

BAB IV

DESKRIPSI DATA, PEMBUKTIAN HIPOTESIS, DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini mendeskripsikan hasil dari penelitian Efektivitas Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Simulation Games* Untuk Mengurangi Kesulitan Belajar Siswa Di Smp Negeri 1 Galis Pamekasan.

A. DESKRIPSI DATA

1. Profil Sekolah

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Galis

Nomor Statistik Sekolah (NSS) : 201052604018

NPSN : 20537422

Alamat Sekolah : Jl. Raya Galis No. 71

Desa : Galis

Kecamatan : Galis

Kabupaten : Pamekasan

Provinsi : Jawa Timur

Telepon/HP/Fax : 0324-3515073

Status Sekolah : Negeri

Nilai Akreditasi Sekolah : A Skor : Tahun : 2020

Luas Lahan dan JumlahRombel :

| | |
|---------------|------------------------|
| Luas Lahan | : 9.515 m ² |
| Jumlah Ruang | : 35 |
| Jumlah Rombel | : 18 Rombel |

2. Profil BK di Sekolah

a. Visi dan Misi BK SMP Negeri 1 Galis Pamekasan

Visi BK :

Unggul dalam prestasi, berakhlak mulia dan bewawasan lingkungan.

Misi BK :

- 1) Mengefektifkan proses belajar mengajar yang interaktif dan inovatif melalui MGMP dalam pengembangan penetapan CTL dan PAKEM.
- 2) Meningkatkan kualitas sumber daya Tenaga Pendidik dan Tenaga Kependidikan.
- 3) Menumbuhkan semangat belajar, disiplin, tertib, rajin, etos kerja yang tinggi dengan penuh percaya diri.
- 4) Menumbuhkan semangat keunggulan kepada seluruh warga sekolah.

- 5) Membentuk, membina dan mengembangkan keterampilan kelompok belajar Bidang Studi yang di UN-kan untuk menciptakan persaingan yang sehat dalam berprestasi di bidang Akademik.
- 6) Membentuk, membina dan mengembangkan keterampilan siswa dalam berorganisasi dan bermasyarakat melalui LDK dan Pramuka.
- 7) Membentuk, membina dan mengembangkan Ekstra Kurikuler Olahraga Volli, Futsal, Bulu Tangkis, Basket baik putera maupun puteri yang mampu menjadi juara umum dalam pertandingan di tingkat Kabupaten.
- 8) Menumbuhkan semangat siswa dan membinanya untuk berkarya dibidang keterampilan.
- 9) Mengoptimalkan fungsi layanan BK.
- 10) Membekali siswa untuk mampu mengakses berbagai informasi yang positif melalui internet.
- 11) Meningkatkan penghayatan dan pengalaman ajaran Agama Islam, sehingga terwujud masyarakat sekolah yang mandiri untuk mendukung dan mensukseskan program Pemerintah Kabupaten Pamekasan yaitu gerakan Syari'at Islam (Gerbang Salam).
- 12) Melaksanakan manajemen partisipatif.
- 13) Menerapkan budaya sehat dan bersih berbasis lingkungan.

- 14) Mengajak warga sekolah mencegah terjadinya pencemaran lingkungan.
- 15) Mengajak warga sekolah mencegah terjadinya kerusakan lingkungan.
- 16) Merangsang warga sekolah untuk aktif dalam mengelola limbah yang bernilai manfaat.
- 17) Mendorong warga sekolah peduli terhadap lingkungan di mana berada.
- 18) Melestarikan dan memanfaatkan keanekaragaman hayati di lingkungan sekolah.
- 19) Menumbuhkan semangat 7K bagi seluruh warga SMP Negeri 1 Galis Pamekasan.

3. Data Kuantitatif

a. Data Pengukuran Awal (*Pre-Test*)

Berdasarkan penentuan sampel yang dilakukan dengan *sampling purposive* yaitu, penentuan sampel dengan alasan tertentu maka terpilih kelas VII-A yang digunakan sebagai subjek penelitian dari penelitian ini yang kemudian akan diberikan perlakuan melalui bimbingan kelompok. Sebelum diberikan perlakuan, peneliti memberikan skala kesulitan belajar siswa untuk mengetahui kondisi awal. Kemudian, didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.1

Data Hasil *Pre-Test*

| No. | Subjek Penelitian | Skor Kesulitan Belajar Siswa | Keterangan |
|-----|-------------------|------------------------------|---------------|
| 1. | AF | 155 | Sangat Tinggi |
| 2. | G | 135 | Tinggi |
| 3. | NF | 99 | Sedang |
| 4. | NAS | 87 | Sedang |
| 5. | NAI | 115 | Sedang |
| 6. | AHR | 135 | Tinggi |
| 7. | VW | 87 | Sedang |
| 8. | BDR | 118 | Sedang |
| 9. | APAW | 111 | Sedang |

b. Data Hasil *Treatment*

Treatment berupa bimbingan kelompok dengan teknik *Simulation Games* akan dilakukan pada siswa yang mengalami kesulitan belajar. Dalam riset ini, bimbingan kelompok akan dilakukan kepada siswa kelas VII-A dengan jumlah 9 orang. Pemberian bimbingan kelompok dengan teknik simulasi game dilakukan selama dua kali pertemuan sesuai dengan modul bimbingan kelompok. Pemberian bimbingan kelompok disesuaikan dengan keadaan yang mendukung saat ini. Seperti perubahan bimbingan kelompok yang terkadang berubah dan tidak sesuai dengan RPL yang sudah dibuat. Pemberian bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik

simulation games dilakukan dengan upaya untuk mengurangi kesulitan belajar pada siswa. Berikut langkah-langkah dalam pemberian *treatment*:

Tabel 4.2

Treatment Bimbingan Kelompok

| Hari | Tahapan | Metode | Media | Waktu |
|------|--|--|----------------------------|----------|
| 1. | <p>a) Tahap awal (pembukaan) meliputi: berdo'a, perkenalan serta menciptakan keakraban, menjelaskan peraturan yang harus dipatuhi selama bimbingan kelompok berlangsung, menjelaskan tujuan agar anggota memahami maksud dari bimbingan kelompok, dan menanyakan kesiapan anggota kelompok aktif berperan dalam mengikuti bimbingan kelompok</p> <p>b) Tahap kegiatan meliputi: konselor memberikan bimbingan kelompok menggunakan teknik <i>simulation games</i> secara langsung berupa ceramah atau penjelasan langsung dengan menggunakan media ppt dan diselingi dengan <i>ice breaking</i>, selanjutnya diskusi bersama mengenai materi yang telah dijelaskan.</p> <p>c) Tahap akhir meliputi: setelah diskusi bersama lalu memberikan kesimpulan terkait materi yang diberikan, pemberitahuan bahwa kegiatan akan segera berakhir, do'a.</p> | <i>Ice breaking</i> , ceramah, dan diskusi bersama | ppt dan Materi | 45 menit |
| 2. | a) Tahap awal (pembukaan) meliputi: berdo'a bersama, | Ceramah, diskusi dan | <i>Dart board</i> dan anak | 45 menit |

| | | | | |
|----|--|--|----------------------------------|----------|
| | <p>menciptakan keakraban, <i>ice breaking</i>, menanyakan kesiapan kepada peserta didik dalam melanjutkan bimbingan kelompok yang telah diberikan sebelumnya.</p> <p>b) Tahap kegiatan (inti) meliputi: mengingat terlebih dahulu materi yang diberikan sebelumnya atau pertemuan yang pertama dalam bimbingan kelompok, memberikan permainan simulasi dengan media <i>dart board</i>, serta langkah-langkah cara mainnya, konselor memberikan penjelasan, masukan, serta motivasi terhadap anggota dalam <i>simulation games</i>, diskusi bersama mengenai permainan simulasi menggunakan media <i>dart board</i>.</p> <p>c) Tahap akhir meliputi: memberikan kesimpulan terkait materi yang telah diberikan, berdoa bersama untuk mengakhiri kegiatan.</p> | <i>ice breaking</i> , melakukan permainan simulasi | panah | |
| 3. | <p>a) Tahap awal (pembukaan) meliputi: berdoa, menciptakan keakraban terhadap peserta didik, <i>ice breaking</i>, menanyakan kesiapan kepada peserta didik dalam melanjutkan bimbingan kelompok yang telah diberikan dihari sebelumnya.</p> <p>b) Tahap kegiatan (inti) meliputi: menyinggung kembali materi yang telah disampaikan sebelumnya, konselor memberikan kembali bimbingan kelompok dengan teknik <i>simulation games</i> dengan</p> | <i>ice breaking</i> , ceramah, diskusi, dan melakukan permainan simulasi | <i>Dart board</i> dan anak panah | 45 menit |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | <p>media <i>dart board</i> untuk mengurangi kesulitan belajar pada siswa, diskusi bersama mengenai materi yang telah diberikan apakah ada peningkatan dalam proses belajarnya atau kesulitan belajarnya menurun.</p> <p>c) Tahap akhir (penutup) meliputi: memberika kesimpulan terkait materi yang dijelaskan, serta siswa memberikan tanggapan yang diperoleh dari hari pertama sampai terakhir, mengakhiri kegiatan sekaligus do'a.</p> | | | |
|--|--|--|--|--|

c. Data Hasil *Post-Test*

Post-test merupakan salah satu evaluasi akhir dalam bentuk skala yang diberikan kepada siswa setelah diberikan sebuah *treatmen* atau perlakuan. Disini hasil nilai *post-test* yang diperoleh peneliti yaitu hasil nilai skala kesulitan belajar yang telah diberikan *treatmen* berupa bimbingan kelompok dengan teknik *simulations games*. Berikut hasil nilai *post-test* siswa kelas VII-A, yaitu:

Tabel 4.3

Data Hasil *Post-Test*

| No. | Subjek Penelitian | Skor Kesulitan Belajar Siswa | Keterangan |
|-----|-------------------|------------------------------|------------|
| 1. | AF | 111 | Sedang |
| 2. | G | 125 | Tinggi |
| 3. | NF | 86 | Sedang |

| | | | |
|----|------|-----|--------|
| 4. | NAS | 45 | Rendah |
| 5. | NAI | 100 | Sedang |
| 6. | AHR | 122 | Sedang |
| 7. | VW | 56 | Rendah |
| 8. | BDR | 100 | Sedang |
| 9. | APAW | 99 | Sedang |

B. PEMBUKTIAN HIPOTESIS

1. Uji *Wilcoxon Non Parametric*

Untuk mengetahui hasil hipotesis rata-rata dua sampel apakah memiliki perbedaan atau tidak, disini peneliti menggunakan uji *Wilcoxon*. Uji *Wilcoxon* ini adalah salah satu bagian dari uji statistic non parametric dijadikan sebagai alternatif dari uji paired sampel t test. Penelitian yang dilakukan tidak berdistribusi normal. Uji ini dilaukan dengan menggunakan bantuan program *Statistical Package For Social Science (SPSS)* versi 26 for windows. Berikut hasil pengujian hipotesis yang diperoleh rincian sebagai berikut:

Tabel 4.4

Output Uji Wilcoxon

Wilcoxon Signed Ranks Test

| Ranks | | | |
|-------|---|-----------|--------------|
| | N | Mean Rank | Sum of Ranks |
| | | | |

| | | | | |
|-------------------------|----------------|----------------|------|-------|
| Post test - Pre Test | Negative Ranks | 8 ^a | 5,19 | 41,50 |
| | Positive Ranks | 1 ^b | 3,50 | 3,50 |
| | Ties | 0 ^c | | |
| | Total | 9 | | |
| a. Post test < Pre Test | | | | |
| b. Post test > Pre Test | | | | |
| c. Post test = Pre Test | | | | |

Test Statistic^a

| Test Statistics ^a | |
|-------------------------------|----------------------|
| | Post test - Pre Test |
| Z | -2,253 ^b |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | ,024 |
| a. Wilcoxon Signed Ranks Test | |
| b. Based on positive ranks. | |

Perbedaan nilai ranks antara hasil pretest dan posttest. Positif ranks untuk nilai posttest 1 pada nilai N. 5,19 pada nilai mean ranks, dan 41,50 pada nilai sum of ranks. Nilai-nilai tersebut menunjukkan terdapat adanya penurunan dari nilai *pre-test* ke nilai *post-test* setelah diberikan bimbingan kelompok. Sedangkan pada negative ranks atau selisih (negatif) antara *pre-test* dan *post-test* adalah 8, baik pada nilai N, mean ranks, maupun sum of ranks. Artinya siswa mengalami penurunan setelah diberikan bimbingan kelompok. Ties merupakan kesamaan nilai *pre-test* dan *post-test*, disini nilai ties adalah 0, sehingga dapat dikatakan bahwa tidak ada

nilai yang sama antara *pre-test* dan *post-test*.

Pedoman yang digunakan untuk mengambil ketentuan dalam uji normalitas Wilcoxon adalah sebagai berikut:

1. jika nilai asymp. Sig < 0,05, maka hipotesis diterima.
2. jika nilai asymp. Sig > 0,05, maka hipotesis ditolak.

Dari hasil nilai output "Test Statistic", diketahui asymp. Sig (2-tailed) bernilai 0,024 yang berarti lebih kecil dari < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa "Hipotesis Diterima" artinya ada perbedaan antara *pre-test* dan *post-test*, maka dapat dikatakan bahwa "Ada pengaruh bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *simulation games* untuk mengurangi kesulitan belajar siswa".

Tabel 4.5

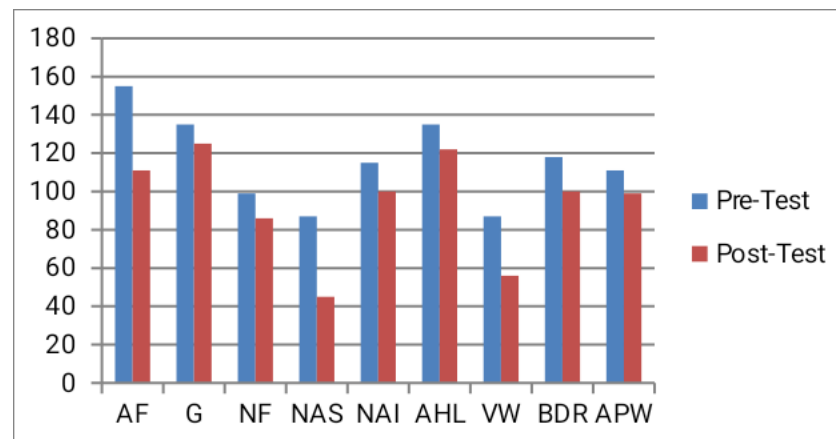
perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test*

| Subjek | <i>Pre-Test</i> | <i>Post-Test</i> | Selisih |
|---------------|------------------------|-------------------------|----------------|
| AF | 155 | 111 | 44 |
| G | 135 | 125 | 10 |
| NF | 99 | 86 | 13 |
| NAS | 87 | 45 | 32 |
| NAI | 115 | 100 | 15 |
| AHL | 135 | 122 | 13 |
| VW | 87 | 56 | 31 |
| BDR | 118 | 100 | 18 |

| | | | |
|-----|-----|----|----|
| APW | 111 | 99 | 12 |
|-----|-----|----|----|

Dengan hal ini, bimbingan kelompok dengan teknik *simulations games* dapat mengurangi kesulitan belajar siswa kelas VII-A di SMP Negeri 1 Galis Pamekasan setelah mendapatkan *treatmen* bimbingan kelompok melalui teknik *simulation games dengan menggunakan media dart bord*. Jadi, hipotesis “Bimbingan Kelompok Teknik *Simulations Games* Efektif Untuk Menurunkan Kesulitan Belajar Pada Siswa Kelas VII-A di SM Negeri 1 Galis Pmekasan”.

Tabel 4.6 Diagram Perbandingan Kesulitan Belajar Siswa antara Skor *Pre-test* dan *Post-Test*



Dari diagram diatas, dapat dilihat lebih jelas lagi perbandingan antara skor *pre-test* dan *post-test* , sehingga diketahui sampel yang tingkat kesulitan belajar menurun setelah diberikan *treatmen* atau perlakuan.

C. PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh saat melakukan penelitian di dapat kesimpulan bimbingan kelompok dapat menurunkan kesulitan belajar siswa kelas VII-A SMP Negeri 1 Galis Pamekasan Tahun Ajaran 2021-2022. Dapat dilihat dari nilai siginifikansi (2-tailed) adalah 0,024 dari hasil uji Wilcoxon.

Menurut teori yang sudah dijelaskan dalam Bab 2, dijelaskan bahwa bimbingan kelompok merupakan bimbingan yang diberikan oleh konselor kepada konseli, dimana anggota kelompok terpilih melalu hasil skala yang diperoleh. Dalam layanan bimbingan kelompok dibahas topik-topik umum yang menjadi kepedulian bersama anggota kelompok. Masalah yang menjadi topik pembicaraan dalam layanan bimbingan kelompok, dibahas melalui suasana dinamika kelompok secara intens dan konstruktif diikutioleh semua anggota kelompok di bawah bimbingan pemimpin kelompok (pembimbing atau konselor).¹

Menurut layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk pengembangan kemampuan bersosialisasi, khususnya kemampuan berkomunikasi peserta layanan (siswa).² Dalam penelitian ini, peneliti mencoba memberikan bimbingan kelompok kepada siswa kelas VII-A SMP Negeri 1 Galis Pamekasan dengan jumlah sampel 9

¹Tohirin, "*Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*"; (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014), 164.

²Tohirin, "*Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*"; 165-166.

siswa melalui teknik *simulations games* untuk membantu mengurangi kesulitan belajar siswa.

Kesulitan belajar adalah suatu kondisi yang menimbulkan hambatan dalam proses belajar seseorang. Hambatan itu menyebabkan orang tersebut mengalami kegagalan atau setidaknya kurangnya keberhasilan mencapai tujuan belajar. Dari pengertian kesulitan belajar di atas jelaslah bahwa salah satu hal yang bisa dijadikan kriteria untuk menentukan apakah seseorang mengalami kesulitan belajar adalah sampai sejauh mana ia terhambat dalam mencapai tujuan belajar.

Secara garis besar, faktor-faktor penyebab timbulnya kesulitan belajar terdiri atas 2 macam:

- a. Faktor Internal siswa, yakni hal-hal atau keadaan-keadaan yang muncul dari dalam siswa sendiri, contohnya: rendahnya kapasitas intelektual/intelegensi siswa.
- b. Faktor Eksternal siswa, yakni hal-hal atau keadaan-keadaan yang datang dari luar diri siswa. ketidak harmonisan hubungan

ayah dan ibu, dan rendahnya kehidupan ekonomi keluarga.³

Sebelum penelitian dilakukan maka peneliti harus menguji angket kesulitan belajar apakah angket tersebut valid dan layak disebarakan kepada siswa SMP Negeri 1 Galis Pamekasan. Jadi untuk menguji validitas angket kesulitan belajar maka peneliti melakukan uji validitas dimana jika rhitung lebih besar dari 0,3 maka item tersebut dinyatakan valid. Dan untuk reliabilitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana angket kesulitan belajar tersebut dapat dipercaya, dan akurat.

Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan oleh peneliti dari 50 item pernyataan maka yang valid yaitu 41 item pernyataan. Jadi yang disebarakan kepadasiswa untuk dijadikan angket kesulitan belajar yaitu 41 item. Setelah penyebaran item valid dilakukan, didapatkan ada 9 siswa yang memiliki nilai *pre-test* cukup tinggi sehingga dari jumlah siswa tersebut peneliti mencoba memberikan bantuan berupa bimbingan kelompok dengan tekhnik permainan. Media yang digunakan adalah media *dart bord*.

Respon guru BK SMP Negeri 1 Galis Pamekasan terhadap peneliti yang memberikan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games* untuk mengurangi kesulitan belajar siswa menggunakan media *dart bord* adalah sangat setuju karena guru mengatakan jika diberikan bimbingan kelompok dengan bantuan

³ M Dzikrul Hakim, "Mengatasi Kesulitan Belajar Bahasa Arab" (Jombang: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, 2020),23.

permainan simulasi yaitu dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa yang awalnya belajarnya sangat menurun, sehingga dapat dikatakan bisa meningkatkan keaktifan siswa untuk belajar contohnya seperti nilai rapotnya sudah mulai meningkat.

Dart board adalah papan permainan berbentuk bulat yang digunakan sebagai target yaitu sebuah permainan yang menggunakan panah kecil yang dilemparkan ke sebuah papan berbentuk bulat. Dalam permainan *dart board* biasanya terdiri dari beberapa kategori yang harus dipilih oleh para pemain dengan cara melemparkan panah tersebut ke kategori yang diinginkan. Papan tersebut berisi indikator-indikator. Adapun alat dan bahan yang digunakan untuk membuat papan *dart board* yaitu diantaranya *Styrofoam* berukuran sedang, kertas HVS, spidol atau bullpen, kertas lipat warna-warni, gunting, *doubletip*, dan panah kecil.

Penggunaan media *dart board* menjadi salah satu pilihan peneliti karena media *dart board* adalah salah satu inovasi media pembelajaran yang diharapkan dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, efektif dan efisien. Melalui media *dart board*, siswa mudah mendapatkan materi yang dipelajari sehingga akan terserap dan bermakna dalam memori otaknya dan juga dapat membangkitkan motivasi siswa dalam mengikuti

pembelajaran.⁴

Berikut tahap – tahap pelaksanaan permainan media *dart board* yaitu:

- a. Peneliti menyiapkan alat-alat yang akan dilakukan permainan seperti *dart board* atau papan permainan dan anak panah.
- b. Setelah itu peneliti memberikan arahan kepada konseli tata cara permainannya menggunakan media *dart board*.
- c. Setelah peneliti memberikan arahan selanjutnya langsung dilakukan permainan.
- d. Konseli melemparkan anak panah tersebut ke *dart board* atau papan permainan yang berisi item-item kesulitan belajar.
- e. Setelah konseli melemparkan anak panahnya, selanjutnya peneliti memberikan penjelasan terhadap konseli tersebut dan memberikan arahan atau motivasi agar konseli tersebut bisa meningkatkan proses belajarnya.
- f. Dan seterusnya konseli melakukan persamaan apa yang dilakukan konseli pertama dan begitu pula penelitinya.

Dilihat dari pengamatan peneliti terhadap konseli saat diberikan bimbingan kelompok. peneliti memberikan bimbingan kelompok terhadap 9 siswa yang sudah benar-benar terlihat

⁴Bianticha Rena Azhari, Nurdinah Hanifah, "Penggunaan Media Papan Dart Board Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa". Jurnal Pena Ilmiah, Vol 2, No 1 2017, 2014.

bahwa siswa tersebut sangat tinggi kesulitan belajarnya, jadi peneliti memberikan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game* untuk mengurangi kesulitan belajar siswa tersebut dengan media *dart bord*.

Dan setelah peneliti memberikan bimbingan kelompok terhadap konseli ternyata ada beberapa siswa tersebut kurang paham terhadap apa yang sudah dijelaskan oleh peneliti saat melakukan bimbingan kelompok jadi peneliti mengulangi kembali atau menjelaskan kembali terhadap konseli agar mereka memahaminya, dan bahkan ada juga siswa kesulitan saat melakukan permainan yang berupa media *dart bord* jadi peneliti harus memberikan arahan berulang-ulang agar siswa tersebut mudah untuk melaksanakan simulasi permainannya. Dilihat dari tempat atau kondisi di dalam ruangan atau kelas saat melakukan bimbingan kelompok kurang kondusif karena saat melakukan bimbingan kelompok ditempatkan di kelas bukan di ruangan yang khusus seperti tempat khusus bimbingan kelompok jadi kelas tersebut yang siswa mengikuti bimbingan kelompok terganggu dengan siswa yang lainnya yang tidak mengikuti bimbingan kelompok tersebut.

Setelah dilakukan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game* peneliti melakukan diskusi terlebih dahulu terhadap konseli apakah bimbingan kelompok tersebut sangat bermanfaat. Jadi siswa memberikan tanggapannya yang diberikan

oleh konselor saat dilakukan bimbingan kelompok.

Selanjutnya, setelah di berikan *treatment* bimbingan kelompok peneliti memberikan kembali skala kesulitan belajar kepada konseli. Hal tersebut peneliti gunakan untuk mengetahui apakah bimbingan kelompok tersebut efektif untuk membantu mengurangi kesulitan belajar siswa. Data tersebut digunakan sebagai nilai hasil *post-test* konseli. Dari hasil tersebut dapat dibuktikan nilai hasil *post-test* mengalami penurunan dari hasil *pre-test* ke hasil *post-test*. Artinya, bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game* efektif membantu mengurangi kesulitan belajar siswa.

Dapat dibuktikan dari hasil Penelitian yang dilakukan oleh Ninda Ayu Putri Cahyani 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". Bahwasannya, dari hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa ada 9 siswa kelas VII C SMP Negeri 2 Tegal Siwalan yang 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 dard 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 dard board dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.⁵

Jadi, dapat disimpulkan dari hasil penelitian dari penjelasan diatas bahwasannya Bimbingan Kelompok dengan menggunakan Teknik *Simulation games* untuk mengurangi Kesulitan Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Galis Pamekasan dikatakan efektif untuk membantu kesulitan belajar. Dapat dibuktikan berdasarkan hasil uji Wilcoxon jika nilai sig (2-tailed) sebesar $0,024 < 0,05$ maka hipotesis diterima atau dapat dikatakan terdapat pengaruh setelah diberikan layanan Bimbingan Kelompok. Hal tersebut pula selaras dengan nilai hasil *post-test* siswa yang semakin kecil. Artinya Bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games* efektif atau dapat dijadikan sebagai layanan yang dapat membantu kesulitan belajar di Sekolah SMP Negeri 1 Galis Pamekasan.

⁵ 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.