



PERMAINAN KARTU QUARTET TOKOH UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SANTRI KELAS XI DI MA

¹Azril Syamsurizal & ²Ari Khusumadewi

^{1,2}Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

Email: ¹azril.18073@mhs.unesa.ac.id; ²arikhusumadewi@gmail.com

Received: Jun, 2022

Accepted: Nov, 2022

Published: Dec, 2022

Abstract: This research arises from the many problems of learning motivation, thus causing a decrease in the level of achievement and interest in students' learning. This encourages researchers to produce products in the form of a quartet card game media as an effort to increase students' learning motivation that meets the feasibility aspect. The research method used is Research and Development (R&D), using the model from Borg and Gall which is carried out until the fifth stage. These stages are, (1) research and data collection, (2) planning, (3) product draft development, (4) initial field trials, and (5) revising the test results. From the assessment of the material test, it got a score of 89.70% which is included in the very good category and does not need to be revised. From the media test, it got a score of 96.42% which was included in the very good category, it did not need to be revised. From the test, prospective users get a score of 96.66% which is included in the very good category and does not need to be revised. Based on these results, the Quartet Character Card product is a good product and the criteria do not need to be revised. So the Character Quartet Card product is ready to be carried out for field testing.

Keywords: Student; Motivation to Lear; Card Game.

Abstrak: Penelitian ini muncul dari banyaknya permasalahan motivasi belajar, sehingga menyebabkan menurunnya tingkat prestasi dan minat belajar santri. Hal ini mendorong peneliti untuk menghasilkan produk berupa media permainan Kartu tokoh quartet sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar santri yang memenuhi aspek kelayakan. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D), menggunakan model dari Borg and Gall yang dilaksanakan sampai tahap kelima. Tahapan tersebut yaitu, (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan draf produk, (4) uji coba lapangan awal, (5) merevisi hasil produk. Dari penilaian uji materi mendapat skor 89,70 % yang termasuk kategori sangat baik, tidak perlu direvisi. Dari uji media mendapat skor 96,42 % yang termasuk kategori sangat baik, tidak perlu direvisi. Dari uji calon pengguna mendapat skor 96,66 % yang termasuk kategori sangat baik, tidak perlu direvisi. Berdasarkan hasil tersebut, produk Kartu Quartet Tokoh merupakan produk yang baik dan kriteria tidak perlu direvisi. Sehingga produk Kartu Quartet Tokoh siap dilakukan untuk uji lapangan.

Kata kunci: Santri; Motivasi Belajar; Permainan Kartu.

A. PENDAHULUAN

Memotret ragam pendidikan di Indonesia, tidak terlepas dari pendidikan berbasis agama islam, yang kerap disebut dengan pendidikan “pesantren”, secara historical pondok pesantren merupakan bagian dari salah satu lembaga pendidikan

tertua di Indonesia, Pesantren dibangun berlandaskan berbagai pandangan filosofis dari berbagai aspek, misalnya tentang manusia, Ilmu pengetahuan, lingkungan maupun moralitas (Siroj, 2006), Setelah munculnya kolonialisme di Indonesia, khususnya Belanda, pendidikan “sekolah” diperkenalkan dengan model sekuler, yaitu terdapat pengurangan porsi pembelajaran keagamaan di Indonesia. Akhirnya terjadi akulturasi dalam Lembaga pendidikan dengan menggabungkan lembaga pendidikan “pesantren” tradisional dengan lembaga pendidikan “sekolah modern”, sehingga melahirkan lembaga pendidikan dalam bentuk “madrasah” (Rouf, 2016), Sehingga sekarang muncul banyak sekali lembaga madrasah di seluruh Indonesia.

Kehidupan pesantren tentu tidak akan lepas dari kehidupan santri, Secara terminologis, pondok pesantren diartikan sebagai tempat penampungan serta menimba ilmu bagi santri atau pelajaran yang jauh dari tempat asal mereka dengan dasar keagamaan (Dhofier, 1982). Oleh karena itu santri merupakan salah satu komponen penting dari pesantren, tanpa adanya santri, pondok pesantren tidak memiliki makna dan fungsi yang sempurna (Mahdi, 2013). Sehingga hubungan santri dengan pesantren berkaitan dengan sangat erat. Sehingga dengan adanya hal tersebut proses Islamisasi di Jawa telah memunculkan banyak peradaban santri (Suryo, 2000), Dengan hadirnya santri di pondok pesantren, lahirlah juga kegiatan belajar yang berlangsung di pondok pesantren.

Dilihat dari kegiatan belajar santri di dalam lingkup pondok pesantren, kegiatan belajar menjadi salah satu tolok ukur penting di dalam kegiatan pembelajaran pondok pesantren. Pembelajaran tersebut lahir dari hasil dan pengalaman yang dilalui sehingga menimbulkan perubahan perilaku. Pembelajaran ditujukan untuk mengubah perilaku, mengubah sikap negatif menjadi sikap yang lebih positif, mengubah kebiasaan buruk menjadi kebiasaan baik dan memperoleh berbagai macam keterampilan serta meningkatkan pengetahuan dalam segi ilmu pengetahuan. (Syarifudin, 2011). Namun dalam kegiatan belajar dan mengajar, beberapa pondok pesantren memiliki masalah besar dalam pembelajaran, misalnya bagaimana cara belajar yang efektif, bagaimana beradaptasi dalam kegiatan pembelajaran, dan apa yang bisa mereka lakukan untuk menikmati proses pembelajaran (Khusumadewi, 2021). Sehingga santri kerap mengalami kegagalan atau kurangnya dalam motivasi belajar.

Proses belajar tentu memiliki gaya yang berbeda-beda, dalam proses pembelajaran di pondok pesantren, Santri lebih banyak menghabiskan banyak waktu di

pesantren, Bertemu dengan kiai, ustadz dan ustadzah maupun kakak tingkat mereka, Oleh sebab itu pendidikan di pondok pesantren cenderung memiliki pengaruh dalam membentuk karakter berwatak khas. Yang juga dipengaruhi model yang sering santri temui di pondok pesantren maupun dipengaruhi oleh tokoh besar yang khusus menjadi model belajar santri. Dikarenakan memang tujuan dibentuk pesantren adalah mengembangkan dan menciptakan kepribadian muslim, kepribadian yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT, bermanfaat dan berakhlak mulia pada lingkup masyarakat (Hidayat, 2017). Dalam sebuah lingkungan pesantren sangat erat unsur hubungan antara guru dan murid, jadi besar juga kemungkinan bahwa santri memandang kiyai sebagai orang yang patut dihormati dalam pesantren untuk belajar banyak hal, sebagaimana dengan hubungan "guru dan murid" yang besar pengaruhnya dalam agama, masyarakat dan politik (Suryo, 2000), sehingga model yang santri ketahui dalam proses belajar di pondok pesantren juga erat hubungannya dengan model yang akan santri contoh di kehidupan mereka.

Melalui angket IKMS dan DCM, Peneliti menemukan permasalahan yang terjadi saat ini, Yaitu adanya kurangnya Motivasi belajar para santri, Kata motivasi sering digunakan untuk keinginan yang kuat dalam melakukan suatu hal. Hal ini juga sering dianggap sebagai dorongan spiritual yang mendorong atau mengarahkan individu untuk melakukan sesuatu yang dapat membawa dan memberikan perubahan dalam perilaku individu (Isro'i, 2020), Motivasi adalah apa yang menggerakkan seseorang untuk bertindak. Motivasi juga dapat diartikan kekuatan yang mendorong manusia untuk melakukan suatu perbuatan atau perilaku. Belajar adalah seperangkat usaha individu untuk, mengarahkan dan menggerakkan seluruh sumber daya yang dimilikinya dalam segi fisik, mental, intelektual, emosional dan masyarakat untuk memberikan respon yang tepat terhadap masalah yang terjadi di hadapannya (Idzhar, 2016).

Hasil wawancara yang dilakukan, peneliti juga mendapati hal yang sama, Peneliti mewawancarai Wakil kepala sekolah bagian kurikulum dan Guru BK MA Al-Islam Joresan ponorogo mengutarakan bahwa semenjak Pandemi dan Pembelajaran online, Motivasi belajar santri sangat kurang dan menurun, Dengan berpindahnya Pembelajaran system Online ke Pembelajaran tatap muka di pondok pesantren, sangat terlihat perbedaanya, Mulai dari santri yang sering absen dan nilai ujian yang menurun membuktikan bahwa Motivasi belajar santri menurun.

Dengan adanya masalah yang muncul, serta dengan gaya belajar santri yang berbeda-beda, berarti seorang pendidik harus menciptakan bahan ajar yang dapat membangkitkan minat santri dalam proses pembelajaran di pondok pesantren, menurut Oemar Hamalik, bahan ajar adalah teknik, metode, atau alat yang digunakan untuk membuat interaksi dan komunikasi antara siswa dan guru lebih efektif dalam proses belajar mengajar di sekolah (Hamalik, 1980). Berdasarkan pendapat Suprpto dkk. menemukan bahwa bahan ajar merupakan alat pembelajaran yang efektif digunakan oleh guru untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan (Rosyid et al., 2021), jadi besar kemungkinan permasalahan bisa diatasi dengan media yang diberikan oleh pendidik.

Dilihat dari masalah motivasi belajar, teori social learning merupakan salah satu teorinya yang dapat diaplikasikan. Pada dasarnya teori social learning adalah teori yang mencoba menjelaskan sosialisasi dan dampaknya terhadap perkembangan kepribadian (A Bandura & Hall, 2018). Dalam teori ini bahwa salah satu tahap Social learning adalah kontak dekat dan memahami perilaku yang ditiru (Okere & Uwom, 2012). Dalam Social Learning and Clinical Psychology (1954), Julian Rotter berpendapat, "bahwa efek perilaku dapat mempengaruhi motivasi seseorang untuk melakukan hal yang sama" (Rotter, 1982). Sehingga dalam konsep social learning ini dapat digunakan untuk merancang sebuah media bimbingan yang didasari oleh tokoh yang menjadi model yang dapat meningkatkan motivasi belajar santri.

Media yang dikembangkan oleh peneliti adalah media Kartu Quartet Tokoh, Media kartu termasuk media visual berupa gambar, pernyataan, pertanyaan atau jawaban pertanyaan, dengan unsur pembelajaran sebagai unsur utama serta permainan sebagai hiburan, tergantung dari materi yang disajikan (Martunis et al., 2017). Kartu kuartet ini adalah media berupa kertas berbentuk persegi yang terdapat gambar dan sedikit penjelasan di dalamnya (Prasetyaningtyas, 2020), dengan teknik permainan quartet, yang bisa membuat semua orang yang masuk dalam permainan akan selalu bisa bermain dan menjelaskan, dan dengan table skor permainan yang diharapkan membuat para pemain merasa tertantang dan berambisi ingin berkompetisi mencetak banyak skor permainan.

Media Kartu Tokoh Quartet ini berbeda dikarenakan menggunakan tokoh tokoh lulusan pondok pesantren yang sukses di masa kini, dengan pendekatan teori modeling observasional learning, Menurut Bandura, belajar observasional adalah proses kognitif yang mencakup banyak atribut seperti pemikiran, perilaku, bahasa dan moralitas (Albert

Bandura, 1975), Artinya, seorang individu tidak begitu saja meniru atau meniru setelah mengamati sekelilingnya. Dari sini dapat disimpulkan bahwa dalam konsep pembelajaran Bandura menekankan adanya model yang melakukan suatu kegiatan, dan hasil dari kegiatan tersebut (Scherer et al., 1989), Dengan hal ini, Adanya tokoh lulusan pondok pesantren yang sukses di masa sekarang bisa menumbuhkan motivasi belajar santri.

Tokoh yang juga sering disebut dengan role model adalah focus utama media ini, Role model adalah seseorang atau suatu tokoh yang bisa dan dapat ditiru tentang tingkah lakunya (Rifayanti et al., 2018), ini juga berlaku untuk santri, bagaimana mereka sangat menghormati pengajarnya sehingga pengajar atau lulusan pondok pesantren bisa menjadi tokoh untuk memacu semangat belajar santri, Jadi saat santri paham dan memaknai tentang tokoh yang terdapat dalam kartu, Diharapkan santri dapat secara simbolik menempatkan dirinya dalam khayalan kesuksesan tokoh tersebut sehingga diharapkan bisa lebih termotivasi (Haqani & Hidayat, 2015), dan dengan adanya tokoh ini kemudian santri bisa meniru tentang semangat dan kesuksesan tokoh idolanya kemudian menjadikan meningkatnya motivasi belajar santri.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) (Borg, W.R. & Gall, M, 1983), prosedur dari tahap perencanaan hingga menghasilkan suatu produk menerapkan langkah-langkah model Borg and Gall (1983). Prosedur model penelitian dan pengembangan menggunakan metode Borg and Gall dengan 10 tahapan. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan karena bertujuan untuk mengembangkan produk dengan menggunakan media permainan kartu tokoh quartet untuk menumbuhkan motivasi belajar santri kelas XI di MAS Al-Islam Joresan Ponorogo.

Diambil dalam buku model penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall (Arifin, 2012), terdapat sepuluh langkah pelaksanaan penelitian dan pengembangan), yaitu "(1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan draf produk, (4) uji coba lapangan awal, (5) merevisi hasil uji coba, (6) uji coba lapangan, (7) penyempurnaan produk hasil uji lapangan, (8) uji pelaksanaan lapangan, (9) penyempurnaan produk akhir, (10) diseminasi dan implementasi. Namun pada penelitian ini diambil lima langkah awal saja yaitu, (1) penelitian dan pengumpulan

data, (2) perencanaan, (3) pengembangan draf produk, (4) uji coba lapangan awal, (5) merevisi hasil produk.”

Uji ahli media dilakukan oleh Bapak Wiryo Nuryono, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Jurusan Bimbingan dan Konseling. Uji ahli materi pada penelitian ini dilakukan oleh Bapak Muhammad Farid Ilhamuddin, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Jurusan Bimbingan dan Konseling. Uji calon pengguna pada penelitian pengembangan dilakukan oleh Ibu Tri Anita Jumaroh, S.Sos selaku guru BK MA Al-Islam Joresan Ponorogo.

Teknik analisis data pada penelitian pengembangan menggunakan analisis data secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil analisis data kualitatif diperoleh berdasarkan komentar, dan saran yang diberikan saat uji ahli materi, uji ahli media, dan uji calon pengguna. Sedangkan hasil analisis kuantitatif diperoleh berdasarkan hasil angket uji ahli media, uji ahli materi, dan uji calon pengguna. Teknik analisis data kuantitatif menggunakan rumus:

$$P = F/N \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Persentase

F = Frekuensi Jawaban Alternatif

N = Jumlah Frekuensi

Dengan skala penilaian; Sangat baik : 4, Baik : 3, Kurang baik : 2, Tidak baik : 1. Kemudian kualitas produk yang dikembangkan akan dibandingkan dengan kriteria kelayakan produk (Mustaji, 2005), sebagai berikut:

Tabel 1. Skala Penilaian

Pernyataan	Presentase
Sangat baik, tidak perlu revisi	81% - 100%
Baik, tidak perlu revisi	66% - 80%
Kurang baik, perlu direvisi	56% - 65%
Tidak baik, perlu direvisi	0% - 55%

Spesifikasi produk terdiri dari : (1) kartu permainan yang berukuran 5,5 sm x 8,5 cm (2) Buku petunjuk penggunaan dicetak menggunakan Art paper berukuran A5 (3) Papan skoring berbentuk seperti papan catur yang bisa dibuka dan ditutup berguna sebagai wadah Kartu dan Buku petunjuk, Berukuran 22 x 36 CM.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Hasil yang telah diperoleh dari setiap tahap penelitian pengembangan media kartu Quartet tokoh untuk meningkatkan motivasi belajar santri kelas XI di MA Al-Islam Joresan kabupaten Ponorogo dijabarkan sebagai berikut :

a) Penelitian dan pengumpulan data awal

Tahap awal yang dilakukan peneliti dalam pelaksanaan penelitian pengembangan ini adalah dengan melakukan studi pendahuluan di MA Al-Islam Joresan kabupaten Ponorogo, Studi pendahuluan ini dilakukan dengan cara menyebar angket DCM Kepada 39 Santri kelas XI di MA Al-Islam Joresan, Diketahui bahwa menurut hasil DCM, Santri mengalami masalah belajar sebesar 98,18 %, Serta dalam uji IKMS Sebanyak 74,4 % Santri membutuhkan Informasi untuk meningkatkan semangat belajar.

Hasil tersebut dibenarkan oleh Guru BK MA Al-Islam Joresan, bahwa memang setelah pandemic dan peralihan pembelajaran online ke hybrid dan kembali ke pembelajaran pondok, Santri mengalami penurunan semangat belajar.

Berdasarkan data need asesmen dan wawancara tersebut, dapat dijadikan acuan untuk membuat media kartu quartet tokoh untuk meningkatkan semangat belajar santri.

b) Perencanaan

Di tahap kedua, peneliti melakukan perencanaan produk, Produk yang dikembangkan ini adalah media bimbingan berupa permainan, permainan yang digunakan adalah permainan kartu quartet, adapun tahapan perencanaan sebagai berikut :

Pertama, Perumusan tujuan dan manfaat media kartu quartet tokoh untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI di MA, tahap ini dilakukan guna menyesuaikan dengan kriteria akseptabilitas produk yang terdiri dari : Kelayakan, Ketepatan, Kegunaan, Kepatutan. Dari fase ini peneliti merumuskan tujuan dan manfaat kartu quartet tokoh sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di madrasah aliyah.

Kedua, Mendesain media kartu, Buku panduan dan table skoring, Kartu berdesain retro agar menarik dari segi visual, dengan 60 Tokoh pesantren yang sukses, dengan wadah yang pas dengan ukuran kartu sehingga menambah kesan simple, Buku panduan di desain A5 sehingga pas untuk dibawa oleh Guru BK, Serta table skoring yang di desain berupa papan spidol, sehingga menghemat kertas dan mempunyai Build Quality yang awet dan tahan lama, Serta desain table skoring yang seperti papan catur, sehingga pas untuk wadah kartu dan buku petunjuk.

Ketiga, Menyusun evaluasi berupa angket untuk penilaian uji materi, penilaian uji media serta uji calon pengguna, evaluasi ini berguna untuk menentukan apakah produk ini layak untuk dipakai atau tidak.

c) *Draf Produk*

Peneliti dalam tahap pengembangan produk melakukan penyusunan spesifikasi produk dan penyesuaian terhadap desain produk.

Spesifikasi lengkap produk kartu quartet tokoh terdiri dari : (1) Kartu terdiri dari 60 tokoh lulusan pesantren dengan ukuran kartu 5,5 x 8,5 bertemakan warna abu abu retro (2) Buku panduan berukuran A5 berisi panduan tata cara bermain kartu quartet dan deskripsi singkat tokoh (3) Papan skoring berbentuk seperti papan catur yang bisa dibuka dan ditutup berguna sebagai wadah Kartu dan Buku petunjuk, Berukuran 22 x 36 CM.

d) *Uji Coba awal*

Setelah membuat produk yang dikembangkan, selanjutnya melakukan uji coba awal/validasi kepada ahli media, ahli materi, dan calon pengguna dengan menggunakan angket akseptabilitas yang meliputi aspek kelayakan, kegunaan, kepatutan, dan ketepatan.

Penguji media kartu quartet tokoh ini adalah sebagai berikut: (1) Uji ahli media pada penelitian ini yaitu Bapak Wiryo Nuryono, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Jurusan Bimbingan dan Konseling. (2) Uji ahli materi pada penelitian ini yaitu Bapak Muhammad Farid Ilhamuddin, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Jurusan Bimbingan dan Konseling. (3) Uji calon pengguna pada penelitian pengembangan yaitu Ibu Tri Anita Jumaroh, S.Sos selaku guru BK MA Al-Islam Joresan Ponorogo.

e) *Revisi hasil ujicoba*

Pada tahap ini, peneliti melakukan perbaikan media Kartu Quartet Tokoh untuk meningkatkan motivasi belajar santri sesuai dengan saran dari ahli media, ahli materi maupun calon pengguna, adapun komentar dan saran yang menjadi dasar pertimbangan dalam merevisi produk, berikut adalah saran dan komentar dari ahli untuk peneliti :

Dari ahli media tidak memberikan komentar apapun terkait Kartu Quartet Tokoh, ahli materi memberikan komentar “ Tokohnya sudah cukup beraneka ragam, namun coba cari lagi beberapa, dikurangi atau diganti tokoh nasional seperti KH Hasyim Asyari “, calon pengguna selaku Guru BK berkomentar “ Bahasa lebih disederhanakan agar pengguna bisa lebih memahami yang dimaksud dalam media “.

2. Pembahasan

Berdasarkan pemaparan terlihat bahwa permasalahan santri adalah kurangnya motivasi belajar, motivasi adalah gejala psikologis dalam bentuk dorongan yang muncul pada diri baik tidak sadar maupun sadar untuk melakukan tindakan dengan tujuan tertentu (Yuliani, 2013). Dari hasil tersebut produk yang dihasilkan peneliti adalah Kartu Quartet Tokoh untuk meningkatkan motivasi belajar. Lewat media ini diharapkan santri bisa meniru dan mencontoh hal baik dari banyaknya tokoh santriwan dan santriwati di dalamnya. Media Kartu dipilih agar santri merasa senang dan gembira dalam melakukan bimbingan kelompok dengan media, dikarenakan jika dalam pembelajaran atau layanan kurang variasi, santri merasa mudah bosan ketika belajar atau mengerjakan sesuatu (Prihatiningtyas et al., 2020). Nursalim menjelaskan, "bahwa media bimbingan dan konseling ialah segala hal yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan dalam bimbingan dan konseling yang dapat memacu pikiran, perhatian, perasaan, juga keinginan konseli untuk mengarahkan diri, mengenali diri serta mengambil keputusan hingga dapat memecahkan permasalahan yang dihadapi" (SETYAPUTRI et al., 2019). Maka dari itu penggunaan media sangat penting, terutama untuk meningkatkan motivasi belajar santri sehingga santri juga tidak bosan ketika menjalankan bimbingan kelompok.

Permainan Kartu Quartet Tokoh ini termasuk dalam tipe permainan tebak-tebakan, pemain bisa menebak tokoh yang ada di dalam kartu menggunakan clue yang akan dibacakan lawan bermain yang bertujuan untuk memunculkan sifat berfikir kritis pada siswa. Penulis berhadapan bahwa siswa yang berfikir kritis akan menunjukkan ciri yang sesuai dengan yang dijelaskan oleh La, yaitu: "(1) siswa mampu memahami hubungan logis antara ide atau gagasan, (2) siswa mampu merumuskan gagasan secara akurat dan ringkas, (3) siswa dapat mengevaluasi, mengidentifikasi, dan mengkonstruksi argumen, (4) siswa dapat mengevaluasi keputusan, (5) siswa dapat mengevaluasi asumsi dan bukti, (6) siswa dapat mengenali kesalahan dalam penalaran dan inkonsistensi umum, (7) siswa dapat mampu menganalisis masalah secara sistematis, (8) siswa mampu mengenali pentingnya dan relevansi suatu gagasan (9) Siswa mampu menilai nilai dan keyakinan seseorang (10) Siswa mampu menilai kemampuan berpikarnya sendiri" (Yulliyanti, n.d.), sehingga dalam hasilnya bisa menjadikan santri berfikir bahwa jika bisa bersungguh-sungguh bisa menjadi sukses seperti idola mereka.

Permainan Kartu Quartet Tokoh ini terdiri dari 60 kartu berisi tokoh lulusan pesantren, masing-masing berisi clue spesifik tokoh tersebut. Dilengkapi dengan buku petunjuk deskripsi singkat tokoh dan hal yang bisa dipelajari dari tokoh, serta papan skor berbentuk box sehingga bisa menjadi tempat penyimpanan kartu dan table skor yang bisa digunakan setiap waktu karena menggunakan papan tulis spidol berbentuk menyerupai papan catur.

Isi dari Kartu Quartet Tokoh berupa 60 lulusan pondok pesantren yang sukses hingga saat ini serta beberapa tokoh nasional, dilengkapi dengan ilustrasi gambar yang jelas, penggunaan ilustrasi atau gambar dapat membantu menarik perhatian, minat dan membantu memperjelas kreatifitas (Nurfaizah et al., 2021). Selain itu konsep warna dalam kartu juga senada serta setema agar dapat menarik perhatian dan minat dalam memainkannya, penggunaan warna ini juga merangsang perkembangan santri dalam memainkannya (Khotimah et al., 2020). Sehingga santri dapat menikmati alur dari bimbingan kelompok yang dilaksanakan.

Dalam penggunaan permainan kartu ini bisa dilakukan berulang kali, dan dibagi dalam banyak kelompok, dikarenakan dalam pengerjaanya penulis juga memikirkan tentang daya tahan barang, serta penggunaan papan tulis spidol sebagai table skor juga dimaksudkan agar terjadi penghematan kertas serta efisiensi media pembelajaran, Jika kita ingin membuat media pembelajaran tersebut, terdapat beberapa poin-poin yang harus diperhatikan, yakni : (1) pembuatan media pembelajaran harus sesuai dengan fungsi dan tujuan. (2) media pembelajaran mampu bersinergi dengan metode yang digunakan. (3) media pembelajaran dapat membantu memahami konsep pembelajaran terutama dengan konsep abstrak. (4) memberikan ruang kepada siswa untuk berkeaktifitas serta berkreasi sesuai dengan metode pembelajaran. (5) memperhatikan unsur-unsur keamanan yang tidak membahayakan siswa (6) media pembelajaran memiliki daya ikat atau daya tarik (7) fleksibel digunakan oleh guru dan siswa (8) bahan yang digunakan memperhatikan unsur ramah lingkungan dan biaya murah. (9) memperhatikan tingkat perkembangan siswa dalam aplikasi media pembelajaran (Budiman, 2013), sehingga dalam hal ini media Kartu Quartet Tokoh sangat mudah dan efisien dalam digunakan.

Setelah melewati lima tahapan awal menggunakan model pengembangan Borg and Gall, maka media permainan Kartu Quartet Tokoh untuk meningkatkan motivasi

belajar dapat dinyatakan telah memenuhi kriteria akseptabilitas dan dapat menjadi salah satu media pendukung dalam melakukan layanan bimbingan kelompok.

D. PENUTUP

Didasarkan pada hasil penelitian diatas. Dapat disimpulkan bahwa Kartu Quartet Tokoh untuk meningkatkan motivasi belajar santri MA dapat memenuhi akseptabilitas pondok pesantren. Dengan rincian hasil uji validitas sebagai berikut : Dari penilaian uji materi mendapat skor 89,70 % yang termasuk kategori sangat baik, tidak perlu direvisi. Dari uji media mendapat skor 96,42 % yang termasuk kategori sangat baik, tidak perlu direvisi. Dari uji calon pengguna mendapat skor 96,66 % yang termasuk kategori sangat baik, tidak perlu direvisi.

Berdasarkan hasil tersebut, produk Kartu Quartet Tokoh merupakan produk yang baik dan memenuhi kriteria akseptabilitas produk berdasarkan kegunaan, kelayakan serta kepatutan.

REFERENSI

- Arifin, Z. (2012). Model penelitian dan pengembangan. *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.
- Bandura, A, & Hall, P. (2018). Albert bandura and social learning theory. *Learning Theories for Early Years Practice*, 63.
- Bandura, Albert. (1975). Analysis of modeling processes. *School Psychology Review*, 4(1), 4-10.
- Borg, W.R. & Gall, M, D. G. (1983). *Educational Research: pAn Introduction, Fifth Edition*. Longman.
- Budiman, A. (2013). Efisiensi Metode dan Media Pembelajaran dalam Membangun Karakter Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *At-Ta'dib*, 8(1).
- Dhofier, Z. (1982). *Tradisi pesantren: Studi tentang pandangan hidup kyai*. LP3ES.
- Hamalik, O. (1980). *Media pendidikan*. Alumnus.
- Haqani, M. F., & Hidayat, D. (2015). Komunikasi Antarpribadi dalam Membangun Kepribadian Santri. *J-IKA*, 2(1), 39-52.
- Hidayat, M. (2017). Model komunikasi kyai dengan santri di pesantren. *Jurnal Aspikom*, 2(6), 385-395.
- Idzhar, A. (2016). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Office*,

2(2), 221–228.

- Isro'i, N. F. (2020). Efektivitas Layanan Konseling Kelompok untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *IJoCE: Indonesian Journal of Counseling and Education*, 1(2), 33–36.
- Khotimah, S. H., Sunaryati, T., & Suhartini, S. (2020). Penerapan media gambar sebagai upaya dalam peningkatan konsentrasi belajar anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 676.
- Khusumadewi, A. (2021). Identification of Student (Santri) Problems on Islamic Boarding School (Pondok Pesantren). *International Joint Conference on Arts and Humanities 2021 (IJCAH 2021)*, 990–993.
- Mahdi, A. (2013). Sejarah Dan Peran Pesantren Dalam Pendidikan Di Indonesia. *Islamic Review: Jurnal Riset Dan Kajian Keislaman*, 2(1), 1–20.
- Martunis, M., Bariah, K., & Husen, M. (2017). Pengaruh Media Kartu dalam Layanan Konseling Kelompok untuk Pengentasan Masalah Siswa. *Proceeding Seminar dan Lokakarya Nasional Bimbingan Dan Konseling 2017*, 110–121.
- Mustaji, S. (2005). *Pembelajaran berbasis konstruktivistik-penerapan dalam pembelajaran berbasis masalah*. tp. Surabaya.
- Nurfaizah, N., Maksum, A., & Wardhani, P. A. (2021). Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 122–132.
- Okere, S., & Uwom, O. O. (2012). Magazine celebrity features, youth modelling and career aspirations. *Arabian Journal of Business and Management Review (OMAN Chapter) Vol, 2(5)*.
- Prasetyaningtyas, S. (2020). Penerapan Metode Permainan Kartu Kwartet untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dan Keaktifan Belajar pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII SMP N 1 Semin. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 100–108.
- Prihatiningtyas, S., Wardani, D. K., Wulandari, A., Mahfudhoh, S. L., & Yaqin, A. (2020). Pemberdayaan Santri TPQ Darussalam dalam Upaya Peningkatan Ketrampilan Menghafal Asmaul Husna menggunakan Metode Brain Based Learning. *Jumat Keagamaan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 25–29.
- Rifayanti, R., Saputri, A., Arake, A. K., & Astuti, W. (2018). Peran Role Model dalam Membentuk Perilaku Pro-Lingkungan. *Psikostudia: Jurnal Psikologi*, 7(2), 12–23.
- Rosyid, M. Z., Sa'diyah, H., & Septiana, N. (2021). *Ragam media pembelajaran*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Rotter, J. B. (1982). Social learning and clinical psychology 1954. *The*.

- Rouf, M. (2016). Memahami Tipologi Pesantren dan Madrasah sebagai Lembaga Pendidikan Islam Indonesia. *TADARUS*, 5(1), 68–92.
- Scherer, R. F., Adams, J. S., Carley, S. S., & Wiebe, F. A. (1989). Role model performance effects on development of entrepreneurial career preference. *Entrepreneurship Theory and Practice*, 13(3), 53–72.
- Setyaputri, N. Y., Krisphianti, Y. D. W. I., & Puspitarini, I. Y. D. (2019). *Permainan Roda Pelangi (Sebuah Inovasi dalam Media Bimbingan dan KOnsleing)*.
- Siroj, S. A. (2006). *Tasawuf sebagai kritik sosial: mengedepankan Islam sebagai inspirasi, bukan aspirasi*. Mizan Pustaka.
- Suryo, D. (2000). Tradisi Santri dalam Historiografi Jawa: Pengaruh Islam di Jawa. *Seminar Pengaruh Islam Terhadap Budaya Jawa*.
- Yuliani, N. F. (2013). Hubungan antara lingkungan sosial dengan motivasi belajar santri di pesantren Madinatul Ilmi Islamiyah. *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 1(2).
- Yulliyanti, L. (n.d.). Meningkatkan Ketrampilan Berpikir Kritis Siswa Melalui Kreasi Model Permainan “Cipta Kuis Tebak-Tebakan Adik Simba” pada Pelajaran Bermuatan Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 3(3), 1518–1527.