

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Definisi potensi menurut Wiyono merupakan suatu kemampuan yang masih terpendam dan siap untuk diwujudkan dan dapat dimanfaatkan dalam kehidupan manusia itu sendiri. Sementara itu Majdi juga memberikan pendapatnya mengenai definisi potensi, menurutnya potensi merupakan kemampuan yang masih bisa dikembangkan lebih baik lagi, secara sederhana potensi merupakan kemampuan terpendam yang masih perlu dikembangkan.¹ Jadi, dapat disimpulkan potensi adalah kemampuan yang dimiliki setiap orang, namun kemampuan tersebut masih terpendam dan juga masih perlu untuk dikembangkan dalam kehidupan manusia itu sendiri.

Kemampuan setiap siswa berbeda-beda dalam mengembangkan potensi yang ada pada diri mereka. Dimana ada siswa yang dapat mencapai kemampuannya tanpa kesulitan, namun tidak sedikit juga siswa yang mengalami banyak kesulitan. Sering pula ditemukan beberapa masalah pada siswa, seperti halnya malas, mudah putus asa, acuh tak acuh disertai sikap menentang guru merupakan bagian dari masalah

¹ Nyoman Marayasa, "Penyuluhan Manajemen Menggali Potensi Daerah Untuk Meningkatkan Kesejahteraan Perekonomian Masyarakat Kecamatan Leuwi Damar". Jurnal Pengabdian, Vol. 1, No. 1, (Juli 2018).

belajar siswa tersebut. Ada siswa yang cenderung tidak dapat menyelesaikan masalahnya sendiri, sebab beberapa siswa mungkin saja tidak mengetahui cara yang baik untuk memecahkan masalahnya sendiri. Namun ada pula siswa lain tidak tau apa yang sebenarnya masalah yang dihadapi, dan ada juga siswa yang tampak tidak mempunyai masalah, padahal sebenarnya mereka sedang menghadapi suatu masalah. Sehingga siswa sulit meraih prestasi belajar disekolah, padahal telah mengikuti pelajaran dengan sungguh-sungguh.

Kenyataannya, terdapat sebagian siswa yang mengalami masalah serta hambatan belajar seperti halnya kesulitan belajar. Dimana siswa tersebut sulit untuk meraih prestasi belajar disekolah, padahal telah mengikuti pelajaran dengan sungguh-sungguh. Selain itu ada pula masalah siswa yang terkesan lambat dalam mengerjakan tugas, yang berhubungan dengan kegiatan belajar. Berdasarkan hal tersebut, seharusnya sekolah serta seorang guru terkhusus pendidikan turut dituntut agar dapat membantu memecahkan masalah yang tengah dihadapi siswa.²

Belajar ialah suatu aktivitas manusia yang begitu vital dan berjalan terus-menerus yang akan dilakukan selama manusia tersebut masih

² Ismail, "Diagnosis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Aktif Di Sekolah" *Jurnal Edukasi*, Vol. 2, No. 1, (Januari 2016),31-32.

hidup. Sehingga manusia tidak akan bisa hidup sebagai manusia jika ia tidak dididik atau diajari oleh manusia lainnya. Seperti halnya bayi yang baru dilahirkan telah membawa beberapa naluri atau feeling dan potensi-potensi yang diperlukan dalam kelangsungan hidupnya, akan tetapi naluri dan potensi tersebut tak dapat berkembang dengan baik tanpa pengaruh dari luar, yakni yang di campur tangani oleh manusia lainnya, di samping kepandaian-kepandaian yang bersifat jasmaniah (*skill, motor ability*), seperti halnya merangkak, duduk, berjalan, makan, dan lain sebagainya. Karena manusia merupakan makhluk sosial budaya, maka manusia membutuhkan kecerdasan yang bersifat ruhaniah..

Seperti yang tertera dalam al-qur'an pentingnya belajar yang tersirat dalam surah Al-'Alaq ayat 1-5, yang berbunyi :

إِقْرَأْ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۚ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۚ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya: *"Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia, Yang mengajar (manusia) dengan pena, Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya".*³

Ayat di atas mengandung pesan tentang bacalah atau belajar.

Sehingga dapat dikatakan bahwa sebelum beramal atau beribadah,

³Bukhari Al-Muslim, *Gemar Belajar Shalat Dan Berdo'a Disertai Juz'Amma*, (Jakarta: Bintang Indonesia), 76.

seperti halnya shalat, puasa, zakat, serta berhaji, kita sebagai manusia wajib berilmu terlebih dahulu. Maka, belajar penting dilakukan dan belajar juga membutuhkan sebuah proses. Dan tidak ujuk-ujuk langsung paham dan berhasil. Karena dari itu menuntut ilmu merupakan hal yang penting baik bagi laki-laki maupun perempuan.

Belajar disini adalah suatu proses yang bersifat internal yang tidak dapat dilihat dengan nyata, dimana proses tersebut terjadi didalam diri seseorang yang sedang mengalami proses belajar. Dalam buku yang berjudul *Educational Psychology: A Realistic Approach* karya Good dan Brophy mendefinisikan belajar dengan kata-kata yang singkat, yaitu *"Learning is the development of new association as a result of experience"*. Maksud "belajar" menurut Good dan Brophy yaitu bukan tingkah laku yang tampak, melainkan yang utama adalah prosesnya yang terjadi secara internal pada diri individu dalam usahanya memperoleh hubungan-hubungan baru. Dimana hubungan-hubungan baru tersebut dapat berupa antara perangsang-perangsang atau antara reaksi reaksi, bahkan antara perangsang dan reaksi.⁴

Kesulitan belajar dapat didasarkan dengan suatu kondisi dimana belajarnya tersebut terganggu untuk mencapai hasil belajaryang maksimal. Siswa yang mengalami kesulitan belajarnya kurang maksimal

⁴ M. Thobroni, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: AR-Ruzz Media, 2015), 15-16.

akan menemui bentuk kesulitan yang nyata, jadi bisa dikatakan hal itu disebabkan oleh adanya faktor-faktor lain seperti faktor fisik, sosial, maupun psikologi. Hal tersebut juga ditegaskan oleh Hammil bahwa adanya gangguan system saraf atau bisa juga dikatakan disfungsi neurologis, adanya kesulitan dalam tugas-tugas akademis, adanya kesejangan analisis prestasi dengan potensi yang dicapai, dan adanya berbagai pengaruh lingkungan.

Kesulitan belajar disini akan terdeteksi atau tampak dengan gejala aspek-aspek kognitif, motorik, maupun efektif dalam proses serta hasil belajar yang dicapai. Ciri-ciri dari tingkah laku yang merupakan pernyataan manifestasi gejala kesulitan belajar. Selain itu kesulitan belajar yang di alami siswa biasanya terjadi pada siswa yang berkemampuan rendah dan mengalami kelambatan didalam belajarnya. Kesulitan belajar ini akan sangat tampak jelas dari menurunnya prestasi belajar siswa. Sehingga kesulitan belajar ini dapat dibuktikan dengan munculnya kelainan perilaku pada siswa, seperti terlalu pendiam dikelas karena tidak mengerti materi pelajaran, suka mengusik atau mengganggu teman, serta suka berkelahi, sering tidak masuk kelas, bahkan adapula siswa yang membolos pada waktu pelajaran sedang berlangsung.⁵

⁵ Bahruddin, *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan*, (Jogjakarta: AR-Ruzz Media, 2014), 173-174.

Proses belajar disekolah bisa dilakukan siswa dengan kegiatan diskusi atau dengan bimbingan kelompok. Dalam proses bimbingan kelompok siswa dapat melatih proses belajar dengan teman-temannya di kelas. Bimbingan kelompok merupakan proses pemberian layanan yang bertujuan sebagai upaya membantu konseli atau siswa, dimana konselor atau guru akan bertugas menjadi pemimpin kelompok melalui kegiatan kelompok, pada saat melakukan *treatment* berupa bimbingan kelompok, dinamika kelompok diharapkan dapat tercipta guna menumbuhkan rasa saling dimiliki dalam kelompok.⁶

Bimbingan merupakan suatu proses pemberian bantuan yang dilakukan oleh orang ahli kepada individu baik anak-anak, remaja maupun dewasa, sehingga diharapkan dari proses bimbingan yaitu orang yang dibimbing dapat mengenal dirinya, mampu mengembangkan potensi dirinya, mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya, dan memanfaatkan kekuatan individu juga sarana yang dapat dikembangkan berdasarkan norma-norma yang berlaku serta mampu menentukan pilihan-pilihan jalan hidupnya.⁷ Sedangkan Kelompok dapat digambarkan dengan dua orang atau beberapa orang yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan demi keuntungan bersama. Setiap

⁶ Tohirin, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah Madrasah*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014), 164.

⁷ Giyono, *Bimbingan Konseling*, (Yogyakarta: Media Akademi, 2015), 04.

orang pada umumnya menggunakan sebagian waktudidalam aktivitasnyadengan berkelompok setiap harinya seperti halnyadengan teman sekolah atau rekan bisnis.⁸

Selain itu pengertian bimbingan terdapat dalam al-qur'an juga terdapat dalam surah Al-'Asr:

وَالْعَصْرِ إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ ۖ إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ
وَتَوَّأ صَوًّا بِأَلْحَقِّ ۙ وَتَوَّأ صَوًّا بِأَلصَّبْرِ

Artinya: "Demi masa, Sungguh, manusia berada dalam kerugian, kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan kebajikan serta saling menasihati untuk kebenaran dan saling menasihati untuk kesabaran."⁹

Dalam ayat diatas terdapat kata menasehati, hal itu secara tidak langsung sama dengan arti bimbingan. Maka dari itu selain bimbingan terdapat dalam teori terdapat juga dalam al-qur'an yang mana dianjurkan untuk saling menasehti dalam kebaikan karena sejatinya manusia tidak luput salah dan dosa.

Bimbingan Kelompok merupakan salah satu bentuk usaha pemberian bantuan dari seorang konselor kepada konselinya yang sedang mengalami suatu masalah dan pemberian bantuan tersebut berlangsung dengan suasana berkelompok, dimana semua anggota kelompok dalam bimbingan tersebut terlibat semua baik dengan

⁸ Samuel T. Gladding, *Konseling*, (Jakarta: PT Indeks, 2012), 300.

⁹Bukhari Al-Muslim, *Gemar Belajar Shalat Dan Berdo'a Disertai Juz'Amma*, (Jakarta: Bintang Indonesia), 69.

mengungkapkan pendapat, bertukar atau ide, bahkan saling menghargai satu sama lain. Sehingga dengan demikian masing-masing anggota kelompok tersebut secara perseorangan dapat memanfaatkan semua informasi, serta tanggapan untuk kepentingan dirinya yang bersangkutan dengan masalahnya tersebut.¹⁰

Bimbingan kelompok terdapat beberapa teknik yang dapat mengurangi kesulitan belajar diantaranya Teknik *Simulation Games* atau permainan simulasi. Nasih dan Kholidah berpendapat bahwa permainan ialah suatu aktivitas yang menyenangkan, ringan, bersifat kompetitif, atau kedua-duanya, yang merupakan adanya perasaan senang dan ingin terlibat, munculnya suatu makna dan pemahaman (penguasaan atas materi). Selain itu definisi permainan simulasi di sampaikan oleh Adams, ia mengatakan bahwa permainan simulasi merupakan sebuah permainan yang merefleksikan situasi yang terdapat dalam kehidupan nyata dan situasi tersebut selalu dimodifikasi. Oleh karena itu permainan dalam situasi dimodifikasi bertujuan supaya tidak terlalu kompleks dan tidak terlalu sederhana. Sebab apabila terlalu kompleks para pemain akan menjadi kurang berani dalam memainkannya, namun sebaliknya apabila permainan tersebut dianggap terlalu mudah maka para pemain akan cepat bosan. Terdapat beberapa macam modifikasi situasi dalam permainan

¹⁰ Sitti Hartinah DS, *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*, (Bandung: PT Refika Aditama 2017), 12.

simulasi ini, dimana salah satunya seperti yang digunakan oleh peneliti yaitu media *dart board*.

Media *dart board* disini merupakan suatu papan permainan yang berbentuk bulat dan digunakan sebagai target dalam *dart board*. Oleh karena itu media *dart board* dapat digunakan dalam sebuah permainan, didalam permainan tersebut menggunakan panah kecil lalu dilemparkan pada sebuah papan berbentuk bulat. Dalam media *dart board* sendiri biasanya terdapat beberapa kategori yang harus dipilih oleh para pemain dengan cara melemparkan panah tersebut ke kategori yang diinginkan.¹¹ Dimana pada papan tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan konteks penelitian yakni kesulitan belajar.

Permainan ini diharapkan adanya partisipasi yang lebih aktif dari siswa agar siswa dapat mengikuti pembelajaran di dalam kelas, sehinggadengan permainan ini dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas dan siswa dapat meyingkirkan keseriusanyang menghambat pembelajarannya, menghilangkan stress dalam lingkungan belajar, mengajak siswa terlihat penuh dalam mencapai tujuan dengan tidak sadar, serta bisa meraih makna belajar melalui pengalaman. Jadi dapat dikatakan bahwa permainan tersebut dapat membantu siswa mengurangi ketegangan dalam proses

¹¹Bianticha Rena Azhari, Nurdinah Hanifah, "Penggunaan Media Papan Dart Board Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa". Jurnal Pena Ilmiah, Vol 2, No 1 2017, 2013.

pembelajarannya, sehingga siswa tersebut berhasil belajar di dalam kelas.

Dari hasil observasi & wawancara awal di SMP Negeri 1 Galis Pamekasan diketahui ada sebagian siswa yang tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, dikarenakan tidak mengerti atau tidak memahami, tidak mengerjakan pekerjaan rumah (PR), dan berbicara sendiri saat pelajaran berlangsung, tidak mendengarkan apa yang tengah guru sampaikan. Agar permasalahan tersebut dapat diatasi, maka perlu diberikan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game*, supaya siswa yang mengalami kesulitan belajar menurun dan motivasi belajarnya meningkat. Jadi dapat dinyatakan bahwa beberapa siswa di SMP Negeri 1 Galis Pamekasan sebagian mengalami kesulitan belajar. Sehingga dalam hal ini peneliti semakin tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul **“Efektivitas Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Simulation Games* Untuk Mengurangi Kesulitan Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Galis Pamekasan.”**

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latarbelakang yang sudah dipaparkan diatas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Efektivitas Bimbingan

Kelompok Dengan Teknik *Simulation Games* untuk Mengurangi Kesulitan Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Galis Pamekasan?”

C. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian Eksperimen ini adalah untuk mengetahui keefektivan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games* untuk mengurangi kesulitan belajar siswa di smp negeri 1 galis pamekasan.

D. ASUMSI PENELITIAN

Untuk memberikan anggapan dasar penelitian dengan judul Keefektivan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Simulation Games* Untuk Mengurangi Kesulitan Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Galis Pamekasan, maka penulis berasumsi bahwa:

1. Kesulitan belajar siswa disebabkan oleh banyak faktor salah satunya kurangnya motivasi belajar.
2. Kesulitan belajar dapat dikurangi dengan banyak cara salah satunya bimbingan kelompok.
3. Teknik *simulation games* dengan menggunakan media *dart board* dapat diterapkan kepada siswa yang memiliki masalah dalam belajar atau kesulitan belajar.

E. HIPOTESIS PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah dan uraian di atas. Maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis Alternatif (H_a): layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games* efektif untuk mengurangi kesulitan belajar siswa SMP Negeri 1 Galis Pamekasan.
2. Hipotesis Nol (H_0): layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games* tidak efektif mengurangi kesulitan belajar siswa SMP Negeri 1 Galis Pamekasan.

Dimana yang diajukan hipotesis dalam penelitian ini adalah Hipotesis Alternatif (H_a): yaitu layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games* efektif untuk mengurangi kesulitan belajar siswa SMP Negeri 1 Galis Pamekasan.

F. KEGUNAAN PENELITIAN

Kegunaan penelitian ini dapat dua manfaat, yaitu secara teoritis maupun secara praktis. Sehingga dapat di definisikan sebagai berikut:

1. Secara Teoretis

Hasil penelitian ini nantinya dapat memberikan manfaat untuk menambah ilmu pengetahuan bagi siswa, guru BK, peneliti, serta

masyarakat luas. Untuk menambah ilmu dan wawasan terutama dalam merumuskan tentang pelaksanaan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Simulation Games* untuk Mengurangi Kesulitan Belajar Siswa.

2. Secara Praktis

Hasil yang ditemukan dilapangan nantinya dapat memberikan informasi yang akurat sekaligus berguna sebagai acuan dan pengetahuan khususnya kepada kalangan-kalangan diantaranya sebagai berikut.

a. Bagi Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Galis Pamekasan

Dari hasil penelitian ini diharapkan untuk bisa dijadikan sebagai acuan evaluasi untuk mengurangi kesulitan belajar siswa.

b. Bagi Guru BK di Sekolah SMP Negeri 1 Galis Pamekasan

Dari hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dalam menjalankan tugas dan fungsi dalam bimbingan dan konseling bisa lebih efektif dan lebih optimal.

c. Bagi Dewan Guru di Sekolah SMP Negeri 1 Galis Pamekasan

Dari hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan pedoman dalam membantu siswa untuk mengurangi kesulitan

belajar serta dapat membantu guru BK dalam pelaksanaan Bimbingan dan Konseling.

d. Bagi Siswa di SMP Negeri 1 Galis Pamekasan

Dari hasil penelitian ini berharap semoga siswa mempunyai tingkat kesadaran lebih tinggi bahwa belajar sangat penting bagi kalangan pembelajar untuk menambahkan wawasan dan pengetahuan.

e. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian yang dilakukan bisa digunakan sebagai ajang untuk meningkatkan wawasan serta pengalaman bagi penulis dan pembaca dalam menghadapi situasi yang terjadi seperti kesulitan belajar.

G. RUANG LINGKUP PENELITIAN

Untuk menghindari kesalahan pahaman dan agar mencapai pengertian yang sama maka perlu adanya ruang lingkup yaitu:

1. Subjek penelitian adalah siswa SMP Negeri 1 Galis Pamekasan yang memiliki kesulitan belajar rendah.
2. Teknik *Simulation Games* dengan media *dart board* digunakan untuk mengurangi kesulitan belajar siswa di SMP Negeri 1 Galis Pamekasan.

3. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah skala kesulitan belajar berdasarkan indikator-indikator dari Muhammad Rizki dengan judul buku Faktor-faktor Penyebab Kesulitan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Menggambar Teknik.

H. DEFINISI ISTILAH

Definisi dalam penyusunan penelitian ini perlu dan kiranya mendefinisikan secara oprasional, untuk menghindari perbedaan interpretasi makna terhadap hal-hal yang bersifat esensial yang nantinya dapat menimbulkan kerancuan dalam mengartikan judul. Selain itu untuk memperjelas redaksi judul yang tertera agar bisa dipahami dan diterima sehingga tidak ada kerancuan antara judul dan skripsi. Sesuai dengan judul Eefektivitas Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Simulation Games* Untuk Mengurangi Kesulitan Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Galis Pamekasan.

1. Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok ialah usaha yang dilakukan dalam bermuansa kelompok untuk membantu konseli menyelesaikan permasalahan dan kesulitan pada diri konseli dan pencegahan masalah guna memperoleh informasi dan membantu konseli dalam menyusun rencana atau mengambil keputusan yang tepat.

2. Teknik *Simulation Games* dengan Media *Dart Board*

Teknik *Simulation Games* merupakan suatu permainan yang menggambarkan situasi yang ada pada kehidupan nyata dan situasi tersebut selalu dimodifikasi atau dirubah, dimana permainan tersebut diarahkan untuk belajar memahami kosa kata baru dengan media penunjang yang memberikan suatu pengetahuan dan wawasan yang berguna dalam mengatasi permasalahannya.

3. Kesulitan Belajar

Kesulitan belajar ialah suatu kondisi dimana seseorang atau siswa mengalami hambatan-hambatan pada proses belajarnya sehingga pencapaian hasil belajarnya tidak maksimal dan tidak mampu berkembang sesuai kapasitasnya disebabkan karena adanya gangguan. Baik berasal dari faktor internal di batasi faktor intelegensi maupun fator eksternal siswa.

I. KAJIAN PENELITIAN TERDAHULU

Penelitian terdahulu merupakan telaah pustaka yang berasal

dari penelitian-penelitian yang sudah pernah lakukan diantaranya adalah sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Ayu tahun 2017 yang berjudul *"Efektifitas Teknik Permainan Simulasi dengan Menggunakan Media Dart Board untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII C SMP Negeri 2 Tegal Siwalan Probolinggo"*. Dari hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa ada 9 siswa kelas VII C SMP Negeri 2 Tegal Siwalanyang memiliki tingkat motivasi belajar yang rendah sebelum mendapat perlakuan dengan teknik permainan simulasi menggunakan media *dart board*. Namun setelah mendapat perlakuan dengan teknik permainan simulasi menggunakan media *dart board* motivasi belajar siswa kelas VII C SMP Negeri 2 Tegal Siwalan mengalami kenaikan motivasi belajar menjadi kategori tinggi. Jadi dapat dikatakan bahwa teknik permainan simulasi dengan menggunakan media *dart board* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII C SMP Negeri 2 Tegal Siwalan Probolinggo. Sehingga Hal ini berarti tujuan dari penelitian terpenuhi dan hipotesis tindakan terbukti, yaitu kelas VII C SMP Negeri 2 Tegal Siwalan Probolinggo teknik permainan simulasi dengan menggunakan media *dart board* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.¹²

¹² Ninda Ayu Putri Cahyani, *"Efektifitas Teknik Permainan Simulasi dengan Menggunakan Media Dart Board Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa"*, Jurnal Konseling Indonesia, Vol. 3, No. 1, Oktober 2017,26.

Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang disebutkan adalah sama-sama menggunakan teknik *simulasi games*. Sedangkan, perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang disebutkan adalah meneliti tentang motivasi belajar siswa sedangkan yang peneliti diteliti adalah mengurangi kesulitan belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan Ismail tahun 2016 yang berjudul "*Diagnosis Kesulitan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Aktif di Sekolah*". Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa masalah pada siswa terjadi karena faktor internal dan faktor eksternal. Dimana faktor internal tersebut dapat mencakup segi intelektual seperti halnya kecerdasan, bakat, minat, motivasi, kondisi dan keadaan fisik. Sedangkan faktor eksternalnyadapat meliputi kondisi sosial siswa seperti lingkungan, ekonomi keluarga, sekolah dan masyarakat. Sehingga apabila kesulitan belajar siswa tersebut dibiarkan, maka tujuan pembelajaran tidak akan tercapai dengan baik. Oleh karena itu untuk mengatasi kesulitan belajar siswa tersebut maka perlu adanya bantuan, baik itudidalam mencerna bahan pengajaran ataupundidalam mengatasi hambatan lainnya.¹³

Persamaan antara penelitian ini dengan peneliti sebelumnya adalah sama-sama meneliti tentang kesulitan belajar dan teknik

¹³ Ismail, "*Diagnosis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Aktif Di Sekolah*" Jurnal Edukasi, Vol. 2, No. 1, (Januari 2016),42.

Simulation Games. Namun perbedaan dalam penelitian ini yaitu peneliti menekankan pada keefektivan bimbingan kelompok dengan teknik *Simulation Games* melalui media *dart board*, sedangkan pada penelitian sebelumnya lebih menekankan pada diagnosis kesulitan belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan Isti tahun 2018 yang berjudul "*Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Mengurangi Kesulitan Belajar Siswa Sekolah Dasar*" Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok efektif mengurangi kesulitan belajar siswa sekolah dasar. Program bimbingan kelompok dapat dijadikan salah satu alternatif dalam memberikan pelayanan kepada siswa untuk mengatasi kesulitan belajar.

Persamaan antara penelitian ini dengan peneliti sebelumnya adalah sama-sama meneliti tentang bimbingan kelompok untuk mengurangi kesulitan belajar siswa. Namun perbedaan dalam penelitian ini yaitu peneliti menekankan pada keefektivan bimbingan kelompok dengan teknik *Simulation Games* melalui media *dart board*, sedangkan pada penelitian sebelumnya hanya menekankan pada layanan bimbingan kelompok saja.¹⁴

¹⁴ Isti Yuni Purwanti, "*Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Mengurangi Kesulitan Belajar Siswa Sekolah Dasar*", (Yogyakarta: 2018), 17.