

Pengembangan Permainan *Hockey Soccer* Sebagai Media Bimbingan Kelompok Untuk Mengungkap Motivasi Berprestasi Siswa di SMP Negeri 14 Medan

The Development of the "*Hockey Soccer*" Game as a Group Guidance Medium to Reveal Students' Achievement Motivation at SMP Negeri 14 Medan

Lilis Syahriani¹, Nefi Darmayanti²

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Email Corresponden: lilis303221016@uinsu.ac.id, nefidarmayanti@uinsu.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan *Hockey Soccer* dalam layanan bimbingan kelompok untuk mengungkap motivasi berprestasi siswa serta mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Penelitian menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*), namun dibatasi sampai tahap *Develop*. Subjek penelitian terdiri dari 8 siswa kelas VIII-C SMP Negeri 14 Medan. Teknik pengumpulan data menggunakan angket validasi ahli media, ahli materi, respons guru BK, dan respons siswa. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan perhitungan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan *Hockey Soccer* memperoleh skor validasi ahli media sebesar 90 % dengan kategori sangat layak, validasi ahli materi sebesar 78% dengan kategori layak, respons guru BK sebesar 96% dengan kategori sangat layak, dan respons siswa sebesar 89% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut, media permainan *Hockey Soccer* dinyatakan layak digunakan sebagai media pendukung layanan bimbingan kelompok untuk membantu guru BK mengungkap motivasi berprestasi siswa.

Kata Kunci: *Hockey Soccer*, bimbingan kelompok, motivasi berprestasi

Abstract: This study aims to develop a *Hockey Soccer* game media for group guidance services to uncover students' achievement motivation and determine the feasibility of the developed media. The study used a *Research and Development (R&D)* method with the 4D model (*Define, Design, Develop, and Disseminate*), but limited to the *Develop* stage. The study subjects consisted of eight students in grade VIII-C of SMP Negeri 14 Medan. Data collection techniques used a validation questionnaire from media experts, material experts, guidance and counseling teacher responses, and student responses. Data were analyzed using descriptive quantitative techniques with percentage calculations. The results

showed that the Hockey Soccer game media received a validation score of 90 % from media experts, categorized as very feasible, validation score of 78% from material experts, categorized as feasible, response score of 96% from guidance and counseling teachers, and categorized as very feasible and a student response rate of 89%, classified as highly suitable. Based on these results, the Hockey Soccer game media is deemed suitable for use as a supporting medium for group guidance services to help guidance and counseling teachers uncover students' achievement motivation.

Keywords: *Hockey Soccer, group guidance, achievement motivation*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah usaha yang dilakukan dengan sengaja dan direncanakan untuk membentuk lingkungan serta mekanisme pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk secara aktif mengembangkan potensi mereka (Ajmalia et al., 2025). Pendidikan sangat berkaitan dengan aktivitas belajar di sekolah, khususnya terkait dengan pencapaian hasil belajar. Keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pendidikan tidak hanya dipengaruhi oleh kecerdasan, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor psikologis, seperti motivasi untuk berprestasi. Motivasi untuk berprestasi memiliki peranan yang signifikan dalam mendorong siswa untuk belajar dengan serius, dan berusaha untuk mendapatkan hasil yang terbaik (Hasibuan, 2025).

Menurut Hamalik, motivasi berprestasi memiliki tiga kepentingan, yaitu sebagai pendorong, penuntun, dan penggerak perilaku. Motivasi bertindak sebagai pendorong karena mampu memunculkan keinginan seseorang untuk melakukan aktivitas, termasuk belajar. Selain itu, motivasi juga berfungsi sebagai penuntun yang memandu individu menuju tujuan yang ingin diraih. Selain itu, motivasi berperan sebagai penggerak yang menentukan seberapa keras dan cepat seseorang dalam melakukan suatu aktivitas, sehingga semakin besar motivasi yang dimiliki, semakin besar pula upaya yang dilakukan untuk mencapai kesuksesan (Firmansyah et al., 2020). Realita di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang ditemukan memiliki motivasi berprestasi yang rendah, yang ditandai dengan kurangnya antusiasme dalam menyelesaikan tugas, partisipasi minimal dalam kegiatan belajar, sering menunda-nunda, menganggap pelajaran tidak penting, mudah menyerah saat menghadapi tantangan, dan kemajuan teknologi sehingga siswa hanya memanfaatkan teknologi untuk memuaskan kebutuhan kesenangan saja (Jebaru et al., 2025). Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dapat didukung dengan penggunaan media yang menarik sehingga siswa lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan layanan.

Penelitian yang dilakukan oleh (Safitri & Marjo, 2018) menunjukkan bahwa terdapat perubahan yang signifikan, di mana sebelum penggunaan media sebagian besar siswa belum memahami motivasi berprestasi dan enggan berkompetisi, namun setelah diberikan media flipchart seluruh siswa menyatakan memahami motivasi berprestasi dan menunjukkan perilaku yang lebih positif dalam belajar. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media yang menarik efektif dalam menumbuhkan motivasi berprestasi siswa. Penelitian serupa yang dilakukan oleh (Gitna & Wiyono, 2022) menunjukkan bahwa media cinematography yang dikembangkan dinyatakan sangat baik dan layak digunakan sebagai media pendukung layanan bimbingan dan konseling. Sebelum diberikan media cinematography, siswa cenderung kurang bersemangat dalam belajar dan mengalami penurunan motivasi berprestasi akibat dampak pandemi COVID-19. Setelah media cinematography diberikan

melalui layanan bimbingan klasikal, siswa menunjukkan respons yang sangat positif, antusiasme meningkat, dan siswa mulai memahami bahwa berprestasi tidak hanya dapat dicapai melalui jalur akademis melainkan juga melalui bakat dan minat masing-masing. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media berbasis teknologi yang relevan dengan kehidupan siswa terbukti efektif dalam menumbuhkan motivasi berprestasi.

Berdasarkan pentingnya motivasi berprestasi serta masih ditemukannya siswa dengan motivasi berprestasi yang rendah, diperlukan upaya yang dapat dilakukan untuk membantu mengidentifikasi motivasi berprestasi siswa. Dalam hal ini, guru bimbingan dan konseling memiliki peran penting dalam memberikan layanan yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Menurut Abu Bakar M. Luddin, guru bimbingan dan konseling atau konselor diartikan sebagai individu yang memiliki keahlian dan kapabilitas dalam bidang konseling dan diangkat dari lembaga yang berwenang sesuai dengan keahlian yang dimiliki. Hal ini disebabkan oleh peran konselor yang sangat penting dalam memberikan layanan kepada klien (Meivani et al., 2023).

Menurut Prayitno, bimbingan kelompok merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh sekelompok individu dengan memanfaatkan interaksi dalam kelompok. Dengan kata lain, seluruh anggota dalam kegiatan tersebut saling berkomunikasi, dapat menyampaikan pandangan, memberikan respon, dll (Ramadhoni et al., 2023). Salah satu cara yang bisa diterapkan dalam layanan bimbingan dan konseling adalah dengan menggunakan permainan. Permainan merupakan kombinasi yang seimbang antara bimbingan kelompok, karena aktivitas bermain dapat membantu siswa dalam pengembangan kognitif, afektif, dan psikomotoriknya (Irawan et al., 2015). Mengintegrasikan permainan dalam layanan bimbingan dan konseling dapat mendorong keterlibatan siswa secara aktif, sehingga proses layanan menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Melalui permainan, siswa berkesempatan untuk menunjukkan berbagai perilaku yang muncul dengan sendirinya, termasuk yang berkaitan dengan motivasi untuk berprestasi.

Media yang dikembangkan dalam studi ini adalah permainan *Hockey Soccer*. Permainan ini dipilih karena mengandung elemen tujuan, tantangan, kolaborasi, strategi, serta kompetisi yang dapat mendorong siswa untuk berusaha meraih hasil terbaik. Selama permainan, siswa diajak untuk berpartisipasi secara aktif, mengatasi tantangan, membuat keputusan, dan berusaha mencapai target yang telah ditetapkan. Situasi ini memungkinkan munculnya indikator motivasi berprestasi seperti rasa tanggung jawab, keberanian mengambil risiko, kemampuan menerima umpan balik, dan kreativitas dalam menyelesaikan tugas. Dengan karakteristik tersebut, permainan *Hockey Soccer* dianggap berpotensi sebagai media untuk mengungkap motivasi berprestasi siswa. Melalui pengalaman bermain yang menyenangkan dan penuh tantangan, siswa diharapkan dapat menunjukkan kecenderungan untuk berprestasi dengan lebih alami. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan *Hockey Soccer* dalam bimbingan kelompok sebagai alat untuk mengungkap motivasi berprestasi siswa serta untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang sedang dikembangkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), yaitu metode penelitian yang bertujuan menghasilkan atau mengembangkan suatu produk serta menguji kelayakannya (Okpatrioka, 2023). Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D (*Four-D Model*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974), meliputi tahap *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Namun, penelitian ini dibatasi sampai tahap *Develop* (Rahayu, 2025). Produk yang dikembangkan adalah media permainan *Hockey Soccer* untuk mengungkap motivasi berprestasi siswa melalui layanan bimbingan kelompok.

Subjek penelitian terdiri dari 8 peserta didik kelas VIII-C SMP Negeri 14 Medan. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 14 Medan, Jl. Pandan No. 4, Gg. Buntu, Kecamatan Medan Timur, Kota Medan, Sumatera Utara. Tahapan pengembangan meliputi: (1) *Define*, yaitu analisis kebutuhan, karakteristik siswa, dan kajian teori motivasi berprestasi; (2) *Design*, yaitu perancangan permainan, aturan bermain, kartu pertanyaan berdasarkan aspek motivasi berprestasi, sistem poin, serta instrumen validasi dan respons pengguna; dan (3) *Develop*, yaitu pengembangan produk, validasi oleh ahli materi dan ahli media, revisi berdasarkan masukan ahli, serta uji coba produk kepada siswa dan guru BK. Pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi ahli materi, validasi ahli media, respons siswa, dan respons guru BK. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, daya tarik, dan penerimaan terhadap media *Hockey Soccer* yang dikembangkan. Adapun langkah perhitungan persentase data dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Selanjutnya, hasil persentase yang diperoleh diinterpretasikan ke dalam kategori tertentu, yaitu sangat layak, layak, cukup layak, kurang layak, dan tidak layak. Melalui analisis tersebut dapat diketahui sejauh mana media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan serta dapat diterima sebagai media pendukung dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

Presentase	Kriteria Kelayakan (Ahli)
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Kurang Layak
0%-20%	Tidak Layak

Sumber: (Hakim et al., 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dikelas VIII-C SMP Negeri 14 Medan yang berada di Jl. Pandan No.4, Gg. Buntu, Kec. Medan Timur, Kota Medan, Sumatera Utara. Hasil akhir dari penelitian dan pengembangan ini berupa media permainan *hockey soccer* yang dirancang untuk digunakan dalam layanan bimbingan kelompok guna membantu guru BK mengungkap motivasi berprestasi siswa. Media ini terdiri atas papan permainan, bola, gawang, kartu pertanyaan yang disusun berdasarkan aspek-aspek motivasi berprestasi, aturan permainan, serta panduan penggunaan media bagi guru BK. Kartu pertanyaan dalam permainan memuat aspek motivasi berprestasi yang meliputi tanggung jawab, kreatif-inovatif, risiko pengambilan tugas, serta umpan balik. Melalui pertanyaan-pertanyaan tersebut, siswa diberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapat, dan memberikan tanggapan terhadap situasi yang berkaitan dengan motivasi berprestasi. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media permainan *hockey soccer* yang layak digunakan sebagai media bimbingan kelompok untuk membantu guru BK mengungkap motivasi berprestasi siswa. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan Model 4D (Four-D Model) yang terdiri atas empat tahap, yaitu *define* (Pendefinisian), *design* (Perancangan), *develop* (Pengembangan), dan *disseminate* (Penyebaran).

1. *Define* (Pendefinisian)

Tahap *define* merupakan tahap awal dalam penelitian pengembangan yang bertujuan

untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media permainan *hockey soccer* dalam layanan bimbingan kelompok. Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap kondisi motivasi berprestasi siswa untuk membantu mengungkap motivasi berprestasi siswa. Berdasarkan hasil penyebaran angket, diperoleh gambaran bahwa masih terdapat siswa yang memiliki motivasi berprestasi pada kategori rendah. Kondisi tersebut terlihat dari kurang optimalnya tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan tugas, kurangnya keberanian dalam menghadapi tantangan, rendahnya kreativitas dalam mencari solusi, serta kurangnya perhatian terhadap umpan balik yang diperoleh dari hasil belajar. Temuan ini menunjukkan perlunya layanan yang dapat membantu guru BK memperoleh gambaran mengenai motivasi berprestasi siswa secara lebih menarik dan interaktif. Adapun hasil angket motivasi berprestasi siswa disajikan sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Angket Kebutuhan Siswa

Aspek	Sub Indikator	Pilihan Jawaban	Persentase
Tanggung Jawab	Berusaha menyelesaikan tugas secara optimal	Sangat Setuju	68,75%
		Setuju	43,75%
		Tidak Setuju	
		Sangat Tidak Setuju	
	Memiliki rasa tanggung jawab terhadap tugas	Sangat Setuju	
		Setuju	18,75%
		Tidak Setuju	43,75%
		Sangat Tidak Setuju	50%
	Mengabaikan tanggung jawab terhadap tugas	Sangat Setuju	43,75%
		Setuju	56,25%
		Tidak Setuju	6,25%
		Sangat Tidak Setuju	6,25%
	Kurang memiliki inisiatif dalam melakukan tugas	Sangat Setuju	62,50%
		Setuju	43,75%
		Tidak Setuju	
		Sangat Tidak Setuju	6,25%
Kreatif-Inovatif	Mencari alternatif penyelesaian tugas	Sangat Setuju	12,50%
		Setuju	62,50%
		Tidak Setuju	31,25%
		Sangat Tidak Setuju	6,25%
	Mengembangkan ide-ide baru dalam belajar	Sangat Setuju	50%
		Setuju	56,25%
		Tidak Setuju	
		Sangat Tidak Setuju	6,25%
	Kurang berinisiatif mencari cara baru	Sangat Setuju	31,25%
		Setuju	68,75%
		Tidak Setuju	6,25%
		Sangat Tidak Setuju	6,25%
	Tidak berani melakukan inovasi	Sangat Setuju	37,50%
		Setuju	68,75%
		Tidak Setuju	6,25%
		Sangat Tidak Setuju	
Risiko Pengambilan Tugas	Berani menghadapi tantangan	Sangat Setuju	12,50%
		Setuju	12,50%
		Tidak Setuju	31,25%
		Sangat Tidak Setuju	56,25%
	Gigih menghadapi kesulitan	Sangat Setuju	6,25%
		Setuju	50%
		Tidak Setuju	18,75%
		Sangat Tidak Setuju	31,25%
	Menghindari tantangan karena takut gagal	Sangat Setuju	6,25%
		Setuju	18,75%
		Tidak Setuju	56,25%
		Sangat Tidak Setuju	31,25%
	Cenderung memilih tugas berisiko rendah	Sangat Setuju	12,50%
		Setuju	75%

Umpan Balik	Memanfaatkan kritik dan saran untuk perbaikan	Tidak Setuju	25%
		Sangat Tidak Setuju	6,25%
		Sangat Setuju	
		Setuju	31,25%
	Mencari masukan untuk meningkatkan prestasi	Tidak Setuju	62,50%
		Sangat Tidak Setuju	18,75%
		Sangat Setuju	6,25%
		Setuju	62,50%
	Mengabaikan kritik dan saran	Tidak Setuju	31,25%
		Sangat Tidak Setuju	12,50%
		Sangat Setuju	
		Setuju	37,50%
	Menolak masukan dari orang lain	Tidak Setuju	37,50%
		Sangat Tidak Setuju	37,50%
		Sangat Setuju	12,50%
		Setuju	25%
		Tidak Setuju	31,25%
		Sangat Tidak Setuju	43,75%

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada 18 siswa kelas VIII SMP Negeri 14 Medan, diperoleh gambaran mengenai motivasi berprestasi siswa berdasarkan empat aspek, yaitu tanggung jawab, kreatif-inovatif, risiko pengambilan tugas, dan umpan balik. Hasil angket menunjukkan bahwa masih terdapat sejumlah siswa yang memberikan respons tinggi pada pernyataan-pernyataan negatif, sehingga mengindikasikan motivasi berprestasi yang rendah. Pada aspek tanggung jawab, masih terdapat siswa yang menunjukkan tanggung jawab rendah, seperti mengabaikan tugas dan kurang memiliki inisiatif. Pada aspek kreatif-inovatif, sebagian siswa juga masih kurang berani mencari cara baru dan mengembangkan ide. Sementara itu, pada aspek pengambilan risiko, sebagian siswa cenderung menghindari tantangan karena takut gagal dan memilih tugas berisiko rendah. Pada aspek umpan balik, masih ditemukan siswa yang kurang terbuka terhadap kritik dan saran sebagai bahan evaluasi. Berdasarkan hasil keseluruhan angket, terdapat 8 siswa dengan motivasi berprestasi rendah yang dipilih sebagai subjek layanan bimbingan kelompok menggunakan media permainan *Hockey Soccer*. Pemilihan media didasarkan pada karakteristik siswa yang menyukai aktivitas bermain dan pembelajaran aktif. Media *Hockey Soccer* dikembangkan dengan memadukan unsur permainan dan diskusi kelompok agar siswa dapat berpartisipasi secara langsung dalam layanan bimbingan kelompok. Media ini diharapkan dapat membantu guru BK mengungkap motivasi berprestasi siswa berdasarkan aspek tanggung jawab, kreatif dan inovatif, pengambilan risiko, serta umpan balik. Hasil analisis kebutuhan media disajikan sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Angket Kebutuhan Media Pembelajaran

Indikator	Pernyataan	Pilihan Jawaban	Persentase
Kebutuhan Media	Saya memerlukan media yang menarik agar lebih mudah mengikuti layanan bimbingan kelompok.	Sangat Setuju	50%
		Setuju	37,5%
		Cukup Setuju	12,5%
		Tidak Setuju	
		Sangat Tidak Setuju	
	Penggunaan media permainan membuat saya lebih tertarik mengikuti kegiatan BK.	Sangat Setuju	37,5%

		Setuju	50%
		Cukup Setuju	12,5%
		Tidak Setuju	
		Sangat Setuju	Tidak Setuju
Karakteristik Peserta Didik	Saya lebih mudah memahami materi melalui praktik atau permainan dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan.	Sangat Setuju	62,5%
		Setuju	25%
		Cukup Setuju	12,5%
		Tidak Setuju	
		Sangat Setuju	Tidak Setuju
	Saya senang terlibat aktif dalam kegiatan kelompok yang melibatkan kerja sama.	Sangat Setuju	50%
		Setuju	37,5%
		Cukup Setuju	12,5%
		Tidak Setuju	
		Sangat Setuju	Tidak Setuju
Ketersediaan Media	Media permainan dalam layanan BK di sekolah saya masih terbatas.	Sangat Setuju	25%
		Setuju	50%
		Cukup Setuju	25%
		Tidak Setuju	
		Sangat Setuju	Tidak Setuju
	Saya berharap tersedia media permainan yang dapat digunakan saat layanan bimbingan kelompok.	Sangat Setuju	62,5%
		Setuju	37,5%
		Cukup Setuju	
		Tidak Setuju	
		Sangat Setuju	Tidak Setuju
Motivasi Belajar	Saya lebih bersemangat mengikuti layanan BK jika menggunakan media yang inovatif.	Sangat Setuju	50%
		Setuju	37,5%
		Cukup Setuju	12,5%
		Tidak Setuju	
		Sangat Setuju	Tidak Setuju
	Media permainan dapat mendorong saya untuk lebih percaya diri dalam mencapai prestasi.	Sangat Setuju	37,5%

		Setuju	50%
		Cukup Setuju	12,5%
		Tidak Setuju	
		Sangat Setuju	Tidak
Efektivitas Pembelajaran	Menurut saya, media permainan Hockey Soccer perlu dikembangkan sebagai media dalam layanan bimbingan kelompok untuk membantu mengungkap motivasi berprestasi siswa.	Sangat Setuju	62,5%
		Setuju	25%
		Cukup Setuju	12,5%
		Tidak Setuju	
		Sangat Setuju	Tidak
	Penggunaan media permainan saya lebih membantu tujuan layanan BK.	Sangat Setuju	50%
		Setuju	37,5%
		Cukup Setuju	12,5%
		Tidak Setuju	
		Sangat Setuju	Tidak

Berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan media kepada 8 siswa, mayoritas siswa menyatakan membutuhkan media yang menarik dan interaktif dalam layanan bimbingan kelompok. Pada aspek kebutuhan media, 50% siswa sangat setuju dan 37,5% setuju. Pada penggunaan media permainan dalam kegiatan BK, 37,5% sangat setuju dan 50% setuju. Ditinjau dari karakteristik peserta didik, 62,5% siswa sangat setuju dan 25% setuju bahwa mereka lebih mudah memahami materi melalui praktik atau permainan. Selain itu, 50% sangat setuju dan 37,5% setuju terhadap keterlibatan aktif dalam kegiatan kelompok. Siswa juga menilai ketersediaan media permainan dalam layanan BK masih terbatas dan mengharapkan adanya media permainan yang dapat digunakan dalam layanan bimbingan kelompok. Pada aspek motivasi belajar, 50% siswa sangat setuju dan 37,5% setuju bahwa media inovatif dapat meningkatkan semangat mengikuti layanan BK. Sementara itu, pada aspek efektivitas, 62,5% sangat setuju dan 25% setuju bahwa media *Hockey Soccer* perlu dikembangkan untuk membantu mengungkap motivasi berprestasi siswa. Berdasarkan hasil tersebut, mayoritas siswa memberikan respons positif terhadap pengembangan media permainan *Hockey Soccer*. Oleh karena itu, media ini dikembangkan sebagai media pendukung layanan bimbingan kelompok untuk membantu mengungkap motivasi berprestasi siswa.

2. Design (Perancangan)

Tahap *design* dilakukan dengan merancang media permainan *Hockey Soccer* berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Perancangan meliputi papan permainan, aturan bermain, kartu pertanyaan, dan panduan penggunaan. Kartu pertanyaan disusun berdasarkan aspek motivasi berprestasi, yaitu tanggung jawab, kreatif-inovatif, keberanian mengambil risiko, dan kebutuhan akan umpan balik. Mekanisme permainan dirancang agar siswa aktif menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan memberikan pendapat.

3. Development (Pengembangan)

Tahap *develop* dilakukan dengan mengembangkan rancangan menjadi produk nyata yang terdiri atas papan permainan, kartu pertanyaan, dan panduan pelaksanaan. Produk kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kesesuaian isi dan tampilan. Masukan dari validator digunakan untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk. Setelah direvisi, media diuji coba kepada siswa untuk mengetahui respons dan keterterimaan pengguna. Hasil uji coba menunjukkan siswa aktif mengikuti permainan, menjawab pertanyaan, dan berdiskusi.

Hasil validasi dan respons pengguna selanjutnya digunakan untuk menentukan kelayakan media *Hockey Soccer* sebagai media dalam layanan bimbingan kelompok.

Tabel 4. Hasil Perbaikan Media

Sebelum Revisi	
Sebelum adanya revisi oleh validator kartu pertanyaan tidak memiliki kotak kartu pertanyaan	
Sesudah Revisi	
Setelah adanya revisi oleh validator peneliti telah menambahkan kotak kartu pertanyaan	

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

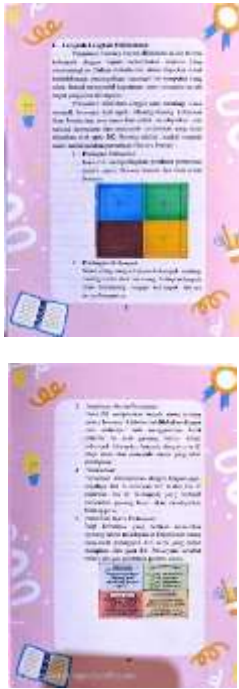
Validator: Manna Wassalwa, M. Pd

Skor Validator	Total Skor Maksimum	Skor	Kriteria
63	70	90%	Sangat Layak

Tabel 6. Hasil Perbaikan Materi
Komentar Validator Materi: Tambahkan gambar

Sebelum Revisi	
Sebelum dilakukan uji validasi materi, buku panduan ini tidak mencantumkan gambar	

	
--	---

Sesudah Revisi	
Setelah dilakukan uji validasi materi, peneliti telah menambahkan gambar sesuai saran perbaikan dari ahli materi	

	
--	---

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Materi
Validator: Dr. Ahmad Syarqawi, M. Pd

Skor Validator	Total Skor Maksimum	Skor	Kriteria
47	60	78%	Layak

Tabel 6. Hasil penilaian uji kepraktisan berdasarkan respon guru
Guru BK: Linawati Pangaribuan, S. Pd

Skor Guru BK	Total Skor Maksimum	Skor	Kriteria
48	50	96%	Sangat Layak

Tabel 8. Hasil penilaian uji kepraktisan berdasarkan respon siswa

Jumlah Responden	Skor didapat	Skor Maksimum	Persentase	Kriteria
8	357	400	89%	Sangat Layak

Penelitian ini berhasil mengembangkan media permainan *Hockey Soccer* sebagai media pendukung layanan bimbingan kelompok untuk membantu guru BK mengungkap motivasi berprestasi siswa. Selama permainan, siswa menunjukkan perilaku yang berkaitan dengan motivasi berprestasi, seperti tanggung jawab, keberanian mengambil keputusan, kreativitas, kerja sama, dan kemampuan menerima masukan. Dengan demikian, permainan dapat membantu guru BK mengamati motivasi berprestasi melalui perilaku siswa secara langsung. Respons siswa setelah mengikuti permainan menunjukkan bahwa kegiatan dinilai menyenangkan, mudah dipahami, dan mampu meningkatkan rasa percaya diri, keberanian mencoba hal baru, serta motivasi belajar. Hal ini sesuai dengan teori motivasi berprestasi David McClelland yang mencakup tanggung jawab, kreatif-inovatif, keberanian mengambil risiko, dan perhatian terhadap umpan balik. Keempat aspek tersebut tercermin dalam aktivitas permainan, seperti menyelesaikan tugas, memberikan jawaban, berani mencoba meskipun berisiko salah, serta menerima koreksi dan saran. Kelayakan media didukung oleh hasil penilaian guru BK sebesar **96% (sangat layak)** dan respons siswa sebesar **89% (sangat layak)**. Sementara itu, validasi ahli media memperoleh **90% (sangat layak)** dan ahli materi sebesar **78% (layak)**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Hockey Soccer* memiliki tampilan, isi, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian yang baik dengan tujuan layanan bimbingan kelompok.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Safitri dan Marjo (2018) yang menunjukkan bahwa penggunaan media dalam layanan bimbingan kelompok dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami motivasi berprestasi. Gitna dan Wiyono (2022) juga menyatakan bahwa media yang menarik dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam layanan bimbingan

dan konseling. Perbedaan penelitian ini terletak pada penggunaan *Hockey Soccer* sebagai media permainan yang sekaligus membantu guru BK mengamati indikator motivasi berprestasi melalui perilaku siswa selama kegiatan. Berdasarkan keseluruhan hasil, media permainan *Hockey Soccer* dinyatakan layak digunakan sebagai media dalam layanan bimbingan kelompok untuk membantu mengungkap motivasi berprestasi siswa. Namun, penelitian ini masih terbatas pada pengembangan dan uji kelayakan sehingga belum menguji efektivitas media dalam meningkatkan motivasi berprestasi. Penelitian selanjutnya dapat melakukan uji efektivitas dengan jumlah subjek yang lebih besar dan desain eksperimen.

PENUTUP

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan *Hockey Soccer* dalam layanan bimbingan kelompok untuk mengungkap motivasi berprestasi siswa serta mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Media ini dirancang berdasarkan empat aspek motivasi berprestasi menurut David McClelland, yaitu tanggung jawab, kreatif dan inovatif, risiko pengambilan tugas, serta perhatian terhadap umpan balik. Melalui aktivitas bermain, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan melakukan refleksi, siswa dapat menunjukkan perilaku yang mencerminkan motivasi berprestasi, sehingga guru BK mendapatkan gambaran yang lebih jelas tentang motivasi siswa selama proses bimbingan. Media permainan *Hockey Soccer* dinilai layak untuk digunakan sebagai alat bantu dalam layanan bimbingan kelompok. Hal ini terlihat dari penilaian ahli media yang mencapai 90% (kategori sangat layak), ahli materi 78% (kategori layak), respons guru BK sebesar 96% (kategori sangat layak), serta respons siswa yang mencapai 89% (kategori sangat layak). Penilaian ini menunjukkan bahwa media tersebut memenuhi kriteria kelayakan, kesesuaian materi, kemudahan penggunaan, dan penerimaan dari pengguna, sehingga dapat digunakan dalam membantu guru BK untuk mengungkap motivasi berprestasi siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, media permainan *Hockey Soccer* diharapkan dapat dimanfaatkan oleh guru bimbingan dan konseling sebagai salah satu alternatif media dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok, khususnya untuk membantu mengungkap motivasi berprestasi siswa. Penggunaan media yang menarik dan interaktif dapat menciptakan suasana layanan yang lebih aktif, menyenangkan, serta mendorong keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajmalia, Y., Kirana, P. S., Marizta, F. D., Salsabilla, S., Aisyah, Qanita, N., Hartono, Y., & Lubis, K. (2025). Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS) Page 25. *Jurnal Edu Research : Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 6(1), 1735-1743. <https://share.google/1EpNiZOVdBRBgFD34>
- Auliya, R. F., & Muhammad, H. N. (2020). Peranan Tingkat Kondisi Fisik dan Keterampilan Bermain Hockey Dalam Pencapaian Prestasi. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 08(02), 51-59. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive>
- Fibriati, E. L., Rohaeti, E. E., & Ningrum, D. S. A. (2022). Profil Motivasi Berprestasi Siswa Sma Negeri 1 Ngamprah. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 5(3), 237-245. <https://doi.org/10.22460/fokus.v5i3.8018>
- Firmansyah, W., Jaya, I., & Sumarni. (2020). Analisis Motivasi Berprestasi Pada Mahasiswa Prodi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jambi. *Jurnal Dinamika Manajemen*, 8(2), 85-96. <https://doi.org/10.22437/jdm.v7i3.16802>
- Gitna, B. A., & Wiyono, B. D. (2022). Pengembangan Media Cinematography Dalam Layanan

- Bimbingan Klasikal Untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi Siswa SMAN 1 Babat. *Jurnal BK Unesa*, 12(4), 990-1000. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/46810>
- Hakim, Z. R., Taufik, M., & Firdayanti, R. N. (2019). Pengembangan Media Flipchart Pada Tema “DIRIKU” Subtema “TUBUHKU” SDN Serang 3. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, 3(2), 66-75. <https://ojs.adzkia.ac.id/index.php/pdk/article/view/63>
- Haru, E. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Berprestasi Pada Mahasiswa. *Jurnal Alternatif Wacana Ilmiah Interkultural*, 12(01), 2023. <https://doi.org/10.60130/ja.v12i01.117>
- Hasibuan, M. R. A. (2025). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Pada Siswa Mts Istiqlal Deli Tua. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi Dan Kesehatan (J-P3K)*, 6(3), 1251-1258. <https://doi.org/10.51849/j-p3k.v6i3.727>
- Irawan, E., Rosidah, A., & Adiputra, S. (2015). Pengembangan Teknik Permainan Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Penyesuaian Diri Siswa. *Jurnal Fokus Konseling*, 1(1), 13-22. <https://ejournal.umpri.ac.id/index.php/fokus/article/view/67%0Ahttps://ejournal.umpri.ac.id/index.php/fokus/article/download/67/18>
- Jebaru, T. A., Bone, M. P., & Doni, Y. D. (2025). Pengaruh Motivasi Berprestasi Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI C dan D SMAK Sint Carolus Kupang Tahun Pelajaran 2024 / 2025. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian Dan Inovasi*, 5(3), 109-114. <https://doi.org/10.59818/jpi.v5i3.1595>
- Marthasari, A., Sarasati, B., & Yuliana, Y. V. (2025). Gambaran Perilaku Need for Achievement pada Relawan di Organisasi Nirlaba. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 25(3), 291-302. <https://doi.org/10.31599/1k3nnq63>
- Meivani, D., S. I., & Syarqawi, A. (2023). Counseling Teachers’ Efforts In Implementing Student Career Exploration. *Mahir : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 61-68. <https://doi.org/10.58432/mahir.v2i1.835>
- Nasution, S. I. (2017). Analisis Faktor-Faktor yang Berpengaruh Terhadap Motivasi Berprestasi Mahasiswa Prodi Manajemen Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 7(2), 38-54. <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/idaroh/article/download/2288/1697>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 87. <https://ejournal.nalanda.ac.id/index.php/jdan/article/view/154/150>
- Oktoviani, C., Mustika, I. M., & Ningrum, D. S. A. (2024). Gambaran Motivasi Berprestasi Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Batujajar. *Fokus*, 7(5), 140-150. <https://doi.org/10.22460/fokus.v7i5>
- Putri, A. R. D. E., & Yunanto, T. A. R. (2025). The Thrill Of The Climb: Need For Achievement. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, 9(4), 1212-1219. <https://doi.org/10.36526/santhet.v9i4.5652>
- Rahayu, A. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis, dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459-470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Ramadhoni, S. R., Wibowo, M. E., Cahyani, A. I., & Amriana. (2023). Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi Pada Anak Panti Sosial. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 13(1), 11-21. <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>
- Ridho, M. (2020). Teori Motivasi McClelland Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Pai. *PALAPA: Jurnal Studi Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 8 Nomor 1, 1-16.

- <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/palapa/article/view/673>
- Rustamana Agus, Shal Khansa Hasna, Ardianti Delia, & Solihin Ahmad Hisyam Syauqi. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60-69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Safitri, A., & Marjo, H. K. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Visual dengan Menggunakan Flipchart untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi Melalui Layanan Bimbingan Kelompok. *INSIGHT: Jurnal Bimbingan Konseling*, 7(2), 185-194. <https://doi.org/10.21009/insight.072.08>
- Salsabila, A., & Puspitasari. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah DASAR. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2(2), 278-288. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa/article/view/800>
- Thorifah, S. B. A. A., Budiyanto, & Darminto, E. (2020). Peran Konselor Dalam Meningkatkan Motivasi Berprestasi Akademik Siswa Melalui Layanan Bimbingan dan Konseling. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 3(1), 11-18. <https://doi.org/10.31960/ijolec.v3i1.473>