

ABSTRAK

Haries Nor Rofiqi. 2021. *Penerapan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Simulation Game Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMK Bustanul Ulum Waru Pamekasan*, Skripsi, Program Studi Bimbingan Konseling Pendidikan Islam, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Madura, Dosen Pembimbing: H. Muhammad Jamaluddin, M. Pd.

Kata Kunci: *Bimbingan Kelompok, Simulation Game, Motivasi Belajar*

Motivasi merupakan hal yang dipandang sebagai salah satu faktor yang cukup berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa. Meskipun dapat kita akui bahwa bakat dan *intelegensi* menjadi hal utama dalam usaha mencapai prestasi belajar, namun jika tidak memiliki motivasi untuk berprestasi dalam belajarnya, tentu dua hal tersebut juga tidak banyak berarti. Dengan ini dapat kita asumsikan bahwa individu atau siswa yang memiliki motivasi lebih tinggi akan mendapat hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan individu atau siswa yang memiliki motivasi rendah atau tidak memiliki motivasi sama sekali. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hal tersebut, yang menjadi fokus utama pada penelitian ini ialah bagaimana penerapan layanan bimbingan kelompok teknik *simulation game* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa?

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling. Peneliti melaksanakan langsung penelitian dengan memberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game* yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Sumber data yang diperoleh dalam penelitian ini ialah melalui hasil angket, wawancara, observasi dan dokumentasi.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa sebelum dilaksanakan tindakan terdapat 5 siswa yang masuk pada kategori rendah. Pada tahap pra siklus nilai rata-rata yang didapat oleh 6 siswa tersebut ialah 40%, setelah dilaksanakan tindakan siklus I nilai rata-ratanya meningkat menjadi 66%, dan hasil dari tindakan siklus 2 semua siswa yang mengikuti layanan mendapat kategori sedang dan tinggi, dalam artian tidak ada lagi siswa yang masuk pada kategori rendah. Hal tersebut dibuktikan dari rata-rata persentase yaitu 100%. Dari sini dapat dikatakan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game* dapat meningkatkan motivasi siswa di SMK Bustanul Ulum.