

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Profil Dan Letak Geografis Sekolah

Nama Sekolah	: SMK Bustanul Ulum
NSM	:
NPSN	:
Nomor Telp/Fax	: -
Alamat	: Tagangser Laok
Kecamatan	: Waru
Kabupaten	: Pamekasan
Propinsi	: Jawa Timur
Kode Pos	: 69353
Alamat Website	: www.smkbuwaru.sch.id
E-Mail	: smkbuwaru1@Gmail.Com
Akreditasi	: B
Tahun Berdiri	: 2008
Program Keahlian	: Teknik Komputer Dan Jaringan (TKJ) dan Teknik Bisnis Sepeda Motor (TBSM)
Jumlah Guru	: 38
Jumlah Siswa	: 245
Jumlah Kelas	: 15 Kelas
Waktu Belajar	: 06.45 – 12.30 WIB.

SMK Bustanul Ulum pertama kali didirikan pada tanggal 22 Juni 2008 di atas tanah seluas 1.580 m² yang terletak di Desa Tagangser Laok Kecamatan Waru Kabupaten Pamekasan. Sekolah tersebut merupakan satu-satunya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) pada saat itu, dengan mengambil jurusan Teknik Komputer dan Jaringan, memungkinkan lulusan dari SMK Bustanul Ulum dapat diterima di masyarakat, Dunia Usaha (DU) dan juga Dunia Industri (DI).

Yayasan Pondok Pesantren Bustanul Ulum adalah sebuah Yayasan yang berperan penting dalam berdirinya SMK Bustanul Ulum ini, pada saat itu Ketua Yayasan Bustanul Ulum KH. AHMAD JUFRI mempunyai keinginan agar masyarakat Pamekasan khususnya daerah Pantura tidak hanya mengenal dan mengenyam pendidikan SMA dan MA saja akan tetapi bagaimana siswa mempunyai sebuah keterampilan yang dikuasai. Akhirnya dengan di dorong oleh keinginan yang kuat dan didukung oleh berbagai tokoh masyarakat sekitar, maka pada tanggal 22 Juni 2008 berdirilah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Bustanul Ulum.

Pada awal tahun pelajaran, SMK Bustanul Ulum memiliki siswa sebanyak 24 siswa (laki-laki dan perempuan) dan 12 dewan guru. Kepala sekolah SMK Bustanul Ulum yaitu ACHMAD JAILANI, M.Pd.I. Seiring dengan berjalannya waktu, lambat laun SMK Bustanul Ulum mampu menjadi salah satu sekolah yang diperhitungkan dan di percaya masyarakat luas khususnya di daerah Pantura.

Pada tanggal 28 Desember 2008 SMK Bustanul Ulum pindah lokasi ketempat yang lebih luas yang berada di Desa Tagangser Laok Kecamatan Waru Kabupaten Pamekasan dengan luas tanah seluas 3.854 m². Pada awal pembangunan di lahan baru tersebut, SMK Bustanul Ulum mendirikan sebanyak 4 ruang kelas. Dan hingga saat ini SMK Bustanul Ulum sudah berkembang pesat. Seiring dengan berjalannya waktu, dulu yang awalnya hanya terdapat 4 kelas kini SMK Bustanul Ulum sudah memiliki sekitar 15 ruang kelas dan mempunyai siswa sebanyak 285 siswa.

2. Visi, Misi Dan Tujuan Sekolah

VISI

- Menghasilkan Lulusan yang Kreatif dan Inovatif, Unggul dalam IPTEK, IMTAQ Siap Mengisi Dunia Usaha/Dunia Industri dan Siap Mandiri.

MISI

- Mewujudkan lulusan yang kreatif, terampil dalam bidang teknologi.

- Membekali siswa dengan Life Skill yang dilandasi dengan moralitas religius dan menjunjung nilai pengabdian dan kejujuran.
- Mewujudkan lulusan yang siap mengisi dunia industri dan dunia usaha.
- Mewujudkan lulusan yang memiliki kemampuan untuk mandiri.
- Menguatkan pola managerial sekolah yang mandiri dan inovatif menuju peningkatan pribadi yang disiplin dan berkualitas.

TUJUAN

- Menyiapkan lulusan yang memasuki lapangan kerja serta dapat mengembangkan sikap profesionalisme.
- Mampu memilih karir, mampu berkompetensi, dan mampu mengembangkan diri.
- Menjadi tenaga kerja tingkat menengah untuk mengisi kebutuhan dunia kerja pada saat ini maupun masa yang akan datang.
- Menjadi warga negara yang produktif, adaptif dan kreatif.

Berikut sarana prasarana yang terdapat di SMK Bustanul Ulum:

Tabel 1.1 Sarana Dan Prasarana SMK Bustanul Ulum Tahun Ajaran 2020-2021

No.	Jenis Prasarana	Jumlah ruang	Jumlah ruang kondisi baik	Jumlah ruang kondisi rusak	Kategori kerusakan		
					Rusak Ringan	Rusak Sedang	Rusak Berat
1	Ruang Kelas	14	14	-	-	-	-
2	Perpustakaan	1	1	-	-	-	-
3	R. Lab. Perakitan	1	1	-	-	-	-
4	R. Lab. Multimedia	1	1				
5	R. Lab. Jaringan	1	1				
6	R. Lab. TBSM	2	2	-	-	-	-
7	R. Lab. SMK Mini	1	1	-	-	-	-
8	R. Pimpinan	1	1	-	-	-	-

9	R. Guru	1	1	-	-	-	-
10	R. Tata Usaha	1	1	-	-	-	-
11	R. Konseling	1	1	-	-	-	-
12	Tempat Beribadah	2	2	-	-	-	-
13	R. UKS	1	1	-	-	-	-
14	Gudang	1	1	-	-	-	-
15	R. BKK	1	1	-	-	-	-
16	Tempat Olahraga	1	1	-	-	-	-
17	R. Organisasi Kesiswaan	1	1	-	-	-	-
18	R. kantin	1	1	-	-	-	-

1. Pra Siklus

Sebelum masuk pada pelaksanaan tindakan, peneliti terlebih dahulu melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran yaitu bapak Ali Mahfud, S,E. Berikut hasil wawancara dengan beliau tentang motivasi belajar siswa

“Sebenarnya kalau menurut saya, motivasi belajar siswa itu tergantung kepada guru itu sendiri, cara dia menyampaikan pelajaran, cara dia memperlakukan siswa itu seperti apa dan juga metode belajar yang digunakan itu seperti apa. Kan kadang ada guru yang hanya menyuruh siswa untuk mencatat pelajaran terus setelah itu langsung dijelaskan tanpa tahu apakah siswa itu paham apa tidak seperti itu. Jadi kita sebagai guru itu harus terus melakukan inovasi agar siswa itu tertarik terhadap pelajaran yang kita berikan. Jika motivasi siswa itu sudah baik maka akan berpengaruh terhadap siswa itu sendiri. Intinya kembali ke guru masing-masing bagaimana caranya membuat pelajaran itu menarik sehingga dapat membangkitkan motivasi siswa untuk belajar dengan baik.¹

Hal serupa juga diungkapkan oleh ibu Nur Laila, S.Pd beliau selaku wali kelas kelas Xb. Berikut menurut keterangan beliau.

“Kalau disini itu hampir setiap guru menggunakan metode yang berbeda-beda sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Kalau saya sendiri biasa menggunakan metode ceramah dan metode *inquiry*. Kalau kondisi siswa dikelas itu ya tergantung dengan proses kegiatan belajar mengajarnya misalkan metode yang digunakan itu menyenangkan maka

¹ Ali Mahfud, Guru Mata Pelajaran, Wawancara Langsung (26 Maret 2021).

siswa juga akan semangat untuk mengikuti pelajaran. Jadi meskipun pelajarannya sulit seperti matematika, fisika, kimia dan lainnya tapi jika metode yang digunakan oleh guru itu menyenangkan maka hal itu akan berpengaruh terhadap motivasi siswa itu sendiri. Jadi intinya metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru sangat berpengaruh pada motivasi siswa itu sendiri. misalkan menggunakan metode ceramah, kan metode itu sangat membosankan, mungkin metode itu menjadi tidak efektif jika diterapkan pada setiap pembelajaran. Kalau di kelas saya itu ada sekitar 4-5 siswa yang saya lihat motivasi belajarnya itu kurang”.²

Selain melakukan wawancara, peneliti juga membagikan angket kepada siswa. Tujuannya ialah untuk semakin meyakinkan peneliti untuk mengetahui seperti apa motivasi siswa di SMK Bustanul Ulum. Berikut hasil skor angket:

Tabel 2.1 Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa

No.	Nama	Skor	Kategori
1.	Ayu Wulandari	70	Rendah
2.	Assarifa Putri Hermanda	82	Sedang
3.	Della Oktavia	80	Sedang
4.	Dewi Riantini	78	Sedang
5.	Diya Maesa	85	Sedang
6.	Haslinda Agnesia Sabri	80	Sedang
7.	Irmawati	72	Rendah
8.	Lailatul Qodriyah	83	Sedang
9.	Meriyah	80	Sedang
10.	Nur Hasanah	83	Sedang
11.	Oktavia Andini	73	Rendah
12.	Silvi Akmalia Rahmatika	75	Rendah
13.	Siti Aisyah	81	Sedang
14.	Sonia Fitriyani	80	Sedang
15.	Yulian Niswatul Ula	77	Rendah
Total		1.179	

² Nur Laila, Wali Kelas, Wawancara Langsung, (26 Maret 2021).

Keterangan:

30 - 53	= Sangat Rendah
54 - 77	= Rendah
78 - 89	= Sedang
90 - 100	= Tinggi

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh, terdapat 5 siswa yang masuk dalam kategori rendah. Peneliti disini hanya mengambil 6 siswa yang akan mengikuti pemberian layanan dimana 5 orang yang mendapat kategori rendah dan 1 orang yang mendapat skor tertinggi, alasan memilih yang mendapat skor tertinggi untuk mengikuti layanan ialah untuk dijadikan pemimpin kelompok pada saat penerapan layanan berlangsung.

Tabel 2.2 Hasil Angket Siswa Yang Akan Mengikuti Layanan

No.	Nama	Skor	Kategori
1.	Ayu Wulandari	70	Rendah
2.	Diya Maesa	85	Sedang
3.	Irmawati	72	Rendah
4.	Oktavia Andini	73	Rendah
5.	Silvi Akmalia Rahmatika	75	Rendah
6.	Yulian Niswatul Ula	77	Rendah

2. Siklus I

a. Perencanaan

Sebelum masuk pada tahap pelaksanaan tindakan, peneliti terlebih dahulu menyiapkan Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) yang berkaitan dengan materi yang akan diberikan.

Selanjutnya peneliti menyiapkan permainan Ular Tangga yang telah dimodifikasi yang di dalamnya telah diberikan materi berupa kartu pesan dan kartu hukuman. Siswa yang mendapatkan kesempatan untuk naik tangga maka mengambil kartu pesan (biru) yang didalamnya terdapat sebuah pertanyaan dan tugas dari siswa ialah menjawab

pertanyaan tersebut, dan bagi yang turun tangga mengambil kartu hukuman (kuning) yang di dalamnya terdapat sebuah hukuman edukasi.

Selanjutnya peneliti menyiapkan instrumen yang akan digunakan dalam proses penilaian seperti angket dan pedoman observasi untuk siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan dengan dua kali pertemuan. Berikut jadwal pelaksanaan kegiatannya:

Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan Siklus I

No	Hari / Tanggal	Pertemuan 1	Pertemuan 2
1.	Rabu, 31 Maret 2021	√	
2.	Sabtu, 03 April 2021		√

Pada pertemuan pertama akan membahas tentang “Huungan Belajar dengan Prestasi”.

1) Pertemuan pertama

Pada pertemuan pertama yang dilaksanakan pada tanggal 31 Maret 2021 seperti yang telah dijadwalkan sebelumnya. Peneliti melaksanakan layanan berdasarkan RPL yang telah dibuat sebelumnya yaitu dengan tema pergaulan bebas. Adapun langkah-langkah yang dilaksanakan oleh peneliti sebagai berikut:

a) Tahap pembentukan

Pada tahap ini terlebih dahulu dilakukan pemilihan ketua atau pemimpin kelompok. Disini yang menjadi pemimpin kelompok ialah siswa yang mendapat skor tertinggi. Pemimpin kelompok disini nantinya yang akan bertugas untuk memandu jalannya permainan. Sebelum masuk pada pelaksanaan permainan simulasi, pemimpin kelompok terlebih dahulu memimpin anggotanya untuk berdo'a. Setelah selesai memanjatkan doa, pemimpin kelompok lebih dahulu mengucapkan salam lalu menjelaskan tentang tujuan dilaksanakannya permainan simulasi ini, selain itu pemimpin

kelompok juga menjelaskan peraturan-peraturan yang harus dilakukan dan dipatuhi oleh anggota kelompok yang mendapatkan kesempatan untuk bermain.

Pada tahap ini juga, pemimpin kelompok menentukan siapa yang akan memulai permainan terlebih dahulu.

b) Tahap peralihan

Pada tahapan ini pemimpin kelompok akan menjelaskan terlebih dahulu peraturan-peraturan yang harus dipatuhi atau dilaksanakan selama permainan simulasi tersebut berlangsung. diantaranya ialah bagi siswa yang mendapat kesempatan naik tangga maka akan mengambil kartu berwarna biru dimana kartu tersebut didalamnya telah terdapat sebuah pertanyaan seputar tema yang akan dibahas, yaitu tentang pergaulan bebas. Setelah siswa telah memahami terhadap penjelasan yang disampaikan oleh pemimpin kelompok, maka selanjutnya pemimpin kelompok menanyakan kesiapan dari masing-masing pemain apakah mereka sudah siap untuk melaksanakan permainan simulasi tersebut. Jika para pemain telah siap melakukan permainan tersebut maka permainan bisa segera dimulai.

c) Tahap kegiatan

Pada tahap ini masing-masing anggota yang bermain saling bergantian melemparkan dadu dan berusaha mencapai garis finish dengan secepat mungkin. Seperti yang telah diuraikan diatas bahwa didalam permainan simulasi ini telah terdapat sebuah materi berupa pertanyaan-pertanyaan seputar "Hubungan Belajar Dengan Prestasi" seperti berikut:

- Apa yang kalian ketahui tentang prestasi?
- Apa saja prestasi yang pernah kalian raih?
- Bagaimana cara agar berprestasi?
- Apa saja hal yang dilakukan untuk meraih prestasi?
- Bagaimana cara agar kita berprestasi?

- Apakah belajar dengan giat merupakan salah satu cara agar kita berprestasi?
- Apakah dengan bermalas-malasan kita akan berprestasi?

Siswa atau pemain yang mendapatkan kesempatan naik tangga maka mendapat kesempatan untuk mengambil kartu warna biru yang dimana didalamnya telah terdapat pertanyaan-pertanyaan seperti diatas. Lalu tugas mereka adalah menjawab pertanyaan tersebut dengan benar. Jika jawabannya salah atau dirasa kurang tepat maka anggota pemain yang lain juga ikut menjawab pertanyaan dan mendiskusikannya dengan teman yang lain. Selain itu, didalam permainan ini juga terdapat sebuah hukuman edukatif bagi pemain yang turun tangga. Diantaranya ialah membaca pancasila, membaca rukun iman, menyebutkan rukun iman, merapikan meja guru, menari sampah di sekitar pemain, menghapus papan tulis, dan juga yang lainnya.

Sebagian siswa masih terlihat kebingungan pada saat diminta untuk mengemukakan pendapat pada saat mendapat giliran untuk menjawab pertanyaan. Namun perlahan tapi pasti siswa yang awalnya masih kebingungan dan malu-malu untuk berpendapat juga mulai ikut berpendapat setelah diberikan motivasi oleh pemimpin kelompok yang tentunya membahas tentang pertanyaan-pertanyaan yang didapatkan. Selain itu, siswa juga terlihat menikmati terhadap hukuman yang mereka dapatkan, itu terbukti saat peneliti melihat langsung bagaimana siswa tertawa dengan lepas menikmati permainan tersebut.

d) Tahap akhir / pengakhiran

Setelah waktu pelaksanaannya akan berakhir pemimpin kelompok menjelaskan bahwa kegiatan permainan simulasi ini akan segera berakhir. Pemimpin kelompok lalu menanyakan bagaimana perasaan masing-masing siswa setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game* untuk meningkatkan motivasi belajar tersebut. Setelah semua

memberikan pendapatnya, pemimpin kelompok lalu memimpin rekan-rekannya untuk memanjatkan doa bersama untuk menutup kegiatan yang telah dilakukan hari ini.

2) Pertemuan kedua

Pada pertemuan kedua ini, dilaksanakan pada tanggal 03 April 2021. seperti yang telah dijadwalkan sebelumnya. Peneliti melaksanakan layanan berdasarkan RPL yang telah dibuat sebelumnya yaitu dengan tema “Pentingnya Pemahaman Karir Bagi Siswa”. Adapun langkah-langkah yang dilaksanakan oleh peneliti sebagai berikut:

a) Tahap pembentukan

Pada tahap ini terlebih dahulu dilakukan pemilihan atau pemimpin kelompok. Yang menjadi pemimpin ialah tetap siswa yang menjadi pemimpin kelompok pada pertemuan pertama. Pemimpin kelompok disini nantinya yang akan bertugas untuk memandu jalannya permainan. Sebelum masuk pada pelaksanaan permainan simulasi, pemimpin kelompok terlebih dahulu memimpin anggotanya untuk berdo'a. Setelah selesai memanjatkan doa, pemimpin kelompok lebih dahulu mengucapkan salam lalu menjelaskan tentang tujuan dilaksanakannya permainan simulasi ini, selain itu pemimpin kelompok juga menjelaskan peraturan-peraturan yang harus dilakukan dan dipatuhi oleh anggota kelompok yang mendapatkan kesempatan untuk bermain.

Pada tahap ini juga, pemimpin kelompok menentukan siapa saja yang akan bermain terlebih dahulu dan siapa yang akan memulai permainan terlebih dahulu.

b) Tahap peralihan

Pada tahapan ini pemimpin kelompok akan menjelaskan terlebih dahulu peraturan-peraturan yang harus dipatuhi atau dilaksanakan selama permainan simulasi tersebut berlangsung. diantaranya ialah bagi siswa yang mendapat kesempatan naik

tangga maka akan mengambil kartu berwarna biru dimana kartu tersebut didalamnya telah terdapat sebuah pertanyaan seputar tema yang akan dibahas, yaitu tentang “Pentingnya Karir Bagi Siswa”. Setelah siswa telah memahami terhadap penjelasan yang disampaikan oleh pemimpin kelompok, maka selanjutnya pemimpin kelompok menanyakan kesiapan dari masing-masing pemain apakah mereka sudah siap untuk melaksanakan permainan simulasi tersebut. Jika para pemain telah siap untuk melakukan permainan, maka permainan bisa segera dimulai.

c) Tahap kegiatan

Pada tahap ini masing-masing anggota yang bermain saling bergantian melemparkan dadu dan berusaha mencapai garis finish dengan secepat mungkin. Seperti yang telah diuraikan diatas bahwa didalam permainan simulasi ini telah terdapat sebuah materi berupa pertanyaan-pertanyaan seputar “Pentingnya Karir Bagi Siswa” seperti berikut:

- Apa yang kalian ketahui tentang karir?
- Sebutkan macam-macam karir yang kalian ketahui?
- Mengapa kita harus memilih karir ?
- Bagaimana cara memilih karir?
- Apa saja hal yang harus dilakukan untuk mewujudkan karir?
- Mengapa kita harus sukses?
- Apa cita-citamu ketika kecil dan sekarang?
- Apakah belajar dengan rajin merupakan salah satu cara mewujudkan karir?
- Bagaiman pendapatmu jika ada temamu yang tidak mau menentukan karir?

Siswa atau pemain yang mendapatkan kesempatan naik tangga maka mendapat kesempatan untuk mengambil kartu warna biru yang dimana didalamnya telah terdapat pertanyaan-pertanyaan seperti diatas. Lalu tugas mereka adalah menjawab pertanyaan tersebut dengan benar. Jika jawabannya salah atau

dirasa kurang tepat maka anggota pemain yang lain juga ikut menjawab pertanyaan dan mendiskusikannya dengan teman yang lain. Selain itu, didalam permainan ini juga terdapat sebuah hukuman edukatif bagi pemain yang turun tangga. Diantaranya ialah membaca pancasila, membaca rukun iman, menyebutkan rukun iman, merapikan meja guru, menari sampah di sekitar pemain, menghapus papan tulis, dan juga yang lainnya.

Siswa yang awalnya masih terlihat bingung sebagaimana terlihat di pertemuan pertama terhadap permainan yang dilakukan perlahan-lahan mulai mengerti dan terlihat mulai menikmati dalam menjalankan permainan. Selain menikmati siswa juga terlihat mulai aktif dalam mengikuti permainan, siswa juga mulai terlihat aktif dalam memberikan pendapat meski masih terlihat sedikit ragu-ragu terhadap jawabannya . Juga untuk siswa yang pada pertemuan pertama masih masih terlihat begitu malu-malu untuk berpendapat juga mulai ikut berpendapat yang tentunya membahas tentang pertanyaan-pertanyaan yang didapatkan. Selain itu, siswa juga terlihat menikmati terhadap hukuman yang mereka dapatkan, itu terbukti saat peneliti melihat langsung bagaimana siswa tertawa dengan lepas menikmati permainan tersebut.

d) Tahap akhir / pengakhiran

Setelah waktu pelaksanaannya akan berakhir pemimpin kelompok menjelaskan bahwa kegiatan permainan simulasi ini akan segera berakhir. Pemimpin kelompok juga memberikan lembar penilaian segera kepada siswa yang mengikuti tindakan, tujuannya ialah untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat memahami isi materi dan sejauh mana manfaat pemberian layanan bimbingan kelompok (Permainan Simulasi). Setelah siswa selesai mengisi lembar jawaban penilaian segera (laiseg) pemimpin kelompok lalu memimpin rekan-rekannya untuk

memanjatkan doa bersama untuk menutup kegiatan yang telah dilakukan hari ini.

c. Observasi

Berdasarkan hasil dari kegiatan yang telah diberikan berupa bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, berikut hasil observasi pada pelaksanaan siklus I:

Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan Siklus I

No	Aspek yang diamati	Skor
1.	Siswa memperhatikan penjelasan peneliti.	3
2.	Pemahaman siswa terhadap metode yang digunakan.	2
3.	Siswa aktif bertanya.	1
4.	Sikap siswa pada saat mengikuti layanan	2
5.	Keaktifan siswa dalam memberikan pendapat.	2
6.	Siswa saling melengkapi pendapat satu sama lain.	2
7.	Pemahaman siswa terhadap materi.	3
8.	Motivasi belajar siswa saat mengikuti layanan.	3
Total		18
Skor Minimal		8
Skor Maksimal		32
Persentase		56,25%

Keterangan = 1 (skor terendah)

4 (skor tertinggi)

8 (skor minimal)

32 (skor maksimal)

Disini persentase keseluruhan dari observasi yang dilakukan pada siklus I ialah 56,25%

Juga berdasarkan dengan hasil wawancara dengan guru yang sempat mengamati kegiatan pemberian layanan yaitu bapak Hatib, S. Pd. Sebagai berikut :

Metode yang mas terapkan dengan bermain ular tangga itu sangat membantu terhadap peserta didik untuk terlibat aktif dalam

proses pembelajaran, sehingga ketika melakukan permainan ular tangga seperti jika naik tangga itu siswa mendapatkan pertanyaan apa sehingga lebih kreatif dalam proses pembelajaran, juga siswa lebih aktif dalam proses tanya jawab jadi hasil dari jawaban itu mрни dari siswa. Jadi metode dengan permainan ini sangat efektif sekali dalam membangkitkan semangat siswa dalam belajarnya.³

Hal diatas juga semakin diperkuat oleh pernyataan salah satu siswa yang mengikuti layanan tersebut melalui hasil wawancara sebagai berikut:

”Kalau menurut saya selama mengikuti permainan itu saya merasa senang kak. Karena tidak seperti biasanya gitu, biasanya kan kalau belajar itu guru hanya nyuruh nulis terus menjelaskan pelajaran saja. Kalau yang ini beda kak, kita jadi bisa belajar sambil bermain, disitu juga kan ada beberapa pertanyaan ya, jadi kami senang aja gitu kak karena sambil bermain, kami juga lebih mudah paham karena kan temen-temen yang lain juga ikut menjawab. Suasannya juga jadi ceria kak, temen-temen yang ikut bermain tadi kan biasanya kalo pelajaran itu kan ada yang baca novel, ada yang ngobrol sendiri, ada yang tidur tapi kalo waktu ikut permainan itu saya dan temen-temen rasanya senang sekali karena bisa tertawa dan seru.⁴

Selain dari hasil wawancara diatas, peneliti juga menganalisis keberhasilan penelitian berdasarkan perolehan skor angket dari keenam siswa yang mengikuti layanan untuk melihat seperti apa perubahannya setelah mengikuti siklus I.

Tabel 2.1 Hasil Skor Angket Siswa Pada Siklus I

No.	Nama	Skor	Kategori
1.	Ayu Wulandari	75	Rendah
2.	Diya Maesa	93	Sedang
3.	Irmawati	76	Rendah
4.	Oktavia Andini	79	Sedang
5.	Silvi Akmalia Rahmatika	82	Sedang
6.	Yulian Niswatul Ula	80	Sedang
Total		487	

³ Moh. Hotib, Guru Mata Pelajaran, Wawancara Langsung (02 April 2021).

⁴ Diya Maesa, Siswa, Wawancara Langsung (02 April 2021).

Data diatas dibandingkan dengan data pada saat belum diberikan layanan, disini terdapat 4 orang siswa yang mengalami peningkatan termasuk pemimpin kelompok, dan 2 orang tetap pada kategori rendah. Analisis datanya sebagai berikut:

$$\text{Perubahan} = \frac{\text{jumlah yang mengalami perubahan}}{\text{Jumlah yang mengikuti layanan}} \times 100\%$$

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{4}{6} \times 100\%$$

$$P = 66\%$$

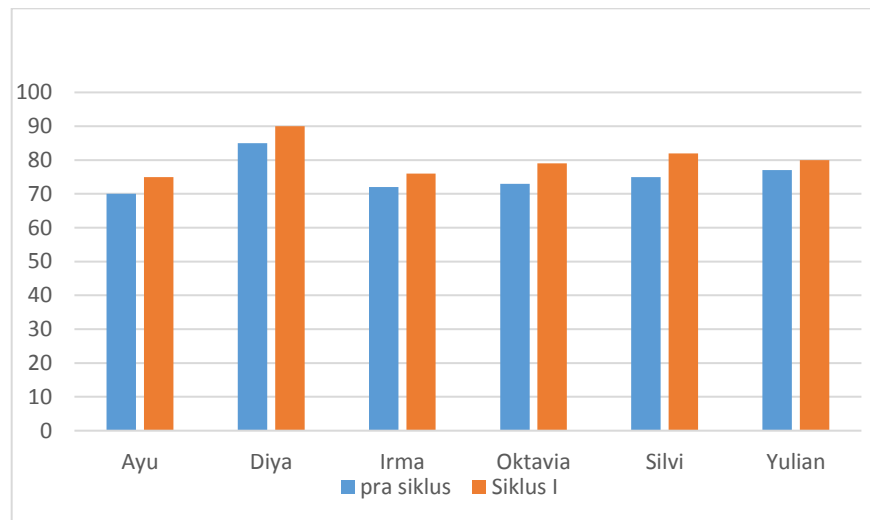
Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil angket, wawancara dan juga observasi pada saat pelaksanaan tindakan, disini peneliti merasa bahwa tindakan yang dilakukan belum sesuai dengan yang diharapkan. Dimana hasil dari presentase hanya mencapai 66%. Yang artinya masih perlu dilakukan pemberian tindakan siklus II. Namun jika dibandingkan dengan sebelum dilaksanakan tindakan, pada pelaksanaan siklus I ini motivasi belajar siswa sudah mengalami peningkatan.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil dari dua kali pertemuan di siklus I yang telah dilaksanakan oleh peneliti, disini peneliti ingin merefleksikan seluruh kegiatan yang telah dilakukan selama pelaksanaan siklus baik itu dari segi kegiatan yang dijalankan dan juga proses penilaiannya. Jika melihat pada pelaksanaan siklus I tentang sejauh mana keberhasilan penerapan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dapat peneliti simpulkan bahwa pemberian layanan tersebut secara keseluruhan masih belum optimal dalam artian masih belum mencapai kriteria pencapaian yang diharapkan yaitu 75% namun pada pelaksanaan siklus I ini hanya mencapai persentase 66% saja.

Berikut Peneliti sajikan grafik peningkatan siswa pada siklus I jika dibandingkan dengan sebelum dilaksanakan tindakan:

Grafik 7.1 Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Pra Siklus Dan Siklus I



Untuk lebih memperjelas hasil dari siklus I pertemuan I dan pertemuan II, berikut peneliti sajikan tabel hasil refleksi dari siklus I sebagai berikut:

Tabel 5.1 Refleksi Pada Siklus I

Siklus I Pertemuan Ke I	Siklus I Pertemuan Ke II
Siswa masih terlihat kebingungan tentang penerapan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi.	Sebagian siswa mulai terlihat paham tentang penerapan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi.
Siswa masih terlihat malu-malu untuk mengemukakan pendapatnya.	Beberapa siswa sudah mulai terlihat mencoba untuk menjawab pertanyaan dan memberikan pendapat.
Sebagian siswa hanya sekedar menjawab pertanyaan tapi tidak memberikan pendapat.	Beberapa siswa sudah mulai memberikan pendapatnya dan tidak hanya menjawab saja.
Siswa masih terlihat bingung saat diminta menjawab pertanyaan yang didapatkan.	Siswa mulai memperlihatkan ketertarikan mereka terhadap permainan yang dijalani.
Siswa masih dominan terfokus pada permainannya, bukan kepada materinya.	Beberapa siswa sudah mulai paham bahwa permainan ini merupakan sebuah metode pembelajaran dan bukan hanya sekedar permainan.

3. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Setelah dilaksanakan tindakan siklus I dan hasilnya masih belum mencapai kriteria yang diharapkan oleh peneliti, maka selanjutnya peneliti melakukan tindakan siklus II. Dimana tahap-tahapnya tidak jauh berbeda dengan tahap-tahap yang dilaksanakan pada pelaksanaan siklus I yaitu sebagai berikut:

a. Perencanaan

Sebelum masuk pada tahap pelaksanaan tindakan, peneliti terlebih dahulu menyiapkan Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) yang berkaitan dengan materi yang akan diberikan.

Selanjutnya peneliti menyiapkan permainan Ular Tangga yang telah dimodifikasi yang di dalamnya telah diberikan materi berupa kartu pesan dan kartu hukuman. Siswa yang mendapatkan kesempatan untuk naik tangga maka mengambil kartu pesan (biru) yang didalamnya terdapat sebuah pertanyaan dan tugas dari siswa ialah menjawab pertanyaan tersebut, dan bagi yang turun tangga mengambil kartu hukuman (kuning) yang di dalamnya terdapat sebuah hukuman edukasi.

Selanjutnya peneliti menyiapkan instrumen yang akan digunakan dalam proses penilaian seperti angket dan pedoman observasi untuk siswa.

b. Pelaksanaan tindakan siklus 2

Pada tahap pelaksanaan tindakan siklus II ini dilaksanakan dengan dua kali pertemuan yaitu pertemuan pertama pada tanggal 05 April 2021 dan pertemuan kedua pada tanggal 07 April 2021.

Berikut jadwal Pelaksanaan tindakan siklus 2:

Tabel 3.2 Jadwal Pelaksanaan Siklus II

No	Hari / Tanggal	Pertemuan 1	Pertemuan 2
1.	05 April 2021	√	
2.	07 April 2021		√

Pada tahap ini yang menjadi subjek penelitian ialah siswa yang mengikuti pelaksanaan tindakan pada siklus I. Tentunya dalam

pelaksanaan tindakan ini telah disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan layanan (RPL) Bimbingan Kelompok yang telah disusun pada saat tahap Perencanaan tindakan.

Dalam penerapan tindakan siklus II ini terdapat beberapa langkah-langkah yang dilakukan dalam pelaksanaannya, diantaranya sebagai berikut:

1) Pertemuan pertama

Pada pertemuan pertama ini, dilaksanakan pada tanggal 05 April 2021 seperti yang telah dijadwalkan sebelumnya. Peneliti melaksanakan layanan berdasarkan RPL yang telah dibuat sebelumnya yaitu dengan tema “Pentingnya Belajar”. Adapun langkah-langkah yang dilaksanakan oleh peneliti sebagai berikut:

a) Tahap pembentukan

Pada tahap ini terlebih dahulu dilakukan pemilihan atau pemimpin kelompok. Yang menjadi pemimpin ialah tetap siswa yang menjadi pemimpin kelompok pada siklus I. Pemimpin kelompok disini yang akan bertugas untuk memandu jalannya permainan. Sebelum masuk pada pelaksanaan permainan simulasi, pemimpin kelompok terlebih dahulu memimpin anggotanya untuk berdoa. Setelah selesai memanjatkan doa, pemimpin kelompok lebih dahulu mengucapkan salam lalu menjelaskan tentang tujuan dilaksanakannya permainan simulasi ini, selain itu pemimpin kelompok juga menjelaskan peraturan-peraturan yang harus dilakukan dan dipatuhi oleh anggota kelompok yang mendapatkan kesempatan untuk bermain.

Pada tahap ini juga, pemimpin kelompok menentukan siapa saja yang akan bermain terlebih dahulu dan siapa yang akan memulai permainan terlebih dahulu.

b) Tahap peralihan

Pada tahapan ini pemimpin kelompok menjelaskan terlebih dahulu peraturan-peraturan yang harus dipatuhi atau dilaksanakan selama permainan simulasi tersebut berlangsung.

diantaranya ialah bagi siswa yang mendapat kesempatan naik tangga maka akan mengambil kartu berwarna biru dimana kartu tersebut didalamnya telah terdapat sebuah pertanyaan seputar tema yang akan dibahas, yaitu tentang “Pentingnya Belajar Bagi Siswa”, dan yang turun dari tangga mengambil kartu hukuman. Setelah siswa telah memahami terhadap penjelasan yang disampaikan oleh pemimpin kelompok, maka selanjutnya pemimpin kelompok menanyakan kesiapan dari masing-masing pemain apakah mereka sudah siap untuk melaksanakan permainan simulasi tersebut. Jika para pemain telah siap melakukan permainan tersebut maka permainan bisa segera dimulai.

Dalam tahap siklus II ini pemimpin kelompok memberikan sebuah pertanyaan kepada siswa yang akan bermain, yang bisa menjawab pertanyaan tersebut berhak memulai permainan terlebih dahulu.

c) Tahap kegiatan

Pada tahap ini masing-masing anggota yang bermain saling bergantian melemparkan dadu dan berusaha mencapai garis finish dengan secepat mungkin. Seperti yang telah diuraikan diatas bahwa didalam permainan simulasi ini telah terdapat sebuah materi berupa pertanyaan-pertanyaan seputar ”pentingnya Belajar” seperti berikut:

- Apa yang kalian ketahui tentang belajar?
- Mengapa kita harus belajar?
- Bagaimana cara agar semangat untuk belajar?
- Mengapa belajar itu penting?
- Mengapa anak muda harus banyak belajar?
- Coba jelaskan bagaimana sikap kamu saat belajar? Merasa senang atau merasa malas?
- Apakah belajar dengan rajin merupakan salah satu cara mewujudkan masa depan? Kenapa?

- Bagaiman pendapatmu jika ada orang atau temanmu yang malas belajar?
- Sebutkan macam-macam metode belajar yang kalian ketahui?
- Berapa kali kalian belajar dalam satu hari?
- Apa alasan kalian belajar dengan rajin?

Siswa atau pemain yang mendapatkan kesempatan naik tangga maka mendapat kesempatan untuk mengambil kartu warna biru yang dimana didalamnya telah terdapat pertanyaan-pertanyaan seperti diatas. Lalu tugas mereka adalah menjawab pertanyaan tersebut dengan benar. Jika jawabannya salah atau dirasa kurang tepat maka anggota pemain yang lain juga ikut menjawab pertanyaan dan mendiskusikannya dengan teman yang lain. Selain itu, didalam permainan ini juga terdapat sebuah hukuman edukatif bagi pemain yang turun tangga.

Siswa yang terlibat dalam permainan mulai memperlihatkan keseimbangan antara permainan dan materi, dalam artian siswa tidak hanya tefokus pada permainan saja akan tetapi juga terhadap materinya juga.

d) Tahap akhir / pengakhiran

Setelah waktu pelaksanaannya akan berakhir pemimpin kelompok menjelaskan bahwa kegiatan permainan simulasi ini akan segera berakhir. Pemimpin kelompok lalu menanyakan bagaimana perasaan masing-masing siswa setelah tiga kali mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game* untuk meningkatkan motivasi belajar tersebut. Setelah semua memberikan pendapatnya, pemimpin kelompok lalu memimpin rekan-rekannya untuk memanjatkan doa bersama untuk menutup kegiatan yang telah dilakukan hari ini.

2) Pertemuan kedua

Pada pertemuan kedua ini, dilaksanakan pada tanggal 07 April 2021. seperti yang telah dijadwalkan sebelumnya. Peneliti melaksanakan layanan berdasarkan RPL yang telah dibuat sebelumnya yaitu dengan tema “Pentingnya Motivasi Bagi Siswa”. Adapun langkah-langkah yang dilaksanakan oleh peneliti sebagai berikut:

a) Tahap pembentukan

Pada tahap ini terlebih dahulu dilakukan pemilihan atau pemimpin kelompok. Yang menjadi pemimpin ialah tetap siswa yang menjadi pemimpin kelompok pada pertemuan pertama. Pemimpin kelompok disini nantinya yang akan bertugas untuk memandu jalannya permainan. Pemimpin kelompok yang dipilih akan bertugas untuk memandu jalannya permainan. Sebelum masuk pada pelaksanaan permainan simulasi, pemimpin kelompok terlebih dahulu memimpin anggotanya untuk berdoa. Setelah selesai memanjatkan doa, pemimpin kelompok lebih dahulu mengucapkan salam lalu menjelaskan tentang tujuan dilaksanakannya permainan simulasi ini.

b) Tahap peralihan

Pada tahapan ini pemimpin kelompok menjelaskan terlebih dahulu peraturan-peraturan yang harus dipatuhi atau dilaksanakan selama permainan simulasi tersebut berlangsung. diantaranya ialah bagi siswa yang mendapat kesempatan naik tangga maka akan mengambil kartu berwarna biru dimana kartu tersebut didalamnya telah terdapat sebuah pertanyaan seputar tema yang akan dibahas, yaitu tentang “ Pentingnya Motivasi Bagi Siswa”, dan yang turun dari tangga mengambil kartu hukuman yang telah disediakan dan siswa harus menjalani hukuman tersebut. Setelah siswa telah memahami terhadap penjelasan yang disampaikan oleh pemimpin kelompok, maka selanjutnya pemimpin kelompok menanyakan kesiapan dari

masing-masing pemain apakah mereka sudah siap untuk melaksanakan permainan simulasi tersebut. Jika para pemain telah siap melakukan permainan tersebut maka permainan bisa segera dimulai.

Dalam tahap siklus II pada pertemuan kedua ini pemimpin kelompok memberikan sebuah pertanyaan kepada siswa yang akan bermain, yang bisa menjawab pertanyaan tersebut berhak memulai permainan terlebih dahulu.

c) Tahap kegiatan

Pada tahap ini masing-masing anggota yang bermain saling bergantian melemparkan dadu dan berusaha mencapai garis finish dengan secepat mungkin. Seperti yang telah diuraikan diatas bahwa didalam permainan simulasi ini telah terdapat sebuah materi berupa pertanyaan-pertanyaan seputar "Pentingnya Motivasi Bagi Siswa" seperti berikut:

- Apa yang kalian ketahui tentang motivasi?
- Mengapa kita harus memiliki motivasi?
- Bagaimana cara agar memiliki motivasi?
- Mengapa motivasi itu penting?
- Mengapa siswa harus memiliki motivasi ?
- Apakah dengan memiliki motivasi belajar yang tinggi siswa akan lebih mudah untuk memahami pelajaran?
- Bagaimana pendapatmu jika ada orang atau temanmu yang tidak memiliki motivasi terutama dalam hal belajar?
- Apa saja hal-hal yang dapat meningkatkan motivasi?
- Apa hubungan motivasi dengan belajar?
- Apa yang menjadi alasan kalian memiliki motivasi dalam belajar?

Siswa atau pemain yang mendapatkan kesempatan naik tangga maka mendapat kesempatan untuk mengambil kartu warna biru yang dimana didalamnya telah terdapat pertanyaan-pertanyaan seperti yang telah dituliskan diatas. Lalu tugas mereka

adalah menjawab pertanyaan tersebut dengan benar. Jika jawabannya salah atau dirasa kurang tepat maka anggota pemain yang lain juga ikut menjawab pertanyaan dan mendiskusikannya dengan teman yang lain. Selain itu, didalam permainan ini juga terdapat sebuah hukuman edukatif bagi pemain yang turun tangga.

Jika pada pada pertemuan pertama di siklus II siswa yang terlibat dalam permainan mulai memperlihatkan keseimbangan antara permainan dan materi yang di mainkan, pada pertemuan kedua ini siswa sudah sangat memahami atau paham betul terhadap apa yang mereka lakukan dalam artian siswa disini sudah sangat memahami bahwa permainan ini tujuannya ialah untuk meningkatkan motivasi belajar mereka.

d) Tahap akhir / pengakhiran

Setelah waktu pelaksanaannya akan berakhir pemimpin kelompok menjelaskan bahwa kegiatan permainan simulasi ini akan segera berakhir. Pemimpin kelompok juga memberikan lembar penilaian segera kepada masing-masing pemain untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat meyerap materi yang diajarkan. Setelah selesai mengisi lembar penilaian segera, pemimpin kelompok meminta kepada setiap siswa yang mengikuti layanan untuk memberikan kesan dan pesannya selama mengikuti proses layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game* untuk meningkatkan motivasi belajar tersebut. Setelah semua siswa yang terlibat memberikan kesan dan pesannya, pemimpin kelompok lalu memimpin rekan-rekannya untuk memanjatkan doa bersama untuk menutup kegiatan yang telah dilakukan hari ini. Tak lupa juga peneliti dan siswa juga saling mengucapkan terima kasih atas apa yang telah dilakukan selama beberapa hari ini.

c. Observasi

Berdasarkan hasil dari kegiatan yang telah diberikan berupa bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, berikut hasil observasi pada pelaksanaan siklus I:

Tabel 4.1 Aktivitas Siswa Pada Siklus II

No	Aspek yang diamati	Skor
1.	Siswa memperhatikan penjelasan peneliti.	3
2.	Pemahaman siswa terhadap metode yang digunakan.	4
3.	Siswa aktif bertanya.	3
4.	Sikap siswa pada saat mengikuti layanan	4
5.	Keaktifan siswa dalam memberikan pendapat.	4
6.	Siswa saling melengkapi pendapat satu sama lain.	3
7.	Pemahaman siswa terhadap materi.	3
8.	Motivasi belajar siswa saat mengikuti layanan.	4
Total		28
Skor Minimal		8
Skor Maksimal		32
Persentase		87,5%

Keterangan = 1 (skor terendah)

4 (skor tertinggi)

8 (skor minimal)

32 (skor maksimal)

Disini persentase keseluruhan dari observasi yang dilakukan pada siklus II ialah 87,5%, yang artinya pada pelaksanaan siklus II ini motivasi belajar siswa sudah meningkat berdasarkan hasil dari observasi yang dilakukan oleh peneliti.

Hal ini semakin diperkuat oleh pernyataan salah satu siswa yang mengikuti layanan pada siklus ke II melalui hasil wawancara sebagai berikut:

”Kalau yang sekarang saya dan teman-teman lebih paham lagi kak tentang permainan itu, awalnya kan saya sama temen-temen masih sedikit bingung tapi pada pertemuan terakhir ini jadi lebih paham kalau permainan itu tujuannya untuk memberikan pelajaran tapi dengan cara bermain. Kalau saya setuju kak misalkan guru-guru yang ngajar itu memakai metode seperti itu, karena disini kan biasanya guru-guru itu ngajarnya hanya disuruh nulis terus dijelasin. Misalkan pelajaran seperti fisika, kimia, matematika, bahasa inggris itu kan menurut saya agak sulit kak jadi kalau pakai metode itu kayaknya kita bisa lebih paham sama pelajarannya karena saya rasa kalau belajar sambil bermain itu merupakan hal yang sangat menyenangkan.

Untuk semakin meyakinkan peneliti tentang keberhasilan layanan disini peneliti melakukan wawancara kembali dengan bapak Hatib, S. Pd. Sebagai berikut:

Kalau menurut saya jika diterapkan disini bagus-bagus sekali, sangat bagus metode seperti itu karena memang untuk tingkatan siswa menengah atas itu sangat jarang menerapkan metode seperti itu, karena metode itu dianggap sebagai permainan untuk anak-anak. Penggunaan metode seperti itu sangat membantu terhadap siswa-siswi dan itu sangat bagus untuk diterapkan di sekolah ini sehingga mengasah kemampuan anak-anak untuk lebih berani mengemukakan pendapatnya. Menurut saya kan itu permainan jaman dulu tapi juga sangat baik untuk diterapkan pada saat ini dan memang sangat bagus permainan itu apalagi sudah di modifikasi dengan ditambahkan materi pembelajaran. Saya sangat setuju untuk diterapkan di lembaga ini.

Selain dari hasil observasi dan wawancara diatas, peneliti juga menganalisis keberhasilan penelitian berdasarkan perolehan skor angket dari keenam siswa yang mengikuti layanan untuk melihat seperti apa peningkatannya setelah mengikuti siklus II.

Tabel 2.2 Hasil Skor Angket Siswa Pada Siklus II

No.	Nama	Skor	Kategori
1.	Ayu Wulandari	84	Sedang
2.	Diya Maesa	98	Tinggi
3.	Irmawati	85	Sedang
4.	Oktavia Andini	90	Tinggi
5.	Silvi Akmalia Rahmatika	92	Tinggi
6.	Yulian Niswatul Ula	91	Tinggi
Total		543	

$$\text{Perubahan} = \frac{\text{jumlah yang mengalami perubahan}}{\text{Jumlah yang mengikuti layanan}} \times 100\%$$

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{6}{6} \times 100\%$$

$$P = 86\%$$

Berdasarkan hasil analisis data diatas dapat dijelaskan bahwa keenam siswa yang mengikuti layanan dapat dikatakan sudah memiliki motivasi belajar yang baik, ini terlihat dari empat siswa yang masuk pada kategori tinggi dan dua siswa masuk pada kategori sedang. Dan disini sudah tidak terdapat siswa yang masuk pada kategori rendah.

Dari hasil diatas dapat dilihat bahwa motivasi belajar siswa meningkat setelah dilakukan pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game*.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil dari dua kali pertemuan pada siklus II yang telah dilaksanakan oleh peneliti, disini peneliti ingin merefleksikan seluruh kegiatan yang telah dilakukan selama pelaksanaan siklus II baik itu dari segi kegiatan yang dijalankan dan juga proses penilaiannya.

Berdasarkan ukuran keberhasilan yang telah ditentukan di bab 3, dapat peneliti simpulkan bahwa pelaksanaan kegiatan berjalan dengan baik dan telah mencapai kriteria keberhasilan yang telah peneliti tetapkan yaitu 75%.

Pada pelaksanaan tindakan siklus I motivasi belajar siswa yaitu 66% sedangkan pada pelaksanaan tindakan siklus II mengalami peningkatan yaitu 100%. Dengan demikian dapat peneliti simpulkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat setelah dilaksanakan pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game*.

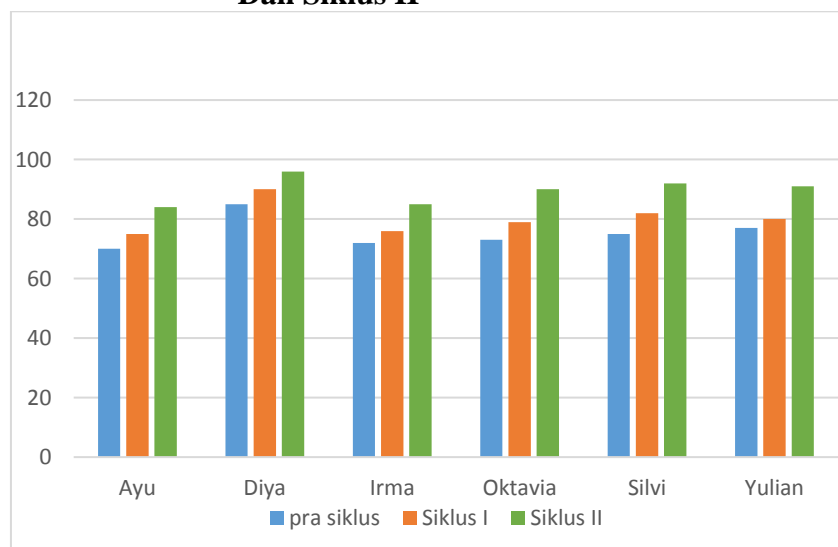
Untuk lebih memperjelas hasil dari siklus II pertemuan I dan pertemuan II, berikut peneliti sajikan tabel hasil refleksi dari siklus II sebagai berikut:

Tabel 5.2 Refleksi pada siklus II

Siklus II Pertemuan Ke I	Siklus II Pertemuan Ke II
Siswa sudah memahami tentang penerapan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi.	Siswa sangat memahami tentang penerapan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi.
Semua siswa sudah berani mengemukakan pendapatnya.	Siswa sangat antusias untuk menjawab dan memberikan pendapatnya.
Semua siswa sudah dapat mengimbangi antara permainan dan materi.	Siswa lebih terfokus pada menjawab pernyataan daripada permainan itu sendiri.
Siswa sudah bisa saling membahas pendapat antar teman.	Siswa saling beradu pendapat atau saling berargumen.
Siswa terlihat bisa menikmati permainan dan juga materi yang diberikan.	Siswa sangat menikmati permainan dan juga materi yang diberikan.

Disini peneliti juga mencantumkan grafik peningkatan motivasi siswa dari tahap pra siklus, siklus I dan siklus II:

Grafik 7.2 Hasil Angket Motivasi Siswa Pra Siklus, Siklus I Dan Siklus II



B. Pembahasan

Bimbingan kelompok merupakan salah satu bentuk layanan yang diberikan di sekolah yang merupakan bagian dari pola plus bimbingan kelompok. Menurut Tohirin dalam , definisi bimbingan kelompok adalah suatu cara memberikan bantuan kepada individu (siswa) melalui kegiatan kelompok. Dalam bimbingan kelompok merupakan sarana untuk menunjang perkembangan optimal masing-masing siswa yang diharapkan dapat mengambil manfaat dari pengalaman pendidikan ini bagi dirinya sendiri.⁵

Bimbingan kelompok menjadi salah satu layanan dalam bimbingan konseling yang sering digunakan oleh guru BK. Bimbingan kelompok diberikan sebagai sarana pencegahan dan sebagai sarana pengembangan. Bimbingan kelompok akan semakin efektif jika dalam pelaksanaannya menggunakan teknik tertentu.

Permainan simulasi (*simulation game*) merupakan salah satu teknik dalam bimbingan kelompok. Menurut Tatiek Romlah dalam Ninda Ayu Putri Cahyani, Permainan simulasi adalah permainan yang dimaksudkan untuk merefleksikan situasi-situasi yang terdapat dalam kehidupan yang sebenarnya. Tetapi situasi itu hampir selalu dimodifikasi, apakah dibuat sederhana, atau diambil sebagian, atau dikeluarkan dari konteksnya. Dalam ini permainan dimodifikasi dengan tujuan agar tidak terlalu kompleks dan tidak terlalu sederhana.⁶

Menurut nasih dan Kholidah dalam Ninda Ayu Putri Cahyani, permainan memungkinkan adanya partisipasi yang lebih aktif dari siswa untuk mengikuti pelajaran di dalam kelas. Dengan bermain dalam belajar dapat menyingkirkan keseriusan yang menghambat, menghilangkan stres dalam lingkungan belajar, mengajak siswa ikut terlibat penuh dalam mencapai tujuan dan meraih makna belajar melalui pengalaman.⁷

⁵ Aldjon Nixon Dapa & Meisie Lenny Mengantes, *Bimbingan Konseling Anak Berkebutuhan Khusus*, (Yogyakarta: Deepublish, 2021), 53.

⁶ Ninda Ayu Putri Cahyani, *Efektivitas Teknik Permainan Simulasi Dengan Menggunakan Media Dart Board Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, Jurnal Konseling Indonesia, Vol. 3, No. 1, Oktober 2017. 23.

⁷ *Ibid.*, 25.

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh hasil penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya yaitu oleh Harfah Nur Haziha dan Ninda Ayu Putri Cahyani sebagai berikut:

Harfah Nur Haziha dalam penelitiannya menyebutkan bahwa layanan bimbingan kelompok dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut hasil dari penelitian ini motivasi belajar siswa meningkat setelah dilaksanakan pemberian layanan bimbingan kelompok.

Ninda Ayu Putri Cahyani dalam penelitiannya juga menyebutkan bahwa motivasi siswa sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi (*simulation game*) masuk dalam kategori rendah dan setelah dilaksanakan pemberian layanan motivasi siswa meningkat dan masuk pada kategori tinggi.

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti dan juga hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya dapat dikatakan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penerapan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMK Bustanul Ulum Waru Pamekasan terlaksana dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil skor angket yang meningkat setelah dilakukan pemberian layanan dan juga dengan perubahan sikap pada siswa saat menggunakan metode pembelajaran permainan sebagaimana yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II.

Sebelum peneliti melaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu membagikan angket dan juga melaksanakan wawancara kepada guru SMK Bustanul Ulum tentang motivasi belajar siswa pada saat mengikuti pembelajaran. Dari hasil angket dan wawancara diperoleh hasil bahwa penggunaan metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Hasil yang diperoleh dari angket menunjukkan bahwa 5 siswa memperoleh kategori rendah, dan 5 siswa tersebut yang akan menjadi sasaran pemberian layanan oleh peneliti, ditambah 1 orang yang mendapat skor

tertinggi yang nantinya akan menjadi pemimpin kelompok pada saat pelaksanaan tindakan.

Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan dengan dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan tanggal 31 Maret 2021 dan pertemuan kedua pada tanggal 03 April 2021. Pada pertemuan pertama siswa terlihat masih sedikit kebingungan terhadap metode yang digunakan dan menganggap metode itu hanyalah sebuah permainan saja. Pada pertemuan kedua siswa mulai terlihat memahami tentang metode yang diberikan, hal tersebut terlihat dari siswa yang lebih aktif dari pada pertemuan pertama, dan juga terlihat siswa mulai menjawab pernyataan dan juga memberikan pendapatnya.

Pada pelaksanaan tindakan siklus II juga dilaksanakan dengan dua kali pertemuan. yaitu pertemuan pertama dilaksanakan tanggal 05 April 2021 dan pertemuan kedua pada tanggal 07 April 2021. Jika pada pertemuan kedua di siklus I beberapa siswa sudah mulai berani memberikan pendapatnya, Pada siklus II ini siswa mengalami peningkatan dimana seluruh siswa sudah sangat memahami tentang layanan yang diberikan baik itu pada pertemuan pertama maupun pertemuan kedua. Hal tersebut terlihat dari siswa yang pada siklus I masih ragu untuk berpendapat pada tahap ini sudah berani memberikan pendapatnya dan pada tahap ini seluruh siswa yang terlibat dalam pemberian layanan terlihat sangat antusias dalam mengikuti layanan bimbingan kelompok tersebut.

Disini peneliti menargetkan keberhasilan layanan dilihat segi proses dan segi hasil. Dari segi proses dilihat dari sikap siswa selama mengikuti layanan, dalam artian siswa yang terlibat dalam pemberian layanan berpartisipasi aktif dan memperlihatkan keantusiasan dan semangat selama mereka mengikuti layanan. Sedangkan dari segi hasil dilihat dari peningkatan motivasi belajar siswa setelah pemberian layanan. Hasil itu diperoleh dari angket, observasi selama kegiatan layanan berlangsung dan juga hasil dari wawancara setelah kegiatan selesai dilaksanakan.

Hipotesis penelitian ini adalah penerapan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di

SMK Bustanul Ulum Waru Pamekasan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat setelah diberikan layanan bimbingan kelompok, hal tersebut dibuktikan dari hasil angket dimana dalam setiap siklus selalu mengalami peningkatan. Maka hipotesis penelitian ini sebagaimana yang tercantum diatas dapat diterima, artinya layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.