



## Penggunaan Media Permainan Ular Tangga dalam Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMPN 02 Madiun

Elza Kusumaningrum, S.Pd ✉, Universitas PGRI Madiun

Drs. H. Ibnu Mahmudi, M.M, Universitas PGRI Madiun

Ratna Yuliana Maria, S.Pd, SMPN 02 Madiun

✉ [elzakusumaningrum93@gmail.com](mailto:elzakusumaningrum93@gmail.com)

---

**Abstrak:** Dalam memberikan konseling kelompok kepada peserta didik, dapat menggunakan media yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar. Ada banyak jenis media permainan yang dapat digunakan dalam layanan ini, namun permainan Ular Tangga masih populer di kalangan anak-anak dan remaja. Permainan Ular Tangga melibatkan media permainan yang mencakup gambar dan animasi lainnya. Pesan melalui gambar dapat menarik perhatian dan menggugah minat. Penggunaan permainan Ular Tangga sebagai media dalam bimbingan dan konseling diharapkan dapat membantu siswa menunjukkan rasa percaya diri mereka. Dalam penelitian ini, permainan ular tangga dimodifikasi dengan kotak-kotak yang diisi dengan pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik, bertujuan untuk memotivasi mereka dalam belajar. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif, di mana data yang dikumpulkan berbentuk kata-kata dan gambar, bukan angka. Metode ini dipilih dengan bertujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena yang ada, baik yang bersifat alami maupun yang dihasilkan oleh manusia yang dalam penelitian ini adalah Siswa SMPN 02 Madiun. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa tindakan bimbingan konseling dengan menggunakan permainan ular tangga yang telah dimodifikasi dalam layanan bimbingan kelompok, terbukti efektif sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

**Kata kunci:** Bimbingan Konseling, Motivasi Belajar, Permainan Ular Tangga.

---



## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah proses yang sangat penting dalam kehidupan manusia, di mana kita belajar segala sesuatu yang sebelumnya tidak kita ketahui. Di Indonesia, sistem pendidikan meliputi jenjang TK, SD, SMP, SMA, dan Universitas. Setiap jenjang memiliki kurikulum yang berbeda dan perlu diperhatikan oleh tenaga pendidik (guru). Khususnya di jenjang SMP, aspek kesenangan dalam pembelajaran peserta didik harus diutamakan. Permainan bisa menjadi salah satu media atau sisipan dalam pembelajaran untuk memenuhi aspek tersebut.

Menurut Dryden & Vos (Darmansyah, 2010), pembelajaran akan efektif jika dilakukan dalam lingkungan yang menyenangkan. Faktor-faktor yang mendukung efektivitas hasil belajar peserta didik mencakup kesejahteraan peserta didik, penggunaan metode dan teknik yang bervariasi oleh guru, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menantang, serta kemampuan beradaptasi dengan konteks pola dan peserta didik sebagai subjek belajar. Selain itu juga, lingkungan belajar yang menyenangkan juga akan bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Motivasi adalah dorongan dasar yang mendorong seseorang untuk bertindak sesuai kebutuhan. Dalam proses belajar, motivasi sangat penting karena seseorang yang tidak memiliki motivasi untuk belajar tidak akan mampu melaksanakan kegiatan belajar. Ini berarti bahwa sesuatu yang akan dilakukan tidak memenuhi kebutuhan mereka. Segala sesuatu yang menarik bagi orang lain belum tentu menarik bagi individu tertentu selama hal tersebut tidak menyentuh kebutuhan mereka (Uno, 2021).

Dalam kegiatan belajar, peserta didik merupakan subjek dan objek dari kegiatan pendidikan. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan bersemangat untuk mencoba, gigih, ulet, tidak mudah menyerah, aktif membaca buku untuk meningkatkan pengetahuan, dan mampu memecahkan masalah secara mandiri. Namun, jika peserta didik memiliki motivasi yang rendah, mereka akan bersikap acuh tak acuh, mudah putus asa, kurang fokus, perhatian tidak terarah, tidak tertarik pada hal-hal baru, dan meninggalkan pelajaran yang membuat belajar menjadi sulit.

Masalah motivasi belajar ditemukan di hampir setiap sekolah, namun tidak bisa dianggap sepele atau diabaikan, karena kurangnya motivasi belajar dapat merugikan peserta didik, termasuk prestasi akademik mereka. Hal ini juga berdampak pada peningkatan kualitas sumber daya manusia dan kualitas pendidikan di Indonesia. Oleh karena itu, masalah yang dihadapi peserta didik tersebut merupakan tanggung jawab guru untuk mengatasinya.

Sehubungan dengan hal tersebut, Permainan edukatif sangat berguna untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Metode ini dapat diterapkan secara integratif, spesifik, atau sebagai interupsi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi peserta didik untuk mendapatkan layanan bimbingan dan konseling guna mengembangkan aspek pribadi, sosial, akademik, dan profesional mereka. Guru bimbingan dan konseling harus inovatif dan menarik, serta mampu memberikan layanan yang kompeten. Salah satu media layanan yang efektif untuk mempertahankan minat siswa adalah melalui media bermain. Bermain merupakan bentuk adaptasi manusia yang berguna untuk membantu anak-anak mengelola ketakutan dan konflik mereka. Selain menyenangkan, bermain juga membantu dalam menguasai konsep, keterampilan, dan pengetahuan.

Di sekolah, guru Bimbingan Konseling memiliki tugas membantu siswa mengoptimalkan potensi diri, termasuk memotivasi belajar. Salah satu layanan yang dapat diberikan untuk memotivasi peserta didik adalah melalui layanan bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok digunakan sebagai proses bantuan terhadap anggota kelompok dengan sifat pencegahan. Bimbingan kelompok memberikan bantuan kepada individu dalam bentuk kelompok untuk menyampaikan informasi atau aktivitas yang diarahkan pada perbaikan dan pengembangan

pemahaman diri, penyesuaian diri, pemahaman lingkungan, serta mengubah sikap dan perilaku sesuai lingkungan (Satriah, 2016).

Dalam memberikan bimbingan kelompok kepada peserta didik, bisa menggunakan media yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar. Ada banyak jenis media permainan yang bisa digunakan dalam layanan ini, namun permainan Ular Tangga masih populer di kalangan anak-anak dan remaja. Permainan Ular Tangga melibatkan media permainan yang mencakup gambar dan animasi lainnya. Pesan melalui gambar dapat menarik perhatian dan menggugah minat. Penggunaan permainan Ular Tangga sebagai media dalam bimbingan dan konseling diharapkan dapat membantu peserta didik menunjukkan rasa percaya diri mereka. Dalam penelitian ini, permainan ular tangga dimodifikasi dengan kotak-kotak yang diisi dengan pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik, bertujuan untuk memotivasi mereka dalam belajar. Permainan tetap menggunakan dadu untuk menentukan jumlah langkah pion dalam kotak permainan ular tangga. Permainan ini bersifat ringan, sederhana, mendidik, menghibur, dan interaktif, terutama jika dimainkan bersama-sama.

Berdasarkan penjabaran diatas, penelitian ini penting untuk dilakukan sebagai salah satu bahan literature yang diharapkan dapat membantu mempelajari hal-hal yang bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengangkat penelitian dengan judul **“Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMPN 02 Madiun”**.

## **METODE**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif, di mana data yang dikumpulkan berbentuk kata-kata dan gambar, bukan angka (Danim, 2002). Menurut Bogdan dan Taylor, sebagaimana dikutip oleh Lexy J. Moleong, penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Penelitian deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena yang ada, baik yang bersifat alami maupun yang dihasilkan oleh manusia (Moleong, 2000).

Metode adalah cara melakukan sesuatu secara teratur dan sistematis. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yang digunakan untuk meneliti objek dalam kondisi alami, di mana peneliti berperan sebagai instrumen kunci. Metode ini dipilih untuk mendeskripsikan tentang motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran secara alami. Selain itu, metode ini juga diharapkan mampu mendeskripsikan tentang metode pembelajaran menggunakan permainan ular tangga yang diterapkan dengan harapan permainan tersebut mampu meningkatkan motivasi belajar dari peserta didik.

Pada dasarnya, tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meneliti tentang tindakan bimbingan dan konseling dalam menyelesaikan sebuah permasalahan yang sedang dihadapi oleh peserta didik di dalam kelas. Tempat dan subjek dari penelitian ini adalah 6 siswa kelas VII di SMPN 02 Madiun tahun ajaran 2023-2024.

Metode atau teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi dan dokumentasi. Observasi adalah teknik pengumpulan data yang pelaksanaannya melalui suatu pengamatan dan disertai dengan pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku dari objek penelitian. Teknik pengumpulan data dengan observasi juga bisa diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan yang dilaksanakan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang diteliti (Hadi, 2002).

Teknik dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mencari atau memperoleh data dan informan melalui buku, arsip, jurnal, berita, gambar, serta keterangan-keterangan yang bisa menjadi data penunjang yang mendukung hasil observasi (Hasanah, 2016).

## HASIL PENELITIAN

### Hasil Penelitian Siklus I

Pada bagian Siklus I dalam penelitian ini memberikan tindakan yaitu bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi. Siklus I juga akan menjadi gambaran awal dari keadaan atau kondisi motivasi belajar peserta didik sebelum diterapkannya metode belajar permainan ular tangga. Yang yang pertama kali peneliti lakukan adalah memberi materi terkait motivasi belajar dengan tujuan untuk memberikan pemahaman terhadap siswa tentang motivasi belajar. Berikut adalah table pelaksanaan tindakan siklus I:

**Tabel 1.** *Pelaksanaan Siklus I*

Siklus ke	Topik	Bentuk Kegiatan	Aspek yang Diharapkan untuk Meningkatkan
Siklus I	Meningkatkan Motivasi Belajar	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kegiatan permainan Ular Tangga yang telah dimodifikasi dengan menjawab soal-soal yang tersedia.</li><li>• Kegiatan pemberian materi tentang motivasi belajar</li><li>• Kegiatan menjawab soal-soal yang telah tersedia mengenai motivasi belajar</li><li>• Melakukan refleksi setelah seluruh kegiatan selesai untuk mendengarkan pesan dan harapan siswa dari kegiatan yang telah dilakukan dan menyimpulkan hasil kegiatan bimbingan kelompok yang disesuaikan dengan topik.</li></ul>	Motivasi Belajar Meningkatkan

**Sumber:** *Diolah Oleh Penulis*

Pelaksanaan tindakan siklus I dimulai dengan pembukaan dan dilanjutkan dengan penjelasan mengenai maksud dan tujuan penelitian ini. Selanjutnya, peneliti memberikan permainan atau ice breaking sebelum memulai kegiatan inti. Peneliti menyampaikan tujuan khusus yang ingin dicapai, menjelaskan langkah-langkah kegiatan yang akan dilaksanakan, asas-asas dalam bimbingan kelompok, serta peran pemimpin dan anggota kelompok. Seluruh anggota kelompok atau peserta didik diajak untuk bermain permainan ular tangga yang telah dimodifikasi dengan tema motivasi belajar. Setelah itu, diskusi dalam layanan bimbingan kelompok dilakukan kembali agar seluruh anggota kelompok dapat meningkatkan motivasi belajar.

Peneliti melakukan observasi selama kegiatan berlangsung dengan menggunakan pedoman observasi yang telah dibuat sebelumnya. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa peserta didik atau anggota kelompok mampu menyampaikan pendapat mereka masing-masing dan memahami lebih baik mengenai motivasi belajar. Berikut adalah table hasil pengamatan oleh peneliti terhadap peserta didik terkait peningkatan motivasi belajar selama proses tindakan siklus I :

**TABEL 2.** Hasil Pelaksanaan Silus I

No.	Indikator Motivasi Belajar	Kriteria	
		Sudah Baik	Belum Baik
1.	Keseriusan siswa dalam mengikuti kegiatan.	o	
2.	Kemauan siswa menyediakan peralatan untuk kegiatan di sekolah	o	
3.	Keaktifan dalam memebrikan jawaban atau pandangan		O
4.	Siswa mengajukan pertanyaan yang relevan		O
5.	Fokus siswa pada materi yang diajarkan tanpa sering terganggu	o	
6.	Siswa menunjukkan minat yang nyata pada topik yang di bahas	o	
7.	Kedisiplinan siswa dalam mengikuti kegiatan	o	
8.	Munculnya rasa ingin mendapatkan nilai/score yang baik	o	
9.	Siswa antusias mengikuti layanan dengan media permainan ular tangga	o	
10.	Munculnya semangat atau keinginan pada diri siswa dalam mengikuti kegiatan	o	

**Sumber:** Diolah Oleh Penulis

Berdasarkan evaluasi pada siklus I, masih ada peserta didik yang belum mampu meningkatkan motivasi belajar. Oleh karena itu, peneliti melakukan evaluasi menyeluruh terhadap siklus I yang telah dilaksanakan. Peneliti merencanakan tindakan siklus II yang lebih efektif dibandingkan siklus I. Bimbingan kelompok pada siklus II akan dilakukan dengan durasi yang lebih lama dan melibatkan kegiatan permainan ular tangga yang telah dimodifikasi sedemikian rupa dengan contoh tindakan untuk meningkatkan motivasi belajar. Dengan demikian, diharapkan kegiatan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan ular tangga dengan tema motivasi belajar akan lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

### Hasil Penelitian Siklus II

Siklus II dalam penelitian ini akan sedikit berbeda dengan siklus I. Siklus II ini dirancang oleh penulis dengan data awal yang telah diperoleh pada siklus I, sehingga terdapat beberapa penyesuaian supaya kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan ular tangga lebih efektif lagi. Untuk pembukaan, tidak jauh berbeda dengan siklus I, yaitu menyampaikan materi terkait motivasi belajar untuk menambah pemahaman siswa terkait motivasi belajar. Untuk lebih jelasnya, berikut adalah table rencana pelaksanaan tindakan siklus II:

**Tabel 3. Pelaksanaan Siklus II**

Siklus ke	Topik	Bentuk Kegiatan	Aspek yang Diharapkan untuk Meningkatkan
Siklus I	Meningkatkan Motivasi Belajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kegiatan permainan Ular Tangga yang telah dimodifikasi dengan menjawab soal-soal yang tersedia.</li> <li>• Kegiatan pemberian materi tentang motivasi belajar</li> <li>• Kegiatan menjawab soal-soal yang telah tersedia mengenai motivasi belajar</li> <li>• Melakukan refleksi setelah seluruh kegiatan selesai untuk mendengarkan pesan dan harapan siswa dari kegiatan yang telah dilakukan dan menyimpulkan hasil kegiatan bimbingan kelompok yang disesuaikan dengan topik.</li> </ul>	Motivasi Belajar Meningkatkan

**Sumber:** *Diolah Oleh Penulis*

Pelaksanaan tindakan siklus II dimulai dengan membuka kegiatan dan menjelaskan maksud serta tujuan penelitian. Peneliti kemudian memberikan permainan atau ice breaking sebelum memulai kegiatan inti, menjelaskan tujuan khusus yang akan dicapai, langkah-langkah kegiatan yang akan dilaksanakan, asas-asas dalam bimbingan kelompok, serta fungsi dan peran pemimpin dan anggota kelompok. Seluruh anggota kelompok atau peserta didik diajak untuk bermain permainan ular tangga yang sudah dimodifikasi dengan tema motivasi belajar. Setelah itu, diskusi dalam bimbingan kelompok dilakukan kembali untuk memastikan seluruh anggota kelompok atau peserta didik dapat meningkatkan motivasi belajar. Pada siklus II, pertanyaan-pertanyaan dan konsep permainan ular tangga yang telah dimodifikasi dikemas dalam bentuk individu dan kelompok.

Peneliti melakukan observasi selama kegiatan berlangsung dengan menggunakan pedoman observasi yang telah dibuat sebelumnya. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa peserta didik atau anggota kelompok mampu menyampaikan pendapat masing-masing dan memahami lebih baik mengenai motivasi belajar. Berikut adalah hasil peningkatan motivasi belajar selama proses tindakan pada siklus II:

**TABEL 4. Hasil Pelaksanaan Siklus II**

No.	Indikator Motivasi Belajar	Kriteria	
		Sudah Baik	Belum Baik
1.	Keseriusan siswa dalam mengikuti kegiatan.	o	
2.	Kemauan siswa menyediakan peralatan untuk kegiatan di sekolah	o	
3.	Keaktifan dalam memberikan jawaban atau pandangan	o	
4.	Siswa mengajukan pertanyaan yang relevan	o	

5.	Fokus siswa pada materi yang diajarkan tanpa sering terganggu	o
6.	Siswa menunjukkan minat yang nyata pada topik yang di bahas	o
7.	Kedisiplinan siswa dalam mengikuti kegiatan	o
8.	Munculnya rasa ingin mendapatkan nilai/score yang baik	o
9.	Siswa antusias mengikuti layanan dengan media permainan ular tangga	o
10.	Munculnya semangat atau keinginan pada diri siswa dalam mengikuti kegiatan	o

**Sumber:** *Diolah Oleh Penulis*

Berdasarkan informasi pada tabel di atas, terlihat bahwa semua peserta didik telah menunjukkan peningkatan motivasi belajar. Hal ini dibuktikan dengan seluruh yang telah masuk dalam kategori baik. Berdasarkan hasil penelitian dan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan ular tangga yang telah dimodifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

#### **PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan bimbingan dan konseling yang telah dilakukan, layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan ular tangga yang telah dimodifikasi terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pada siklus I, masih ada beberapa peserta didik yang termasuk dalam kategori belum baik. Kategori ini mencakup keterlibatan peserta didik dalam diskusi kelompok, keaktifan dalam mengerjakan tugas individu dan kelompok, keinginan untuk mendapatkan hasil terbaik dalam diskusi kelompok, serta semangat peserta didik dalam mengikuti kegiatan layanan. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus I, beberapa peserta didik masih memiliki motivasi belajar yang rendah karena belum memahami manfaat dari motivasi belajar.

Pada siklus II, setelah menerapkan bimbingan kelompok dengan teknik permainan ular tangga yang telah dimodifikasi serta memberikan contoh manfaat dari sikap motivasi belajar, terjadi peningkatan indikator motivasi belajar. Peserta didik yang masuk kategori baik menunjukkan keseriusan dalam mengikuti kegiatan layanan, kemauan menyediakan alat dan sumber belajar yang dibutuhkan, keterlibatan dalam diskusi kelompok dan kelas, keaktifan dalam mengerjakan tugas, mendengar penjelasan guru, dan disiplin dalam mengikuti kegiatan layanan. Selain itu, ada keinginan untuk mendapatkan hasil terbaik dan semangat dalam mengikuti kegiatan layanan. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik permainan ular tangga yang telah dimodifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

#### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan setiap siklusnya. Pada siklus II, semua peserta didik berhasil meningkatkan motivasi belajar dengan menunjukkan indikator yang sudah baik, termasuk keseriusan dalam mengikuti kegiatan layanan, kemauan untuk menyediakan alat-alat atau sumber belajar yang dibutuhkan, keterlibatan dalam diskusi kelompok, keaktifan dalam mengerjakan tugas individu dan kelompok, serta keinginan untuk mencapai hasil terbaik

terutama dalam diskusi kelompok. Disiplin dalam mengikuti kegiatan layanan serta semangat dalam mengikuti kegiatan juga terlihat meningkat.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan bimbingan konseling dengan menggunakan permainan ular tangga yang telah dimodifikasi dalam layanan bimbingan kelompok efektif sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sebagai saran untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk menggunakan subjek dan lokasi lain yang menghadapi permasalahan motivasi belajar yang serupa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Danim, S. (2002). *Menjadi Peneliti Kualitatif Rancangan Metodologi, Presentasi, dan Publikasi Hasil Penelitian untuk Mahasiswa dan Penelitian Pemula Bidang Ilmu Sosisal, Pendidikan, dan Humanio*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hadi, S. (2002). *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi Ofset.
- Hasanah, H. (2016). Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial). *Jurnal at-Taqaddun*, 8(1).
- Moleong, L. J. (2000). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Satriah, L. (2016). *Bimbingan dan Konseling Kelompok*. Bandung: Mimbar Pustaka.
- Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.