

## Media Permainan *Smart Box Mobil* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMK

Nila Auliana Nur Farikhah<sup>1</sup>, Sri Panca Setyawati<sup>2</sup>, Atrup<sup>3</sup>

Universitas Nusantara PGRI Kediri

[aulia02012003@gmail.com](mailto:aulia02012003@gmail.com)<sup>1</sup>, [sripanca@unpkediri.ac.id](mailto:sripanca@unpkediri.ac.id)<sup>2</sup>, [atrup@unpkediri.ac.id](mailto:atrup@unpkediri.ac.id)<sup>3</sup>

### ABSTRACT

Learning motivation is an internal drive that exists in an individual to achieve the desired learning goals. Motivation plays a fairly important role in the student learning process, so students must have a strong enough learning motivation to achieve success. Strong learning motivation can maximize students' potential and academic achievement, and create an effective and enjoyable learning process. Based on the phenomena found in one of the vocational schools in Kediri, including: students do not pay attention to the teacher's explanation in class, sleep during lessons, play games, and skip school. Seeing this phenomenon, BK teachers need to develop interesting BK media. One of the media developed in this study is the smart box mobile which contains aspects of learning motivation. The purpose of this study is to describe the prototype of the smart box mobile game media to increase the learning motivation of vocational school students. The method used in this study is the Research and Development (R&D) research and development method with the Borg and Gall development model with stages up to the creation of a product prototype.

**Keywords:** Guidance & Counseling Media, *Smart Box Mobil*, Motivation to learn

### ABSTRAK

Motivasi belajar adalah dorongan internal yang ada pada diri individu guna mencapai tujuan belajar yang diinginkan. Motivasi memiliki peranan yang cukup penting dalam proses belajar siswa, sehingga siswa harus memiliki motivasi belajar yang cukup kuat untuk mencapai suatu keberhasilan. Motivasi belajar yang kuat dapat memaksimalkan potensi dan prestasi akademik siswa, serta menciptakan proses belajar yang efektif dan menyenangkan. Berdasarkan fenomena yang ditemukan di salah satu SMK di Kediri meliputi: siswa tidak memperhatikan penjelasan guru di kelas, tidur saat pelajaran berlangsung, bermain game, serta membolos. Melihat fenomena tersebut guru BK perlu mengembangkan media BK yang menarik. Salah satu media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *smart box mobil* yang di dalamnya terdapat aspek-aspek motivasi belajar. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan prototipe media permainan *smart box mobil* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMK. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan *Research & Development* (R&D) dengan model pengembangan Borg dan Gall dengan tahapan sampai pembuatan prototipe produk.

**Kata Kunci:** Media BK. *Smart Box Mobil*. Motivasi Belajar

## PENDAHULUAN

Layanan bimbingan dan konseling merupakan elemen penting dalam dunia pendidikan dan berperan besar dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah. Selain itu, layanan bimbingan dan konseling juga memiliki tanggung jawab dalam membantu siswa mengatasi berbagai macam permasalahan berkaitan dengan tugas-tugas perkembangan siswa. Salah satu persoalan yang kerap dialami oleh siswa adalah masalah motivasi belajar.

Motivasi adalah kondisi dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan suatu aktivitas demi meraih tujuan tertentu. Menurut Wlodkowski dalam Febrita dan Ulfah (2019) motivasi belajar merupakan proses internal yang muncul pada diri individu sehingga menumbuhkan perasaan semangat untuk mencapai tujuan belajar yang diinginkan, dimana terdapat pengembangan dan pemahaman siswa dalam proses belajar. Menurut Winkel dalam Azizah dan Krisphianti (2023) motivasi belajar merupakan suatu usaha yang berasal dalam diri seseorang yang mendorong terjadinya aktivitas belajar, memastikan proses belajar tetap berlangsung, dan mencapai tujuan belajar yang diinginkan. Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi memiliki peranan yang cukup penting dalam proses belajar siswa, sehingga siswa harus memiliki motivasi belajar yang cukup kuat untuk mencapai suatu keberhasilan belajar. Rahman (2024) menyatakan bahwa motivasi belajar yang kuat dapat memaksimalkan potensi dan prestasi akademik siswa, serta menciptakan proses belajar yang efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan fakta di lapangan saat melakukan observasi dan wawancara dengan Guru BK SMK PGRI 4 Kediri, ditemukan adanya siswa yang menunjukkan perilaku yang mengindikasikan motivasi belajar rendah, seperti tidak memperhatikan penjelasan guru BK di kelas, tidur saat pelajaran berlangsung, bermain game, serta membolos mata pelajaran dengan izin ke toilet namun pergi ke kantin. Munculnya rasa bosan dan hilangnya rasa semangat belajar pada diri siswa ini disebabkan oleh media layanan guru BK yang monoton serta kurang pandainya memanfaatkan media layanan yang menarik.

Terkait dengan permasalahan motivasi belajar pada siswa SMK PGRI 4 Kediri, guru BK mempunyai peranan penting untuk mengatasi permasalahan motivasi belajar siswa yang rendah yaitu dengan pemberian teguran namun tidak memberikan efek jera pada siswa. Selain itu, guru BK seharusnya memanfaatkan media yang menarik sebagai penunjang proses layanan. Namun, kenyataannya guru BK tidak memanfaatkan media layanan yang menarik bagi siswa. Oleh karena itu untuk menunjang terlaksananya kegiatan tersebut, peneliti berinovasi untuk membuat produk berupa media layanan bimbingan dan konseling yang menarik agar motivasi belajar siswa dapat meningkat.

Media bimbingan dan konseling adalah alat bantu yang dapat dipakai guru BK untuk melaksanakan program BK atau menyampaikan pesan kepada siswa, supaya dapat mendorong pemahaman, pemikiran, dan keinginan untuk dapat memahami diri, dalam mengambil keputusan dari masalah yang sedang dialami. Yulianti, dkk. (2020) mengungkapkan bahwa terdapat dua unsur dalam media BK yakni unsur peralatan keras atau perangkat keras dan unsur pesan yang dibawa, oleh karena itu media BK yang terpenting bukan peralatannya akan tetapi pesan atau informasi dari media tersebut. Media layanan bimbingan dan konseling bermanfaat agar dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses layanan BK yang berkualitas. Penggunaan media layanan menarik oleh guru BK yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa diharapkan dapat memberikan manfaat dan menumbuhkan motivasi belajar siswa agar lebih semangat. Nabila dan Darminto (2018) menyatakan bahwa dengan menggunakan media bimbingan dan konseling, metode penyampaian materi bisa lebih bervariasi dan tidak memunculkan perasaan bosan pada siswa, sehingga siswa dapat lebih aktif pada saat proses pemberian layanan BK di kelas.

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa adalah media *smart box mobil*. Media ini merupakan permainan yang dirancang sebagai sarana layanan bimbingan dan konseling yang menyenangkan, sehingga mampu menarik minat siswa untuk berpartisipasi dalam layanan tersebut. *Smart box mobil* atau kotak pintar motivasi belajar merupakan media yang memiliki bentuk kubus dengan bahan kardus yang di desain seperti kotak kado, di dalam *smart box mobil* ini berisi materi terkait motivasi belajar yang dikemas dalam bentuk yang menarik. Terdapat 4 sisi, sisi pertama berisi kantong pengetahuan, sisi kedua berisi tebak-tebakan silang, sisi ke tiga dan ke empat berisi permainan spinner yang terdiri dari: kartu pertanyaan (warna merah), kartu motivasi (warna kuning), kartu tantangan (warna biru), kartu kejujuran (warna hijau), dan kartu hukuman (warna abu-abu). Adapun kelebihan media permainan *smart box mobil* untuk layanan BK ini adalah: a) siswa dapat bermain sambil belajar; b) tampilan media yang cantik dapat membantu siswa untuk memahami materi layanan; c) terjadinya interaksi yang intens antara guru BK dan siswa selama layanan BK berlangsung.

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai pengembangan *media smart box mobil* sebagai sarana yang dapat digunakan guru BK untuk menyampaikan pesan dan informasi layanan secara menarik kepada siswa guna merangsang pikiran, perasaan, perhatian, sekaligus mendorong perubahan perilaku positif, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research & Development* (R&D). Penelitian ini mengadopsi model pengembangan dari Borg dan Gall. Tahapan penelitian dan pengembangan model Borg dan Gall terdiri dari 10 tahap, yaitu: 1) Potensi dan masalah; 2) pengumpulan data awal; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) revisi desain; 6) uji coba produk; 7) revisi produk; 8) uji coba pemakaian; 9) revisi produk; 10) produksi massal. Namun dalam penelitian ini disederhanakan menjadi lima tahapan karena keterbatasan waktu dan biaya. Adapun tahapan tersebut, yakni: 1) Potensi dan masalah; 2) pengumpulan data awal; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) revisi desain.

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket penilaian validator ahli materi, angket penilaian validator ahli media, serta angket penilaian uji pengguna guru BK.

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini mengombinasikan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada para ahli dan uji pengguna guru BK, guna mendapatkan penilaian atau skor terhadap berbagai item yang sudah disiapkan. Sedangkan data kualitatif dikumpulkan melalui umpan balik para ahli, termasuk kritik, saran, dan komentar yang diberikan kepada peneliti.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 27 Mei 2025 di SMK PGRI 4 Kediri yang beralamat di Jl. Ahmad Dahlan Jl. Mojoroto Gang 1 No. 6, Mojoroto, Kec. Mojoroto, Kota Kediri, Jawa Timur. Subjek penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, dan calon pengguna guru BK.

Penelitian ini menggunakan empat alternatif jawaban, yakni: 1) sangat tidak sesuai; 2) tidak sesuai; 3) sesuai; 4) sangat sesuai. Setelah dilakukan penjumlahan pada hasil angket penilaian para ahli dan calon pengguna guru BK, perolehan skor dari masing-masing validator akan dipresentasikan dengan menggunakan rumus validasi ahli yang dipopulerkan oleh Akbar dalam Faizah, dkk. (2017:5) berikut ini:

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

Vah : Skor validasi ahli

Tse : Total skor empiris dari penilaian para ahli

Tsh : Total skor maksimal yang diinginkan

Setelah peneliti mengetahui persentasenya, tahapan yang dilakukan selanjutnya adalah menentukan kriteria kategori validasi para ahli yang digambarkan di tabel 1.

Tabel 1 Kriteria Presentase kevalidan

Kriteria Pencapaian Nilai (%)	Kategori	Keputusan Uji
85,01-100,00	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa revisi



70,01-85,00	Cukup Valid	Dapat digunakan, namun perlu revisi kecil
50,01-70,00	Kurang Valid	Boleh digunakan, dengan revisi besar
01,00-50,00	Tidak Valid	Tidak boleh digunakan





Sumber: Akbar dalam Faizah, dkk. (2017)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Spesifikasi Produk

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media *smart box mobil*. *Smart box mobil* atau kotak pintar motivasi belajar merupakan media yang memiliki bentuk kubus dengan bahan kardus yang di desain seperti kotak kado. Di dalam media *smart box mobil* ini berisi materi terkait motivasi belajar yang dikemas dalam bentuk yang menarik. Terdapat 4 sisi, sisi pertama berisi kantong pengetahuan, sisi kedua berisi tebak-tebakan silang, sisi ke tiga dan ke empat berisi permainan spinner yang terdiri dari: kartu pertanyaan (warna merah), kartu motivasi (warna kuning), kartu tantangan (warna biru), kartu kejujuran (warna hijau), dan kartu hukuman (warna abu-abu). Adapun spesifikasi media permainan *smart box mobil* dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2 Spesifikasi Media Permainan *Smart Box Mobil*

No	Gambar	Alat	Deskripsi
1.		Media Permainan	Tampilan depan media permainan <i>smart box mobil</i>
2.		Media Permainan	Tampilan dalam media permainan <i>smart box mobil</i> pada saat dibuka
3.		Media Permainan Kantung Pengetahuan Motivasi Belajar	Media permainan yang dimainkan oleh siswa dengan memasukan stick gambar ke dalam kantong yang sesuai
4.		Stick Gambar	Berisi gambar-gambar yang akan dimasukan ke dalam kantong pengetahuan

5.		Media Permainan Jodohkan Aku	Media permainan yang dimainkan oleh siswa dengan menjodohkan pernyataan dengan jawaban yang tepat
6.		Spin Quiz	Alat yang digunakan sebagai penentu kartu yang akan diambil
7.		Kotak Quiz	Media kotak quiz warna merah berisikan kartu pertanyaan, warna kuning kartu motivasi, warna hijau kartu kejujuran, dan warna abu-abu kartu sanksi
8.		Kartu Quiz	Kartu quiz berisikan perintah yang sesuai dengan masing-masing kotak quiz
9.		Buku Panduan	Buku panduan berisikan pedoman pelaksanaan permainan bagi guru BK terkait motivasi belajar

## Hasil Uji Validasi

### Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan analisis data dari angket validator ahli materi diperoleh skor sebesar 94,2. Apabila hasil skor tersebut diinterpretasikan berdasarkan kriteria presentase kevalidan menurut Akbar dalam Faizah, dkk. (2017) maka kriteria pencapaian nilai sebesar 85,01-100,00 dengan kategori sangat valid, dan dapat digunakan tanpa revisi. Dari hasil analisis penilaian ahli materi tersebut dapat disimpulkan bahwa materi pada pengembangan media *smart box mobil* layak digunakan karena memenuhi kriteria kevalidan dengan skor sebesar 94,2 dengan kategori sangat valid.

### Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan analisis data dari instrumen penilaian ahli media diperoleh skor sebesar 92,3. Apabila hasil skor tersebut diinterpretasikan berdasarkan kriteria presentase kevalidan menurut Akbar dalam Faizah, dkk. (2017) maka kriteria pencapaian nilai sebesar 85,01-100,00 dapat dikategorikan sangat valid, serta bisa digunakan tanpa revisi. Dari hasil analisis penilaian ahli media tersebut dapat diberi kesimpulan bahwa media pada pengembangan media

*smart box mobil* layak digunakan karena memenuhi kriteria kevalidan dengan skor sebesar 92,3 dengan kategori sangat valid.

#### Hasil Validasi Pengguna Guru BK

Berdasarkan analisis data dari instrumen penilaian pengguna guru BK diperoleh skor sebesar 86,7. Apabila hasil skor tersebut diinterpretasikan berdasarkan kriteria presentase kevalidan menurut Akbar dalam Faizah, dkk. (2017) maka kriteria pencapaian nilai sebesar 85,01-100,00 dengan kategori sangat valid, dan dapat digunakan tanpa revisi. Dari hasil analisis penilaian pengguna guru BK tersebut dapat disimpulkan bahwa media pada pengembangan media *smart box mobil* layak digunakan karena memenuhi kriteria kevalidan dengan skor sebesar 86,7 dengan kategori sangat valid.

Motivasi belajar merupakan perubahan energi atau perilaku seseorang yang di dorong oleh faktor internal maupun eksternal siswa untuk melakukan aktivitas belajar demi mencapai hasil belajar yang ingin dicapai. Motivasi berperan penting pada aktivitas belajar siswa, dan menjadi motivasi penentu kesungguhan usaha belajar yang dijalankan siswa. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan Guru BK SMK PGRI 4 Kediri, ditemukan adanya siswa yang menunjukkan perilaku yang mengindikasikan motivasi belajar rendah, seperti tidak memperhatikan penjelasan guru BK di kelas, tidur saat pelajaran berlangsung, bermain game, serta membolos mata pelajaran dengan izin ke toilet namun pergi ke kantin. Hal ini disebabkan oleh media guru BK yang monoton serta guru BK yang tidak memanfaatkan media layanan yang menarik. Terkait dengan permasalahan motivasi belajar tersebut, mendorong peneliti untuk berinovasi menciptakan sebuah media untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu media permainan *smart box mobil*. Media ini merupakan permainan yang dirancang sebagai sarana layanan bimbingan dan konseling yang menyenangkan, sehingga mampu menarik minat siswa untuk berpartisipasi dalam layanan tersebut. *Smart box mobil* atau kotak pintar motivasi belajar merupakan media yang memiliki bentuk kubus dengan bahan kardus yang di desain seperti kotak kado, di dalam *smart box mobil* ini berisi materi terkait motivasi belajar yang dikemas dalam bentuk yang menarik. Terdapat 4 sisi, sisi pertama berisi kantong pengetahuan, sisi kedua berisi tebak-tebakan silang, sisi ke tiga dan ke empat berisi permainan spinner yang terdiri dari: kartu pertanyaan (warna merah), kartu motivasi (warna kuning), kartu tantangan (warna biru), kartu kejujuran (warna hijau), dan kartu sanksi (warna abu-abu).

Hasil uji validasi dari ahli materi, ahli media, dan pengguna guru BK menunjukkan bahwa media permainan *smart box mobil* sangat layak digunakan, sesuai dengan hasil validasi yang didapatkan berdasarkan hasil presentase yang telah dipaparkan di atas, di mana ahli materi mendapatkan hasil presentase sebesar 94,2% kemudian ahli media mendapatkan hasil

presentase sebesar 92,3% dan uji pengguna guru BK mendapatkan hasil presentase sebesar 86,7% yang berrarti media *smart box mobil* sangat layak digunakan.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian menunjukan bahwa pengembangan media *smart box mobil* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMK PGRI 4 Kediri telah divalidasi oleh beberapa ahli dan pengguna. Skor validasi yang diperoleh adalah 94,2%, ahli media 92,3%, dan guru BK SMK PGRI 4 Kediri sebagai pengguna sebesar 86,7%, dengan masing-masing kategori dinyatakan sangat valid. Berdasarkan analisis tersebut, pengembangan media permainan *smart box mobil* dapat diterima secara layak sebagai media bimbingan dan konseling. Peneliti berharap guru BK dapat memanfaatkan media *smart box mobil* secara optimal sebagai alat bantu yang menarik dalam memberikan layanan BK guna meningkatkan motivasi belajar siswa.

## DAFTAR RUJUKAN

- Azizah, I. N., & Krisphianti, Y. D. (2023). Pengembangan Media BK BOX Card Games Werewolf Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 6, 1436–1444. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/3902>
- Faizah, N., Roza, Y., & Kartini. (2017). Development Of Mathematics Learning Instrument Based On Discovery Learning To Social Arithmetic Material For Junior High School. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pengetahuan*, 4(2), 1–13.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Posiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(2019), 181–188.
- Nabila, S. F., & Darminto, E. (2018). Meningkatkan Minat Memanfaatkan Layanan Bimbingan Dan Konseling Melalui Penggunaan Media Bimbingan Dan Konseling. *Universitas Negeri Surabaya*, 1(3), 7. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/34437/30638>
- Rahman, S. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Yuliastini, N. K. S., Tari, I. D. A. E. P. D., Giri, P. A. S. P., & Dartiningsih, M. W. (2020). Penerapan Media Bimbingan Konseling untuk Meningkatkan Keterampilan Guru BK dalam Memberikan Layanan Pendidikan Seks terhadap Peserta Didik. *International Journal of Community Service Learning*, 4(2), 117–124. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i2.25055>