



Pengembangan Media Box Werewolf untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA

Izma Nur Azizah¹, Yuanita Dwi Krisphianti², Guruh Sukma Hanggara³

Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2,3}

Izmanurazizah25@gmail.com¹, ju.wahyu@gmail.com², kangguruh@gmail.com³

ABSTRACT

This study aims to improve learning motivation by using werewolf box media. The scope is based on the findings of a preliminary study related to low student learning motivation. Students show an attitude of not paying attention to teachers, sleeping in class, skipping school, being late, not wanting to ask if they don't understand the material, and stealing to be able to play with their cellphones, resulting in student grades decreasing. So it is necessary to create an innovative werewolf box media to improve student learning motivation. The method used is research and development (Borg & Gall). In this study, it was limited to obtaining the assessment results from 2 media expert tests, 2 material expert tests, and 2 user expert tests of BK Teachers. Based on the results of the expert test and BK Teachers who used the Gregory validity test to determine the content validity coefficient based on the results of expert assessments. Then the media, material, and user expert tests obtained a score of 1.0%, then from the score obtained in the interrater analysis process it was categorized as very feasible to use. The results obtained from this study werewolf box is very feasible to use to improve student learning motivation practically and theoretically.

Keywords: Learning Motivation, Werewol Box, Students

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dengan menggunakan media *box werewolf*. Ruang lingkup didasarkan pada hasil temuan studi pendahuluan terkait motivasi belajar siswa yang rendah. Siswa menunjukkan sikap tidak memerhatikan guru, tidur di dalam kelas, membolos, suka telat, tidak mau bertanya apabila tidak memahami materi, dan mencuri-curi untuk dapat bermain Handphone, sehingga mengakibatkan nilai siswa menurun. Maka perlu membuat media *box werewolf* yang inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan (Borg & Gall). Pada penelitian ini dibatasi sampai diperolehnya hasil penilaian dari 2 uji ahli media, 2 uji ahli materi, dan 2 uji ahli pengguna Guru BK. Berdasarkan hasil uji ahli dan Guru BK yang menggunakan uji validitas Gregory untuk mengetahui koefisien validitas isi yang berdasarkan hasil penilaian ahli. Maka uji ahli media, Materi, dan pengguna memperoleh skor sebesar 1,0%, maka dari skor yang diperoleh pada proses analisis interrater masuk kategori sangat layak digunakan. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini *box werewolf* slayak digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa secara praktis, teoritis.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, *Box Werewol*, Siswa

PENDAHULUAN

Sumber daya manusia yang berkualitas sangat penting bagi Indonesia di era globalisasi ini agar dapat berkontribusi terhadap pengembangan pendidikan di seluruh dunia. Pendidikan merupakan salah satu faktor terpenting yang berkontribusi terhadap perluasan dan peningkatan



kapasitas sumber daya manusia. Smith dalam Apriani, dkk. (2012) menyatakan bahwa tujuan pendidikan di Indonesia adalah membentuk suatu kesatuan, artinya potensi setiap siswa harus dibina secara harmonis, efisien, dan terpadu, dengan mempertimbangkan kemampuan unik setiap siswa. Agar setiap orang dapat mencapai potensi penuhnya dan berkontribusi terhadap pertumbuhan pendidikan berkualitas tinggi di Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti saat pengenalan lapangan persekolahan 1 (PLP1) pada 27 Maret – 6 April 2023 di kelas X SMA Negeri 7 Kediri, ada beberapa siswa yang menunjukkan motivasi rendah di antaranya, Telah diamati bahwa sejumlah besar siswa memiliki perilaku seperti tidak memperhatikan pelajaran di kelas, tertidur selama pelajaran, datang terlambat secara kronis, menolak bertanya ketika bingung, dan bahkan diam – diam untuk bermain ponsel. Akibatnya, siswa kehilangan minat dalam sistem pembelajaran dan menghabiskan lebih banyak waktu bermain ponsel, yang menyebabkan kinerja yang lebih buruk di kelas. Berdasarkan hal tersebut di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kondisi siswa menunjukkan kurangnya antusiasme untuk belajar. Oleh karena itu, dapat diasumsikan bahwa siswa dengan sikap seperti itu tidak memiliki motivasi intrinsik untuk belajar, yang pada gilirannya mencegah mereka terlibat dalam segala jenis kegiatan belajar dan membuat mereka lebih sulit, jika tidak mustahil, untuk membuat kemajuan yang mereka inginkan.

Siswa yang kinerjanya di bawah norma harus mencari instruksi lebih lanjut dari . Dengan demikian, sangat penting bagi peneliti dan pendidik di SMA Negeri 7 Kediri untuk bekerja sama untuk mengatasi masalah pembelajaran dengan memberikan berbagai layanan, seperti yang ditujukan untuk meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar, perilaku mereka di kelas, dan kebiasaan belajar mereka secara keseluruhan. Untuk memfasilitasi upaya tersebut, diperlukan media untuk menampung informasi, tujuan, dan hasil yang akan disediakan selama layanan berlangsung.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk mengatasi permasalahan kurangnya motivasi belajar siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh peneliti untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu menciptakan dan mengembangkan media. Salah satu pemanfaatan media yang dapat digunakan oleh peneliti adalah *Box Werewolf* atau media kotak serigala agar siswa lebih tertarik, pembelajaran tidak monoton dan mudah memahami layanan yang diberikan.

Media permainan dalam bentuk *Box Werewolf* merupakan terdiri dari papan werewolf dan terdiri 3 kartu yang berbeda di dalam box. Pada papan werewolf berisikan sebuah tantangan dan pertanyaan yang berkaitan dengan materi motivasi belajar, sedangkan 3 kartu itu terdiri dari kartu werewolf, kartu curah pendapat dan kartu sanksi. Kartu Werewolf berisi keterangan terkait peran yang akan digunakan dalam permainan. Kartu sanksi berisikan tentang tantangan-tantangan yang terbentuk dari berbagai macam pernyataan



perintah yang akan di berikan pada pemain. Kartu curah pendapat itu kartu berisi materi terkait materi motivasi belajar yang sesuai dengan indikator yang akan dikembangkan dalam penelitian, guna meningkatkan motivasi belajar siswa tersebut.

Permainan *Box Werewolf* saat digunakan memerlukan 6 pemain. Penerapan permainan ini pada pembelajaran kooperatif memiliki implikasi. Sebagai salah satu bentuk pemecahan masalah kelompok, pembelajaran kooperatif mendorong partisipasi dari semua anggota kelompok dan memberi setiap orang kesempatan untuk mempertimbangkan topik motivasi belajar yang berkaitan dengan media *box werewolf*. Oleh karena itu, tujuan *box werewolf* adalah untuk membantu instruktur dalam membantu siswa yang sangat membutuhkan untuk mendapatkan sumber daya sesegera mungkin dan untuk meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, khususnya di antara siswa kelas X sekolah menengah atas.

Untuk melakukan penelitian ini, kita perlu mengembangkan *box werewolf* yang telah diuji di lapangan dan terbukti dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. *Box werewolf* merupakan hasil yang diharapkan dari studi pengembangan ini, Jadi, aman untuk mengatakan bahwa permainan sebagai semacam media BK adalah cara yang bagus untuk mengajarkan anak-anak tentang beberapa jenis layanan, termasuk pengetahuan domain kognitif, pengetahuan sikap, dan cara bersenang-senang sambil layanan bimbingan kelompok.

Adapun Penelitian Terdahulu yang tidak jauh beda dengan penelitian yang sedang dikembangkan oleh peneliti kali ini adalah penelitian yang berjudul Penerapan Model Active Learning Type Quiz "Werewolf" Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Mirit Pada Materi Sel. Namun pada keduanya memiliki perbedaan signifikan dari segi media pembelajaran yang diberikan kepada siswa. Dimana peneliti oleh Widhiasmoro (2022) menggunakan media Type Quiz "Werewolf" untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, terdapat juga perbedaan pada sampel dan Lokasi penelitian, dalam penelitian oleh Widhiasmoro (2022). Subjek penelitiannya adalah siswa kelas XI SMA, sedangkan peneliti menggunakan siswa kelas X SMA. Maka dari itu, Media *Box Werewolf* diharapkan dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya pada siswa kelas X SMA sederajat serta membantu tugas guru BK dalam memberikan layanan pada siswa yang membutuhkan bantuan untuk segera keluar dari permasalahan yang dialami. Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah menghasilkan media *Box Werewolf* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang teruji dan tervalidasi dan dapat diterapkan pada kondisi nyata di lapangan



METODE

Penelitian ini adalah Penelitian tentang subjek pengembangan atau R&D. Penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan suatu proses yang dapat dipertanggungjawabkan, menurut Sukmadinata dan Syaodih (2016). Penelitian dan pengembangan digunakan untuk menghasilkan barang baru atau menyempurnakan barang yang sudah ada. Dimana peneliti mengembangkan sebuah produk *Box Werewolf*. Menurut pendapat Borg dan Gall secara ideal terdapat 10 langkah yang disesuaikan dengan karakteristik produk yang akan dihasilkan yaitu; (1) Penelitian dan pengumpulan Informasi data, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan draf produk, (4) Uji coba lapangan awal, (5) Merivisi hasil uji coba, (6) Uji coba lapangan, (7) Penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan, (8) Uji coba pelaksanaan lapangan, (9) Penyempurnaan produk akhir, (10) Disemenasi dan implementasi.

Menurut pendapat sukmadinata (2012), tahap pengembangan produk dapat dimodifikasi menjadi 5 tahap sesuai dengan kebutuhan peneliti yaitu; (1)Penelitian dan pengumpulan Informasi data, (2) Perencanaan, (3)Pengembangan draf produk, (4)Uji coba lapangan awal, (5) Merivisi hasil uji coba. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yaitu di SMA Negeri 7 Kediri. Subjek pertama dari penelitian ini yaitu guru BK sebagai uji pengguna, lalu kemudian uji ahli media serta uji ahli materi. Dari pendapat tersebut, peneliti mengembangkan sampai tahap merivisi hasil uji coba produk yang telah dilakukan oleh empat dosen ahli materi dan dua guru BK sebagai calon pengguna.

Instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah lembar validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli pengguna, selanjutnya, instrumen penelitian akan divalidasi secara teoritik dengan cara dikonsultasikan dengan ahli materi, ahli media, dan pengguna. Kemudian dari hasil validasi tersebut akan diketahui bahwa materi dan media layanan layak digunakan atau tidak layak digunakan. dengan hal itu hasil pengolahan data digunakan guna mengetahui tingkat kelayakan media yaitu media *Box Werewolf*. Analisis data ini menggunakan rumus interater agreement yang telah dikembangkan oleh (Gregory, 2015) yaitu skor analisis data yang telah dihasilkan dari keseluruhan total hasil skor uji ahli materi, media maupun pengguna (Guru BK) baik dari perolehan hasil penelitian maupun masukan yang telah didapatkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media yaitu *Box Werewolf* guna untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang rendah. Media *Box Werewolf* ini dilengkapi dengan kartu pertanyaan dan tantangan serta buku panduan yang lengkap untuk mengoperasikan media *Box Werewolf* tersebut untuk mempermudah guru BK sekolah dalam mengaplikasikannya. Sehingga peneliti menguji ahlikan produk tersebut



beserta skala motivasi belajar kepada ahli BK dan Guru BK. Hasil tersebut secara rinci akan disajikan pada **Tabel 1**.

Tabel 1. Hasil Uji Keberterimaan Ahli dan Guru BK

| Penguji | Hasil | Interpretasi | Tindak Lanjut Peneliti |
|---------------------|---|--|---|
| Ahli Materi 1 Hasil | Uji ahli materi telah menemukan total hasil perhitungan, yang memperoleh skor sebesar 1,0 maka sangat layak digunakan. Saran yang diperoleh pada latar belakang buku panduan harus ditambahkan konsep media BK dan penjabaran alur penentuan media <i>Box Werewolf</i> dengan data hasil studi pendahuluan. | Penilaian dari ahli materi, media <i>box werewolf</i> memperoleh skor dengan rentang sangat layak untuk digunakan. Meskipun masuk dalam kategori layak digunakan produk media <i>box werewolf</i> harus dilakukan revisi terlebih dahulu berdasarkan saran yang diperoleh Dimana harus ada penambahan konsep media BK dan data hasil studi pendahuluan pada latar belakang buku panduan. | Maka dari itu peneliti merubah latar belakang dengan menggabungkan konsep media BK dengan data hasil studi pendahuluan pada latar belakang di buku panduan untuk meningkatkan efektivitas layanan BK terkait motivasi belajar. |
| Ahli Materi 2 Hasil | Pada hasil uji ahli materi telah mendapatkan total skor sebesar 1,0 maka sangat layak digunakan. Saran yang diperoleh Bahasa harus lebih simple pada buku panduan. | Media <i>box werewolf</i> , memperoleh skor dari ahli materi dengan rentang sangat layak untuk digunakan dan Produk media <i>box werewolf</i> harus dilakukan revisi berdasarkan saran yang diperoleh dengan merubah Bahasa buku panduan untuk lebih mudah dipahami. | Hasil dari saran yang telah didapat, maka peneliti merubah buku panduan dengan menggunakan kata – kata sederhana dan familiar Bagi pembaca dan memiliki struktur yang jelas, sehingga pembaca dapat lebih mudah memahami dan mengikuti instruksi pada buku panduan yang diberikan dengan jelas. |
| Ahli Media 1 Hasil | Uji ahli media telah mendapatkan total hasil perhitungan dengan jumlah skor sebesar 1,0 maka sangat layak digunakan. Saran yang telah diperoleh itu desain pada cover buku panduan dibuat lebih jelas, cerah dan spesifik terkait motivasi belajar. | Penilaian dari ahli media maka media <i>box werewolf</i> , memperoleh skor dalam rentang layak untuk dipergunakan. Berdasarkan saran yang diperoleh maka buku panduan akan diperbaiki bagian cover. | Peneliti merubah cover buku panduan dengan warna yang cerah, menggunakan gambar yang relevan, dan membuat tipografi yang menarik dan mudah dibaca, sehingga cover buku panduan dapat menjadi lebih menarik dan efektif dalam |



| | | | |
|----------------------|--|---|--|
| | | | menarik perhatian pembaca. |
| Ahli Media 2 Hasil | Total skor sebesar 1,0 dari hasil uji ahli media, maka sangat layak digunakan. Saran yang telah didapat Dimana pada cover buku panduan dibuat dengan warna yang selaras dan diberi logo identitas kampus. | Penilaian dari ahli media mendapatkan skor dalam rentang layak untuk diimplementasikan. Berdasarkan saran yang diperoleh maka cover pada buku panduan harus diubah dengan warna cerah yang selaras dan diberi logo kampus. | Peneliti merubah cover buku panduan sesuai saran, dengan merubah cover yang menggunakan warna cerah yang selaras dan diberi logo identitas kampus, untuk lebih menarik bagi siswa dan agar siswa lebih mengenal penulis ataupun instansi kampus. |
| Ahli Pegguna 1 Hasil | Total hasil yang diperoleh dari uji pengguna (Guru BK) berdasarkan skor telah memperoleh 1,0 maka sangat layak untuk digunakan. Saran yang diperoleh perlu sedikit penyesuaian materi bahan ajar dengan kartu asertif. | Penilaian uji pengguna (Guru BK) memperoleh skor sangat layak digunakan. Guru BK memberikan respon yang positif terhadap media box werewolf dan harus ada revisi pada kartu asertif untuk lebih disesuaikan dengan bahan ajar. | Maka peneliti merubah kartu asertif yang sesuai dengan materi dan kartu dibuat berdasarkan tujuan layanan yang ingin dicapai, sehingga membuat kartu asertif yang sesuai dengan bahan ajar dan materi, dengan hal itu kartu asertif dapat membantu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa |
| Ahli Pegguna 2 Hasil | Uji pengguna (Guru BK) berdasarkan skor telah memperoleh 1,0 maka sangat layak untuk digunakan. Saran yang diperoleh kartu curah pendapat bisa lebih mengena pada materi motivasi belajar. | Penilaian uji pengguna (Guru BK) mendapat skor sangat layak digunakan. Kartu curah pendapat direvisi sesuai saran yang diperoleh dari Guru BK, dimana kartu asertif harus dibuat yang lebih mengena pada materi motivasi belajar. | Maka Peneliti merubah kartu asertif yang dibuat dengan informasi motivasi belajar yang jelas, singkat, dan mudah dipahami yang sesuai dengan bahan ajar, serta menggunakan desain dan layout yang menarik untuk membuat kartu asertif lebih efektif untuk meningkatkan motivasi belajar. |

Pada hasil analisis data bahwa mendapatkan hasil validasi dari penilaian para ahli dan pengguna (Guru BK) yang berdasarkan Gregory dikatakan validitas sangat tinggi jika memiliki rentang skor 0,8-1,0. Hasil *interrater expert judge* Media pada pengembangan sudah dapat dikatakan praktis, efektif, dan valid. Sesuai hasil validasi yang telah diperoleh presentase pada pemaparan dari hasil ahli media, materi, dan pengguna (Guru BK) yang telah dijabarkan sebelumnya.



Dimana ahli media memperoleh skor 1,0, kemudian ahli materi memperoleh skor 1,0 dan ahli pengguna (Guru BK) memperoleh skor 1,0.

Dari hasil yang diperoleh dari uji ahli keberterimaan baik media, materi dan pengguna (Guru BK) maka media BK *Box Werewolf* dikatakan praktis, efektif, dan valid, dan selanjutnya dapat diimplementasikan dilapangan

Media permainan banyak digunakan pada layanan atau pembelajaran di Lembaga Pendidikan dengan berbagai macam-macam jenis yang berbeda. Prinsip pada pengembangan ialah harus terintegrasikan dengan layanan BK. Media layanan memiliki keunggulan yang telah dikembangkan dalam penelitian ini memiliki desain yang menarik, praktis, edukatif dan menimbulkan suasana yang menyenangkan Ketika dimainkan Bersama.

Pada penelitian media BK *Box Werewolf* sudah relevan dengan tujuan dan materi bimbingan kelompok yang terkait motivasi belajar siswa, serta dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam bimbingan kelompok saat melakukan permainan, sehingga dalam penyampaian informasi saat layanan dapat mencapai tujuan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Maka penelitian menerapkan prinsip-prinsip dengan efektif dalam mendukung proses layanan.

Maka dari itu bimbingan kelompok dengan menggunakan media *Box Werewolf* dibuat dan dikembangkan oleh peneliti untuk siswa agar dapat memiliki penghargaan dan umpan balik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga media *box werewolf* dapat memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses layanan, serta media BK dapat membuat materi lebih menarik dan interaktif.

Penelitian ini juga sesuai dengan penelitian terdahulu, sehingga penelitian terdahulu dapat membantu meningkatkan validitas dan reliabilitas hasil penelitian. Maka penelitian menghasilkan hasil yang konsisten atau dapat dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu, dengan dimikian, penelitian yang sesuai dengan penelitian terdahulu dapat membantu mengembangkan teori atau model baru. Penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian terdahulu yaitu, Penelitian Andin Devi Anggraeni (2019) dengan judul Pengembangan Media Permainan *Werewolf* Untuk Mengenalkan Keragaman Sosial Budaya Indonesia pada Siswa Kelas V SDN Pacar Keling V Surabaya. Penelitian tersebut menghasilkan sebuah produk media permainan *Werewolf* yang digunakan sebagai media untuk mengenalkan keragaman sosial budaya indonesia pada siswa, yang dikembangkan sebagai model pembelajaran materi keragaman sosial budaya pada pelajaran PPKN untuk membantu guru PPKN dalam pengenalan keragaman budaya pada kelas V SDN Pacar Keling V Surabaya.

Maka layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan media *box werewolf* dapat dijadikan Solusi dan alternatif dalam penyelesaian masalah motivasi belajar. Pada penelitian diharapkan siswa mampu memahami serta mengaplikasikan media bk dengan aktif, senang, dan antusias pada saat



mengembangkan media *box werewolf* menjadi lebih menarik untuk digunakan oleh siswa, dengan hal itu membuat para siswa menjadi lebih antusias untuk memainkan permainan media *box werewolf* dalam meningkatkan motivasi belajar.

Media *box werewolf* ini dapat digunakan guru BK sekolah dengan mudah karena sudah dilengkapi dengan buku panduan yang berisi tentang teori-teori motivasi belajar sebagai penunjang layanan menggunakan *Box Werewolf*. Petunjuk pelaksanaan penggunaan *Box Werewolf*, deskripsi produk untuk mempermudah Guru BK dalam memahami apa yang terdapat pada media *Box Werewolf* tersebut. Selain itu, buku panduan juga terdapat skala motivasi belajar, contoh RPL dan berbagai lembar refleksi yang bisa digunakan dalam mengaplikasikan *Box Werewolf* sehingga sangat efektif apabila digunakan untuk memberikan layanan kepada siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah. Dengan kata lain, media *Box Werewolf* ini bisa meningkatkan kualitas layanan Guru BK sekolah ini dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga dapat membantu siswa dalam mencapai aktualisasi diri secara optimal.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pada Langkah pengembangan dan hasil uji ahli media, materi, dan uji pengguna (Guru BK), media *Box Werewolf* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X di SMAN 7 Kediri, dapat ditarik Kesimpulan bahwa media *Box Werewolf* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMA kelas X di SMAN 7 Kediri diterima secara praktis dan teoritis sebagai salah satu media BK.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang diberikan oleh peneliti bagi Guru BK yaitu diharapkan dapat menggunakan media *Box Werewolf* saat melakukan proses layanan BK diharapkan dapat mempelajari, memahami, dan mampu mengimplementasikan permainan media *Box Werewolf* disekolah, sehingga akan terbukti bahwa media *Box Werewolf* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sedangkan bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan dari segi materi ataupun permasalahanya yang berbeda dari yang sudah ada, sehingga dapat menjadikan media *Box Werewolf* lebih berkembang dan berinovasi yang dapat menciptakan manfaat bagi siswa SMA, MA, dan SMK.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggraeni, A. D., & Paksi, H. P. (2019). Pengembangan Media Permainan *Werewolf* Untuk Mengenalkan Keragaman Sosial Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas V Sdn Pacar Keling V Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(6).
- Azizah, I. N., & Krisphianti, Y. D. (2023, August). Pengembangan Media Bk Box Card Games *Werewolf* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar



- Siswa Sma. In *Prosiding Semdikjar (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)* (Vol. 6, Pp. 1436-1444).
- Febriana, N. S. (2022). Penerapan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Menggunakan Game Werewolf Untuk Meningkatkan Self Disclosure Siswa Mts Faqihul Ilmi Makassar.
- Hadi, A. (2019). Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Metode Bermain Teamwork Pada Siswa Kelas X Ipa 1 Sma Negeri 1 Klaten. *Medi Kons: Jurnal Prodi Bimbingan Dan Konseling Unisri Surakarta*, 5(1).
- Khadafi, H. N., & Syaimi, K. U. (2024). Pengembangan Media Layanan Informasi Dalam Menentukan Perencanaan Karir Pada Siswa Sma Swasta Ira. *Indopedia (Jurnal Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan)*.
- Manalu, C. M. J., & Sinthia, R. (2021). Motivasi Belajar Siswa Di Tinjau Dari Intensitas Penggunaan Media Sosial Pada Remaja. *Consilia: Jurnal Ilmiah Bimbingan Dan Konseling*.
- Santoso, S. A. (2017). Korelasi Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran Pai Di Smkn 13 Malang. *Tamaddun: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Keagamaan*, 18(1), 1-16.
- Widhiasmoro, G. (2022). Penerapan Model Active Learning Type Quiz Team "Werewolf" Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Mipa 2 Sma Negeri 1 Mirit Pada Materi Sel. *Peshum: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*