

**JOURNAL ON-LINE**

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MELALUI LAYANAN BIMBINGAN  
KELOMPOK DENGAN PERMAINAN TEBAK KATA PADA SISWA KELAS VII A  
SMP NEGERI 5 NATARLAMPUNG SELATAN  
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

Oleh:

Rd. Emi Sulasmi, Adelina Hasyim, Syarifuddin Dahlan  
FKIP Unila, Jl Prof. Sumantri Brojonegoro No.1 Bandar Lampung  
e-mail: rd\_emi@yahoo.co.id  
No.Telp.085269501020



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
TAHUN 2013**

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MELALUI LAYANAN BIMBINGAN  
KELOMPOK DENGAN PERMAINAN TEBAK KATA PADA SISWA  
KELAS VII ASMP NEGERI 5 NATARLAMPUNG SELATAN  
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

Oleh:

Rd. Emi Sulasmi, Adelina Hasyim, Syarifuddin Dahlan  
FKIP Unila, Jl Prof. Sumantri Brojonegoro No.1 Bandar Lampung  
e-mail: rd\_emi@yahoo.co.id  
No.Telp.085269501020

**Abstract:Increasing students' learning motivation through group guidance service by using word games crush in class VII A SMP Negeri 5 Natar South Lampung Academic**

**Years 2012-2013.**The research aimed to analyze: (1) Increasing students' motivation after being given word games crush in group guidance service (2) Increasing students' learning motivation through group guidance service by using word games crush in students who have initial high learning motivation, medium, and low, (3) the difference of students' initial high learning motivation with those who have medium and low initial motivation. Research method used was experimental method, that was *Pre-experimental Design One-Group Pretest-Posttest Design*. The research was conducted in SMP Negeri 5 Natar South Lampung academic year 2012/2013. The population in this research were the students of class VII, while the sample of the research were students of class VII A as many as 35 students. The sampling technique used was *purposive sampling*. The analysis technique used descriptive quantitative and qualitative. Hypothesis testing used wilcoxon, t pair sampling, and Mann-Whitney testing. From the research it can be concluded (1) there is an increase in learning motivation through group guidance by using word games crush with increasing mean 37,8%, (2) there is student learning motivation through group guidance in students who have high, medium, and low initial motivation with increasing mean for each 19,98%, 33,66%, and 92,29%. (3) there is difference in student's motivation for those who have high initial learning motivation with those who have low initial motivation, but it is not different with those who have medium initial motivation. The average of students motivation score who have high initial motivation is 176,91, medium motivation 175,09, and students who have low initial motivation is 120,36.

**Keywords: Group Guidance, word games crush, motivation.**

**Abstrak: Peningkatan motivasi belajar siswa melalui layanan bimbingan kelompok dengan permainan tebak kata pada siswa kelas VII A SMP Negeri 5 Natar Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2012/2013.** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis: (1) Peningkatan motivasi belajar siswa setelah diberi permainan tebak kata dalam layanan bimbingan kelompok (2) Peningkatan motivasi belajar siswa melalui layanan bimbingan kelompok dengan permainan tebak kata pada siswa yang memiliki motivasi belajar awal tinggi, sedang, dan rendah, (3) Perbedaan motivasi belajar siswa yang memiliki motivasi belajar awal tinggi dengan siswa yang memiliki motivasi awal sedang dan rendah. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen yaitu *Pre-eksperimental Design One-Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 5 Natar Lampung Selatan tahun pelajaran 2012/2013. Populasi

pada penelitian ini adalah siswa kelas VII, sedangkan sampel penelitian ini adalah siswa kelas VII A yaitu sebanyak 35 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Teknik analisis yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Pengujian hipotesis menggunakan uji wilcoxon, t sampel berpasangan, dan uji Mann-Whitney. Hasil penelitian disimpulkan (1) ada peningkatan motivasi belajar melalui bimbingan kelompok dengan permainan tebak kata dengan rata-rata peningkatan 37,8%, (2) ada peningkatan motivasi belajar siswa melalui layanan bimbingan kelompok pada siswa yang memiliki motivasi awal tinggi, sedang, dan rendah dengan rata-rata peningkatan masing-masing 19,98%, 33,66%, dan 92,29%. (3) ada perbedaan motivasi belajar siswa yang memiliki motivasi belajar awal tinggi dengan siswa yang memiliki motivasi awal rendah, namun tidak berbeda dengan siswa yang memiliki motivasi awal sedang. Rata-rata skor motivasi siswa yang memiliki motivasi awal tinggi 176,91, motivasi sedang 175,09, dan siswa yang memiliki motivasi awal rendah yaitu 120,36.

***Kata Kunci: Bimbingan kelompok, permainan tebak kata, motivasi***

## **PENDAHULUAN**

### **1. Latar belakang**

Penyelenggaraan pendidikan yang dilaksanakan di Indonesia dari masa ke masa lebih banyak bersifat klasikal ataupun masal, yaitu berorientasi pada kuantitas untuk dapat melayani sebanyak-banyaknya jumlah siswa.

Dari hasil observasi dan penyebaran angket yang peneliti lakukan dengan guru pembimbing di SMP Negeri 5 Natar Lampung Selatan bahwa masih ada siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah yang ditandai dengan gejala antara lain : siswa yang kurang memperhatikan saat kegiatan pembelajaran misalnya, mengobrol atau bermain saat guru menjelaskan, terdapat siswa yang pasif dalam diskusi kelompok, adanya siswa yang tidak mengerjakan tugas, dan terdapat siswa yang kurang memanfaatkan kesempatan yang diberikan oleh guru untuk bertanya, berakibat nilai atau hasil belajarnya rendah.

Hal ini menurut peneliti disebabkan strategi pembelajaran yang digunakan belum tepat. Pembelajaran terkesan hanya mentransfer materi dari buku kepada siswa, metode yang digunakan masih bersifat konvensional yaitu pembelajaran terpusat pada guru

Siswa Sekolah Menengah Pertama yang tergolong dalam usia remaja, mengalami proses perkembangan dan pertumbuhan serta mempunyai kecenderungan kurang stabil secara psikis, mengalami kesulitan dalam memotivasi cara belajar, akibatnya aktivitas belajarnya menurun dan prestasi yang diperolehnya kurang memuaskan.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa erat

hubungannya dengan guru bimbingan dan konseling atau konselor. Dimana tugas dari guru bimbingan dan konseling adalah sebagai fasilitator, pembimbing, tempat bertanya, pemberi informasi agar siswa mencapai perkembangan yang optimal.

### **2. Kajian teori.**

Selanjutnya menurut Siti Hartina (2009:104) bimbingan kelompok merupakan layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama-sama, melalui dinamika kelompok memperoleh berbagai bahan dari nara sumber/guru pembimbing dan atau bahan secara bersama-sama pokok bahasan/topik tertentu yang berguna untuk menunjang pemahaman dan kehidupannya sehari-hari dan atau untuk perkembangan dirinya.

Menurut Eysenck dkk (dalam Slameto, 2003 : 170) motivasi dirumuskan sebagai suatu proses yang menentukan tingkatan kegiatan, intensitas, konsistensi, serta arah umum dari tingkah laku manusia, merupakan konsep yang rumit dan berkaitan dengan konsep-konsep lain seperti minat, konsep diri, sikap dan sebagainya.

Menurut Oemar Hamalik (2007 : 28), belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungannya. Aspek tingkah laku tersebut adalah: pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti dan sikap. Sedangkan, Sardiman A.M. (2010 : 22) mengatakan bahwa “belajar merupakan suatu proses interaksi antara diri manusia dengan lingkungannya yang mungkin berwujud pribadi, fakta, konsep ataupun teori”.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah suatu motif atau dorongan untuk melakukan suatu kegiatan/pekerjaan guna mencapai tujuan dalam rangka merubah tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungannya baik dari aspek kognitif, afektif maupun psikomotor.

Menurut Dewey, bermain/permainan adalah sikap hidup yang dapat dilakukan dalam segala situasi maupun kondisi apapun. (Soetoto, 2000:3)

Menurut Lazarus, permainan adalah keasyikan yang bukan dalam bentuk bekerja dan bermaksud untuk bersenang-senang serta istirahat. Permainan dilakukan setelah lelah bekerja dan bermaksud menyegarkan kembali jiwa dan raganya (Tarigan, 2008:5).

Menurut Von Schiller, Permainan adalah suatu kegiatan manusia dimana didalamnya mengandung banyak nilai dan hanya permainanlah manusia akan merasakan dirinya lengkap sempurna dan akan merasa sebagai manusia. Memang ada daya tarik dari bermain, sehingga menjadi esensial untuk kesejahteraan manusia.

Menurut beberapa pendapat para ahli tersebut peneliti menyimpulkan definisi permainan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

### 3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan:

1. Peningkatan motivasi belajar siswa setelah diberi permainan tebak kata

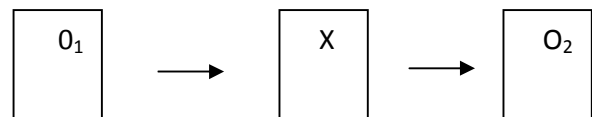
dalam layanan bimbingan kelompok

2. Peningkatan motivasi belajar siswa melalui layanan bimbingan kelompok dengan permainan tebak kata pada siswa yang memiliki motivasi belajar awal tinggi, motivasi belajar awal sedang, dan motivasi belajar awal rendah.
3. Perbedaan motivasi belajar siswa yang memiliki motivasi belajar awal tinggi dengan siswa yang memiliki motivasi awal sedang dan motivasi belajar rendah.

## METODE PENELITIAN

### 1. Metode penelitian

Bentuk penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-eksperimental Design One-Group Pretest-Posttest Design* karena penelitian ini tanpa menggunakan kelompok kontrol dan desain ini terdapat pretest sebelum diberikan perlakuan.



Gambar 2. Pola One-Group Pretest-Posttest Design (Sugiyono, 2008: 74)

Subyek dalam penelitian ini diketahui berdasarkan hasil dari penyebaran angket kepada siswa Kelas VII A tahun pelajaran 2012/2013 sebanyak 35 siswa, sebelum diberikan bimbingan kelompok menggunakan permainan tebak kata. Dari hasil angket yang disebar diketahui siswa yang motivasinya tinggi berjumlah 11 siswa, berarti ada 31,43 % siswa yang motivasi belajarnya sedang 12 siswa, berarti ada 34,29 % dan yang motivasi

belajarnya rendah 12 siswa, berarti ada 34,29 %.

## 2. Teknik pengumpulan data

Dalam penelitian ini data yang ingin diperoleh adalah data tentang motivasi belajar siswa melalui bimbingan kelompok menggunakan permainan tebak kata. Data tersebut dapat diperoleh melalui angket yang disusun oleh Saraswati (2003). Penyebab peneliti menggunakan angket tersebut adalah variabel dan indikator yang akan diteliti sama, namun angket akan diuji kembali, dan Observasi/pengamatan merupakan kegiatan penguatan perhatian terhadap sesuatu obyek dengan menggunakan seluruh alat indra (Arikunto, 2006:156), dalam penelitian ini metode observasi digunakan untuk melihat apakah ada perbedaan motivasi belajar siswa setelah diberikan bimbingan kelompok menggunakan permainan tebak kata.

## 3. Analisis data

Adapun pada tahap uji persyaratan analisis menggunakan uji normalitas data dan uji homogenitas. Selanjutnya untuk uji hipotesis kesatu dan kedua menggunakan uji t-tes sampel berpasangan (paired t-tes) dan hipotesis ketiga dianalisis dengan analisis varian (ANAVA) yang dilanjutkan dengan uji LSD dengan program SPSS 17.00.

Pengambilan kesimpulan hasil analisis uji normalitas data adalah:

- 1) Jika nilai p- value > 0,05 maka Ho diterima, artinya data berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai p- value < 0,05 maka Ho ditolak, artinya data berdistribusi tidak normal.

Pengambilan kesimpulan hasil analisis uji homogenitas data menggunakan kriteia:

- 1) Jika nilai p- value > 0,05 maka Ho diterima, artinya data homogen

- 2) Jika nilai p- value < 0,05 maka Ho ditolak, artinya data tidak homogen.

Data Siswa Berdasarkan Tingkat Motivasi Belajar Siswa Sebelum Layanan Bimbingan Kelompok dengan Permainan Tebak Kata.

Interval	Kategori	Jumlah Siswa (Orang)	Persentase (%)
$X > 141,99$	Tinggi	11	31,43
70,01 - 141,99	Sedang	12	34,29
$X < 70,01$	Rendah	12	34,29
Jumlah		35	100,00

Pada Tabel 4.1 diperoleh jumlah siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi sebanyak 11 orang siswa (31,43%). Selanjutnya siswa yang memiliki motivasi belajar sedang dan tinggi masing-masing 12 orang (34,29%).

Data Siswa Berdasarkan Tingkat Motivasi Belajar Siswa Setelah Layanan Bimbingan Kelompok dengan Permainan Tebak Kata

Interval	Kategori	Jumlah Siswa (Orang)	Persentase (%)
$X > 141,99$	Tinggi	23	65,71
70,01 - 141,99	Sedang	12	34,29
$X < 70,01$	Rendah	0	0,00

Pada Tabel 4.2 diperoleh 23 orang siswa (65,71%) memiliki motivasi belajar tinggi dan 12 orang siswa (34,29%) memiliki motivasi belajar sedang, serta tidak terdapat siswa yang memiliki motivasi belajar rendah.

Hipotesis pertama yang diajukan dalam penelitian ini adalah : Ada peningkatan motivasi belajar siswa setelah diberi permainan tebak kata dalam layanan bimbingan kelompok.

Hipotesis pertama dianalisis dengan uji t-tes sampel berpasangan (*paired-tes*). Jika salah satu asumsi persyaratan analisis tidak terpenuhi, maka teknik analisis data menggunakan uji statistika nonparametrik yaitu *Wilcoxon Test* dengan program SPSS 17.00.

Hasil uji hipotesis pertama diperoleh nilai  $t = -5,163$  nilai prob. (sign.) 0,000, nilai ini  $< 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, artinya ada peningkatan motivasi belajar melalui bimbingan kelompok dengan permainan tebak kata.

Hipotesis kedua yang diajukan adalah: Ada peningkatan motivasi belajar siswa melalui layanan bimbingan kelompok dengan permainan tebak kata pada siswa yang memiliki motivasi belajar awal tinggi, sedang, dan rendah.

Hipotesis kedua dianalisis dengan uji t-tes sampel berpasangan (*paired-tes*) dengan program SPSS 17.00.

Hasil Uji hipotesis kedua diperoleh nilai  $t$  untuk motivasi tinggi 8,173, motivasi sedang 13,173 dan motivasi rendah 119,641 dengan nilai prob. (sign.) 0,000, nilai ini  $< 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, artinya ada peningkatan motivasi belajar siswa melalui layanan bimbingan kelompok dengan permainan tebak kata pada siswa yang memiliki motivasi belajar awal tinggi, sedang, dan rendah.

Hipotesis ketiga yang diajukan adalah: Ada perbedaan motivasi belajar siswa yang memiliki motivasi belajar awal tinggi dengan siswa yang memiliki motivasi sedang dan rendah.

Pada hipotesis ketiga dianalisis dengan menggunakan uji statistika nonparametrik yaitu uji *Kruskal-Wallis* yang dilanjutkan uji *Mann-Whitney* dengan program SPSS 17.00, karena asumsi persyaratan analisis untuk analisis anava tidak terpenuhi (data tidak homogen).

Hasil uji hipotesis ketiga diperoleh nilai  $z$  pada perbedaan motivasi siswa yang memiliki motivasi awal tinggi dan rendah adalah  $= -0,432$  dengan prob. (sign.) 0,666, nilai ini  $> 0,05$ , sehingga  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak, artinya tidak ada perbedaan motivasi belajar siswa yang memiliki motivasi belajar awal tinggi dengan siswa yang memiliki motivasi belajar awal sedang.

Selanjutnya pada analisis perbedaan motivasi awal tinggi dan motivasi rendah diperoleh nilai  $z = -0,4009$  dengan prob. (sign.)  $0,000 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak, artinya ada perbedaan motivasi belajar siswa yang memiliki motivasi belajar awal tinggi dengan siswa yang memiliki motivasi belajar awal rendah.

#### 4. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa bimbingan layanan kelompok dengan permainan tebak kata dapat meningkatkan motivasi siswa. Hal ini terlihat dari rata-rata skor motivasi sebelum diberi layanan bimbingan kelompok adalah 112,89, sedangkan setelah diberi layanan kelompok dengan permainan tebak kata meningkat menjadi 156,57 atau terjadi peningkatan 38,70%.

Hal ini menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan permainan tebak kata dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

**Motivasi belajar awal tinggi:** Sebelum siswa diberi layanan bimbingan kelompok dengan permainan tebak kata skor motivasi belajarnya adalah 147,45, namun setelah diberi layanan bimbingan skor yang dicapai adalah 176,91 atau terjadi peningkatan 19,98%. Hal ini menunjukkan layanan bimbingan kelompok dengan permainan tebak kata masih dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang telah memiliki motivasi belajar awal tinggi. Ini menunjukkan layanan bimbingan kelompok dengan permainan tebak kata efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi.

**Motivasi belajar awal sedang:** Sebelum siswa diberi layanan bimbingan kelompok skor motivasi belajar adalah 131, namun setelah diberi layanan bimbingan skor yang dicapai adalah 175,09 atau terjadi peningkatan 33,66%. Peningkatan ini lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memiliki motivasi belajar awal tinggi yaitu hanya 19,98%. Hal ini menunjukkan layanan bimbingan kelompok lebih baik dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang telah memiliki motivasi belajar awal sedang dibandingkan dengan siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi.

**Motivai belajar rendah:** Pada siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi rata-rata peningkatannya adalah 19,98% dan pada siswa yang memiliki motivasi belajar sedang 33,66%, sedangkan pada siswa yang memiliki motivasi belajar awal rendah yaitu 92,29%. Nilai ini diperoleh dari motivasi belajar siswa sebelum diberi layanan bimbingan kelompok

dengan permainan tebak kata 62,50, sedangkan setelah diberi layanan meningkat menjadi 120,17.

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan tidak ada perbedaan motivasi belajar siswa yang memiliki motivasi belajar awal tinggi dengan siswa yang memiliki motivasi belajar awal sedang. Skor motivasi siswa setelah diberi layanan bimbingan kelompok dengan permainan tebak kata adalah 176,91 sedangkan siswa yang memiliki motivasi belajar awal sedang adalah 175,09. Jika memperhatikan skor rata-rata tersebut, terlihat skor keduanya relative sama.

Tidak adanya perbedaan motivasi belajar antara siswa yang memiliki motivasi belajar awal tinggi dan sedang menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan permainan tebak kata memiliki pengaruh yang sama terhadap siswa yang memiliki motivasi belajar awal tinggi dan sedang. Namun apabila dilihat dari persentase peningkatan, maka siswa yang memiliki motivasi belajar awal sedang mengalami peningkatan yang lebih signifikan (33,66%) dibandingkan dengan siswa yang memiliki motivasi belajar awal tinggi (19,98%).

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan ada perbedaan motivasi belajar siswa yang memiliki motivasi belajar awal tinggi dengan siswa yang memiliki motivasi belajar awal rendah. Skor motivasi siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi setelah diberi layanan bimbingan kelompok dengan permainan tebak kata adalah 176,91 sedangkan siswa yang memiliki motivasi belajar awal rendah adalah 120,36.

Adanya perbedaan ini tidak berarti menggambarkan bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar awal tinggi lebih



sesuai dengan belajarkan dengan layanan bimbingan kelompok dengan permainan tebak kata. Meskipun memiliki skor rata-rata rendah, namun peningkatan motivasi belajarnya sangat tinggi yaitu 92,27% jauh lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yaitu hanya 19,98%. Hal ini menggambarkan bahwa bimbingan layanan kelompok menggunakan permainan tebak kata cenderung lebih baik untuk siswa yang memiliki motivasi belajar awal rendah.

## **KESIMPULAN,IMPLIKASI DAN SARAN**

### **1. Kesimpulan.**

Berdasarkan dari pengujian data , hasil analisis hipotesis dan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

- a. Permainan tebak kata yang dilakukan dalam layanan bimbingan kelompok dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini berarti layanan bimbingan kelompok dengan permainan tebak kata merupakan salah satu metode yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa yang memiliki motivasi awal tinggi, sedang, dan rendah. \
- b. Peningkatan motivasi tertinggiterjadi pada siwa yang memiliki motivasi awal rendah, kemudian siswa yang memiliki motivasi awal sedang, dan peningkatan terendah terjadi pada siswa yang memiliki motivasi awal tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan permainan tebak lebih efektif untuk meningkatkan motivasi siswa yang memiliki motivasi belajar awal rendah.
- c. Selain itu juga ada perbedaan motivasi belajar siswa yang memiliki motivasi

belajar awal tinggi dengan siswa yang memiliki motivasi awal rendah, namun tidak berbeda dengan siswa yang memiliki motivasi awal sedang. Hal ini menggambarkan bahwa bimbingan layanan kelompok dengan permainan tebak kata cenderung lebih baik untuk siswa yang memiliki motivasi belajar awal rendah.

### **2. Saran**

- a. Kepada guru hendaknya meningkatkan pengetahuan dan teknik layanan bimbingan kelompok. Hal ini penting karena efektivitas pembelajaran akan tercapai bila didukung oleh pengetahuan dan penguasaan teknik layanan bimbingan kelompok.

Peningkatan pengetahuan dan teknik dapat dilakukan dengan mengikuti pelatihan-pelatihan tentang layanan bimbingan kelompok siswa. Selain penerapan layanan bimbingan kelompok guru juga hendaknya memberikan motivasi siswa dapat berupa penghargaan pada siswa yang memiliki motivasi tinggi. Hal ini akan semakin mendorong siswa untuk belajar lebih baik lagi.

- a. Guru juga harus mengidentifikasi motivasi belajar awal siswa melalui test motivasi. Tujuannya agar dapat melihat tingkat motivasi belajar awal siswa. Hal ini penting karena ternyata siswa yang memiliki motivasi belajar awal rendah dan lebih memiliki peningkatan yang signifikan setelah diberi layanan bimbingan kelompok dibandingkan dengan siswa yang memiliki motivasi belajar awal tinggi.
- b. Pembelajaran dengan layanan bimbingan kelompok dengan permainan tebak kata tidak hanya

dituntut pengetahuan dan kemampuan teknik, guru juga harus memiliki kemampuan berkomunikasi, pemahaman tentang psikologi anak. Hal ini penting karena pada praktiknya kedua hal tersebut merupakan bagian dari proses layanan bimbingan kelompok.

- c. Kepada siswa, hendaknya juga memahami pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan prestasi belajar. Hal ini penting karena akan mendorong siswa aktif dalam kegiatan belajar. Kepada sekolah harus ada program layanan bimbingan kelompok secara berkala. Tujuannya menciptakan siswa-siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar.

#### **Daftar Pustaka**

- Ahmadi, Abu dan Supriyono, Widodo. 2004. *Psikologi Belajar (Edisi Revisi)*. Jakarta : Rineka Cipta
- Arikunto S. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Bandung: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2005. *Tes Prestasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Azwar, Saifuddin. 2009. *Sikap Manusia, Teori, dan Pengukurannya*. Jogjakarta: Pustaka Pelajar.
- Basrowi dan Akhmad Kasinu. 2006. *Metodologi Penelitian Sosial*. Kediri: Jengala Pustaka Utama.
- MGBK Jawa Barat, 2008. *Bimbingan Konseling di Sekolah*. Bandung:UPI.
- Dimiyati, dan Mudjiono, 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta dan Depdikbud
- Djamarah, Bahri, Syaiful. 2000, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT. Rineka Cpta
- Gibson, Robert L, 2011, *Bimbingan Konseling*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Hartinah, Siti, 2009, *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung: PT. Refika Aditama
- Hikmawati, Fenti, 2011. *Bimbingan Konseling, Edisi Revisi 2*, Jakarta; PT. Raja Grafindo Press.
- Huda, Miftahul, 2011, *Cooperatif Learning*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Kumalanty, Lisa. 2009. *Bimbingan Kelompok Sebaya Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar siswa (Studi Eksperimen Kuasi Terhadap Siswa Kelas 8 SMP Kristen 3 PENABUR, Jakarta)*. (Tesis). UPI. (<http://repository.upi.edu/tesisview.php>, diakses 15 juni 2012 pukul 14.00 WIB)
- Lubis, Namora Lumongga, 1997. *Memahami dasar-dasar Konseling*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Makmun, Abin Syamsuddin, 2007, *Psikologi Kependidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Martini, Nina Ariyani. 2010. *Psikologi Perpustakaan*. Jakarta: UT.
- Maufur, Hasan Fauzi, 2009. *Sejuta Jurusan Mengajar Mengasikkan*, Semarang: PT. Sindur Prss.
- Nurihsan, Achmad Juntika. 2009. *Bimbingan dan Konseling Dalam Berbagai Latar Kehidupan*. Bandung : PT. Grafika Aditama
- Prawiradilaga, Dewi Salam, 2008. *Prinsip Disain Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Prayitno. 1995. *Layanan Bimbingan dan Kopnseling Kelompok (Dasar dan Profil)*. Jakarta : Balai Aksara
- . 2004. *Layanan Informasi (Seri Layanan Konseling)*. Padang : Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
- . 2004. *Layanan Bimbingan Kelompok dan Konseling Kelompok (Seri Layanan Konseling)*. Padang : Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
- Romlah, Tatiek. 2006. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Sagala, H. Syaiful. 2006. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: CV. Alfabeta
- Sardiman. A. M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- \_\_\_\_\_. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: CV Rajawali
- Sudarmanto, R. Gunawan, *Analisis Regresi Linear Ganda Dengan SPSS*, Jakarta: Graha Ilmu
- Seniati, L., Yulianto, A., dan Setiadi, B.N. 2005. *Psikologi Eksperimen*. Jakarta : Indeks
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sukardi, Dewa Ketut. 2008. *Pengantar Pelaksanaan Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suryabrata, S. 2007. *Psikologi Kepribadian*. Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- Syariffauzan. 2011. *Model Pembelajaran Kata*.  
<http://syariffauzan.blogspot.com>.  
(Diakses 15 Maret 2012)
- Uno, Hamzah B. 2011. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Sinar Grafika
- Usman, H dan Purnomo S.A. 2009. *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Winkel, W.S. dan Sri Hastuti, M.M. 2010. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.