

**IMPLEMENTASI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK MODEL COOPERATIVE
LEARNING TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA**

Nova Aryati Ningrum, Tohirin

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Email: novaaryati03@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui: 1) implementasi layanan bimbingan kelompok model *cooperative learning* tipe TGT meningkatkan minat belajar, 2) faktor pendukung dan penghambat implementasi layanan bimbingan kelompok model *cooperative learning* tipe TGT meningkatkan minat belajar. Jenis penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian dilaksanakan di Madrasah Aliyah Diniyah Puteri Pekanbaru. Informan penelitian adalah seorang guru BK dan dua siswa menjadi informan tambahan telah mendapatkan layanan bimbingan kelompok. Teknik pengumpulan data terdiri dari wawancara dan dokumentasi. Triangulasi data yang digunakan yaitu triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *cooperative learning* tipe TGT dapat meningkatkan minat belajar siswa perlahan dan siswa tidak bosan dengan kegiatan tersebut. Faktor pendukung dan penghambatnya, yaitu: (1) anggota kelompok sangat antusias, sangat bersemangat, dan nyaman ketika mengikuti layanan bimbingan kelompok model *cooperative learning* tipe TGT tersebut. (2) keterbatasan waktu melaksanakan kegiatan layanan bimbingan kelompok model *cooperative learning* tipe TGT kegiatan tersebut menjadi kurang efektif dan masih ada siswa yang tidak mengikuti kegiatan layanan bimbingan kelompok.

Kata Kunci: *Implementasi, Layanan Bimbingan Kelompok, Model Cooperativ Learning Tipe Teams Games Tournament, Minat Belajar*

**THE IMPLEMENTATION OF GROUP GUIDANCE SERVICE WITH TEAMS GAMES
TOURNAMENT TYPE OF COOPERATIVE LEARNING MODEL
IN INCREASING STUDENT LEARNING INTEREST**

Nova Aryati Ningrum, Tohirin

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Email: novaaryati03@gmail.com

Abstract

The aimed of this research are (1) the implementation of Group Guidance service TGT type of Cooperative Learning model in increasing learning interest, and (2) the supporting and obstructing factors in implementing Group Guidance service with TGT type of Cooperative Learning model in increasing learning interest. This is a qualitative research administered at Puteri Pekanbaru Islamic High School. The informants were a Guidance and Counseling teacher and two students joining Group Guidance service. The data collecting techniqe was interview and documentation. This research used source triangulation data. The findings showed that the use TGT type of Cooperative Learning model could increase students' learning interest slowly and not feel bored with these activities. The obstucting and supporting factors: (1) The supporting factors were group

members who were very enthusiastic and pleasant when they joined Group Guidance service TGT type of Cooperative Learning model, (2) the obstructing factors were the limited time in implementing Group Guidance service TGT type of Cooperative Learning model, so the service was not effective and there were still student who do not join Group Guidance service activities.

Keywords: *Implementation, Group Guidance Service, Group Guidance Service with Teams Games Tournament Type of Cooperative Learning Model, Learning Interest*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting dalam proses pembangunan suatu bangsa dan negara karena tanpa pendidikan tidak mungkin pembangunan suatu bangsa dan negara dapat berkembang dengan baik. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2013 Pasal 1 bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Tujuan pendidikan nasional menunjukkan penting dan strategisnya peranan pendidikan dalam membentuk dan membangun generasi penerus bangsa. Di sekolah terdapat layanan bantuan yang diberikan kepada siswa dalam proses penyelesaian permasalahan belajar yaitu bimbingan dan konseling. Pelayanan bimbingan dan konseling di sekolah sangat diperlukan (Ramlah, 2018).

Bimbingan dan konseling merupakan bagian dari sistem pendidikan yang mampu membantu siswa dalam mengembangkan potensinya. Berkaitan dengan hal tersebut sesuai dengan UU No. 20 tahun 2013 tentang konsep dasar dan fungsi pendidikan menjelaskan bahwa bimbingan dan konseling mempunyai peluang yang sangat terbuka dalam keseluruhan sistem pendidikan nasional. Bimbingan dan konseling juga berperan penting dalam memajukan pendidikan yang lebih baik, karena dalam bimbingan dan konseling memiliki 4 bidang layanan yang dapat membantu siswa untuk dapat mengoptimalkan yang ada dalam diri siswa tersebut.

Bimbingan dan konseling merupakan suatu proses memberikan bantuan yang diberikan secara langsung maupun tidak langsung oleh seorang ahli (konselor) kepada seseorang yang mengalami suatu masalah (konseli) agar dapat mengembangkan potensi dirinya atau memecahkan permasalahan yang dialaminya (Prayitno & Amti, 2004). Bimbingan dan konseling dapat diberikan kepada siapa saja yang membutuhkan, baik itu anak-anak, remaja, ataupun orang tua. Adanya bimbingan dan konseling ini seorang guru BK/konselor dapat memberikan bantuan, arahan, ataupun solusi yang diberikan kepada klien/konselinya sesuai dengan permasalahan yang dihadapinya (Hadi & Zubaidah, 2015).

Di antara layanan bimbingan dan konseling yang ada peneliti memilih salah satu layanan, yaitu layanan bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok merupakan bentuk layanan bimbingan yang diberikan kepada kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 5 sampai 12 peserta didik. Hal ini dimaksudkan untuk membantu peserta didik merespons kebutuhan dan minatnya (Sutirna, 2013). Layanan bimbingan kelompok ini pengembangan bidang pendidikan dapat mencakup masalah cara belajar, kesulitan belajar, gagal ujian dan lain sebagainya (Tohirin, 2015).

Minat merupakan sebagai dorongan dalam diri seseorang yang menimbulkan ketertarikan pada suatu kegiatan dan mendatangkan kepuasan dalam dirinya (Susanto,

2013). Minat belajar siswa secara umum terdampak dengan model pembelajaran yang digunakan oleh guru BK tersebut. Semakin monoton guru BK tersebut melaksanakan layanan bimbingan kelompok maka siswa akan menjadi tidak tertarik mengikuti kegiatan layanan bimbingan kelompok tersebut. Adanya minat yang tumbuh dalam diri seseorang akan menimbulkan perhatian untuk melakukan sebuah aktivitas dengan waktu yang cukup lama, lebih berkonsentrasi, fokus terhadap pelajaran, mudah mengingat, dan tidak mudah bosan dengan pelajaran ataupun materi yang disampaikan.

Pelaksanaan bimbingan kelompok dapat dilakukan menggunakan metode yang beragam salah satunya *Teams Games Tournament* (TGT). TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana dan paling baik untuk permulaan bagi para guru yang harus menggunakan pembelajaran kooperatif (Sujaya, 2019). Model ini efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Syukur & Diantoro, 2014). Bimbingan kelompok berbasis *cooperative learning* diartikan sebagai proses pemberian bantuan kepada peserta didik melalui suasana kelompok dengan berlandaskan pada pembelajaran kooperatif (Kusumawati, 2014). Setiap anggota kelompok tim tidak hanya bertanggung jawab pada belajar yang telah diajarkan tapi juga membantu teman belajar satu tim, jadi membuat sebuah kondisi yang berprestasi. Akan menghasilkan siswa yang berprestasi secara menyeluruh (Maslikhah, 2017).

Berdasarkan studi pendahuluan peneliti menemukan hal-hal sebagai berikut: 1) guru bimbingan dan konseling yang tidak mengetahui teknik apa saja yang digunakan saat layanan bimbingan kelompok, 2) guru bimbingan dan konseling yang menggunakan teknik diskusi biasa, dan 3) guru bimbingan dan konseling yang menggunakan teknik yang monoton. Agar kegiatan layanan bimbingan kelompok lebih efektif dan tidak terlalu monoton maka bimbingan kelompok dengan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* bisa digunakan sebagai model pembelajaran yang mudah diterapkan. Oleh karenanya, penelitian ini bertujuan untuk menemukan informasi secara mendalam mengenai implementasi layanan bimbingan kelompok dengan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament*.

Metode Penelitian

Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian ini diajukan untuk mendeskripsikan fenomena atau peristiwa yang sebenarnya terjadi di sekolah yang peneliti temukan dalam penelitian (Sukmahdinata, 2003). Penelitian dilaksanakan di Madrasah Aliyah Diniyah Puteri Pekanbaru. Informan penelitian ini adalah 1 orang guru bimbingan dan konseling dan 2 orang siswa.

Pengumpulan data menggunakan metode wawancara dan dokumentasi. Teknik wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, yaitu wawancara dilakukan dengan menggunakan pedoman yang telah ditetapkan sebelumnya (Sugiyono, 2019). Aktivitas dalam analisis data yaitu: *data reduction*, *data display* dan *conclusion*.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan data dari hasil wawancara akan dianalisis untuk menjawab rumusan masalah yang telah diajukan, yakni bagaimana implementasi layanan bimbingan kelompok dengan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* untuk meningkatkan minat belajar siswa dan faktor pendukung dan penghambat implementasi layanan bimbingan kelompok dengan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* untuk meningkatkan minat belajar siswa. Implementasi dapat disajikan dalam 4 tahapan berikut.

1. Tahap Pembentukan

Hasil wawancara yang peneliti lakukan bahwasannya Guru BK membebaskan kepada siswa untuk memilih anggota kelompoknya sesuai dengan keinginannya dan siapa teman dekatnya yang cocok untuk saling bekerja sama. Tetapi berdasarkan hasil wawancara dengan IS1 dan IS2 bahwasannya IGBK membentuk suatu kelompok tersebut dengan melakukan undian dari 1-5 atau memilih anggota kelompok sesuai dengan urutan absen. Sedangkan tujuan layanan bimbingan kelompok IGBK menjelaskan kepada anggota kelompoknya bagaimana cara mereka memahami belajar dalam kelompok, lebih membuka wawasan, bisa memberikan pendapat dan ide kepada anggota kelompok yang lainnya.

Pada tahap ini dilakukan upaya untuk menumbuhkan minat bagi terbentuknya kelompok, yang meliputi pemberian penjelasan tentang kelompok yang dimaksud, tujuan dan manfaat adanya kelompok tersebut, ajakan untuk memasuki dan mengikuti kegiatan (Hartinah, 2009).

2. Tahap Peralihan

Hasil wawancara yang peneliti lakukan bahwasannya Guru BK mempersiapkan prosedur dalam layanan bimbingan kelompok, terutama mempersiapkan sebuah RPL (Rencana Pelaksanaan Layanan) kemudian adanya rujukan dari RPL tersebut dan materi yang akan di bahas sesuai dengan materi yang telah disiapkan. Pada tahap ini pemimpin kelompok/guru BK menjelaskan apa yang akan dilakukan oleh anggota kelompok pada tahap kegiatan selanjutnya dalam kegiatan kelompok, yaitu kegiatan inti dari keseluruhan kegiatan. Serta membahas suasana yang terjadi dan meningkatkan kemampuan keikutsertaan anggota (Hartinah, 2009)

Tujuannya agar setiap layanan yang diberikan lebih terarah dan kegiatannya lebih efektif ataupun lebih efisien lagi. Ketika melaksanakan layanan bimbingan kelompok dengan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* untuk meningkatkan minat belajar siswa Guru BK hanya fokus pada RPL saja karna sudah tersusun semua kegiatan yang akan dilakukan dan bisa membuat anggota kelompok lebih paham dan rileks ketika mengikuti layanan bimbingan kelompok tersebut. Guru BK juga menanyakan kepada anggota kelompok bagaimana kesiapan mereka untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya dan Guru BK juga membagi-bagi waktu dalam layanan bimbingan kelompok tersebut. Kemudian dilakukan *ice breaking* setelah itu masuk kegiatan inti atau tahap kegiatan dan meningkatkan konsentrasi dan fokus pada materi selanjutnya.

3. Tahap Kegiatan

Hasil wawancara yang peneliti lakukan bahwasannya Guru BK melaksanakan layanan bimbingan kelompok dengan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* untuk meningkatkan minat belajar siswa sesuai dengan prosedur yang ada dari bahan bacaan atau dari buku dan Guru BK mempersiapkannya menggunakan RPL. Guru BK juga menjelaskan kepada anggota kelompok terkait dengan pengertian model *cooperative learning* tipe *teams games tournament*, kemudian apa saja tujuan yang terdapat dalam model pembelajaran ini, selanjutnya ciri-ciri model pembelajaran tersebut, selanjutnya unsur yang terdapat dalam model pembelajaran tersebut, lalu memberikan penjelasan mengenai langkah-langkah dalam model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* tersebut.

Guru BK menjelaskan bahwa langkah-langkah dalam model *cooperative learning* tipe *teams games tournament*, yaitu pertama memberikan penjelasan kepada siswa tersebut mengenai model *cooperative learning* tipe *teams games tournament*, kedua memilih anggota kelompok dengan cara diundi 1-4 atau 1-5 dan setiap kelompok terdiri dari 4 atau 5 anggota kelompok, ketiga *games* akan dimainkan di atas meja terdiri dari 3 orang siswa yang masing-masing mewakili kelompoknya. Setiap perwakilan kelompok mengambil nomor undian, kemudian perwakilan anggota kelompok tersebut menjawab soal sesuai dengan nomor undian yang telah diambil. Pada *games* ini setiap perwakilan kelompok tersebut boleh beradu argumen, keempat jika pada saat turnamen pertama perwakilan kelompok menang maka mereka akan memasuki tahap selanjutnya dan pada tahap tersebut akan diberi soal-soal yang susah, kelima Guru BK menilai setiap perwakilan kelompok tersebut siapa yang pantas mendapat julukan tim super, tim sangat baik dan tim baik. Kemudian Guru BK memberikan reward kepada mereka berupa sertifikat atau barang yang bermanfaat untuk mereka seperti, tas, buku, kotak pensil dan sebagainya.

Topik pembahasan yang akan dibahas ketika melaksanakan kegiatan layanan bimbingan kelompok tersebut biasanya Guru BK dan anggota kelompok membahas mengenai topik kekinian, seperti *bullying*, kenakalan remaja, media sosial dan lain sebagainya. Mengemukakan masalah atau topik, anggota kelompok membahas masalah/topik secara mendalam, tanya jawab antar anggota dan pemimpin kelompok tentang hal-hal yang belum jelas yang menyangkut masalah/topik yang sedang dibicarakan (Hartinah, 2009).

Kemudian IS juga merasa ketika mengikuti kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* mereka merasa tidak bosan, rileks, mengetahui ide-ide yang dimiliki oleh anggota kelompok yang lain, mengajarkan bahwa dalam kelompok itu sangat penting untuk bekerja sama dan mempunyai tanggung jawabnya masing-masing. Penjelasan siswa tersebut dapat dipahami bahwa dengan mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Karna model pembelajaran yang digunakan tidak monoton dan tidak membuat siswa bosan ketika mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan maksimal.

Guru BK melaksanakan tahap kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* sesuai dengan prosedur yang ada di buku. Pada tahap ini merupakan tahap inti dari kegiatan layanan bimbingan kelompok tersebut. Seluruh anggota kelompok di harapkan antusias dan aktif dalam kegiatan ini karena dari tahap inilah Guru BK bisa melihat bagaimana anggota kelompok bekerja sama dengan anggota kelompok lainnya dan bagaimana anggota kelompok bisa menghidupkan dinamika kelompok dalam kegiatan ini. Guru BK bisa membuat siswa tersebut tidak merasa bosan dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* dalam kegiatan layanan bimbingan kelompok. Guru BK telah berhasil memilih metode sesuai kebutuhan siswa tersebut.

4. Tahap Pengakhiran

Hasil wawancara yang peneliti lakukan bahwasannya Guru BK mengungkapkan perasaan anggota kelompok melaksanakan layanan bimbingan kelompok dengan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* untuk meningkatkan minat belajar siswa bahwasannya anggota kelompok sangat tertarik, sangat bersemangat, dan antusias untuk mengikuti layanan bimbingan kelompok ini dan anggota kelompok ingin melanjutkan lagi kegiatan tersebut. Kemudian di tahap ini Guru BK mengadakan

evaluasi kepada anggota kelompok dengan *laissez faire* (layanan segera), kemudian ada angket tentang pemahaman materi tersebut dan anggota kelompok memberikan kesan dan pesan selama mengikuti kegiatan tersebut. Selanjutnya Guru BK memberikan reward atau penghargaan kepada anggota kelompok yang telah mendapatkan julukan tim super, tim sangat baik, dan tim baik. Julukan tersebut di berikan berdasarkan kreativitas anggota kelompok dan kekompakan anggota kelompok. Tidak hanya itu, kreativitas anggota kelompok itu di nilai secara pribadi dan secara kelompok. *Reward* yang diberikan, yaitu benda yang sangat bermanfaat dan dibutuhkan oleh anggota kelompok, seperti pena, buku, kotak pensil, tas, dan sebagainya.

Pemimpin kelompok mengemukakan bahwa kegiatan segera berakhir, pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan kesan dan hasil-hasil kegiatan, membahas kegiatan lanjutan (Hartinah, 2009). Hasil penelitian menunjukkan Guru BK melaksanakan tahap pengakhiran ini dengan baik dan Guru BK mengevaluasi anggota kelompok menggunakan *laissez faire* dan angket tentang pemahaman anggota kelompok terhadap materi yang telah di bahas pada saat itu. Kegiatan layanan bimbingan kelompok ini Guru BK melihat pencapaian anggota kelompok tersebut seberapa paham mereka terhadap layanan bimbingan kelompok dan materi yang telah di berikan bukan hanya sekedar melihat anggota kelompok sukarela mengikuti kegiatan layanan tersebut ataupun bukan hanya sekedar melihat anggota kelompok aktif dalam kegiatan tersebut.

Keefektifan hasil layanan bimbingan dan konseling dipengaruhi berbagai faktor. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan layanan dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendukung pelaksanaan dari layanan bimbingan kelompok dengan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* untuk meningkatkan minat belajar siswa, yaitu siswa sangat tertarik, sangat bersemangat, dan antusias mengikuti kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* untuk meningkatkan minat belajar siswa kemudian siswa juga merasa nyaman karna dingin, sejuk dengan adanya AC di ruangan tersebut. Menurut (Sukardi, 2003) suasana ruangan konselor yang nyaman memenuhi kriteria berikut.

- a. Memberikan kesan segar dan nyaman agar menimbulkan perasaan senang dan betah bagi setiap orang yang berada di dalamnya.
- b. Ruangan konseling ditata secara artistik, sederhana, selalu dalam keadaan bersih dan rapi.
- c. Ruangan konseling hendaknya ditata sedemikian rupa sehingga siswa dan konselor/guru pembimbing dalam keadaan rileks, tenang, dan damai selama proses konseling berlangsung.
- d. Ruangan konseling hendaknya mendapat penerangan atau sinar yang cukup, dan ventilasi yang cukup memadai.
- e. Ruangan konseling hendaknya tidak terganggu oleh suasana keributan di luar ruangan.
- f. Dinding ruangan konseling dan hiasan di dalamnya dihiasi dengan berwarna yang lembut, dan sederhana tetapi menarik.

Faktor penghambat dari pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* untuk meningkatkan minat belajar siswa, yaitu keterbatasan waktu ketika melaksanakan kegiatan layanan bimbingan kelompok tersebut atau kurangnya waktu yang diberikan pada jam BK dari sekolah yang menyebabkan kegiatan layanan bimbingan kelompok yang di berikan guru BK menjadi kurang efektif. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Khasanah (2014) yang menunjukkan bahwa hanya 38,5% guru BK/konselor di SMA se-Kota Yogyakarta yang melaksanakan

layanan bimbingan kelompok. Banyak faktor yang menyebabkan guru BK/konselor tidak melaksanakan layanan bimbingan kelompok. Hal tersebut disebabkan oleh keterbatasan waktu menjadi faktor utama tidak terlaksananya layanan bimbingan kelompok. Hal ini disebabkan tidak adanya alokasi waktu/jam untuk masuk kelas.

Kesimpulan

Guru BK telah melaksanakan layanan bimbingan kelompok sesuai dengan prosedur layanan bimbingan kelompok dan telah melaksanakan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* sesuai dengan langkah-langkah yang sudah tertera pada buku dan menyesuaikan topik pembahasan yang kekinian. Guru BK juga sudah memilih metode atau model pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga siswa dapat meningkatkan minat belajarnya secara perlahan dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* dan siswa merasa tidak bosan dengan kegiatan tersebut.

Faktor pendukungnya adalah anggota kelompok sangat antusias, sangat bersemangat, senang, dan nyaman ketika mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* untuk meningkatkan minat belajar tersebut. Sedangkan faktor penghambatnya adalah terbatasnya waktu ketika melaksanakan kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* untuk meningkatkan minat belajar siswa sehingga kegiatan tersebut menyebabkan menjadi kurang efektif dan dilanjutkan pada pertemuan selanjutnya. Kemudian masih ada anggota kelompok tidak sukarela ketika melaksanakan layanan bimbingan kelompok dengan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Hadi, M. F. Z., & Zubaidah, Z. (2015). Pemanfaatan Konseling Neuro Linguistic Programming dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Dakwah Risalah*, 26(4), 174–182.
- Hartinah, S. (2009). *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung: Aditama.
- Kusumawati, M. M. P. N. (2014). Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Berbasis Cooperative Learning Untuk Meningkatkan Kecerdasan Sosial Peserta Didik Smp Di Kota Salatiga. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 3(2), 119–122.
<https://doi.org/10.15294/jubk.v3i2.4616>
- Maslikhah. (2017). *Penerapan Model Think Talk Write Berbantuan Media Gambar Fotografi Untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Bebas Pada Siswa Kelas V Sd 4 Kesambi Kudus*. Universitas Muria Kudus.
- Prayitno, & Amti, E. (2004). *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Depdikbud: Rineka Cipta.
- Ramlah. (2018). Pentingnya layanan bimbingan konseling bagi peserta didik. *Al-Mau'izhah*, 1(1), 70–76.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujaya, I. G. (2019). Implementasi Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI SD Negeri 4 Medewi Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 25.
- Sukardi, D. K. (2003). *Manajemen Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmahdinata, N. S. (2003). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sutirna. (2013). *Bimbingan dan Konseling Pendidikan Formal, Non Formal, dan Informal*. Bandung: Andi Offset.
- Syukur, I. A., & Diantoro, M. (2014). Teams Games Tournament Termodifikasi Berbasis Outbound Terhadap Prestasi Belajar Fisika Ditinjau Dari Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 20(3), 310–327.
- Tohirin. (2015). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.