

**UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MELALUI METODE PERMAINAN
SEE OUR FEET PADA SISWA KELAS VB SD DERESAN
YOGYAKARTA**

JURNAL SKRIPSI



Oleh
Asep Kurniawan
NIM 09104244051

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
JURUSAN PSIKOLOGI PENDIDIKAN DAN BIMBINGAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
MEI 2015**

PERSETUJUAN

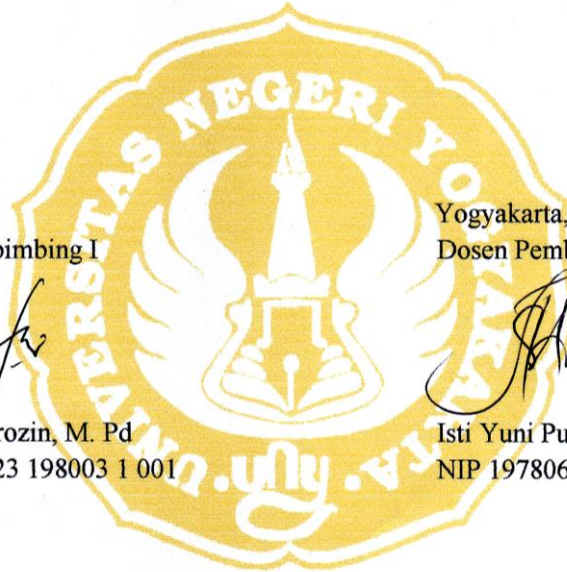
Jurnal skripsi yang berjudul “UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MELALUI METODE PERMAINAN *SEE OUR FEET* PADA SISWA KELAS VB SD DERESAN YOGYAKARTA” yang disusun oleh Asep Kurniawan NIM 09104244051 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk dipublikasikan.

Dosen Pembimbing I

Dr. Muh. Farozin, M. Pd
NIP 19541123 198003 1 001

Yogyakarta, Mei 2015
Dosen Pembimbing II

Isti Yuni Purwanti, M. Pd
NIP 19780622 200501 2 001



UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MELALUI METODE PERMAINAN *SEE OUR FEET* PADA SISWA KELAS VB SD DERESAN YOGYAKARTA

EFFORTS TO IMPROVE MOTIVATION LEARNING METHOD OF GAME SEE OUR FEET ON CLASS VB SD DERESAN YOGYAKARTA

Oleh: Asep Kurniawan, Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.asep_bujang@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar melalui metode permainan *see our feet* pada siswa kelas VB SD Deresan Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Proses penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus mencakup kegiatan perencanaan, pelaksanaan, refleksi. Subyek penelitian adalah siswa kelas VB SD Deresan Yogyakarta yang berjumlah 31 siswa diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Metode pengumpulan data dengan menggunakan angket motivasi belajar, observasi, dan wawancara. Analisis data menggunakan analisis data kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh kesimpulan bahwa permainan *see our feet* dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas VB SD Deresan Yogyakarta. Hal ini dapat dilihat dari pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* 1, motivasi belajar siswa mengalami kenaikan sebesar 7% atau sebanyak 10 siswa, sedangkan pada pelaksanaan *post-test* 2 motivasi belajar siswa mengalami kenaikan sebanyak 12% atau setara 16 siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar siswa selalu meningkat setiap siklus. Hasil tersebut diperkuat dengan hasil wawancara yang menyatakan bahwa siswa merasa lebih termotivasi belajarnya setelah melakukan permainan *see our feet*. Selain itu juga dapat dilihat berdasarkan hasil observasi yang menunjukkan bahwa siswa dapat memaknai permainan tersebut. Hal ini ditunjukkan dari banyaknya siswa yang dapat menjelaskan makna dari permainan *see our feet*.

Kata kunci : *motivasi belajar, permainan see our feet*

Abstract

This study aims to increase the motivation to learn through games method see our feet in class VB SD Deresan Yogyakarta. This study uses a Class Action Research. The process of this study using a quantitative approach that consists of 2 cycles. Each cycle includes planning, implementation, reflection. Subjects were students of class VB SD Deresan Yogyakarta totaling 31 students were taken by using purposive sampling technique. Methods of data collection using motivation questionnaire, observation, and interviews. Data analysis using quantitative data analysis. Based on the results of research and discussion, we concluded that the game see our feet can improve students' motivation to learn in the class VB SD Deresan Yogyakarta. It can be seen from the implementation of the pre-test and post-test 1, students' motivation increased by 7% or as many as 10 students, while the implementation of the post-test 2 student motivation increased by 12% or the equivalent of 16 students. The results showed that the increase in students' motivation is increasing each cycle. These results are reinforced by results of interviews stating that students feel more motivated learning after the game see our feet. It also can be seen based on the observation that shows that students can interpret the game. It is shown from the number of students who can explain the meaning of the game see our feet.

Keywords : *motivation to learn , the game see our feet*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan yang secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk

memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan darinya, masyarakat, bangsa, dan negara (UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Pengertian ini

menunjukkan bahwa pendidikan merupakan suatu kegiatan mengoptimalkan perkembangan potensi kecakapan siswa serta merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia (SDM) sebagai salah satu modal untuk mencapai kemajuan bangsa serta meningkatkan harkat dan martabat manusia. Oleh sebab itu, diperlukan perhatian khusus yang ditujukan pada perkembangan dan kemajuan pendidikan guna meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan.

Kualitas pendidikan dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan salah satu unsur penting untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran itulah terjadi proses transformasi ilmu pengetahuan serta nilai-nilai. Siswa dapat memahami lingkungan sekitar melalui pembelajaran dan mampu menunjukkan tingkah laku tertentu yang merupakan cerminan dari belajarnya.

Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang memiliki tujuan sebagaimana diungkapkan dalam tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan itu sendiri dikatakan tercapai apabila hasil belajar siswa mengalami perkembangan dan peningkatan serta mampu membentuk tingkah laku yang sesuai dengan tujuan pendidikan, sedangkan hasil belajar merupakan hasil dari usaha belajar yang telah dilaksanakan oleh siswa. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah “perubahan mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotoris yang berorientasi pada

proses belajar mengajar yang dialami siswa” (Nana Sudjana, 2005: 49).

Pencapaian tujuan pendidikan melalui proses pembelajaran tidak dapat terlepas dari faktor guru. Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Peran penting guru dalam proses pembelajaran diharapkan mampu menerapkan strategi belajar yang baik bagi siswanya dalam rangka menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Penerapan strategi yang tepat, diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Selain faktor guru, keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal (Hamzah B. Uno, 2013: 1). Salah satu faktor internal yang mempengaruhi belajar siswa adalah motivasi. Motivasi merupakan daya dorong yang menjadikan siswa memiliki keinginan untuk belajar, sehingga siswa aktif dalam kegiatan belajar. Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku. Demikian juga dalam proses belajar, seseorang yang tidak mempunyai motivasi belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar dan prestasi akademiknya pun akan rendah. Sebaliknya, siswa seseorang yang mempunyai motivasi belajar akan dengan baik melakukan aktivitas belajar dan memiliki prestasi akademik yang lebih baik.

Motivasi belajar dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, sehingga guru

sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran di sekolah hendaknya dapat memotivasi siswa untuk belajar. Motivasi belajar siswa yang tinggi dapat menunjang keberhasilan belajar, akan tetapi motivasi belajar siswa yang rendah merupakan hambatan yang dapat berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa. Upaya yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan memilih model atau metode yang tepat agar tercipta situasi pembelajaran yang menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dan keberhasilan belajar siswa.

Pemilihan model atau metode pembelajaran oleh guru untuk meningkatkan motivasi siswa harus disesuaikan dengan karakteristik siswa. Siswa SD dengan segala kemampuan yang dimilikinya masih sangat membutuhkan motivasi guru untuk membimbing mereka dalam menciptakan situasi belajar yang menimbulkan kompetisi yang sehat di antara siswa. Menurut Muhibbin Syah (2008: 73), karakteristik anak pada usia 7-11 tahun atau pada karakteristik anak usia SD adalah anak sudah mulai memiliki kemampuan mengkoordinasikan pandangan-pandangan orang lain dengan pandangannya sendiri, dan memiliki persepsi positif bahwa pandangannya hanyalah salah satu dari sekian banyak pandangan orang. Sesuai dengan karakteristik siswa SD, maka penting bagi seorang guru SD untuk dapat meningkatkan motivasi belajarnya.

Menurut Mulherin (Suwarjo dan Eva Imania Eliasa, 2011: 17), metode permainan merupakan salah satu model bimbingan dan

konseling yang dipandang efektif. Permainan sebagai sesuatu yang mengasyikkan dan menyenangkan karena permainan itu memuaskan dorongan yang meliputi keingintahuan dan hasrat tentang sesuatu yang baru dan kompleks. Pembelajaran yang menyenangkan dengan permainan membuat suasana kelas tidak monoton.

Salah satu permainan yang bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar adalah permainan *see our feet*. Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan kerjasama dalam satu tujuan. Kerjasama dalam satu tujuan diharapkan dapat meningkatkan keinginan siswa dalam belajar, sehingga motivasi belajar siswa juga akan meningkat. Permainan ini dilakukan dengan cara membagi siswa dalam dua kelompok menjadi dua sap ke belakang. Selanjutnya adalah mengikat kaki kanan dengan kaki kiri siswa yang ada di sebelahnya. Kemudian siswa dalam kelompok tersebut bergerak menyamping dari *start* sampai *finish*.

Permainan ini membutuhkan kerjasama antar siswa dalam kelompok. Melalui kerjasama antar siswa dalam kelompok menjadikan siswa dapat belajar dengan cepat karena adanya pertukaran, peningkatan, dan pengolahan informasi yang diperoleh siswa dari kelompoknya. Selain itu, melalui permainan ini siswa dapat meningkatkan kemampuan sosial, kemampuan berkomunikasi, dan membentuk rasa percaya diri. Permainan *see our feet* memerlukan interaksi, kekompakan, dan berfokus pada pencapaian tujuan yang sama. Tujuan yang

dicapai dalam masalah ini adalah motivasi belajar, sehingga melalui permainan kelompok diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar

Berdasarkan studi pendahuluan, motivasi belajar siswa kelas VB SD Deresan Yogyakarta berbeda dengan yang diharapkan. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru Bimbingan dan Konseling (BK), siswa kelas VB SD Deresan Yogyakarta mengalami masalah dalam motivasi belajarnya. Selain itu, beberapa siswa mengeluhkan dengan cara pemberian layanan guru BK yang masih satu arah. Siswa juga berpendapat bahwa cara penyampaiannya kurang menarik dan membosankan serta guru kurang komunikatif. Pendekatan yang berpusat pada guru merupakan pendekatan yang paling lemah menumbuhkan semangat dan tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran dikarenakan kecil sekali kemungkinan adanya umpan balik dari siswa secara sungguh-sungguh.

Permasalahan tersebut yang mengakibatkan antusias siswa didalam kelas kurang dan siswa tidak memperhatikan penyampaian guru. Fakta di lapangan juga menunjukkan bahwa keadaan siswa selama proses pembelajaran pasif. Siswa tidak mengajukan pertanyaan kepada guru karena siswa hanya mendengarkan penjelasan guru. Selain itu, ketika guru sedang membacakan materi ataupun menuliskan materi, banyak siswa yang tidak memperhatikan guru. Ada beberapa siswa yang melakukan aktivitas lain di luar proses pembelajaran, seperti

menggambar dan berbicara dengan temannya. Rendahnya aktifitas belajar siswa dan perhatian siswa selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa juga masih rendah.

Hasil wawancara terhadap beberapa guru di SD Deresan juga menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas VB masih rendah. Rendahnya motivasi siswa ini ditunjukkan oleh beberapa hal. Sebagian siswa tidak memiliki gagasan terhadap suatu masalah terbukti ketika guru meminta siswa untuk memberikan pendapat terhadap materi yang telah disampaikan, siswa tidak dapat memberikan pendapatnya. Selain itu, sebagian besar siswa tidak menanggapi materi yang diberikan oleh guru maupun jawaban siswa lain. Hal ini dibuktikan ketika guru meminta siswa untuk menanggapi jawaban dari siswa lain, siswa hanya diam dan tidak memberikan pendapatnya.

mereka yang duduk di barisan belakang. Sebagian besar siswa juga tidak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, yang dibuktikan dengan kesulitan siswa ketika guru memberikan variasi soal dengan contoh yang berbeda kepada siswa.

Beberapa permasalahan mengenai rendahnya motivasi belajar siswa tersebut berdampak pada rendahnya nilai siswa. Sebagian siswa masih belum memperoleh nilai sesuai dengan KKM. Hal ini menunjukkan bahwa rendahnya motivasi

Selain permasalahan dari siswa, Guru Bimbingan Konseling (BK) juga menyatakan bahwa upaya peningkatan motivasi belajar

siswa tidak terlepas dari adanya hambatan. Guru Bimbingan dan Konseling (BK) menyampaikan bahwa selain kurangnya jam masuk kelas juga keterbatasan metode layanan bimbingan yang dipahami. Hasil observasi dan wawancara yang diberikan, sebagian besar siswa kelas VB SD Deresan Yogyakarta mengharapkan interaksi guru dan siswa lebih intensif dan cara mengajar guru yang variatif. Salah satu siswa mengharapkan pendekatan guru dengan siswa lebih intensif dan dalam proses pembelajaran perlu diadakan game-game variatif yang dapat meningkatkan minat dan semangat belajar.

Masalah masih rendahnya motivasi belajar siswa yang diakibatkan oleh kurangnya metode layanan BK yang diberikan, serta pendapat ahli yang menyatakan bahwa dengan menggunakan metode permainan kelompok dapat meningkatkan motivasi siswa, dan didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Eko Abdul Surozaq (2010) yang meneliti tentang peningkatan motivasi belajar siswa berprestasi kurang (*underachiever*) melalui penerapan konseling kelompok realita di kelas X-D SMA Negeri 3 Tuban diperoleh hasil bahwa motivasi belajar siswa yang *underachiever* dapat meningkat melalui konseling kelompok realita. Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Permainan *See Our Feet* Pada Siswa Kelas VB Di SD Deresan Yogyakarta Tahun Ajaran 2013/2014”.

METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas, karena jenis penelitian tindakan kelas dianggap cocok untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VB SD Deresan Yogyakarta.

Subjek Penelitian

Subyek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah suatu teknik pengambilan sampel yang dilakukan dengan cara mengambil subyek bukan di dasarkan atas strata, random, atau daerah tetapi berdasarkan pada tujuan tertentu (Siti Fatonah. 2010:95). Dari keseluruhan 59 siswa kelas V dipilih 31 siswa dari kelas VB.

Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar, pedoman observasi *see our feet*, dan pedoman wawancara *see our feet*.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dimulai dari hasil observasi pada siswa kelas VB SD Deresan Yogyakarta. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa memiliki motivasi belajar yang rendah. Siswa kurang antusias dan pasif dalam proses pembelajaran. Selain itu siswa merasa jenuh dengan penyampaian materi

yang kurang bervariasi serta komunikasi antara guru dengan siswa kurang terjalin dengan baik. Berdasarkan hasil temuan tersebut, peneliti ingin mengupayakan peningkatan motivasi belajar siswa melalui permainan *see our feet*.

Berdasarkan hasil observasi selama siklus I berlangsung yang dilakukan oleh kolaborator, persiapan yang dilakukan oleh peneliti sudah baik, segala hal yang dibutuhkan untuk penelitian sudah direncanakan dan dipersiapkan bersama guru Bimbingan dan Konseling. Pada pelaksanaan kegiatan tindakan selama siklus I, Semua siswa mengikuti bimbingan, Selain itu juga Sebagian siswa mampu menyampaikan pendapatnya, Akan tetapi masih terdapat beberapa siswa yang kurang antusias dan malas dalam mengikuti pelaksanaan bimbingan. ada beberapa siswa yang masih belum dapat memaknai permainan dengan baik. dan ada juga siswa yang masih saling menyalahkan ketika terjadi kesalahan dalam pelaksanaan permainan tersebut.

Selain hasil observasi, wawancara juga dilakukan untuk mengetahui hasil dari metode permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VB SD Deresan Yogyakarta. Wawancara dilakukan kepada beberapa siswa selaku subyek penelitian. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, siswa merasa senang mengikuti bimbingan dengan metode permainan *see our feet*. Hal ini dikarenakan selama belajar disekolah siswa belum pernah mendapatkan sebuah tindakan yang didalamnya berupa permainan. Akan

tetapi dengan diadakan permainan ini banyak juga terdapat siswa yang mengalami kejenuhan karena permainan yang dilakuakn monoton dan kurang bervariasi. Selain itu siswa juga merasa kelelahan setelah melakukan permainan *see our feet*. Hambatan-hambatan yang ditemukan selama pelaksanaan siklus pertama antara lain siswa kurang dapat diatur, kelas menjadi kurang kondusif, kurangnya strategi yang dilakuakn siswa dalam permainan *see our feet* dan kekurangan waktu, hambatan ini menjadikan siswa kurang dapat memahami makna dalam permainan *see our feet* yang dilaksanakan siswa. Hambatan yang terjadi pada pelaksanaan siklus pertama ini diperbaiki pada siklus kedua.

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan tindakan pada siklus II, bahwa perencanaan yang dilakukan peneliti berjalan dengan baik, persiapan materi, alat dan bahan serta pembentukan kelompok dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan berlangsung bersama guru Bimbingan dan Konseling. Selama pelaksanaan tindakan pada siklus II, Semua siswa mengikuti bimbingan dengan tertib. Siswa mulai dapat menyampaikan pengalaman yang didapatkan setelah melakuakn permainan, selain itu siswa juga dapat memaknai permainan *see our feet* dan Siswa mulai saling percaya dengan siswa lain, hal ini ditunjukkan dengan siswa mengikuti perintah ketua kelompok yang sudah disepakati bersama.

Berdasarkan observasi yang dilkaukan oleh kolaborator, peneliti juga melakukan

wawancara terhadap siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, siswa merasa senang mengikuti bimbingan dengan metode permainan. Siswa juga dapat memaknai permainan dengan baik. Selain itu siswa dapat mengambil pesan-pesan yang terkandung dalam permainan tersebut, seperti rasa percaya diri, percaya dengan teman, kerjasama dengan teman, dan siswa dapat saling bertukar pendapat dengan teman lain. Pada pelaksanaan siklus kedua ini siswa mulai dapat menyusun strategi, siswa mudah untuk dikendalikan dan antusias siswa mulai terlihat meningkat. Hal ini memberi dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar, hal ini ditunjukkan dengan sikap siswa pada saat melakukan diskusi dan pemaknaan yang didapat setelah melakukan permainan *see our feet*.

Pemilihan metode permainan *see our feet* sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa diakrenakan pada sekolah tersebut belum mengenalkan metode ini dan sebagian besar masih menggunakan metode klasikal yaitu ceramah. Hal ini menyebabkan kebosanan dan kurangnya interaksi yang terjalin antara guru dengan siswa. Metode permainan *see our feet* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dapat dilihat dari hasil perolehan skor yang didapat siswa selama pelaksanaan *pre-test* hingga pelaksanaan *post-test* II. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata yang terjadi pada siswa. Pada pelaksanaan pre test siswa memperoleh rata-rata sebesar 10. Pada pelaksanaan post

test I terjadi peningkatan rata-rata sebesar 2. Dari hasil tersebut perlu dilakukannya pelaksanaan siklus kedua. Pada pelaksanaan siklus kedua rata-rata diperoleh sebesar 16. Peningkatan terjadi sebanyak 4.

Hasil peningkatan tersebut diperkuat dengan hasil wawancara dan hasil observasi yang menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa. Hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan didapatkan bahwa siswa menjadi termotivasi untuk belajar, selain itu siswa juga dapat memaknai permainan *see our feet* dengan lebih baik dari pada sebelumnya. Selain itu, siswa juga merasa dapat lebih bekerja sama dengan temannya serta siswa dapat saling memberikan masukan pada dirinya sendiri, dengan kata lain siswa dapat memperbaiki kekurangannya dalam belajar yang telah dilakukannya selama ini.

Adanya peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan metode permainan *see our feet* sejalan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Abdul Hadi (2013) melakukan penelitian dengan judul "Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Games Pada Siswa Kelas X SMK Kristen 2 Klaten". Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian tindakan games dapat meningkatkan kemampuan kerjasama siswa kelas X SMK Kristen 2 Klaten. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata kemampuan kerjasama mulai dari pratindakan ke skor pasca tindakan I kemudian ke skor pasca tindakan II. Hasil skor rata-rata pre test siklus I sebesar 121,96; kemudian meningkat setelah

post test I 141,76; dan pada post test II meningkat menjadi 148,76 pada siswa kelas X SMK Kristen 2 Klaten. Hasil observasi setelah pasca tindakan menunjukkan siswa sudah mengalami perubahan dan peningkatan, yaitu siswa mampu berkomunikasi dengan baik, berkoordinasi atau mengatur emosi masing-masing, dapat membuka diri dengan teman lain, kooperasi atau bekerja secara individu maupun kelompok dalam mencapai tujuan yang diharapkan dan saling tukar informasi dengan baik. Hasil wawancara menunjukkan bahwa adanya peningkatan kerjasama siswa. Peningkatan skor kemampuan kerjasama siswa diperoleh melalui enam tindakan yang dilakukan dengan melalui kegiatan games.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sitti Hartinah (2009: 7) menyatakan bahwa “bimbingan kelompok adalah kegiatan bimbingan yang diberikan kepada kelompok individu yang mengalami masalah yang sama”. Pengertian tersebut tidak secara langsung dan sengaja memanfaatkan dinamika kelompok yang tumbuh didalam kelompok tersebut membantu individu-individu yang bersangkutan. Hal ini juga sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sukardi dan Kusmawati (2008:10), “Layanan bimbingan kelompok adalah layanan yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama-sama memperoleh bahan dari nara sumber tertentu (terutama guru pembimbing atau konselor) yang berguna untuk menunjang kehidupan sehari-hari baik individu sebagai pelajar,

anggota keluarga, dan masyarakat serta untuk mempertimbangkan dalam pengambilan keputusan”.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui metode permainan *see our feet* dapat terlaksana dengan baik. Peningkatan dapat dilihat berdasarkan perolehan skor siswa dalam melaksanakan *pre tes* hingga *post test II*. Hasil tersebut diperkuat dengan hasil wawancara yang menyatakan bahwa siswa merasa lebih termotivasi belajarnya setelah melakukan permainan *see our feet*. Selain itu jug dapat dilihat berdasarkan hasil observasi yang menunjukkan bahwa siswa dapat memaknai permainan tersebut. Hal ini ditunjukkan dari banyaknya siswa yang dapat menjelaskan arti dari permainan *see our feet*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh kesimpulan bahwa permainan *see our feet* dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas VB SD Deresan Yogyakarta. Hal ini dapat dilihat dari pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* 1, motivasi belajar siswa mengalami kenaikan sebesar 7% atau sebanyak 10 siswa. Sedangkan pada pelaksanaan *post-test* 2 motivasi belajar siswa mengalami kenaikan sebanyak 12% atau setara 16 siswa.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar siswa selalu meningkat setiap siklus. Hasil tersebut

diperkuat dengan hasil wawancara yang menyatakan bahwa siswa merasa lebih termotivasi belajarnya setelah melakukan permainan *see our feet*. Selain itu juga dapat dilihat berdasarkan hasil observasi yang menunjukkan bahwa siswa dapat memaknai permainan tersebut. Hal ini ditunjukkan dari banyaknya siswa yang dapat menjelaskan makna dari permainan *see our feet*.

Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Guru Bimbingan dan Konseling diharapkan dapat menggunakan permainan *see our feet* sebagai sarana alternatif dalam memberikan layanan bimbingan bagi siswa.

2. Bagi Siswa

Motivasi belajar siswa kelas VB SD Deresan Yogyakarta telah mengalami peningkatan melalui permainan. Oleh karena itu disarankan kepada siswa agar dapat terus meningkatkan motivasi belajarnya.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini di harapkan dapat menjadi bahan informasi serta kajian bagi penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan upaya meningkatkan motivasi belajar siswa.

Abdul Hadi. (2013). Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Games Pada Siswa Kelas X SMK Kristen 2 Klaten. *Skripsi*. FIP-UNY.

Depdinas. (2003). Undang-undang Nomor 20 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.

Eko Abdul Surozaq. (2010). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Berprestasi Kurang (Underachiever) melalui Penerapan Konseling Kelompok Realita di Kelas X-D SMA Negeri 3 Tuban. *Laporan Penelitian*. SMA Negeri 3 Tuban.

Hamzah B. Uno. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya : Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Muhibbin Syah. (2008). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remasa Rosdakarya.

Nana Sudjana. (2005). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Falah Production.

Siti Fatonah. (2010). *Tahapan & Sistematika Usulan Penelitian*. Surakarta: UNS Press.

Sitti Hartinah. (2009). *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung: PT Refika Aditama.

Sukardi dan Kusumawati. (2008). *Proses Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta

Suwarjo & Eva Mania Eliasa. (2011). *55 Permainan (Games) dalam Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Paramitra Publishing.

Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Syaiful Bahri Djamarah. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

DAFTAR PUSTAKA