

PENERAPAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 KUTA UTARA TAHUN 2024

Games To Increase The Learning Motivation Of Class X Students Of SMA Negeri 1 Kuta Utara
In 2024

Krisna Dewi^{a,*}, Rajeg Mulyawan^{b,*}, Mahaardhika^{c,*}

^a Prodi BK Universitas PGRI Mahadewa Indonesia
Jalan Seroja-Tonja Denpasar Utara, Bali

*E_mail: (krindewi1@gmail.com, rajegmulyawan@gmail.com, kahndramaha71@gmail.com)

Abstract

The main aim of this research is to increase the learning motivation of class X students at SMA Negeri 1 North Kuta in 2024 through group guidance techniques using game techniques. The approach technique used in this research is the counseling guidance action research (PTBK) approach. The subjects of this research are: 6 students in class Based on the evaluation results in the first cycle, it can be concluded that the six students still have low learning motivation. As for the improvement in cycle I, if seen from the scores, the initial data on student learning motivation was in the low category with an average score percentage of 47.33%, to 57.33% with an average increase of 21.14%. Seeing that the results obtained have not reached the maximum, so researchers need to provide action in cycle II. Furthermore, in cycle II there was an average increase as a group of 36.49% with an achievement percentage of 78% in the high category. Seeing the increase that has occurred, it can be concluded that the application of group guidance using game techniques can increase the learning motivation of class X 1 students at SMA Negeri 1 North Kuta in 2024

Keywords: *Group Guidance, Playing Techniques, Learning Motivation*

Abstrak

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Kuta Utara tahun 2024 melalui Teknik Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan. Teknik pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian tindakan bimbingan konseling (PTBK). Subjek penelitian ini adalah: siswa kelas X 1 SMA Negeri 1 Kuta Utara tahun 2024 yang berjumlah 6 orang terdiri dari 3 laki-laki dan 3 perempuan, ke 6 siswa ini akan diberikan bimbingan kelompok dengan teknik permainan. Berdasarkan hasil evaluasi pada siklus pertama maka dapat disimpulkan bahwa keenam siswa masih memiliki motivasi belajar yang rendah. Adapun peningkatan pada siklus I jika dilihat dari skor yaitu data awal motivasi belajar siswa berada pada kategori rendah dengan presentase skor rata – rata sebesar **47,33%**, menjadi **57,33%** dengan rata – rata peningkatan sebesar **21,14%**. Melihat hasil yang diperoleh belum mencai maksimal, sehingga peneliti perlu untuk memberikan tindakan siklus II. Selanjutnya pada siklus II mengalami rata-rata peningkatan secara kelompok sebesar **36,49%** dengan presentase pencaian sebesar **78%** dengan kategori tinggi. Melihat peningkatan yang terjadi, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan bimbingan kelompok dengan teknik permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X 1 SMA Negeri 1 Kuta Utara Tahun 2024

Kata Kunci : *Bimbingan Kelompok, Teknik Bermain, Motivasi Belajar*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi bagi kemajuan suatu bangsa. Dalam konteks ini, motivasi belajar menjadi salah satu elemen kunci yang mendukung proses pembelajaran yang efektif dan berkelanjutan Nurnaningsih, A., dkk (2023). Motivasi belajar mencakup dorongan internal yang mendorong individu untuk belajar, berpartisipasi, dan mencapai tujuan pembelajaran. Sebagai salah satu institusi pendidikan tinggi, motivasi belajar siswa kelas X merupakan fokus perhatian utama. Motivasi belajar siswa kelas X merupakan faktor penting yang memengaruhi prestasi akademis, keterlibatan dalam kegiatan ekstrakurikuler, dan perkembangan pribadi siswa. Tingkat motivasi belajar yang tinggi dikaitkan dengan hasil belajar yang lebih baik, peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta minat yang lebih besar terhadap bidang studi yang dipelajari. Namun, tantangan dalam menjaga dan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X di SMA Negeri 1 Kuta Utara tidak dapat diabaikan. Faktor-faktor seperti tekanan akademik yang tinggi, perubahan hormon pada masa remaja, serta penyesuaian terhadap lingkungan sekolah yang baru dapat menjadi penghalang potensial dalam proses pembelajaran. Salah satu pendekatan yang menjanjikan adalah penerapan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik permainan. Strategi ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendukung, sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih baik. Alas an mendasar pentingnya penelitian ini dilakukan yaitu selain penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok dapat membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan pengetahuan tersebut dengan mengevaluasi efektivitas penerapan bimbingan kelompok dengan teknik permainan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Kuta Utara tahun 2024. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di tingkat SMA

B. KAJIAN TEORI

Prayitno (1995: 61) menyatakan bahwa bimbingan kelompok adalah memanfaatkan dinamika untuk mencapai tujuan-tujuan bimbingan dan konseling, bimbingan kelompok lebih merencanakan suatu upaya bimbingan kepada individu melalui kelompok. Prayitno lebih menekankan dinamika kelompok sebagai wahana mencapai tujuan kegiatan bimbingan dan konseling yang muncul pada bimbingan kepada individu-individu melalui kelompok.

Adhipura (2010: 47) menyatakan bahwa layanan bimbingan kelompok dimaksudkan untuk memungkinkan murid secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari narasumber (terutama dari guru kelas) yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari, baik sebagai individu maupun sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat.

Teknik permainan dalam bimbingan kelompok menawarkan berbagai manfaat yang signifikan bagi peserta dan proses bimbingan secara keseluruhan. Berikut adalah beberapa manfaat utama dari penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok:

1. Meningkatkan Keterlibatan: Permainan menyediakan pengalaman yang menyenangkan dan interaktif, yang secara alami

meningkatkan keterlibatan peserta dalam sesi bimbingan. Ketika peserta merasa terlibat secara aktif dalam aktivitas permainan, mereka lebih cenderung untuk terlibat secara keseluruhan dalam proses bimbingan.

2. **Memperkuat Hubungan:** Permainan memungkinkan peserta untuk berinteraksi satu sama lain dalam lingkungan yang santai dan bebas tekanan. Hal ini memfasilitasi pembangunan hubungan antar anggota kelompok, memperkuat koneksi sosial, dan meningkatkan rasa kebersamaan di antara mereka.
3. **Meningkatkan Keterampilan Sosial:** Banyak permainan dirancang untuk mempromosikan kerjasama, komunikasi efektif, kepemimpinan, dan kerja tim. Dengan berpartisipasi dalam permainan-permainan tersebut, peserta memiliki kesempatan untuk mengembangkan dan memperkuat keterampilan sosial mereka.
4. **Mendorong Pembelajaran Aktif:** Permainan sering kali melibatkan pengalaman langsung dan eksplorasi, yang memungkinkan peserta untuk belajar melalui praktik dan pengalaman nyata. Ini mendorong pembelajaran aktif, di mana peserta terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran mereka sendiri.
5. **Memfasilitasi Pemecahan Masalah:** Banyak permainan didesain untuk mendorong peserta untuk berpikir kreatif, mengeksplorasi solusi alternatif, dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. Dengan berpartisipasi dalam permainan-permainan ini, peserta belajar untuk mengatasi tantangan dan menghadapi masalah dengan sikap yang positif.
6. **Meningkatkan Motivasi dan Kepuasan:** Penggunaan teknik permainan dalam bimbingan

kelompok dapat meningkatkan motivasi peserta untuk terlibat dalam proses bimbingan. Permainan yang menyenangkan dan interaktif juga dapat meningkatkan tingkat kepuasan peserta terhadap pengalaman bimbingan secara keseluruhan.

7. Dengan demikian, teknik permainan memiliki peran yang penting dalam menciptakan lingkungan yang mendukung, menyenangkan, dan bermakna dalam konteks bimbingan kelompok. Hal ini membantu memperkuat keterlibatan peserta, memfasilitasi pembelajaran aktif, dan mempromosikan pertumbuhan pribadi dan sosial.

Motivasi belajar mengacu pada dorongan internal atau eksternal yang mendorong seseorang untuk belajar, mengembangkan keterampilan, dan mencapai tujuan pendidikan. Ini mencakup berbagai faktor yang mempengaruhi minat, ketekunan, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Sarnoto, A. Z., & Romli, S. (2019). Motivasi belajar mencakup dorongan untuk mencapai prestasi, eksplorasi, peningkatan diri, serta kepuasan dalam mengejar pengetahuan dan keterampilan baru. Motivasi belajar, penyesuaian diri, kepuasan mahasiswa dan prestasi akademik mahasiswa penerima beasiswa di universitas X. Motivasi belajar merupakan fenomena kompleks yang melibatkan faktor-faktor internal dan eksternal yang memengaruhi dorongan seseorang untuk belajar, mengembangkan keterampilan, dan mencapai tujuan akademik Aziz, T. (2019). Motivasi belajar bukanlah entitas tunggal, melainkan konstruksi psikologis yang dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk kebutuhan individu, lingkungan belajar, pengalaman sebelumnya, dan harapan masa depan. Dalam konteks pendidikan, motivasi belajar menjadi fokus utama dalam upaya meningkatkan

hasil pembelajaran siswa. Untuk memahami konsep motivasi belajar secara lebih mendalam, beberapa aspek penting yang meliputi teori, faktor-faktor, dan dampaknya dalam konteks pendidikan perlu dianalisis. Sedangkan menurut Sardiman(1994: 48), “motivasi adalah keadaan dalam pribadi orang yang mendorong seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan.Selanjutnya Hamzah, B. U. (2022) menjelaskan motivasi adalah dorongan dasar yang mendorong individu untuk melakukan suatu perbuatan. Ini bisa berupa keinginan, semangat, atau energi yang memotivasi kita untuk bertindak dan mencapai tujuan tertentu.

C. METODE PENELITIAN

Teknik pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian tindakan bimbingan konseling (PTBK) karena langkah yang ditempuh dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan teknik permainan. Dengan penelitian tindakan kelas ini diharapkan peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilakukan dengan jelas memperbaiki proses pembelajaran tindakan-tindakan pembelajaran yang telah dirancang.

Sasaran perbaikan ini adalah: kelas X 1 SMA Negeri 1 Kuta Utara tahun 2024 terutama yang memiliki motivasi belajar yang rendah.

Subjek penelitian ini adalah: siswa kelas X 1 SMA Negeri 1 Kuta Utara tahun 2024 yang berjumlah 6 orang terdiri dari 3 laki-laki dan 3 perempuan, ke 6 siswa ini akan diberikan bimbingan kelompok dengan teknik permainan.

Rencana tindakan dilakukan dengan siklus sampai terjadi perubahan dalam motivasi belajar siswa. Tahap pelaksanaan tindakan dalam tiap siklus terdiri dari 4 (empat) kegiatan yaitu: (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, (4) refleksi.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Motivasi belajar siswa kelas X merupakan faktor penting yang

memengaruhi prestasi akademis, keterlibatan dalam kegiatan ekstrakurikuler, dan perkembangan pribadi siswa. Tingkat motivasi belajar yang tinggi dikaitkan dengan hasil belajar yang lebih baik, peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta minat yang lebih besar terhadap bidang studi yang dipelajari. Namun, tantangan dalam menjaga dan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X di SMA Negeri 1 Kuta Utara tidak dapat diabaikan. Faktor-faktor seperti tekanan akademik yang tinggi, perubahan hormon pada masa remaja, serta penyesuaian terhadap lingkungan sekolah yang baru dapat menjadi penghalang potensial dalam proses pembelajaran. Kurangnya minat terhadap materi pelajaran, kurikulum yang kurang menarik, serta interaksi sosial yang belum optimal juga dapat memengaruhi motivasi belajar siswa. Penyesuaian terhadap lingkungan sekolah yang baru juga dapat menjadi tantangan bagi siswa kelas X. Transisi dari jenjang pendidikan yang lebih rendah ke jenjang SMA sering kali memerlukan penyesuaian yang cukup besar, baik dalam hal tuntutan akademik maupun dalam hal adaptasi sosial. Hal ini dapat memengaruhi kenyamanan dan kepercayaan diri siswa dalam lingkungan belajar. Alasan mendasar pentingnya penelitian ini dilakukan yaitu selain penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok dapat membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif. Siswa akan lebih termotivasi untuk berpartisipasi dan berkolaborasi dengan teman sekelas. Penelitian ini berfokus pada teknik permainan dalam bimbingan kelompok. Dengan menerapkan teknik ini, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar yang tinggi akan berdampak

positif pada prestasi akademis dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan pengetahuan tersebut dengan mengevaluasi efektivitas penerapan bimbingan kelompok dengan teknik permainan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Kuta Utara tahun 2024. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di tingkat SMA. Berdasarkan hasil evaluasi pada siklus pertama maka dapat disimpulkan bahwa keenam siswa masih memiliki motivasi belajar yang rendah, ini berarti walaupun terjadi peningkatan pada diri siswa namun hasil yang diperoleh belum maksimal. Adapun peningkatan pada siklus I jika dilihat dari skor yaitu data awal motivasi belajar siswa berada pada kategori rendah dengan presentase skor rata – rata sebesar **47,33%**, menjadi **57,33%** dengan rata – rata peningkatan sebesar **21,14%**. Melihat hasil yang diperoleh belum mencai maksimal, sehingga peneliti perlu untuk memberikan tindakan siklus II. Selanjutnya berdasarkan hasil evaluasi pada siklus kedua maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa sudah mengalami peningkatan yang signifikan, hal ini terlihat dari keenam siswa setelah diberikan tugas pada siklus II mengalami rata-rata peningkatan secara kelompok sebesar **36,49%** dengan presentase pencaian sebesar **78%** dengan kategori tinggi. Melihat peningkatan yang terjadi, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan bimbingan kelompok dengan teknik permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa

kelas X 1 SMA Negeri 1 Kuta Utara Tahun 2024

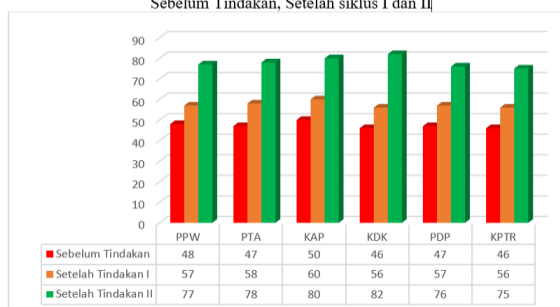
Grafik 4.3

Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas X 1 SMA Negeri 1 Kuta Utara Tahun 2024

E. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil evaluasi pada siklus

Grafik 4.3
 Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas X 1 SMA Negeri 1 Kuta Utara Tahun 2024 Sebelum Tindakan, Setelah siklus I dan II



pertama maka dapat disimpulkan bahwa keenam siswa masih memiliki motivasi belajar yang rendah, ini berarti walaupun terjadi peningkatan pada diri siswa namun hasil yang diperoleh belum maksimal. Adapun peningkatan pada siklus I jika dilihat dari skor yaitu data awal motivasi belajar siswa berada pada kategori rendah dengan presentase skor rata – rata sebesar **47,33%**, menjadi **57,33%** dengan rata – rata peningkatan sebesar **21,14%**. Melihat hasil yang diperoleh belum mencai maksimal, sehingga peneliti perlu untuk memberikan tindakan siklus II. Selanjutnya berdasarkan hasil evaluasi pada siklus kedua maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa sudah mengalami peningkatan yang signifikan, hal ini terlihat dari keenam siswa setelah diberikan tugas pada siklus II mengalami rata-rata peningkatan secara kelompok sebesar **36,49%** dengan presentase pencaian sebesar **78%** dengan kategori tinggi. Melihat peningkatan yang terjadi, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan bimbingan kelompok dengan teknik

permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X 1 SMA Negeri 1 Kuta Utara Tahun 2024

Berdasarkan kesimpulan di atas, sebagai tindak lanjut dari perbaikan pembelajaran ini disampaikan saran-saran antara lain sebagai berikut:

1. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk dapat meningkatkan motivasi belajar para siswa, sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar dan berkembang secara optimal sesuai tugas perkembangan mereka
2. Bagi orangtua, hasil penelitian ini diharapkan memberikan kesadaran terhadap orangtua untuk lebih memperhatikan siswa berkaitan dengan motivasi belajar siswa
3. Bagi guru BK, hasil penelitian ini diperlukan untuk dapat memilih dan menggunakan jenis layanan bimbingan yang sesuai dengan jenis permasalahan yang dihadapi para siswa sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan motivasi belajar kepada para siswa dalam proses belajarnya yang pada akhirnya dapat meningkatkan perkembangan potensi siswa secara menyeluruh.
4. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat dipergunakan sebagai acuan di dalam menyusun program bimbingan yang akan diterapkan, agar program bimbingan yang disusun tepat sasaran dan sesuai dengan kebutuhan yang terjadi di lapangan.

DAFTAR RUJUKAN

- Adhiputra, A. A. Ngruh. 2010. *Dasar-Dasar Bimbingan Konseling di Sekolah Dasar dan Bimbingan di TK*. Denpasar. Pelawa Sari
- Arikunto Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Asrori Mohammad. 2007. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Aziz, T. (2019). Studi Kualitatif: Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Mahasiswa Tingkat Akhir Dalam Proses Tutorial Fakultas Kedokteran Universitas Lampung.
- Hamzah, B. U. (2022). *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Nurnaningsih, A., Norrahman, R. A., & Wibowo, T. S. (2023). Pemberdayaan Sumber Daya Manusia dalam Konteks Manajemen Pendidikan. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 1(2), 221-235.
- Kamus Umum Bahasa Indonesia*. 1991, Jakarta: Balai Pustaka
- Nurmala, D. A., Tripalupi, L. E., Suharsono, N., Ekonomi, J. P., & Ganesha, U. P. (2014). Pengaruh motivasi belajar dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 4(1), 1-10.
- Nurkencana, Wayan. 1990. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya: Usaha Nasional
- Prayitno, 1995. *Bimbingan dan Penyuluhan di Sekolah*. Badung: Remaja Rosda Karya.
- Rustam, K. (2016). Meningkatkan tanggung jawab belajar melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik proyeksi. *Jurnal Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling Vol*, 2(2).
- Romlah Tatiek, 2006, *Teori Dan Praktek Bimbingan Kelompok*, Malang
- Sarnoto, A. Z., & Romli, S. (2019). Pengaruh Kecerdasan Emosional (Eq) Dan Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sma Negeri 3 Tangerang Selatan. *Andragogi: Jurnal Pendidikan Islam Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 55-75.
- Salsabila, A., & Puspitasari, P. (2020). Faktor-faktor yang mempengaruhi

- prestasi belajar siswa Sekolah Dasar. *Pandawa*, 2(2), 278-288.
- Saksono, H., Khoiri, A., Dewi Surani, S. S., Rando, A. R., Setiawati, N. A., Umalihatayati, S., ... & Aryuni, M. (2023). *Teori Belajar dalam Pembelajaran*. Cendikia Mulia Mandiri.
- Sardiman (1994) *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada,
- Sumantri, B. A., & Ahmad, N. (2019). Teori Belajar humanistik dan Implikasinya terhadap pembelajaran pendidikan agama islam. *Fondatia*, 3(2), 1-18.
- Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*.
- Tohirin. 2007. *Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dan Madrasah (Berbasis Intergrasi)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ummah, S. S., Subroto, D. E., Hamzah, M. Z., & Fentari, R. (2023). Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar. *Attractive: Innovative Education Journal*, 5(3), 91-103.
- Wardhani, 2007, *Penelitian Tindakan Kelas*, Universitas Terbuka
- Wibowo, H. S. (2023). *Ice Breaker dan Pembelajaran*. Tiram Media.
- Zaenal Aqib. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Irama Widya