

BIMBINGAN KELOMPOK BK PETUALANGAN BAGI PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP MUTUAL MAGELANG

Wasilatut Tazkiyyah¹, Sugiyadi²

^{1,2}Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang, Jalan Tidar No.21, Kota Magelang

¹e-mail wasilatut@gmail.com

Abstrak

Motivasi belajar merupakan kunci penting dalam pencapaian keberhasilan akademik siswa. Hasil asesmen awal di SMP Mutual Magelang menunjukkan bahwa banyak siswa kelas VII mengalami penurunan motivasi akibat kelelahan, kejenuhan, dan padatnya aktivitas sekolah. Untuk menjawab tantangan tersebut, kegiatan pengabdian ini menghadirkan layanan kelompok bimbingan dengan memanfaatkan permainan edukatif *boardgame* BK Petualangan. Media ini dirancang untuk membangkitkan kembali motivasi belajar melalui pengalaman bermain yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Pendekatan yang digunakan adalah *service learning* dengan melibatkan enam siswa yang teridentifikasi memiliki risiko rendahnya motivasi berdasarkan AKPD dan wawancara guru BK. Pelaksanaan kegiatan mengikuti empat tahap bimbingan kelompok, yaitu pembentukan, transisi, kegiatan inti, dan pengakhiran. Hasil observasi menunjukkan 90% peserta aktif terlibat dalam diskusi, permainan, serta refleksi diri. Siswa juga menyatakan meningkatnya pemahaman mengenai strategi belajar dan munculnya kembali semangat belajar. Refleksi akhir menegaskan bahwa *boardgame* mampu mengurangi kejenuhan dan memperkuat motivasi intrinsik sesuai prinsip *Self-Determination Theory*.

Kata kunci: motivasi belajar, bimbingan kelompok, *boardgame* BK Petualangan

Abstract

Learning motivation is a key factor in achieving student academic success. Initial assessment results at Mutual Junior High School Magelang showed that many seventh-grade students experienced decreased motivation due to fatigue, boredom, and the busy school schedule. To address this challenge, this community service program provided group guidance services utilizing the educational board game BK Petualangan (Adventure Guidance and Counseling Board Game). This medium was designed to revitalize learning motivation through interactive, competitive, and enjoyable gaming experiences. The service learning approach involved six students identified as having a low-motivation risk based on the AKPD (Student Activity Guidelines) and interviews with the guidance and counseling teachers. The program followed four stages of group guidance: formation, transition, core activities, and closure. Observations showed that 90% of participants were actively involved in discussions, games, and self-reflection. Students also expressed an increased understanding of learning strategies and a renewed enthusiasm for learning. The final reflection confirmed that the board game was able to reduce boredom and strengthen intrinsic motivation in accordance with the principles of Self-Determination Theory.

Keywords: learning motivation, group guidance, BK Petualangan board game

PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan faktor krusial dalam menentukan keberhasilan siswa dalam proses pendidikan. Tanpa motivasi internal yang kuat, siswa cenderung kurang fokus, mudah lelah, dan gagal mencapai hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu motivasi memainkan peran krusial dalam proses pembelajaran, terutama dalam konteks pendidikan dan psikologi. Motivasi salah menjadi satu unsur yang berperan penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa (Rahman, 2022). Sedangkan motivasi belajar diartikan sebagai kekuatan internal yang berfungsi untuk mengarahkan dan memotivasi individu dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai (Fernando et al., 2024). Ketika motivasi menurun, proses pembelajaran menjadi tidak efektif dan berdampak pada rendahnya prestasi akademik siswa (Amalia et al. 2025).

Pada kondisi mitra, yaitu SMP Mutual Magelang, permasalahan terkait motivasi belajar tampak semakin nyata. Hasil asesmen awal sekolah menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas VII mengalami penurunan motivasi belajar. Temuan tersebut diperoleh melalui Analisis Kebutuhan Peserta Didik (AKPD). AKPD merupakan instrumen berupa angket yang berisi daftar permasalahan umum yang dihadapi siswa (Nafilasari et al, 2023). Temuan ini diperkuat oleh wawancara dengan guru bimbingan konseling dan wali kelas yang menyatakan bahwa banyak siswa kurang antusias, pasif dalam mengikuti pelajaran, serta menunda-nunda menyelesaikan tugas sekolah. Faktor utama yang berkontribusi terhadap penurunan motivasi belajar siswa adalah tingginya intensitas aktivitas di sekolah yang berlangsung dari pagi hingga sore, ditambah dengan jadwal kegiatan ekstrakurikuler yang padat, sehingga siswa mengalami kelelahan fisik dan mental.

Dalam konteks ini layanan bimbingan dan konseling memiliki peran yang sangat penting dalam membantu siswa mengatasi permasalahan belajar. BK berperan dalam mendukung perkembangan siswa, baik dalam aspek minat, bakat, maupun potensi yang dimiliki, serta dalam menyelesaikan permasalahan (Tajirrahmah, 2023). Bimbingan dan konseling juga mempunyai kedudukan dan peranan penting di lingkungan sekolah, karena membantu siswa dalam mengatasi berbagai tantangan, termasuk penurunan motivasi belajar (Rufaedah et al., 2022).

Jadi memang peran bimbingan dan konseling adalah suatu proses pemberian dukungan kepada peserta didik (Fergina et al., 2022). Hal ini sejalan dengan tujuan layanan di sekolah yang fokus membantu siswa mengembangkan potensi dirinya secara optimal sesuai tahap perkembangan dan latar belakang masing-masing (Oktaviani, 2023).

Program bimbingan kelompok berfungsi sebagai alternatif bagi siswa yang mengalami penurunan motivasi belajar (Daulay et al., 2022). Bimbingan kelompok merupakan suatu proses layanan bimbingan dan konseling yang dilaksanakan dalam dinamika kelompok, bertujuan untuk membantu siswa mencegah permasalahan melalui perencanaan yang cermat dan pengambilan keputusan yang akurat (Idayanti et al., 2022). Sebagai upaya meningkatkan daya tarik dan efektivitas layanan, kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui bimbingan kelompok yang memanfaatkan media permainan edukatif berupa *boardgame* BK Petualangan.

Pemilihan media ini dilatarbelakangi oleh banyaknya siswa yang mengalami kelelahan akibat pemaparan materi pembelajaran yang monoton, kurangnya inovasi, dan tidak menarik (Susanti et al., 2024). Dalam teori *Self-Determination (SDT)* yaitu teori motivasi yang dikembangkan oleh Edward L. Deci dan Richard M. Ryan, menjelaskan bahwa motivasi intrinsik berkembang ketika kebutuhan psikologis dasar terpenuhi yaitu meliputi otonomi, kompetensi, dan keterhubungan. Apabila siswa merasa berdaya, kompeten, ketertarikan sosial, dan keterlibatan akan mendorong motivasi belajarnya sehingga meningkat secara signifikan (Klaudia, 2025). *Boardgame* yang dirancang secara partisipatif menyediakan kesempatan bagi siswa untuk menentukan langkah permainan (*autonomy*), mencapai tujuan (*competency*), serta berinteraksi dalam kelompok (*relatedness*) memenuhi tiga fondasi utama teori *self determinasi (SDT)* untuk meningkatkan motivasi belajar.

Diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh (Tasya et al., 2024) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang monoton seperti video dan kuis interaktif secara berulang dapat menurunkan semangat belajar siswa. Penelitian tersebut menekankan pentingnya inovasi media berbasis permainan khususnya *boardgame*, sebagai alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, partisipatif, dan bermakna.

Bimbingan kelompok yang mengintegrasikan media *boardgame* edukatif merupakan pendekatan strategis yang tidak hanya berbasis teori psikologi pendidikan modern, tetapi juga memiliki dukungan empiris yang kuat. Pendekatan ini diharapkan mampu membangkitkan kembali motivasi belajar siswa SMP yang mengalami kejenuhan, sekaligus meningkatkan kualitas interaksi sosial dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran yang menyenangkan. Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui layanan bimbingan kelompok dengan media BK Petualangan.

METODE

Metode kegiatan pengabdian ini menggunakan *service learning* dengan tujuan agar proses kegiatan dapat diamati serta dievaluasi secara langsung, sehingga hasil yang muncul benar-benar memberikan dampak nyata bagi mitra operasional (Oktapriana et al., 2021). Pengabdian ini dilaksanakan pada tanggal 7 Mei 2025 di SMP Mutual Magelang dengan bimbingan kelompok yang berjumlah 6 orang, sehingga kegiatan ini dirancang secara sistematis menggunakan media BK Petualangan, dengan sasaran siswa SMP Mutual Magelang yang menunjukkan tingkat motivasi belajar sedang hingga rendah sesuai hasil AKPD dan wawancara dengan guru BK. Pelaksanaan kegiatan mengacu pada empat tahapan utama dalam bimbingan kelompok, yaitu tahap pembentukan, transisi, kegiatan inti, dan pengakhiran (Jannah et al., 2023). Pada tahap pembentukan, pengabdian memperkenalkan diri, menjelaskan tujuan kegiatan, menyepakati aturan dasar bimbingan kelompok, serta membangun hubungan baik dengan *ice breaking* bersama anggota kelompok untuk menciptakan suasana yang nyaman, aman, dan tidak canggung. Tahap transisi kemudian dilakukan untuk membangun kepercayaan antar anggota dan menumbuhkan kesiapan mengikuti proses bimbingan kelompok dari awal hingga akhir kegiatan.

Tahap kegiatan menjadi inti dari proses pengabdian, di mana anggota kelompok mengikuti permainan edukatif BK Petualangan yang dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan suasana yang menyenangkan sekaligus

mengesankan. Permainan dimulai dengan hompimpa untuk menentukan pemain pertama, yang kemudian melempar dadu untuk memulai permainan dan menjalankan pion sesuai angka yang muncul. Saat pion berhenti di satu angka tertentu, pemain menjawab soal atau tantangan sesuai nomor tersebut dalam waktu maksimal tiga menit. Jawaban yang benar diberi nilai dua poin, sedangkan soal yang tidak dijawab tidak mendapatkan poin. Jika salah satu anggota kelompok melakukan kecurangan, pemain dikenakan pengurangan lima poin. Permainan dilanjutkan bergiliran antar anggota kelompok, satu putaran satu kali lemparan. Poin dikumpulkan hingga akhir permainan, dan pemain dengan poin tertinggi dinobatkan sebagai pemenang. Dalam setiap pertanyaan atau tantangan disisipkan cerita yang tujuannya membuat anggota kelompok lebih eksplorasi, dan permainan akan berakhir hingga waktu yang ditentukan telah selesai.

Tahap pengakhiran dilakukan dengan kegiatan refleksi, di mana anggota kelompok diajak menyimpulkan manfaat kegiatan, mengevaluasi pemahaman tentang motivasi belajar yang diperoleh, serta menyatakan kesiapan mereka untuk menerapkan strategi atau teknik belajar dalam kehidupan sehari-hari. Evaluasi keberhasilan kegiatan dilakukan dengan observasi keaktifan peserta, pencatatan hasil refleksi anggota kelompok, serta penerapan strategi dalam kehidupan sehari-hari.

Keberlanjutan program akan dilaksanakan oleh mitra melalui guru bimbingan dan konseling. Guru bimbingan dan konseling secara konsisten akan melakukan kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan bantuan media permainan sesuai kebutuhan peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan bimbingan kelompok BK Petualangan yang dilaksanakan 7 Mei 2025 di SMP Mutual Magelang berjalan dengan lancar dan mendapat respon positif dari para siswa. Berdasarkan hasil pengamatan selama proses berlangsung, anggota kelompok tampak antusias dengan raut wajah bahagia mengikuti setiap tahapan permainan. Suasana kelompok menjadi lebih hidup, interaktif, dan penuh semangat

saat permainan sudah dimulai. Kegiatan pengabdian ini dilakukan secara sistematis sesuai dengan tahapan bimbingan kelompok sebagai berikut:

Tahap Pembentukan

Tahap difokuskan untuk memberikan pengenalan kepada anggota kelompok, yang artinya tahap ini melibatkan diri kedalam suatu kelompok (Jannah et al., 2023). Jadi dalam tahap pembentukan ini anggota kelompok dipersilahkan duduk secara melingkar di ruang BK. Pengabdi berhasil membuat suasana yang nyaman dan hangat untuk memulai layanan bimbingan kelompok. Pengabdi mengajak seluruh anggota kelompok untuk berdoa agar kegiatan yang dilakukan hari ini berjalan dengan lancar yang dipimpin oleh AKP (samaran nama anggota kelompok untuk menjaga kerahasiaan).

Pengabdi mengucapkan terima kasih kepada seluruh anggota atas kesediaan waktunya mengikuti layanan hari ini, dan anggota kelompok saling memperkenalkan diri serta menyampaikan tujuan maupun harapan dari setiap anggota kelompok, beberapa siswa terlihat masih canggung dan ragu untuk berpartisipasi aktif. Selanjutnya konselor membangun hubungan yang nyaman dengan melakukan *ice breaking* tebak gerakan untuk mencairkan suasana agar siswa tidak pasif dan lebih terbuka.



Gambar 1 Membangun Hubungan

Gambar 1 menunjukkan suasana sudah berubah menjadi lebih menyenangkan dan nyaman pengabdi memberikan penjelasan singkat namun jelas tentang pengertian, tujuan, dan keuntungan dari bimbingan kelompok BK petualangan.

Pengabdi juga menjelaskan prinsip-prinsip penting dalam bimbingan kelompok, seperti kerahasiaan, keterbukaan, kesukarelaan, dan saling menghormati. Untuk memastikan bahwa penjelasan ini disampaikan dengan cara yang mudah dipahami oleh semua anggota, pengabdi memberikan kesempatan kepada anggota untuk bertanya apabila masih ada hal-hal yang belum dipahami.

Tahap Peralihan

Setelah siswa memahami maksud dan tujuan kegiatan bimbingan kelompok, selanjutnya dalam tahap peralihan ini proses bimbingan kelompok berfungsi sebagai jembatan antara tahap pembentukan dan tahap kegiatan (Husniah et al., 2022). Pada tahap ini, pengabdi memainkan peran penting dalam memberikan penjelasan singkat tentang kegiatan yang akan dilakukan pada tahap berikutnya, memberi anggota kelompok gambaran awal tentang bagaimana kegiatan layanan bimbingan kelompok ini akan berjalan.

Pengabdi juga memperhatikan kesiapan mental dan emosional anggota kelompok untuk melanjutkan ke tahap berikutnya, dan memberikan kesempatan kepada anggota kelompok untuk mengajukan pertanyaan atau tanggapan. Tujuan utama dari fase peralihan ini adalah untuk meningkatkan kesiapan dan keinginan anggota kelompok untuk mengikuti kegiatan di tingkat selanjutnya dengan lebih antusias dan terlibat.

Subtansi yang dihasilkan dalam tahap peralihan ini adalah pemahaman siswa terhadap maksud dan tujuan kegiatan, kesiapan siswa secara fisik dan mental untuk melanjutkan kegiatan ke tahap selanjutnya, dan fokus sepenuhnya untuk mengikuti kegiatan bimbingan kelompok.

Tahap Kegiatan

Tahap bimbingan kelompok ketiga ini menjadi tahap yang paling inti, dan pemimpin kelompok harus menyimak setiap elemen yang dilakukan anggota kelompok dengan cermat dan teliti. Pemimpin harus mengawasi proses kegiatan dengan penuh kesabaran, terbuka, aktif tetapi tidak banyak berbicara, mendorong dan mendukung, dan penuh empati (Hartanti, 2022). Pengabdi memulai dengan menjelaskan topik utama bimbingan kelompok yaitu motivasi belajar. Penjelasan ini mencakup pemahaman tentang apa itu motivasi belajar, seberapa pentingnya itu

dalam proses pendidikan, dan aspek-aspek yang membentuk motivasi belajar, seperti ketekunan, dorongan internal, tujuan, dan pantang menyerah (Idayanti et al., 2022).

Setelah materi diberikan, pengabdian menjelaskan media yang akan digunakan yaitu *boardgame* BK Petualangan. Penjelasan ini mencakup latar belakang penggunaan media ini, bagaimana permainan dibangun, dan nilai-nilai edukatif yang diharapkan ditanamkan melalui setiap tantangan yang dihadapi permainan, raut wajah anggota kelompok menunjukkan rasa bahagia sekaligus penasaran tentang permainan yang akan dimainkan.



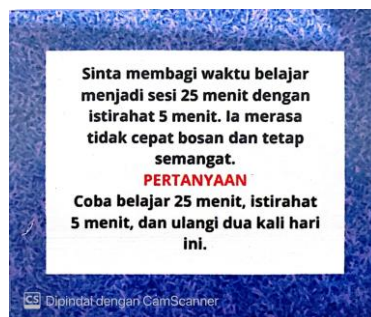
Gambar 2 Pelaksanaan Bimbingan Kelompok BK Petualangan

Gambar 2 menunjukkan dimana pengabdian juga menjelaskan secara rinci prosedur permainan BK petualangan. Siswa dibagi menjadi kelompok kecil yang terdiri dari 6 orang, dan masing-masing kelompok akan memainkan permainan dengan melempar dadu satu sama lain. Pada titik tertentu di papan permainan, setiap pemain akan diberi satu soal atau tantangan yang harus diselesaikan dalam maksimal waktu tiga menit. Soal dengan jawaban yang benar akan menghasilkan poin, sedangkan soal yang tidak dijawab akan dianggap hangus, dan pemain yang terbukti melakukan kecurangan akan menerima pemotongan 5 poin. Pemain dengan poin tertinggi di akhir permainan akan menjadi pemenang. Pengabdian juga menekankan pentingnya nilai kerja sama, keberanian, dan belajar dari kesalahan.

Setelah anggota kelompok memahami cara bermain, pengabdian mengajak peserta melakukan hompimpa untuk menentukan giliran pertama, yang akhirnya

dimenangkan oleh RN. Selanjutnya RN sebagai pemain pertama yang melempar dadu akan mendapat kesempatan untuk memulai perjalanan, dan disusul anggota kelompok lainnya. Sebagai pelempar dadu pertama anggota kelompok RN berhenti di nomor 5 dan menjawab pertanyaan dengan ragu, namun tetap berhasil menyelesaikannya. Dilanjutkan oleh anggota kelompok lain yang juga menunjukkan keberhasilan menjawab satu persatu soal maupun tantangan yang ada.

Setiap kali pemain menjawab soal di papan permainan, poin akan dikumpulkan dan dicatat. Tantangan-tantangan ini mencakup empat zona utama: zona pemahaman diri, zona percaya diri, zona fokus dan konsentrasi, dan zona regulasi emosi. Tujuan dari semua zona ini adalah untuk mendorong peserta untuk belajar dari berbagai aspek. Sebagai contoh soal no 11 yaitu:



Gambar 3 Flashcard BK Petualangan

Gambar 3 menunjukkan bahwa teknik belajar bisa diterapkan oleh orang lain dan itu berhasil, yang akhirnya mendorong anggota kelompok untuk mempraktekkan langsung bagaimana strategi belajar *Taksonomi Bloom* yang dapat diterapkan dirumah sebagai cara belajar yang lebih efektif dan menyenangkan dalam kehidupan sehari-hari. Anggota kelompok yang mendapat soal ini tidak hanya ada 1 yaitu ada MLH, RN, dan BA, dan semua siap untuk mempraktekkan langsung strategi tersebut. Dalam setiap pemutaran dadu sangat dimungkinkan anggota kelompok mendapatkan soal yang sama, akan tetapi hal itu tidak menjadi masalah karena setiap anggota kelompok memiliki jawaban yang berbeda-beda.

Dipertengahan proses bimbingan kelompok BK petualangan AKP melakukan kecurangan karena memalsukan hasil dadu, dimana seharusnya 2 akan tetapi AKP melakukan pengulangan pelemparan dadu untuk mendapatkan angka yang lebih besar, dan hal itu dilihat oleh anggota kelompok lain sehingga poinnya di kurang 5

dari 18 menjadi 13. Pengabdi mengajak anggota kelompok untuk segera mengakiri bimbingan kelompok BK Petualangan karena waktu sudah berjalan 35 menit. Poin yang paling tinggi dari permainan ini adalah MA dengan jumlah poin 22 poin yang artinya berhasil menjawab 11 soal.

Pada tahap ini, kegiatan berlangsung dengan penuh semangat dan kerja sama. Selama kegiatan berlangsung, pengabdi terus memantau dinamika antara anggota kelompok, memberikan arahan, dan memberikan umpan balik yang membangun untuk membantu permainan berjalan. Tahap ini akhirnya membentuk pemahaman baru tentang motivasi belajar, cara belajar yang efektif, serta harapan ke depan yang akan dicapai. Secara keseluruhan tahap kegiatan ini berjalan dengan efektif.

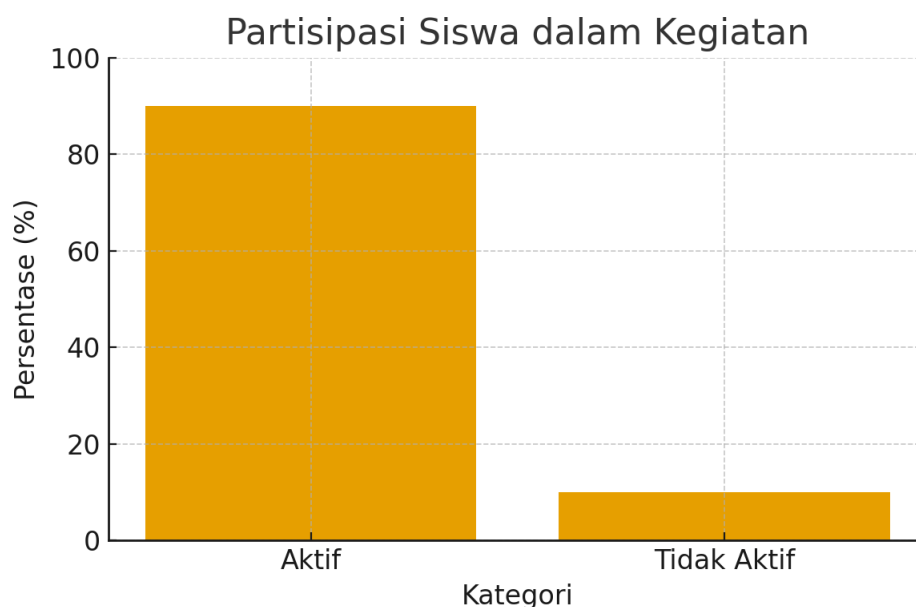
Tahap Pengakhiran

Semua kegiatan dalam kelompok bimbingan berakhir pada tahap pengakhiran. Pada tahap ini, evaluasi dan tindak lanjut dilakukan untuk memecahkan masalah sebaik mungkin (Sembiring & Syarqawi, 2023). Pengabdi meminta kepada anggota kelompok untuk berbagi kesan dan pesan selama proses bimbingan kelompok dengan media permainan *boardgame* BK Petualangan tersebut. AKP dan RH mengangkat tangan menawarkan diri untuk memberikan kesan dan pesan, pengabdi menunjukan AKP sebagai orang pertama dan RH selanjutnya. Pertama AKP mengatakan bahwa dirinya jadi tau tentang cita-citanya dan strategi yang akan dia lakukan adalah menempelkan *sticky note* “ingat kamu punya cita-cita, dan kamu harus belajar untuk menggapai itu” di meja belajar, selain itu ia mengatakan bahwa ini adalah pengalaman belajar yang baru dan asik. Kedua RH mengatakan bahwa ia jadi menyadari bahwa belajar adalah kunci mencapai keberhasilan sehingga ia jadi lebih semangat untuk belajar sesuai pemahaman yang telah didapat. Anggota kelompok menunjukkan kesan senang karena ini adalah pengalaman yang baru, dan mengatakan bahwa motivasi belajar pada dirinya telah meningkat, serta akan menerapkan tantangan-tantangan yang telah didapat selama proses bimbingan kelompok.

Akhir kegiatan bimbingan kelompok ini, pengabdi menyimpulkan dari seluruh kegiatan dari awal sampai akhir bahwa motivasi belajar menjadi pondasi untuk sukses, dan untuk belajar kita punya cara masing-masing sehingga tidak ada batasan

dalam proses belajar, selanjutnya pengabdi memberikan apresiasi, dan terima kasih kepada anggota kelompok. Pengabdi juga memberikan penguatan kepada anggota kelompok untuk menerapkan materi, dan startegi yang telah dipelajari. Setelah pengabdi dan anggota kelompok menyepakati sesi bimbingan diakhiri, dilanjutkan dengan doa bersama. Secara keseluruhan tahap pengakhiran ini berlangsung secara efektif, serta kondusif menciptakan hubungan yang lebih positif antar anggota.

Pelaksanaan bimbingan kelompok menggunakan media inovatif *boardgame* BK Petualangan di SMP Mutual Magelang terbukti berjalan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Antusiasme anggota kelompok terlihat sejak awal hingga akhir kegiatan. Mereka menunjukkan partisipasi aktif, ekspresi senang, serta kerja sama yang kuat antar anggota kelompok saat menghadapi tantangan dalam permainan. Kegiatan ini tidak hanya membangun suasana menyenangkan, tetapi juga mengurangi kejenuhan belajar yang kerap dialami siswa.



Gambar 4 Evaluasi Efektivitas Kegiatan

Gambar 4 tersebut menunjukkan hasil observasi selama kegiatan berlangsung, 90% siswa menunjukkan tingkat partisipasi aktif yang tinggi dalam menjawab pertanyaan, berpendapat, dan berpartisipasi dalam permainan. Lebih lanjut, refleksi siswa memperkuat observasi tersebut. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa kegiatan tersebut "menyenangkan, meningkatkan antusiasme mereka untuk belajar,"

dan "mengajari mereka cara belajar yang lebih terfokus dan tidak membosankan." Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan bimbingan kelompok berbasis permainan efektif dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Efektivitas ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Armadhika et al., 2025) sudah menggambarkan efektivitas media permainan MONULGA dan relevansinya dengan penggunaan *boardgame* BK Petualangan. Namun, bagian tersebut masih fokus pada deskripsi temuan penelitian sebelumnya tanpa secara eksplisit menekankan bagaimana hasil penelitian tersebut mendukung atau memperkuat temuan kegiatan pengabdian yang dilakukan. Untuk meningkatkan ketajaman analisis, perlu ditambahkan penjelasan yang lebih langsung mengenai titik kesamaan dan kontribusi penelitian tersebut terhadap keberhasilan kegiatan, seperti ketepatan mekanisme permainan, peningkatan motivasi belajar, atau keterlibatan sosial siswa yang muncul selama kegiatan berlangsung.

Inovasi media edukatif permainan dalam layanan bimbingan kelompok semakin terbukti efektif sebagaimana didukung oleh penelitian (Widiyono et al., 2021) yang mengembangkan *boardgame* Punakawan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan karena mampu menciptakan suasana interaktif, menyenangkan, dan reflektif dalam proses layanan BK. Permainan ini berhasil mengatasi kejenuhan belajar dan mendorong partisipasi aktif siswa melalui pertanyaan reflektif dan tantangan edukatif, selaras dengan tujuan dari *boardgame* BK Petualangan yang juga mengintegrasikan nilai motivasi belajar secara menyeluruh.

Penelitian lain oleh (Dewi et al., 2024) juga membuktikan bahwa penerapan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Dalam studi tersebut, dilakukan tindakan bimbingan kelompok pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Kuta Utara menggunakan pendekatan permainan yang menyenangkan, interaktif, dan terarah. Hasilnya, pada siklus I, rata-rata motivasi belajar meningkat dari 47,33% ke 57,33% (peningkatan 21,14%), dan setelah tindakan siklus II, meningkat lagi menjadi 78%, masuk kategori tinggi.

Keseluruhan hasil ini menegaskan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan pendekatan inovatif berbasis permainan sangat relevan digunakan untuk mengatasi kejenuhan belajar serta meningkatkan motivasi belajar siswa secara menyeluruh. Suasana interaktif, permainan yang terstruktur, serta kesempatan refleksi diri menjadikan pengalaman belajar lebih menyenangkan, bermakna, dan berkesan bagi siswa.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat melalui layanan bimbingan kelompok dengan media *boardgame* BK Petualangan terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMP Mutual Magelang. Keberhasilan program ini ditunjukkan dari beberapa indikator yaitu partisipasi aktif siswa selama proses bimbingan, meningkatnya ekspresi antusias dan keterlibatan emosional siswa, serta refleksi positif yang mengarah pada perubahan sikap dan perilaku belajar dalam sehari-hari. Pendekatan inovatif yang menyenangkan ini tidak hanya berhasil mengurangi kejenuhan belajar, tetapi juga memberikan pengalaman bermakna melalui dinamika kelompok dan tantangan permainan edukatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang atas dukungan dan pendanaan kegiatan asistensi mengajar. Apresiasi juga disampaikan kepada SMP Mutual Magelang atas kerja sama dalam penggunaan media *boardgame* BK Petualangan serta kesempatan yang diberikan kepada siswa untuk menerapkan ilmunya di lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

Aeni Rufaedah, E., Himmawan, D., & Carsinah, S. (2022). Pengaruh Bimbingan Kelompok Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas Viii Smpn 2 Indramayu. *Jurnal Counselia: Islamic Guaidance and Counseling Journals*, 3(2), 19–28. <https://jurnal.arraniry.ac.id/index.php/lantanida/>,

- Amalia, H., & Yahya. (2025). Motivasi Belajar Siswa Di Smp Siti Chadijah Students' Learning Motivation At Siti Chadijah Junior High School. *JICC: Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(1), 1330–1342. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- Armadhika, A., Setyaputri, N. Y., & Sancaya, S. A. (2025). Media Permainan Kolaborasi Monopoli dan Ular Tangga (MONULGA) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara (KKN)*, 4, 467–672.
- Daulay, N., Dalimunthe, Y. putri, Umami, F., Sofia, R., & Yasmin, N. (2022). *Urgensi Layanan Bimbingan Kelompok terhadap Motivasi Belajar Saat Pandemi di Desa Timbang Lawan* (Vol. 4).
- Dewi, K., Mulyawan, R., & Mahaardika. (2024). Penerapan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Kuta Utara Tahun 2024. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(1), 82–88.
- Fergina, A., Wicaksono, L., Putri, A., & Yuline, Y. (2022). Peranan Guru Bimbingan dan Konseling dalam Mengelola Stress Siswa SMP di Kabupaten Kubu Raya. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3), 572–582.
- Gita Tasya, D., Hasanah, U., & Paulus Mbette Suhendro, P. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Egrang Board Game Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ips. *Pendes: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 637–650.
- Hartanti, J. (2022). *Bimbingan kelompok*. Duta Sablon.
- Husniah, W. O., Safaria, R., Ulfa, M., & Rahmah, S. (2022). Mengembangkan Kemampuan Perencanaan Karir Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Short Movie Impian. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat MEMBANGUN NEGERI*, 6(1), 159–167.
- Idayanti, N. L., Nurlala, N., & Ferdiansyah, M. (2022). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Bimbingan Kelompok dengan Teknik Problem Solving dimasa Pandemi Covid-19. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 4(2), 421–427.
- Jannah, M., Alam, F. A., & Taufik, T. (2023). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Meningkatkan Disiplin Belajar Siswa UPTD SMP Negeri 33 Barru. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 10(1), 27–38.
- Klaudia, S. (2025). Peran Gamifikasi dalam Pembelajaran Akuntansi: Inovasi Edukasi atau Sekadar Hiburan? *Jurnal Penelitian Manajemen Terapan (PENATARAN)*, 10(1), 134–142.
- Nafilasari, H. I., & Indreswari, H. (2023). Integrasi Nilai Budaya Jawa Tapa Salira dalam Bimbingan Kelompok Teknik Sosiodrama Untuk Mengembangkan

- Empati Peserta Didik. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 8(01), 444–452.
- Oktapriana, C., Nurdiniah, D., Bhuana, K. W., & Novianti, N. (2021). Pendampingan perhitungan harga jual melalui metode service learning bagi kedai kopi di Kota Bekasi. *LOGISTA-Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 265–274.
- Oktaviani, S. N. (2023). Peran Guru Bimbingan Konseling Dalam Memperkuat Karakter Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*.
- Rahman, S. (2022). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Sembiring, A. A. L. B., & Syarqawi, A. (2023). Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Diskusi Untuk Meningkatkan Sikap Jujur Siswa Di Sma N 4 Tebing Tinggi. *Biblio Couns : Jurnal Kajian Konseling Dan Pendidikan*, 6(2), 102–111. <https://doi.org/10.30596/bibliocouns.v6i2.15120>
- Tajirrahmah, A. (2023). Manajemen Bimbingan Dan Konseling Dalam Upaya Meningkatkan Kulaitas Belajar Siswa. *ALACRITY: Journal OF Education*, 3(3), 32–43.
- Widiyono, D. W., Wati, R. S. E., Putri, R. W. P., Mawarni, T. S. I., & Ariyanto, R. D. (2021). Pengembangan Board Games Punakawan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Al-Isyraq: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, Dan Konseling Islam*, 4(1), 27–40.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (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>