



Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Simulasi Bowling untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII E SMPN 4 Kota Madiun

David Muhammad Fandika ✉, Universitas PGRI Madiun

Silvia Yula Wardani, Universitas PGRI Madiun

Nunung Lusiana Margawati, SMP Negeri 4 Madiun

✉ ppg.davidfandika80@program.belajar.id

Abstrak: Motivasi belajar intrinsik siswa ditingkatkan oleh berbagai faktor. Untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran perlu adanya motivasi belajar. Dalam hal ini, terdapat banyak siswa kelas VII E yang masih kurang motivasi belajarnya, menurut observasi yang dilakukan peneliti di SMPN 4 Madiun. Banyak siswa yang melakukan hal-hal seperti menyelinap keluar kelas untuk ngobrol dengan teman, tertidur di kelas, tidak memperhatikan kelas, bermain ponsel di luar kelas, dan salah menaruh pekerjaan rumah. Hasil belajar siswa terpengaruh karena faktor-faktor tersebut menyebabkan rendahnya motivasi belajar, yang pada akhirnya menyebabkan upaya belajar di bawah standar. Dengan bantuan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi bowling, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII E SMPN 4 Madiun. Pendekatan deskriptif kualitatif digunakan dalam metode penelitian yang dikenal dengan PTBK (Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling). Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 di SMPN 4 Madiun pada kelas VII E. Layanan bimbingan kelompok dengan memanfaatkan teknik permainan simulasi media bowling dapat meningkatkan motivasi siswa, sesuai dengan hasil yang diperoleh dimana pertumbuhan setiap siklus membuktikan hal ini.

Kata kunci: Bimbingan Kelompok, Teknik Simulasi Permainan Bowling, Motivasi Belajar



PENDAHULUAN

Pada hakikatnya pendidikan adalah suatu proses belajar. Berusaha mengubah cara pandang dan perilaku seseorang adalah inti dari pembelajaran. Memotivasi siswa untuk belajar merupakan salah satu cara agar mereka mengubah perilakunya. Ada dua kategori utama motivasi belajar: motivasi intrinsik, yang datang dari dalam diri pembelajar dan mendorong perilakunya untuk belajar, dan motivasi ekstrinsik, yang datang dari luar pembelajar dan mendorong perilakunya untuk belajar.

Salah satu penyebab siswa tidak berprestasi di sekolah adalah karena mereka tidak mau belajar. Keinginan yang kuat untuk belajar adalah alat yang ampuh untuk sukses. Ketika siswa antusias dalam belajar, kemungkinan besar mereka akan mengerahkan upaya yang diperlukan untuk menyelesaikan tugasnya dan, pada akhirnya, kemungkinan besar mereka akan berhasil mencapai tujuan pembelajarannya, yang mencakup menyelesaikan setiap langkah proses pembelajaran dan memperoleh pengetahuan yang diperlukan. akurat dan dapat diterapkan.

Peneliti SMP Negeri 4 Kota Madiun menemukan masih banyak siswa yang kurang motivasi belajar berdasarkan pengamatannya selama pelaksanaan PPL II (Praktik Pengalaman Lapangan II). Tingginya persentase siswa yang melakukan hal-hal seperti tidur siang di kelas, bermain di luar kelas, berbicara sendiri saat belajar, atau tidak menyelesaikan pekerjaan rumah yang diberikan guru adalah buktinya. Hasil belajar siswa terpengaruh karena faktor-faktor tersebut menyebabkan rendahnya motivasi belajar, yang pada akhirnya menyebabkan upaya belajar di bawah standar.

Siswa yang paling termotivasi adalah mereka yang mampu fokus, mengikuti arahan, memahami apa yang diajarkan, dan pada akhirnya berhasil secara akademis. Motivasi intrinsik peserta didik mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap prestasi akademiknya menurut Amma (2017). Prestasi akademis akan mencerminkan tingkat keinginan dan dorongan siswa untuk belajar. Oleh karena itu, siswa memerlukan layanan konsultasi dan bimbingan untuk membantu mereka mengatasi masalah rendahnya motivasi belajar dan mencapai tujuan belajarnya.

Sekolah harus memiliki program bimbingan dan konseling yang kuat untuk membantu siswa dalam menyelesaikan berbagai masalah. Salah satu layanan yang diberikan adalah bimbingan kelompok, yang mendorong siswa untuk lebih berusaha dalam studinya. Salah satu ciri khas terapi kelompok adalah penggunaan dinamika kelompok untuk mengatasi masalah individu. Menurut Prayitno dan Amti (2015), program pendampingan kelompok berpotensi meningkatkan motivasi belajar intrinsik siswa. Sedangkan tujuan konseling kelompok adalah untuk membantu individu selama mereka menjadi bagian dari kelompok yang lebih besar. (Nurihsan dalam Lesmana, 2012). Pembelajaran kelompok dapat dilaksanakan secara efektif melalui berbagai metode, seperti ruang keluarga, diskusi, sosiodrama, bermain peran, dan permainan simulasi (Romlah, 2001).

Istilah simulasi dan permainan dapat digunakan secara bergantian; yang satu bisa mengacu pada simulasi dan yang lainnya mengacu pada permainan. Handoko, M. (2002) berpendapat bahwa permainan merupakan kegiatan yang bermanfaat. Jadi, permainan bisa menjadi salah satu cara anak mengasah keterampilan dan kemampuannya. Selain itu, menurut Aryani dan Sholihah (2022), permainan adalah kegiatan kelompok yang mengajarkan pemain bagaimana bekerja sama, memecahkan masalah, mengelola emosi, dan mengambil peran kepemimpinan dan pengikut. Layanan bimbingan kelompok yang menggabungkan teknologi permainan diciptakan untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan umpan balik mengenai motivasi dan praktik belajar mereka dengan cara yang menarik dan memotivasi. Selain itu, penggunaan media permainan meningkatkan pengalaman belajar dengan menjadikannya lebih menarik, menawan, dan menarik bagi siswa. Sudut pandang ini sejalan dengan pernyataan Rodhiya (2014) bahwa media permainan berpotensi menghasilkan pengalaman pendidikan yang menarik bagi anak-anak, sehingga mencegah mereka menjadi bosan.

Bowling adalah permainan dimana pemain menggelindingkan bola ke arah segitiga sepuluh pin, menurut Robert H. Strikhland (1999). Agar anak-anak tidak bosan, bowling adalah permainan yang bagus untuk membantu mereka mempelajari operasi pengurangan. Inovasi ini mengubah permainan bowling dengan mengganti bola kayu tradisional dengan bola plastik yang lebih berat, sehingga anak-anak dapat melempar bola dengan lebih tepat.

Mengingat hal di atas, maka penelitian ini penting dilakukan dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan perhatian siswa di kelas. Dengan hal tersebut peneliti tertarik untuk melaksanakan sebuah penelitian tindakan dalam bimbingan dan konseling dengan judul penelitian “Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Simulasi Bowling Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII E SMP Negeri 4 Kota Madiun.”

METODE

Peneliti dalam penelitian ini melakukan penelitian tindakan dalam bidang bimbingan dan konseling dengan menggunakan metodologi deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (2016), pendidik di bidang bimbingan dan konseling melakukan penelitian tindakan guna mengatasi permasalahan dan meningkatkan pembelajaran siswa. Menurut Dewi dan Rosmana (2013), penelitian tindakan bimbingan dan konseling (PT-BK) adalah suatu pendekatan yang terorganisir dan metodis untuk meningkatkan kualitas dan hasil layanan dengan merefleksikan praktik pemecahan masalah di kalangan guru, khususnya yang bekerja di bidang pendidikan. bidang bimbingan dan konseling. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang paling sederhana, kata Sukmadinata (2011). Penelitian ini membandingkan dan membedakan fenomena yang diteliti dengan fenomena lain ditinjau dari bentuk, ciri, perubahan, hubungan, serta persamaan dan perbedaannya. Seluruh aktivitas, situasi, peristiwa, komponen, atau aspek variabel dalam penelitian deskriptif terjadi sebagaimana adanya; penelitian tidak mengungkapkan manipulasi atau menetapkan perilaku tertentu pada variabel, dan penelitian tidak merancang apa yang diharapkan terjadi pada variabel tersebut. adalah. Semua peristiwa, aktivitas, dan komponen yang memiliki kemampuan untuk berubah berperilaku seperti ini, bahkan tanpa adanya penelitian. Penelitian yang memberikan gambaran menyeluruh dan rinci tentang realitas sosial dan fenomena masyarakat dikenal dengan penelitian deskriptif kualitatif. Saya memiliki pemahaman lengkap tentang model tersebut.

Di bidang bimbingan dan konseling, penelitian tindakan terutama berupaya untuk mengatasi permasalahan yang saat ini dihadapi siswa di kelas. Pada tahun ajaran 2023– 2024 dilaksanakan proyek penelitian tindakan kelas konseling dan bimbingan di SMP Negeri 4 Madiun. Peserta dalam penelitian tindakan konseling ini adalah siswa kelas VII Kelas E. Masih kurangnya minat belajar pada keenam siswa tersebut.

Observasi dan pencatatan merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Sugiyono (2016) menyatakan bahwa tujuan observasi adalah mengumpulkan data guna memastikan sejauh mana suatu tindakan mempunyai dampak. Observasi yang dilakukan disebut observasi partisipan, artinya observasi tersebut dilakukan pada saat orang yang melakukan tindakan terlibat secara aktif. Daftar periksa dan catatan lapangan berfungsi sebagai pedoman observasi dalam observasi. Hasil lembar observasi dan foto-foto yang diambil selama pembelajaran atau kegiatan kelompok selanjutnya digunakan untuk menyusun catatan.

HASIL PENELITIAN

Hasil Penelitian Siklus I

Tindakan siklus I yang diberikan penelitian ini berupa pembelajaran kelompok dengan menggunakan teknik permainan simulasi. Untuk membantu siswa lebih memahami motivasi belajar, peneliti terlebih dahulu menyajikan materi tentang pokok bahasan tersebut. Kemudian, guru mengajarkan kepada siswa bagaimana mengembangkan motivasi belajar yang baik selama mereka belajar. Strategi siklus pertama adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Pelaksanaan Siklus I

Siklus ke	Topik	Bentuk Kegiatan	Aspek yang diharapkan untuk meningkat
Siklus I	Meningkatkan Motivasi Belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan permainan Bowling dengan menjawab soal yang ada • Kegiatan individu Menjelaskan materi motivasi belajar • Kegiatan diskusi kelompok mengerjakan soal yang diberikan • Kegiatan refleksi untuk mengemukakan pesan dan harapan mereka dari kegiatan yang telah dilakukan dan menyimpulkan hasil kegiatan bimbingan kelompok yang disesuaikan dengan topik layanan. 	Motivasi belajar meningkat

Langkah pertama dalam melaksanakan kegiatan siklus I adalah memberikan pendahuluan dan uraian tentang maksud dan tujuan penelitian. Siswa kemudian berpasangan untuk membentuk kelompok-kelompok kecil setelah peneliti memberikan aktivitas pemecah kebekuan atau permainan, menjelaskan tujuan khusus yang ingin dicapai, prosedur yang harus diikuti, prinsip-prinsip bimbingan kelompok, dan peran pemimpin kelompok dan anggota. Setelah itu, mintalah semua orang di kelompok atau kelas memainkan permainan simulasi bowling yang berpusat pada gagasan motivasi intrinsik untuk belajar. Selanjutnya untuk meningkatkan motivasi setiap siswa atau anggota kelompok perlu ditinjau kembali pada saat bimbingan kelompok.

Peneliti akan mengumpulkan data dengan mencatat kegiatan operasional dan mengacu pada panduan observasi yang telah dibuat sebelumnya. Berdasarkan catatan peneliti selama kegiatan berlangsung, siswa atau anggota kelompok mampu mengartikulasikan pemikirannya dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang apa yang memotivasi dirinya untuk belajar. Pada siklus I, motivasi belajar siswa meningkat dan memperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 2. Pelaksanaan Siklus I

No	Indikator motivasi belajar	Kriteria	
		Sudah baik	Belum baik
1.	Keseriusan siswa dalam mengikuti kegiatan layanan	✓	
2.	Kemauan siswa menyediakan alat-alat atau sumberbahan pelajaran yang dibutuhkan	✓	
3.	Keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok		✓
4.	Keterlibatan siswa dalam diskusi kelas		✓
5.	Keaktifan siswa dalam mendengar penjelasan guru	✓	
6.	Keaktifan siswa dalam mengerjakan tugas individu dan kelompok		✓
7.	Disiplin siswa dalam mengikuti kegiatan layanan	✓	
8.	Timbulnya rasa keingintahuan dan keberanian siswa	✓	
9.	Adanya keinginan untuk mendapatkan hasil yang terbaik terutama dalam diskusi kelompok		✓
10.	Timbulnya semangat atau kegairahan pada diri siswa dalam mengikuti kegiatan layanan		✓

Berdasarkan apa yang dapat kami ketahui dari penilaian siklus pertama, beberapa siswa tampaknya tidak dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Jadi, setelah Siklus 1 dilaksanakan, peneliti mengevaluasinya secara menyeluruh. Pada siklus kedua, peneliti bermaksud menerapkan langkah-langkah yang akan mengungguli siklus pertama. Kedua, adanya tindakan motivasi belajar yang diikuti dengan permainan simulasi bowling dan kegiatan bimbingan kelompok jangka panjang. Oleh karena itu, tujuannya adalah untuk mempercepat

proses peningkatan motivasi belajar siswa melalui kegiatan bimbingan teknis kelompok yang berpusat pada permainan simulasi bowling.

Hasil Penelitian Siklus II

Pembelajaran kelompok melalui pemanfaatan teknologi permainan simulasi bowling menjadi fokus penelitian siklus II ini yang hampir mirip dengan tindakan. Untuk membantu siswa lebih memahami motivasi belajar, peneliti terlebih dahulu menyajikan materi tentang pokok bahasan tersebut. Kemudian, mereka mengajari siswa bagaimana mengembangkan motivasi belajar yang baik saat mereka belajar. Strategi siklus I adalah sebagai berikut :

Tabel 3. *Pelaksanaan Siklus II*

Siklus ke	Topik	Bentuk Kegiatan	Aspek yang diharapkan untuk meningkat
Siklus I	Meningkatkan Motivasi Belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan permainan Bowling dengan menjawab soal yang ada • Kegiatan individu Menjelaskan materi motivasi belajar • Kegiatan diskusi kelompok mengerjakan soal yang diberikan • Kegiatan refleksi untuk mengemukakan pesan dan harapan mereka dari kegiatan yang telah dilakukan dan menyimpulkan hasil kegiatan bimbingan kelompok yang disesuaikan dengan topik layanan. 	Motivasi belajar meningkat

Kegiatan siklus kedua dimulai dengan menyelesaikan sesuatu dan dilanjutkan dengan menguraikan maksud dan tujuan penelitian. Siswa kemudian bekerja berpasangan untuk membentuk kelompok-kelompok kecil setelah peneliti memberikan aktivitas pemecah kebekuan atau permainan, menjelaskan tujuan khusus yang ingin dicapai, prosedur yang harus diikuti, prinsip-prinsip bimbingan kelompok, dan peran pemimpin kelompok dan anggota. Setelah itu, mintalah semua orang di kelompok atau kelas memainkan permainan simulasi bowling yang berpusat pada gagasan motivasi intrinsik untuk belajar. Selanjutnya untuk meningkatkan motivasi setiap siswa atau anggota kelompok perlu ditinjau kembali pada saat bimbingan kelompok. Terdapat perbedaan antara siklus I dan siklus II dalam hal pengembangan topik. Ada topik dan ide terkait bowling versi individu dan kelompok.

Saat melakukan kegiatan operasional, peneliti akan membuat catatan dengan menggunakan panduan observasi yang sudah ada dan mata tajam mereka sendiri. Berdasarkan catatan peneliti selama kegiatan berlangsung, siswa atau anggota kelompok mampu mengartikulasikan pemikirannya dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang apa yang memotivasi dirinya untuk belajar. Peningkatan motivasi belajar pada tindakan siklus II membuahkan hasil sebagai berikut.

Tabel. 4. *Pelaksanaan Siklus II*

No	Indikator motivasi belajar	Kriteria	
		Sudah baik	Belum baik
1.	Keseriusan siswa dalam mengikuti kegiatan layanan	✓	
2.	Kemauan siswa menyediakan alat-alat atau sumberbahan pelajaran yang dibutuhkan	✓	
3.	Keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok	✓	
4.	Keterlibatan siswa dalam diskusi kelas	✓	
5.	Keaktifan siswa dalam mendengar penjelasan guru		

6.	Keaktifan siswa dalam mengerjakan tugas individu dan kelompok	✓
7.	Disiplin siswa dalam mengikuti kegiatan layanan	✓
8.	Timbulnya rasa keingintahuan dan keberanian siswa	✓
9.	Adanya keinginan untuk mendapatkan hasil yang terbaik terutama dalam diskusi kelompok	✓
10.	Timbulnya semangat atau kegairahan pada diri siswa dalam mengikuti kegiatan layanan	✓

Motivasi belajar seluruh siswa mengalami pertumbuhan, seperti terlihat pada data tabel di atas. Fakta bahwa setiap siswa tergolong dalam kategori berprestasi membuktikan hal ini. Temuan dan interpretasi penelitian ini membuktikan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan memanfaatkan teknik permainan simulasi bowling dapat meningkatkan motivasi siswa.

PEMBAHASAN

Layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik permainan simulasi bowling dapat meningkatkan motivasi siswa, sesuai dengan hasil penelitian tindakan Bimbingan dan Konseling. Beberapa siswa masih kesulitan dengan nilai siklus pertama. Partisipasi diskusi kelompok, partisipasi diskusi kelas, penyelesaian tugas (baik secara individu maupun kelompok), mengupayakan yang terbaik (khususnya dalam diskusi kelompok), dan partisipasi kegiatan pengabdian dengan penuh semangat semuanya termasuk dalam kategori perilaku siswa yang “buruk”. Hal ini menunjukkan bahwa bahkan pada siklus I, beberapa siswa kurang memahami nilai motivasi belajar agar mereka tetap terlibat dan termotivasi untuk belajar. Pada siklus II juga terlihat bahwa sikap belajar siswa bermanfaat dalam mencapai hasil belajar setelah dilaksanakannya pembelajaran kelompok dengan menggunakan teknologi permainan simulasi bowling. Indikator motivasi belajar dapat meningkat akibat hal tersebut. Dalam konteks ini, yang dimaksud dengan siswa yang baik mencakup hal-hal seperti kesediaan siswa untuk memberikan apa yang diperlukan dalam pembelajaran, keterlibatannya dalam diskusi kelompok dan kelas, motivasinya baik secara individu maupun kolektif, dan keseriusannya dalam mengikuti kegiatan pengabdian. Semangat siswa untuk berpartisipasi dalam diskusi kelas, perhatian mereka terhadap penjelasan guru, dorongan mereka untuk mencapai hasil terbaik (khususnya dalam diskusi kelompok), dan pengendalian diri mereka dalam melakukan kegiatan pengabdian semuanya disorot. Secara khusus, semangat siswa untuk melakukan diskusi kelompok yang bermanfaat dan bentuk pembelajaran berbasis layanan lainnya, serta semangat umum mereka untuk melayani komunitas mereka.

Layanan bimbingan kelompok pada teknik permainan simulasi bowling dapat meningkatkan motivasi belajar, secara ringkas. Hasil penelitian Rofiqi, H., N. (2021) di SMK Waru Pamekasan Bustanul Ulum dengan judul “Penerapan bimbingan keompok dengan teknik simulation game dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMK Bustanul Ulum” menguatkan pendapat tersebut. Dengan menggunakan teknologi permainan simulasi, peneliti mempelajari secara langsung pengaruh bimbingan kelompok terhadap motivasi siswa. Pertanyaan yang diajukan dalam survei, wawancara, dan observasi, serta catatan yang diambil dari dokumen terkait, menjadi data yang digunakan dalam penelitian ini. Lima siswa berada di kelas bawah sebelum pelaksanaan tindakan, menurut penelitian. Sebanyak 6 siswa mempunyai nilai rata-rata 40% sebelum siklus dimulai; setelah kegiatan siklus I skornya meningkat menjadi 66%; dan setelah siklus kedua, seluruh siswa yang nilainya terpengaruh oleh tindakan siklus pertama, nilainya meningkat menjadi 66%. Tidak ada lagi siswa pada kategori bawah karena layanannya terbagi menjadi Madya dan Mahir. Hal ini bisa dilihat dengan melihat rata-rata persentasenya yaitu 100%. Salah satu cara untuk melihat hal tersebut adalah siswa di SMK Bustanu Urum dapat lebih termotivasi jika mereka memiliki akses terhadap layanan bimbingan belajar kelompok yang menggunakan teknologi permainan simulasi.

Penelitian berjudul “Bimbingan kelompok teknik permainan simulasi untuk meningkatkan motivasi belajar” oleh Fadilah, S., N. (2022) dengan menggunakan data yang

dikumpulkan dari demonstrasi pembelajaran kelompok dan teknologi permainan simulasi. Sejumlah upaya telah dilakukan oleh para pendidik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sebagai bagian dari implementasinya. Dalam permainan simulasi, model pembelajaran mencoba mensimulasikan lingkungan yang menyenangkan dan santai dengan memperkenalkan unsur-unsur yang tidak nyata atau teknik situasional buatan. Permainan adalah salah satu alat pengajaran untuk pengajaran di kelas. Khususnya di lingkungan pendidikan, permainan simulasi dapat menjadi alat yang berguna untuk mengatasi tantangan. Selain itu, pendidik memanfaatkan teknologi permainan simulasi untuk menginspirasi siswa dalam belajar, sehingga dapat meningkatkan kolaborasi siswa-guru dan interaksi interpersonal saat belajar. Kemampuan dalam berbicara satu sama lain, bekerja sama secara lebih efektif di kelas, dan rasa identitas siswa.

Sedangkan penelitian Cahyani, N., A., P., Bariyyah, K., dan Latifah, L., (2017) dengan judul “ Efektivitas teknik permainan simulasi dengan menggunakan media dart board untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII C SMP Negeri Tegal Siwalan Probolinggo” Berdasarkan observasi siswa kelas VII Kelas C SMP Negeri 2 Tegal Siwalan, penelitian menemukan sembilan siswa masih kurang motivasi. Hal ini dapat menghambat kemajuan siswa menuju tujuan mereka dan menyebabkan pembelajaran tidak berhasil. Oleh karena itu, penting bagi siswa untuk menemukan cara untuk memotivasi diri mereka sendiri untuk belajar lebih banyak. Penelitian ini menggunakan desain satu kelompok sebelum dan sesudah tes, serta desain pra-eksperimental. Sembilan siswa kelas tujuh SMP Negeri 2 Tegal Siwalan berpartisipasi dalam penelitian ini. Hanya siswa dengan motivasi belajar rendah yang disurvei dengan menggunakan metode purposive sampling. Skala Motivasi Belajar, beserta catatan ekdotal dan bahan pengobatan yang diuji coba sebelum pemberian subjek, digunakan sebagai alat penelitian. Dengan bantuan uji peringkat bertanda Wilcoxon, data diperiksa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) motivasi belajar siswa rendah sebelum perlakuan, (2) perlakuan meningkatkan motivasi belajar siswa, dan (3) teknologi permainan simulasi dengan media papan dart berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa kelas VII C SMP Negeri 2 Tegal Siwalan Probolinggo ditemukan lebih termotivasi belajar setelah menggunakan media papan dart sebagai permainan simulasi.

SIMPULAN

Motivasi belajar siswa tumbuh setiap siklusnya, sesuai dengan penelitian yang disajikan dan dibahas. Seluruh siswa menunjukkan peningkatan motivasi belajarnya pada siklus II, dibuktikan dengan indikator positif seperti aktif terlibat dalam diskusi kelompok, keseriusan mengikuti kegiatan pengabdian, dan kemauan menyediakan sumber belajar. Diskusi kelas, keterlibatan siswa dalam kerja individu dan kelompok, keinginan mereka untuk mendengarkan dan memahami penjelasan guru, dorongan mereka untuk mencapai keunggulan, khususnya dalam proyek kelompok, dan kesediaan mereka untuk menyumbangkan waktu mereka merupakan faktor-faktor penting. Kendali atas tindakan seseorang. Semangat dan energi yang dibawa siswa untuk proyek pengabdian, bersama dengan dorongan mereka untuk unggul dalam semua aspek pekerjaan mereka, terutama dalam proyek kelompok, merupakan fenomena baru. Oleh karena itu, wajar jika diasumsikan bahwa layanan bimbingan kelompok dapat mengambil manfaat dari pelaksanaan penelitian tindakan bimbingan dengan permainan simulasi bowling dalam upaya menumbuhkan keterampilan motivasi belajar siswa. Peneliti di masa depan didorong untuk melakukan referensi silang subjeknya dengan bidang studi lain dan mencari bidang yang memiliki tingkat motivasi belajar intrinsik yang rendah.

DAFTAR PUSTAKA

- Amna Emda. 2017. *Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran*. Lantanida Journal, vol. 5 No. 2
- Lesmana, Asep Rohiman. 2012. *Efektifitas bimbingan Kelompok melalui Teknik Bercerita untuk Mengembangkan Karakter Siswa*. Skripsi. Prodi PPB FIP UPI. Tidak Diterbitkan
- Nindya Aryani, Wasidi, Afifatus Sholihah. 2022. *Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa*. Jurnal Ilmiah BK, Vol. 1, No. 5
- Romlah, Tatiek. 2001. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Martin, Handoko. 2002. *Motivasi Daya Penggerak Tingkah Laku*. Yogyakarta. Kanesisus.
- Dewi & Rosmana. 2013. *Profesionalisasi Guru BK Melalui PTBK*. Medan: Unimed Press
- Prayitno dan Erman Amti. 2015. *Dasar-dasar Bimbingan & Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nana Syaodih, Sukmadinata. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D, Cetakan ke-24*. Bandung: Alfabeta
- Strickland, Robert. H. 1999. *Bowling Edisi Kedua*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Isnaini, Rodhiya. 2014. *Keefektifan Penggunaan Media Permainan Bowling Dalam Materi Operasi Pengurangan Pada Anak Tunagrahita Kategori Sedang*. UNY.
- Koo, D. J., Chitwoode, D. D., & Sanchez, J. (2018). Violent victimization and the routine activities/lifestyle of active drug users. *Journal of Drug Issues*, 38, 1105-1137. Retrieved from <http://www2.criminology.fsu.edu/~jdi/>
- Senior, B., & Swailes, S. (2017). Inside management teams: Developing a teamwork survey instrument. *British Journal of Management*, 18, 138-153. doi:10.1111/j.1467-8551.2006.00507.x
- Shyyan, V., Thurlow, M., & Liu, K. (2015). *Student perceptions of instructional strategies: Voices of English language learners with disabilities*. Minneapolis, MN: National Center on Educational Outcomes, University of Minnesota. Retrieved from the ERIC database.(ED495903)
- Williams, J. H. (2019). Employee engagement: Improving participation in safety. *Professional Safety*, 53(12), 40-45.
- Wolchik, S. A., West, S. G., Sandler, I. N., Tein, J.-Y., Coatsworth, D., Lengua, L., Griffin, W. A. (2016). *An experimental evaluation of theory-based mother and mother-child programs for children of divorce*. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 68, 843-856.