

***THE IMPACT OF GROUP GUIDANCE SERVICES BY USING GAME
METHODS TO IMPROVE ACHIEVEMENT MOTIVATION OF
STUDENTS GRADE X SMA NEGERI 14 PEKANBARU ACADEMIC
YEAR 2015/2016***

Mustiqa¹, Elni Yakub², Zulfan Saam³

Email : mustiqatika@gmail.com, Elni_yakub@yahoo.com, zulfansaam@yahoo.com

No. Hp : 085272904799, 08127621880, 081365273952

Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstract: *The success of students in learning process are really influenced by the achievement motivation. The low achievement motivation can make students cannot reach the optimal learning result. In this case, schools, especially guidance teachers, are expected to have competences to do the action regarding the improvement of students' achievement motivation. The objective of this research is to know the influence group guidance services by using games method in improving students' achievement motivation on the experimental group. The method of this research is real-experimental method with the pattern of pre test-post test control group design. The subject of this research is 20 students of grade X SMA Negeri 14 Pekanbaru that have low achievement motivation. The technique of analyzing data applied three formula, Wilcoxon Experiment, Spearman Rank Experiment and Man Whitney Experiment. Based on the hypothesis experiment by applying SPSS 16.0, it is obtained that the value of sig. (2-tailed) is 0,117. Due to the fact that the value of sig. (2-tailed) more than the α value ($0.117 > 0.05$) thus it can be concluded that There is no positive impact that significant in giving group counseling services by using games method in improving students' achievement motivation. The influence of group guidance services by using games method in order to improve students' achievement motivation give contribution is 27,7%.*

Keywords: *Group guidance services, Games Methods, achievement motivation*

**PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN
METODE GAMES UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BERPRESTASI SISWA KELAS X SMA NEGERI 14
PEKANBARU TP. 2015/2016**

Mustiqa¹, Elni Yakub², Zulfan Saam³

Email : mustiqatika@gmail.com, Elni_yakub@yahoo.com, zulfansaam@yahoo.com

No. Hp : 085272904799, 08127621880, 081365273952

Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak:Keberhasilan siswa dalam proses belajar sangat dipengaruhi oleh motivasi berprestasi. Rendahnya motivasi berprestasi akan menyebabkan siswa tidak mencapai hasil belajar yang optimal. Dalam hal ini, sekolah khususnya guru pembimbing diharapkan untuk mampu melakukan tindakan dalam hal peningkatan motivasi berprestasi siswa. Salah satunya melalui layanan bimbingan kelompok. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan metode *games* dalam meningkatkan motivasi berprestasi siswa pada kelompok eksperimen. Metode penelitian ini menggunakan *real-eksperimental* dengan pola *pre test-post test control group design*. Subjek penelitian ini berjumlah 20 orang siswa kelas X SMA Negeri 14 pekanbaru yang memiliki motivasi berprestasi yang rendah. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan tiga rumus, yakni rumus uji *wilcoxon*, uji rank spearman dan uji mann whitney. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan program SPSS 16.0 diperoleh nilai sig.(2-tailed) sebesar 0.117. Karena nilai sig. (2-tailed) lebih besar dari nilai α ($0.117 > 0.05$) maka dapat disimpulkan bahwa “tidak terdapat pengaruh positif yang signifikan layanan bimbingan kelompok dengan metode *games* untuk meningkatkan motivasi berprestasi siswa”. Pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan metode *games* untuk meningkatkan motivasi berprestasi siswa memberikan kontribusi yang rendah sebesar 27,7%.

Kata Kunci : Layanan Bimbingan Kelompok, Metode *Games*, Motivasi Berprestasi

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan. Pendidikan diperlukan oleh manusia untuk meningkatkan kualitas hidup, mewujudkan diri sesuai dengan tahapan tugas perkembangan secara optimal sehingga mencapai taraf kedewasaan tertentu, serta memiliki kemampuan dalam keilmuan dan ketakwaan. Dunia pendidikan dalam hal ini, tentunya ingin menciptakan siswa-siswa menjadi SDM yang berkualitas yang diharapkan dapat berfikir secara kritis, kreatif, inovatif, dan berwawasan luas untuk bersaing dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan.

Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam Undang-Undang ini diutarakan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, sehingga bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan sehingga menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggungjawab.

Untuk mewujudkan fungsi dari pendidikan nasional itu sendiri, tentunya siswa membutuhkan proses belajar secara optimal. Proses belajar ini tak lepas dari peranan seorang guru di sekolah yang merupakan tenaga pendidik dalam meningkatkan ilmu dan pengetahuan dari masing-masing individu yang menjalankan tugas sebagai peserta didik. Dengan bantuan tenaga pendidik, Proses belajar ini diharapkan mampu mengantarkan siswa pada perubahan tingkah laku, moral dan sosial budaya.

Oemar Hamalik (2004) menjelaskan motivasi berupa dorongan-dorongan dasar atau internal dan intensif diluar individu atau hadiah. Motivasi adalah proses membangkitkan, mempertahankan dan mengontrol minat-minat. Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Jadi, motivasi merupakan suatu dorongan yang dimiliki seseorang untuk melakukan sesuatu, dan juga sebagai pemberi arah dalam tingkah lakunya, salah satunya dorongan seseorang untuk belajar.

Motivasi ataupun dorongan belajar yang tumbuh dalam diri siswa sangat mempengaruhi keberhasilan siswa. Hal ini sejalan dengan asumsi yang dikemukakan oleh Sardiman (2007) yang mengatakan bahwa seseorang itu akan mendapat hasil yang diinginkan dalam belajar bila dalam dirinya memiliki keinginan untuk belajar. Ini berarti bahwa motivasi memiliki pengaruh terhadap keberhasilan siswa untuk mencapai hasil yang optimal.

Terkait dengan pendidikan, Mc Clelland dan Atkinson (dalam Djiwandono, 2002) mengatakan bahwa motivasi yang paling penting untuk pendidikan adalah motivasi berprestasi, dimana seseorang cenderung berjuang untuk mencapai sukses atau memilih suatu kegiatan yang berorientasi untuk tujuan sukses atau gagal. McClelland (dalam Farradina, 2012) menambahkan bahwa individu yang mempunyai motivasi berprestasi tinggi akan mempunyai rasa tanggung jawab dan rasa percaya diri yang tinggi, lebih ulet, lebih giat dalam melaksanakan suatu tugas, mempunyai keinginan untuk menyelesaikan tugasnya dengan baik. Siswa di sekolah yang memiliki motivasi berprestasi yang tinggi akan menyadari kewajiban yang sebenarnya sehingga datang tidak sekedar untuk sekolah. Bila motivasi berprestasi seorang siswa tinggi maka siswa tersebut akan memiliki dorongan untuk melampaui proses dengan melakukan usaha usaha sesuai tujuannya sehingga dapat meraih kesuksesan.

Namun, berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan penulis menunjukkan masih adanya siswa yang memiliki tingkat motivasi berprestasi yang rendah. Hal ini terlihat dari masih adanya siswa yang datang terlambat, membolos pada saat jam pelajaran, bercerita dengan teman pada saat guru menerangkan materi pelajaran dan bermain handphone pada saat proses pembelajaran sedang dilaksanakan. ini berarti siswa masih memiliki motivasi berprestasi yang rendah dalam belajar. Untuk itu, siswa yang bersangkutan harus segera diberikan bimbingan. karena apabila siswa tidak memiliki motivasi berprestasi, maka akan berpengaruh pada proses belajar sehari-hari, kelanjutan pendidikannya dan karir dimasa depannya. Sebelum hal itu terjadi, maka guru pembimbing atau konselor dituntut untuk segera melakukan penindakan terhadap siswa yang bersangkutan. Salah satunya adalah melalui layanan bimbingan kelompok.

Menurut Prayitno (2004) layanan bimbingan kelompok merupakan proses pemberian informasi dan bantuan pada sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok guna mencapai suatu tujuan tertentu. Topik yang akan digunakan dalam layanan ini adalah topik tugas. Dalam penyelenggaraan bimbingan kelompok tugas, arah dan isi kegiatannya tidak ditentukan oleh para anggota, melainkan diarahkan kepada penyelesaiannya suatu tugas. Pemimpin kelompok mengemukakan suatu tugas untuk selanjutnya dibahas dan diselesaikan oleh anggota kelompok.

Melalui layanan bimbingan kelompok ini, diharapkan adanya dampak positif yang berguna bagi perkembangan siswa dalam hal meningkatkan motivasi berprestasinya. ini juga sangat penting dalam kehidupan siswa yang bersangkutan untuk menentukan pendidikan lanjutan dan karirnya dimasa depan.

Hal ini sesuai dengan penelitian Narni (2005) yang menyatakan bahwa motivasi berprestasi dapat ditingkatkan dengan layanan bimbingan kelompok melalui teknik modelling.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, sudah pernah digunakan layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan motivasi berprestasi siswa. Namun, penelitian kali ini mencoba untuk menggunakan metode games dalam proses pelaksanaan layanan bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok dengan teknik *games* adalah layanan yang diberikan secara kelompok dengan memanfaatkan dinamika kelompok, dan games sebagai media untuk meningkatkan kreativitas anggota kelompok (Erawati, 2013). Kemudian penelitian ini disusun melalui program eksperimen yang diberi judul "PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN METODE *GAMES* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BERPRESTASI SISWA KELAS X SMA NEGERI 14 PEKANBARU".

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana gambaran motivasi berprestasi siswa sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan metode *games* pada kelompok eksperimen? 2) Bagaimana gambaran proses pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan motivasi berprestasi siswa dengan metode *games* pada kelompok eksperimen? 3) Bagaimana gambaran motivasi berprestasi siswa sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan metode *games* pada kelompok eksperimen? 4) Apakah terdapat perbedaan tingkat motivasi berprestasi siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan metode *games* pada kelompok eksperimen? 5) Apakah terdapat perbedaan tingkat motivasi berprestasi siswa antara *pre test* dan *post test* pada kelompok kontrol? 6) Apakah terdapat perbedaan tingkat motivasi berprestasi siswa antara *post test* pada kelompok eksperimen dan *post test* pada kelompok kontrol? 7) Seberapa besar pengaruh

layanan bimbingan kelompok dengan metode *games* untuk meningkatkan motivasi berprestasi siswa pada kelompok eksperimen?

Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) Untuk mengetahui gambaran motivasi berprestasi sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan metode *games* pada kelompok eksperimen. 2) Untuk mengetahui proses pelaksanaan bimbingan kelompok dengan metode *games* dalam meningkatkan motivasi berprestasi siswa pada kelompok eksperimen. 3) Untuk mengetahui gambaran tingkat motivasi berprestasi siswa sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan metode *games* pada kelompok eksperimen. 4) Untuk mengetahui perbedaan tingkat motivasi berprestasi siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan metode *games* pada kelompok eksperimen. 5) Untuk mengetahui perbedaan tingkat motivasi berprestasi siswa antara *pre test* dan *post test* pada kelompok kontrol. 6) Untuk mengetahui perbedaan tingkat motivasi berprestasi siswa antara *post test* pada kelompok eksperimen dan *post test* pada kelompok kontrol. 7) Untuk mengetahui besarnya pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan metode *games* terhadap peningkatan motivasi berprestasi siswa pada kelompok eksperimen.

METODE PENELITIAN

Subjek penelitian yang dalam penelitian ini 20 orang siswa kelas X SMA NEGERI 14 Pekanbaru yang memiliki motivasi berprestasi yang rendah.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket. Angket ini diadaptasi dari Swanida Manik Aji (2013). Item berupa pernyataan yang kemudian dijawab responden dengan alternatif jawaban yaitu Sangat Setuju, Setuju, Ragu-Ragu, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *real-eksperimental*. Metode ini bertujuan untuk menyelidiki kemungkinan hubungan sebab akibat dengan cara memberikan kepada satu atau lebih kelompok eksperimen kondisi perlakuan dan membandingkan hasilnya dengan satu atau lebih kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Adapun desain eksperimen ini menggunakan pola *Pretest-Posttest Control Group Design*. Desain ini melibatkan dua kelompok subjek, satu diberi perlakuan eksperimental (kelompok eksperimen) dan yang lain tidak diberi perlakuan apapun (kelompok kontrol). Dari desain ini efek dari suatu perlakuan terhadap variabel dependen akan diuji dengan cara membandingkan keadaan variabel dependen pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan dengan kelompok kontrol yang tidak dikenai perlakuan.

Selanjutnya teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus uji wilcoxon, uji Rank Spearman, dan Uji Mann Whitney.

1. Uji *Wilcoxon*, yaitu untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel berpasangan bila datanya berbentuk ordinal. Penelitian ini menggunakan program pengolahan SPSS versi 16.0. Sopiudin Dahlan (2012) mengemukakan langkah-langkah sebagai berikut:
 - 1) *Analyze* → *nonparametric test* → *legacy dialogs* → *2 related samples*
 - 2) Masukkan hasil *pretest* dan *posttest* kedalam kotak *test pairs list*.
 - 3) Aktifkan *uji Wilcoxon*.
2. Uji Korelasi Rank Spearman, yaitu untuk mengetahui koefisien korelasinya dan koefisien determinannya. Penelitian ini menggunakan program pengolahan SPSS

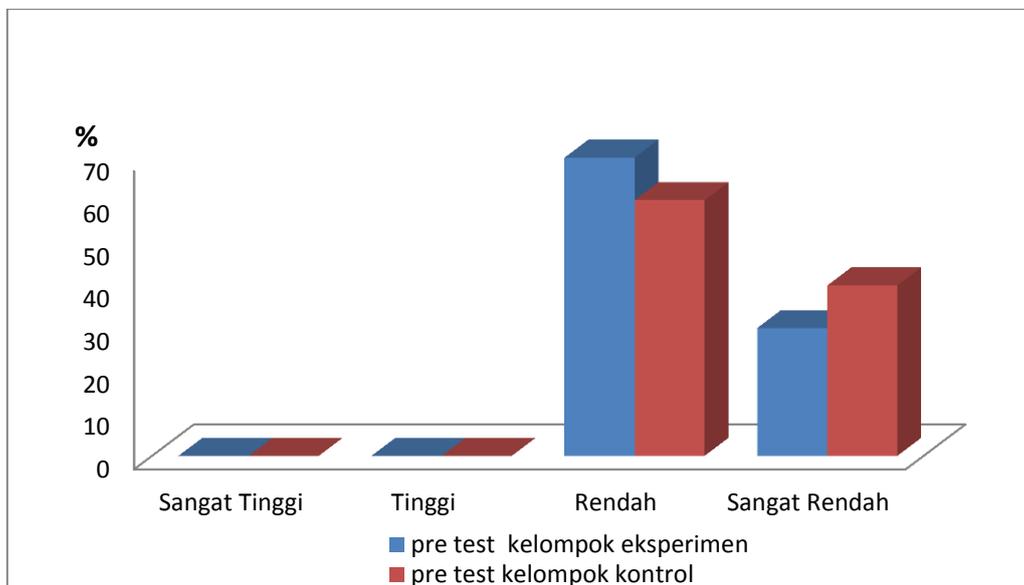
versi 16.0. Sopiudin Dahlan (2012) mengemukakan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) *Analyze* → *nonparametric test* → *bivariate*
 - 2) Masukkan skor *pretest* dan *posttest* kedalam kotak *variables*
 - 3) Pilih uji spearman pada kota *correlation coefficient*
 - 4) Pilih *two tailed* pada test of significance
3. Uji Mann Whitney, yakni untuk mengetahui signifikansi hipotesis komparatif dua sampel independen. Penelitian ini menggunakan program pengolahan SPSS versi 16.0. Sopiudin Dahlan (2012) mengemukakan langkah-langkah sebagai berikut:
- 1) *Analyze* → *nonparametric test* → *2 independent samples*
 - 2) Masukkan Skor kedalam *test variable*
 - 3) Masukkan Kategori kedalam *grouping variable*
 - 4) Aktifkan uji mann whitney
 - 5) Klik kotak *define group*
 - 6) Masukkan angka 1 pada kotak *group 1*
 - 7) Masukkan angka 2 pada kotak *group 2*
 - 8) Proses selesai, klik *continue*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Gambaran Tingkat Motivasi Berprestasi Siswa Sebelum Diberikan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Metode *Games* Pada Kelompok Eksperimen Dan *Pre Test* Pada Kelompok Kontrol



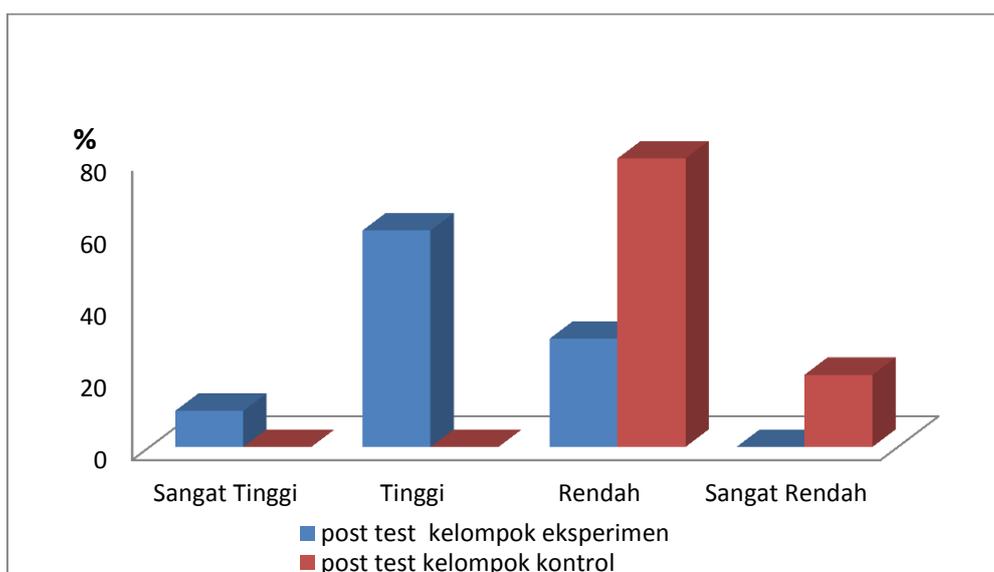
Gambar 1. Persentase Tingkat Motivasi Berprestasi Siswa Antara *Pre Test* Pada Kelompok Ekspserimen Dan *Pre Test* Pada Kelompok Kontrol

Berdasarkan gambar diatas, dapat dilihat bahwa tingkat Motivasi berprestasi siswa sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok sebagian besar berada pada kategori Rendah yaitu 70%. Sisanya sebanyak 30% berada pada kategori Sangat Rendah. sedangkan pre test pada kelompok kontrol, tingkat motivasi berprestasi siswaberada pada kategori rendah sebanyak 60%. Sisanya berada pada kategori sangat rendah yakni 40%.

Proses Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Metode *Games* Untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi Siswa

Dalam proses pelaksanaan layanan bimbingan kelompok terhadap peningkatan konsep diri fisik siswa dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama dihadiri oleh seluruh anggota kelompok, topik yang dibahas yakni beorientasi sukses dan diberikan *games* menara *building*. Dinamikakelompokkurang dinamis karena masih terfokus kepada pemimpin kelompok untuk memancing anggota mengeluarkan pendapat. Pertemuan kedua dihadiri oleh seluruh anggota kelompok, dengan topik pembahasan tentangberorientasi kedepan dan diberikan *games* *get our dream*. Pertemuan ketiga dihadiri oleh seluruh anggota kelompok, dengan topik pembahasan tentangmemahami suka tantangan dan diberikan *games* jembatan patah. Pertemuan keempat dihadiri oleh seluruh anggota kelompok. Pada pertemuan ini membahas topik tangguh dan diberikan *games* memasukkan paku kedalam botol. Dinamika kelompok pada pertemuan keempat ini dinamis karena antara anggota dan pemimpin kelompok dan antara anggota dengan anggota lainnya dengan aktif sama-sama saling bertukar pikiran dan pendapat serta ide-ide.

Gambaran Tingkat Motivasi Berprestasi Siswa Sesudah Diberikan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Metode *Games* Dan Post Test Pada Kelompok Kontrol



Gambar 2. Persentase Tingkat Motivasi Berprestasi Siswa Antara *Post Test* Pada Kelompok Eksperimen Dan *Post Test* Pada Kelompok Kontrol

Berdasarkan gambardiatas, dapat dilihat bahwa tingkat motivasi berprestasi siswa setelah diberikan layanan bimbingan kelompok berada pada kategori sangat tinggi sebanyak 10%, 60% berada pada kategori tinggi. Sisanya 30% berada pada kategori rendah. Kesimpulannya adalah pada umumnya motivasi berprestasi siswa berada pada kategori tinggi sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan metode games. Sedangkan *post test* pada kelompok kontrol, tingkat motivasi berprestasi siswa sebagian besar berada pada kategori rendah yakni 80%, sisanya 20% berada pada kategori sangat rendah.

Perbedaan Motivasi Berprestasi Siswa Sebelum Dan Sesudah Diberikan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Metode Games Pada Kelompok Eksperimen

Pengambilan keputusan berdasarkan hasil angka signifikan (*Asymp. Sig*) pada tabel uji wilcoxon yang diperoleh kemudian dibandingkan dengan nilai alpha (α) sebesar 0.05, dengan ketentuan apabila nilai *Asymp. Sig* < dari α (0.05) berarti H_a diterima H_0 ditolak. Melihat pada hasil uji wilcoxon pada penelitian ini sebesar 0.005 maka dapat dibandingkan dengan alpha ($0.005 < 0.05$), hal ini menyatakan bahwa “Terdapat perbedaan tingkat motivasi berprestasi siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok pada kelompok eksperimen”.

Perbedaan Motivasi Berprestasi Siswa Antara *Pre Test* Dan *Post Test* Pada Kelompok Kontrol

Pengambilan keputusan berdasarkan hasil angka signifikan (*Asymp. Sig*) pada tabel uji wilcoxon yang diperoleh kemudian dibandingkan dengan nilai alpha (α) sebesar 0.05, dengan ketentuan apabila nilai *Asymp. Sig* < dari α (0.05) berarti H_a diterima H_0 ditolak. Melihat pada hasil uji wilcoxon pada penelitian ini sebesar 0.063 maka dapat dibandingkan dengan alpha ($0.063 > 0.05$), hal ini menyatakan bahwa “Tidak terdapat perbedaan tingkat motivasi berprestasi siswa antara *pre test* dan *post test* pada kelompok kontrol”

Perbedaan Motivasi Berprestasi Siswa Antara *Post Test* Kelompok Ekperimen Dengan *Post Test* Kelompok Kontrol

Pengambilan keputusan berdasarkan hasil angka signifikan (*Asymp. Sig*) pada uji mann whitney yang diperoleh kemudian dibandingkan dengan nilai alpha (α) sebesar 0.05, dengan ketentuan apabila nilai *Asymp. Sig* < dari α (0.05) maka terdapat pengaruh yang signifikan. Melihat pada hasil uji mann whitney pada penelitian ini sebesar 0.000 maka dapat dibandingkan dengan alpha ($0.000 < 0.05$), hal ini menyatakan bahwa “Terdapat perbedaan yang signifikan motivasi berprestasi siswa antara *post test* kelompok ekseperimen dengan *post test* kelompok kontrol.”

Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Metode *Games* Untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi Siswa Pada Kelompok Eksperimen

Dari hasil olahan uji Rank Spearman menggunakan SPSS versi 16.0 diperoleh hasil koefisien korelasi r_s sebesar 0.527. Selanjutnya untuk mengetahui koefisien determinan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}(r_s)^2 &= (0.527)^2 \\ &= 0.277\end{aligned}$$

Artinya pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan metode *games* untuk meningkatkan motivasi berprestasi siswa yaitu sebesar 27.7%. Dengan kata lain bimbingan kelompok dengan metode *games* untuk meningkatkan motivasi berprestasi siswa hanya memberikan kontribusi yang rendah.

Selanjutnya untuk penarikan kesimpulan pada uji rank spearman dengan ketentuan apabila nilai Sig. < dari α (0.05) maka H_a diterima. Dengan perolehan Sig. Pada uji rank spearman pada penelitian ini sebesar 0.117 yang ternyata lebih besar dari nilai alpha ($0.117 > 0.05$) maka kesimpulannya adalah H_a ditolak dan H_o diterima, sehingga pada penelitian ini ditarik kesimpulan “Tidak terdapat pengaruh positif yang signifikan pemberian layanan bimbingan kelompok dengan metode *games* untuk meningkatkan motivasi berprestasi siswa.”

Pembahasan

Berdasarkan analisis data tingkat motivasi berprestasi siswa pada umumnya berada pada kategori rendah sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan metode *games*. Sedangkan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan metode *games* terjadi peningkatan pada motivasi berprestasi siswa yakni sebagian besar berada pada kategori tinggi.

Hasil penelitian terdahulu oleh Narni (2015) yang menunjukkan bahwa motivasi berprestasi siswa dapat ditingkatkan melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik modelling

Kemudian Adanya metode *games* dalam kegiatan bimbingan kelompok sesuai dengan penelitian Anita Dewi Astuti *et.al* (2013) bahwa teknik permainan (*games*) dalam kegiatan bimbingan kelompok mempunyai fungsi seperti memfokuskan kegiatan bimbingan kelompok terhadap tujuan yang ingin dicapai, membangun suasana dalam kegiatan kelompok lebih bergairah dan tidak cepat membuat siswa jenuh melakukannya.

Selanjutnya teori mengenai bimbingan kelompok yang dikemukakan Sukardi (2008) bahwa layanan bimbingan kelompok adalah layanan yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama-sama memperoleh bahan dari narasumber 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. Artinya layanan bimbingan kelompok dapat membantu memberikan informasi bermanfaat kepada siswa sehingga dapat membantu mereka dalam mengambil keputusan.

Besarnya pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan metode *games* untuk meningkatkan motivasi berprestasi siswa dapat dilihat dari hasil uji rank spearman melalui program SPSS versi 16.0 dengan hasil 0,527 sehingga koefisien determinannya sebesar 0,117. Artinya pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan metode *games* meningkatkan motivasi berprestasi memberikan kontribusi yang rendah yakni 27,7%.

Hal ini disebabkan karena siswa kurang serius dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok, dan keterbatasan peneliti yang belum berpengalaman menjadi pemimpin kelompok sehingga kurang terjadinya dinamika kelompok.

Hal ini sesuai dengan pendapat Prayitno (2004) “layanan bimbingan kelompok merupakan proses pemberian informasi dan bantuan pada sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok guna mencapai suatu tujuan tertentu”. Prayitno lebih menekankan dinamika kelompok sebagai wahana mencapai tujuan kegiatan bimbingan dan konseling yang muncul pada bimbingan kepada individu-individu melalui kelompok.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan di atas, maka dapat ditarik simpulan dari penelitian ini yaitu:

1. Sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan metode *games*, gambaran motivasi berprestasi siswa pada umumnya berada pada kategori rendah.
2. Proses pelaksanaan layanan bimbingan kelompok mengalami peningkatan di setiap pertemuan.
3. Sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan metode *games*, motivasi berprestasi siswa mengalami peningkatan. pada umumnya berada pada kategori tinggi.
4. Terdapat perbedaan tingkat motivasi berprestasi siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan metode *games*.
5. Tidak terdapat perbedaan motivasi berprestasi siswa antara *pre test* dan *post test* motivasi berprestasi siswa pada kelompok kontrol.
6. Terdapat perbedaan yang signifikan motivasi berprestasi siswa antara *post test* kelompok eksperimen dengan *post test* kelompok kontrol.
7. Tidak terdapat pengaruh positif yang signifikan pemberian layanan bimbingan kelompok dengan metode *games* untuk meningkatkan motivasi berprestasi siswa. Artinya layanan bimbingan kelompok dengan metode *games* memberikan kontribusi yang rendah dalam meningkatkan motivasi berprestasi siswa.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, pembahasan, temuan penelitian dan kesimpulan penelitian ini maka dapat dikemukakan rekomendasi sebagai berikut:

1. Kepada guru BK di SMAN 14 Pekanbaru hendaknya dapat memberikan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan metode *games* dalam membantu siswa meningkatkan motivasi berprestasi.
2. Kepada sekolah khususnya guru agar dapat memperhatikan dan membimbing siswa dalam meningkatkan motivasi berprestasi dalam kegiatan proses belajar.

3. Kepada orang tua siswa sebaiknya lebih mengawasi aktivitas yang dilakukan siswa diluar sekolah terutama untuk perkembangan motivasi berprestasinya dalam hal belajar.
4. Kepada peneliti yang akan datang dapat melakukan penelitian mengenai motivasi berprestasi siswa dengan variabel yang berbeda, seperti Pengaruh Layanan Konseling individual terhadap Peningkatan motivasi berprestasi Siswa di Sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Dewi Astuti, Sugiyo, Suwarjo. (2013). Model Layanan BK Kelompok Teknik Permainan (*Games*) Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah I Melati Sleman Yogyakarta. *Jurnal Bimbingan Konseling* 2(1) (Online) (<http://server2.docfoc.com/uploads/>) (diakses 21 Juni 2016)
- Chazanah, Erawati. (2013). Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Game* Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMK N 1 Tegal. *Jurnal BimbinganKonseling*.2(2).(Online).(<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jubk/article/download/2726/2514>) (Di akses 29 Mei 2016)
- Dewa Ketut Sukardi. 2008. *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Djiwandono, S.E.W. 2002. *Psikologi Pendidikan*. PT Gramedia Widiasarana Indonesia. Jakarta.
- M. Sopiudin Dahlan. 2013. *Statistik untuk kedokteran dan kesehatan*. Salemba Medika. Jakarta.
- Oemar, Hamalik. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Prayitno & Erman, Amti. 2004. *Dasar-Dasar BK*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Narni. 2015. Upaya Meningkatkan Motivasi Berprestasi Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Modeling SMK Negeri 1 Batang, Jawa Tengah. *Jurnal Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling*. Vol. 1 (2). (Online) (<http://i-rpp.com/index.php/jptbk/article/download/226/226>) (Di akses 28 Mei 2016)
- Sardiman, A.M. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Rajawali Pers. Jakarta.
- Swanida Mannik Aji. 2013. *Pengaruh Motivasi Berprestasi Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK N 1 Batang Tahun Pelajaran 2012/2013*. Fakultas Ekonomi : Universitas Negeri Semarang

Syarifah, Farradina. 2012. Motivasi Berprestasi Atlet Muda Dalam Menghadapi Pekan Olahraga Nasional Tahun 2012 Ditinjau Dari Kepercayaan Diri. *Psikologika*.17 (2).