

Pengembangan Layanan Bimbingan Kelompok Berbantu Media *Board Game PathFinder* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kabat

Wazirotus Sakinah^{1✉}, Ratna Wulandari², Fajar Wahyu Prasetyo³

^{1,2,3} Program Studi Bimbingan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas PGRI Banyuwangi

¹ wazirotusknh@gmail.com, ² wulan94.ratna@gmail.com, ³ fajarwp333@gmail.com

✉ **Corresponding Author:** wazirotusknh@gmail.com

ABSTRACT

The absence of a group guidance service product assisted by Board Game PathFinder media to improve the learning motivation of eighth-grade students at SMP Negeri 1 Kabat constitutes the main problem underlying this study. This research aims to develop group guidance services assisted by Board Game PathFinder media that are feasible, practical, and effective in improving students' learning motivation. The method used was Research and Development (R&D) 4-D development model (Define, Design, Develop, Disseminate). The research subjects included two content experts, two media experts, two practitioners/guidance and counseling teachers, and five eighth-grade students as limited trial subjects. Data collection instruments consisted of expert validation questionnaires, student response questionnaires, and learning motivation questionnaires (pretest-posttest). Data analysis techniques used percentage analysis of feasibility and Paired Sample t-test. The results showed that: (1) content expert validation obtained feasibility percentages of 84,66% for the Board Game PathFinder media and 87,50% for the guidebook, categorized as highly feasible; (2) media expert validation obtained percentages of 96,43% for the media and 95,83% for the guidebook, categorized as highly feasible; (3) practitioner assessment obtained percentages of 98,33% for the media and 97,50% for the guidebook, categorized as highly feasible; (4) student responses were 79,47% for the media (good category) and 83,50% for the guidebook (very good category); and (5) the effectiveness test showed an increase in average learning motivation from 66.8 (pretest) to 80.8 (posttest) with Paired Sample t-test results of Sig. (2-tailed) = 0.002 < 0.05, indicating a significant difference. Therefore, group guidance services assisted by Board Game PathFinder media are declared feasible, practical, and effective in improving the learning motivation of eighth-grade students at SMP Negeri 1 Kabat.

Keywords: Board Game PathFinder; Group Guidance; Learning Motivation; Research and Development

Artikel Info

Masuk
Maret 12, 2026

Revisi
April 18, 2026

Diterima
Mei 26, 2026

Terbit
Juni 30, 2026

PENDAHULUAN

Pendidikan pada abad ke-21 menuntut peserta didik untuk memiliki kesiapan menghadapi tantangan global melalui penguasaan keterampilan belajar yang relevan dan berkelanjutan (Umam et al., 2021). Dalam konteks ini, motivasi belajar menjadi faktor determinan yang mempengaruhi kualitas proses dan hasil pembelajaran siswa. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa stabilitas motivasi belajar siswa, khususnya pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), masih menghadapi tantangan signifikan. Siswa pada fase remaja awal kerap menunjukkan dinamika perkembangan yang kompleks, seperti ketidakstabilan emosi, rendahnya ketekunan,

hingga kesulitan menjaga fokus dalam kegiatan akademik (Mutiara et al., 2024; Winda, 2020). Fenomena rendahnya motivasi belajar ini berimplikasi pada menurunnya keaktifan siswa di kelas, perilaku pasif, serta minimnya inisiatif dalam menyelesaikan tugas akademik (Hardiani, 2014).

Upaya penanganan permasalahan motivasi belajar memerlukan dukungan layanan profesional melalui Bimbingan dan Konseling (BK). Layanan bimbingan kelompok memiliki potensi strategis dalam meningkatkan motivasi belajar melalui mekanisme interaksi sosial dan dukungan sebaya yang memungkinkan siswa untuk berbagi pengalaman serta membangun strategi pemecahan masalah secara sistematis (Nurhayati, 2022; Purwanita et al., 2013). Namun, pelaksanaan layanan BK di sekolah sering kali menghadapi kendala, terutama terkait desain layanan yang kurang interaktif dan stigma negatif bahwa BK hanya ditujukan bagi "siswa bermasalah" (Khairunisa et al., 2022; Theresa et al., 2025). Dominasi metode ceramah dalam layanan bimbingan kelompok membuat siswa merasa jenuh, sehingga partisipasi aktif dan dampak terhadap motivasi belajar menjadi terbatas. Oleh karena itu, inovasi media yang bersifat kreatif, interaktif, dan menyenangkan menjadi kebutuhan mendesak untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti layanan BK.

Berbagai penelitian terdahulu telah mengkaji pengembangan media dalam layanan BK. Cahya (2025) mengembangkan media video animasi yang terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar, namun media tersebut cenderung bersifat visual-pasif dan minim interaksi sosial. Penelitian lain oleh Widiyono et al. (2021) dan Luthfi et al. (2023) menunjukkan bahwa board game edukatif mampu meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa. Meskipun demikian, sebagian besar produk board game yang dikembangkan sebelumnya lebih berfokus pada kelayakan aspek fisik media atau variabel spesifik tertentu, tanpa menyertakan kerangka layanan bimbingan kelompok yang terstruktur secara komprehensif. Integrasi board game dalam konteks layanan bimbingan kelompok di jenjang SMP, khususnya yang dirancang sebagai paket layanan utuh untuk peningkatan motivasi belajar, masih sangat terbatas.

Penelitian ini menawarkan inovasi berupa "Board Game PathFinder", sebuah media psikoedukatif yang tidak hanya berfungsi sebagai alat permainan, tetapi juga diintegrasikan secara utuh ke dalam empat tahap dinamika bimbingan kelompok (forming, transition, working, termination). PathFinder dirancang dengan memadukan konsep penelusuran arah belajar, tantangan kognitif, dan dinamika kelompok kolaboratif yang selaras dengan prinsip Self-Determination Theory (SDT) untuk memenuhi kebutuhan psikologis dasar siswa, yaitu otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial (Ryan & Deci, 2000). Melalui mekanisme permainan yang reflektif, siswa diajak untuk mengenali hambatan belajar, merumuskan strategi, dan membangun komitmen akademik dalam suasana yang menyenangkan dan bebas dari stigma.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan layanan bimbingan kelompok berbantu media Board Game PathFinder yang layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP. Produk yang dikembangkan mencakup media permainan dan buku panduan implementasi layanan yang diharapkan dapat menjadi alternatif solusi

inovatif bagi guru BK dalam menciptakan layanan bimbingan yang interaktif, bermakna, dan destigmatisasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk layanan bimbingan dan konseling serta menguji keefektifannya. Desain pengembangan yang digunakan mengacu pada model 4-D (Four-D Models) dari Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel (1974) yang terdiri dari empat tahap utama, yaitu: (1) Define (pendefinisian), meliputi analisis kebutuhan awal dan perumusan tujuan layanan; (2) Design (perancangan), meliputi penyusunan prototipe media Board Game PathFinder dan buku panduan layanan; (3) Develop (pengembangan), yang mencakup validasi ahli, revisi produk, dan uji coba terbatas; serta (4) Disseminate (penyebaran), yang pada penelitian ini dibatasi pada tahap pengenalan dan adopsi produk di sekolah lokasi penelitian.

Subjek dalam penelitian ini terbagi ke dalam tiga kelompok utama. Pertama, para validator yang terdiri dari dua ahli materi (dosen dan praktisi Bimbingan dan Konseling) serta dua ahli media (pakar teknologi pendidikan dan desain instruksional). Kedua, praktisi atau calon pengguna yang terdiri dari dua guru Bimbingan dan Konseling.

Ketiga, subjek uji coba terbatas yang melibatkan lima siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Kabat. Pemilihan siswa sebagai subjek uji coba dilakukan secara purposive sampling, dengan kriteria siswa yang memiliki indikator motivasi belajar dalam kategori sedang.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan beberapa instrumen yang disesuaikan dengan tahap pengembangan. Pada tahap validasi dan penilaian praktisi, data dikumpulkan menggunakan angket tertutup berskala Likert 1 sampai 4. Instrumen angket validasi ahli materi dan media dikembangkan berdasarkan aspek kelayakan isi, ketepatan, kejelasan, kemudahan, dan kemenarikan.

Sementara itu, untuk mengukur efektivitas produk, peneliti menggunakan angket motivasi belajar yang diberikan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) layanan bimbingan kelompok dilaksanakan. Data kualitatif tambahan juga dikumpulkan melalui lembar saran, kritik, dan observasi proses selama uji coba terbatas untuk keperluan revisi produk.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif untuk mengukur tingkat kelayakan dan kepraktisan produk dilakukan menggunakan teknik analisis persentase dengan rumus: $\text{Persentase Kelayakan} = (\text{Skor yang diperoleh} / \text{Skor maksimal}) \times 100\%$. Hasil persentase kemudian diinterpretasikan ke dalam kriteria kelayakan (misalnya: 81%-100% = Sangat Layak).

Selanjutnya, untuk menguji efektivitas media terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, data pretest dan posttest dianalisis menggunakan uji komparasi Paired Sample t-test dengan bantuan perangkat lunak SPSS, dengan taraf signifikansi $\alpha < 0,05$. Adapun data kualitatif berupa saran dan catatan observasi dianalisis secara tematik untuk memberikan arahan perbaikan pada tahap revisi produk sebelum akhirnya diimplementasikan pada uji coba terbatas.

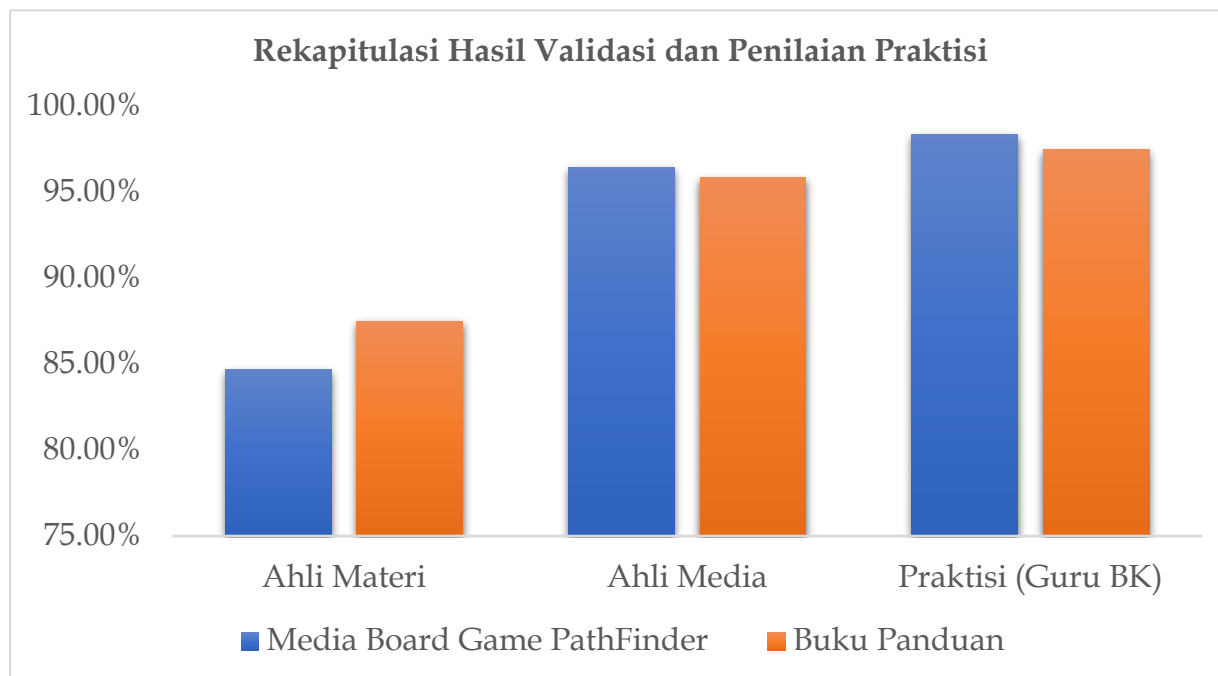
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk layanan bimbingan kelompok yang terdiri dari media Board Game PathFinder dan buku panduan implementasi. Media ini dirancang dengan tema petualangan (adventure theme) berukuran A3, dilengkapi dengan 25 lintasan instruksi, tiga jenis kartu (refleksi, tantangan, hadiah), dadu, dan pion. Buku panduan disusun dengan ukuran Unesco yang memuat rasionalisasi layanan, deskripsi media, dan Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) yang terintegrasi dalam empat tahap dinamika kelompok (forming, transition, working, termination). Tingkat kelayakan produk dievaluasi melalui validasi ahli dan penilaian praktisi. Secara keseluruhan, produk yang dikembangkan memperoleh persentase kelayakan yang sangat tinggi. Rekapitulasi hasil validasi dan penilaian praktisi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Penelitian

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi dan Penilaian Praktisi

Validator	Produk	Persentase Kelayakan	Kriteria
Ahli Materi	Media Board Game PathFinder	84,66%	Sangat Layak
	Buku Panduan	87,50%	
Ahli Media	Media Board Game PathFinder	96,43%	
	Buku Panduan	95,83%	
Praktisi (Guru BK)	Media Board Game PathFinder	98,33%	
	Buku Panduan	97,50%	



Sumber: data penelitian (2026)

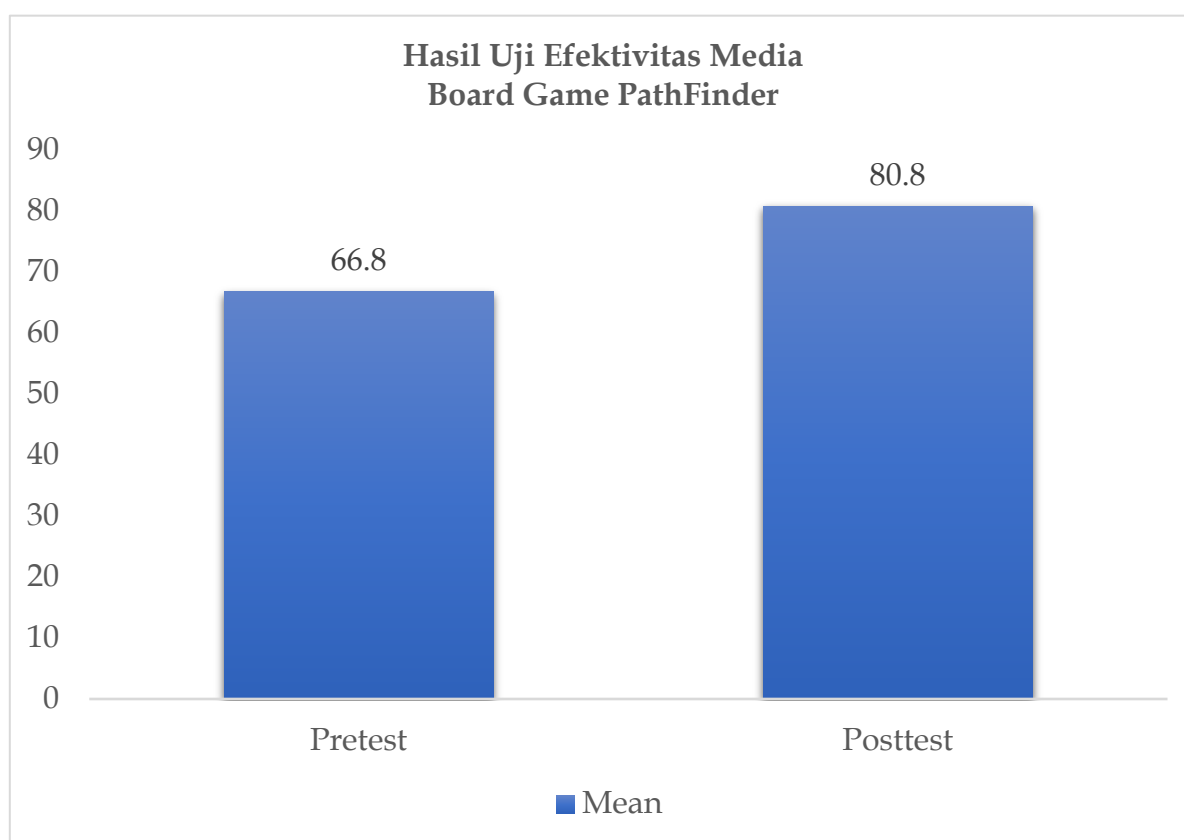
Gambar 1. Grafik Rekapitulasi Hasil Validasi dan Penilaian Praktisi

Berdasarkan Tabel 1 atau Grafik 1, seluruh aspek penilaian berada pada kategori "Sangat Layak". Masukan dari para validator digunakan untuk merevisi produk, terutama pada penyederhanaan bahasa (misalnya mengubah istilah "insight" menjadi "pemahaman" dan "strategi" menjadi "rencana") agar lebih sesuai dengan tingkat kognitif siswa SMP, serta penyesuaian ukuran buku panduan dari A5 menjadi Unesco untuk meningkatkan kenyamanan baca.

Setelah produk direvisi, uji coba terbatas dilakukan kepada lima siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kabat melalui layanan bimbingan kelompok yang dilaksanakan dalam empat kali pertemuan. Efektivitas media diukur melalui perbandingan skor motivasi belajar sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) layanan, yang dianalisis menggunakan uji Paired Sample t-test. Hasil uji efektivitas disajikan pada Tabel 2. Judul tabel dan grafik diletakkan di atas tabel dan grafik. Baik tabel dan grafik, harus menyertakan sumber yang diperlakukan sama seperti sitasi. Jika sumber berasal dari analisis peneliti, maka penulis cukup menyertakan keterangan sumber data penelitian.

Tabel 2. Hasil Uji Efektivitas Media *Board Game PathFinder*

Variabel	Mean	N	Std. Deviation	t	df	Sig. (2-tailed)
<i>Pretest</i>	66,80	5	3,114	-6,914	4	0,0002
<i>Posttest</i>	80,80	5	4,266			



Sumber: data penelitian (2026)

Gambar 2. Grafik Hasil Uji Efektivitas Media Board Game PathFinder

Berdasarkan Tabel 2 atau Grafik 2, menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi belajar siswa meningkat dari 66,80 (kategori sedang) pada saat pretest menjadi 80,80 (kategori tinggi) pada saat posttest. Hasil uji Paired Sample t-test memperoleh nilai signifikansi Sig. (2-tailed) = 0,002 < 0,05. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dan peningkatan motivasi belajar siswa setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok berbantu media Board Game PathFinder. Selain itu, respons siswa terhadap media dan buku panduan juga sangat positif, masing-masing sebesar 79,47% (kategori baik) dan 83,50% (kategori sangat baik).

Tingginya tingkat kelayakan dan efektivitas produk ini mengonfirmasi bahwa inovasi media dalam layanan BK mampu menjawab permasalahan klasik di lapangan, yaitu stigma negatif dan metode layanan yang monoton. Sebagaimana diungkapkan oleh Theresa et al. (2025) dan Khairunisa et al. (2022), kendala utama layanan BK sering kali terletak pada desain yang kurang interaktif dan persepsi siswa bahwa BK hanya untuk "siswa bermasalah". Dengan mengusung visual petualangan yang menarik, PathFinder berfungsi menurunkan resistensi siswa dan melakukan destigmatisasi, mengubah persepsi layanan BK menjadi ruang yang inklusif dan menyenangkan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Cahya (2025) dan Nurul et al. (2024) yang menyatakan bahwa inovasi media interaktif berkontribusi signifikan dalam membangkitkan antusiasme siswa.

Peningkatan motivasi belajar yang signifikan (dari 66,80 menjadi 80,80) tidak terlepas dari desain mekanik permainan yang secara sengaja diintegrasikan dengan Self-Determination Theory (SDT) dari Ryan & Deci (2000). Teori ini menyatakan bahwa motivasi intrinsik akan tumbuh jika tiga kebutuhan psikologis dasar terpenuhi. Pertama, otonomi; dalam permainan, siswa diberikan kebebasan untuk memilih strategi dan mengekspresikan pendapat melalui kartu refleksi tanpa paksaan. Kedua, kompetensi; adanya "kartu tantangan" yang menuntut siswa memecahkan masalah (misalnya: merencanakan langkah saat menghadapi ulangan mendadak) memberikan rasa pencapaian (sense of achievement). Ketiga, keterhubungan sosial (relatedness); mekanisme permainan yang mengharuskan siswa saling mendengarkan dan memberikan apresiasi membangun ikatan positif dan rasa aman secara emosional antar teman sebaya.

Temuan ini membuktikan bahwa media permainan papan efektif dalam memfasilitasi tahapan bimbingan kelompok, khususnya pada tahap working (kegiatan inti) menurut Prayitno (2017). Pada tahap ini, board game berperan sebagai katalisator yang memancing siswa untuk membuka diri (self-disclosure). Siswa tidak merasa sedang "dinasihati" oleh guru BK, melainkan sedang belajar dari pengalaman teman sebayanya (peer learning). Hal ini didukung oleh penelitian Tazkiyyah et al. (2025) dan Prasetyo et al. (2021), yang menyatakan bahwa board game edukatif mampu meningkatkan kolaborasi dan komunikasi verbal-nonverbal. Dukungan sebaya ini secara tidak langsung membangun motivasi ekstrinsik yang pada akhirnya menstimulasi tumbuhnya motivasi intrinsik, sesuai dengan indikator motivasi belajar yang dikemukakan oleh Sardiman (2018) dan Uno (2011).

Hasil penelitian ini terletak pada integrasi board game tidak hanya sebagai alat permainan fisik, melainkan sebagai sebuah paket layanan bimbingan kelompok yang terstruktur secara komprehensif. Jika penelitian sebelumnya seperti oleh Widiyono et

al. (2021) atau Luthfi et al. (2023) lebih berfokus pada kelayakan fisik media board game, penelitian ini menyertakan buku panduan implementasi yang mengikat permainan dengan empat tahap dinamika kelompok dan indikator motivasi belajar secara eksplisit. Dengan demikian, Board Game PathFinder bukan sekadar media hiburan, melainkan instrumen psikoedukatif yang sistematis, praktis, dan efektif untuk diadopsi oleh guru BK di sekolah.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan layanan bimbingan kelompok berbantu media Board Game PathFinder beserta buku panduan implementasi yang terbukti layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kabat. Kesimpulan utama dari penelitian ini menjawab tiga tujuan penelitian yang telah ditetapkan. Pertama, dari aspek kelayakan materi, produk memperoleh persentase 84,66% untuk media dan 87,50% untuk buku panduan dengan kategori "Sangat Layak", yang berarti konten layanan telah selaras dengan indikator motivasi belajar dan prinsip dinamika bimbingan kelompok. Kedua, dari aspek kelayakan media dan kepraktisan, produk memperoleh penilaian "Sangat Layak" baik dari ahli media (96,43% untuk media; 95,83% untuk buku panduan) maupun praktisi/guru BK (98,33% untuk media; 97,50% untuk buku panduan), yang mengonfirmasi bahwa produk memiliki daya tarik visual, kemudahan penggunaan, dan keberterimaan yang tinggi di lapangan. Ketiga, dari aspek efektivitas, uji coba terbatas menunjukkan peningkatan rata-rata motivasi belajar siswa dari 66,80 (pretest) menjadi 80,80 (posttest) dengan nilai signifikansi Sig. (2-tailed) = 0,002 < 0,05, yang membuktikan bahwa intervensi layanan ini memberikan dampak nyata terhadap dorongan intrinsik dan ekstrinsik siswa dalam belajar.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diakui. Pertama, subjek uji coba terbatas hanya melibatkan lima siswa, sehingga generalisasi temuan secara statistik masih bersifat terbatas pada konteks sekolah penelitian. Kedua, desain uji efektivitas yang digunakan adalah one-group pretest-posttest design tanpa kelompok kontrol, sehingga potensi pengaruh variabel eksternal tidak dapat sepenuhnya dikendalikan. Ketiga, tahap penyebaran (disseminate) baru dilakukan pada tingkat pengenalan dan adopsi di satu sekolah, belum pada skala yang lebih luas. Oleh karena itu, direkomendasikan bagi peneliti selanjutnya untuk menguji efektivitas produk dengan desain eksperimen yang lebih kuat (misalnya pretest-posttest control group design) pada sampel yang lebih besar dan lintas sekolah.

UCAPATAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Rektor Universitas PGRI Banyuwangi, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, serta Kepala Program Studi Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan dukungan akademik. Terima kasih juga disampaikan kepada Bapak Heriberthus Wicaksono, S. Psi., M.Pd., Psikolog; Ibu Siti Napisah, M. Psi., Psikolog; Ibu Roudhotul Jannah, S.Pd., M.Pd.; dan Ibu Harwanti Noviandari, M. Psi. selaku validator ahli yang telah memberikan masukan berharga. Apresiasi khusus ditujukan kepada Kepala SMP Negeri 1 Kabat, guru Bimbingan dan Konseling, serta seluruh siswa kelas VIII yang

telah berpartisipasi sebagai subjek penelitian, sehingga produk layanan ini dapat diwujudkan dan diuji secara empiris.

REFERENSI

- Cahya, D. (2025). Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling Berbasis Video Animasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Kelas VII di SMP Darussalam Agomulyo Tanggamus. *Skripsi*.
- Hardiani, H. H. (2014). *Pengaruh Motivasi Belajar dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika*. 6, 77–90.
- Khairunisa, K., Neviyarni, N., & Ahmad, R. (2022). Obstacles experienced by school counselors in the implementation of guidance and counseling service programs. *Journal of Counseling, Education and Society*, 3(1), 22–27. doi: <https://doi.org/10.29210/08jces188400>
- Luthfi, M. N., Khairun, D. Y., & Prabowo, A. S. (2023). Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Remaja. *Diversity Guidance and Counseling Journal*, 1(3), 40–54.
- Mutiara, A., & Simanjuntak, S., Nasution, K., Angel, S. M., Vina, M., Br, E., Desmeria, A., Ginting, B., Maharaja, S., Nadeak, R. M., Shafira, R., & Rahayu, S. (2024). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar 106811 Bandar Setia. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(3), 31–35. <https://doi.org/10.61132/semantik.v2i3.743>
- Nurhayati, D. (2022). Layanan Bimbingan Kelompok Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik di SMP Institut Indonesia Semarang. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 1(1), 251–262.
- Nurul, A., Wijanarko, A., Setiawati, D., & Mardiningsih, I. A. (2024). Bimbingan Kelompok Berbasis Permainan Dengan Media Kartu Yes Or No Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Game-Based Group Guidance With Yes Or No Card Media To Increase Student Motivation To Learn. *JICN: Jurnal Intelek Dan Cendekia Nusantara*, 1(September), 6065–6070.
- Prasetyo, D., Silviyani, & Dharmawan, Y. (2021). The Effect of Board Games on Students Communicative Competence. *Journal of Linguistics and Language Education*, 4(2).
- Purwanita, Heny Dantes, N Setuti, M. (2013). *Penerapan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Yang Mengalami Kesulitan Belajar Di Kelas VII C SMP Negeri 3 Singaraja*.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78. <https://doi.org/10.1037/0003-066x.55.1.68>
- Tazkiyyah, W., Magelang, M., No, J. T., & Magelang, K. (2025). Bimbingan Kelompok Bk Petualangan Bagi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Smp Mutual Magelang. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 09(03), 1907–1921.
- Theresa, I., Mangampa, A., Puswiartika, D., & Fitriani, D. (2025). *Factors Causing the Lack of Student Interest in Participating in Guidance and Counseling Services at SMA Negeri 1 Pamona Selatan*. 08(06), 3565–3570. <https://doi.org/10.47191/ijmra/v8-i06-60>

- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). Instructional development for training teachers of exceptional children. *Indiana University, Mc.*
- Umam, K., Uin, M. N., & Kalijaga, S. (2021). *Kurikulum dan Tuntutan Kompetensi Abad 21*. 1(3), 511–526.
- Widiyono, D. W., Syafira, R., Wati, E., Pinasti, R. W., Suci, T., Mawarni, 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.
- Winda, U. (2020). *Studi Komprasi Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Diinjau Dari Jenis Kelamin Pada Mata Pelajaran Tematik di Kelas V SDN 52 Kota Bengkulu*.