswa. Layanan informasi kali ini melanjutkan informasi berikutnya yang masih melibatkan siswa dalam *Game Snowball Throwing* dengan harapan bisa berjalan maksimal sesuai dengan tujuan

Hasil Pengamatan/Observasi pada Siklus 3

NO	ASPEK YANG DIAMATI	JUMLAH PENCAPAIAN	PROSENTASE KEBERHASILAN
1	Pemahaman	32 siswa	100 %
2	Keaktifan	31 siswa	96 %

3	Kreativitas	31 siswa	96 %
4	Antusias	30 siswa	93 %
5	Kedisiplinan	31 siswa	96 %

E. PEMBAHASAN

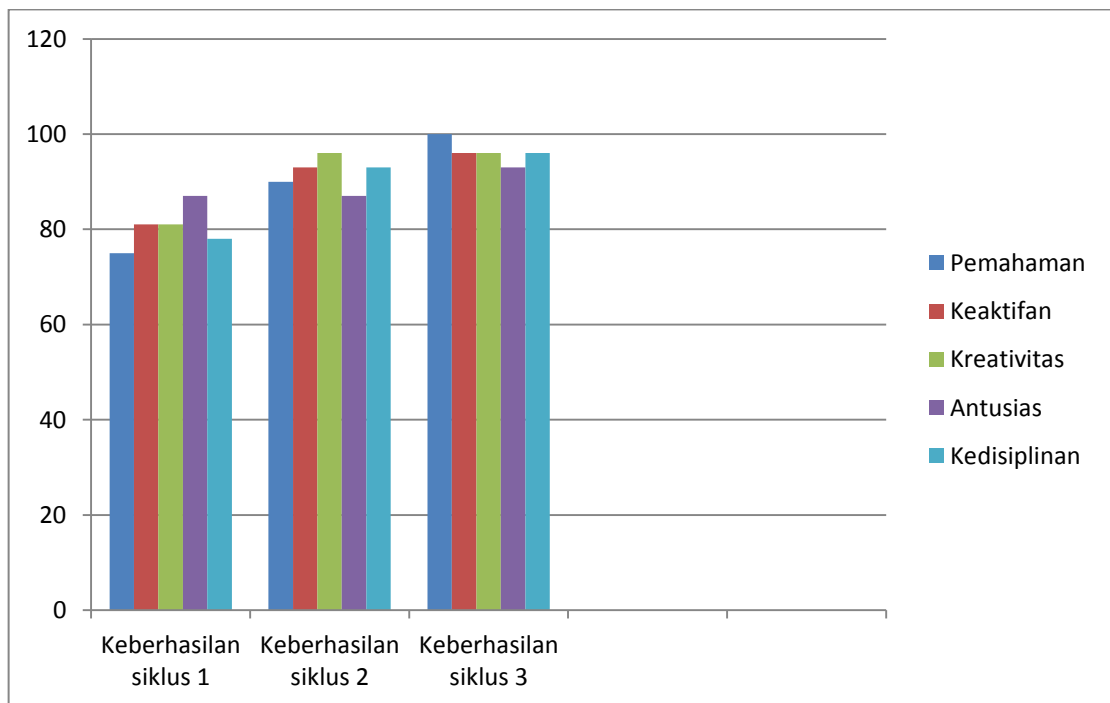
Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menguasai layanan informasi dengan *Game Snowball Throwing* bagi siswa kelas X.MIPA 3 SMA Negeri 1 Ambarawa tahun pelajaran 2015/2016 adalah baik berada pada kategori tinggi. Secara keseluruhan hasilnya menunjukkan adanya peningkatan, baik pemahaman materi layanan informasi, keaktifan, kreativitas, antusias siswa dan kedisiplinan siswa dalam membuat pertanyaan yang terkait dengan

materi layanan dan menjawab pertanyaan/ penyampaian ide atau gagasan siswa, dalam *Game Snowball Throwing*. Jadi kesimpulannya, Semakin memahami informasi yang disampaikan, keaktifan, kreativitas, antusias dan kedisiplinan siswa dalam membuat pertanyaan dan menjawab pertanyaan/ mengemukakan ide atau gagasan tentang pendapat siswa, kerjasama siswa dalam *game Snowball Throwing*, maka semakin tinggi hasil pemahaman siswa dalam mengikuti layanan.

Rekapitulasi Hasil Penelitian

NO	SIKLUS	ASPEK YANG DI OBSERVASI	JML SISWA BERHASIL DARI 32 SISWA	PROSENTASE KEBERHASILAN %
1	1	Pemahaman	24 siswa	75 %
		Keaktifan	26 siswa	81 %
		Kreativitas	26 siswa	81 %
		Antusias	28 siswa	87 %
		Kedisiplinan	25 siswa	78 %
2	2	Pemahaman	29 siswa	90 %
		Keaktifan	30 siswa	93 %
		Kreativitas	31 siswa	96 %
		Antusias	28 siswa	87 %
		Kedisiplinan	30 siswa	93 %

NO	SIKLUS	ASPEK YANG DI OBSERVASI	JML SISWA BERHASIL DARI 32 SISWA	PROSENTASE KEBERHASILAN %
3	3	Pemahaman	32 siswa	100 %
		Keaktifan	31 siswa	96 %
		Kreativitas	31 siswa	96 %
		Antusias	30 siswa	93 %
		Kedisiplinan	31 siswa	96 %



Grafik 2: Hasil Penelitian

F. PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan mengenai rumusan masalah, hipotesis dan hasil penelitian, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

bahwa penggunaan teknik *Game Snowball Throwing* dapat meningkatkan pemahaman siswa

dalam mengikuti kegiatan layanan informasi pergaulan sehat remaja. Peningkatan pemahaman siswa dalam mengikuti layanan informasi tersebut tersebut diawali dengan lebih meningkatnya antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan layanan bimbingan, keberanian bertanya dan menjawab pertanyaan, keberanian mengemukakan ide /gagasan Dengan

antusias yang tinggi peserta didik akan lebih konsentrasi dan serius/disipin dalam mengikuti kegiatan layanan informasi. Antusias dan konsentrasi merupakan modal bagi peserta didik untuk lebih termotivasi / semangat dalam mengikuti kegiatan layanan informasi bimbingan klasikal dengan teknik *Game Snowball Throwing*. Akhirnya, dengan keaktifan, kreativitas, konsentrasi dan antusias yang tinggi maka dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam mengikuti kegiatan layanan bimbingan klasikal.

Setelah kegiatan layanan bimbingan klasikal dilaksanakan dengan menggunakan teknik *Game Snowball Throwing* bukan lagi satu kesulitan bagi pembimbing, maka kekhawatiran terhadap rendahnya pemahaman dalam memahami informasi siswa dalam mengikuti kegiatan layanan bimbingan klasikal tidak perlu lagi terjadi. Berkaitan dengan hal tersebut, maka penulis dapat menyarankan pada para teman sejawat agar mulai mencoba dan menerapkan teknik *Game Snowball Throwing* untuk kegiatan layanan bimbingan klasikal di kelas. Namun, memang tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan teknik *Game Snowball Throwing* ini memang ada kelemahannya. Seorang pembimbing harus menyiapkan dengan matang tentang segala hal yang berkaitan dengan kegiatan *Game Snowball Throwing* disertai adanya suatu ketrampilan dalam menggunakan tehnik *Game Snowball Throwing*.

Saran-saran

1. Bagi guru BK SMA Negeri 1 Ambarawa, agar lebih mengintensifkan layanan informasi kepada siswa sebagai strategi

alternatif untuk membantu siswa dalam memahami permasalahan yang berkaitan dengan pergaulan yang sehat bagi seorang remaja.

2. Untuk siswa diharapkan setelah mengikuti layanan informasi pergaulan sehat remaja dapat lebih memahami dampak positif maupun negatif dari adanya pemahaman tentang pergaulan yang sehat bagi seorang remaja, serta dapat memanfaatkan media teknologi informasi yang dapat membantu dalam memahami arti dari pergaulan yang sehat bagi seorang remaja.
3. Metode atau kreatifias peneliti dalam mengemas layanan yang di berikan, dalam ini mekanisme *Game Snowball Throwing* sudah berhasil menunjukkan peningkatan pemahaman siswa, penelitian bisa menjadi sempurna dan layanan Informasi tersebut akan lebih berhasil apabila dengan menambahkan *Game Snowball Throwing*.

G. DAFTAR RUJUKAN

- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta. Balai Pustaka.
- Kisworo, 2008. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Permendiknas Undang-Undang Sistem Pendidikan No. 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas
- Purwoko, Budi. 2008. *Organisasi dan Managemen Bimbingan Konseling*. Surabaya: Unesa University Press.
- Prayitno, 2004. *Dasar-dasar Bimbingan Dan Konseling*. Jakarta: PT. ASDI Mahasatya.
- <http://romantisnyaremajaku.blogspot.com/2009/02pergaulan-remaja-masa-kini.html>

- Sugiyono, Suharso. 2008. *Penyusunan Program Bimbingan Konseling Di Sekolah. Bahan Pendidikan Dan Pelatihan Guru (PLL.PG) Guru Pembimbing*, Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Suharso, Awalya. 2008. *Spektrum Pelayanan Bimbingan Dan Konseling. Bahan Pendidikan dan Pelatihan Guru (PLPG) Guru Pembimbing*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Sukirman, Anwar. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Pembimbing*. Yogyakarta: Paramita Publishing.
- Suprijono, A. 2015. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset
- Sutoyo, A. 2014. *Pemahaman Individu : Observasi, Checklist, Kuisisioner, dan Sosiometri*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Tajdri, I. 2010. *Penelitian Tindakan Bimbingan Dan Konseling*. Semarang: Widya Karya
- Tohirin. 2007. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah*, Pekanbaru. PT Raja Gafindo Persada
- Wardani, 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: UPBB