

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMAN 22 Surabaya menunjukkan bahwa terdapat peserta didik kelas XI IPS yang memiliki motivasi belajar menurun dikarenakan pembelajaran melalui daring. Ditandai dengan peserta didik jarang mengikuti kelas online baik melewati *zoom* maupun *google meeting*. Peserta didik merasa bosan dengan kelas online, dan cenderung jarang mengikuti pembelajaran dengan alasan tertidur, ciri-ciri diatas menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik menurun. Hasil penelitian ini diperkuat dengan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru BK di SMAN 22 Surabaya bahwa adanya peserta didik yang motivasi belajarnya menurun, faktor yang mempengaruhi penurunan adalah adanya kelas online apada saat pandemi, hal tersebut menyebabkan peserta didik tidak bisa fokus dengan pembelajaran melainkan mengalihkan ke gadget dan game online.

Motivasi mempunyai peranan penting dalam proses belajar baik bagi guru maupun peserta didik sangat diperlukan guna untuk memelihara dan meningkatkan semangat belajar peserta didik. Bagi peserta didik, motivasi belajar dapat menumbuhkan semangat serta belajar mendorong mereka melakukan proses belajar. Peserta didik melakukan aktivitas dengan senang karena adanya dorongan motivasi tersebut, Permata, (2021). Motivasi belajar merupakan motivasi yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar dengan keseluruhan penggerak psikis dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar dalam mencapai satu tujuan. Motivasi belajar mempunyai peranan penting dalam memberi rangsangan, semangat dan rasa senang

dalam belajar sehingga seseorang yang mempunyai motivasi tinggi mempunyai energi yang banyak untuk melaksanakan proses pembelajaran (Imaliyah, 2018).

Kurangnya motivasi belajar dapat menimbulkan dampak serius seperti melemahkan semangat belajar yang juga akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Tanpa adanya motivasi belajar peserta didik tidak akan mendapatkan hasil yang maksimal, terlihat dari aktivitas belajar peserta didik di dalam kelas ketika sedang mengikuti pelajaran, (Mauliya et al., 2020). Jika motivasi belajar tidak segera ditangani maka sangat berdampak negatif terhadap masa depan peserta didik, seperti tidak mempunyai pandangan tentang kedepannya, menurunnya prestasi belajar peserta didik karena kurangnya motivasi belajar.

Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar yang dimiliki peserta didik yaitu kurangnya motivasi dari dalam diri mereka, peserta didik merasa kurang termotivasi saat belajar adalah karena mereka tidak percaya usaha mereka akan meningkatkan kinerja mereka dan bahwa mereka memiliki prioritas lain yang lebih menyita perhatian mereka, sedangkan faktor eksternal yang mendasari peserta didik kurang termotivasi belajar adalah datangnya dari lingkungan. Faktor dari lingkungan alam misalnya cuaca sedangkan faktor dari lingkungan orang lain seperti keluarga, teman sebaya dan lain sebagainya. Akan tetapi sebaliknya jika peserta didik tidak mempunyai cita-cita tinggi otomatis akan mempunyai semangat belajar yang rendah. Keadaan Psikologi Peserta Didik, Keadaan psikologis yang dapat mempengaruhi motivasi belajarpeserta didik, yaitu: bakat, Intelligensi atau diartikan sebagai kemampuan psikofisik, sikap, persepsi, minat, serta unsur-unsur dinamis dalam pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Lianasari, (2018), dalam jurnal dengan judul "*Bimbingan Kelompok Dengan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar*" pada tahun 2018 menyatakan bahwa Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui impementasi kinerja bimbingan kelompok dan mencari tahu bagaimana bimbingan kelompok dengan media ular tangga berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Rahmadiani, (2019) dalam jurnal dengan judul "*Penerapan Permaian Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 13 Palembang*" pada tahun 2019 menyatakan bahwa permainan ular tangga sebagai media pembelajaran merupakan permainan yang betujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pun dapat lebih mudah menangkap apa yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan media permainan ini. Hasil penelitian, dapat disimpulkan: Pertama, Motivasi Belajar siswa setelah diterapkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran PAI tergolong tinggi, dilihat dari perolehan nilai rata-rata (mean) yakni 87,64. Kedua, Motivasi Belajar siswa sebelum diterapkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran PAI tergolong rendah, dilihat dari perolehan nilai rata-rata (mean) yakni 77,14. Ketiga, Hipotesis Nihil yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil tesantara motivasi belajar sebelum dan setelah diterapkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PAI.

Penelitian yang dilakukan oleh Firman & Maisyarah, (2019), dalam jurnal dengan judul "*Media Permainan Ular Tangga , Motivasi dan Hasil Belajar Peserta didik*" pada tahun 2019 menyatakan bahwa peserta didik diharapkan mampu memiliki

motivasi yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga. Pada saat ini, motivasi peserta didik cenderung rendah. Ini disebabkan karena kurangnya ketertarikan peserta didik terhadap media yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Hal ini tentu menjadi penyebab hasil belajar peserta didik tidak sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Oleh sebab itu, perlu adanya penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Permata, (2021), dalam jurnal dengan judul "*Motivasi Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu*" pada tahun 2021 menyatakan bahwa Dalam penelitian ini penulis mencoba untuk menggambarkan, mengidentifikasi dan mengklasifikasikan motivasi belajar, yang merupakan salah satu faktor untuk menentukan keberhasilan siswa dalam belajar. pada masa pandemi covid-19 motivasi sangatlah dibutuhkan bagi semua anak didik khususnya siswa SMK Negeri 2 Kota Bengkulu. Hasil penelitian ini yaitu, menyatakan bahwa Motivasi Belajar Siswa yang dimiliki oleh Siswa SMK Negeri 2 Kota Bengkulu Kelas X.TE (Teknologi Elektronik) Pada Masa Pandemi Covid-19 sekarang ini dapat disimpulkan bahwa siswa termotivasi walaupun ada beberapa siswa yang memiliki motivasi rendah, hal ini dilihat langsung dari gambaran melalui observasi, dokumentasi serta wawancara kepada responden. Adapun kendalanya itu sendiri sebagian siswa mereka kurang semangat belajar, masalah ekonomi serta relasi dengan orang tua kurang.

Penelitian yang dilakukan oleh Imaliyah, (2018), dalam jurnal dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII*" pada tahun

2018 menyatakan bahwa hasil penelitian peneliti melakukan uji coba lapangan dilakukan kepada 15 siswa dalam kelompok eksperimen kelas VIII SMP Muhammadiyah 15 Lamongan. Prototype yang dilakukan uji coba lapangan mendapatkan presentase 87% sehingga dikonverensikan berada pada tingkat kualifikasi valid. Kelayakan aspek rekayasa media dari 21 pernyataan termasuk kategori layak. Penilaian dari dosen 75% cukup menarik tingkat validitas dapat digunakan dengan revisi kecil. dengan demikian media ular tangga dalam penilaian ahli media layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMP.

Penelitian yang dilakukan oleh Saputri et al., (2021), dalam jurnal dengan judul "*Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Media Permainan Ular Taangga Pada Siswa Tunagrahita kelas III SLB PGRI Sentolo Kulon Progo* " pada tahun 2021 menyatakan bahwa Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar melalui media permainan ular tangga pada siswa tunagrahita kelas III SLB PGRI Sentolo Kulon Progo Tahun 2020/2021. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan: pengamatan, wawancara, observasi, tes, catatan lapangan, dan alat rekam gambar (dokumentasi). Teknik analisis data yang digunakan yaitu validitas data dan reliabilitas. Hasil penelitian menunjukkan: (1) pengembangan produk media pembelajaran ular tangga menggunakan model ADDIE yang terdiri atas analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. (2) pelaksanaan tindakan kelas dengan model pembelajaran ular tangga melalui tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, dan pengamatan. (3) Ular Tangga efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan motivasi sebesar 7,06% dari 77,76%

(sebelum pembelajaran menggunakan media) dan meningkat menjadi 84,82% (sesudah pembelajaran menggunakan media).

Penelitian yang dilakukan oleh Siti Aisyah, (2020) , dalam jurnal dengan judul *“Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Melalui Model Edutainment Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas VII SMP PAB 9 Klambir V”* pada tahun 2020 menyatakan bahwa penelitian dengan menggunakan media permainan ular tangga efektif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII SMP PAB, ditunjukkan dengan peningkatan yang terlihat pada aktifitas peserta didik dalam kelompok.

Penelitian yang dilakukan oleh Wati, (2021), dalam jurnal dengan judul *“Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”* pada tahun 2021 menyatakan bahwa Salah satu media pembelajaran yang menarik dan dapat mengatasi kebosanan siswa dalam kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan pembelajaran berbasis permainan, seperti penerapan media permainan ular tangga. Pada hasil belajar siswa menunjukkan 55% siswa memiliki nilai diatas KKM sebelum menerapkan media pembelajaran ular tangga, sedangkan setelah diterapkan media pembelajaran permainan ular tangga 100% siswa memiliki nilai diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum), hal tersebut menunjukkan hasil belajar siswa terjadi peningkatan 45%. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran lebih memudahkan siswa dalam memperoleh pemahaman dan memotivasi siswa untuk belajar.

Teori menurut Supriyanti, (2017) bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri, dan bermain merupakan suatu metode yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Kegiatan bermain

dilaksanakan dengan suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Istilah *play* (bermain) dan *games* (permainan) memiliki makna berbeda dalam literatur konseling bermain. Bermain secara intrinsik didorong oleh hasrat untuk bersenang-senang.

Permainan ular tangga ini dapat dimainkan untuk semua mata pelajaran dan semua jenjang kelas, karena di dalamnya hanya berisi berbagai bentuk pertanyaan yang harus di jawab oleh peserta didik, melalui permainan tersebut sesuai dengan jenjang kelas dan mata pelajaran tertentu. Seluruh pertanyaan-pertanyaan tersebut telah dibukukan menjadi satu sekaligus dengan petunjuk permainannya. Tujuan permainan Ular Tangga ini adalah untuk memberikan hasil belajar kepada peserta didik agar senantiasa mempelajari atau mengulang kembali materi-materi yang telah dipelajari sebelumnya yang nantinya akan diuji melalui permainan, sehingga terasa menyenangkan bagi peserta didik (Siti Aisyah, 2020).

Pada umumnya permainan yang digunakan dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu: a. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar; b. Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik; c. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan; d. Meningkatkan kualitas pembelajaran anak dalam perkembangan fisik motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional (Rahmadiani, 2019).

Adapun menurut Eka Supriatna, mengatakan manfaat yang dapat diperoleh dari kegiatan bermain sebagai berikut :

- a. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik;
- b. Bermain untuk perkembangan aspek motoric,
- c. Bermain untuk perkembangan aspek sosial;

- d. Bermain untuk perkembangan aspek emosi dan kepribadian;
- e. Bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan;
- f. Bermain untuk perkembangan aspek kognisi.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa manfaat permainan ular tangga sebagai media pembelajaran adalah agar peserta didik bisa merasakan belajar secara menyenangkan, dan dapat mengembangkan sikap peserta didik mengenai peraturan serta dapat memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar, menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan, mengembangkan daya kreatifitas, bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak, mengembangkan kecerdasan intelektual (Siti Aisyah, 2020).

Motivasi sangat berkaitan dengan anggapan bahwa apapun yang dilakukan manusia adalah dengan tujuan untuk memenuhi segala kebutuhan, baik kebutuhan secara fisik maupun psikis. Berkaitan erat dengan pandangan Abraham Maslow bahwa kebutuhan dasar tertentu harus dipuaskan dahulu sebelum memuaskan kebutuhan yang lebih tinggi. Kebutuhan tertinggi dan sulit dalam hierarki Maslow diberi perhatian khusus yaitu aktualisasi diri. Menurut hirarki kebutuhan Maslow, kebutuhan individual dipuaskan dalam urutan sebagai berikut: a. Fisiologis; b. Keamanan; c. Cinta dan rasa memiliki; d. Harga diri; e. Aktualisasi diri.

Motivasi belajar adalah segala usaha di dalam diri sendiri yang menimbulkan kegiatan belajar, dan menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar serta memberi arah pada kegiatan kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki tercapai. Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual dan berperan dalam hal menumbuhkan semangat belajar untuk individu. Motivasi



belajar adalah dorongan dari proses belajar dan tujuan dari belajar adalah mendapatkan manfaat dari proses belajar (Perdana, 2018). Beberapa peserta didik mengalami masalah dalam belajar yang berakibat prestasi belajar tidak sesuai dengan yang diharapkan. Untuk mengatasi masalah yang dialami tersebut perlu ditelusuri faktor yang mempengaruhi hasil belajar di antaranya adalah motivasi belajar peserta didik, dimana motivasi belajar merupakan syarat mutlak untuk belajar, serta sangat memberikan pengaruh besar dalam memberikan gairah atau semangat dalam belajar (Puspitasari, 2012).

Dalam hal ini perlu adanya strategi yang dilakukan oleh guru Bimbingan dan Konseling untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Terdapat beberapa strategi dan layanan dalam Bimbingan dan Konseling untuk meningkatkan motivasi belajar. Salah satu layanan yang dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar yaitu layanan bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok merupakan suatu layanan yang dapat diberikan kepada sejumlah peserta didik untuk membahas suatu permasalahan yang diberikan oleh konselor atau permasalahan bebas yang dilaksanakan dalam suasana kelompok dengan melibatkan dinamika kelompok. Topik dan dinamika kelompok dalam kegiatan bimbingan kelompok dapat membantu meningkatkan motivasi karena dalam kegiatan bimbingan kelompok semua anggota kelompok diminta untuk berpendapat, mengeluarkan ide atau pemikiran untuk membahas topik yang ada serta melakukan tugas-tugas (Lianasari, 2018).

Beberapa teknik yang dapat diterapkan dalam kegiatan bimbingan kelompok, pada penelitian ini menerapkan media permainan ular tangga sebagai teknik dalam pelaksanaan bimbingan kelompok. Permainan ular tangga memiliki banyak manfaat antara lain

meningkatkan perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional peserta didik, sehingga permainan ular tangga dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dan mengembangkan sikap peserta didik mengenai peraturan. Permainan ular tangga bersifat ringan, sederhana, mendidik, menghibur, dan sangat interaktif jika dimainkan bersama-sama. Permainan ular tangga ini ringan jika dibawa, mudah dimengerti karena peraturan permainannya sederhana, mendidik, dan menghibur anak-anak dengan cara yang positif (Lianasari, 2018).

Berdasarkan urgensi dari permasalahan menurunnya motivasi belajar di SMAN 22 Surabaya, diperlukan media permainan ular tangga dalam layanan bimbingan kelompok untuk menumbuhkan motivasi belajar. Peneliti menggunakan media ular tangga dalam bimbingan kelompok karena dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik, meningkatkan motivasi belajar, mengembangkan daya pikir saat masa transisi mpandemi covid-19. Motivasi belajar peserta didik cenderung menurun karena keseringan menyepelekan tugas dan pembelajaran sekolah pada saat melalui *google meet* tidak bertemu tatap muka. Motivasi dalam proses belajar sangat penting, dari adanya motivasi belajar ini sangat membantu peserta didik dalam menerima atau mempelajari pelajaran, karena motivasi belajar disini akan menjadikan siswa senang bahkan lebih aktif dan juga siswa mudah memahami setiap pelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan pnelitian dengan judul “Implementasi Bimbingan Kelompok dengan Permainan Ular Tangga untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Peserta Didik di masa Transisi Pandemi Covid-19”.

## **B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah**

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah SMAN 22 Surabaya. Batasan masalah merupakan batas dari pemahaman untuk menghindari pembahasan yang melebar luas, maka peneliti menetapkan batasan masalah yang akan menjadi objek penelitian yaitu Permainan yang akan diterapkan sebagai media pembelajaran adalah permainan ular tangga.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas penulis dapat merumuskan masalah penelitian yaitu, apakah layanan bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik?

## **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah layanan bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

## **E. Variabel Penelitian & Definisi Oprasional Variabel**

Penelitian ini terdapat dua variabel penelitian pokok, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

### **1. Variabel Penelitian**

#### **a) Variabel Bebas (x)**

Variabel bebas yaitu Implementasi bimbingan kelompok dengan permainan ular tangga.

#### **b) Variabel terikat (y)**

Variabel bebas yaitu Motivasi belajar.

## 2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel pada penelitian ini akan dijabarkan sebagai berikut.

### a) Motivasi Belajar

Motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri manusia yang dapat mengarahkan dan mengatur tingkah laku seseorang. Motivasi mempunyai peran penting dimana motivasi ini dapat mempengaruhi perkembangan akademik peserta didik.

### b) Permainan ular tangga dalam bimbingan kelompok

Bimbingan kelompok dengan permainan berupa ular tangga ini untuk mengatasi motivasi belajar peserta didik yang menurun. Untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik maka akan dilakukan layanan berupa sekelompok peserta didik untuk menerapkan bermain permainan ular tangga. Tujuannya yaitu agar peserta didik belajar dengan giat.

## **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dikatakan bernilai jika memberikan manfaat baik bagi diri peneliti sendiri, guru, maupun peserta didik. Manfaat penelitian ini dapat ditinjau dari dua segi, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat praktis.

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi guru pendidik dalam upaya peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi guru/sekolah (penomoran salah)

- 1) Penelitian ini bermanfaat untuk masukan bagi guru mata pelajaran di SMA Negeri 22 Surabaya dalam memilih dan

menggunakan model pembelajaran sebagai upaya peningkatan motivasi dan hasil belajar.

- 2) Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan mutu sekolah dilihat dari peningkatan prestasi peserta didik.
- 3) Dapat digunakan sebagai salah satu sumber referensi dalam pengembangan penelitian tindakan kelas.
- 4) Dapat digunakan untuk pembaharuan/ inovasi pada proses pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

#### b. Bagi Peserta Didik

- 1) Dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran.
- 2) Dapat membantu peserta didik dalam memahami pelajaran yang dianggap membosankan menjadi lebih menyenangkan.
- 3) Dapat membantu kemampuan peserta didik dalam menganalisis suatu masalah.