

Pengembangan Media BK BOX *Card Games Werewolf* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA

Izma Nur Azizah¹, Yuanita Dwi Krisphianti²

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia¹
lzmaa85@gmail.com¹, ju.wahyu@gmail.com²

ABSTRACT

Learning motivation is the driving force as a whole that comes from within the student which creates a learning activity, and is a guarantor for students in the classroom of learning activities and provides direction for learning activities, so that the desired learning goals will be achieved. Based on the results of observations related to low learning motivation carried out by the author during the introduction to the school field, students showed behavior that did not pay attention to the teacher when explaining the material, sleeping in class, skipping subjects, stealing to be able to play mobile phones, and enthusiasm for learning decreased drastically. so that boredom occurs because the learning system is monotonous, resulting in decreased learning outcomes. So it is necessary to make innovative werewolf box card games learning media that can be used to increase students' low learning motivation. So the author also has a goal, namely to produce BK box card games werewolf media products to increase low learning motivation that meets the criteria of acceptance

Keywords: Learning Motivation; Box Card Games Werewolf; Student

ABSTRAK

Motivasi belajar adalah daya penggerak secara keseluruhan yang berasal dari dalam diri siswa yang menciptakan suatu kegiatan belajar, dan suatu penjamin untuk siswa dalam kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah bagi kegiatan belajar, sehingga tujuan belajar yang dikehendaki akan tercapai. Berdasarkan hasil observasi terkait motivasi belajar rendah yang dilakukan oleh penulis saat pengenalan lapangan sekolah, siswa menunjukkan perilaku yang tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan materi, tidur di dalam kelas, membolos mata pelajaran, mencuri-curi untuk dapat bermain handphone, dan semangat belajar menurun drastis, sehingga terjadi rasa bosan karena sistem pembelajaran yang monoton, sehingga itu mengakibatkan hasil belajar yang menurun. Maka perlu membuat media pembelajaran *box card games werewolf* yang inovatif yang bisa digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar yang rendah pada siswa. Maka penulis juga memiliki tujuan yaitu menghasilkan produk media BK *box card games werewolf* untuk meningkatkan motivasi belajar rendah yang memenuhi kriteria keberterimaan.

Kata Kunci: Motivasi Belajar; Box Card Games Werewolf; Siswa

PENDAHULUAN

Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2015 pada pasal 19, ayat 1 dikatan dimana proses belajar siswa dilakukan dengan menyenangkan, memberikan semangat, dorongan, serta memberikan lingkungan belajar yang kondusif, sehingga siswa akan lebih terpacu motivasi untuk belajar, berkarya, dan berkreasi dan mencapai perkembangannya secara optimal. Namun, pada kenyataannya selain terdapat siswa yang berhasil secara gemilang, masih banyak juga siswa yang memperoleh prestasi belajar yang kurang

meyakinkan karena rendahnya minat siswa dalam belajar. Dan Ketidak berhasilan tersebut tidak semuanya disebabkan oleh rendahnya intelegensi yang dimiliki siswa, melainkan kurangnya motivasi belajar yang berkaitan dengan prestasi dalam belajar dari siswa itu sendiri. Selain disebabkan oleh kurangnya motivasi dapat juga disebabkan oleh hambatan-hambatan atau masalah-masalah tertentu yang sedang mereka hadapi.

Liputan suara.com menyatakan, bahwa masalah anak di Indonesia yang kehilangan motivasi belajar disebabkan oleh pandemi Covid-19. Tapi itu bukanlah masalah yang baru, namun ada 70 persen penyebab utama yang sulit dihilangkan dari dulu sebelum adanya pandemi covid-19 yaitu disebabkan karena anak merasa bosan, terlalu banyak tugas, belajar kurang menyenangkan dan tidak kreatif, serta kurangnya interaksi dengtan anak. Jadi seperti kenyataan diatas yang disampaikan oleh deputy chief program impact and policy save the childern, tata sudrajat (Rossa & Efendi, 2020)

Menurut Winkel (dalam Aina Mulyana, 2018) menyatakan bahwa motivasi belajar yaitu suatu usaha dari dalam diri sendiri yang menimbulkan suatu kegiatan belajar, menjamin kelangsungan dari kegiaitan aktivitas belajar, dan memberikan tujuan pada kegiatan belajar yang dikehendaki untuk dicapai. Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual dan motivasi belajar juga berperan dalam hal menciptakan semangat belajar yang tinggi pada siswa.

Berdasarkan fakta di lapangan saat melakukan PLP 1(Pengenalan lapangan persekolahan pada tanggal 27 Maret-6 April), ditemukan adanya siswa yang menunjukkan motivasi belajar siswa menurun. Tambah lagi dengan data observasi PLP yang dilakukan secara wawancara dengan Guru BK pada salah satu SMA Negeri 7 Kediri menyatakan bahwa adanya siswa yang menunjukkan sikap perilaku yang tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan materi, tidur di dalam kelas, membolos mata pelajaran, mencuri-curi untuk dapat bermain handphone, dan semangat belajar menurun drastis, sehingga terjadi rasa bosan karena sistem pembelajaran yang monoton dan mengakibatkan hasil belajar pada siswa menurun. Siswa yang memperoleh hasil belajar kurang dari rata-rata perlu mendapat bantuan dari Guru BK. Maka dari itu, hendaknya Guru BK memiliki peran yang penting dalam mengatasi masalah belajar siswa, adapun cara yang bisa dilakukan yaitu dengan bekerjasama atau adanya kolaborasi dengan semua unsur di sekolah tersebut terutama guru mata pelajaran (Sudirman 2013). Oleh karena itu, dalam upaya untuk mendukung terlaksanannya kegiatan tersebut, maka diperlukan sebuah produk yang berupa media BK sebagai wadah pesan, penyampaian materi, dan tujuan yang akan dicapai.

Media BK yang dapat digunakan oleh Guru BK yaitu media *box card games* agar pembelajaran lebih menarik dan mudah memahami dari layanan yang sudah diberikan kepada siswa. Nisa (2012) mengemukakan bahwa *card games* atau kartu game adalah suatu media yang dapat digunakan sebagai proses layanan untuk mempermudah dan memperjelas penyampaian materi

layanan saat berlangsung dengan suasana yang menyenangkan dan efektif. Dan kartu juga merupakan media visual atau media yang dapat dilihat. Penelitian terkait *card games* telah banyak dilakukan dalam berbagai ragam seperti : *flash card* (Mulyani, 2017), kartu kata (Rim, 2019), kartu gambar (Pratita, 2014), kartu huruf (Salawati, 2019). Dan aturan permainan dalam media *card games* sangat beragam dari pola yang sederhana, detail dan kompleks. *Card games* yang akan dikembangkan dalam penelitian ini memiliki karakter pada *card games* yaitu karakter *werewolf*.

Box Card games werewolf merupakan wujud implementasi produk media BK yang digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X 10 SMA sederajat, dengan mengangkat nama hewan. *Werewolf* memiliki pengertian sebagai makhluk yang bernama serigala dan mencoba untuk menyamar menjadi manusia, serta dibutuhkan banyak orang pemain saat melakukan permainan. Dalam permainan ini di latar belakang dengan legenda atau mitos yang sering kali beredar di kalangan masyarakat, yang biasanya disebut manusia serigala yang selalu mengakibatkan korban terbunuh. Kemudian permainan ini selalu terbagi menjadi 2 kubu pemihak. Ada kubu baik dan jahat yaitu yang biasa disebut time jahat yang memihak manusia serigala dan time baik yang memihak penduduk desa (Shuo Xiong, 2017).

Maka permainan *box card games werewolf* ini dapat digunakan sebagai media BK yang menarik untuk diterapkan di sekolah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menjadi lebih tinggi dalam kegiatan belajar. Kompetensi yang diharapkan dapat muncul di dalam permainan ini yaitu agar siswa mampu memperoleh solusi dari permasalahan yang sedang terjadi dan mampu memahami pentingnya motivasi belajar bagi diri siswa melalui pengalaman yang sudah diperoleh oleh pemain dari permainan. Adapun tujuan penulis yang ingin dicapai adalah menghasilkan produk media BK *box card games werewolf* yang memenuhi kriteria keberterimaan.

Dari pemaparan diatas yang sudah dijabarkan penulis ingin mengetahui pengembangan *card games werewolf* sebagai media BK untuk meningkatkan motivasi belajar yang rendah pada siswa SMA. Oleh sebab itu, penulis mengambil judul " Pengembangan Media BK *Box Card Games Werewolf* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA"

PEMBAHASAN

Pengembangan media BK *box card games werewolf* yaitu proses merancang, membuat, menyempurnakan serta mengembangkan suatu produk media untuk meningkatkan motivasi belajar yang menurun dengan menggunakan permainan *box card games werewolf*. *Box card games werewolf* memiliki berbagai macam tugas yang sesuai dengan karakter permainan *werewolf* dan juga ada kartu *truth or dare* dalam permainan yang di jadikan satu dalam box berbentuk kotak. Media *box card games werewolf* ini juga dilengkapi dengan buku panduan yang digunakan untuk



mengoperasikan media card games werewolf tersebut yang digunakan sebagai mempermudah Guru BK di sekolah dalam mengaplikasikannya.

Pada *box card games werewolf* ada 10 tokoh yaitu moderator, 3 werewolf, 3 warga, penyihir, pemburu, penerawang dalam permainan itu setiap tokoh memiliki karakter yang berbeda-beda. Permainan itu juga ada tantangan atau pertanyaan yang merupakan suatu tugas untuk pemain yang setelah melakukan permainan, dimana tim pemain jika kalah akan mendapatkan kartu tugas *truth or dare* yang berisikan materi yang akan disampaikan oleh Guru BK, dalam *box card games werewolf* ini siswa didorong untuk lebih aktif dalam bekerjasama mencapai tujuan dan tanggung jawab dalam menerima konsekuensi yang telah didapatkan.

Alasan penulis mengangkat unsur manusia serigala pada *box card games werewolf* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, dapat mengambil manfaat dari permainan *werewolf* sebagai penghidup suasana dalam pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan motivasi belajar melalui interaksi komunikasi yang kuat pada siswa. Selain daripada itu, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam permainan *box card games werewolf*, yaitu pembagian peran pada masing-masing pemain.

Berikut ini adalah peranan dalam permainan *box card games werewolf* :

a. Moderator

Moderator memiliki peran sebagai pemain yang mengatur berjalannya permainan, dimana moderator berwenang untuk menyampaikan perintah, menyampaikan tugas, moderator juga mengarahkan pemain agar tetap pada jalan cerita di permainan, dan moderator harus memiliki sikap atau bersifat netral terhadap para pemain. Moderator berfungsi sebagai pengatur waktu lamanya siang dan malam, dan mengatur jalannya diskusi serta memilih pemain yang dikeluarkan sesuai ketentuan permainan.

b. *Werewolf*

Werewolf dalam permainan ini memiliki peran manusia yang berpura-pura menjadi siapapun setiap waktu permainan, seperti menjadi warga, penyihir, pemburu, penerawang. *Werewolf* juga dapat membunuh pemain saat menjelang malam hari.

c. Warga

Warga berperan sebagai manusia biasa yang tidak memiliki keahlian apapun untuk bertindak dalam permainan, namun warga dapat membunuh saat pengambilan voting siapa yang dicurigai sebagai time werewolf

d. Penyihir

Peranan penyihir sebagai pemain yang memiliki keahlian untuk meracuni dan mengobati pemain lainnya pada saat malam hari sesuai pilihan yang diambil penyihir.

e. Pemburu

Pemburu memiliki peran yang memiliki keahlian dapat menembak siapa saja setelah mati, namun keahlian tersebut akan tidak berfungsi jika pemburu mati diracuni oleh penyihir.

f. Penerawang

Penerawang memiliki peran yang memiliki keahlian, dimana pemain memprediksi dan juga melacak dimana manusia serigala bersembunyi, dan siapapun pemain yang dicurigai atau dipilih saat malam hari. Pemain yang dipilih oleh penerawang menunjukkan identitasnya untuk ditunjukkan pada penerawang.

Adapun langkah-langkah permainan *box card games werewolf* dalam tahapan pelaksanaan bimbingan kelompok yang telah dimodifikasi :

a. Tahap Pembentukan

Pada tahap pembentukan ini Langkah-langkah dalam permainan *box card games werewolf* yaitu:

1. Guru BK menciptakan suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan dalam kelas sehingga menumbuhkan sikap kebersamaan dan perasaan kelompok.
2. Guru BK menyampaikan tujuan kegiatan yang akan dilaksanakan dalam bentuk permainan.

b. Tahap Peralihan

Pada tahap peralihan ini Langkah-langkah dalam permainan *box card games werewolf* yaitu:

1. Guru BK menentukan pemain peran dari hasil kuesioner online di google drive terkait motivasi belajar yang merupakan pekerjaan atau tugas rumah bagi siswa.
2. Guru BK meminta siswa sebagai pemain yang sudah terpilih dari hasil kuesioner yang menunjukkan tingkat motivasi belajar rendah untuk memainkan permainan.
3. Guru BK menyiapkan Media BK *box card games werewolf*
4. Guru menjelaskan cara bermain dan aturan dalam permainan secara rinci
5. Guru memberikan contoh berupa penayangan video singkat cara bermain games *box card games werewolf*.
6. Guru mengatur posisi duduk siswa untuk saling berjauhan dengan bentuk melingkar atau sesuai tempat dilapangan.

c. Tahap Kegiatan

Pada tahap kegiatan ini Langkah-langkah dalam permainan *box card games werewolf* yaitu:

1. Guru membagikan seluruh kartu yang berisikan peran sesuai ketentuan kepada siswa
2. Setelah pemain mendapatkan kartu, pemain sebagai moderator diharapkan memberikan perintah atau arahan pada pemain lain
3. Moderator memberikan perintah pada pemain lain untuk menyimpan kartu tersebut di tempat yang aman dan juga memberikan suatu peringatan mereka agar tidak membocorkan perannya pada pemain lain kecuali moderator



4. Moderator memimpin berjalanya permainan *werewolf* saat berlangsung, dengan menanyakan kesiapsediannya para pemain untuk dimulai
 5. Moderator memberikan informasi pada pemain bahwa waktu menjelang malam dan peserta diperintahkan untuk menutup mata dengan tangan atau benda lainnya. Setelah pemain menutup mata moderator mencoba untuk perkenalan terlebih dahulu pada masing-masing pemain. Setelah selesai, moderator meminta *werewolf* untuk membuka matanya dan menjalankan tugasnya pada malam hari.
 6. Jika *werewolf* sudah selesai dalam menjalankan tugas. Moderator meminta semua pemain untuk bangun atau membuka matanya karena sudah menjelang pagi. Lalu moderator memberitahu siapa pemain yang sudah terbunuh atau dikeluarkan dalam permainan. Selanjutnya moderator mengumumkan jika waktunya untuk berdiskusi, berdebat untuk menemukan siapa *werewolf* yang sebenarnya.
 7. Setelah berdiskusi pada pagi hari sudah selesai, maka sesi sore dimulai, dimana waktu sore menandakan pada pemain bahwa sesi pemilihan/voting pemain yang di curigai *werewolf* yang sebenarnya untuk dibunuh atau dikeluarkan. Moderator meminta pada seluruh pemain untuk menentukan siapa pemain yang telah divoting atau dipilih untuk dikeluarkan.
 8. Lalu kegiatan berlanjut lagi ke siklus malam hari ke pagi hari dan sore hari secara terus menerus sampai salah satu dari time tidak memiliki anggota lagi.
 9. Jika time salah satu sudah habis anggotanya, maka time tersebut dinyatakan kalah dan sebaliknya jika time yang masih memiliki anggota lain maka itu pemenang dari permainan *box card games werewolf*.
 10. Selanjutnya untuk time pemain yang kalah seluruh anggotanya akan mendapatkan kosekuensi dari kartu *truth or dare*. Dan pemain harus bertanggung jawab untuk kosekuensi yang sudah di dapatkan.
- d. Tahap Pengakhiran
1. Jika permainan sudah selesai, siswa diminta untuk berkumpul terlebih dahulu dan merefleksikan secara bersama-sama pada permainan yang sudah dilakukannya.
 2. Pemimpin dan kelompok mengemukakan kesan, pesan, dan harapan terhadap kegiatan pada permainan *box card games werewolf*.

Permainan *box card games werewolf* dapat digunakan sebagai media BK dalam melakukan atau memberikan layanan terhadap siswa. Media BK ini berupa permainan yang dilakukan secara kelompok oleh para anggota untuk memperoleh pengetahuan, ketrampilan serta memiliki perilaku yang baru, dan merangsang skill pada siswa. Sehingga siswa dapat terdorong untuk mengikuti kegiatan layanan dengan efektif dan optimal sesuai dengan ketentuan kegiatan layanan tersebut. Oleh karena itu sesuai pemaparan



diatas bahwa media BK merupakan sebuah alat untuk menyampaikan sebuah informasi terkait materi layanan pada siswa tentang kegiatan layanan yang akan dilakukan.

Media BK memiliki tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar rendah pada siswa, sehingga dengan adanya media BK dapat membantu siswa lebih mudah memahami masalah yang dialami atau menangkap materi dalam layanan dengan cepat dan mudah. Seperti teori bimbingan dan konseling merupakan suatu proses bantuan terhadap individu atau kelompok untuk mengatasi masalah dan melewati masa sulit yang dialami seseorang sehingga tercapainya suatu tujuan yang diharapkan.

Kemudian dengan tercapainya suatu tujuan dari penulis ini, maka motivasi belajar siswa tumbuh dari dalam diri sendiri untuk melakukan kegiatan atau aktivitas di sekolah. Karena dengan adanya motivasi dapat dikatakan sebagai penggerak bagi diri kita yang berasal dari dalam diri untuk melakukan aktifitas-aktifitas tertentu demi mencapai keinginan yang diinginkan. Bahkan motivasi itu juga disebut sebagai suatu kondisi intern. Oleh karena itu motivasi belajar siswa sangat memiliki pengaruh yang cukup kuat terhadap proses yang dilakukan dalam kegiatan belajarnya. Salah satu hal utama yang menjadi suatu kualitas pada kegiatan belajar adalah adanya semangat, ketertarikan, skill yang luas dan motivasi yang tinggi dalam diri pada kegiatan belajar.

Wina Sanjaya mengatakan beberapa petunjuk untuk guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang sudah dimodifikasi peneliti sebagai berikut:

1. Memperjelas apa tujuan yang akan dicapai.
2. Meningkatkan minat siswa.
3. Membangun suasana yang menarik, menyenangkan di dalam kelas saat layanan
4. Memberikan pujian yang pantas dan wajar terhadap siswa berprestasi.
5. Memberikan suatu penilaian terhadap hasil yang sudah diperoleh oleh siswa.
6. Memberikan komentar pada hasil siswa sudah melakukan pekerjaan.
7. ciptakan rasa kerja sama.
8. Memberikan hukuman yang pantas dan wajar bagi siswa yang melanggar peraturan sekolah (Astuti 2016)

Maka dari itu sesuai pemaparan diatas meningkatkan motivasi belajar itu suatu hal yang berupa kegiatan yang dilakukan oleh siswa dan pendidik untuk meningkatkan motivasi belajar yang tinggi, mampu menumbuhkan dan mengembangkan motivasi, serta pendidik mampu untuk bertindak sebagai motivator, sehingga akan terbentuk sikap atau perilaku belajar siswa yang efektif.

Maka demikian untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang dilakukan oleh penulis adalah meningkatkan dan mengembangkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media BK *box card games werewolf* ,

dimana guru BK atau guru mata pelajaran mampu mengaplikasikan media BK tersebut, dengan memberikan arahan maupun bimbingan dan layanan dalam meningkatkan motivasi belajar kepada siswa dengan tujuan untuk memberikan semangat kepada siswa, tumbuh motivasi belajar yang tinggi dan penggunaan media BK *box card games werewolf* dapat mempertinggi kualitas proses dalam guru BK memberikan layanan yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan asumsi diatas yang sudah dijabarkan dapat disimpulkan bahwa *box card games werewolf* sebagai media BK dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SMA. Produk media BK *box card games werewolf* yang digunakan untuk memperlancar proses BK, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami masalah yang sedang di alami atau menangkap materi yang disajikan oleh Guru BK dengan mudah dan cepat.

Selain itu penulis memiliki saran yaitu diharapkan kepada konselor atau Guru BK dapat menggunakan media BK *box card games werewolf* apabila suatu saat menjumpai permasalahan yang berkaitan dengan motivasi belajar yang rendah dan proses layanan BK kurang menarik bagi siswa dengan merasa bahwa suasana monoton tidak menyenangkan, sehingga dengan adanya media BK ini dapat membantu siswa untuk mendapatkan kegiatan belajar yang optimal dan menyenangkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Astuti, L.K. 2016. Upaya Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Syuhada Yogyakarta. Digilib Uin Suka. Slamet. Universitas Islam Negeri Sunan Kali Jaga Yogyakarta
- Sandya, E.C. 2016. Penerapan Media Kartu Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Boga Dasar Kelas X Tata Boga Di SMK Negeri 3 Wonosari. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Anggraeni, A.D., Paksi, H.P. 2019. Pengembangan media permainan werewolf untuk mengenalkan keragaman social budaya Indonesia pada siswa kelas v sdn pacar keeling v Surabaya. Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar, 3710-3719.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index>
- Mulyani, S. 2017. Penggunaan media kartu (flash card) dalam meningkatkan hasil belajar konsep mutase bagi peserta didik kelas XII. Jurnal Profesi Keguruan, 3(2): 143-148
<https://journal.unnes.ac.id/nju>

- Rim, Y. 2019. Penggunaan media kartu kata untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak tunarungu kelas I SLB B wiyata dharma I sleman. Jurnal Pendidikan Luar Biasa, 192-200.
<https://journal.student.uny.ac.id/ojs>
- Putri, R.G., Hartini, S., Prabowo, A.B. & Siswanti, R. 2022, Peran guru bimbingan dan konseling dalam meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas X KKO di sma negeri 1 sewon, Jurnal Karya Ilmiah Guru, 281-287. <https://jurnal-dikpora.jogjaprov.go.id/index.php>
- Laka, B.M., Burdam, J., & Kafiar, E. 2020, Role of parents in improving geography learning motivation in immanuel agung samofa high school, Jurnal Inovasi Penelitian, 1(2): 69-74.
<https://stp-mataram.e-journal.id/JIP>
- Pengertian Minat Dan Bakat Belajar Siswa. 2020. (Online).
 (<https://ainamulyana.blogspot.com>), Diakses pada Agustus 4th 2023