

Bimbingan Kelompok Dengan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar

Dewi Lianasari¹, Purwati², Murtiningsih³

Prodi BK UMMagelang¹, Prodi BK UMMagelang² SMP Negeri 3 Kota Magelang³

Email: dewilianasari@ummgl.ac.id¹, bupurwati@gmail.com², murtiita@gmail.com³

Info Artikel

Riwayat Artikel

Diterima: 19 Juni 2018

Direvisi: 16 Agustus 2018

Disetujui: 29 September 2018

Dipublikasikan: Desember
2018

Keyword:

Group counselling

Snake and ladder media

Learning motivation

Abstract

This research aims at investigating 1) the implementation of group counselling; and 2) finding out how it assisted by snake and ladder media successfully improved students' learning motivation. It employs pre experimental design with type of one group pre test-post test design. 10 out of 27 seventh graders of SMP Negeri 3 Kota Magelang are assigned as the sample. It used random sampling with the scale of learning motivation. The result revealed that as matter of fact, group counselling had been implemented in this school, though it did not optimally perform in solving students' problems. Hence it was only done incidentally. The statistic calculations using Paired Sample Test showed that $t_{\text{value}} = -5,129 \leq t_{\text{table}} = -0,703$. In sum H_a was accepted which meant group counseling with snake and ladder media effectively enhanced students' learning motivation.

Artikel ini dapat diakses secara terbuka dibawah lisensi CC-BY



 <https://doi.org/10.24176/jkg.v3i2.4732>

Pendahuluan

Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan salah satu tujuan pembangunan pendidikan. Pemerintah Indonesia melalui Rencana Pembangunan Pendidikan Nasional Jangka Panjang (RPPNJP) 2005-2025 berupaya untuk memajukan pendidikan, saat ini pembangunan pendidikan direncanakan sebagai tahap pendidikan yang menyiapkan manusia Indonesia untuk memiliki daya saing regional (Pendidikan & Kebudayaan, n.d.).

Perkembangan zaman semakin modern, dampak arus globalisasi semakin terlihat jelas baik yang positif maupun negatif. Dalam menghadapi abad 21 seperti sekarang ini tetap dituntut untuk menjadi sumber daya manusia yang berkualitas dan mempunyai daya saing.

Peningkatan kualitas sumber daya manusia melalui pendidikan formal di sekolah dipengaruhi oleh keberhasilan proses belajar mengajar. Keberhasilan proses belajar mengajar dipengaruhi oleh berbagai hal yang saling mendukung dan berkaitan yaitu guru, siswa, sarana, media dan metode pembelajaran yang diterapkan. Masing-masing komponen mempunyai peranan yang kuat mempengaruhi kelancaran dalam proses pembelajaran.

Seorang guru dikatakan berhasil jika dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik. Memberikan motivasi pada siswa merupakan salah satu langkah yang

harus dilaksanakan oleh guru agar pembelajaran dapat berhasil. Memotivasi siswa tidak hanya menggerakkan siswa aktif dalam belajar disekolah, tetapi juga menjadikan siswa terdorong untuk selalu belajar terus menerus walaupun berada di luar lingkungan sekolah. Motivasi adalah suatu energi penggerak, pengarah dan memperkuat tingkah laku (Supriyono, 2003). Kaitannya dengan proses belajar, motivasi belajar sangat diperlukan untuk mewujudkan manusia yang berkualitas. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan berusaha untuk mempelajari dengan baik dan tekun, dengan harapan untuk memperoleh hasil yang baik. Donald (Sardiman, 2014) mengatakan bahwa motivasi merupakan suatu perubahan energi dalam seorang individu yang ditandai dengan munculnya feeling dan didahului dengan tanggapan adanya tujuan. Ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi yang kuat antara lain (Sardiman, 2014):

- a. Tekun menghadapi tugas
- b. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa).
- c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah
- d. Lebih senang bekerja mandiri.
- e. Cepat bosan pada tugas-tugas rutin
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya
- g. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya.
- h. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Siswa dengan tingkat motivasi tinggi dalam hal belajar akan semangat dalam berusaha, tampak gigih, ulet tidak pernah menyerah, giat membaca buku untuk menambah pengetahuan dan bisa memecahkan masalah secara mandiri. Sebaliknya jika siswa dengan motivasi yang rendah, maka tidak akan peduli atau acuh, mudah putus asa, kurang fokus, perhatiannya tidak tertuju pada mata pelajaran, kurang tertarik dengan hal-hal yang bersifat baru dan akan meninggalkan pelajaran yang menyebabkan kesulitan belajar. Motivasi dapat menentukan baik atau tidaknya dalam mencapai tujuan, sehingga semakin tinggi motivasi belajarnya maka akan semakin tinggi kesuksesan atau keberhasilan belajarnya. Motivasi belajar akan berpengaruh pada peningkatan kualitas sumber daya manusia dan peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia.

Permasalahan yang terjadi pada siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Kota Magelang, guru bimbingan konseling menyatakan bahwa motivasi belajar siswa menurun. Hal ini ditandai dengan berbagai perilaku yang muncul dari siswa antara lain, 1) berkurangnya minat siswa untuk belajar dan menyebabkan hasil belajar menurun 2) putus asa dalam menghadapi kesulitan belajar 3) cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran 4) menghindari tugas yang diberikan secara individu 5) Tidak tertarik mempelajari hal-hal yang bersifat baru 6) tidak mengerjakan pekerjaan rumah.

Dalam hal ini perlu adanya strategi yang dilakukan oleh guru Bimbingan dan Konseling untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Terdapat beberapa strategi dan layanan dalam Bimbingan dan Konseling untuk meningkatkan motivasi belajar.

Salah satu layanan yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan motivasi belajar yaitu layanan bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok merupakan suatu layanan yang dapat diberikan kepada sejumlah siswa untuk membahas suatu permasalahan yang diberikan oleh konselor atau permasalahan bebas yang dilaksanakan dalam suasana kelompok dengan melibatkan dinamika kelompok. Topik dan dinamika kelompok dalam kegiatan bimbingan kelompok dapat membantu siswa meningkatkan motivasi karena dalam kegiatan bimbingan kelompok semua anggota kelompok diminta untuk berpendapat, mengeluarkan ide atau pemikiran untuk membahas topik yang ada serta melakukan tugas-tugas. (Prayitno, 2004) mengemukakan bimbingan kelompok memiliki tujuan umum dan tujuan khusus, tujuan umumnya adalah berkembangnya kemampuan sosialisasi siswa, khususnya kemampuan komunikasi peserta layanan. Di samping itu bimbingan kelompok juga bertujuan untuk membantu individu menemukan dirinya sendiri, mengarahkan diri, dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Sedangkan secara khusus, bimbingan kelompok bertujuan untuk membahas topik-topik tertentu yang mengandung permasalahan aktual (hangat) dan menjadi perhatian peserta. Melalui dinamika kelompok yang intensif, pembahasan topik-topik itu mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan, sikap yang menunjang diwujudkan tingkah laku yang lebih efektif.

Beberapa teknik yang dapat diterapkan dalam kegiatan bimbingan kelompok, pada penelitian ini menerapkan media permainan ular tangga sebagai teknik dalam pelaksanaan bimbingan kelompok. Permainan ular tangga memiliki banyak manfaat antara lain meningkatkan perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional siswa, sehingga permainan ular tangga dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dan mengembangkan sikap siswa mengenai peraturan. Permainan ular tangga bersifat ringan, sederhana, mendidik, menghibur, dan sangat interaktif jika dimainkan bersama-sama. Permainan ular tangga ini ringan jika dibawa, mudah dimengerti karena peraturan permainannya sederhana, mendidik, dan menghibur anak-anak dengan cara yang positif (Satya, 2012).

Penelitian “ *Snake and Ladder Games in Cognition Development on Students with Learning Difficulties* ” (Nachiappan, Rahman, Andi, & Zulkafaly, 2014). Menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga meningkatkan perkembangan kognitif siswa yang mengalami kesulitan belajar. Penelitian serupa “ *Development of Snake-Ladder Games as a Medium of Mathematics Learning for the Fourth-Grade Students of Primary School* ” (Puspita, 2017), penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran matematika kelas V SD dan menentukan respon siswa terhadap pengembangan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran matematika bagi siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ular tangga sebagai media pembelajaran telah memenuhi syarat untuk dijadikan media pembelajaran. Permainan ular tangga terbukti dapat menjadi media pembelajaran yang baik, dengan permainan ular

tangga dapat membantu siswa dalam mengembangkan kognitif. Siswa merasa terkesan dan senang dengan media pembelajaran ular tangga.

Penelitian serupa tentang *group counseling services with self regulation technique to improve student learning motivation in Junior High School* (Pranoto, Atieka, Wihardjo, Wibowo, & Nurlaila, 2016) membuah hasil bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik self regulasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SMP.

Layanan bimbingan kelompok yang diberikan berupa layanan bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga, aturan dalam permainan ular tangga dan aspek motivasi menjadi dasar dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok. Layanan bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga diberikan kepada siswa kelas VII D guna meningkatkan motivasi belajar.

MetodePenelitian(Opsionaljikaartikelhasilpenelitian)

Metode dalam penelitian ini adalah *pre experimental design*, dengan bentuk *one group pre test- post test design*". Desain penelitian ini terdapat *pre-test* sebelum diberi perlakuan dan *post-test* setelah diberi perlakuan pada kelompok eksperimen tanpa kelompok pembanding, sehingga dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2001).

Populasi penelitian seluruh siswa SMP Negeri 3 Kota Magelang, sampel penelitian siswa kelas VII D dan subjek penelitian adalah 10 siswa yang diperoleh secara random.

Teknik dan instrumen pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, obeservasi, dan skala motivasi belajar. Pengumpulan data untuk pengukuran awal dan pengukuran akhir menggunakan skala motivasi belajar. Alat yang digunakan dalam kegiatan bimbingan kelompok adalah papan ular tangga dan perlengkapan dalam permainan ular tangga.

Definisi operasional bertujuan membuat konsep secara operasional mengarah kepada penyusunan insrumen penelitian. Efektifitas Bimbingan Kelompok dengan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar , yang peneliti definisikan sebagai berikut:

- a. Bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga merupakan suatu proses bantuan layanan yang diberikan kepada siswa, agar siswa dapat mengenal dirinya, memahami dirinya, berani mengungkapkan perasaan pikiran dengan mengikuti aturan dalam permainan ular tangga.
- b. Motivasi belajar mencakup beberapa hal diantaranya tekun menghadapi tugas, ulet dalam menghadapi kesulitan belajar, menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah baru, lebih senang bekerja mandiri, cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin, dapat mempertahankan pendapatnya dan tidak mudah melepaskan hal yang sudah diyakininya.

Analisis dengan menggunakan *Paired Sample t-Test* dengan pertimbangan penelitian ini menggunakan satu variabel bebas (*independent variable*), sedangkan program statistik yang digunakan dalam analisis data adalah *SPSS For Windows Versions 23.0*.

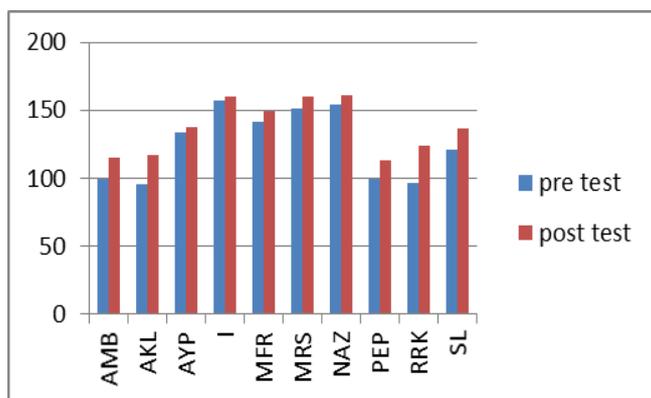
Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada guru bimbingan dan konseling layanan bimbingan kelompok telah dilaksanakan di SMP Negeri 3 Kota Magelang. Namun pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dilaksanakan secara insidental, jika dirasa diperlukan dan dilaksanakan pada saat jam pelajaran bimbingan dan konseling. Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan durasi 1 jam pelajaran 40 menit. Tahapan dalam bimbingan kelompok tidak terlaksana dengan baik karena tidak semua tahapan dilaksanakan. Guru bimbingan konseling belum mencoba menggunakan teknik-teknik sesuai dengan perkembangan keilmuan bimbingan konseling. Beberapa hal tersebut yang menjadi penyebab pelaksanaan bimbingan kelompok di sekolah belum optimal.

Kegiatan bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga dilaksanakan selama ± 60 menit dalam 4 kali pertemuan di ruang aula SMP Negeri 3 Kota Magelang pada jam setelah pulang sekolah. Tahapan bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga sesuai dengan tahapan pelaksanaan bimbingan kelompok pada umumnya, yakni tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan/inti dan tahap pengakhiran. Dalam tahap kegiatan diisi dengan permainan ular tangga yang disesuaikan dengan indikator dalam motivasi belajar. Aturan dalam permainan ular tangga digunakan dalam tahap kegiatan, namun ada modifikasi dalam setiap petak dalam papan ular tangga. Jadi dalam papan ular tangga tidak hanya ada ular yang menandakan anggota harus turun, tangga yang menandakan anggota naik namun dalam penelitian ini setiap petak/angka dalam kotak ada tugas. Tugas ini berupa pertanyaan yang harus dijawab, puzzle yang harus dipasang, pernyataan yang harus disampaikan, memainkan permainan, mendiskusikan kasus bersama anggota yang lain. Tugas-tugas tersebut sesuai dengan materi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Selama proses kegiatan bimbingan kelompok pada setiap pertemuan dilakukan evaluasi dan pemberian tugas individu sesuai dengan indikator dalam motivasi belajar, tugas individu ini bertujuan untuk selalu mengingatkan siswa tentang apa yang sudah dilakukannya untuk meningkatkan motivasi belajar. Evaluasi dilakukan pada setiap pertemuan secara lisan dan tertulis.

Jenis kelompok yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelompok tugas, yakni pelaksanaan bimbingan kelompok dengan membahas topik-topik tertentu yang berasal dari pemimpin kelompok. Topik yang dibahas dalam kegiatan

bimbingan kelompok dikaitkan dengan aspek motivasi belajar yang terdiri dari beberapa aspek meliputi tekun dalam mengerjakan tugas, ulet dalam menghadapi kesulitan, minat terhadap masalah belajar, mandiri dalam belajar, keinginan untuk berhasil, dorongan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar . Aspek motivasi belajar tersebut dijabarkan dalam beberapa tema pembahasan yang saling berkesinambungan dalam permainan ular tangga sehingga diharapkan setelah mengikuti serangkaian kegiatan bimbingan kelompok motivasi belajar anggota kelompok mengalami peningkatan.



Gambar 1. Peningkatan Pre-test dan Post-test

Pada Gambar 1 dapat diamati bahwa terdapat peningkatan nilai *pre-test* dan *post-test*, hal ini menandai bahwa terdapat peningkatan nilai hasil pengukuran motivasi belajar pada anggota kelompok pada saat sebelum diberikan treatment dan setelah diberikan treatment berupa kegiatan bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga. Peningkatan hasil tersebut merupakan dampak dari *treatment* berupa layanan bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga dilaksanakan dengan sungguh-sungguh sesuai dengan prosedur yang telah direncanakan, walaupun terjadi beberapa hambatan saat kegiatan berlangsung. Hambatan yang terjadi antara lain, beberapa siswa belum percaya diri, siswa belum mengikuti kegiatan dengan maksimal, waktu dalam pelaksanaan terbatas.

Uji keefektifan layanan bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dianalisis dengan *paired samples test*. Berikut disajikan hasil uji efektifitas layanan bimbingan kelompok yang dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan menggunakan bantuan perangkat lunak *SPSS 16.0 for windows*.

Tabel 1. Uji *T-test Pre test dan Post Test* motivasi belajar

Pengukuran	Mean	Std. Dev	t	df
------------	------	----------	---	----

Pre test – Post Test	-12,500	7,706	-5,129	9
----------------------	---------	-------	--------	---

Berdasarkan Tabel 1, hasil analisis data menunjukkan bahwa pelaksanaan bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari nilai t hitung yang lebih besar dari t -table, dan berdasarkan nilai signifikansi seluruh aspek mempunyai nilai signifikansi $< 0,05$. Berdasarkan uji T-Test diperoleh $t_{\text{hitung}} = -5,129 \leq t_{\text{tabel}} = -0,703$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima dengan kata lain bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Motivasi mempunyai peran penting, siswa yang memiliki motivasi tinggi maka akan memiliki dorongan yang kuat untuk menentukan tujuannya. Mengingat pentingnya motivasi terhadap peningkatan belajar siswa maka guru hendaknya melakukan suatu upaya untuk membangkitkan motivasi belajar siswa karena tanpa motivasi belajar, hasil belajar yang dicapai akan rendah dan tidak optimal.

Motivasi sebagai faktor utama dalam belajar yakni berfungsi menimbulkan, mendasari, dan menggerakkan perbuatan belajar. Menurut hasil penelitian melalui observasi langsung, bahwa sebagian besar siswa yang motivasinya tinggi akan giat berusaha, tampak gigih, tidak mau menyerah, serta giat membaca untuk meningkatkan hasil belajar serta memecahkan masalah yang dihadapinya. Sebaliknya siswa yang memiliki motivasi rendah maka akan tampak acuh, mudah putus asa, tidak fokus pada pembelajaran, mengganggu teman saat pembelajaran yang akibatnya siswa akan mengalami kesulitan belajar. Motivasi menggerakkan individu, mengarahkan tindakan serta memilih tujuan belajar yang dirasa paling berguna bagi kehidupan.

Keberhasilan dalam proses belajar bergantung pada usaha yang dilakukan oleh siswa atau guru untuk membangkitkan, meningkatkan dan selalu mempertahankan semangat. Membangkitkan motivasi harus didukung dengan disiplin kelas, kreativitas dari guru dan juga usaha yang sungguh-sungguh baik dari guru maupun siswa. Siswa harus mempunyai kesadaran dan tanggung jawab yang besar untuk selalu meningkatkan dan mempertahankan motivasi belajar sehingga mampu meningkatkan prestasi belajar serta menunjukkan bahwa mampu untuk bersaing di era globalisasi dan perdagangan bebas. Hal ini sesuai dengan Rencana Pembangunan Pendidikan Jangka Panjang (RPPJN) Indonesia.

Simpulan

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa di SMP Negeri 3 Kota Magelang telah melaksanakan layanan bimbingan kelompok namun dalam pelaksanaannya masih belum optimal, hal ini ditandai dengan pelaksanaan bimbingan kelompok yang dilakukan secara incidental (ketika dirasa dibutuhkan), belum semua tahap dilaksanakan dengan baik, waktu yang tersedia belum mencukupi, belum menggunakan teknik.

Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa didasarkan pada uji T-Test diperoleh $t_{\text{hitung}} = -5,129 \leq t_{\text{tabel}} = -0,703$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima dengan kata lain bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

DaftarPustaka

- Nachiappan, S., Rahman, N. A., Andi, H., & Zulkafaly, F. M. (2014). Snake and Ladder Games in Cognition Development on Students with Learning Difficulties. *Review of Arts and Humanities*, 3(2), 217–229.
- Pendidikan, K., & Kebudayaan, D. A. N. (n.d.). Kemendikbud RI Tahun 2015 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan 2015 - 2019, 51(2), 1–205. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Pranoto, H., Atieka, N., Wihardjo, S. D., Wibowo, A., & Nurlaila, S. (2016). Group guidance services with self-regulation technique to improve student learning motivation in Junior High School (JHS), 11(24), 2146–2154. <https://doi.org/10.5897/ERR2016.2955>
- Prayitno. (2004). *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok, Seri Layanan Konseling*. Padang: UNP.
- Puspita, D. M. and E. S. (2017). Development of Snake-Ladder Games as a Medium of Mathematics Learning for the Fourth-Grade Students of Primary School. *International Journal of Sciences: Basic and Applied Research*, Vol 33 No.
- Sardiman, A. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2001). *Metode Penelitian*. Bandung: CV Alfa Beta.
- Supriyono, W. (2003). *Psikologi belajar*. Solo: Rineka Cipta.