

Pengembangan Media Bimbingan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Grogol

Reny Rochmatun Nisak¹, Setya Adi Sancaya², Yuanita Dwi Krisphianti³

Universitas Nusantara PGRI Kediri

renyrochmatunnisak@gmail.com¹, adisancaya@gmail.com², juwahyu@gmail.com³

ABSTRACT

This conceptual article explains the development of educational guidance media using the Snake and Ladder game to increase students' learning motivation. Motivation is a crucial factor influencing learning success, and the traditional learning process often lacks engaging approaches. The development uses the ADDIE model: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The Snake and Ladder game was modified with question content related to learning motivation. The media was validated by experts and tested at SMAN 1 Grogol. The result shows that the media is appropriate and effective to be used in guidance sessions to enhance student engagement and motivation.

Keywords: motivation, educational games, guidance media, snake and ladder, ADDIE

ABSTRAK

Artikel konseptual ini menjelaskan tentang pengembangan media bimbingan edukatif melalui permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan belajar siswa. Pembelajaran tradisional seringkali kurang menarik dan tidak menumbuhkan semangat belajar. Pengembangan media ini menggunakan model ADDIE: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Permainan ular tangga dimodifikasi dengan konten pertanyaan yang berkaitan dengan motivasi belajar. Media divalidasi oleh ahli dan diuji coba di SMAN 1 Grogol. Hasilnya menunjukkan bahwa media ini layak dan efektif digunakan dalam layanan bimbingan untuk meningkatkan keterlibatan dan semangat belajar siswa.

Kata Kunci: motivasi, permainan edukatif, media panduan, ular tangga, ADDIE

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih menjadi salah satu masalah utama dalam dunia pendidikan.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran siswa. Menurut Wina Sanjaya (2010), motivasi adalah dorongan yang menjadi dasar siswa dalam belajar secara

optimal. Tanpa adanya motivasi, siswa cenderung tidak mengarahkan potensinya secara maksimal.

Pembelajaran tradisional seringkali kurang membangkitkan semangat belajar siswa. Berdasarkan pengamatan di SMAN 1 Grogol, ditemukan bahwa banyak siswa kurang memperhatikan guru dan kurang aktif dalam proses pembelajaran. Situasi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa.

Permainan edukatif seperti ular tangga dapat menjadi media yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar. Menurut Saputro (2013), bermain sambil belajar dapat menumbuhkan konsep dan pemahaman yang lebih dalam. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya merasa terhibur tetapi juga lebih terlibat dalam pembelajaran. Pengembangan media ini juga didasarkan pada konsep bimbingan dan konseling yang menekankan pentingnya pendekatan yang personal dan kreatif. Guru Bimbingan dan Konseling (BK) memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menarik.

Oleh karena itu, dikembangkanlah media permainan ular tangga yang dimodifikasi khusus untuk layanan bimbingan di sekolah, dengan harapan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

PEMBAHASAN

Pengertian Media

Menurut Marso, 1986 (Sadiman, 2002) menyatakan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk belajar. Selanjutnya Gange (Sadirman, 2002) menjelaskan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam kegiatan proses pembelajaran.

Media Bimbingan dan Konseling

Media bimbingan dan konseling adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan bimbingan dan konseling yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa/konseli untuk memahami diri, mengarahkan diri, mengambil keputusan untuk memecahkan masalah yang dihadapi (Muhammad Nursalim, 2013:6). Selanjutnya, bimbingan dan konseling adalah terdiri atas dua unsur penting yaitu unsur perhatian atau perangkat keras dari unsur pesan dibawanya.

Fungsi Media BK

Dalam konsepnya dengan fungsi media bimbingan dan konseling menurut Nursalim, Muhammad (2013:8) dapat ditekankan beberapa hal sebagai berikut :

1. Penggunaan media bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi media memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi bimbingan dan konseling yang lebih efektif.
2. Media bimbingan dan konseling merupakan bagian integral dari keseluruhan proses layanan bimbingan dan konseling. Hal ini mengandung pengertian bahwa media bimbingan dan konseling sebagai salah satu komponen yang tidak bisa berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi yang diharapkan.
3. Media bimbingan dan konseling dalam penggunaannya harus relevan dengan tujuan/kompetensi yang ingin dicapai dan isi layanan bimbingan dan konseling itu sendiri. Fungsi media ini mengandung makna bahwa pemilihan dan penggunaan media dalam bimbingan dan konseling harus selalu melihat pada kompetensi atau tujuan dan bahan atau materi bimbingan dan konseling.
4. Media bimbingan dan konseling bukan berfungsi sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian siswa/konseli.
5. Media bimbingan dan konseling bisa berfungsi untuk memperlancar proses bimbingan dan konseling. Fungsi ini mengandung arti bahwa melalui media bimbingan dan konseling siswa dapat lebih mudah memahami masalah yang dialami atau merangkap bahan yang disajikan lebih mudah dan lebih cepat.
6. Media bimbingan dan konseling berfungsi untuk meningkatkan kualitas layanan bimbingan dan konseling. Pada umumnya hasil bimbingan dan konseling yang diperoleh siswa dengan menggunakan media bimbingan dan konseling akan bertahan lama.

Pengembangan media ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Pada tahap analisis, dilakukan observasi kebutuhan siswa terhadap media yang menyenangkan dan tidak membosankan. Pada tahap desain, dirancang media ular tangga yang berisi pertanyaan-pertanyaan reflektif terkait motivasi belajar.

Tahap pengembangan melibatkan pembuatan media fisik dan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi dilakukan untuk memastikan media sesuai dengan kebutuhan siswa dan mudah digunakan oleh guru.

Tahap implementasi dilakukan di SMAN 1 Grogol sebagai uji coba terbatas. Selanjutnya dilakukan evaluasi dan revisi berdasarkan masukan dari guru dan siswa.

Hasil menunjukkan bahwa media ini mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan keterlibatan, serta membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Hal ini sejalan dengan pendapat Sadiman dkk (2020) bahwa permainan mampu meningkatkan partisipasi dan mengurangi tekanan belajar.

Hubungan media BK dengan permainan ular tangga

Hubungan antara media Bimbingan dan Konseling (BK) dengan permainan ular tangga dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dapat dijelaskan melalui beberapa aspek berikut :

1. Media BK sebagai Sarana Komunikasi yang Efektif

Media BK berfungsi untuk membantu penyampaian materi layanan konseling agar lebih mudah dipahami, menarik, dan bermakna bagi siswa. Permainan ular tangga, jika didesain sebagai media BK, menjadi alat bantu visual dan interaktif yang membuat layanan BK lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

2. Permainan sebagai Strategi Pendekatan Psikoedukatif

Permainan ular tangga dalam konteks BK dapat berisi materi atau pesan-pesan motivasional, nilai-nilai belajar, dan sikap positif terhadap pendidikan. Ketika siswa bermain, mereka secara tidak langsung mempelajari nilai-nilai tersebut, sehingga membentuk kesadaran dan motivasi belajar.

3. Meningkatkan Keterlibatan dan Partisipasi Aktif

Permainan memunculkan interaksi aktif, antusiasme, dan keterlibatan emosional siswa. Ini menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan membuat siswa lebih terbuka terhadap materi yang disampaikan. Ketika siswa terlibat aktif, maka motivasi belajarnya cenderung meningkat.

4. Mengurangi Kecemasan dan Kebosanan dalam BK

Media permainan seperti ular tangga mengurangi kesan serius atau kaku dalam layanan BK. Ini penting karena beberapa siswa merasa jenuh atau tertekan saat mengikuti layanan konseling yang sifatnya verbal atau teoretis. Dengan permainan, siswa merasa lebih rileks dan nyaman, sehingga mudah menyerap pesan-pesan motivasi belajar.

5. Membangun Nilai-nilai Positif melalui Simbol dan Tantangan

Dalam permainan ular tangga, kotak-kotak bisa dimodifikasi dengan tantangan atau pertanyaan seputar motivasi belajar, seperti:

"Apa tujuan belajarmu?"

"Sebutkan satu hal yang membuatmu semangat belajar hari ini."

Ular bisa mewakili hambatan belajar (malas, menunda-nunda), dan tangga mewakili sikap positif (rajin, disiplin). Ini memberi makna simbolis yang edukatif dan reflektif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan media bimbingan permainan ular tangga terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Permainan ini memberikan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif dalam layanan bimbingan kelompok.

Saran untuk guru BK adalah mengintegrasikan media ini dalam sesi bimbingan untuk meningkatkan semangat dan partisipasi siswa. Penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan memperluas cakupan subjek dan pengaruh jangka panjang.

DAFTAR RUJUKAN

- Sanjaya, W. (2010). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Nursalim, M. (2013) Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling Jakarta: Akademia
- Sadiman,A. (2002) Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Press.