

KEEFEKTIFAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK SIMULASI GAME DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII-C SMP NEGERI 2 TEGAL SIWALAN PROBOLINGGO

Fauzi Rahman¹⁾, Hardi Prasetiawan²⁾
Universitas Ahmad Dahlan

Fauzi1800001019@webmail.uad.ac.id, Hardi.prasetiawan@bk.uad.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini telah tercapai, dan hipotesis perilaku sebesar telah terbukti. Dengan kata lain, teknologi game simulasi VII CSMP You 2 Easy Wrinkle Ramp Robo Apple menggunakan simulasi game untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini dilakukan dengan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen dengan menggunakan model “*One Group Pretest and Posttest Design*”. Subjek penelitian ini adalah sembilan siswa kelas VII C SMP Negeri 02 Tegal Siwalan Probolinggo dengan motivasi belajar rendah. Hasil tes yang dilakukan terhadap 28 siswa menunjukkan bahwa 9 siswa tergolong memiliki motivasi belajar rendah. Dari sembilan siswa tersebut, ada A, CGA, IH, IPS, MND, MN, MR, RP dan WPJ. A merupakan mata pelajaran dengan motivasi belajar 99 poin, CGA 98 poin, IH 101 poin, IPS 97 poin, MND 104 poin, MN 102 poin, dan MR. Berdasarkan hasil pre-test dengan 96 poin, 105 poin untuk RP, dan 103 poin untuk WPJ, peneliti mengolahnya dalam bentuk teknik permainan simulasi game untuk mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan motivasi belajar. Hasil perhitungannya adalah 2,670, sig. Dapat disimpulkan bahwa (2tailed) adalah 0,008. Jika probabilitas $>0,05$, maka H_0 (hipotesis nol) diterima, sehingga probabilitas menolak H_a (hipotesis alternatif) adalah $<0,05$ maka H_0 (hipotesis nol) ditolak dan H_a (hipotesis alternatif) diterima. Oleh karena itu, hasil uji Wilcoxon adalah sig. (2tailed) $0,008 < 0,05$ Metode permainan simulasi game 0,05 efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII-C SMP Negeri 2 Tegal Siwalan Probolinggo, artinya benar dan diakui pada taraf signifikansi 5%.

Kata Kunci: *bimbingan kelompok, simulasi game, motivasi belajar.*

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah bagian yang melekat dan utama di dalam kehidupan manusia. (Irawati & Susetyo, 2017) menyatakan dalam Undang-Undang Nomor 20 th. 2003 tentang pasal 1 ayat (1) yang membahas Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan dapat secara aktif mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kekuatan mental yang digambarkan sebagai upaya sadar dan sistematis untuk menciptakan lingkungan

belajar dan berproses untuk meningkatkan kualitas diri, agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak, bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pasal 5 ayat (1) mengatur mengenai semua warga negara memiliki hak yang serupa atas pendidikan yang berkualitas. Artinya pendidikan juga merupakan pendidikan formal (sekolah), yaitu bagi siswa yang terdaftar di sekolah menengah pertama. (Satriyah, 2020) berpendapat peserta didik memiliki potensi untuk berkembang, dan pendidikan harus menyediakan situasi yang kondusif agar potensi tersebut dapat dikembangkan dengan optimal.

Belajar adalah suatu proses yang melibatkan serangkaian tindakan guru-siswa berdasarkan hubungan timbal balik yang terjadi dalam suatu konteks pendidikan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Interaksi ini merupakan syarat penting dari proses pembelajaran yang berkelanjutan. Interaksi pada peristiwa pembelajaran memiliki makna yang lebih luas dalam bentuk interaksi edukatif, bukan hanya hubungan guru-siswa. Dalam hal ini, tidak hanya mentransfer pesan dalam bentuk tema, tetapi juga menumbuhkan sikap dan nilai siswa yang sedang belajar. Motivasi merupakan salah satu dari beberapa faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar seorang siswa.

Belajar yaitu proses yang melibatkan tindakan guru serta siswa berdasarkan hubungan timbal balik yang terjadi dalam suatu konteks pendidikan untuk mencapai suatu tujuan. Interaksi ini merupakan syarat penting dari proses pembelajaran yang berkelanjutan. Interaksi pada peristiwa pembelajaran memiliki makna yang lebih luas dalam bentuk interaksi edukatif, bukan hanya hubungan guru-siswa. Dalam hal ini, tidak hanya mentransfer pesan dalam bentuk tema, tetapi juga menumbuhkan sikap dan nilai siswa yang sedang belajar. Motivasi merupakan salah satu dari beberapa faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar seorang siswa.

(Cahyani, 2020) telah mempengaruhi kualitas pembelajaran, serta pandemi pembelajaran online saat ini, dan siswa dan guru yang sebelumnya berinteraksi langsung di kelas sekarang terbatas secara virtual. Guru memberikan metode pengajaran yang baik untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajarannya, menciptakan suasana belajar dan menggunakan media pembelajaran yang menarik secara kreatif dan inovatif. Ketersediaan siswa untuk belajar juga mempengaruhi keberhasilan mereka dalam belajar. Jika siswa memiliki motivasi belajar

yang baik, maka proses belajar akan berhasil. Oleh karena itu, sangat penting bahwa motivasi belajar memiliki sinkronisasi intrinsik dan ekstrinsik bagi semua siswa.

Bimbingan kelompok adalah kegiatan kelompok yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan menggunakan dinamika kelompok, yaitu interaksi pernyataan pendapat, pendapat, saran, dll, di mana pemimpin kelompok memberikan informasi yang berguna untuk membantu individu mencapai perkembangan yang optimal (Prayitno, 2004). Pilihan didasarkan pada prinsip demokrasi, tugas dan hak setiap individu untuk memilih hidupnya sendiri, asalkan tidak mengganggu hak orang lain. Kemampuan untuk membuat pilihan seperti itu tidak diwariskan (diwariskan) tetapi harus dikembangkan.

(Ahmad Idzhar, 2016) motivasi memegang peranan strategis dalam kegiatan belajar siswa. Motivasi adalah gejala psikologis berupa dorongan yang timbul dalam diri seseorang, baik disadari maupun tidak, untuk menghasilkan suatu tindakan dalam tujuan tertentu. Tanpa motivasi, tidak ada orang yang belajar. Tidak ada motivasi berarti tidak ada kegiatan belajar. Untuk lebih mengoptimalkan peran motivasi, prinsip-prinsip motivasi belajar harus diketahui sekaligus dijelaskan dalam kegiatan belajar mengajar.

Tentunya dengan melihat perkembangan kemauan belajar siswa di sekolah, maka diperlukan bimbingan yang tepat serta penempatan guru bimbingan dan konseling dalam membentuk ketangguhan siswa. Dengan melihat latar belakang diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian “Keefektifan Bimbingan Kelompok Teknik Simulasi Game dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII-C SMP Negeri 2 Tegal Siwalan Probolinggo”.

2. Kajian Literatur

a. Bimbingan Kelompok

1) Pengertian Bimbingan Kelompok

(Prayitno, 2004) mengemukakan bimbingan kelompok yaitu kegiatan yang dilaksanakan oleh 4 sampai 10 orang dengan menggunakan dinamika kelompok. Artinya, semua peserta dalam kegiatan kelompok dapat berdiskusi dan bebas berpendapat, menanggapi, atau memberi saran. Apa yang sedang dibahas bermanfaat bagi semua peserta sendiri dan peserta lainnya. Di sisi lain (Wibowo, 2005) menyatakan bahwa pedoman kelompok adalah kegiatan kelompok di mana pemimpin kelompok memberikan

informasi dan mengarahkan diskusi untuk membuat anggota kelompok lebih bersosialisasi atau untuk membantu anggota kelompok mencapai tujuan bersama.

Dalam dua definisi bimbingan kelompok di atas, pembelajaran kelompok dapat disimpulkan sebagai kegiatan kelompok yang dilakukan oleh 4 sampai 12 orang dalam kelompok dengan menggunakan interaksi dinamika kelompok, yaitu mengungkapkan pendapat, memberikan umpan balik, dan memberi saran. Tugas pemimpin kelompok memberikan informasi yang berguna untuk membantu individu mencapai perkembangan yang optimal.

b. Tujuan Layanan Bimbingan Kelompok

1) Tujuan Umum Tujuan umum dari layanan

Group Map yaitu berfungsi sebagai pengembangan keterampilan sosial siswa, khususnya keterampilan komunikasi konseli dalam proses layanan tersebut. Berkaitan dengan hal tersebut, merupakan fakta bahwa kompetensi sosial/komunikatif seringkali terhambat oleh emosi, wawasan, dan sikap konseli yang sempit, terbatas dan tidak efisien daripada objektif.

2) Tujuan Khusus Layanan Peta Grup

Peta grup termasuk emosi nyata (hangat), menggambarkan topik tertentu yang menarik bagi peserta. Pembahasan topik tersebut menggunakan dinamika kelompok untuk mendorong berkembangnya emosi, wawasan serta sikap yang mendukung terwujudnya perilaku yang lebih efektif. Keterampilan komunikasi linguistik dan non verbal ditingkatkan. (Prayitno, 2004), tujuan dari peta kelompok adalah untuk:

- a) Percaya diri ketika di depan orang-orang.
- b) Dapat mengungkapkan tanggapan kepada kelompok.
- c) Belajar toleransi ketika orang lain sedang mengutarakan pendapat.
- d) Berekspresi Bertanggung jawab atas pendapat yang diterima.
- e) Mengendalikan diri dan menekan emosi (kebingungan psikologis negatif).
- f) Bersikap dermawan
- g) Dekat dengan orang-orang
- h) Diskusikan kepentingan bersama

c. Fungsi Bimbingan Kelompok

Fungsi bimbingan kelompok mencakup diantara lain.

- 1) Memberikan kesempatan besar untuk berdiskusi dan memberikan tanggapan terhadap berbagai hal yang terjadi di lingkungan sekitarnya.
- 2) Ada pemahaman yang efektif, objektif, memadai dan luas tentang berbagai hal, yang mereka bicarakan sekitar
- 3) Mengarah pada sikap positif terhadap situasi mereka sendiri dan bibir sekolah mereka, bahwa sekolah mereka berbicara dalam forum.
- 4) Mewujudkan persepsi konseli yang positif dan membuang persepsi negatif.
- 5) Melakukan kegiatan yang terencana sehingga perkembangan konseli optimal.

d. Asas Bimbingan Kelompok

- 1) Asas Kerahasiaan

Sesuatu yang dibahas di dalam bimbingan kelompok hanya boleh diinformasikan kepada kelompok dan harus menjadi rahasia kelompok serta tidak boleh disebarluaskan di luar kelompok.

- 2) Asas Kesukarelaan

Konselor selalu memberikan dorongan kepada klien bahwa di dalam bimbingan ini sukarela dalam berpendapat maupun menerima segala informasi. Melalui asas kesukarelaan diharapkan klien dapat mengikuti jalannya bimbingan dengan aktif.

- 3) Asas Keterbukaan

Antar anggota kelompok diharapkan terbuka dalam mengutarakan masalah dan memberikan pendapat. Karena keterbukaan ini harus keluar dari keraguan dan kekhawatiran para anggota, karena mereka menampilkan diri secara positif dan jujur tanpa rasa takut, malu atau ragu.

- 4) Asas Kenormatifan

Setiap anggota harus saling menghargai pendapat anggota lainnya. Jika seseorang ingin menyuarakan pendapat, anggota lain saling toleransi.

b. Motivasi Belajar

- 1) Teori Motivasi Belajar

Motif berkaitan dengan motivasi utama untuk membuat seseorang bertindak, yaitu motivasi berdasarkan keinginan dimiliki sudah individu sejak lahir, contohnya lapar dan sinkronisasi sekunder yang dibentuk oleh hasil belajar. Misalnya, rekreasi, perolehan pengetahuan dan keterampilan, dan motivasi-motivasi ini dimungkinkan baik di dalam

diri individu (motivasi internal) maupun di luar individu (sinkronisasi eksternal) untuk bergerak dalam bentuk perilaku instrumental atau kegiatan tertentu. Hasil. Pada dasarnya, motivasi adalah upaya sadar untuk menggerakkan, mengarahkan, dan memelihara perilaku seseorang guna mendorongnya berbuat untuk mencapai suatu hasil atau tujuan tertentu.

Motivasi belajar adalah kalimat kompleks makhluk hidup yang mengarah pada tindakan menuju tujuan. (Sardiman, 2012) menyatakan, “Motivasi belajar merupakan faktor psikologis yang tidak berujung. Peran yang unik adalah tumbuh, bergairah, berkeinginan untuk belajar dengan rasa sejahtera. Seseorang membutuhkan motivasi belajar dalam dirinya untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Dalam beberapa definisi di atas, motivasi belajar adalah mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan belajar dan tidak hanya untuk belajar, tetapi juga untuk menghargai dan menikmati belajar.

2) Fungsi Motivasi Belajar

(Purwanto, 2017) berpendapat mengenai fungsi motivasi belajar sebagai berikut.

- a) Mendorong orang untuk bertindak. Ini bertindak sebagai motor atau gerakan yang memberi orang energi (kekuatan) untuk melakukan tugas-tugas mereka.
- b) Menentukan arah tindakan. Dengan kata lain, ke arah pencapaian tujuan dan cita-cita.
- c) Memilah tindakan-tindakan. Yaitu, mengesampingkan tindakan yang tidak memenuhi tujuan itu dan memutuskan tindakan mana yang sesuai dengan apa yang perlu dilakukan untuk mencapai tujuan.

3) Ciri-ciri Motivasi Belajar yang tinggi

(Slameto, 2010) berpendapat mengenai ciri-ciri motivasi belajar adalah sebagai berikut.

- a.) Suka bekerja keras dan tidak akan berhenti bergerak jika belum sampai tujuan.
- b.) Hadapi kesulitan dan berusaha (jangan cepat menyerah).
- c.) Menyukai tantangan/hal-hal baru.
- d.) Mendalami suatu materi atau bidang ilmu yang telah diberikan.
- e.) Melakukan yang terbaik disetiap pekerjaannya.
- f.) Semangat dalam setiap menyelesaikan permasalahan.

Jika ada orang yang memiliki perilaku seperti yang disebutkan di atas, itu berarti bahwa orang tersebut lebih termotivasi.

4) Cara membangkitkan motivasi

Kegiatan pendidikan dan pembelajaran sangat memerlukan motivasi. Melalui motivasi, siswa dapat mengetahui potensi yang ada dalam dirinya untuk mengembangkan kegiatan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Gage & Berliner (dalam (Slameto, 2010)), berpendapat mengenai beberapa cara untuk meningkatkan memotivasi belajar siswa sebagai berikut.

- a) Memuji siswa dengan kata-kata seperti "sangat bagus" atau "pintar" setelah melakukan apa yang mereka inginkan.
- b) Menggunakan ujian dan nilai dengan bijak
- c) Meningkatkan rasa ingin tahu dan keinginan siswa untuk melakukan belajar.
- d) Mengundang keinginan siswa dengan memberi mereka beberapa penghargaan apabila mereka melaksanakan kegiatan belajar.
- e) Memberikan materi yang sudah dikenal sebagai contoh digunakan untuk memudahkan siswa memahaminya.
- f) Menerapkan konsep dan prinsip dalam situasi yang unik dan khusus untuk mendorong siswa lebih berpartisipasi dalam pembelajaran.
- g) Mintalah siswa Anda untuk menggunakan apa yang telah mereka pelajari sebelumnya.
- h) Menggunakan simulasi dan permainan. Hal ini dapat memotivasi siswa, meningkatkan interaksi, mendapatkan gambaran yang jelas tentang dunia nyata, dan melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.
- i) Minimalkan daya tarik sistem sinkron yang berlawanan.

Menurut (Sardiman, 2012) cara di atas adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Yaitu, poin yang diberikan, persaingan, identifikasi hasil tes, keterlibatan diri, pujian, hukuman, motivasi belajar, minat. Dari pendapat tersebut dapat ditarik beberapa kesimpulan tentang bagaimana siswa memotivasi atau memotivasi belajarnya. Metode-metode bisa diarahkan sesuai dengan permasalahan siswa, sehingga siswa lebih mudah dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya.

c. Simulasi Game

1) Pengertian Simulasi Game

Menurut (Fauzi, 2019) Simulasi game adalah game yang bertujuan untuk mencerminkan situasi dalam kehidupan nyata. Teknik ini merupakan gabungan dari dua teknik untuk layanan group instruction, yaitu teknik role playing dan teknik diskusi. Layanan pemetaan kelompok menggunakan teknologi ini diterapkan sebagai stimulus bagi anggota kelompok untuk berkembang menciptakan dinamika kelompok. Klien dapat memainkan game yang kompetitif, efektif, dan mengasyikkan. Teknik permainan simulasi peta kelompok bercirikan sederhana, mendorong, menciptakan suasana santai dan tidak membosankan untuk meningkatkan keakraban dan dengan seluruh anggota kelompok.

2) Penggunaan Teknik Simulasi Game

Penggunaan teknologi permainan simulasi untuk tujuan pembelajaran dan instruksional didasarkan pada gagasan bahwa pembelajaran yang bermakna dapat terjadi ketika anggota kelompok bersatu dan akrab dengan lingkungan belajar mereka. Berikut proses untuk membuat game simulasi.

- a) Mempelajari masalah yang dihadapi oleh banyak orang, terutama yang berkaitan dengan pendidikan atau yang lagi terkenal masyarakat.
- b) Tetapkan tujuan yang ingin dicapai dalam permainan media.
- c) Anggota kelompok dari grup ini harus aktif berpartisipasi.
- d) Menyiapkan alat-alat yang dibutuhkan, teori-teori, dan waktu yang efektif.
- e) Pilih situasi nyata yang relevan dengan kehidupan klien. Mempelajari struktur situasi dan aturan yang memungkinkan perilaku yang diizinkan untuk mengontrol perilaku yang tidak diizinkan.
- f) Buat model atau skenario dari pilihan Anda.
- g) Lihat siapa dan berapa banyak orang yang berpartisipasi dalam permainan.
- h) Membuat alat permainan simulasi game.

3) Kelebihan dan Kekurangan Simulasi Game

Berikut beberapa keuntungannya dalam menggunakan simulasi game:

- a) Siswa dapat berkomunikasi dalam kelompok.
- b) Siswa terlibat langsung dalam pembelajaran karena aktivitas belajar yang sangat tinggi.

- c) Membiasakan siswa untuk memahami masalah sosial (implementasi pembelajaran berbasis konteks).
- d) Simulasi, di mana konseli dapat membangun hubungan pribadi.

Simulasi game juga memiliki kelemahan sebagai berikut:

- a) Simulasi game tidak selalu benar dengan dunia nyata di lapangan.
- b) Pembelajaran diabaikan karena digunakan sebagai sarana hiburan.
- c) Siswa mengalami rasa malu saat melaksanakan simulasi game.
- d) Pengembangan itu mahal dan membutuhkan waktu.

3. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen dengan menggunakan model “*One Group Pretest and Posttest Design*”. Subjek penelitian ini adalah sembilan siswa kelas VII-C dengan motivasi belajar rendah. Alat penelitian terdiri dari 1) 44 soal dan catatan anekdot berisi segala bentuk kejadian yang berhubungan dengan perilaku siswa terutama dalam proses pemberian skala motivasi belajar, 2) perlakuan, diamati pada lembar ini meliputi identitas, waktu observasi dan lembar catatan. Materi terapi teknik permainan meliputi berbagai simulasi keadaan sebenarnya dari motif belajar yang dikembangkan dalam bentuk permainan. Alat-alat dalam penelitian ini diuji oleh para ahli sebelum ditawarkan pada subjek. Uji ahli ini dilakukan oleh ahli yang dipimpin kelompok dan ahli materi yang meliputi aspek kesesuaian, daya tarik, kemudahan penggunaan dan kenyamanan. Rata-rata skor hasil ujian ahli adalah 3. Artinya, Anda dapat menggunakan peralatan penelitian ini untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Anda.

Penelitian ini terlebih dahulu dilakukan pre-tested dengan subjek penelitian untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa sebelum mendapat perlakuan dalam permainan simulasi game. Setelah mengikuti tes pertama, kami menggunakan pengolahan (processing) berikut, yaitu teknik permainan simulasi game. Setelah perlakuan berakhir, dilakukan tes akhir (post-test) untuk memastikan validitas permainan simulasi game dan untuk meningkatkan motivasi belajar.

Analisis data survei menggunakan Will Savory Song Level Test (Will Coxon's Signed Rank Test). Tes Wilcoxon dengan bantuan SPSS16 untuk Windows. Untuk menentukan hipotesis uji Wilcoxon, kesalahan probabilitas atau $P < 0,05$, H_0 ditolak. Kesimpulannya, teknologi game simulasi efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

4. Hasil Penelitian

Hasil tes terhadap 28 siswa menunjukkan bahwa 9 siswa termasuk memiliki motivasi belajar yang rendah. Dari sembilan siswa itu, ada A, CGA, IH, IPS, MND, MN, MR, RP dan WPJ. A merupakan mata pelajaran dengan motivasi belajar 99 poin, CGA 98 poin, IH 101 poin, IPS 97 poin, MND 104 poin, MN 102 poin, dan MR. Berdasarkan hasil pre-test dengan 96 poin, 105 poin untuk RP, dan 103 poin untuk WPJ, peneliti mengolahnya dalam bentuk teknik permainan simulasi game untuk mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan motivasi belajar.

Pengukuran akhir atau pasca pemeriksaan dilakukan pada 9 subjek setelah perlakuan. Hasil post-test dari 9 subjek adalah 118 poin untuk A, 121 poin untuk CGA, 120 poin untuk IH, 122 poin untuk IPS, 117 poin untuk MND, dan 114 poin untuk MN. MR memiliki skor 119, RP memiliki skor 118, dan WPJ memiliki skor 124. Perbandingan nilai pre-test dan post-test berikut ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil pre-test dan pasca tes.

Hasil perhitungan analisis uji Wilcoxon adalah 2,670, sig. Dapat disimpulkan bahwa (2tailed) adalah 0,008. Jika probabilitas $> 0,05$, maka H_0 (hipotesis nol) diterima, sehingga probabilitas menolak H_a (hipotesis alternatif) adalah $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu, hasil uji Wilcoxon adalah sig. (2tailed) $0,008 < 0,05$ Metode permainan simulasi game 0,05 efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, artinya benar dan diakui pada taraf signifikansi 5%.

5. Pembahasan

Hasil pasca ujian menunjukkan bahwa sembilan mata pelajaran ada peningkatan dalam motivasi belajar karena beberapa hal kemungkinan, antara lain: 1) Hal ini memungkinkan siswa untuk berpikir lebih kreatif dan berkompetisi secara sehat. 2) Siswa

dapat mengkoordinir individu maupun kelompok, kemudian mendengarkan pelajaran di kelas sangat menarik, banyak hal yang dapat dituangkan, dan banyak hal yang menurut saya dapat terus dirasakan. Informasi yang dapat dipertukarkan dalam game ini. 3) Dalam hal ini siswa juga akan berpartisipasi dan menyebabkan siswa mengikuti secara aktif dan kritis. 4) Jika merasa senang dan nyaman saat bermain game, siswa akan lebih mudah berdiskusi dan menyelesaikan pendapatnya. 5) Siswa dapat termotivasi untuk memainkan permainan yang lambat dan menyenangkan. Namun, beberapa di antaranya memiliki data yang ditransmisikan dengan cara lain. 6) Siswa merasa ketika dia menghilangkan keseriusan bermain, gangguan dari belajar, menghilangkan stres lingkungan belajar, dan secara tidak sadar sepenuhnya terlibat dalam pencapaian tujuan dan mencapai makna belajar melalui pengalaman.

Peneliti menggunakan teknologi game simulasi untuk memulihkan semangat belajar siswa. Motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh kurangnya dorongan di dalam dan luar, yang pada akhirnya mempengaruhi perilaku siswa. Ini oleh (Sardiman, 2012) berpendapat mengenai motivasi adalah fitur yang mendorong dan perilaku itu memiliki fungsi sebagai berikut. 1) Mendorong manusia untuk bertindak sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan daya dorong yang melatarbelakangi setiap kegiatan yang dijalankan. 2) Memutuskan arah tindakan, yaitu menuju tujuan yang ingin dicapai. Dengan demikian, motif dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dilakukan sesuai dengan tujuannya yang dirumuskan. 3) Memilih tindakan selain dari tindakan yang tidak memiliki tujuan. Artinya, menentukan apakah perlu untuk mengambil tindakan yang harmonis untuk mencapai tujuan. Siswa yang mengikuti ujian dengan harapan lulus tentu tidak memenuhi tujuannya, sehingga tidak bisa menghabiskan waktu membaca terompet atau manga dengan melakukan kegiatan belajar. Informasi tersebut didukung oleh informasi siswa tertarik pada kegiatan seperti bermain dan menonton TV daripada belajar tanpa dukungan keluarga atau orang terdekat, dan tidak memiliki kemauan. Kelas bersifat pasif, lebih memilih diam selama diskusi kelas daripada menyuarakan pendapat.

(Nasih & Kholidah, 2009) berpendapat mengenai permainan adalah kegiatan yang menyenangkan, ringan, kompetitif, atau keduanya. Kesenangan, ringan, dan persaingan di sini berarti kegembiraan dan keinginan untuk berhubungan. Permainan membuat

konseli lebih aktif terlibat dalam pembelajaran di kelas. Dengan bermain dalam pembelajaran, kita dapat menghilangkan beratnya rintangan dan menghilangkan stres dari lingkungan belajar sehingga kita dapat sepenuhnya melibatkan siswa kita untuk secara tidak sadar mencapai tujuan mereka dan mencapai makna belajar melalui pengalaman. Dapat dikatakan bahwa permainan dapat digunakan dalam meredakan stres dari proses pembelajaran. Berbagai macam permainan yang bisa Anda gunakan untuk mencerahkan suasana di kelas Anda. Salah satu permainan yang digunakan peneliti adalah teknik permainan simulasi.

Adams (dalam Tatik, 2006), permainan simulasi yaitu mencerminkan situasi kenyataan dan situasi tersebut terus berubah. Permainan situasi diubah menjadi tujuan yang cukup sederhana, tidak rumit. Jika rumit, klien tidak akan memainkan permainan, dan jika terlalu mudah, pemain akan cepat bosan. Dalam game simulasi ini, peneliti media.

Sedangkan teknik permainan simulasi game tidak secara langsung memotivasi siswa untuk belajar selama di kelas, teknik permainan simulasi memiliki keunikan dan keinginan tahu dalam proses pembelajaran dan pengemasan materinya. Keingintahuan siswa menjadi tertarik. Berfokus pada konselor Tidak hanya siswa dapat dengan nyaman berpartisipasi dalam kegiatan yang terjadi dalam proses pelayanan, tetapi juga data yang dikemas dan disajikan dalam bentuk simulasi permainan dapat disederhanakan. Dengan mengubah teknik permainan simulasi ini, siswa memiliki persepsi positif mengenai pengetahuan yang baru.

Studi lain yang mendukung hasil penelitian ini, (Anggoro, 2009), menemukan bahwa menggunakan teknik permainan kelas efektif memotivasi siswa dalam IPS terpadu untuk belajar. Saya menemukan bahwa saya akan membiarkan Anda. Penelitian (Marfiah, 2015) juga menunjukkan bahwa dengan model pembelajaran kolaboratif Teams Games merupakan mata pelajaran akuntansi dan efektif dalam memotivasi siswa untuk belajar.

Dalam penerapan perlakuan teknik dalam permainan simulasi, subjek penelitian menunjukkan semangat keseluruhan untuk berpartisipasi dalam permainan. Kami juga proaktif dalam menjawab dan bertindak atas pertanyaan tentang kartu status, hukuman,

dan hadiah. Kesimpulannya perlakuan ini adalah siswa dapat bersemangat dalam meningkatkan motivasi belajarnya.

6. Kesimpulan

Motivasi belajar siswa SMP Negeri 2 Tegal Siwalan meningkat karena adanya bimbingan kelompok menggunakan teknik simulasi game yang efektif untuk memotivasi siswa kelas VII C SMP Negeri 2 Tegal Siwalan Probolinggo dalam belajar. Hal ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

- a. Siswa kelas VII C SMP Negeri 2 Tegal Siwalan kurang termotivasi untuk belajar sebanyak 9 siswa sebelum disuguhi teknik permainan simulasi.
- b. Setelah diberikan perlakuan dengan teknik permainan simulasi, siswa kelas VIIC SMPNgeri 2 TegalSiwalan mengalami peningkatan motivasi belajar hingga masuk kategori motivasi tinggi.
- c. Teknologi permainan simulasi game efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIIC SMP Negeri 2 Tegal Siwalan Probolinggo. Artinya tujuan penelitian ini telah tercapai, dan hipotesis perilaku sebesar telah terbukti. Dengan kata lain, teknologi game simulasi VII CSMP You 2 Easy Wrinkle Ramp Robo Apple menggunakan simulasi game untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Ahmad Idzhar. (2016). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Office*, 2(2), 221–228.
- Anggoro, R. N. (2009). *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Terpadu (Sejarah) Melalui Pemanfaatan Media Dart Board dengan Teknik Permainan Di Kelas VII H SMP Negeri 2 Malang Tahun Ajaran 2009/2010*.
- Cahyani, A. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123–140.
- Fauzi, D. M. (2019). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi Untuk Mengembangkan Ketangguhan Diri (Resiliensi) Atlet Esport. *Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi Untuk Mengembangkan Ketangguhan Diri (Resiliensi) Atlet Esport*.
- Irawati, E., & Susetyo, W. (2017). Implementasi Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Di Blitar. *Jurnal Supremasi*, 3(3).

- Marfiah, P. S. (2015). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Dart Board Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman. In *SI thesis*. Fakultas Ekonomi UNY.
- Nasih, M. A., & Kholidah, N. (2009). *Metode dan Teknik Pembelajaran PAI*. PT Refika.
- Prayitno, E. A. (2004). *Dasar-dasar bimbingan dan konseling*. Rineka Cipta.
- Purwanto, M. N. (2017). *Psikologi Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Sardiman, A. M. (2012). *Interkasi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Raja Grafindo Persada.
- Satriyah, L. (2020). *Bimbingan Konseling Pendidikan*.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Tatik, R. (2006). *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Universitas Negeri Malang.
- Wibowo, M. E. (2005). *Konseling Kelompok Perkembangan*. UPT.