

## IMPLEMENTASI TEKNIK PERMAINAN *TRUTH OR DARE* DALAM BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X 3 SMA NEGERI 8 SEMARANG

Yuanita Armasari Muslih<sup>1</sup>, Heri Saptadi Ismanto<sup>2</sup>, Lyanna Oktavia T<sup>3</sup>

<sup>12</sup>Bimbingan Konseling, Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang, Jl. Dokter Cipto No.24,  
Karangtempel, Kec. Semarang Timur., Kota Semarang, Jawa Tengah 50232

Email: <sup>1</sup>yuanitaarmasari@gmail.com

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X 3 SMA Negeri 8 Semarang melalui implementasi teknik permainan *truth or dare* dalam layanan bimbingan kelompok. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan bimbingan dan konseling (PTBK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas X 3 SMA Negeri 8 Semarang yang berjumlah 8 orang. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan penyebaran angket motivasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi teknik permainan *truth or dare* dalam layanan bimbingan kelompok dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X 3 SMA Negeri 8 Semarang. Pada siklus I, persentase siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi mencapai 60%. Pada siklus II, persentase siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi meningkat menjadi 86,67. Hasil uji *ttest* berpasangan menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor motivasi belajar sebelum dan sesudah implementasi permainan *truth or dare*. Kesimpulan dari penelitian ini adalah teknik permainan *truth or dare* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X 3 SMA Negeri 8 Semarang.

**Kata kunci:** Bimbingan Kelompok, Motivasi Belajar, Teknik Permainan *Truth or Dare*

### ABSTRACT

*This research aims to increase the learning motivation of students in grade X 3 of SMA Negeri 8 Semarang through the application of truth or dare game techniques in group guidance services. The research method used is guidance and counseling action research (PTBK) which is carried out in two cycles. The subject of the study was 8 students in class X 3 of SMA Negeri 8 Semarang. Data collection was carried out through observation, interviews, and the dissemination of learning motivation questionnaires. The results of the study show that the application of the truth or dare game technique in group guidance services can increase the learning motivation of students in grade X 3 of SMA Negeri 8 Semarang. In cycle I, the percentage of students who have high motivation to learn reached 60%. In cycle II, the percentage of students who have high learning motivation increased to 86.67%. The results of the paired t-test showed a significant difference between the learning motivation scores before and after the application of the truth or dare game. The conclusion of this study is that the truth or dare game technique is effective in increasing the learning motivation of students in class X 3 of SMA Negeri 8 Semarang.*

**Keywords:** Group Guidance, Learning Motivation, Truth or Dare Game Techniques

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sarana utama untuk meningkatkan pengembangan sumber daya manusia, dan realisasinya membutuhkan perhatian khusus. Pendidikan harus diberi pertimbangan yang matang karena meskipun pengetahuan akan maju untuk memenuhi kondisi ideal, namun tidak serta merta tidak terlepas dari tantangan yang dihadapi, seperti kemampuan belajar yang buruk, motivasi belajar yang rendah, dan disiplin yang rendah. Karena mereka memainkan fungsi penting dan strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan dalam upaya untuk mewujudkan tujuan nasional dan mendidik rakyat, isu-isu ini dapat diminimalkan dalam pendidikan dengan beberapa cara.

"Pendidikan merupakan upaya yang sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses belajar sehingga siswa secara aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual religius, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak luhur, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara," menurut Undang-Undang

Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), Bab 1 Pasal 1 Ayat 1. (Gustina, 2020).

Temuan angket kebutuhan peserta didik (AKPD) yang menunjukkan bahwa rata-rata kebutuhan belajar siswa kelas X3

SMA Negeri 8 Semarang masih membutuhkan layanan bimbingan dan konseling, menjadi dasar penelitian tentang tindakan bimbingan dan konseling (PTBK) ini. Hasil rata-rata siswa dalam kategori sedang, yang seringkali masih memiliki kemauan belajar yang cukup rendah, mencerminkan temuan analisis. Selanjutnya, layanan bimbingan dan konseling yang sesuai untuk diberikan dengan memanfaatkan dinamika kelompok dianggap tepat berdasarkan fenomena yang menemukan bahwa motivasi belajar diperlukan untuk proses pembelajaran di sekolah..

Layanan bimbingan kelompok dapat berfungsi sebagai sarana untuk menyebarkan pengetahuan sambil membantu siswa dalam membuat rencana dan keputusan yang akan meningkatkan dorongan mereka untuk belajar dan kemampuan mereka untuk belajar. Menggunakan gaya permainan ini dalam layanan bimbingan kelompok dapat membantu orang merasa lebih nyaman mengeksplorasi dan mengekspresikan diri tentang topik apa pun di bawah bimbingan pemimpin kelompok.

Dalam bimbingan kelompok, dinamika kelompok yang positif dapat mendorong anggota untuk mendukung, menerima, dan berempati satu sama lain. Mereka juga dapat membantu anggota mengembangkan rasa tujuan, yang selanjutnya dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan belajar siswa.

Berbagai strategi, termasuk pembicaraan kelompok, bermain peran, permainan, pemecahan masalah, dan ruang kelas, dapat digunakan dalam layanan bimbingan kelompok (Kumara, 2017).

*Truth or Dare* adalah permainan sosial dimana peserta didik memilih untuk menjawab secara jujur (*truth*) atau melakukan tantangan (*dare*) yang diberikan peserta lain atau media yang sudah dipersiapkan. Dalam permainan *truth or dare* dapat meningkatkan kepercayaan diri peserta didik, membantu membangun dinamika kelompok dan memfasilitasi komunikasi yang terbuka serta dapat digunakan sebagai alat pembelajaran untuk mengajarkan konsekuensi dari tindakan dan pentingnya kejujuran (Hernandez & Gomez, 2020)

Fenomena rendahnya motivasi siswa untuk belajar menjadi subjek penelitian ini, sehingga diperlukan teknik yang dapat membantu siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar di lingkungan yang menyenangkan. Menggunakan permainan untuk mengubah suasana hati dan pola pikir juga dapat membantu orang mengatasi ketegangan dan kecemasan.

Diharapkan bahwa menggunakan teknik permainan kebenaran atau tantangan bersama dengan layanan bantuan kelompok akan membantu siswa menjadi lebih termotivasi untuk

belajar. Dengan menggunakan teknik permainan kebenaran atau tantangan, yang mencakup sejumlah pertanyaan dan tantangan berdasarkan materi motivasi pembelajaran, siswa dapat didorong untuk menumbuhkan dinamika kelompok saat berpartisipasi dalam kebaktian. Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh layanan bimbingan kelompok yang menggunakan taktik permainan kebenaran atau tantangan untuk membantu siswa menciptakan dinamika kelompok dan meningkatkan motivasi mereka dalam belajar baik secara individu maupun kelompok. Menurut Kumara (2017), bimbingan kelompok menumbuhkan pandangan positif terhadap kondisi diri sendiri serta lingkungan di dalam kelompok. Menolak hal-hal buruk dan mendukung hal-hal positif adalah tujuan memiliki pola pikir positif. .

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai implementasi teknik permainan *truth or dare* dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X 3 SMA Negeri 8 Semarang.

## **2. METODE PELAKSANAAN**

Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan bimbingan dan konseling (PTBK) dengan model Siklus. Setiap siklusnya terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

### **Siklus I**

#### **a. Tahap Perencanaan**

Setelah peneliti menemukan permasalahan siswa dengan tingkat motivasi belajar yang masih dalam kategori sedang, maka hal yang dilakukan peneliti yaitu merencanakan layanan bimbingan dan konseling yang akan diberikan. Terlebih dahulu peneliti menentukan bentuk layanan dan menyusun perangkat layanan. Layanan yang akan diberikan berupa layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan *truth or dare* adapun topik layanan yang akan dibahas yaitu “Strategi Belajar” dan “Disiplin Diri”. Kemudian peneliti menyusun RPL, membuat media yang selanjutnya akan dikonsultasikan dengan guru pamong.

#### **b. Tahap Tindakan Layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan *truth or dare* dilaksanakan sesuai dengan RPL yang telah disusun. Layanan dimulai dari tahap pembukaan, tahap inti hingga tahap penutup.**

#### **c. Pengamatan Peneliti melakukan pengamatan perubahan perilaku yang ditunjukkan oleh siswa setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok. Acuan dari pengamatan ini yaitu skala motivasi belajar yang telah diisi oleh siswa setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok.**

#### **d. Refleksi**

Dari serangkaian tahap tindakan dari siklus I maka akan dianalisis yang dimana dari hasil analisis ini dijadikan acuan untuk perbaikan layanan pada siklus II.

### **Siklus II**

#### **a. Tahap Perencanaan Setelah peneliti menemukan hasil refleksi pada siklus I, maka hal yang dilakukan peneliti yaitu merencanakan kembali layanan bimbingan dan konseling yang akan diberikan dengan menentukan bentuk layanan dan menyusun perangkat layanan. Layanan yang akan diberikan masih sama berupa layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan *truth or dare*, adapun topik layanan yang akan dibahas pada siklus ini yaitu “Motivasi Diri” dan “Menguasai Seni Belajar Sesuai Potensi Diri”. Kemudian peneliti menyusun RPL, membuat media dan selanjutnya dikonsultasikan dengan guru pamong.**

#### **b. Tahap Tindakan Layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan *truth or dare* dilaksanakan sesuai dengan RPL yang telah disusun. Layanan dimulai dari tahap pembukaan, tahap inti hingga tahap penutup.**

c. Pengamatan Peneliti melakukan pengamatan perubahan perilaku yang ditunjukkan oleh siswa setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok. Acuan dari pengamatan ini yaitu skala motivasi belajar yang telah diisi oleh siswa setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok.

d. Refleksi

Dari serangkaian tahap tindakan dari siklus II yang akan di analisis dan dari hasil analisis ini dijadikan acuan untuk perbaikan dan pengambilan keputusan dalam pemberian layanan bimbingan kelompok.

Populasi adalah item atau subjek dengan karakteristik dan parameter tertentu yang akan diselidiki dalam sebuah penelitian dan kesimpulan yang dibuat. Dalam rangka mengetahui tingkat motivasi belajar siswa dan menawarkan layanan kepada siswa dalam upaya meningkatkan motivasi belajar, peneliti dalam penelitian ini memutuskan untuk melakukan penelitian di tingkat SMA. Populasi penelitian di bidang konseling dan bimbingan cukup beragam. 360 siswa yang terdaftar di kelas X di SMA Negeri 8 Semarang terdiri dari populasi penelitian. Menurut Sugiyono (2017), sampel adalah subset yang dianggap dapat secara akurat mencerminkan sifat-sifat total populasi.

Dalam penelitian ini, pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Pengambilan sampel dengan teknik *purposive sampling* dilakukan berdasarkan suatu pertimbangan

(Sugiyono, 2017). Pertimbangan penelitian yang dimaksud dari penelitian ini adalah peneliti akan memberikan layanan berupa bimbingan kelompok. Dalam pelaksanaan bimbingan kelompok, hendaknya terdapat 7-10 anggota kelompok agar layanan dapat berjalan dengan efektif.

Peneliti menentukan bahwa jumlah anggota kelompok yang akan diikutsertakan dalam layanan adalah 8 siswa. Pemilihan sampel didasarkan dari hasil asesmen yang telah diberikan peneliti kepada siswa kelas X-3. Hasil dari *asesmen* menunjukkan bahwa ke 8 siswa tersebut memiliki motivasi belajar yang rendah.

Dalam penelitian ini data yang akan diungkap berkaitan dengan konstruk psikologis sehingga untuk pengumpulannya menggunakan skala psikologis. Skala psikologis yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini adalah skala motivasi belajar. Skala motivasi belajar dikembangkan dengan menggunakan skala likert. Sugiyono (2017) menyatakan bahwa kegunaan dari skala likert adalah untuk mengukur persepsi, sikap dan pendapat individu atau kelompok terhadap suatu fenomena sosial yang terjadi. Pembuatan skala ini dilakukan dengan mempertimbangkan tujuan pengukuran, metode penentuan skala serta format item yang akan digunakan. Jawaban yang disajikan dalam skala psikologis berupa pilihan yang akan diberi *checklist* oleh responden sesuai dengan sikap atau persepsi responden terhadap item pernyataan yang disajikan. Skala motivasi belajar ini diberikan pada sebelum dan sesudah pemberian layanan. *Pre-test* digunakan untuk melihat kecenderungan tingkat motivasi belajar siswa. Sedangkan *post-test* digunakan untuk mengetahui perubahan tingkat motivasi belajar siswa setelah diberikan layanan dan juga sebagai pembandingan dari *pre-test*.

Analisis data dilakukan setelah pengumpulan data penelitian. Tujuan menganalisis data adalah untuk membuktikan hipotesis penelitian yang telah dirumuskan peneliti. Analisis data pada penelitian ini dilakukan untuk membuktikan implementasi teknik permainan *truth or dare* dalam layanan bimbingan kelompok dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 8 Semarang. Sehingga untuk mencapai itu, perlu dianalisis data motivasi belajar siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data sesuai dengan variabel penelitian, mentabulasi hasil skala motivasi belajar dan membuat analisis deskriptif presentase serta uji t-test berpasangan.

Metode deskriptif dirancang untuk memperoleh informasi tentang status gejala pada saat penelitian itu dilakukan. Sedangkan menurut Ghozali (2012) *uji t-test* berpasangan (*paired t-test*) adalah salah satu metode pengujian hipotesis dimana data yang digunakan tidak bebas (berpasangan). Indikator kinerja digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan dalam penelitian ini. Indikator kinerja dalam penelitian ini adalah ada atau tidaknya tingkat motivasi belajar siswa dengan mengkategorikan data ke dalam beberapa kategori.

**Tabel 1.** Interval dan Kategori Motivasi Belajar

Interval	Kategori
$85\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Tinggi
$69\% \leq \text{skor} \leq 84\%$	Tinggi
$53\% \leq \text{skor} \leq 68\%$	Sedang
$37\% \leq \text{skor} \leq 52\%$	Rendah
$20\% \leq \text{skor} \leq 36\%$	Sangat Rendah

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini disajikan berdasarkan tabel analisis deskriptif persentase dari tingkat motivasi belajar siswa kelas X 3 SMA Negeri 8 Semarang. Sebelum melakukan pelaksanaan tindakan maka peneliti melakukan pengambilan data *pre-test*. Instrumen *pre-test* yang digunakan memuat 19 item pernyataan untuk mengungkap aspek-aspek motivasi belajar. Data ini merupakan kondisi siswa sebelum diberikan perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan *truth or dare*. Adapun hasil analisis *pre-test* dapat dilihat pada tabel 4.

**Tabel 2.** Tingkat Motivasi Belajar Siswa Sebelum Implementasi Teknik Permainan *Truth Or Dare* dalam Bimbingan Kelompok (*Pre Test*)

Penyusunan Skala Penilaian (2010-2019)				
Kode		Total Persentase		Kategori
No	Responden	Skor		
1	R1	40	53	Sedang
2	R2	46	61	Sedang
3	R3	35	46	Rendah
4	R4	41	54	Sedang
5	R5	45	69	Sedang
6	R6	36	47	Rendah
7	R7	46	61	Sedang
8	R8	47	62	Sedang
Rata-rata		42	57	Sedang

Tabel 2 menunjukkan tingkat motivasi belajar siswa siswa sebelum diberikan perlakuan. Pemilihan anggota kelompok ini diambil dari hasil *pre-test* yang kemudian disusun kedalam 5 kategori yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi dan sangat tinggi. Peneliti mengambil sampel 8 siswa terdiri atas 6 siswa dengan kategori sedang, dan 2 siswa dengan kategori rendah. Dari tabel 4.1 diketahui bahwa persentase tinggi adalah R5 dengan persentase 69% dan persentase terendah R3 dengan persentase 46%.

*Post-test* dilakukan dengan membagikan skala motivasi belajar untuk diisi oleh siswa setelah peneliti memberikan perlakuan. Perlakuan dalam penelitian ini dilakukan sebanyak 2

kali pertemuan pada siklus I dengan topik yang dirancang berdasarkan indikator dari motivasi belajar. *Post-test* dilakukan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa setelah memperoleh perlakuan. Hasil dari *post-test* akan digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar setelah diberikan perlakuan dan kemudian dianalisis, dan dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

**Tabel 3.** Perhitungan Hasil *Post Test*

<i>Siklus I</i>				
No	Kode Responden	Total Skor	Persentase	Kategori
1	R1	55	72	Tinggi
2	R2	56	74	Tinggi
3	R3	62	82	Tinggi
4	R4	56	74	Tinggi
5	R5	55	72	Tinggi
6	R6	63	83	Tinggi
7	R7	57	75	Tinggi
8	R8	53	70	Tinggi
<b>Ratarata</b>		<b>57</b>	<b>75</b>	<b>Tinggi</b>

Tabel 3 di atas menunjukkan tingkat motivasi belajar pada 8 siswa setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan *truth or dare* pada siklus I. Dapat dilihat bahwa secara umum hasil tingkat motivasi belajar siswa setelah mendapat perlakuan berada pada kategori tinggi dengan persentase 75%. Setiap siswa mengalami peningkatan setelah mengikuti layanan, dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa persentase tertinggi adalah R6 dengan persentase 83% dan persentase terendah adalah R8 dengan persentase 70%. Secara keseluruhan hasil *post-test* pada hasil siklus I menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar siswa berada pada kategori tinggi, hal ini berarti bahwa penerapan teknik permainan *truth or dare* dalam layanan bimbingan kelompok dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X 3 SMA Negeri 8 Semarang. Dengan adanya pemberian intervensi tersebut menjadikan siswa memiliki rasa optimis, percaya akan kemampuan diri, kemauan untuk mencapai tujuan belajar yang diinginkan.

*Post-test* kedua dilakukan dengan membagikan skala motivasi belajar untuk diisi oleh siswa setelah peneliti memberikan perlakuan. Perlakuan dalam penelitian ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan pada siklus II. Hasil dari *posttest* akan digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar setelah diberikan perlakuan dan kemudian dianalisis. Hasil *post-test* dapat dilihat pada tabel 4.

**Tabel 4.** Perhitungan Hasil *Post Test*

<i>Siklus II</i>				
No	Kode Responden	Total Skor	Persentase	Kategori
1	R1	57	75	Tinggi
2	R2	56	74	Tinggi
3	R3	61	80	Tinggi
4	R4	67	88	Sangat Tinggi

5	R5	65	86	Sangat Tinggi
6	R6	60	79	Tinggi
7	R7	61	80	Tinggi
8	R8	60	79	Tinggi
<b>Rata-rata</b>		<b>61</b>	<b>80</b>	<b>Tinggi</b>

Tabel 4 di atas menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar pada 8 siswa setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan *truth or dare* pada siklus II berada pada kategori tinggi dengan persentase 80%. Setiap siswa mengalami peningkatan yang berbeda yaitu pada kategori tinggi dan sangat tinggi. Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa persentase tertinggi adalah R4 dengan persentase 88% pada kategori sangat tinggi, sedangkan persentase terendah adalah R1 dengan persentase 74%. Secara umum *post-test* pada siklus II menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar siswa berada pada kategori tinggi, hal ini berarti bahwa implementasi teknik permainan *truth or dare* dalam layanan bimbingan kelompok dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X 3 SMA Negeri 8 Semarang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa kelas X 3 SMA Negeri 8 Semarang sebelum dan sesudah implementasi teknik permainan *truth or dare* dalam layanan bimbingan kelompok. Layanan ini diberikan selama 4 kali pertemuan dalam 2 siklus. Setelah memberikan perlakuan ini, kemudian peneliti menganalisis apakah ada peningkatan motivasi belajar siswa. Dibawah ini akan ditampilkan tabel pertandingan hasil *pre-test* dan *post-test*.

**Tabel 5.** Peningkatan Motivasi Belajar Setelah *Pre Test* dan *Post Test*

No	Kode Respon	Sklus							
		<i>Pre-test</i>			Siklus I			II	
		Total	%	Kategori	Total	%	Kategori	Total	%
		Skor			Skor			Skor	
1	R1	40	53	Sedang	55	72	Tinggi	57	75
2	R2	46	61	Sedang	56	74	Tinggi	56	74
3	R3	35	46	Rendah	62	83	Tinggi	61	80
4	R4	41	54	Sedang	56	74	Tinggi	67	88
5	R5	45	59	Sedang	55	72	Tinggi	65	86
6	R6	36	47	Rendah	63	83	Tinggi	60	79
7	R7	46	61	Sedang	57	75	Tinggi	61	80
8	R8	47	62	Sedang	53	70	Tinggi	60	79
Rata-rata		42	57	Sedang	57	75	Tinggi	61	80

Tabel 5 diatas dapat dilihat bahwa persentase tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan intervensi mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Pada persentase *pre-test* dapat diketahui persentase tingkat motivasi belajar siswa sebesar 57% pada kategori sedang. Kenaikan persentase tingkat motivasi belajar siswa terjadi pada siklus I sebesar 75% pada kategori tinggi dan mengalami peningkatan kembali pada siklus II sebesar 80% pada kategori tinggi. Secara umum dapat diartikan bahwa siswa memiliki memiliki rasa optimis, percaya akan kemampuan diri, kemauan untuk mencapai tujuan belajar yang diinginkan.

Uji *t-test* ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana implementasi teknik permainan *truth or dare* dalam layanan bimbingan kelompok dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Berikut hasil uji *t-test* berpasangan dapat dilihat pada tabel 6.

**Tabel 6.** Hasil Uji *T-test* Berpasangan

		M	SD	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	DF	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair	Pretest -	-	6,19	2,191	-20,306	-9,944	-6,903	7	,000
1	SiklusI	15,125	8						
Pair	Pretest -	-	6,40	2,263	-43,477	-32,773	-	7	,000
2	SiklusII	38,125	2				16,844		

Berdasarkan hasil *output spss* yang disajikan pada tabel 6 diatas diketahui sig.  $0,000 < 0,05$  maka implementasi teknik permainan *truth or dare* dalam layanan bimbingan kelompok dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan diperkuat hasil selisih rata – rata siklus I mengalami peningkatan sebesar 15,125 dan selisih rata – rata meningkat kembali pada siklus II sebesar 38,125.

Salah satu elemen kunci yang mempengaruhi efektivitas proses belajar siswa adalah motivasi belajar. Salah satu dari sekian banyak elemen yang mempengaruhi motivasi siswa untuk belajar adalah permintaan mereka akan lingkungan belajar yang aman dan nyaman. Rendahnya motivasi siswa untuk belajar akan dihasilkan dari lingkungan kelas yang membuat mereka merasa aman dan nyaman, yang dapat disebabkan oleh lingkungan kelas yang membosankan dan tidak menyenangkan. Ketika siswa belajar untuk memodifikasi perilaku mereka, dorongan internal dan eksternal diberikan, umumnya dalam bentuk sejumlah tanda atau komponen yang mendukung. Antara lain adanya keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita – cita masa depan, penghargaan dalam belajar, dan lingkungan belajar yang kondusif (Uno,2022).

Hasil pre-test mengarah pada kesimpulan bahwa motivasi belajar siswa berada dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa teori yang dikemukakan oleh Uno (2022) yang berpendapat bahwa motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar melakukan perubahan perilaku, umumnya dengan beberapa indikator atau elemen pendukung—konsisten dengan teori yang menjelaskan mengapa siswa tidak terlalu termotivasi untuk belajar. Ciri-ciri tersebut meliputi adanya tujuan dan sasaran untuk sukses, motivasi dan kebutuhan untuk belajar, harapan dan aspirasi masa depan, apresiasi untuk belajar, dan lingkungan yang mendukung untuk belajar. Hasil posttest menunjukkan bahwa, setelah implementasi teknik permainan *truth or dare* dalam layanan bimbingan kelompok, tingkat motivasi belajar siswa meningkat setiap siklus. Terbukti dari melihatnya dari setiap siklus bahwa telah terjadi peningkatan di kedua siklus, menempatkannya dalam kategori tinggi. Ini menunjukkan bagaimana perlakuan yang diberikan dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Hal ini konsisten dengan temuan pengamatan peneliti terhadap siswa yang mengambil bagian dalam setiap fase layanan dan tanggapan positif dan diterima dengan baik terhadap masalah terkait layanan yang dibahas. Pola pikir yang menghadirkan peluang untuk tumbuh adalah pola pikir di mana siswa merasa bebas untuk menyuarakan pemikiran dan ide mereka tentang pengalaman, harapan, dan afirmasi yang berkaitan dengan elemen motivasi pembelajaran. Selain itu, anak-anak mulai merasa nyaman membuka diri kepada teman-teman kelompok mereka sehingga ide-ide dapat dibagikan.

Berdasarkan hasil *post - test* secara keseluruhan, motivasi siswa untuk belajar meningkat ke kategori tinggi, menunjukkan bahwa mereka bersedia mengubah kebiasaan



belajar mereka agar berhasil dalam studi mereka. Siswa juga dapat belajar dari satu sama lain tentang strategi pembelajaran yang efektif dan kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang dapat mereka modifikasi dan gunakan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini sejalan dengan pernyataan Uno (2022) bahwa motivasi belajar secara umum merupakan sejumlah tanda atau aspek pendukung yang mendorong siswa yang sedang belajar untuk melakukan penyesuaian perilaku baik secara internal maupun eksternal.

Layanan bimbingan kelompok idealnya terdiri dari 7-10 siswa agar layanan dapat dilaksanakan secara efektif. Hal ini sesuai dengan pendapat yang disampaikan Prayitno & Amti (2013) yang menyatakan bahwa kelompok akan kurang efektif apabila anggota berjumlah lebih dari 10 orang. Siswa yang diberikan perlakuan bimbingan kelompok teknik permainan *truth or dare* adalah siswa yang telah mengikuti *pre-test* dan termasuk dalam kategori rendah dan sedang. Peneliti melakukan kegiatan bimbingan kelompok ini dengan mengarahkan siswa untuk aktif berpendapat dan bertukar pengalaman mengenai motivasi belajar.

Dorongan internal dan eksternal siswa yang mendukung dan membimbing perilaku belajar mereka dikenal sebagai motivasi belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi untuk belajar akan rajin, gigih, dan bersemangat dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan Nurhayati et al. (2022), yang melaporkan bahwa siswa yang menunjukkan sikap dan antusiasme yang baik dalam belajar biasanya lebih termotivasi untuk belajar, dan bahwa minat yang besar pada mata pelajaran akan mendorong siswa untuk berpartisipasi penuh dan tekun dalam kegiatan kelas. Selanjutnya, ada sejumlah faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi motivasi belajar. Faktor internal meliputi minat dan sikap positif terhadap pembelajaran, kepercayaan diri akademik dan efikasi diri, serta tujuan dan aspirasi akademik yang jelas. Kualitas kontak dan umpan balik guru, lingkungan keluarga orang tua yang mendukung, iklim kelas yang kondusif, dan pengaturan sekolah terdiri dari pengaruh eksternal. Selain itu, permainan dan taktik pembelajaran menarik lainnya dapat secara efektif meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Melalui kegiatan bermain, siswa akan merasa lebih nyaman, bersemangat, dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, menurut Saputra & Alhadi (2021).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggabungkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kebenaran atau tantangan. Selain memungkinkan kegiatan bimbingan kelompok lebih fokus pada tujuan yang ingin dipenuhi, Rusmilasari et al. (2020) menyatakan bahwa penggunaan teknik dalam kegiatan bimbingan kelompok juga dapat membangun suasana yang membuat kegiatan lebih antusias dan mencegah siswa menjadi cepat tidak tertarik untuk berpartisipasi. Selanjutnya, menurut Santoso dalam Qonitaturrohman & Hanauli (2023), game merupakan jenis media yang disukai oleh mahasiswa. Dalam situasi ini, guru dapat memberikan tantangan atau motivasi kepada siswa untuk membantu mereka tetap terlibat dan tidak mudah bosan.

Peneliti menggunakan permainan kartu *truth or dare* untuk membantu siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar. Teknik permainan *truth or dare* adalah salah satu untuk mengajarkan siswa untuk menjadi pembelajar yang lebih kreatif dan aktif menurut Herliani (2016). Karena anak-anak belajar sambil bermain sebagai bagian dari kegiatan mereka, teknik ini dapat berguna dalam memahami kualitas siswa. Karena secara aktif melibatkan siswa dan menumbuhkan lingkungan holistik selama permainan, strategi permainan Kebenaran atau Tantangan dapat menghasilkan suasana yang lebih hidup yang meningkatkan kegembiraan siswa. Untuk memfasilitasi perolehan kompetensi dasar siswa, inilah tujuan pembelajaran. Sementara itu, kelemahannya termasuk fakta bahwa pertanyaan pada kartu *truth or dare* tidak sepenuhnya mencakup materi yang tercakup dalam instrumen; manajemen waktu yang

buruk akan mencegah pembelajaran mencapai tujuannya; dan manajemen kelas yang tidak tepat dapat mengakibatkan gangguan yang menghambat pembelajaran (Priatmoko et al, 2019).

Dalam menerapkan teknik permainan *truth or dare* pada layanan bimbingan kelompok dianggap berhasil apabila ada peningkatan motivasi belajar siswa. Hasil presentasi motivasi belajar siswa setelah implementasi teknik permainan *truth or dare* dalam layanan bimbingan kelompok menunjukkan bahwa [ada siklus I semua siswa berada pada kategori tinggi dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan ditemukan ada 2 siswa dengan kategori sangat tinggi dan 6 siswa dengan kategori tinggi. Secara umum adanya peningkatan rata – rata presentasi yang semula 57% menjadi 75% dan meningkat kembali menjadi 80% yang termasuk dalam kategori tinggi setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan *truth or dare*. Skor dan presentasi yang diperoleh siswa memiliki hasil yang beragam, akan tetapi semua skor dan presentasi menunjukkan adanya peningkatan. Hasil analisis diperkuat dengan melihat uji *t-test* berpasangan dengan *sig.*  $0,000 < 0,05$  yang artinya implementasi teknik permainan *truth or dare* dalam bimbingan kelompok dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa penelitian ini sejalan dengan Utami *et al.*,

(2019) yang menunjukkan bahwa penggunaan teknik permainan *trut or dare* terbukti efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMA karena teknik ini mampu memenuhi kebutuhan psikologis dasar siswa, sehingga mendorong tumbuhnya motivasi intrinsik untuk belajar.

Berdasarkan temuan penelitian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan *truth or dare* dalam bimbingan kelompok dapat meningkatkan dorongan belajar siswa dan meningkatkan kepercayaan diri mereka. Suasana layanan dapat dibuat lebih menyenangkan dan tidak membosankan dengan menggunakan taktik permainan *truth or dare*, yang juga membantu tujuan layanan. Menurut Hayatillah (2021), permainan kebenaran dan tantangan membantu siswa belajar lebih efektif dan menyenangkan dengan memungkinkan mereka untuk menyimpan informasi lebih lama dan membuat kemajuan menuju tujuan pembelajaran mereka.

#### 4. KESIMPULAN

Penelitian tentang “Implementasi Teknik Permainan *Truth or Dare* Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Untuk

Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X 3 SMA Negeri 8 Semarang” secara ringkas memperoleh kesimpulan sebagai berikut :

Tingkat motivasi belajar siswa kelas X3

SMA Negeri 8 Semarang sebelum implementasi teknik permainan *truth or dare* dalam layanan bimbingan kelompok adalah 57% yang termasuk dalam kategori sedang. Dari 8 siswa yang diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan *truth or dare* terdapat 2 siswa dalam kategori rendah dan 6 siswa dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki rasa optimis, percaya akan kemampuan diri, kemauan untuk mencapai tujuan belajar yang diinginkan namun masih perlu dikembangkan.

Tingkat motivasi belajar siswa kelas X3

SMA Negeri 8 Semarang sesudah implementasi teknik permainan *truth or dare* dalam layanan bimbingan kelompok adalah 75% pada siklus I dan meningkat menjadi 80% pada siklus II dengan rata – rata kategori tinggi. Dari 8 siswa yang diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan *truth or dare* terdapat 2 siswa dalam kategori sangat tinggi dan 6 siswa dalam kategori tinggi. Dalam hal ini siswa memiliki rasa optimis, percaya akan kemampuan diri, kemauan untuk mencapai tujuan belajar yang diinginkan.

Penerapan teknik permainan *truth or dare* dalam bimbingan kelompok dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X 3 SMA Negeri 8 Semarang dengan hasil uji *t-test* berpasangan menunjukkan *sig.*  $0,000 < 0,05$  dengan diperkuat hasil selisih rata-rata siklus I mengalami

peningkatan sebesar 15,125 dan selisih rata-rata meningkat kembali pada siklus II sebesar 38,125.

Adapun saran untuk menindaklanjuti hasil penelitian adalah bagi Guru Bimbingan dan Konseling di sekolah dapat memaksimalkan dalam pemberian layanan bimbingan kelompok untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan mengembangkan media *truth or dare* dengan hasil layanan mudah diterima oleh siswa agar dapat meningkatkan motivasi belajar. Bagi Peneliti Selanjutnya diharapkan menggunakan metode pengumpulan data lebih dari satu agar dapat mewakili kondisi responden yang sebenarnya. Dan diharapkan dapat memberikan perlakuan dengan jumlah pertemuan yang lebih banyak lagi (lebih dari 4 pertemuan) untuk dapat mengetahui dan meningkatkan motivasi belajar siswa dengan mengembangkan topik layanan yang kompleks agar siswa mendapatkan pengetahuan dan pengalaman dari layanan yang diberikan. Peneliti selanjutnya perlu mempertimbangkan jarak antar pertemuan yang akan dilaksanakan agar tidak terlalu dekat. Hal ini dimaksudkan agar responden benar – benar siap untuk mengikuti kegiatan layanan dan peneliti dapat mengetahui perkembangan atau perubahan perilaku responden.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- Balta, N. (2022). *The role of teacher feedback in students' motivation and achievement*. Frontiers in Psychology, 13, 841965. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.841965>
- Ea, S. S., & Yuvani, M. (2023). *Pentingnya pelayanan bimbingan dan konseling bagi peserta didik pada tingkat Sekolah Menengan Atas (SMA)*. Selidik (Jurnal Seputar Penelitian Pendidikan Keagamaan), 4(1), 7–15.
- Hartanti, J. (2014). *Bimbingan Kelompok*. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*
- Hernandez, L., & Gomez, J. (2020). *The Social Dynamics of Truth or Dare: A Study of Youth Interaction*. Journal of Youth Studies, 23(4), 473-488. doi:10.1080/13676261.2019.1621601.
- Hosseinalizadeh, S., & Fathi, J. (2021). *The relationship between self-efficacy, self-regulated learning, and foreign language achievement*. Cogent Education, 8(1), 1872221. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2021.1872221>
- Kumara, A. R. (2017). *Bimbingan Kelompok*.
- Masika, G. M., Tanui, E. K., & Nassiuma, B. K. (2023). *Academic aspirations, self-regulation and motivation among secondary school students in Kenya*. Heliyon, 9(2), e13200. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e13200>
- Nurhayati, N., Adilah, N., & Nata Wirawan, I. M. A. (2022). *Pengaruh Minat Belajar dan Sikap Positif terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa*. Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha, 14(1), 85-94. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v14i1.38701>

- Nurlaila, N., Nurhayati, N., & Mansyur, M. (2022). *Pengaruh Iklim Kelas terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Educatio FKIP UNMA, 8(1), 67-78.  
<https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1451>
- Prayitno, & Amti, E. (2013). *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Rineka Cipta.
- Priatmoko, S., Binadja, A., & Putri, S. T. (2019). *Pengaruh Media Permainan Truth and Dare Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Sma Dengan Visi Sets*. Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia, 2(1), 230–235.
- Putri, D. P., & Kuswanto, C. W. (2021). *Parental Support and Student Learning Motivation*. Journal of Counseling and Educational Technology, 4(1), 1-9  
<https://doi.org/10.32696/set.v4i1.571>
- Qonitaturrohman, A., & Hanauli, K. G. (2023). *Pandangan Siswa Kelas X terhadap Penerapan Media Permainan BK " Round Of Truth Or Dare " di SMK PGRI Turen*. 1900– 1909.
- Saputra, W. N. E., & Alhadi, S. (2021). *Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling, 6(2), 76-83.
- Smith, R., & Jones, A. (2018). *Playing with Truth: The Psychological Impact of Truth or Dare on Adolescents*. International Journal of Psychology, 53(2), 123-130.  
doi:10.1002/ijop.12456.
- Sugiyono. (2017). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. ALFABETA,cv.
- Uno, H. B. (2022). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Utami, R. D., Asrori, A., & Hariyadi, S. (2019). *Improving Students' Learning Motivation Through Group Guidance Services with the Technique of Truth or Dare Games*. International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE), 8(2), 271-276.
- Yuliastanti, A., Suseno, M. N., & Fathema, N. (2022). *The Effectiveness of Gamification Strategies to Improve Student Learning Motivation and Performance: A Systematic Review*. Sustainability, 14(5), 2957.  
<https://doi.org/10.3390/su14052957>