



BIMBINGAN KELOMPOK BERBASIS PERMAINAN DENGAN MEDIA KARTU YES OR NO UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

GAME-BASED GROUP GUIDANCE WITH YES OR NO CARD MEDIA TO INCREASE STUDENT MOTIVATION TO LEARN

Alisia Nurul Aini Wijanarko^{1*}, Denok Setiawati², Indah Ayu Mardiningsih³

^{1,2}Bimbingan dan Konseling PPG Prajabatan G1 2024, UNESA

³Bimbingan dan Konseling, SMPN 1 Taman

Email : alisia.nurul61@gmail.com^{1*}, denoksetiawati@unesa.ac.id², indahayumardiningsih@gmail.com³

Article Info

Article history :

Received : 15-09-2024

Revised : 17-09-2024

Accepted : 20-09-2024

Published: 23-09-2024

Abstract

This research is an action research of counseling guidance to increase students' learning motivation with yes or no card games in group guidance services. The subjects of this study were 4 students of class VII SMP Negeri 1 Taman in the 2024/2025 academic year. The results showed that in cycle I the initial percentage value of 55.83% rose to 61.83%. Then in the second cycle it rose to 70.99%. The increase in scores that occurred in cycles I and II indicated that the Yes Or No card game was effective in increasing student learning motivation carried out by providing group guidance services.

Keywords : *Learning motivation, group counseling, teaching strategy*

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan bimbingan konseling untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan permainan kartu *yes or no* dalam layanan bimbingan kelompok. Subjek penelitian ini adalah 4 siswa kelas VII SMP Negeri 1 Taman tahun pelajaran 2024/2025. Hasil penelitian menunjukkan pada siklus I nilai prosentase awal 55,83% naik menjadi 61,83%. Kemudian pada siklus ke II naik menjadi 70,99%. Peningkatan nilai yang terjadi di siklus I dan II mengindikasikan bahwa permainan kartu Yes Or No efektif meningkatkan motivasi belajar siswa yang dilaksanakan dengan memberikan layanan bimbingan kelompok.

Kata Kunci : *Motivasi belajar, bimbingan kelompok, strategi layanan.*

PENDAHULUAN

Kualitas negara berkaitan erat dengan aspek pendidikan. Aspeknya adalah pendidik dan peserta didik. Pendidikan adalah peristiwa utama untuk membentuk generasi yang unggul, baik menuju perkembangan peserta didik secara optimal fisik, mental, dan sosial, agar menjadi penentu wajah bangsa. Menurut Pasal 19 Ayat 1 Permendiknas merekalah sebagai pembelajaran di sekolah dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang, menyediakan ruang cukup bagi kreativitas, prakarsa, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik dan psikis siswa. Pendidikan dibentuk dalam ataupun luar sekolah.

Atkinson (dalam Abdurahman, 2009: 13) berpendapat bahwa motif adalah disposisi yang kuat untuk mencapai tujuan tertentu, yang bisa berupa prestasi, afiliasi, atau kekuasaan. Motivasi



adalah kondisi seseorang yang semangat ketika suatu stimulus terhubung dengan harapan yang relevan, contohnya ketika tindakan tertentu dapat membantu menuju arah yang diinginkan. Motivasi juga dapat dipahami sebagai hasrat yang mendorongnya untuk beraksi. George R. Terry, Ph.D (dalam Moekijat, 2002: 05) mendefinisikan motivasi sebagai dorongan untuk bertindak. Harold Koontz et al (dalam Moekijat, 2002: 05) menjelaskan motivasi sebagai stimulasi untuk mendaki puncak tujuan tertentu.

Hamzah B. Uno (2006: 23) mengungkapkan bahwa motivasi dan belajar saling berhubungan. Belajar dapat diartikan sebagai perubahan perilaku yang relatif permanen, yang kemungkinan terjadi sebab praktik atau penguatan yang diarahkan untuk mengarah ke arah tertentu. Motivasi belajar dapat berasal dari faktor intrinsik, seperti keinginan untuk berhasil, kebutuhan untuk berproses, dan harapan terhadap cita-cita. Sementara itu, faktor ekstrinsik mencakup penghargaan, lingkungan belajar yang mendukung, serta kegiatan belajar yang menarik. Motivasi itu sendiri adalah dorongan yang mendorong individu untuk meraih apa yang diinginkan. Ini merupakan proses yang mendorong perilaku untuk mencapai informasi tertentu.

Bertentangan dengan kenyataan di lapangan, siswa merasa susah mengikuti pelajaran. Di SMP Negeri 1 Taman, tempat dilaksanakannya PPL, hal ini sangat jelas. Hasil pemantauan awal dan observasi menunjukkan bahwa siswa kerap bosan dan susah paham dengan apa yang dijelaskan oleh guru, serta kurang mampu menjawab pertanyaan guru. Kesulitan adalah permasalahan *urgent* yang harus diperhatikan para pendidik, karena tantangan belajar ini dapat berdampak negatif pada siswa dan lingkungan sekitar mereka. Dalam konteks ini, terdapat beberapa teknik dalam Bimbingan dan Konseling yang bisa diimplementasikan, akan tetapi peneliti tertarik menggunakan permainan yang dikemas dalam layanan bimbingan kelompok. Menurut Winkel (2006: 565), bimbingan kelompok adalah modalitas untuk mendukung tumbuh kembang siswa, dan dapat memberikan manfaat melalui apa yang telah mereka pelajari.

Menurut Prayitno (2004: 3), bimbingan kelompok adalah aktivitas yang dilaksanakan oleh beberapa anggota kelompok, di mana anggota saling berkomunikasi, bebas mengemukakan pendapat, serta memberikan saran, sehingga semua pembicaraan bermanfaat bagi diri mereka dan anggota yang lain. Sukardi (dalam Rai Indrayasa, 2012: 12) menjelaskan bahwa layanan bimbingan kelompok memungkinkan sekelompok siswa untuk bersama-sama mendapatkan informasi dari berbagai sumber dan media. Bimbingan kelompok merupakan bantuan yang diberikan dalam konteks kelompok, dapat berupa penyampaian informasi atau diskusi tentang masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi, dan sosial (Juntika, 2017). Tujuan bimbingan kelompok adalah mereduksi indikasi masalah-masalah yang terjadi pada lingkungan siswa dan membantu menampakkan potensi diri mereka. Siswa membahas masalah yang umum mereka hadapi, sehingga dianggap efektif di sekolah. Mereka mungkin merasa lebih nyaman dan diterima, yang dapat meningkatkan motivasi belajar, serta dapat kreatifitas untuk mengatur, berkomunikasi, mengendalikan emosi, dan memecahkan masalah yang mengganggu mereka.

Melalui layanan bimbingan kelompok, siswa akan bisa mengatasi masalah dan mendapatkan solusi setelah mendengarkan aspirasi dari anggota lainnya, serta memperluas pengertian yang lebih baik soal cara menempatkan diri dengan materi yang diajarkan di kelas (Sudarti, 2018). Bimbingan kelompok pada umumnya memiliki tujuan mengembangkan kemampuan bersosialisasi, terutama



dalam hal komunikasi peserta. Lebih spesifik, layanan ini bertujuan untuk mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan, dan sikap yang mendukung perilaku yang lebih efektif, yaitu meningkatkan kemampuan berkomunikasi baik verbal maupun nonverbal siswa (Jahju Hartini, 2022).

Layanan bimbingan kelompok dilaksanakan melalui lima tahap kegiatan: 1) Tahap pembentukan, yaitu membentuk kelompok dengan landasan yang sama. 2) Tahap peralihan, yaitu masa awal kelompok untuk sama-sama fokus pada landasan bersama. 3) Tahap kegiatan, yaitu masa membahas perbincangan. 4) Tahap penyimpulan, di mana kelompok mengevaluasi apa yang telah dilakukan dan dicapai, dengan peserta diminta untuk merefleksikan kegiatan yang telah dilaksanakan. 5) Tahap penutup, yaitu tahap akhir saat anggota bersepakat untuk pertemuan berikutnya (Prayitno, 2012).

Tujuan khusus dari bimbingan kelompok, menurut Prayitno (2004: 3), adalah untuk memfasilitasi pengembangan emosi, pemikiran, persepsi, wawasan, dan sikap melalui dinamika kelompok yang intens. Melalui bimbingan kelompok, siswa dapat memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang berkaitan dengan keterampilan komunikasi interpersonal. Salah satu teknik yang efektif adalah penggunaan permainan, yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi dalam sesi bimbingan kelompok.

Suwarjo (2010: 57) menjelaskan bahwa kegiatan bermain dalam konteks bimbingan kelompok membantu siswa belajar banyak hal, termasuk kemampuan berkomunikasi. Dengan terlibat dalam permainan, siswa secara tidak langsung meningkatkan keterampilan komunikasi mereka, dan proses ini terjadi tanpa beban, karena mereka merasa senang dan terhibur saat bermain.

Permainan merupakan teknik yang efektif untuk mengembangkan keterampilan sosial dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Suasana yang santai dan menyenangkan yang tercipta saat bermain memudahkan siswa berinteraksi dan membahas suatu topik, serta menekankan karakter mereka (Agus, 2011). Beberapa sebab penggunaan teknik bermain untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam penelitian ini adalah: (1) kegiatan bermain mendorong partisipasi aktif dari siswa dalam aktivitas yang diatur oleh pembimbing, (2) permainan merupakan pengalaman langsung yang berkaitan dengan perilaku yang sedang dipelajari, dan (3) kegiatan pembelajaran dengan permainan memunculkan kreatifitas siswa (Piaget et al., dalam Johnson et al., 2015). Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas bimbingan kelompok berbasis permainan dengan media kartu Yes or No dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan metode penelitian tindakan bimbingan dan konseling. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari enam langkah: identifikasi, diagnosis, prognosis, konseling atau intervensi, evaluasi, dan refleksi, yang dilakukan secara berulang. Penelitian ini dilakukan di kelas VII SMP Negeri 1 Taman pada tahun ajaran 2024/2025. Pemilihan subjek didasarkan pada pengamatan yang menunjukkan bahwa banyak siswa tampak tidak aktif dan merasa jenuh. Selain itu, siswa cenderung kesulitan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Hasil wawancara dengan beberapa siswa mengungkapkan bahwa masalah finansial berkontribusi pada kurangnya semangat mereka untuk



bersekolah, serta pengaruh buruk terhadap prestasi akademik. Dengan menggunakan kuesioner tentang motivasi belajar, peneliti menemukan bahwa siswa memiliki motivasi yang rendah, diakibatkan oleh kesulitan belajar. Kuesioner tersebut berisi daftar pertanyaan yang harus dijawab secara tertulis oleh siswa. Tujuan dari kuesioner ini adalah untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah intervensi dilakukan. Data yang diperoleh dikumpulkan dalam skala interval untuk menganalisis variabel motivasi belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HasiI Penelitian

Data dikumpulkan melalui angket mengenai motivasi belajar. Hasil dari siklus I menunjukkan bahwa empat siswa memiliki motivasi belajar yang rendah, dengan rata-rata persentase sebesar 55,83%. Keempat siswa ini tidak mencapai nilai ketuntasan minimal, yaitu di atas 65%, sehingga perlu dilanjutkan ke siklus II. Setelah tindakan di siklus II diterapkan, seluruh siswa yang mendapatkan layanan berhasil mencapai kriteria ketuntasan di atas 65%. Pada siklus I, rata-rata persentase awal sebesar 55,83% meningkat menjadi 61,83%, dengan persentase peningkatan sebesar 2,4%. Hasilnya dapat dilihat pada Tabel 1 berikut Ini :

Tabel 1. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Siklus I

No.	Nama	Pengamatan				Persentase Peningkatan	Keterangan
		Awal		Siklus I			
		Nilai	%	Nilai	%		
1	XA	83	55,33	87	58	2,67	Naik
2	XB	84	56	89	59,33	3,33	Naik
3	XC	86	57,33	98	65,33	8	Naik
4	XD	82	54,66	97	64,66	10	Naik
Rata-rata		83,75	55,83	92,75	61,83	2,4	

Sumber : Diolah peneliti, 2024.

Hasil evaluasi menunjukkan meningkatnya kemauan belajar siswa. Prosentase peningkatan berkisar 2,67% hingga 10%, nilai rata-rata mencapai 2,4%. Sementara itu, pada siklus II, motivasi belajar siswa meningkat dari 61,83% menjadi 70,99%, dengan persentase peningkatan sebesar 9,24%. Peningkatan motivasi belajar siswa yang mengalami kesulitan belajar dapat dilihat pada tabel 2 berikut :



Tabel 2. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Setelah diberikan Layanan Bimbingan Kelompok Siklus II

No.	Nama	Pengamatan						Persentase Peningkatan	Keterangan
		Awal		Siklus I		Siklus II			
		Nilai	%	Nilai	%	Nilai	%		
1	XA	83	55,33	87	58	101	67,33	9,33	Naik
2	XB	84	56	89	59,33	104	69,33	10	Naik
3	XC	86	57,33	98	65,33	108	72	6,67	Naik
4	XD	82	54,66	97	64,66	113	75,33	10,97	Naik
Rata-rata		83,75	55,83	92,75	61,83	106,2	70,99	9,24	
						5			

Sumber : Diolah peneliti, 2024.

Dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa mengalami kenaikan setelah adanya pemberian perlakuan dengan permainan dalam bimbingan kelompok. Semua anggota kelompok berhasil mendapatkan nilai diatas 65%. Data ini mengindikasikan bahwa layanan yang diberikan terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebagaimana diketahui, motivasi belajar adalah stimulus yang mendorong individu untuk beraksi demi mencapai keberhasilan yang menggembirakan. Dengan pemberiaan layanan yang tepat, hasilnya dapat terlihat dengan cepat. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar pada semua subjek penelitian (empat siswa) yang berlangsung hingga siklus II. Ini menunjukkan bahwa penerapan layanan bimbingan kelompok secara efektif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang mengalami kesulitan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan sebelumnya, mengindikasikan bahwa permainan kartu *Yes or No* yang diberikan dalam layanan bimbingan kelompok efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada siklus I, siswa mendapatkan pemahaman, meskipun belum ada yang mencapai kriteria ketuntasan di atas 65%. Namun, terjadi peningkatan nilai dari 55,83% menjadi 61,83% berkat interaksi selama sesi bimbingan. Karena hasilnya masih di bawah batas minimal yang diharapkan, penelitian diteruskan ke tahap kedua. Pada siklus II, motivasi belajar naik lagi menjadi 70,99%, yang disebabkan oleh fokus peneliti pada landasan motivasi belajar, sehingga siswa dapat lebih memahami pentingnya motivasi melalui layanan tersebut.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Angreni, N. M. R., Suastini, N. W., & Subagia, I. P. A. (2024). Esensi Pendidikan Inspiratif Esensi Pendidikan Inspiratif. *Esensi Pendidikan Inspiratif*, 6(1), 205–226.
- Abdurahman, akhi. 2009. *Cara Praktis Mengatasi Perkembangan Anak*. Bandung: Three Publishing
- Anderson, L.W., & Krathwohl, D.R. (2001). *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen: Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom*. Diterjemahkan oleh Agung Prihantoro. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bandura, A. (1997). *Self-Efficacy: The Exercise of Control*. New York: Freeman.
- Hamalik, Oemar. 2005. *Metoda Belajar dan Kesulitan-kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsito
- Hamzah B.Uno. 2006. *Teori Motivasi dan Pengukurannya (Analisis di bidang pendidikan)*. Jakarta : Bumi Aksara
- Jahju Hartini. (2022). *Bimbingan Kelompok*. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*.
- Juntika, N. (2017). *Strategi Layanan Bimbingan & Konseling*. PT Refika Aditama.
- Moekijat. 2002. *Dasar-dasar Motivasi*. Bandung : Pionir Jaya
- Mulyono Abdurrahman. 2012. *Anak Berkesulitan Belajar (teori, diagnosis, dan remediasinya)*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Prayitno. 2004. *Layanan Bimbinagn Kelompok Kon-seling Kelompok*. Padang : Universitas Negeri Padang.
- Ryan, R.M., & Deci, E.L. (2000). Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being. *American Psychologist*, 55(1), 68-78. doi:10.1037/0003-066X.55.1.68
- Santoso, S. (2012). *Jual Dinamika Kelompok*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Schunk, D.H., Pintrich, P.R., & Meece, J.L. (2008). *Motivation in Education: Theory, Research, and Applications (3rd ed.)*. Upper Saddle River, NJ: Pearson Education.
- Sudarti, K. (2018). Peningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Bimbingan Kelompok. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 1(1). <https://doi.org/10.24176/jpp.v1i1.2483>
- Suwarjo, dan Imania E. 2010. *Permainan (Games) dalam Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Paramita