

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2013 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Tujuan pendidikan adalah agar peserta didik memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta kemampuan lainnya yang bermanfaat bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka siswa harus mampu mengembangkan segala potensi yang ada pada dirinya. Untuk mampu mengembangkan potensinya tersebut selain peran siswa, peran seorang pendidik juga sangat besar, terutama pembelajaran di pendidikan kesetaraan atau pendidikan non formal. Hal tersebut terjadi karena motivasi belajar antara pendidikan formal dengan non formal berbeda. Untuk pendidikan formal motivasi belajar mereka sangat jelas, karena mereka datang ke sekolah memang untuk belajar. Tetapi pendidikan non formal motivasi belajar setiap siswa berbeda beda. Hal ini terjadi karena latar belakang mereka yang sangat bervariasi baik faktor usia, ekonomi, maupun kondisi yang lainnya. Ada yang putus sekolah formal, ada yang sudah bekerja, ada yang karena usianya sudah tidak bisa masuk pendidikan formal dan lain sebagainya.

Siswa yang bersemangat untuk belajar memiliki sifat-sifat yang mencakup gairah terhadap tugas, tekun dalam mengatasi kesulitan, lebih mandiri, cepat bosan pada tugas-tugas rutin siap untuk bersaing, sulit untuk mengabaikan keyakinan mereka sendiri, dan melompat pada kesempatan untuk mengatasi dan melacak masalah. Dengan adanya tanda-tanda persuasif tersebut, motivasi belajar merupakan prasyarat penting yang harus dimiliki oleh siswa untuk dimiliki oleh siswa di setiap jenjang pendidikan dimana hal tersebut dapat mempengaruhi jalannya sistem pendidikan dengan baik (Utomo & Zubaidah, 2020).

Guna meningkatkan motivasi belajar siswa, seorang pendidik harus mampu membuat inovasi-inovasi dalam pembelajaran. Inovasi yang digunakan harus memperhatikan kondisi saat ini, misalkan saat ini sudah berkembang sangat pesat teknologi IT. Dimana Internet sudah bukan merupakan sesuatu yang asing bagi semua orang. Hampir semua orang sekarang menggunakan smartphone demikian juga kondisi peserta didik pendidikan kesetaraan Paket B di SPNF SKB Grobogan, semua peserta didik sudah menggunakan handphone berbasis android. Hal tersebut berarti semua peserta didik Pendidikan kesetaraan Paket B di SPNF SKB Grobogan memanfaatkan internet.

Dalam proses pembelajaran, seorang pendidik wajib menggunakan media pembelajaran yang efektif serta menarik. Hal ini bertujuan supaya siswa merasa senang dan akan lebih semangat dalam mengikuti proses belajar mengajar (Andika et al., 2021; Mutiara Nora et al., 2023; Roshayanti et al., 2020; Sukmawati et al., 2020). Media pembelajaran berbasis game digital dan teknologi saat ini banyak digunakan karena sifatnya yang dua arah. Sehingga terjadi interaksi dua arah antara guru dan siswa. Menurut I Gede Mahendra dan made ardwi pada tahun (2019) mengungkapkan bahwa proses belajar pada sebuah lingkungan "*Digital Based Games*" sangat memungkinkan bagi siswa dalam mencoba berbagai banyak sekali sikap, menghadapi berbagai tantangan yang datang, serta menerima berbagai risiko yang berasal dari setiap berbagai tindakan yang dilakukan serta inisiatif yang dilakukannya, akan tetapi baik itu gagal dan berhasil pada Digital games masih bisa diulang, yang mana pengulangan dari setiap refleksi atas pengalaman tersebut merupakan suatu dasar dari suatu proses belajar (Darmawiguna et al., 2019). Sedangkan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Elita & Asrori, 2019) mengungkapkan bahwa gamifikasi digital berbasis game dapat dimanfaatkan dalam proses meningkatkan motivasi dan kemandirian siswa dalam proses belajar mengajar. Siswa harus memiliki motivasi belajar yang baik supaya proses belajar mengajar berjalan efektif dan siswa memperoleh hasil yang optimal (Dyah S, Sumarno & Anggun D.S.P, 2020).

Hasil observasi awal yang dilakukan terhadap peserta didik Paket B di SPNF SKB Grobogan (September, 2024) menunjukkan bahwa terdapat beberapa fakta yang terjadi di lapangan dimana diantaranya masih rendahnya motivasi belajar peserta didik hal ini ditandai dengan siswa yang tidak memperhatikan guru ketika mengajar serta siswa lebih banyak yang main HP saat pembelajaran, sehingga hasil akhir pembelajaran masih belum optimal yang ditandai dengan hasil akhir evaluasi yang nilainya kurang bagus.

Guna mengatasi kesenjangan antara kondisi di lapangan dengan kondisi yang diharapkan, maka dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan bimbingan kelompok dengan menggunakan media game *Kahoot*. *Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis internet berisikan kuis dan game. *Kahoot* juga merupakan media pembelajaran interaktif, karena *Kahoot* dapat digunakan dalam kegiatan mengajar seperti pre-test, post-test, latihan soal dan pengayaan yang dapat digunakan melalui telepon genggam siswa dan guru, untuk memasuki *Kahoot* diharuskan memiliki akun G-mail. Media interaktif *Kahoot* yang berbasis internet secara *online* memiliki 4 (empat) fitur, yaitu game, kuis, diskusi, dan survey. Game dan kuis dapat dimainkan secara berkelompok maupun individual dalam proses menjawab yang nantinya akan diwakili gambar dan warna untuk jawaban yang tepat. Namun yang perlu dipahami bahwa permainan *Kahoot* juga menuntut siswa menjawab secara tepat dan teliti dalam menjawab soal yang ditampilkan.

*Kahoot* adalah program game pembelajaran berbasis web. Selain berfungsi sebagai perangkat tampilan, media *Kahoot* juga digunakan untuk menyelidiki dan berbagi pemikiran tentang kuis virtual maupun pendalaman materi menggunakan website. Melalui penggunaan media game *Kahoot*, platform pembelajaran interaktif yang memiliki banyak fitur, termasuk kuis, game, diskusi, dan survei. Game dan diskusi dapat dimainkan secara individu atau kelompok lebih efektif dan membantu mereka memahami topik dengan lebih baik. Dengan demikian, perhatian terhadap keberlanjutan bimbingan kelompok menggunakan game *Kahoot* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di Paket B SPNF Grobogan memberikan pengetahuan penting bagi

sekolah dan pendidik dengan pengetahuan dan saran penting untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih kuat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan eksplorasi ini, diharapkan bimbingan kelompok dengan menggunakan media game kahoot dapat menjadi pilihan yang sangat menarik dan berharga bagi siswa dalam mencapai hasil belajar yang ideal.

Melalui bimbingan kelompok tersebut diharapkan dapat melibatkan siswa secara aktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan nantinya oleh guru. Selain itu dapat menambah rasa percaya diri siswa bahwa dengan diadakannya bimbingan kelompok yang diikuti dengan penggunaan media pembelajaran berbasis game *Kahoot* yang menyenangkan dan siswa akan meningkatkan prestasi belajarnya, karena motivasi belajar anak muncul dari permainan game *Kahoot* tersebut.

Betapa pentingnya meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Untuk mencapai tujuan tersebut, program pendidikan di sekolah sekolah, seperti bimbingan dan konseling, memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan peserta didik dalam meningkatkan meningkatkan motivasi dan prestasi belajar mereka. Salah satu layanan bimbingan yang dapat digunakan adalah bimbingan kelompok. Dari uraian tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti tentang bimbingan kelompok dengan menggunakan media game kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik paket B SPNF Grobogan, dan mengambil judul: “Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok dengan Media *Game Kahoot* dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Paket B SPNF SKB Grobogan”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah seperti dikemukakan berikut.

1. Masih adanya beberapa siswa yang prestasinya belajarnya di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah.

2. Belum seluruhnya guru melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan metode dan media yang disesuaikan dengan materi pembelajaran.
3. Terbatasnya sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah, sehingga kadang kurang mendukung materi yang disampaikan oleh guru.
4. Media dan metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru kurang sesuai dengan lingkungan dan kondisi anak.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diperjelas dengan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana motivasi belajar siswa Paket B di SPNF SKB Grobogan?
2. Bagaimana pelaksanaan layanan bimbingan kelompok (BKp) bagi siswa Paket B di SPNF SKB Grobogan?
3. Apakah layanan bimbingan kelompok (BKp) dengan media *Game Kahoot* efektif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa Paket B di SPNF SKB Grobogan?

### **D. Tujuan Penelitian**

Menjawab rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan besarnya motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa Paket B di SPNF SKB Grobogan.
2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan pelaksanaan layanan bimbingan kelompok (BKp) bagi siswa Paket B di SPNF SKB Grobogan.
3. Untuk mengetahui dan menganalisis tingkat keefektifan pelaksanaan layanan bimbingan kelompok (BKp) dengan media *Game Kahoot* dalam peningkatan motivasi belajar siswa Paket B di SPNF SKB Grobogan.

## E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat dikelompokkan menjadi 2 (dua, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis.

### 1. Manfaat teoretis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangsih pada teori dan kajian yang telah ada, utamanya berkaitan dengan keefektifan layanan bimbingan kelompok, media *game Kahoot*, dan motivasi belajar siswa.

### 2. Manfaat praktis

Secara khusus manfaat praktis ini ditujukan beberapa kepentingan, seperti dikemukakan berikut.

#### a. Manfaat bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan anak mampu memanfaatkan layanan bimbingan kelompok melalui permainan *game Kahoot* dalam peningkatan motivasi belajarnya..

#### b. Manfaat bagi peneliti

Dapat mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama di bangku kuliah, untuk diterapkan di lapangan, yaitu di SPNF SKB Grobogan, sehingga dapat menambah pengetahuan dan pengalaman baru.

#### c. Manfaat bagi sekolah

Dapat memberikan informasi terkait penerapan media pembelajaran berbasis *game Kahoot* terhadap keefektivitasan layanan bimbingan kelompok dalam peningkatan motivasi belajar siswa serta dapat digunakan sebagai bahan referensi serta bahan masukan untuk peningkatan kualitas dalam penggunaan media pembelajaran

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA, LANDASAN TEORI, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS**

#### **A. Kajian Pustaka**

Kajian pustaka ini berisi penelitian relevan yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu yang judul atau variabelnya ada kaitannya dengan penelitian yang peneliti lakukan, selengkapnya dikemukakan sebagai berikut.

Hasil penelitian Rukhil Isnaini (2019) yang berjudul: “Meningkatkan Motivasi Belajar melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Fun Game Activity* dengan model ”*The Human Charriot Race*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *Fun Games Activities* dengan model *The Human Charriot Race* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SMP 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan. Perbedaan penelitian di atas dengan skripsi yang peneliti lakukan, terletak pada subjeknya, karena penelitian yang peneliti lakukan hanya 10 siswa kelas VII F dengan metode penelitian deskriptif persentase. Namun persamaannya terletak pada pendekatan layanan bimbingan kelompok-nya, yaitu sama-sama menggunakan *the human charriot race*. Sasaran dari game *Kahoot* adalah memperlihatkan suatu usaha bersama dalam mengupayakan kemenangan kelompok, dengan melakukan *fun activities*, dan mencoba sesuatu yang baru, tetapi juga harus mempertimbangkan aspek kemampuan dan keterampilan yang berbeda. Sedangkan dalam penelitian penulis, objeknya adalah siswa kejar paket B SPNF SKB Grobogan dengan desain penelitian *True Eksperiment Pretest-Posttest Control Group Design*. Dalam pelaksanaannya, peneliti menggunakan media game *Kahoot* yang merupakan media pembelajaran gamifikasi digital yang dikemas dengan game berupa kuis interaktif yang dapat diakses secara online dan gratis. Sampel penelitian adalah 20 siswa dibagi menjadi dua kelompok, yang terdiri dari 10 kelompok eksperimen dan 10 kelompok kontrol.

Hasil penelitian pendahulu kedua dilakukan oleh Icha Timart Diany Sinaga<sup>1</sup>, Netto W. S. Rahan, dan Abdul Rahman Azahari (2022) dengan judul: "Pengaruh Media Pembelajaran *Kahoot* terhadap Motivasi Belajar siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau". Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dan positif dari variabel media pembelajaran *Kahoot* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau. Perbedaan penelitian di atas dengan skripsi penulis adalah subjek penelitian kelas IV SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau dengan desain penelitian kuasi eksperimen non *equivalent control group design*, penelitian di atas menggunakan pendekatan kuantitatif dengan populasi penelitian berjumlah 138 siswa dan sampel penelitian 56 siswa. Sedangkan dalam penelitian penulis menggunakan pendekatan kuantitatif dengan populasi subjek adalah siswa kejar paket B SPNF SKB Grobogan yang berjumlah 30 siswa dengan sampel penelitian 20 siswa dibagi menjadi dua kelompok terdiri dari 10 kelompok eksperimen dan 10 kelompok kontrol dengan desain penelitian *True eksperiment Pretest-Posttest Control Group Design*.

Kajian penelitian ketiga diperoleh dari hasil penelitian Risky Imama Azliah dan Heru Siswanto (2022) yang berjudul: "Pengaruh Media Pembelajaran *Kahoot* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kesetaraan Paket C di SKB Negeri Surabaya". Hasil penelitian memberikan gambaran bahwa terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran *kahoot* terhadap motivasi peserta didik. Penelitian di atas dilakukan di SKB Negeri Surabaya. Subjek dalam penelitian ialah warga belajar paket C SKB Negeri Surabaya yang berjumlah 51 responden dengan metode penelitian kuantitatif dan jenis penelitian korelasional, sedangkan penelitian penulis menggunakan pendekatan kuantitatif dengan populasi subjek adalah siswa kejar paket B SPNF SKB Grobogan yang berjumlah 30 siswa dengan sampel penelitian 20 siswa dibagi menjadi dua kelompok terdiri dari 10 kelompok eksperimen dan 10 kelompok kontrol dengan desain penelitian *True eksperiment Pretest-Posttest Control Group Design*.

Hasil penelitian relevan keempat diambil dari hasil penelitian Muhammad Kurniawan (2023) yang berjudul: “Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Kahoot* terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Wonomulyo”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Aplikasi *Kahoot* mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Wonomulyo. Perbedaan penelitian di atas dengan skripsi peneliti terletak pada subjek, penelitian di atas siswa kelas XI SMA Negeri 1 Wonomulyo dengan jenis penelitian ini adalah penelitian *pre-eksperimental design* dengan menggunakan *one group pre-test-post-test*. Selain tipe *One Group Pretest Posttest Design*, digunakan juga *desain tipe One case study* untuk penelitian minat, dan tanggapan siswa. Sampel penelitian menggunakan teknik random sampling. Sedangkan dalam penelitian peneliti subjeknya adalah siswa kejar paket B SPNF SKB Grobogan dengan desain penelitian *True Eksperiment Pretest-Posttest Control Group Design*.

Penelitian pendahulu kelima diperoleh dari hasil penelitian Sofia Uly Niama, Atip Nurwahyunani, Sumarno, Firya Luthfiyah dan Sih Hartini (2023) dengan judul: “Pemanfaatan *Kahoot* sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Biologi”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan memanfaatkan *Kahoot* sebagai media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Biologi kelas XII MAN I Semarang. Pada penelitian tersebut menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif yang menghasilkan informasi berupa catatan dan data. Hasil penelitian ada temuan (*novellty*) baru bahwa melalui pemanfaatan *Kahoot* sebagai media pembelajaran berbasis permainan, maka mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Biologi dengan sangat baik. Sedangkan dalam penelitian yang peneliti lakukan subjeknya adalah siswa kejar paket B SPNF SKB Grobogan dengan desain penelitian *True eksperiment Pretest-Posttest Control Group Design*.

## **B. Landasan Teori**

### **1. Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok**

#### **a. Pengertian Efektivitas**

Efektivitas berasal dari kata efektif. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2020: 243); efektivitas artinya keadaan berpengaruh atau hal berkesan. Menurut Sadiman (dalam Trianto, 2016); efektivitas adalah hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan proses pembelajaran. Untuk mengetahui keefektifan mengajar dapat dilakukan dengan memberikan tes, karena hasil tes dapat dipakai untuk evaluasi berbagai aspek proses pengajaran. Suatu pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila memenuhi persyaratan utama keefektifan dalam pembelajaran. Soesmosasmito (dalam Trianto, 2016) mengemukakan syarat utama keefektifan dalam pembelajaran antara lain:

- 1) Presensi waktu belajar siswa yang tinggi dicurahkan terhadap KBM.
- 2) Rata-rata perilaku melaksanakan tugas yang tinggi di antara siswa.
- 3) Ketetapan antara kandungan materi ajaran dengan kemampuan siswa (orientasi keberhasilan belajar).
- 4) Mengembangkan suasana belajar yang akrab dan positif serta struktur kelas yang mendukung.

Kemampuan guru dalam menggunakan metode pembelajaran merupakan faktor yang mempengaruhi efektivitas dalam pembelajaran. Metode pembelajaran juga dipengaruhi oleh faktor tujuan, siswa, situasi, fasilitas dan pengajar itu sendiri. Hal ini senada yang dikemukakan Winarno (2017) bahwa semakin baik dan semakin tepat penggunaan suatu metode dan media, maka akan semakin efektif pula pencapaian tujuan yang telah ditetapkan, sehingga hasil belajar siswa lebih baik dan mantap". Lebih dikemukakan oleh Slameto (2015) bahwa belajar yang efektif dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan instruksional yang ingin dicapai. Untuk meningkatkan cara belajar efektif perlu memperhatikan kondisi internal, yaitu kondisi (situasi) yang ada di dalam diri siswa itu sendiri. Siswa

dapat belajar dengan baik apabila kebutuhan-kebutuhan internalnya dapat dipenuhi.

Berhasil atau gagalnya dalam pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada proses pembelajaran yang dialami siswa ketika berada di sekolah maupun di lingkungan rumah. Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia (2008), “belajar diartikan dengan berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman”.

Menurut Muhibbin (2016) “belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang Pendidikan”. (Sardiman, 2019) mengemukakan bahwa “belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya”. Belajar akan membawa perubahan pada individu-individu yang belajar.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan, belajar adalah suatu perubahan tingkah laku pada diri seseorang melalui pengalaman dan latihan yang dapat ditunjukkan dengan bertambahnya ilmu pengetahuan, kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, dan penyesuaian diri. Belajar membutuhkan keterlibatan mental dan aktivitas siswa sendiri. Artinya belajar baru bermakna jika ada pembelajaran terhadap dan oleh siswa. Belajar yang efisien dapat tercapai apabila dapat menggunakan strategi belajar yang tepat. Strategi belajar diperlukan untuk dapat mencapai hasil yang semaksimal mungkin.

Menurut Eggen dan Kauchak (dalam Bambang, 2018) ada beberapa ciri pembelajaran yang efektif yaitu:

- 1) Peserta didik menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya melalui observasi, membandingkan, menemukan kesamaan-kesamaan dan perbedaan-perbedaan serta membentuk konsep dan generalisasi berdasarkan konsep-konsep yang ditemukan.

- 2) Guru menyediakan materi sebagai fokus berfikir dan berinteraksi dalam pelajaran.
- 3) Aktivitas-aktivitas peserta didik sepenuhnya didasarkan pada pengkajian.
- 4) Guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada peserta didik dalam menganalisis informasi.
- 5) Orientasi pembelajaran dan penguasaan isi pembelajaran dan pengembangan keterampilan berpikir.
- 6) Guru menggunakan teknik pembelajaran sesuai dengan tujuan dan gaya pembelajaran guru.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran adalah suatu ketepatan dalam penggunaan pendekatan, metode, strategi, atau model terhadap keberhasilan suatu usaha atau tindakan dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Menurut Mulyasa (2015); guru dapat diibaratkan sebagai seorang pemimpin perjalanan (*Journey*), yang berdasarkan pengetahuan dan pengalaman bertanggung jawab atas kelancaran perjalanan itu. Dalam hal ini, istilah perjalanan tidak hanya menyangkut fisik tetapi juga perjalanan mental, emosional, kreatifitas, moral, dan spiritual yang lebih mendalam dan kompleks. Sebagai pembimbing, guru harus merumuskan tujuan secara jelas, menetapkan waktu perjalanan, menetapkan jalan yang harus ditempuh, menggunakan petunjuk perjalanan, serta nilai kelancaran sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik. Semua itu dilakukan berdasarkan kerja sama yang baik dengan peserta didik, tetapi guru memberikan pengaruh utama dalam setiap aspek perjalanan. Sebagai pembimbing, guru memiliki berbagai hak dan tanggung jawab dalam setiap perjalanan yang direncanakan dan dilaksanakan.

#### b. Pengertian Layanan Bimbingan Keompok

Bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan kelompok yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok yaitu adanya interaksi saling mengeluarkan pendapat, mem-

berikan tanggapan, saran, dan sebagainya, dimana pemimpin kelompok menyediakan informasi-informasi yang bermanfaat agar dapat membantu individu mencapai perkembangan yang optimal

Menurut Prayitno (2019) pada layanan bimbingan konseling terdapat salah satu layanan, yaitu layanan bimbingan kelompok. Materi layanan bimbingan kelompok diwadahi dalam topik yang dibicarakan dalam layanan oleh peserta kelompok di bawah pimpinan kelompok (guru BK atau Konselor). Topik-topik yang dimaksudkan itu meliputi semua bidang pengembangan (pribadi, sosial, belajar, dan karir). Topik-topik ini dapat bersifat topik tugas (yaitu yang di kemukakan oleh pimpinan kelompok untuk dibahas oleh peserta didik) maupun topik bebas yang di kemukakan dan di pilih oleh para peserta kegiatan bimbingan kelompok.

#### c. Tujuan Layanan Bimbingan Kelompok

##### 1) Tujuan Umum

Tujuan umum layanan bimbingan kelompok adalah berkembangnya kemampuan sosialisasi siswa, khususnya kemampuan komunikasi peserta layanan. Dalam kaitanya ini, sering menjadi kenyataan bahwa kemampuan bersosialisai/komunikasi seseorang sering terganggu oleh perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang tidak objektif, sempit dan terkukung, serta tidak efektif.

##### 2) Tujuan Khusus

Secara khusus, bimbingan kelompok membahas topik-topik tertentu yang mengandung perasaan aktual (hangat) dan menjadi perhatian peserta. Melalui dinamika kelompok yang intensif, pembahasan topik-topik itu mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan, dan sikap yang menunjang diwujudkan tingkah laku yang lebih efektif. Dalam hal ini kemampuan berkomunikasi, verbal maupun non verbal, ditingkatkan.

Selain tujuan umum dan tujuan khusus, tujuan bimbingan kelompok menurut Prayitno (2019) adalah sebagai berikut.

##### 1) Mampu berbicara di depan orang banyak.

- 2) Mampu mengeluarkan pendapat, ide, saran, tanggapan, perasaan dan lain sebagainya kepada orang banyak.
- 3) Belajar menghargai pendapat orang lain.
- 4) Bertanggung jawab atas pendapat yang dikemukakannya.
- 5) Mampu mengendalikan diri dan menahan emosi (gejolak kejiwaan yang bersifat negatif).
- 6) Dapat bertenggang rasa.
- 7) Menjadi akrab satu sama lainnya, membahas masalah atau topik-topik umum yang dirasakan atau menjadi kepentingan bersama.

d. Fungsi Layanan Bimbingan Kelompok

Fungsi dari layanan bimbingan kelompok, menurut Prayitno (2019) diantaranya adalah sebagai berikut.

- 1) Memberi kesempatan yang luas untuk berpendapat dan memberikan tanggapan tentang berbagai hal yang terjadi di lingkungan sekitar.
- 2) Mempunyai pemahaman yang efektif, objektif, tepat, dan cukup luas tentang berbagai hal tentang apa yang mereka bicarakan.
- 3) Menimbulkan sikap yang positif terhadap keadaan sendiri dan lingkungan mereka yang berhubungan dengan hal-hal yang mereka bicarakan dalam kelompok.
- 4) Menyusun program-program kegiatan untuk mewujudkan penolakan terhadap sesuatu hal yang buruk dan memberikan dukungan terhadap sesuatu hal yang baik.
- 5) Melaksanakan kegiatan-kegiatan yang nyata dan langsung untuk membuahkan hasil sebagaimana apa yang mereka programkan semula.

e. Azas-azas Layanan Bimbingan Kelompok

Dalam kegiatan layanan bimbingan kelompok terdapat sejumlah aturan ataupun azas-azas yang harus diperhatikan oleh para anggota, menurut Bambang (2018); azas-azas dalam layanan bimbingan kelompok tersebut meliputi hal-hal sebagai berikut.

1) Asas kerahasiaan

Segala sesuatu yang dibahas dan muncul dalam kegiatan kelompok hendaknya menjadi rahasia kelompok yang hanya boleh diketahui kelompok yang hanya boleh diketahui oleh AK dan tidak disebar luaskan keluar kelompok. Hal ini dapat disimpulkan bahwa para anggota harus menyimpan dan merahasiakan informasi apa yang dibahas dalam kelompok, terutamanya hal-hal yang tidak layak diketahui orang lain.

2) Asas kesukarelaan

Kesukarelaan AK dimulai sejak awal rencana pembentukan kelompok oleh Konselor (PK). Kesukarelaan terus-menerus dibina melalui upaya PK mengembangkan syarat-syarat kelompok yang efektif dan penstrukturan tentang layanan Bimbingan Kelompok. Dengan kesukarelaan itu AK akan mewujudkan peran aktif diri mereka masing-masing untuk mencapai tujuan Layanan.

3) Asas keterbukaan

Keterbukaan dari anggota kelompok sangat diperlukan sekali. Karena jika keterbukaan ini tidak muncul maka akan terdapat keragu-raguan atau kekhawatiran dari anggota dan mereka akan secara aktif dan terbuka menampilkan diri tanpa rasa takut, malu ataupun ragu.

4) Asas kekinian

Masalah yang dibahas dalam kegiatan bimbingan kelompok harus bersifat sekarang. Maksudnya, masalah yang dibahas adalah masalah yang saat ini sedang dialami yang mendesak, yang mengganggu keefektifan kehidupan sehari-hari, yang membutuhkan penyelesaian segera, bukan masalah dua tahun yang lalu atau pun masalah waktu kecil.

5) Asas kenormatifan

Dalam kegiatan konseling kelompok, setiap anggota harus dapat menghargai pendapat orang lain, jika ada yang ingin mengeluarkan

pendapat maka anggota yang lain harus mempersilakannya terlebih dahulu atau dengan kata lain tidak ada yang berebut.

#### 6) Asas keahlian

Diperlihatkan oleh PK dalam mengelola kegiatan kelompok dalam mengembangkan proses dan isi pembahasan secara keseluruhan.

#### f. Komponen Layanan Bimbingan Kelompok

Prayitno (2015) mengemukakan bahwa komponen-komponen yang ada dalam layanan bimbingan kelompok diantaranya terdapat pemimpin kelompok dan anggota kelompok, seperti dijelaskan berikut.

##### 1) Pemimpin kelompok

Pemimpin kelompok memiliki peran penting dalam rangka membawa para anggotanya menuju suasana yang mendukung tercapainya tujuan bimbingan kelompok. Sebagaimana yang dikemukakan (Prayitno, 2015) bahwa peranan pemimpin kelompok dapat memberikan bantuan, pengarahan ataupun campur tangan langsung terhadap kegiatan kelompok. Campur tangan ini meliputi, baik hal-hal yang bersifat isi dari yang dibicarakan maupun yang mengenai proses kegiatan itu sendiri. Pemimpin kelompok memusatkan perhatian pada suasana yang berkembang dalam kelompok itu, baik perasaan anggota-anggota tertentu maupun keseluruhan kelompok. Pemimpin kelompok dapat menanyakan suasana perasaan yang dialami itu. Jika kelompok itu tampaknya kurang menjurus kearah yang dimaksudkan maka pemimpin kelompok perlu memberikan arah yang dimaksudkan itu.

Pemimpin kelompok juga perlu memberikan tanggapan (umpan balik) tentang berbagai hal yang terjadidalam kelompok, baik yang bersifat isi maupun proses kegiatan kelompok. Lebih jauh lagi, pemimpin kelompok juga diharapkan mampu mengatur “lalu lintas” kegiatan kelompok, pemegang aturan permainan (menjadi wasit), pendamai dan pendorong kerja sama serta suasana kebersamaan.

Disamping itu pemimpin kelompok, diharapkan bertindak sebagai penjaga agar apapun yang terjadi di dalam kelompok itu tidak merusak ataupun menyakiti satu orang atau lebih anggota kelompok sehingga ia/mereka itu menderita karenanya. Sifat kerahasiaan dari kegiatan kelompok itu dengan segenap isi dan kejadian-kejadian yang timbul di dalamnya, juga menjadi tanggung jawab pemimpin kelompok.

## 2) Anggota kelompok

Kegiatan layanan bimbingan kelompok sebagian besar juga didasarkan atas peranan para anggotanya. Peranan kelompok tidak akan terwujud tanpa keikutsertaan secara aktif para anggota kelompok tersebut. Karena dapat dikatakan bahwa anggota kelompok merupakan badan dan jiwa kelompok tersebut. Agar dinamika kelompok selalu berkembang, maka peranan yang dimainkan para anggota kelompok adalah:

- a) Membantu terbinanya suasana keakraban dalam hubungan antara anggota kelompok.
- b) Mencerahkan segenap perasaan dalam melibatkan diri dalam kegiatan kelompok.
- c) Berusaha agar yang dilakukannya itu membantu tercapainya tujuan bersama.
- d) Membantu tersusunnya aturan kelompok dan berusaha mematuhi-nya dengan baik.
- e) Benar-benar berusaha untuk secara aktif ikut serta dalam seluruh kegiatan kelompok.
- f) Mampu berkomunikasi secara terbuka.
- g) Berusaha membantu anggota lain.
- h) Memberi kesempatan anggota lain untuk juga menjalankan peranannya.
- i) Menyadari pentingnya kegiatan kelompok itu.

Tidak dapat dipungkiri, sebaik apapun pengajaran yang diberikan bila tidak disertai dengan strategi pengajaran yang efektif dan efisien, maka tujuan yang di proyeksikan tidak akan tercapai dengan baik. Oleh karena itu menjadi suatu yang sangat dibutuhkan untuk menerapkan metode pengajaran yang tepat dalam proses pembelajaran.

g. Tahapan Layanan Bimbingan Kelompok

Suatu proses layanan sangat ditentukan pada tahapan-tahapan yang harus dilalui sehingga akan terarah, runtut, dan tepat pada sasaran. Dari awal sampai akhir akan saya jabarkan disini sehingga diharapkan tidak ada kesalahan dalam proses pemberian Layanan Bimbingan Kelompok. Tahap pelaksanaan bimbingan kelompok menurut Prayitno (2015) ada empat tahapan, yaitu:

1) Pembentukan

Tahap ini merupakan tahap pengenalan, tahap pelibatan diri atau tahap memasukkan diri ke dalam kehidupan suatu kelompok. Pada tahap ini pada umumnya para anggota saling memperkenalkan diri dan juga mengungkapkan tujuan ataupun harapan-harapan yang ingin dicapai baik oleh masing-masing, sebagian, maupun seluruh anggota. Memberikan penjelasan tentang bimbingan kelompok sehingga masing-masing anggota akan tahu apa arti dari bimbingan kelompok dan mengapa bimbingan kelompok harus dilaksanakan serta menjelaskan aturan main yang akan diterapkan dalam bimbingan kelompok ini. Jika ada masalah dalam proses pelaksanaannya, mereka akan mengerti bagaimana cara menyelesaikannya. Asas kerahasiaan juga disampaikan kepada seluruh anggota agar orang lain tidak mengetahui permasalahan yang terjadi pada mereka.

2) Peralihan

Tahap kedua merupakan “jembatan” antara tahap pertama dan ketiga. Ada kalanya jembatan ditempuh dengan amat mudah dan lancar, artinya para anggota kelompok dapat segera memasuki

kegiatan tahap ketiga dengan penuh kemauan dan kesukarelaan. Ada kalanya juga jembatan itu ditempuh dengan susah payah, artinya para anggota kelompok enggan memasuki tahap kegiatan kelompok yang sebenarnya, yaitu tahap ketiga. Dalam keadaan seperti ini pemimpin kelompok, dengan gaya kepemimpinannya yang khas, membawa para anggota meniti jembatan itu dengan selamat. Adapun yang dilaksanakan dalam tahap ini yaitu:

- a) Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya;
- b) Menawarkan atau mengamati apakah para anggota sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya;
- c) Membahas suasana yang terjadi;
- d) Meningkatkan kemampuan keikutsertaan anggota; dan
- e) Bila perlu kembali kepada beberapa aspek tahap pertama.

Ada beberapa hal penting yang harus diperhatikan oleh seorang pemimpin, yaitu:

- a) Menerima suasana yang ada secara sabar dan terbuka
- b) Tidak mempergunakan cara-cara yang bersifat langsung atau mengambil alih kekuasaannya.
- c) Mendorong dibahasnya suasana perasaan.
- d) Membuka diri, sebagai contoh dan penuh empati.

### 3) Kegiatan

Tahap ini merupakan inti dari kegiatan kelompok, maka aspek-aspek yang menjadi isi dan pengiringnya cukup banyak, dan masing-masing aspek tersebut perlu mendapat perhatian yang seksama dari pemimpin kelompok. Ada beberapa yang harus dilakukan oleh pemimpin dalam tahap ini, yaitu sebagai pengatur proses kegiatan yang sabar dan terbuka, aktif akan tetapi tidak banyak bicara, dan memberikan dorongan dan penguatan serta penuh empati. Tahap ini ada berbagai kegiatan yang dilaksanakan, yaitu:

- a) Masing-masing anggota secara bebas mengemukakan masalah atau topik bahasan.

- b) Menetapkan masalah atau topik yang akan dibahas terlebih dahulu
- c) Anggota membahas masing-masing topik secara mendalam dan tuntas.
- d) Kegiatan selingan

Kegiatan tersebut dilakukan dengan tujuan agar dapat terungkapnya masalah atau topik yang dirasakan, dipikirkan dan dialami oleh anggota kelompok. Selain itu dapat terbahasnya masalah yang dikemukakan secara mendalam dan tuntas serta ikut sertanya seluruh anggota secara aktif dan dinamis dalam pembahasan baik yang menyangkut unsur tingkah laku, pemikiran ataupun perasaan.

#### 4) Pengakhiran

Pada tahap pengakhiran bimbingan kelompok, pokok perhatian utama bukanlah pada berapa kali kelompok itu harus bertemu, tetapi pada hasil yang telah dicapai oleh kelompok itu. Kegiatan kelompok sebelumnya dan hasil-hasil yang dicapai seyogyanya mendorong kelompok itu harus melakukan kegiatan sehingga tujuan bersama tercapai secara penuh. Dalam hal ini ada kelompok yang menetapkan sendiri kapan kelompok itu akan berhenti melakukan kegiatan, dan kemudian bertemu kembali untuk melakukan kegiatan. Ada beberapa hal yang dilakukan pada tahap ini, yaitu:

- a) Pemimpin kelompok mengemukakan bahwa kegiatan akan segera diakhiri.
- b) Pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan kesan dan hasil-hasil kegiatan.
- c) Membahas kegiatan lanjutan.
- d) Mengemukakan pesan dan harapan.

Setelah kegiatan kelompok memasuki pada tahap pengakhiran, kegiatan kelompok hendaknya dipusatkan pada pembahasan dan penjelajahan tentang apakah para anggota kelompok mampu menerapkan hal-hal yang mereka pelajari (dalam suasana kelompok), pada kehidupan nyata mereka sehari-hari.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disajikan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 2.1: Tahapan Layanan Bimbingan Kelompok

Tahapan Layanan Bimbingan Kelompok (BKp)	
Menggunakan Media Kahoot	Tanpa Media Kahoot
<p>A. Tahap pembentukan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengungkapkan pengertian dan tujuan BKp</li> <li>2. Menjelaskan cara dan aturan kegiatan kelompok</li> <li>3. Saling memperkenalkan diri, mengungkapkan diri, saling mempercayai &amp; saling menerima</li> <li>4. Ice Breaking</li> <li>5. Menentukan agenda kegiatan</li> </ol>	<p>A. Tahap pembentukan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengungkapkan pengertian dan tujuan BKp</li> <li>2. Menjelaskan cara dan aturan kegiatan kelompok</li> <li>3. Saling memperkenalkan diri, mengungkapkan diri, saling mempercayai dan saling menerima</li> <li>4. Ice Breaking</li> <li>5. Menentukan Agenda kegiatan</li> </ol>
<p>B. Tahap Peralihan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengamati dan menawarkan apakah anggota kelompok sudah siap memasuki tahap selanjutnya</li> <li>2. Membahas suasana yang terjadi</li> <li>3. Meningkatkan kemampuan keikutsertaan anggota</li> </ol>	<p>B. Tahap Peralihan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengamati dan menawarkan apakah anggota kelompok sudah siap memasuki tahap lanjutan</li> <li>2. Membahas suasana yang terjadi</li> <li>3. Meningkatkan kemampuan keikutsertaan anggota</li> </ol>
<p>C. Tahap Kegiatan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemimpin kelompok mengungkapkan topik tugas menggunakan media aplikasi Game Kahoot</li> <li>2. Pemimpin kelompok menyampaikan pentingnya membahas</li> </ol>	<p>C. Tahap Kegiatan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemimpin kelompok mengungkapkan topik tugas</li> <li>2. Pemimpin kelompok menyampaikan pentingnya membahas topik tersebut dalam BKp</li> <li>3. Tanya jawab</li> </ol>

<p>topik tersebut dalam BKp</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Pemimpin kelompok menyampaikan kepada anggota kelompok tata cara menggunakan aplikasi game Kahoot</li> <li>4. Tanya jawab berupa Kuis menggunakan aplikasi Game Kahoot</li> <li>5. Anggota kelompok menyelesaikan kuis tersebut.</li> <li>6. Kegiatan selingan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Anggota kelompok membahas masalah tersebut sampai tuntas</li> <li>5. Kegiatan selingan</li> <li>6. Laiseg (lembar penilaian)</li> </ol>
<p>D. Tahap Pengakhiran</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemimpin kelompok mengemukakan bahwa kegiatan akan berakhir</li> <li>2. Pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan kesan dan hasil-hasil yang telah dilakukan</li> <li>3. Merencanakan kegiatan lanjutan</li> <li>4. Mengemukakan pesan dan harapan</li> <li>5. Menghentikan kegiatan</li> </ol>	<p>D. Tahap Pengakhiran</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemimpin kelompok mengemukakan bahwa kegiatan akan berakhir</li> <li>2. Pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan kesan dan hasil-hasil yang telah dilakukan</li> <li>3. Merencanakan kegiatan lanjutan</li> <li>4. Mengemukakan pesan dan harapan</li> <li>5. Menghentikan kegiatan</li> </ol>

## 2. Media *Game Kahoot*

### a. Pengertian Media

Kata media sendiri berasal dari bahasa Yunani, 'medius' atau yang memiliki arti 'diantara'. selaras dengan hal tersebut, definisi media dalam bahasa Arab yang diartikan sebagai 'perantara' atau 'pengantar pesan' dari komunikator sebagai pengirim pesan pada komunikan sebagai penerima. Secara harfiah kata media mempunyai arti "perantara" atau "pengantar". Adapun *Association for Education and Communication*

*Technology* (AECT) mendefinisikan media sebagai bentuk saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan. Sedangkan pengertian media menurut *Nation Education Association* (NEA); yaitu benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan menggunakan instrumen yang baik. Dalam hal ini yang dapat dikatakan sebagai media yaitu guru, buku, teks, dan lingkungan sekolah (Syaifulloh, 2020).

Mnurut Media dapat diartikan sebagai sarana komunikasi dan sumber informasi. Informasi dapat diperoleh melalui berbagai sumber seperti televisi, radio, internet dan lain-lain. Media dapat disebut “media pembelajaran” jika di dalamnya mengandung pesan untuk tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat, wahana, fasilitator, dan penghubung yang menyebarkan, membawa, dan menyampaikan pesan dan gagasan pada proses belajar mengajar yang dapat merangsang pikiran, perasaan, tindakan, minat, dan perhatian siswa (Montolalu, dkk., 2017).

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat diartikan bahwasanya media merupakan alat sekaligus sumber belajar bagi guru yang digunakan sebagai fasilitator proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat bernilai efektif dan efisien. Untuk memahami peranan media dalam proses pembelajaran, media tidak bisa lagi dipandang sebagai alat belaka yang dapat diabaikan ketika tidak tersedia. Bagaimana media pembelajaran tersebut memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pencapaian kompetensi/tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Teori yang berkaitan dengan media pembelajaran yaitu teori sistem simbol yang digagas oleh seorang tokoh bernama Salomon (1979 dalam Bambang, 2018). Dalam teorinya, beliau menjelaskan terkait dampak media terhadap pembelajaran. Menurut Salomon, bahwasanya setiap media memiliki tujuan untuk menyampaikan isi dengan cara sistem simbol tertentu. Efektivitas sebuah media akan bergantung pada kesesuaian dengan peserta didik atau pelajar, isi dan tugas. Berdasarkan

teori tersebut, maka dapat diambil kesimpulan bahwasanya media mempunyai peranan sangat penting sebagai salah satu komponen dalam pembelajaran karena dengan media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, memberi stimulus pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat menciptakan proses belajar pada diri siswa. Dengan adanya media juga dapat memudahkan proses belajar mengajar, meningkatkan efisiensi belajar mengajar, dan menjaga relevansi dengan tujuan belajar.

#### b. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

Bambang (2018) mengatakan bahwa tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Memotivasi siswa dalam belajar.
- 2) Mengembangkan sikap dan keterampilan khusus di bidang teknologi.
- 3) Dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan beragam untuk merangsang minat dan motivasi belajar siswa.
- 4) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Adapun manfaat dari media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Dengan adanya media pembelajaran maka pembelajaran dapat lebih menarik perhatian siswa dan memotivasi untuk belajar
- 2) Dengan adanya media pembelajaran membuat proses pembelajaran berjalan dengan lancar karena pesan dan informasi dapat tersampaikan dengan baik melalui media.
- 3) Dengan adanya media pembelajaran dapat lebih mengarahkan perhatian siswa pada media pembelajaran yang dipakai sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar siswa
- 4) Dengan adanya media pembelajaran dapat memberikan pengalaman langsung dan nyata kepada siswa pada proses pembelajaran.

#### c. Pengertian *Kahoot*

*Kahoot* merupakan sebuah *platform* pembelajaran berbasis game dimana *platform* ini dapat digunakan dengan mudah untuk membuat, berbagi dan memainkan *game* edukasi dan kuis trivia yang

menyenangkan dalam hitungan menit. *Kahoot* adalah situs yang menyediakan akses gratis pada pembelajaran berbasis *game* untuk siswa dan guru. *Kahoot* juga tersedia melalui aplikasi yang dapat diunduh dari *Play Store* untuk *gadget* berbasis Android (Montolalu, dkk., 2017).

*Kahoot* merupakan media pembelajaran yang berbasis internet sekaligus alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran yang interaktif. Dikatakan interaktif karena di dalam *kahoot* memuat fitur-fitur seperti soal, pengayaan, *pretest* dan *posttest* yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. *Kahoot* memiliki kelebihan yaitu siswa dapat menjawab pertanyaan dengan cepat dan akurat dalam waktu yang terbatas. Waktu yang terbatas ini dapat melatih siswa untuk berfikir cepat dan tepat dalam mengerjakan soal. Pembelajaran dengan *Kahoot* juga didukung dengan tampilan visual yang berwarna-warni dan hadirnya music untuk menarik perhatian siswa, sehingga siswa lebih menyukai materi secara visual baik dalam bentuk gambar, diagram, bagan, garis waktu dan lainnya.

d. Cara Penggunaan *Kahoot* dalam Pembelajaran

Syaifulloh (2020) mengemukakan bahwa *Kahoot* sebagai media pembelajaran yang interaktif memiliki manfaat untuk meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar siswa. Adapun cara menggunakan *Kahoot* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Guru mengunjungi website ([www.kahoot.com](http://www.kahoot.com)) kemudian membuat akun jika belum mempunyai akun dan jika sudah mempunyai akun klik login.
- 2) Guru mempersiapkan soal yang akan digunakan untuk kuis.
- 3) Guru juga harus mempersiapkan gambar, video, audio semenarik mungkin untuk dicantumkan pada kuis.
- 4) Setelah kuis selesai dibuat maka klik tombol save agar bisa tersimpan dan di setting Kembali.
- 5) Guru memberikan pin kepada siswa dan meminta siswa untuk memasukan pin serta username.

- 6) Guru dapat memulai game ketika semua peserta didik sudah bergabung dalam kuis.
- 7) Pada saat kuis berlangsung, guru hanya berperan sebagai monitoring dan ketika kuis selesai maka akan terlihat 3 nilai teratas dengan poin paling banyak.
- 8) Guru dapat melihat hasil kuis dan mengunduh data berupa spreadsheet setelah kuis selesai.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat ditampilkan kover *Kahoot* seperti pada gambar berikut.



**Gambar 2.1: Tampilan Game *Kahoot*.**

e. Kelebihan, Kekurangan, dan Kedudukan *Kahoot*

Syaifulloh (2020) mengemukakan bahwa walau *Kahoot* merupakan media pembelajaran berbasis internet atau Adroid, namun saja memiliki kelebihan dan kekurangan, selengkapnya dijelaskan sebagai berikut.

1) Kelebihan *Kahoot*

- a) Tampilan *Kahoot* menarik dan bervariasi sehingga menimbulkan jiwa semangat bagi siswa untuk mengerjakan soal.
- b) Lebih praktis karena *Kahoot* sudah berbasis teknologi dan dapat dimainkan melalui smartphone.

- c) Dapat menimbulkan rasa antusias siswa dalam menjawab setiap pertanyaan melalui *Kahoot* sehingga siswa lebih termotivasi dalam belajar.
  - d) Dapat melihat hasil evaluasi untuk memudahkan guru dalam memberi nilai dan melakukan evaluasi.
- 2) Kekurangan *Kahoot*
- a) Untuk menggunakan *Kahoot* diperlukan koneksi internet yang stabil.
  - b) Untuk mengimplementasikan *Kahoot* dalam pembelajaran memakan waktu yang lama.
  - c) Pada tampilan *Kahoot* hanya membatasi 4 (empat) pilihan jawaban dan teks tidak bisa terlalu panjang.
  - d) Tidak semua sekolah mempunyai fasilitas yang dapat mendukung untuk menerapkan *Kahoot* dalam pembelajaran.
  - e) Tidak semua guru dapat mengoperasikan teknologi ke dalam pembelajaran termasuk *Kahoot*.
- 3) Kedudukan *Kahoot* dalam Pembelajaran

Kedudukan *game Kahoot* dalam penelitian ini yaitu sebagai media pembelajaran untuk mengukur motivasi hasil belajar siswa peserta didik paket B SPNF Grobogan dengan menggunakan *pretest* dan *postets*. Sebelum menerapkan media *game Kahoot*, peneliti melakukan uji kelayakan media pembelajaran kepada ahli materi dan ahli media sebagai validator. Validator materi memvalidasi isi atau materi yang digunakan oleh peneliti. Validator media memvalidasi desain yang digunakan pada produk media pembelajaran berbasis *game Kahoot*. Adanya validasi ini bertujuan untuk mendapatkan data yang berupa penilaian dan saran dari validator sehingga dapat dilihat layak atau tidaknya produk media pembelajaran yang digunakan.

Adapun tahapan setelah melakukan uji kelayakan dan validator menyatakan bahwa media pembelajaran telah dinyatakan layak digunakan, maka penerapan media *game Kahoot* dapat dilaksanakan.

Pelaksanaan *game kahoot* dilaksanakan sesudah peneliti memberikan materi. Jadi peneliti memberikan materi terlebih dahulu kepada siswa kemudian dilaksanakan ujian dengan menggunakan *game Kahoot* melalui *pretest* dan *posttest* sehingga nantinya dapat diperoleh data hasil belajar siswa.

### 3. Motivasi Belajar

#### a. Pengertian Motivasi Belajar

Kata motivasi belajar terdiri dari dua kata yaitu motivasi dan belajar. Motivasi dan belajar mempunyai masing-masing arti. Kata motivasi menurut Mc.Donald (dalam Slameto, 2015) dapat diartikan sebagai perubahan yang terjadi pada diri individu yang ditandai dengan munculnya emosi dan reaksi atau tindakan untuk mencapai tujuan tertentu. Selaras dengan pengertian tersebut, Woodwort (dalam Sanjaya, 2019) mengungkapkan bahwasanya motivasi merupakan sesuatu yang dapat menjadikan seseorang untuk melaksanakan kegiatan dalam menacapai tujuan yang diinginkan.

Motivasi dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu yang berorientasi pada tujuan tertentu. Sedangkan belajar merupakan sebuah proses agar mendapatkan sebuah perubahan pada tingkah laku, dan motivasi belajar merupakan dorongan yang ada pada diri peserta didik untuk memunculkan sebuah niat dalam melakukan kegiatan belajar agar tujuan yang diinginkan peserta didik dapat tercapai.

Motivasi belajar memiliki arti sebagai kekuatan atau energi seseorang yang dapat menimbulkan tingkat persistensi dan antusiasme dalam melaksanakan suatu kegiatan (belajar), baik bersumber dalam diri individu sendiri (*instrinsik*) maupun dari luar individu (motivasi *ekstrinsik*). Seberapa kuat motivasi yang dimiliki individu akan banyak menentukan terhadap kualitas perilaku yang ditampilkan, baik dalam konteks belajar, bekerja maupun dalam kehidupan sehari-hari lainnya.

Motivasi belajar juga merupakan aspek yang sangat penting dalam pembelajaran, dengan adanya motivasi dapat menjadikan siswa untuk antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, seringkali terdapat permasalahan yakni siswa yang kurang dalam berprestasi. Permasalahan tersebut bukan akibat dari kurangnya kemampuan pada siswa tersebut, melainkan tidak adanya motivasi untuk belajar yang menyebabkan siswa kurang berusaha untuk mengarahkan segala kemampuannya. Sebagai seorang guru, hendaknya memberikan unsur motivasi sebelum dan sesudah pembelajaran. Hal ini bertujuan agar siswa dapat menerima pelajaran secara optimal dan nantinya hasil yang diperoleh juga optimal.

Usman (2019: 67) mengemukakan bahwa “motivasi atau *motivation* berarti motif, penimbulan motif atau hal yang menimbulkan dorongan. Motivasi belajar berkaitan dengan kegiatan yang dilakukan individu (peserta didik) untuk melakukan aktivitas berkaitan dengan inspirasi, semangat dan dorongan dalam kegiatan belajar, hal berkaitan dengan ini siswa untuk mengambil tindakan-tindakan tentang pembelajaran”. Dorongan ini bertujuan untuk menggiatkan orang-orang atau peserta didik agar bersemangat dalam belajar, agar dapat mencapai hasil sebagaimana dikehendaki oleh peserta didik tersebut. Berikut dikemukakan beberapa definisi motivasi dari beberapa ahli, yang dikutip Hadiyanto (2021) seperti berikut ini.

- 1) Terry (1943) menyatakan bahwa motivasi adalah suatu keinginan dalam diri seseorang yang mendorongnya bertindak sesuatu.
- 2) Siagian (2015) menyatakan bahwa motivasi merupakan keseluruhan proses pemberian motif bekerja para bawahan sedemikian rupa sehingga mereka mau bekerja dengan ikhlas demi tercapainya tujuan organisasi dengan efisien dan ekonomis.
- 3) Wahjosumidjo (2018) menyatakan bahwa motivasi merupakan suatu proses psikologis yang mencerminkan interaksi antara sikap kebutuhan persepsi dan kepuasan yang terjadi pada diri seseorang.

- 4) Halim (2018) mengemukakan bahwa motivasi diartikan sebagai suatu usaha agar seseorang dapat menyelesaikan pekerjaan dengan semangat karena ia ingin melaksanakannya.

Berdasarkan beberapa definisi yang dikemukakan oleh para ahli tersebut dapat dikemukakan bahwa motivasi belajar adalah sebagai suatu pekerjaan yang dilakukan oleh seorang siswa dalam memberikan inspirasi, semangat dan dorongan kepada siswa lain, dalam hal ini siswa untuk mengambil tindakan-tindakan. Pemberian dorongan ini bertujuan untuk menggiatkan orang-orang (peserta didik), agar bersemangat dan dapat mencapai hasil sebagaimana dikehendaki dari para siswa yang melakukan belajar tersebut.

#### b. Teori Motivasi Belajar

Teori motivasi ini diambilkan dari beberapa ahli, seperti dikemukakan sebagai berikut.

##### 1) Teori Maslow

Teori motivasi yang sangat terkenal adalah teori kebutuhan motivasi yang dikemukakan Abraham Maslow dalam Sinduwina (2017: 56). Menurut Maslow; setiap manusia itu setidaknya memiliki 5 (lima) kebutuhan sebagai motivasi, yaitu: a) secara fisiologis; b) rasa aman; c) sosial; d) penghargaan diri; dan e) aktualisasi diri.

##### a) Kebutuhan fisiologis

Kebutuhan fisiologis seperti; kebutuhan makan dan minum, kebutuhan pakaian, kebutuhan perlindungan fisik/perumahan, dan kebutuhan kesehatan. Kaitannya dengan motivasi ini, seseorang yang melakukan belajar juga memerlukan hal tersebut.

##### b) Kebutuhan rasa aman

Setiap individu memerlukan kebutuhan rasa aman, kebutuhan perlindungan dari ancaman, bahaya, pertentangan dan lingkungan hidup. Dalam pelaksanaan belajar pun juga dibutuhkan dukungan tersebut.

c) Hubungan sosial

Kebutuhan ini berkaitan dengan kebutuhan untuk merasa memiliki, kebutuhan diterima dalam kelompok, berafiliasi, berinteraksi dan kebutuhan untuk mencintai dan dicintai oleh orang lain, maka motivasi belajar perlu dilakukan.

d) Penghargaan diri

Setiap manusia memiliki kebutuhan berkaitan dengan penghargaan diri, kebutuhan dihormati dan dihargai oleh orang lain. Kondisi ini dapat diperoleh jika anak memiliki motivasi belajar yang tinggi.

e) Aktualisasi diri

Aktualisasi adalah kebutuhan untuk menggunakan *skill*, potensi, kekebutuhan untuk berpendapat dengan mengemukakan ide-ide, memberikan penilaian dan kritik terhadap sesuatu. Aktualisasi inilah yang mendorong seseorang untuk memiliki motivasi belajar.

Penjelasan di atas menguraikan urutan dan rangkaian motivasi kebutuhan seseorang selalu mengikuti alur yang dikemukakan oleh teori Maslow. Semakin ke atas kebutuhan motivasi belajar seseorang semakin sedikit jumlah atau kuantitas manusia yang memiliki kriteria kebutuhannya. Contohnya kebutuhan kategori *self actualization* atau kebutuhan kebebasan diri untuk merealisasikan cita-cita atau harapan individu untuk mengembangkan bakat yang dimilikinya. Jika dilihat dari struktur dan keadaan masyarakat Indonesia, sumber daya manusia masih (SDM) banyak pada peringkat kebutuhan fisiologis.

2) Teori Clelland

Clelland direktur pusat penelitian kepribadian di Universitas Harvard menganalisis tentang 3 (tiga) kebutuhan manusia yang sangat penting dalam diri manusia yang berkaitan motivasi. Clelland dalam Winkel (2018: 55) dengan *Theory of Needs* memfokuskan kepada 3 (tiga) hal, sebagai berikut.

- a) Kebutuhan dalam mencapai kesuksesan (*need for a chievement*); kemampuan untuk mencapai hubungan kepada standar perusahaan yang telah ditentukan juga perjuangan karyawan untuk menuju keberhasilan.
  - b) Kebutuhan dalam kekuasaan/otoritas kerja (*need for power*), kebutuhan untuk membuat orang berperilaku dalam keadaan yang wajar dan bijaksana dalam tugasnya masing-masing.
  - c) Kebutuhan untuk berafiliasi (*need for affiliation*); hasrat untuk bersahabat dan mengenal lebih dekat rekan kerja dalam organisasi.
- 3) Teori Gregorge

Gregorge dalam Sukirin (2020: 78) mengajukan 2 (dua) pandangan yang berbeda tentang manusia negatif (simbol X) dan positif (simbol Y). Setelah melakukan penyelidikan tentang perjanjian seorang pimpinan dan bawahannya. Gregorge merumuskan asumsi-asumsi dan perilaku manusia dalam organisasi. Teori X (negatif) merumuskan asumsi-asumsi sebagai berikut.

- a) Manusia sebenarnya tidak suka bekerja dan jika ada kesempatan dia akan menghindari atau bermalas-malasan dalam bekerja.
- b) Semenjak manusia tidak menyukai pekerjaannya, mereka harus diatur dan di kontrol bahkan mungkin ditakuti untuk menerima sanksi hukum jika tidak bekerja dengan sungguh-sungguh.
- c) Manusia akan menghindari tanggungjawabnya dan mencari tujuan formal sebisa mungkin.
- d) Kebanyakan manusia menempatkan keamanan dan di atas faktor lain yang berhubungan erat dengan pekerjaan dan akan menggambarannya dengan sedikit ambisi.

Sebaliknya teori Y (positif) memiliki asumsi-asumsi seperti berikut ini.

- a) Manusia dapat memandang pekerjaan sebagai sesuatu yang wajar, lumrah dan alamiah.

- b) Manusia akan melatih tujuan pribadi dan pengontrakan diri sendiri jika mereka melakukan komitmen yang sangat objektif.
- c) Kemampuan melakukan keputusan yang cerdas dan inovatif adalah terbesar dan meluas diberbagai kalangan tidak hanya dari kalangan top manajer/dewan direksi.

Berdasarkan teori Gregorge lebih memihak pada asumsi-asumsi Y dari perilaku SDM dalam organisasi, seperti halnya ide-ide secara partisipasi manusia dalam motivasi belajarnya.

c. Aspek dan Ciri Anak yang Memiliki Motivasi Belajar Tinggi

Menurut Marilyn (2019) terdapat beberapa aspek dalam motivasi belajar siswa, yakni sebagai berikut.

1) Dorongan mencapai sesuatu

Dengan adanya motivasi maka dapat mendorong peserta didik untuk berusaha mewujudkan keinginan dan harapannya.

2) Komitmen

Komitmen menduduki aspek yang penting dalam proses belajar. Peserta didik yang memiliki komitmen yang tinggi maka akan memunculkan kesadaran peserta didik akan belajar dan mampu mengerjakan tugas.

3) Inisiatif

Pada saat pembelajaran peserta didik dituntut untuk mampu memunculkan inisiatif atau ide-ide baru. Dengan adanya inisiatif atau ide-ide baru maka akan menunjang keberhasilan dalam menyelesaikan proses pendidikannya.

4) Optimis

Optimis merupakan sikap yang gigih dan tidaj pantang menyerah dalam mewujudkan sebuah tujuan agar nantinya dapat membuat seseorang untuk berkembang dan bertumbuh lebih baik dari sebelumnya.

#### d. Indikator Motivasi Belajar

Segala sesuatu yang dilakukan individu tentunya di dorong oleh motivasi yang menggerakkannya. Motivasi tidak dapat dilihat secara nyata, namun individu yang memiliki motivasi memiliki indikator - indikator tertentu dalam sikap dan perilakunya.

Menurut Uno (2016) Adapun indikator motivasi belajar meliputi:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar.
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar lebih baik.

Biggs dalam Sardiman (2019) menyatakan bahwa seorang anak yang memiliki motivasi untuk memperoleh hasil belajar tinggi (maksimal) akan mencapai hasil dalam tugasnya berbeda dengan individu yang mempunyai motivasi hasil belajar yang rendah. Di samping itu orang yang mempunyai motivasi hasil belajar tinggi cenderung memiliki kepercayaan terhadap dirinya sendiri, mempunyai tanggung jawab, dan mengharapkan pengetahuan yang konkrit mengenai hasil kerjanya, mendapat nilai baik, aktif di sekolah dan masyarakat serta untuk teman bekerja, ia lebih memilih orang ahli di bidangnya dari pada sahabat dan juga tahan terhadap tekanan dari masyarakat. Orang yang bermotivasi tinggi akan mengambil tanggung jawab pribadi atas perbuatannya, mencari umpan balik tentang perbuatannya, ia akan berbuat sesuatu yang banyak temannya, dan berusaha melakukan sesuatu dengan cara yang baru dan bersifat kreatif. Pendapat lain, "individu yang mempunyai motivasi prestasai tinggi menganggap bahwa usaha adalah sangat penting dalam menentukan berhasil tidaknya tingkah laku. Usaha yang keras akan menghasilkan keberhasilan, dan usaha yang lemah akan menghasilkan kegagalan" (Sanjaya, 2017: 69).

Inkson seperti dikutip Supriyadi (2020: 47) menyatakan bahwa individu yang mempunyai motivasi untuk berprestasi tinggi, mereka akan tertarik pada pekerjaan yang sesuai dengan kemampuannya, dan bukan pada pekerjaan yang sukar atau mudah. Seseorang akan mengevaluasi masa depan pekerjaannya yang dihubungkan dengan aspek bisnis atau teknik serta mementingkan hadiah-hadiah yang sifatnya intrinsik dan ekstrinsik. Menurut French dalam Sukmadinata (2017: 61), "peserta didik yang termotivasi oleh prestasi akan bertahan lama dibandingkan dengan peserta didik yang kurang tinggi dalam motivasi berprestasi, kendati mereka mengalami kegagalan". Peserta didik akan menghubungkan kegagalan itu dengan kurangnya usaha, bukannya dengan faktor-faktor eksternal seperti kesukaran tugas, dan keberuntungan. Peserta didik yang termotivasi prestasi menginginkan keberhasilan, dan ketika gagal akan melipatgandakan usahanya hingga dapat berhasil.

Rohwer dalam Hamalik (2019: 116) mengemukakan, "ada dua jenis motivasi berprestasi, yaitu (1) motivasi berprestasi ekstrinsik dan (2) motivasi berprestasi intrinsik. Motivasi intrinsik berasal dari dalam diri sendiri, yaitu dorongan untuk bertindak efisien dan kebutuhan untuk berprestasi secara baik". Ciri-cirinya adalah peserta didik yang memiliki motivasi berprestasi tinggi akan berusaha mencoba setiap tugas yang diberikan meskipun sulit untuk dikerjakan. Sebaliknya yang bermotivasi rendah, akan enggan melakukan tugas yang diberikan apabila tahu bahwa dirinya tidak mampu melakukannya, tanpa ada usaha. Bagi peserta didik yang motivasinya tinggi ada dorongan untuk ingin tahu.

Rohwer dalam Hadikusumo (2019: 93) memberikan ciri-ciri motivasi berprestasi ekstrinsik, yaitu: "1) pencapaian tujuan yang diharapkan dari orang lain, bukan dari diri sendiri. Peserta didik terdorong untuk berprestasi dengan maksud untuk mendapatkan hadiah/pujian dari orang lain; 2) kecemasan sering dikaitkan pengalaman, rangsangan fisik dan keadaan kognisi, hal tersebut sangat

mempengaruhi hasil belajar; dan 3) seseorang terdorong berusaha mencapai standar yang ditetapkan oleh orang lain”.

McClelland dalam Nasution (2019: 52), memberikan ciri-ciri seseorang yang memiliki motivasi berprestasi tinggi, yakni: 1) mempunyai keinginan untuk bersaing secara sehat dengan dirinya sendiri maupun dengan orang lain; 2) mempunyai keinginan untuk bekerja dengan baik; 3) berpikir realistis, tahu kemampuan serta kelemahan dirinya; 4) memiliki tanggung jawab pribadi; 5) mampu membuat terobosan dalam berpikir; 6) berpikir strategis dalam jangka panjang; dan 7) selalu memanfaatkan umpan balik untuk perbaikan.

Berdasar kedua pendapat di atas dapat dipahami bahwa seseorang (peserta didik) yang memiliki motivasi berprestasi mempunyai kelebihan untuk menjadikan dirinya berhasil dan sukses dalam berbagai kegiatan dalam kehidupan ini, termasuk didalamnya keberhasilan dalam hasil belajar. Hechhausen dalam Sukirin (2020: 71) mengemukakan bahwa ciri-ciri anak yang memiliki motivasi berprestasi tinggi, yaitu: 1) individu lebih mempunyai kepercayaan dalam menghadapi tugas yang berhubungan dengan prestasi; 2) mempunyai sifat yang lebih berorientasi ke masa depan dan lebih dapat menanggukhan pemuasan untuk mendapatkan penghargaan di waktu kemudian; 3) menguasai tugas dengan tingkat kesukaran sedang; 4) tidak suka membuang-buang waktu; 5) dalam mencari pasangan lebih suka memilih orang yang berkemampuan dari pada orang yang simpatik; dan 6) lebih tangguh dalam mengerjakan tugas.

Surakhmad (2017: 89) juga mengemukakan bahwa individu yang memiliki motivasi berprestasi tinggi mempunyai ciri: ”1) mau mengambil tanggung jawab pribadi dan harga diri; 2) berani menghadapi kesulitan dan resiko yang dipandang tidak terlalu sulit dan terlalu mudah; (3) memerlukan umpan balik yang jelas dan tidak meragukan mengenai berhasil tidaknya usaha yang dilakukan; dan 4) memungkinkan adanya inovasi dalam memecahkan masalah”.

Davis dan John dalam Davidoff (2017) mengemukakan batasan ciri-ciri dari motivasi berprestasi, yaitu: 1) melakukan sesuatu dengan sebaik-baiknya; 2) melakukan sesuatu dengan sukses; 3) mengerjakan sesuatu dengan menyelesaikan tugas yang memerlukan usaha dan keterampilan; 4) ingin menjadi penguasa terkenal atau terpandang dalam bidang tertentu; 5) mengerjakan sesuatu yang sangat berarti atau penting; 6) melakukan suatu pekerjaan yang sukar dilakukan dengan baik; (7) menyelesaikan teka-teki dan sesuatu yang sukar; 8) melakukan sesuatu yang lebih baik dari orang lain; dan 9) menulis novel atau cerita yang hebat dan bermutu.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli mengenai anak yang memiliki motivasi belajar untuk memperoleh hasil yang maksimal, maka dapat dikemukakan ciri-ciri sebagai berikut.

- 1) Berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan kepadanya meskipun sulit;
- 2) Berusaha keras untuk mengatasi rintangan yang menghalangi tugas yang diberikan kepadanya;
- 3) Berusaha selalu untuk mengungguli orang lain;
- 4) Keinginan untuk melakukan segala sesuatu dengan sebaik-baiknya;
- 5) Melakukan sesuatu untuk kepuasan batin dalam dirinya;
- 6) Merupakan tendensi untuk meraih sukses dan tujuan untuk menghindari kegagalan;
- 7) Memiliki persaingan yang sangat ketat, disiplin dan bekerja keras;
- 8) Memiliki dorongan kuat untuk mencapai sukses melebihi prestasi yang lampau, serta melebihi prestasi orang lain;
- 9) Melakukan segala sesuatu dengan usaha yang keras;
- 10) Memiliki kepercayaan terhadap dirinya sendiri dan bertanggung-jawab;
- 11) Mengharapkan pengetahuan yang kongkret mengenai hasil kerjanya;
- 12) Aktif di sekolah dan di masyarakat;
- 13) Bertanggungjawab terhadap tindakan yang dilakukannya;

- 14) Berbuat sesuatu yang banyak tantangannya;
- 15) Berusaha melakukan sesuatu dengan cara baru dan kreatif;
- 16) Ada dorongan selalu ingin tahu;
- 17) Selalu menginginkan keberhasilan dan pada saat gagal dalam melakukan suatu kegiatan, akan melipatgandakan usaha sampai berhasil;
- 18) Akan terdorong mencapai standar yang ditetapkan orang lain;
- 19) Memiliki keinginan bekerja dengan baik;
- 20) Berpikir realistis serta mengetahui kemampuan dan kelemahan dirinya;
- 21) Mampu membuat terbosan dalam berpikir;
- 22) Berpikir strategis dalam jangka panjang;
- 23) Selalu memanfaatkan umpan balik untuk perbaikan dirinya;
- 24) Memiliki kecenderungan suka dengan pembaharuan; dan
- 25) Ulet dalam menghadapi rintangan, tekanan dan segala kesulitan.

Berdasarkan beberapa simpulan mengenai ciri-ciri seseorang yang memiliki motivasi berprestasi tinggi untuk memperoleh hasil yang maksimal di atas, maka dapat dikemukakan bahwa motivasi belajar merupakan sesuatu yang mendorong seseorang untuk memaksimalkan segala potensi yang dimiliki ke arah pencapaian hasil yang tinggi dengan kompetisi yang ketat, disiplin yang tinggi dan bekerja keras. Motivasi belajar merupakan dorongan dalam diri seseorang untuk mencapai sukses yang melebihi hasil di masa lampau serta melebihi hasil dari orang lain.

#### e. Manfaat dan Fungsi Motivasi Belajar

Menurut Mudzakir (2017: 56); manfaat motivasi belajar bagi peserta didik terbagi menjadi 3 (tiga), yaitu: “1) memberi penghargaan terhadap kegiatan; 2) sebagai komunikasi dan pemberian informasi; serta 3) persaingan, partisipasi dan kebanggaan”, dijelaskan berikut.

##### 1) Memberi penghargaan terhadap kegiatan

Kebanyakan manusia senang menerima pengakuan terhadap pekerjaan yang diselesaikannya dengan baik, berdiam diri saja tidak

cukup. Terutama bila pekerjaan baik dihargai tanpa komentar, sementara pekerjaan buruk diberikan teguran. Pemberian penghargaan terhadap kegiatan yang terselesaikan dengan baik maka akan menyenangkan kegiatan peserta didik.

## 2) Sebagai komunikasi dan pemberi informasi

Pemberian informasi yang jelas akan sangat berguna untuk menghindari adanya gosip, desas-desus dan sebagainya. Harus ada informasi dan komunikasi kepada karyawan dengan baik, jelas dan terperinci. Hasilnya, setelah diberikan penjelasan atau informasi, maka anak akan bersemangat atau termotivasi dalam belajar.

## 3) Persaingan, partisipasi dan kebanggaan

Pada umumnya, setiap orang sering bersaing secara sehat dan jujur. Sikap dasar ini bisa dimanfaatkan oleh para pemimpin dengan memberikan motivasi persaingan yang sehat dalam menjalankan tugasnya. Pemberian hadiah untuk yang menang merupakan bentuk motivasi positif. Dengan dijalankan partisipasi ini bisa di peroleh manfaat, seperti bisa dibuatnya keputusan yang lebih baik karena banyak sumbangan pikiran, adanya penerimaan yang lebih besar terhadap perintah yang diberikan dan adanya perasaan diperlukan. Kebanggaan sebagai alat motivasi dengan persaingan dan pemberian penghargaan.

Berdasarkan pada penjelasan di atas dapat dikemukakan bahwa proses motivasi belajar dapat digambarkan bahwa jika seseorang tidak puas akan mengakibatkan ketegangan, yang pada akhirnya akan mencapai jalan atau tindakan untuk memenuhi dan terus mencari kepuasan yang menurut ukurannya sendiri sudah sesuai dan harus terpenuhi.

Adapun fungsi motivasi dalam belajar yang dikemukakan oleh Hamalik (2019: 32) yakni sebagai berikut

- 1) Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan tanpa motivasi maka tidak akan timbul sesuatu perbuatan seperti belajar.

- 2) Motivasi berfungsi sebagai pengarah. Artinya mengarahkan perbuatan pencapaian tujuan yang diinginkan.
- 3) Motivasi berfungsi sebagai penggerak ia berfungsi sebagai mesin bagi mobil besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

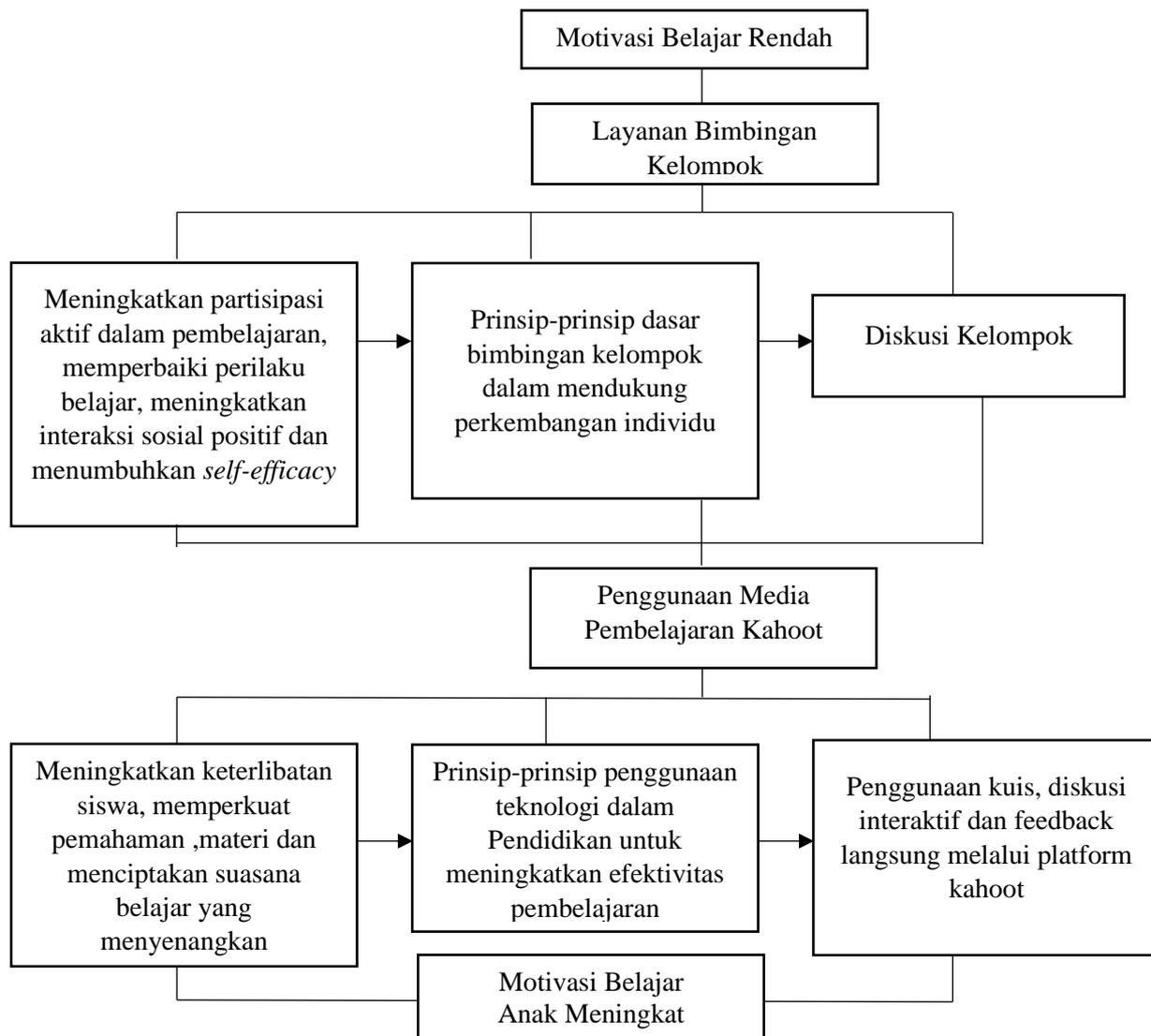
Berdasarkan penjelasan motivasi belajar secara umum, motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik Paket B SPNF SKB Grobogan dapat digambarkan berikut. Paket B Setara SMP adalah Program Pendidikan Kesetaraan (Paket) Pendidikan Non Formal yang setara dengan SMP. Program ini merupakan jalur alternatif dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan bagi masyarakat maupun siswa siswi yang putus sekolah atau siapapun yang tidak berkesempatan mendapatkan pendidikan formal karena keterbatasan sosial, ekonomi, waktu, kesempatan dan geografi. di samping itu ada juga siswa dan siswi yang mengikuti program pendidikan kesetaraan Paket B Setara SMP yang memiliki kesibukan lain dalam hal profesi sebagai Atlet, berwirausaha, karyawan maupun Pegawai.

Program ini bisa diambil oleh mereka yang tidak bisa konsentrasi di lingkungan sekolah yang ramai, serta murid-murid *home schooling*. Program pendidikan kesetaraan Paket B Setara SMP adalah penyempurnaan program Ujian Persamaan yang sebelumnya pernah diberlakukan. Bedanya, sekarang ini siswa yang ingin mengikuti Ujian Nasional Pendidikan Kesetaraan (UNPK), harus lebih dulu ikut kegiatan belajar yang diadakan Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM). ijazah program pendidikan kesetaraan Paket B Setara dengan ijazah SMP. Jadi bisa digunakan untuk melamar pekerjaan atau melanjutkan jenjang pendidikan SMA, SMK, MA (Negeri maupun Swasta).

### **C. Kerangka Pikir**

Rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar di lembaga pendidikan akan membawa dampak negatif terhadap hasil belajar, maka perlu inovasi dari guru agar dapat meningkatkan motivasi

belajar anak. Salah satu cara yang digunakan adalah melalui layanan bimbingan kelompok dengan media *game Kahoot*. Kondisi ini anak akan menggunakan kuis yang menyenangkan melalui aplikasi gratis *Kahoot*. Uraian tersebut dapat diperjelas dengan sajian bentuk bagan seperti pada berikut.



**Gambar 2.2: Bagan Alur Kerangka Pikir.**

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Menurut Sugiyono (2018: 64); hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara,

karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data, berupa instrumen penelitian.

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah: “Layanan bimbingan kelompok dengan media *game Kahoot* efektif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa paket B di SPNF SKB Grobogan”.