

**PENGEMBANGAN BOX WEREWOLF UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS
KOTA KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Prodi Bimbingan dan Konseling



OLEH :

IZMA NUR AZIZAH

NPM. 2014010012

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi Oleh :

IZMA NUR AZIZAH

NPM : 2014010012

Judul :

**PENGEMBANGAN BOX WEREWOLF UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS KOTA
KEDIRI**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi

Studi Bimbingan dan Konseling

FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 30 Juni 2025

Pembimbing I

Pembimbing II



Yuanita Dwi Krisphianti, M. Pd
NIDN. 0708068904



Guruh Sukma Hanggara, M. Pd
NIDN. 0705068605

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh:

Izma Nur Azizah

NPM: 2014010012

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA *BOX WEREWOLF*
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA SEKOLAH MENENAH ATAS KOTA KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang
Skripsi Prodi Bimbingan Konseling FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 14 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua Penguji : Yuanita Dwi Krisphianti, M. Pd
2. Penguji 1 : Dr. Risaniatin Ningsih, S. Pd, M. Psi
3. Penguji 2 : Guruh Sukma Hanggara, S. Pd, M. Pd



Mengetahui,

Dekan FKIP



Purnomo Widodo, M. Pd
NIDN 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Izma Nur Azizah
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Nganjuk/ 16 Oktober 2001
NPM : 2014010012
Fak/Jur/Prodi : FKIP/ S1 BK

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa Skripsi yang telah dibuat sebelumnya belum pernah diajukan oleh pihak manapun, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja tertulis didalam daftar pustaka yang telah diterbitkan

Kediri,
Yang Menyatakan

IZMA NUR AZIZAH
NPM. 2014010012

Motto:

Sedikit terlambat dari yang lainnya tidak masalah

Karena proses dan support setiap orang berbeda

Yang penting tujuannya jelas dan terus berjuang

Jagat Maringi kuat

Bumi maringi rezeki

Wong Tuo maringi Dungo

Kupersembahkan karya ini buat:

Ayah dan Ibu Tercinta dan

Seluruh Keluargaku Tercinta

RINGKASAN

Izma Nur Azizah : Pengembangan *Box Werewolf* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas, Tahun Ajaran 2024/2025, Skripsi, BK, FKIP UN PGRI Kediri, 2025

Kata Kunci : box werewolf, motivasi belajar

Penelitian ini dilatarbelakangi pada hasil studi pendahuluan, bahwa peneliti menemukan fenomena terkait motivasi belajar siswa yang rendah, dimana siswa menunjukkan sikap tidak memerhatikan guru, tidur di dalam kelas, membolos mata pelajaran, suka telat masuk kelas, tidak mau bertanya apabila kurang jelas dengan materi, dan mencuri-curi untuk dapat bermain Handphone, sehingga hasil belajar siswa menurun. Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui kelayakan pengembangan media *box werewolf* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang rendah. Metode dalam penelitian yaitu *research and development (R&D)* yang digunakan untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 7 Kediri. Penelitian ini menggunakan 5 tahap yang dimodifikasi dari 10 tahapan *Borg and Gall* yaitu tahap (1) Penelitian dan pengumpulan informasi data, (2) perencanaan, (3) pengembangan draf produk, (4) uji coba lapangan, (5) Merevisi hasil uji coba. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar angket motivasi belajar, uji ahli, dan pengguna (Guru BK). 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 uji Guru BK yang menggunakan uji validitas Gregory untuk mengetahui koefisien validitas isi yang berdasarkan hasil penilaian ahli, maka uji ahli media memperoleh skor sebesar 1,0%, uji ahli materi 1,0%, dan uji pengguna Guru BK skor sebesar 1,0%, maka dari skor yang diperoleh pada proses analisis interrater masuk kategori sangat layak digunakan. Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, penggunaan pengembangan media *box werewolf* guna untuk meningkatkan motivasi belajar siswa secara praktis, teoritis. Oleh sebab itu saran dalam penelitian ini yaitu media harus terus bisa dikembangkan dan bisa digunakan untuk salah satu inovasi layanan BK untuk siswa dan Guru BK.

PRAKATA

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan yang Maha Kuasa, karena hanya atas limpahan rahmatnya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN *BOX WEREWOLF* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS KOTA KEDIRI” ini ditulis guna memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan BK FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini di ucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada :

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M. Pd selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri
2. Dr. Agus Widodo, M. Pd selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri
3. Ibu Vivi Ratnawati, S. Pd., M. Psi selaku Kaprodi Bimbingan dan Konseling
4. Ibu Yuanita Dwi Krisphianti M. Pd selaku Dosen Pembimbing I Skripsi yang senangtiasa membimbing dan memotivasi serta memberikan semangat
5. Bapak Guruh Sukma Hanggara, M. Pd selaku Dosen Pembimbing II Skripsi yang selalu memberikan dukungan, motivasi serta memberikan semangat
6. Terimakasih untuk Ayah Suhardi, Ibu Yessi Indrawati, Kakak dan Adekku yang selalu ada di setiap perjalananku, mendukung tujuanku, menjadi perlindunganku, dan selalu menjadi penguatku untuk mencapai kesuksesan dunia akhirat. Terimakasih kepada Humaira, Yeny, Lita, Dewi yang tergabung dalam group Mboh dan teman kuliahku yang selalu menemani.

Disadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan maka diharapkan adanya kritik, beserta saran dari berbagai pihak. Disertai dengan harapan semoga skripsi yang telah dibuat ini dapat bermanfaat bagi semua orang, khususnya bagi dunia pendidikan layanan Bimbingan dan Konseling.

Kediri,

IZMA NUR AZIZAH
NPM. 2014010012

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
RINGKASAN	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II : KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Hasil Peneliti Terdahulu	
B. Landasan Teori	9
1. Motivasi Belajar	9
a. Definisi Motivasi Belajar	9
b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	10
c. Peran dan Fungsi Motivasi Belajar	12
d. Macam-Macam Motivasi Belajar	14
e. Pentingnya Motivasi Belajar	14
f. Cara-Cara dalam Meningkatkan Motivasi Belajar	15
2. Teknik Permainan Simulasi	17
a. Definisi Permainan Simulasi	17
b. Deskripsi Teknik Permainan Simulasi	17
c. Langkah Permainan Simulasi	18

d. Tugas Pimpinan Kelompok.....	19
e. Tugas Anggota Kelompok.....	20
f. Kelebihan dan Kelemahan Permainan Simulasi.....	20
3. <i>Box Werewolf</i>	21
a. Definisi <i>Box Werewolf</i>	21
b. Deskripsi Produk <i>Box Werewolf</i>	22
c. Peranan dan Cara Permainan <i>Box Werewolf</i>	24
C. Kerangka Berpikir.....	28
BAB III : METODE PENELITIAN	31
A. Model Pengembangan.....	31
B. Prosedur Pengembangan.....	33
C. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	35
D. Uji Coba Model atau Produk.....	35
1. Desain Uji Coba.....	35
2. Subjek Uji Coba.....	36
E. Validasi Model atau Produk.....	37
F. Deskripsi Model Produk.....	37
G. Instrumen Pengumpulan Data.....	38
1. Pengembangan Instrumen.....	38
2. Validasi Produk.....	42
H. Teknik Analisis Data.....	42
1. Tahap -Tahap Analisis Data.....	42
2. Norma Pengujian.....	42
BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN	45
A. Hasil Studi Pendahuluan.....	45
1. Deskripsi Hasil Studi Pendahuluan.....	45
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan.....	45
3. Desain Awal Model.....	46
B. Pengujian Model Terbatas.....	47
C. Validasi Model.....	47
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi.....	47
2. Hasil dan Interpretasi Uji Validasi.....	50

3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model.....	53
4. Desain Akhir Model.....	53
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	53
1. Spesifikasi Model.....	53
2. Prinsip -Prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Model.....	55
BAB V : PENUTUP	59
A. Simpulan.....	59
B. Implikasi.....	59
1. Implikasi Teoritis.....	59
2. Implikasi Praktis.....	59
C. Saran.....	59
1. Bagi Guru BK.....	59
2. Bagi Peneliti Selanjutnya.....	60
DAFTAR RUJUKAN	61
LAMPIRAN - LAMPIRAN	64

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 : Kriteria Validator Pengembangan.....	37
3.2 : Skala Likert.....	39
3.3 : Kisi – Kisi Skala Motivasi Belajar Siswa.....	39
3.4 : Kisi – Kisi Angket Ahli Materi.....	40
3.5 : Kisi -Kisi Angket Ahli Media.....	40
3.6 : Kisi – Kisi Angket Ahli Pengguna.....	41
3.7 : Persiapan Analisis Interater.....	43
3.8 : Kriteria Validitas Instrumen.....	44
4.1 : Persiapan Analisis Interater.....	48
4.2 : Hasil Analisis Interater Ahli Materi.....	48
4.3 : Hasil Analisis Interater Ahli Media.....	49
4.4 : Hasil Keberterimaan Pengguna.....	49
4.5 : Hasil Uji Keberterimaan Ahli dan Pengguna.....	50
4.6 : Spesifikasi <i>Box Werewolf</i>	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 : Bagan Kerangka Berpikir Pengembangan.....	29
3.1 : Langkah – langkah Uji Coba.....	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 : Hasil Uji Ahli Materi.....	65
2 : Hasil Uji Ahli Media.....	66
3 : Hasil Uji Pengguna (Guru BK).....	67
4 : Skala Motivasi Belajar.....	68
5 : Hasil Uji Validitas dan Realibitas Skala Motivasi Belajar.....	72
6 : Hasil Validasi Ahli Materi 1.....	73
7 : Hasil Validasi Ahli Materi 2.....	76
8 : Hasil Validasi Ahli Media 1.....	79
9 : Hasil Validasi Ahli Media 2.....	82
10 : Hasil Validasi Ahli Pengguna 1.....	85
11 : Hasil Validasi Ahli Pengguna 2.....	88
12 : Dokumentasi Uji Ahli Materi.....	91
13 : Dokumentasi Uji Ahli Media.....	92
14 : Dokumentasi Uji Ahli Pengguna.....	93
15 : Dokumentasi Penelitian dengan Siswa.....	94
16 : Surat Penelitian.....	95
17 : Surat Balikan dari Sekolah.....	96
18 : Berita Acara.....	97
19 : Hasil Similarity.....	99
20 : Surat Keterangan Bebas Similaraty.....	100

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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.

Pendidikan paling efektif tercapai ketika tujuan yang dinyatakan diwujudkan melalui pengajaran di kelas dan pembelajaran siswa, dengan pendidik memainkan peran penting dalam proses ini. Sudah diketahui umum bahwa penyebab internal dan eksternal memiliki dampak yang signifikan terhadap perilaku manusia. Sekolah, keluarga, dan masyarakat adalah contoh dari pengaruh luar tersebut. Masyarakat tidak hanya menyumbangkan ide dan umpan balik untuk pengembangan pendidikan, tetapi juga membantu menyediakan ruang fisik dan sumber daya untuk belajar. Rumah siswa berfungsi sebagai fondasi penting untuk pendidikan mereka. Selain itu, anak-anak belajar keterampilan akademis dan nonakademis di kelas dan selama mereka di sekolah. Dengan demikian, pendidikan diberikan di dua lokasi sehingga mereka dapat saling mendukung.

Untuk memastikan bahwa siswa memiliki motivasi tinggi untuk belajar, bekerja, dan berkreasi guna mencapai potensi penuh mereka, disebutkan dalam pasal 19, ayat 1 Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2015 bahwa proses pembelajaran harus dilakukan dengan cara yang antusias dan mendukung, serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Namun, dalam praktiknya, meskipun ada beberapa siswa yang luar biasa, banyak juga yang memiliki hasil belajar yang kurang meyakinkan sebagai akibat dari kurangnya antusiasme siswa dalam belajar. Dalam hal ini, bukan selalu kurangnya kecerdasan siswa yang menjadi penyebab kegagalan mereka; melainkan, kurangnya minat mereka dalam belajar yang berkaitan dengan keberhasilan akademis mereka sendiri. Hal ini mungkin karena kurangnya keinginan mereka atau bisa juga karena tantangan khusus yang mereka hadapi. Menurut laporan Suara.com, wabah COVID-19 berdampak negatif pada keinginan anak-anak untuk belajar di Indonesia. Ini memang bukan isu yang baru, tetapi hingga wabah COVID-19, 70% penyebab utamanya seperti anak-anak yang bosan, terlalu banyak pekerjaan rumah, pembelajaran yang kurang menyenangkan dan kurang kreatif, serta kurangnya keterlibatan dengan anak-anak lain. Hal itu disampaikan oleh Tata Sudrajat, Deputy Kepala Program Dampak dan Kebijakan Penyelamatan Anak (Rossa & Efendi, 2020)

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 indikator yang menunjukkan motivasi rendah di antaranya, Telah diamati bahwa sejumlah besar siswa menunjukkan 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.

Pada penelitian ini 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. Ilmu Keperawatan (2013)

Motivasi belajar merupakan kekuatan utama dalam diri siswa yang memulai kegiatan belajar, memastikan kegiatan tersebut terus berlanjut, dan membimbing mereka menuju hasil yang diinginkan dari mata pelajaran yang dipelajari, menurut Sardiman dalam Nuridayanti (2022). Motivasi belajar siswa rendah, menurut pengamatan yang dilakukan di kelas X 6 SMA Negeri 7 Kediri. Pelaksanaan kegiatan belajar yang optimal tidak mungkin dilakukan jika siswa tidak memiliki keinginan intrinsik untuk melakukannya; akibatnya, siswa terlibat dalam praktik belajar yang tidak efektif dan gagal memahami materi pelajaran. Akibatnya, berdasarkan hal tersebut di atas, peneliti lebih yakin bahwa gejala siswa menunjukkan motivasi belajar yang rendah, dan bahwa dorongan untuk belajar memengaruhi hasil belajar siswa. Uno (2006) berpendapat bahwa variabel intrinsik, seperti keinginan untuk berprestasi, keinginan untuk belajar, dan harapan akan cita-cita, merupakan sumber motivasi belajar. Di sisi lain, pengaruh ekstrinsik mencakup hal-hal seperti penghargaan dan lingkungan kelas yang mendukung bagi anak-anak yang berupaya mengubah perilaku. Ada enam komponen motivasi belajar menurut definisi: (1) keinginan untuk berhasil, (2) dorongan untuk belajar, (3) pencapaian cita-cita, (4) keinginan untuk terus belajar (5) menerima hadiah, (6) suasana yang baik untuk belajar dan peningkatan perilaku.

Berdasarkan hal tersebut di atas, kita dapat mengklasifikasikan faktor-faktor yang berkontribusi terhadap motivasi belajar yang rendah sebagai faktor internal (seperti keinginan yang kuat untuk belajar), atau faktor eksternal (seperti adanya penguatan positif untuk kinerja yang baik

atau lingkungan yang mendorong pengejaran pengetahuan). Jika siswa memiliki karakteristik ini, dapat dikatakan bahwa mereka sangat termotivasi. Namun, gagasan tersebut tidak sesuai dengan kenyataan, karena para peneliti terus menemukan beberapa siswa yang kurangnya dorongan menghambat kemampuan mereka untuk belajar. Siswa perlu memiliki motivasi karena, menurut beberapa definisi, motivasi belajar adalah insentif yang diberikan kepada seseorang agar mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran mereka. Meskipun ada beberapa teori motivasi, penelitian ini hanya mengandalkan satu teori: teori motivasi belajar dalam pembelajaran oleh Hamzah B. Uno. Untuk memastikan bahwa kegiatan belajar siswa berjalan lancar, penting untuk menggunakan teori motivasi belajar Hamzah B. Uno, yang dapat memengaruhi dan meningkatkan motivasi siswa.

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 melalui pendekatan penelitian *Research & Development (R&D)*. 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.

Box werewolf ini suatu media inovasi dari permainan digital menjadi non-digital yang merupakan proses pengembangan dan transformasi permainan digital menjadi bentuk permainan non-digital, seperti permainan yang digunakan oleh peneliti yaitu media *box werewolf* atau mainan fisik lainnya, sehingga inovasi ini dapat membantu meningkatkan pengalaman bermain dan memungkinkan siswa untuk menikmati permainan dalam bentuk yang berbeda.

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.

Game simulation (simulasi permainan) adalah permainan yang digunakan untuk mensimulasikan situasi dari dunia nyata atau permainan yang menciptakan situasi yang terinspirasi dari dunia nyata (Kovarik et al., 2023). Jadi permainan simulasi itu berupa permainan untuk menciptakan lingkungan yang mirip dengan situasi sebenarnya, sehingga pemain dalam permainan tersebut dapat saling berinteraksi dan belajar dari pengalaman dalam lingkungan tersebut.

Kartu *Werewolf* merupakan kartu peran yang digunakan anggota kelompok untuk mendapatkan tokoh peran yang berbeda-beda yang dilakukan dalam permainan untuk menjadikan pemain berperan seperti di kartu guna untuk melakukan permainan sesuai peran masing – masing. Kartu curah pendapat merupakan wujud implementasi yang didalam kartu terdapat pertanyaan terkait motivasi belajar yang sesuai dengan indikator. Sedangkan kartu sanksi merupakan kartu yang didalamnya berisi tantangan perintah untuk melakukan suatu hal yang sesuai pernyataan kartu tersebut. Maka media kartu ini untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dan papan permainan werewolf yaitu papan yang terbuat dari bener berbentuk persegi yang berisikan keterangan menyangkut tugas tantangan dan pertanyaan yang digunakan sebagai tempat bermain bagi pemain dengan menjalankan pion sesuai peran yang di dapatkan mulai dari start sampai finish.

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. Oleh karena itu, hal itu dapat meningkatkan kegiatan pendidikan.

Untuk melakukan penelitian ini, kita perlu membangun *box werewolf* yang telah diuji di lapangan dan terbukti dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Para peneliti dalam penelitian ini menggunakan metodologi R&D. *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.

Dari pemaparan di atas maka peneliti melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengembangan *Box Werewolf* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 7 Kediri Tahun Ajaran 2023/2024.

B. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih fokus dan tidak meluas dari pembahasan yang dimaksud, dalam penelitian ini peneliti membatasinya pada ruang lingkup penelitian yaitu: Pengembangan *Box Werewolf* untuk meningkatkan Motivasi belajar siswa yang rendah di kelas X 6 SMA Negeri 7 Kediri.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan di latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah, apakah pengembangan *Box Werewolf* dapat meningkatkan motivasi belajar dan diterima secara praktis dan teoritis sebagai salah satu media BK?

D. Tujuan Penelitian

Menanggapi pertanyaan penelitian tersebut, maka dalam penelitian ini akan dibuat sebuah media *box werewolf* dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Kelas X SMA Negeri 7 Kediri tahun ajaran 2024-2025.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar dengan menggunakan media *box werewolf* pada kegiatan layanan BK. Adapun manfaat penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat mengembangkan media *box werewolf* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah menengah atas dan dapat dijadikan landasan untuk peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan wawasan serta dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan. Memberikan Gambaran yang jelas tentang kelayakan pengembangan media *box werewolf* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang rendah.

b. Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini terutama pada produk media *box werewolf* yang dihasilkan dapat membuat siswa tertarik untuk mengikuti kegiatan layanan dan mempermudah siswa untuk memahami terkait motivasi belajar

c. Bagi Sekolah

Bagi sekolah penelitian ini bermanfaat untuk menemukan Solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang rendah dengan menerapkan media *box werewolf* pada siswa dalam kegiatan layanan.

DAFTAR RUJUKAN

- Amanda, N., Reffiane, F., & Arisyanto, P. (2019). Pengembangan Media Budel (Buku Berjendela) pada Tema Keluargaku. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*.
- 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).
- Anggraenie, N. C., Rohaeti, E. E., & Alawiyah, T. (2021). Profil Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA Gunung Halu. *FOKUS: Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan*, 4(2), 145-150.
- Azizah, F. A. N., Setyawati, S. P., Khususiyah, K., & Setyaputri, N. Y. (2023). Pengembangan Skala Pengukuran Rasa Percaya Diri Siswa Kombi: Instrumen Pendukung Permainan Antaboga. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*.
- 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.
- Gustiawati, R. (2017). Penerapan Materi Model Pembelajaran Permainan Kecil Di Dalam Pemanasan Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Siswa Kelas Vi Sdn Mekarsari 05 Tambun Selatan Kabupaten Bekasi. *Motion: Jurnal Riset Physical Education*, 8(1), 50-58.

- 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).
- Herwati, H., Tri, R., Arsyil, W., Deetje, J. S., Siti, Z., Kholis, A., & Barlian, K. (2023). Motivasi dalam Pendidikan (Konsep-Teori-Aplikasi).
- 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*.
- Maolidah, I., Tamam, B., & Ruhita, R. (2024). Implementasi Manajemen Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Siswa Serta Kontribusinya Terhadap Mutu Pembelajaran Siswa. *Edum Journal*, 7(1), 140-159.
- Nurhalizah, S. (2020). *Pengaruh Motivasi Belajar Dan Disiplin Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Kelas Xi Kompetensi Keahlian Akuntansi Di Smk Negeri 1 Makassar* (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- Prastiwo, J. E. (2020). Memperkuat Kecakapan Siswa Melalui Werewolf In Education Di Sman 2 Blitar. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*.
- Pravitasari, E. A., & Puspasari, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Berbasis Make A Match Pada Mata Pelajaran Otomatisasi Dan Tata Kelola Kepegawaian Di Smkn 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Jpap)*, 8(3), 489-495.
- Putri Nuraida, S. A., Krisphianti, Y. D., & Setyawati, S. P. (2022). *Pengembangan Media Spin Uno Bimasiwi Untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa Kelas X Sma Di Kota Kediri* (Doctoral Dissertation, Universitas Nusantara Pgrri Kediri).

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.

Yulianti, Y., Asdar, A., & Hamsiah, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Savi (Somatic, Auditory, Visual, Intelektual) Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V Sd Gugus I Kecamat