

Penerapan Teknik Permainan *Truth or Dare* dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII.2 SMP Negeri 2 Banda Aceh

Nadiatul Asra, Dewi Sartika, Idris Ismail, Zahara

Surel Korespondensi: nadiatulasra59@gmail.com

Abstract: This study explores the application of the Truth or Dare game as a technique in group counseling to enhance the learning motivation of seventh-grade students at SMP Negeri 2 Banda Aceh. Many students at this level face challenges in maintaining consistent motivation, which directly affects their academic performance. The Truth or Dare game, as a form of simulation technique, is designed to engage students actively through reflective and daring tasks that stimulate critical thinking, honesty, and self-expression. The research used a classroom action research approach conducted in two cycles. Each cycle included planning, action, observation, and reflection stages. The counseling sessions used the Truth or Dare game to prompt discussion and participation among students in a safe and enjoyable group environment. Data were collected through pretests and posttests using a learning motivation scale, supported by observation and documentation. The results revealed a significant improvement in students' learning motivation after the counseling sessions. Students became more active in classroom participation, showed greater confidence, and demonstrated better commitment in completing academic tasks. The findings suggest that integrating game-based techniques like Truth or Dare into group guidance sessions can make the process more interactive and impactful. It fosters a student-centered approach that not only addresses their academic needs but also supports emotional and social development. Thus, group counseling through engaging and reflective activities is a valuable strategy to address low motivation in middle school students.

Keywords: *group counseling; learning motivation; Truth or Dare; simulation technique; student engagement*

Abstrak: Banyak siswa pada jenjang SMP mengalami kesulitan dalam mempertahankan motivasi belajar yang stabil, dan berdampak langsung terhadap prestasi akademik mereka. Penelitian ini mengkaji penerapan permainan Truth or Dare sebagai teknik dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Banda Aceh. Permainan Truth or Dare sebagai bentuk teknik simulasi dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif melalui tugas reflektif dan tantangan yang merangsang pemikiran kritis, kejujuran, dan ekspresi diri. Bimbingan kelompok menggunakan permainan Truth or Dare untuk mendorong diskusi dan partisipasi dalam lingkungan yang aman dan menyenangkan. Pengumpulan data dilakukan melalui pretest dan posttest menggunakan skala motivasi belajar, serta didukung oleh observasi dan dokumentasi.

Tabel 1. Rata-rata Persentase Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Tindakan

Tahapan	Rata-rata Persentase	Kategori
Sebelum Tindakan	63%	Rendah
Setelah Siklus 1	75%	Sedang

Setelah Siklus 2	85%	Tinggi
------------------	-----	--------

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok. Siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, lebih percaya diri, serta menunjukkan komitmen lebih tinggi dalam menyelesaikan tugas akademik. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi teknik berbasis permainan seperti Truth or Dare dalam bimbingan kelompok dapat membuat proses lebih interaktif dan bermakna. Pendekatan ini tidak hanya memenuhi kebutuhan akademik siswa, tetapi juga mendukung perkembangan emosional dan sosial mereka. Dengan demikian, bimbingan kelompok melalui aktivitas reflektif yang menarik merupakan strategi efektif untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar pada siswa sekolah menengah.

Kata Kunci: Bimbingan kelompok; motivasi belajar; Truth or Dare; teknik simulasi; keterlibatan siswa

PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Tanpa adanya motivasi, siswa cenderung pasif, mudah bosan, serta kurang menunjukkan ketekunan dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Sebaliknya, siswa yang memiliki motivasi tinggi akan menunjukkan semangat, tanggung jawab, dan konsistensi dalam mencapai tujuan akademiknya. Motivasi belajar berfungsi sebagai penggerak, pendorong, dan pengarah bagi perilaku belajar siswa untuk terus berkembang dan mengatasi hambatan yang dihadapi dalam proses pendidikan.

Namun, dalam realitasnya, tidak semua siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi. Banyak siswa di jenjang SMP, khususnya kelas VII yang berada dalam tahap transisi dari masa kanak-kanak ke remaja, mengalami penurunan semangat belajar. Hal ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti perubahan psikologis, lingkungan sosial, tekanan akademik, hingga metode pembelajaran yang kurang menarik. Di SMP Negeri 2 Banda Aceh, fenomena ini teridentifikasi pada siswa kelas VII-2 yang menunjukkan rendahnya antusiasme dalam mengikuti pelajaran, enggan bertanya atau berdiskusi, serta kurang berpartisipasi dalam tugas-tugas akademik.

Sebagai upaya untuk mengatasi hal tersebut, guru Bimbingan dan Konseling perlu memberikan intervensi yang tepat melalui layanan bimbingan kelompok. Layanan ini memberikan ruang bagi siswa untuk saling berbagi pengalaman, membangun empati, serta menemukan strategi belajar yang lebih efektif secara bersama-sama. Salah satu teknik inovatif yang dapat diterapkan dalam bimbingan kelompok adalah permainan edukatif yang menyenangkan dan reflektif, seperti **Truth or Dare**.

Permainan Truth or Dare, yang umumnya dikenal sebagai permainan sosial, dapat dimodifikasi menjadi media bimbingan kelompok yang mendukung proses refleksi dan eksplorasi diri. Dengan pendekatan yang bersifat partisipatif dan menyenangkan, permainan ini mampu memotivasi siswa untuk berpikir, merasakan, dan bertindak dalam suasana yang suportif. Kartu *Truth* mendorong siswa untuk menjawab pertanyaan secara jujur, sementara

kartu *Dare* memberi tantangan yang mengarah pada pengungkapan sikap, nilai, atau kebiasaan belajar. Kombinasi ini secara tidak langsung menumbuhkan kepercayaan diri, kemampuan komunikasi, dan pemahaman diri siswa terhadap proses belajarnya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana efektivitas penerapan permainan *Truth or Dare* dalam bimbingan kelompok terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Melalui pendekatan tindakan kelas dengan dua siklus intervensi, peneliti mengamati perkembangan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan teknik layanan bimbingan yang inovatif serta menjadi referensi dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok di sekolah menengah.

METODE PENELITIAN

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk mengetahui efektivitas penerapan teknik permainan *Truth or Dare* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Desain penelitian yang digunakan adalah one-group pretest-posttest, di mana siswa diberikan angket motivasi belajar sebelum dan sesudah tindakan. Tindakan dalam penelitian ini berupa layanan bimbingan kelompok yang disisipi permainan *Truth or Dare*.

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif berupa skor motivasi belajar yang diperoleh melalui angket skala Likert, serta data kualitatif dari hasil observasi dan dokumentasi selama pelaksanaan layanan.

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan membandingkan hasil pretest dan posttest untuk melihat peningkatan motivasi belajar siswa. Analisis juga dilengkapi dengan deskripsi observasi perilaku siswa selama layanan berlangsung.

Batasan penelitian ini adalah keterbatasan waktu dalam pelaksanaan layanan, serta jumlah peserta terbatas pada 12 siswa dengan tingkat motivasi belajar terendah. Penelitian juga hanya dilakukan di satu kelas, sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasi ke seluruh populasi siswa.

Kendala yang dihadapi selama penelitian antara lain adalah keterbatasan waktu pelaksanaan yang bertepatan dengan jadwal pelajaran, serta adanya beberapa siswa yang kurang aktif pada awal layanan. Namun kendala tersebut dapat diatasi dengan membina suasana kelompok yang nyaman dan meningkatkan dinamika kelompok melalui permainan.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan *Truth or Dare*. Hasil diperoleh dari dua siklus tindakan yang dilaksanakan pada 12 siswa kelas VII-2 SMP Negeri 2 Banda Aceh dengan kategori motivasi belajar rendah berdasarkan hasil pretest.

1. Hasil Pretest dan Posttest

Pada tahap awal (pretest), data menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa berada

Riwayat Artikel: Diterima: 09-06-2025, Disetujui: 10-10-2025, Diterbitkan: 17-10-2025

pada tingkat yang relatif rendah hingga sedang. Setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dalam dua siklus, terjadi peningkatan yang signifikan pada skor motivasi belajar siswa.

Tabel 1. Rata-rata Persentase Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Tindakan

Tahapan	Rata-rata Persentase	Kategori
Sebelum Tindakan	63%	Rendah
Setelah Siklus 1	75%	Sedang
Setelah Siklus 2	85%	Tinggi

Peningkatan ini menunjukkan efektivitas intervensi yang dilakukan. Pada siklus pertama, layanan bimbingan kelompok difokuskan pada topik *semangat belajar dan percaya diri*, sedangkan pada siklus kedua topik yang dibahas adalah *kreativitas belajar* disertai dengan permainan kolaboratif.

2. Analisis dan Interpretasi Hasil

Peningkatan skor motivasi belajar menunjukkan bahwa integrasi permainan *Truth or Dare* dalam bimbingan kelompok dapat mendorong partisipasi aktif, membangun kepercayaan diri, dan menumbuhkan semangat belajar siswa. Aktivitas permainan memberi ruang aman bagi siswa untuk mengekspresikan pendapat serta merefleksikan hambatan belajar mereka secara interaktif.

Penerapan permainan ini juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, yang mendorong siswa lebih terbuka dan terlibat dalam proses kelompok. Hal ini selaras dengan teori motivasi belajar menurut Djamarah (2011) yang menyebutkan bahwa motivasi dapat meningkat apabila siswa berada dalam lingkungan yang suportif dan menarik secara emosional.

3. Keterkaitan dengan Penelitian Sebelumnya

Temuan penelitian ini konsisten dengan hasil yang dilaporkan oleh Mahmud (2012) dan Aidha (2013), yang menunjukkan bahwa pendekatan kreatif dalam bimbingan kelompok—baik melalui diskusi, permainan, maupun simulasi—dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa. Mahmud (2012) menyatakan bahwa penggunaan media audiovisual dalam layanan bimbingan kelompok dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Begitu pula Aidha (2013), yang menemukan bahwa teknik diskusi kelompok mampu menumbuhkan kesadaran belajar dan keterlibatan aktif siswa.

Dengan demikian, teknik permainan *Truth or Dare* dalam penelitian ini merupakan bentuk inovasi dari pendekatan bimbingan kelompok yang telah terbukti mampu memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan teknik permainan *Truth or Dare* dalam layanan bimbingan kelompok memiliki kontribusi yang nyata dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII-2 SMP Negeri 2 Banda Aceh. Kegiatan ini memberikan ruang yang lebih terbuka dan menyenangkan bagi siswa untuk mengungkapkan diri, mengembangkan rasa percaya diri, serta meningkatkan keterlibatan dalam proses belajar.

Melalui dinamika kelompok dan interaksi sosial yang terjadi dalam permainan, siswa menjadi lebih reflektif terhadap kendala belajar yang mereka hadapi. Suasana kelompok yang hangat dan partisipatif membantu membentuk sikap positif terhadap pembelajaran, di mana siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga menjadi pelaku aktif dalam proses pencarian makna belajar. Topik-topik yang dibahas dalam layanan seperti semangat belajar, kepercayaan diri, dan kreativitas, memberikan penguatan internal bagi siswa untuk lebih termotivasi dan bertanggung jawab terhadap proses belajar mereka sendiri.

Dengan demikian, permainan *Truth or Dare* yang dikemas dalam format layanan bimbingan kelompok bukan hanya menjadi sarana hiburan edukatif, tetapi juga strategi psikopedagogis yang efektif dalam membangun motivasi intrinsik siswa. Keberhasilan ini menjadi bukti bahwa pendekatan konseling yang bersifat humanistik dan kreatif mampu menjawab tantangan rendahnya motivasi belajar di tingkat sekolah menengah pertama. Teknik ini layak untuk diterapkan lebih luas dalam layanan bimbingan dan konseling di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aidha, H. (2013). Penerapan bimbingan kelompok dengan teknik diskusi kelompok untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII IPS SMPN 1 Ngariboyo. *Jurnal Pendidikan*. <http://www.scribd.com/doc/156105541>
- Anni, C. T. (2016). *Psikologi belajar*. Semarang: Unnes Press.
- Cahyati Ngaisah, N., Munawaroh, & Aulia, R. (2023). Perkembangan pembelajaran berdiferensiasi dalam kurikulum merdeka pada pendidikan anak usia dini. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 1–25. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/16890>
- Djamarah, S. B. (2014). *Psikologi belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eka Retnaningsih, L., & Khairiyah, U. (2022). Kurikulum merdeka pada pendidikan anak usia dini. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 8(2), 143–158. <https://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/seling/article/view/1223>
- Harahap, N. (2020). *Metodologi penelitian kualitatif* (H. Sazali, Ed.; Cetakan Pertama). Wal Ashri Publishing.

Riwayat Artikel: Diterima: 09-06-2025, Disetujui: 10-10-2025, Diterbitkan: 17-10-2025

- Mahmud, H. (2012). Pengembangan model bimbingan kelompok berbantuan media audiovisual untuk meningkatkan motivasi belajarsiswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Kudus. *Tesis*, Universitas Negeri Semarang.
- Ngasifudin, M., & Almunawaroh, T. (2021). Tinjauan hukum Islam terhadap praktek jual beli sistem hutang hasil pertanian. *Jurnal Al-Intaj: Jurnal Ekonomi dan Perbankan Syariah*, 7(1), 105–115. <https://doi.org/10.29300/aij.v7i1.3836>
- Prayitno. (2015). *Layanan bimbingan dan konseling kelompok*. Padang: Universitas Negeri Padang Press.
- Slameto. (2013). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.