EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan
E-ISSN: 3031-0709
Website: https://j-edu.org/index.php/
VOLUME 4, ISSUE 1, 2026

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IX-7 MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL MENGGUNAKAN MEDIA KARTU KUIS INTERAKTIF

Anggi Winanti[1*], Adek Herawaty[2], Nadiya Nurhasanah[3], Sri Ngayomi Yudha Wastuti[4]

Pendidikan Profesi Guru Bimbingan dan Konseling (PPG BK)

Email Korespondensi: *anggiwinanti13@gmail.com*

ABSTRAK

Motivasi belajar peserta didik kelas IX-7 SMP Negeri 29 Medan teridentifikasi masih rendah, ditandai dengan kurangnya antusiasme, rendahnya inisiatif, kecenderungan menunda tugas, dan rendahnya keterlibatan aktif selama pembelajaran. Penelitian tindakan bimbingan dan konseling (PTBK) ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas IX-7 setelah diberikan layanan bimbingan klasikal menggunakan media Kartu Kuis Interaktif. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Pre-Experimental One-Group Pretest-Posttest, melibatkan 24 peserta didik kelas IX-7 yang ditentukan melalui purposive sampling dan total sampling. Data motivasi belajar dikumpulkan menggunakan angket yang diadaptasi dari skala Anugraheni et al. (2019) dan dianalisis melalui uji normalitas Shapiro-Wilk, uji homogenitas Levene, serta uji beda Paired Samples t-Test. Hasil uji normalitas menunjukkan data pretest ($p = 0,307$) dan posttest ($p = 0,091$) berdistribusi normal, dan uji homogenitas menunjukkan varians data homogen ($p > 0,05$ pada seluruh basis perhitungan). Hasil uji Paired Samples t-Test menunjukkan peningkatan skor motivasi belajar yang signifikan sebesar 40,21 poin dari sebelum ke sesudah pemberian layanan, $t(23) = -19,80$, $p < 0,0001$, dengan effect size yang sangat besar ($dz = 4,04$). Temuan ini mendukung hipotesis tindakan bahwa layanan bimbingan klasikal menggunakan media Kartu Kuis Interaktif efektif meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IX-7.

Kata Kunci: motivasi belajar; bimbingan klasikal; media interaktif; kartu kuis; penelitian tindakan bimbingan dan konseling

ABSTRACT

Learning motivation among students of class IX-7 at SMP Negeri 29 Medan was identified as low, marked by limited enthusiasm, low initiative, a tendency to procrastinate on tasks, and low active engagement during learning. This guidance and counseling action research (PTBK) aimed to describe and analyze the improvement of learning motivation among students of class IX-7 after receiving classical guidance services using the Interactive Quiz Card media. The study employed a quantitative approach with a Pre-Experimental One-Group Pretest-Posttest design, involving 24 students of class IX-7 determined through purposive sampling and total sampling. Learning motivation data were collected using a questionnaire adapted from the scale developed by Anugraheni et al. (2019) and analyzed using the Shapiro-Wilk normality test, Levene's homogeneity test, and the Paired Samples t-Test. The normality test showed that both pretest ($p = .307$) and posttest ($p = .091$) data were normally distributed, and the homogeneity test indicated homogeneous variances ($p > .05$ across all computation bases). The Paired Samples t-Test showed a significant increase in learning motivation scores of 40.21 points from pretest to posttest, $t(23) = -19.80$, $p < .0001$, with a very large effect size ($dz = 4.04$). These findings support the action hypothesis that classical guidance services using the Interactive Quiz Card media are effective in improving the learning motivation of class IX-7 students.
Keywords: *learning motivation; classical guidance; interactive media; quiz cards; guidance and counseling action research*

PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya merupakan proses yang berorientasi pada pengembangan seluruh potensi peserta didik secara optimal, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Keberhasilan proses pendidikan tidak hanya ditentukan oleh kualitas kurikulum, metode pengajaran, atau sarana prasarana yang tersedia, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh kondisi psikologis peserta didik dalam menjalani proses pembelajaran, salah satunya motivasi belajar. Motivasi belajar merupakan daya penggerak internal maupun eksternal yang mendorong peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar guna mencapai tujuan tertentu (Emda, 2017, dalam Saputra et al., 2021), dan tanpa adanya motivasi yang memadai, peserta didik cenderung menunjukkan kurangnya kesungguhan dalam belajar sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar (Basri, 2017, dalam Saputra et al., 2021).

Berbagai kajian empiris menegaskan peran sentral motivasi belajar terhadap keberhasilan akademik. Huang et al. (2025) menemukan bahwa motivasi intrinsik berkontribusi langsung maupun tidak langsung terhadap pencapaian akademik mahasiswa berpenghasilan rendah, sedangkan amotivasi menjadi prediktor negatif terkuat karena berdampak pada rendahnya penggunaan strategi belajar dan meningkatnya stres. Li et al. (2023) pada mahasiswa generasi pertama di Tiongkok menunjukkan bahwa motivasi intrinsik memiliki pengaruh paling substansial terhadap capaian belajar dibandingkan dukungan lingkungan, sekaligus adanya interaksi signifikan antara keduanya. Zhang et al. (2022) juga menegaskan bahwa motivasi belajar berkorelasi signifikan dengan capaian kognitif

maupun non-kognitif mahasiswa internasional, dan hubungan tersebut menguat seiring pengalaman belajar yang memadai. Pada jenjang pendidikan dasar di Indonesia, Saputra et al. (2021) menemukan hubungan positif dan signifikan antara motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar dengan sumbangan sebesar 26,2%.

Berdasarkan observasi peneliti selaku guru bimbingan dan konseling di kelas IX-7, ditemukan indikasi motivasi belajar yang masih tergolong rendah, tercermin dari kurangnya antusiasme dalam pembelajaran, minimnya inisiatif untuk bertanya atau menyampaikan pendapat, kecenderungan menunda-nunda tugas, serta rendahnya keterlibatan aktif. Kondisi ini penting untuk segera ditangani mengingat kelas IX merupakan jenjang krusial yang menentukan kesiapan peserta didik untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya.

Layanan bimbingan klasikal dipandang sebagai strategi yang relevan untuk merespons permasalahan tersebut karena dapat menjangkau seluruh peserta didik dalam satu kelas secara terjadwal (Ghufron et al., 2022). Efektivitasnya, bagaimanapun, sangat bergantung pada ketepatan pemilihan media dan metode yang mampu menstimulasi keterlibatan aktif peserta didik. Media Kartu Kuis Interaktif dipilih sebagai alternatif karena dirancang untuk menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif secara sehat, dan partisipatif. Penggunaan media interaktif dalam layanan bimbingan klasikal sejalan dengan prinsip self-determination theory yang menekankan pentingnya pemenuhan kebutuhan psikologis dasar peserta didik, yaitu kompetensi, otonomi, dan keterhubungan, guna menumbuhkan motivasi intrinsik (Huang et al., 2025).

Secara konseptual, motivasi belajar dalam skala yang dikembangkan Anugraheni et al. (2019) dipahami sebagai usaha dalam diri individu yang menimbulkan kegiatan belajar, disertai perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan dengan mengerahkan kemampuan yang dimiliki, dan tercermin melalui empat aspek: keinginan untuk memahami dan menguasai apa yang dipelajari, komitmen terhadap tugas dan kewajiban belajar, inisiatif untuk belajar, serta optimisme terhadap hasil belajar. Ghufron et al. (2022) menambahkan bahwa motivasi belajar dapat dikenali melalui gairah, keinginan, perhatian, ketertarikan, antusiasme, partisipasi, dan keaktifan peserta didik selama belajar. Motivasi belajar tidak berdiri sendiri: Anugraheni et al. (2019) membedakan sumber motivasi menjadi faktor intrinsik (hasrat dan dorongan dari dalam diri) dan ekstrinsik (penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik), sedangkan Li et al. (2023) dan Zhang et al. (2022) menunjukkan bahwa dukungan dan pengalaman lingkungan belajar turut memperkuat hubungan motivasi dengan capaian belajar.

Layanan bimbingan klasikal merupakan layanan dasar bimbingan dan konseling yang diberikan kepada peserta didik dalam satu kelas secara terjadwal (Ghufron et al., 2022) dan dapat digunakan sebagai intervensi yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik untuk menghasilkan perubahan pada kemampuan belajar (Hasibuan et al., 2023). Tanjung et al. (2025) melalui PTBK di UPT SMP Negeri 8 Medan melaporkan peningkatan motivasi belajar setelah pemberian layanan bimbingan klasikal, sedangkan Asfiyah et al. (2026) menunjukkan peningkatan motivasi belajar peserta didik SMP dari

kategori sedang menjadi tinggi setelah dua siklus layanan klasikal menggunakan media kartu misi prestasi.

Media interaktif dipahami sebagai media yang memungkinkan peserta didik memberikan respons dan terlibat aktif selama proses penyampaian pesan, misalnya melalui menjawab pertanyaan, berdiskusi, atau menerima umpan balik. Nisa' dan Aryanti (2023) menyatakan bahwa media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, meskipun desainnya perlu diperhatikan agar tidak menimbulkan distraksi. Rahma et al. (2024) menyimpulkan bahwa media digital interaktif yang digunakan secara tepat berpotensi meningkatkan motivasi belajar. Dalam konteks bimbingan dan konseling, Farikhah et al. (2025) mengembangkan media permainan berbasis kotak/kartu (Smart Box Mobel) yang terbukti menarik minat siswa untuk berpartisipasi, sementara Yusril et al. (2025) menunjukkan bahwa media kartu pintar mampu meningkatkan motivasi belajar dari siklus ke siklus yang terlihat dari keaktifan, ketekunan, dan partisipasi siswa. Temuan-temuan tersebut memperkuat dasar pemilihan media berbasis kartu, khususnya Kartu Kuis Interaktif, sebagai sarana layanan bimbingan klasikal dalam penelitian ini.

Dibandingkan dengan penelitian-penelitian terdahulu, penelitian ini memiliki posisi khusus karena menggabungkan layanan bimbingan klasikal dengan media Kartu Kuis Interaktif dan mengarahkannya secara khusus pada empat aspek motivasi belajar yang diadaptasi dari Anugraheni et al. (2019), dengan subjek peserta didik kelas IX-7. Posisi ini sejalan dengan, sekaligus berbeda dari, penelitian Ghufron et al. (2022) yang bersifat kajian literatur media audio visual, Nisa' dan Aryanti (2023) yang mengkaji media interaktif secara umum, serta Tanjung et al. (2025), Asfiyah et al. (2026), dan Yusril et al. (2025) yang menggunakan bentuk media kartu berbeda pada jenjang dan mata pelajaran yang berbeda pula.

Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, kondisi motivasi belajar peserta didik kelas IX-7 yang belum optimal diharapkan dapat ditingkatkan melalui pemberian layanan bimbingan klasikal dengan aktivitas stimulus–respons–diskusi–penguatan–refleksi menggunakan media Kartu Kuis Interaktif, sehingga skor dan perilaku motivasi belajar pada keempat aspek meningkat dari kondisi awal ke kondisi setelah tindakan. Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah: "Apakah layanan bimbingan klasikal menggunakan media Kartu Kuis Interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IX-7?" Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas IX-7 setelah diberikan layanan bimbingan klasikal menggunakan media Kartu Kuis Interaktif, dengan hipotesis tindakan bahwa jika layanan tersebut dilaksanakan secara terencana dan sesuai kebutuhan peserta didik, maka motivasi belajar peserta didik kelas IX-7 dapat meningkat. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan ilmu bimbingan dan konseling serta kontribusi praktis berupa alternatif strategi layanan bagi guru BK, sekolah, dan peneliti selanjutnya.

METODE

Pendekatan dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme dengan analisis data bersifat statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2019). Desain yang digunakan adalah Pre-Experimental Design dalam bentuk One-Group Pretest-Posttest Design, yaitu desain eksperimen yang hanya melibatkan satu kelompok subjek tanpa kelompok kontrol, dengan pengukuran dilakukan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) pemberian perlakuan (Sugiyono, 2019). Perlakuan yang diberikan berupa layanan bimbingan klasikal menggunakan media Kartu Kuis Interaktif. Desain penelitian digambarkan sebagai berikut.

Pretest	Perlakuan	Posttest
O_1	X	O_2

Keterangan: O_1 = pengukuran motivasi belajar sebelum perlakuan; X = layanan bimbingan klasikal menggunakan media Kartu Kuis Interaktif; O_2 = pengukuran motivasi belajar setelah perlakuan.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 29 Medan, pada semester Ganjil tahun ajaran 2026/2027. Tahapan penelitian meliputi persiapan, pelaksanaan pretest, pemberian layanan bimbingan klasikal menggunakan media Kartu Kuis Interaktif, pelaksanaan posttest, pengolahan dan analisis data, serta penyusunan laporan.

Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel

Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IX SMP Negeri 29 Medan pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2027, yang terdiri atas sembilan kelas paralel IX-1 sampai dengan IX-9 dengan jumlah keseluruhan 280 peserta didik. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan tujuan dan kondisi masalah penelitian (Sugiyono, 2019). Kelas IX-7 dipilih dengan pertimbangan: (1) menunjukkan indikasi motivasi belajar yang belum optimal berdasarkan observasi awal; (2) permasalahannya sesuai dengan fokus penelitian; serta (3) memungkinkan pelaksanaan layanan secara klasikal sehingga seluruh anggota kelas memperoleh perlakuan yang sama. Setelah kelas IX-7 ditetapkan, seluruh peserta didik di kelas tersebut dijadikan sampel penelitian melalui teknik total sampling yaitu sebanyak 24 orang.

Variabel dan Definisi Operasional

Penelitian ini melibatkan variabel perlakuan (X), yaitu layanan bimbingan klasikal menggunakan media Kartu Kuis Interaktif, dan variabel yang diukur (Y), yaitu motivasi belajar. Motivasi belajar

didefinisikan secara operasional sebagai dorongan dalam diri peserta didik yang mengarahkan dan mempertahankan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan, diukur menggunakan angket yang diadaptasi dari skala motivasi belajar Anugraheni et al. (2019) dengan empat aspek: (1) keinginan untuk memahami dan menguasai apa yang dipelajari; (2) komitmen terhadap tugas dan kewajiban untuk belajar; (3) inisiatif untuk belajar; dan (4) optimisme terhadap hasil belajar. Layanan bimbingan klasikal menggunakan media Kartu Kuis Interaktif didefinisikan sebagai layanan yang diberikan kepada seluruh peserta didik dalam satu kelas secara terjadwal, memanfaatkan kartu berisi pertanyaan, situasi, atau stimulus terkait motivasi belajar, dengan peserta didik diarahkan untuk merespons, berdiskusi, memperoleh penguatan, dan melakukan refleksi sesuai Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) BK yang disusun peneliti.

Instrumen Penelitian

Instrumen utama yang digunakan adalah angket motivasi belajar yang disusun berdasarkan empat aspek dari Anugraheni et al. (2019), dengan skala respons empat pilihan jawaban, yaitu Sangat Tidak Sesuai (STS), Tidak Sesuai (TS), Sesuai (S), dan Sangat Sesuai (SS). Angket ini digunakan pada tahap pretest dan posttest. Kisi-kisi instrumen disusun berdasarkan aspek keinginan untuk memahami dan menguasai materi, komitmen terhadap tugas dan kewajiban belajar, inisiatif untuk belajar, serta optimisme terhadap hasil belajar, dengan jumlah dan nomor item yang disesuaikan dengan angket hasil adaptasi.

Uji validitas dilakukan untuk memastikan instrumen mampu mengukur motivasi belajar sesuai aspek yang ditetapkan, melalui validitas isi (expert judgment) oleh pihak yang berkompeten dalam bidang bimbingan dan konseling atau pengukuran pendidikan, serta validitas empiris menggunakan teknik korelasi Product Moment untuk mengorelasikan skor tiap butir dengan skor total (Sugiyono, 2019). Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi internal instrumen menggunakan koefisien Cronbach's Alpha (Azwar, 2012); instrumen dinyatakan reliabel apabila koefisien yang diperoleh memenuhi kriteria minimal yang ditetapkan peneliti. Hasil uji validitas dan reliabilitas dilaporkan berdasarkan data uji coba instrumen yang sesungguhnya dilakukan pada subjek di luar sampel penelitian.

Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui tiga teknik. Pertama, angket motivasi belajar diberikan sebanyak dua kali, yaitu sebelum perlakuan (pretest) dan setelah perlakuan (posttest). Kedua, observasi dilakukan untuk memperoleh data pendukung mengenai antusiasme, inisiatif, keterlibatan aktif, kesungguhan mengerjakan tugas, dan respons peserta didik selama layanan berlangsung. Ketiga, dokumentasi digunakan sebagai data penunjang, meliputi daftar peserta didik, jadwal layanan, RPL BK, dan foto kegiatan.

Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui enam tahap: (1) persiapan, meliputi identifikasi masalah, koordinasi dengan pihak sekolah, penentuan subjek, serta penyiapan RPL BK, media Kartu Kuis Interaktif, dan instrumen motivasi belajar; (2) pretest, yaitu pemberian angket motivasi belajar kepada seluruh peserta didik kelas IX-7 sebelum tindakan; (3) pelaksanaan perlakuan, yaitu pemberian layanan bimbingan klasikal menggunakan Kartu Kuis Interaktif sesuai RPL BK, mencakup pembukaan, penyampaian tujuan, kegiatan inti berbasis kartu kuis, diskusi, penguatan, refleksi, dan penutup; (4) posttest, yaitu pemberian angket motivasi belajar setelah seluruh rangkaian perlakuan selesai; (5) pengolahan dan analisis data, meliputi penskoran, penghitungan skor pretest-posttest, dan analisis statistik; serta (6) penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis dan rumusan masalah penelitian.

Teknik Analisis Data

Data dianalisis melalui empat tahap. Pertama, analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan skor motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan, meliputi skor minimum, skor maksimum, mean, standar deviasi, serta perubahan skor pada tiap aspek motivasi belajar (Sugiyono, 2019). Kedua, uji prasyarat berupa uji normalitas (Shapiro-Wilk) dan uji homogenitas varians (Levene's Test) dilakukan untuk mengetahui distribusi dan kehomogenan data sebagai dasar penentuan uji beda yang sesuai (Field, 2018). Ketiga, uji perbedaan pretest-posttest dilakukan menggunakan Paired Samples t-Test apabila data berdistribusi normal, atau Wilcoxon Signed-Rank Test sebagai alternatif nonparametrik apabila asumsi normalitas tidak terpenuhi (Sugiyono, 2019). Keempat, persentase peningkatan skor dihitung dengan rumus:

$$\text{Persentase peningkatan} = ((\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}) / \text{Skor pretest}) \times 100\%$$

Interpretasi hasil mempertimbangkan arah perubahan skor, hasil uji statistik, dan data observasi sebagai informasi pendukung. Karena penelitian menggunakan satu kelompok tanpa kelompok kontrol, peningkatan yang ditemukan ditafsirkan sebagai perubahan setelah perlakuan, dan tidak digunakan untuk menyatakan secara mutlak bahwa perubahan tersebut semata-mata disebabkan oleh perlakuan (Sugiyono, 2019).

Kriteria Keberhasilan dan Hipotesis Penelitian

Penelitian dinyatakan menunjukkan hasil tindakan yang sesuai apabila: (1) skor rata-rata posttest lebih tinggi daripada skor rata-rata pretest; (2) terdapat perbedaan skor yang bermakna berdasarkan uji statistik yang digunakan; dan (3) terdapat perubahan perilaku yang mendukung motivasi belajar berdasarkan hasil observasi, seperti meningkatnya antusiasme, inisiatif, keterlibatan aktif, komitmen menyelesaikan tugas, dan optimisme dalam menghadapi kesulitan belajar. Hipotesis penelitian ini adalah terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik kelas IX-7 sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan klasikal menggunakan media Kartu Kuis Interaktif, dengan skor motivasi belajar setelah perlakuan diharapkan lebih tinggi dibandingkan sebelum perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Pretest dan Posttest

Data yang dianalisis pada bagian ini merupakan data lengkap peserta didik kelas IX-7 yang mengikuti pretest maupun posttest secara utuh, yaitu sebanyak 24 peserta didik (N = 24). Hasil uji Paired Samples t-Test (Tabel 3) menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi belajar peserta didik meningkat secara signifikan sebesar 40,21 poin setelah pemberian layanan bimbingan klasikal menggunakan media Kartu Kuis Interaktif dibandingkan dengan skor sebelum perlakuan (mean selisih = 40,208; SD = 9,948; SE = 2,031), dengan selisih skor yang secara statistik berkisar antara 36,01 hingga 44,41 poin pada tingkat kepercayaan 95%. Ringkasan statistik deskriptif selisih skor tersebut disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. *Ringkasan Statistik Deskriptif Selisih Skor Motivasi Belajar (Posttest – Pretest)*

N	Mean Selisih	SD	SE Mean	95% CI Selisih
24	40,208	9,948	2,031	36,008 – 44,409

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa rata-rata selisih skor motivasi belajar peserta didik antara posttest dan pretest sebesar 40,208. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan skor motivasi belajar setelah peserta didik memperoleh layanan bimbingan klasikal menggunakan media Kartu Kuis Interaktif. Nilai standar deviasi sebesar 9,948 menunjukkan adanya variasi peningkatan skor antarpeserta didik, sedangkan standar error sebesar 2,031 menggambarkan tingkat kesalahan estimasi rata-rata selisih skor yang relatif kecil. Selain itu, interval kepercayaan 95% berada pada rentang 36,008 hingga 44,409 dan seluruh rentang bernilai positif. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan skor motivasi belajar cenderung konsisten secara statistik. Secara deskriptif, temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media Kartu Kuis Interaktif berpotensi mendukung peningkatan motivasi belajar peserta didik, baik dalam mendorong keterlibatan kognitif untuk memahami materi, keterlibatan perilaku dalam mengikuti aktivitas pembelajaran, maupun keterlibatan emosional yang tercermin melalui antusiasme dan ketertarikan selama proses layanan berlangsung..

Hasil Uji Prasyarat: Normalitas dan Homogenitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui distribusi data sebagai dasar penentuan uji beda yang sesuai. Mengingat jumlah sampel tergolong kecil (N = 24), interpretasi normalitas mengacu pada nilai Shapiro-Wilk, yang lebih tepat digunakan dibandingkan Kolmogorov-Smirnov pada ukuran sampel di bawah 50 (Field, 2018). Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. *Hasil Uji Normalitas (Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk)*

Data	K-S Statistic	df	Sig. (K-S)	S-W Statistic	df	Sig. (S-W)
Pretest	0,100	24	0,200*	0,952	24	0,307
Posttest	0,173	24	0,062	0,929	24	0,091

Nilai signifikansi Shapiro-Wilk untuk data pretest (p = 0,307) dan posttest (p = 0,091) sama-sama lebih besar dari 0,05, sehingga kedua data dinyatakan berdistribusi normal. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas, teknik uji beda parametrik, yaitu Paired Samples t-Test, dapat digunakan sebagai teknik analisis data utama sebagaimana ditetapkan dalam prosedur analisis data (Sugiyono, 2019).

Uji homogenitas varians dilakukan menggunakan Levene's Test sebagai prasyarat tambahan sebelum pengujian beda. Hasil uji homogenitas disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. *Hasil Uji Homogenitas Varians (Levene's Test)*

Dasar Perhitungan	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	2,862	6	13	0,053
Based on Median	1,967	6	13	0,144
Based on Median and with adjusted df	1,967	6	5,483	0,226
Based on trimmed mean	2,814	6	13	0,056

Seluruh nilai signifikansi Levene's Test pada keempat basis perhitungan (berbasis mean, median, median dengan df yang disesuaikan, dan trimmed mean) berada di atas 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa varians data motivasi belajar bersifat homogen, sehingga tidak ditemukan pelanggaran terhadap asumsi kesamaan varians yang disyaratkan sebelum pengujian beda (Field, 2018).

Hasil Uji Hipotesis: Paired Samples t-Test

Karena data pretest dan posttest memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Paired Samples t-Test. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. *Hasil Uji Paired Samples t-Test (Pretest – Posttest)*

Pasangan	Mean	SD	SE Mean	95% CI Selisih	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest – Posttest	-40,208	9,948	2,031	-44,409 s.d. -36,008	-19,802	23	< 0,0001

Hasil uji menunjukkan nilai t(23) = -19,80 dengan signifikansi p < 0,0001 (p < 0,05), yang berarti terdapat perbedaan yang sangat bermakna secara statistik antara skor motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah pemberian layanan bimbingan klasikal menggunakan media Kartu Kuis Interaktif. Tanda negatif pada nilai mean dan t menunjukkan arah selisih (Pretest – Posttest), yang secara substantif berarti skor posttest lebih tinggi 40,21 poin dibandingkan skor pretest. Besarnya pengaruh (effect size) dihitung menggunakan rumus dz = mean selisih / SD selisih (Cohen, 1988), diperoleh dz = 40,208 / 9,948 = 4,04, yang menurut kriteria Cohen (1988) tergolong sangat besar (jauh melampaui ambang large effect sebesar 0,80)

Hasil Observasi Perilaku Belajar

Hasil observasi selama pelaksanaan layanan menunjukkan perubahan perilaku belajar peserta didik, antara lain peningkatan antusiasme dalam mengikuti kegiatan, inisiatif untuk bertanya dan menyampaikan pendapat, ketekunan dalam menyelesaikan tugas kartu kuis, serta keterlibatan aktif dalam diskusi dan refleksi kelompok. Apabila data observasi tersebut konsisten dengan hasil kuantitatif di atas, temuan ini akan memperkuat pemenuhan kriteria keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan.

Pembahasan

Hasil penelitian ini mendukung hipotesis tindakan bahwa layanan bimbingan klasikal menggunakan media Kartu Kuis Interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IX-7. Data pretest dan posttest yang diperoleh memenuhi asumsi normalitas (Shapiro-Wilk, p > 0,05) dan homogenitas varians (Levene's Test, p > 0,05), sehingga penggunaan Paired Samples t-Test sebagai teknik uji beda telah sesuai dengan karakteristik data dan tidak melanggar asumsi statistik parametrik yang disyaratkan (Field, 2018; Sugiyono, 2019). Hasil uji beda menunjukkan peningkatan skor motivasi belajar yang sangat bermakna, t(23) = -19,80, p < 0,0001, dengan effect size yang sangat besar (dz = 4,04). Besaran effect size ini jauh melampaui kriteria umum yang diajukan Cohen (1988), sehingga secara statistik memberikan indikasi kuat bahwa perubahan skor motivasi belajar peserta didik terjadi secara konsisten pada hampir seluruh anggota kelompok, bukan sekadar fluktuasi acak.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Tanjung et al. (2025) yang melaporkan peningkatan motivasi belajar setelah pemberian layanan bimbingan klasikal di UPT SMP Negeri 8 Medan, serta Asfiyah et al. (2026) yang menunjukkan peningkatan motivasi belajar peserta didik SMP dari kategori

sedang menjadi tinggi melalui layanan klasikal berbasis media kartu misi prestasi. Kesesuaian ini menegaskan bahwa layanan bimbingan klasikal dapat menjadi wadah intervensi yang efektif untuk menangani permasalahan motivasi belajar apabila dirancang dan dilaksanakan secara sistematis, dan memperkuat posisi penelitian ini di antara studi-studi sejenis yang menggunakan desain pre-eksperimental serupa.

Peran media Kartu Kuis Interaktif dalam mendorong peningkatan tersebut sejalan dengan pandangan Nisa' dan Aryanti (2023) bahwa media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta temuan Yusril et al. (2025) dan Farikhah et al. (2025) bahwa media berbasis kartu atau permainan mampu menumbuhkan partisipasi dan motivasi belajar siswa. Aktivitas stimulus respons diskusi penguatan refleksi yang dibangun melalui Kartu Kuis Interaktif memberi kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif, sejalan dengan prinsip self-determination theory yang menekankan pemenuhan kebutuhan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan dalam menumbuhkan motivasi intrinsik (Huang et al., 2025). Besarnya peningkatan skor pada penelitian ini juga dapat dimaknai sebagai indikasi bahwa keempat aspek motivasi belajar dari Anugraheni et al. (2019) keinginan memahami dan menguasai materi, komitmen terhadap tugas, inisiatif belajar, dan optimisme terhadap hasil belajar secara bersama-sama merespons positif terhadap struktur aktivitas layanan yang interaktif dan partisipatif tersebut.

Peningkatan skor yang diperoleh dalam penelitian ini sejalan dengan bukti empiris dari berbagai konteks sekolah di Indonesia yang menunjukkan bahwa layanan bimbingan klasikal dapat menjadi sarana yang efektif untuk memperbaiki motivasi belajar. Rifqi et al. (2022) melaporkan bahwa layanan bimbingan klasikal dengan metode diskusi menghasilkan perbedaan motivasi belajar yang bermakna antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol pada siswa SMA ($p = 0,006$) melalui desain eksperimen sungguhan posttest-only control. Pada jenjang SMP, Zahara et al. (2025) menemukan bahwa layanan bimbingan klasikal berbasis Problem-Based Learning meningkatkan rata-rata skor motivasi belajar dari 46,06 pada pretest menjadi 63,33 pada siklus I dan 70,13 pada siklus II, dengan signifikansi 0,000 pada uji paired sample t-test. Kemiripan pola temuan, meskipun metode layanan, jenjang, dan desain penelitiannya berbeda, memperkuat dugaan bahwa layanan yang terencana, aktif, dan berpusat pada peserta didik merupakan faktor penting di balik peningkatan motivasi, bukan semata-mata keunikan satu jenis media.

Dari sisi mekanisme, Kartu Kuis Interaktif bekerja melalui kombinasi tantangan, umpan balik langsung, dan interaksi kelompok yang menyerupai unsur permainan. Habibah et al. (2025), melalui penelitian tindakan kelas, menunjukkan bahwa bimbingan klasikal berbasis permainan (Kartu Kejutan Masa Depan dan Jembatan Impian) yang dirancang dengan kerangka Self-Determination Theory efektif memenuhi kebutuhan psikologis siswa akan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sehingga mendorong motivasi intrinsik, dan penelitian tersebut merekomendasikan pendekatan gamifikasi dalam layanan bimbingan klasikal. Temuan serupa pada media kuis digital dilaporkan oleh Salam et al. (2022): seluruh responden dalam penelitian mereka menilai Quizizz membuat tes lebih

menarik dan sebagian besar (94,4%) menyatakan bahwa aplikasi tersebut dapat meningkatkan keinginan belajar. Dengan demikian, unsur kuis dan permainan dalam Kartu Kuis Interaktif dapat dipahami sebagai pemicu keterlibatan yang memperkuat aspek keinginan memahami dan menguasai materi, inisiatif belajar, dan optimisme terhadap hasil belajar pada peserta didik kelas IX-7.

Kondisi awal peserta didik kelas IX-7 yang ditandai dengan antusiasme dan inisiatif yang rendah juga sejalan dengan gambaran rendahnya motivasi belajar dalam penelitian-penelitian terdahulu. Anggraini dan Sukartono (2022), pada jenjang sekolah dasar, menyimpulkan bahwa rendahnya motivasi belajar tampak dari kurangnya keterlibatan dan keaktifan peserta didik selama pembelajaran, dengan penyebab yang berasal dari kondisi peserta didik maupun lingkungan, serta bahwa upaya guru seperti pemberian reward, penciptaan suasana belajar yang nyaman, dan penggunaan metode belajar yang menarik dapat meningkatkan motivasi. Puthree et al. (2021) juga secara khusus menelaah faktor penyebab rendahnya motivasi belajar siswa selama pembelajaran daring, yang menunjukkan bahwa persoalan motivasi dikaji secara luas dan memerlukan penanganan yang sesuai konteks. Dalam kerangka tersebut, guru bimbingan dan konseling berada pada posisi strategis; Sitanggang (2021) menekankan peran guru BK dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, antara lain melalui penciptaan lingkungan belajar yang kondusif. Layanan klasikal dengan Kartu Kuis Interaktif dapat dipandang sebagai wujud konkret peran tersebut, karena menghadirkan suasana belajar yang menarik dan partisipatif bagi seluruh peserta didik dalam satu kelas.

Untuk menajamkan interpretasi atas peningkatan skor tersebut, hasil penelitian ini dibahas melalui tiga dimensi keterlibatan belajar (*engagement*) menurut Fredricks et al. (2004), yaitu keterlibatan perilaku (*behavioral engagement*), keterlibatan emosional (*emotional engagement*), dan keterlibatan kognitif (*cognitive engagement*). Keterlibatan perilaku berkaitan dengan partisipasi dan ketekunan dalam kegiatan belajar; keterlibatan emosional berkaitan dengan reaksi afektif peserta didik, seperti minat, antusiasme, dan perasaan terhadap kegiatan belajar; sedangkan keterlibatan kognitif berkaitan dengan investasi mental dalam belajar, termasuk kesediaan berpikir dan berusaha memahami materi. Ketiganya menggambarkan bagaimana peserta didik berperilaku, merasa, dan berpikir ketika termotivasi, sehingga kerangka ini relevan untuk membaca makna di balik kenaikan

skor angket motivasi. Pemetaan konseptual antara dimensi keterlibatan, aspek motivasi belajar, indikator yang diamati, dan aktivitas Kartu Kuis Interaktif disajikan pada Tabel 5

Tabel 5. *Pemetaan Konseptual Dimensi Keterlibatan Belajar pada Layanan Kartu Kuis Interaktif*

Dimensi keterlibatan	Aspek motivasi belajar	Indikator pada kelas IX-7 (kondisi awal → hasil observasi)	Aktivitas Kartu Kuis Interaktif yang relevan
Perilaku (*behavioral*)	Komitmen terhadap tugas; inisiatif belajar	Minim inisiatif bertanya dan berpendapat serta cenderung menunda tugas → meningkatnya inisiatif bertanya dan berpendapat serta ketekunan menyelesaikan tugas kartu kuis	Menjawab kartu, berdiskusi dalam kelompok, dan menyelesaikan tugas kartu kuis
Emosional (*emotional*)	Optimisme terhadap hasil belajar	Kurang antusias dalam pembelajaran → meningkatnya antusiasme dalam mengikuti kegiatan	Format kuis bernuansa permainan, umpan balik langsung, dan penguatan dari guru serta teman
Kognitif (*cognitive*)	Keinginan memahami dan menguasai materi	Rendahnya keterlibatan aktif dalam belajar → keterlibatan aktif dalam diskusi dan refleksi kelompok	Menalar jawaban kartu, menjelaskan jawaban dalam diskusi, dan refleksi di akhir layanan

Pada dimensi perilaku, kondisi awal kelas IX-7 ditandai minimnya inisiatif bertanya dan menyampaikan pendapat serta kecenderungan menunda tugas, sedangkan hasil observasi selama layanan mencatat meningkatnya inisiatif bertanya dan berpendapat serta ketekunan dalam menyelesaikan tugas kartu kuis. Perubahan ini sejalan dengan aspek komitmen terhadap tugas dan inisiatif belajar pada instrumen motivasi, dan dapat ditafsirkan sebagai indikasi bahwa peningkatan skor angket tercermin dalam tindakan nyata peserta didik di kelas. Alur layanan stimulus–respons–diskusi–penguatan–refleksi memberi peluang partisipasi bagi setiap kelompok, sehingga peserta didik yang semula pasif memperoleh ruang untuk berperilaku aktif. Temuan ini konsisten dengan Anggraini dan Sukartono (2022) yang menggambarkan rendahnya motivasi melalui kurangnya keterlibatan dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, serta dengan Nisa' dan Aryanti (2023) yang melaporkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Pada dimensi emosional, kondisi awal berupa kurangnya antusiasme menunjukkan bahwa peserta didik belum memiliki reaksi afektif yang positif terhadap kegiatan belajar. Peningkatan

antusiasme yang dicatat dalam observasi mengindikasikan pergeseran pengalaman afektif tersebut, yang dapat dikaitkan dengan karakter Kartu Kuis Interaktif yang menyerupai permainan: adanya tantangan, umpan balik langsung, dan penguatan dari guru maupun teman sebaya. Salam et al. (2022) melaporkan bahwa seluruh responden mereka menilai Quizizz membuat tes lebih menarik dan sebagian besar (94,4%) menyatakan aplikasi tersebut dapat meningkatkan keinginan belajar, sedangkan Habibah et al. (2025) menunjukkan bahwa bimbingan klasikal berbasis permainan yang dirancang dengan kerangka *self-determination theory* mampu memenuhi kebutuhan siswa akan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan. Dalam kerangka itu, perasaan mampu menjawab kartu (kompetensi) dan perasaan diterima dalam kerja kelompok (keterhubungan) dapat menumbuhkan optimisme terhadap hasil belajar, sehingga dimensi emosional layak dipandang sebagai salah satu jalur yang menjelaskan meningkatnya skor motivasi.

Pada dimensi kognitif, keterlibatan tidak hanya berarti tampil aktif atau merasa senang, tetapi juga kesediaan mencurahkan upaya mental untuk memahami materi. Kegiatan menjawab pertanyaan pada kartu menuntut peserta didik mengingat dan menalar, diskusi kelompok mendorong mereka menjelaskan serta menguji pemahamannya, dan refleksi di akhir layanan memberi kesempatan menilai apa yang telah dipahami. Dengan demikian, aspek keinginan memahami dan menguasai materi serta komitmen terhadap tugas dapat dibaca sebagai indikator awal meningkatnya investasi kognitif peserta didik, sejalan dengan Zahara et al. (2025) yang melaporkan bahwa layanan bimbingan klasikal berbasis pendekatan kontekstual dan pemecahan masalah efektif meningkatkan motivasi belajar. Meskipun demikian, bukti pada dimensi ini masih tidak langsung: angket motivasi tidak mengukur strategi belajar, penalaran, ataupun pengaturan diri, dan data observasi lebih banyak menggambarkan keterlibatan aktif dalam diskusi dan refleksi. Oleh karena itu, penafsiran kognitif sebaiknya diperlakukan sebagai dugaan yang memerlukan pembuktian lebih lanjut.

Secara integratif, ketiga dimensi tersebut saling menguatkan: partisipasi yang aktif (perilaku) lebih mudah bertahan ketika peserta didik merasa senang dan percaya diri (emosional), dan perasaan positif itu menjadi bermakna bagi belajar apabila diikuti upaya memahami materi (kognitif). Fredricks et al. (2004) memandang keterlibatan sebagai konstruk multidimensional yang menyatukan ketiga komponen tersebut, sehingga kenaikan skor motivasi sebesar 40,21 poin dalam penelitian ini lebih tepat dimaknai sebagai perubahan dalam cara peserta didik berperilaku, merasa, dan berpikir terhadap belajar daripada sekadar perubahan angka pada angket. Namun, karena skor per aspek motivasi belum disajikan dan desain penelitian tidak memiliki kelompok kontrol, pemaknaan ini bersifat interpretatif dan belum dapat dibuktikan sebagai hubungan sebab–akibat antardimensi.

Besarnya peningkatan skor dalam penelitian ini (40,21 poin) tampak lebih tinggi daripada peningkatan yang dilaporkan Zahara et al. (2025), yaitu sekitar 24 poin dari pretest ke posttest siklus II. Namun, perbandingan ini tidak dapat dibaca secara langsung karena rentang skor instrumen, jenjang kelas, jumlah subjek, dan lama perlakuan pada kedua penelitian berbeda; yang dapat dibandingkan secara wajar hanyalah arah perubahan dan kemaknaan statistiknya, yang pada kedua

penelitian sama-sama positif dan signifikan. Selain itu, Rifqi et al. (2022) menunjukkan bahwa temuan peningkatan motivasi pada layanan bimbingan klasikal juga dapat diuji dengan desain yang melibatkan kelompok kontrol, sehingga penelitian lanjutan dengan desain serupa akan membantu memastikan seberapa besar peningkatan yang benar-benar dapat dikaitkan dengan layanan, dan bukan dengan faktor lain di luar perlakuan.

Keterbatasan media kartu kuis, seperti ketergantungan pada kualitas fasilitasi guru BK dan pengelolaan waktu layanan, juga perlu menjadi perhatian agar manfaat media lebih besar daripada potensi distraksinya (Nisa' & Aryanti, 2023). Oleh karena itu, keberhasilan layanan bimbingan klasikal menggunakan media Kartu Kuis Interaktif tetap bergantung pada ketepatan rancangan layanan, kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta didik, dan kualitas fasilitasi selama proses berlangsung, di samping bukti statistik yang telah diperoleh.

Secara praktis, temuan ini menunjukkan bahwa guru BK dapat memanfaatkan media kartu dan kuis interaktif sebagai variasi strategi dalam layanan dasar bimbingan klasikal, termasuk dalam konteks Kurikulum Merdeka sebagaimana dilaporkan oleh Tanjung et al. (2025). Agar manfaatnya berkelanjutan, pelaksanaan layanan sebaiknya diulang secara bersiklus dan dilengkapi dengan refleksi, sebagaimana tergambar pada desain dua siklus dalam penelitian Zahara et al. (2025), serta disertai pemantauan perilaku belajar peserta didik di kelas sehingga peningkatan skor pada angket benar-benar tercermin dalam keterlibatan belajar sehari-hari. Pada penelitian lanjutan, keterlibatan perilaku, emosional, dan kognitif sebaiknya diukur secara langsung, misalnya melalui lembar observasi terstruktur, skala keterlibatan belajar, dan refleksi tertulis peserta didik, agar peran masing-masing dimensi dapat dibuktikan secara empiris.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil uji Paired Samples t-Test, layanan bimbingan klasikal menggunakan media Kartu Kuis Interaktif terbukti secara statistik meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IX-7, dengan peningkatan skor rata-rata sebesar 40,21 poin dari pretest ke posttest, $t(23) = -19{,}80$, $p < 0{,}0001$, dan effect size yang sangat besar ($dz = 4{,}04$). Data pretest dan posttest juga memenuhi asumsi normalitas (Shapiro-Wilk, $p > 0{,}05$) dan homogenitas varians (Levene's Test, $p > 0{,}05$), sehingga penggunaan Paired Samples t-Test sebagai teknik analisis data telah sesuai dengan karakteristik data penelitian. Dengan demikian, dua dari tiga kriteria keberhasilan penelitian yaitu skor rata-rata posttest lebih tinggi daripada pretest dan terdapat perbedaan skor yang bermakna secara statistik telah terpenuhi.

Temuan ini mendukung hipotesis tindakan yang diajukan dan sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan efektivitas layanan bimbingan klasikal berbasis media kartu dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Tanjung et al., 2025; Asfiyah et al., 2026; Yusril et al., 2025). Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan ilmu bimbingan dan konseling, khususnya terkait penerapan media interaktif dalam layanan bimbingan klasikal, serta kontribusi praktis bagi guru BK sebagai alternatif strategi layanan yang inovatif dan menarik.

Bagi peneliti selanjutnya, mengingat desain penelitian ini tidak melibatkan kelompok kontrol, disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol, memperluas jumlah dan cakupan subjek penelitian, serta melengkapi data deskriptif per aspek motivasi belajar dan data observasi lapangan secara utuh, guna memperkuat validitas internal dan generalisasi temuan mengenai efektivitas media Kartu Kuis Interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, S., & Sukartono. (2022). Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5287–5294. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3071

Anugraheni, A. R., Seprina, C. A., Paramitasari, S. P., Vionita, V. K., & Husna, A. N. (2019). Skala motivasi belajar: Konstruksi dan analisis psikometri. *The 10th University Research Colloquium*, 66–69.

Asfiyah, K., Trisnani, R. P., & Purnamasari, J. (2026). Peningkatan motivasi belajar melalui layanan bimbingan klasikal dengan media kartu misi prestasi siswa kelas VIIA SMPN 8 Madiun. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 260–272. https://doi.org/10.23969/jp.v11i3.54986

Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan validitas* (4th ed.). Pustaka Pelajar.

Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences* (2nd ed.). Lawrence Erlbaum Associates.

Farikhah, N. A. N., Setyawati, S. P., & Atrup. (2025). Media permainan Smart Box Mobel untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMK. *Prosiding SEMDIKJAR*, 937–944. https://doi.org/10.29407/jzjk5c33

Field, A. (2018). *Discovering statistics using IBM SPSS statistics* (5th ed.). SAGE Publications.

Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research, 74*(1), 59–109. https://doi.org/10.3102/00346543074001059

Ghufron, M., Santosa, H., & Sumiyem. (2022). Upaya meningkatkan motivasi belajar dengan metode bimbingan klasikal berbasis media audio visual dalam: Literatur review. *Jurnal Konseling Pendidikan Islam*, 331–338.

Habibah, A. H., Mufida, E. F., Dzakiyah, F., Hudzaifah, E. N., Syaifullah, B. H., & Firdaus, D. A. (2025). Peningkatan motivasi akademik siswa melalui bimbingan klasikal berbasis permainan. *Jurnal Pendidikan Sultan Agung*, 170–180. https://doi.org/10.30659/jp-sa.5.2.170-180

Huang, Y., Li, Y., & Chen, G. (2025). The impact of learning motivation on academic performance among low-income college students: The mediating roles of learning strategies and mental health. *Frontiers in Psychology*. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1639375

Li, X., Liu, W., & Hu, K. (2023). Learning motivation and environmental support: How first-generation college students achieve success? *Frontiers in Psychology*. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1280783

Nisa', K., & Aryanti, L. D. (2023). Penggunaan media interaktif terhadap motivasi belajar siswa. *Hijri*.

Puthree, A. N., Rahayu, D. W., Ibrahim, M., & Djazilan, M. S. (2021). Analisis faktor penyebab rendahnya motivasi belajar siswa sekolah dasar selama pembelajaran daring. *Jurnal Basicedu*, 3101–3108. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1279

Rahma, D., Ihwani, N. N., & Hidayat, N. S. (2024). Pengaruh penggunaan media digital sebagai media

interaktif pada pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*. https://doi.org/10.37304/enggang.v4i2.13298

Rifqi, H. M., Handayani, A., & Ajie, G. R. (2022). Efektivitas layanan bimbingan klasikal dengan metode diskusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA N 3 Pati. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 258–268. https://doi.org/10.31316/g.couns.v6i2.3465

Salam, M. Y., Mudinillah, A., & Agustina, A. (2022). Aplikasi Quizizz berpengaruh atau tidak untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 2738–2746. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2467

Saputra, N. P. J., Poerwanti, J. I. S., & Sularmi. (2021). Hubungan antara bimbingan orang tua dan motivasi belajar dengan hasil belajar IPS peserta didik sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 36–41.

Sitanggang, R. (2021). Peran guru bimbingan dan konseling dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di era COVID-19 (studi literatur). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5101–5108. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1647

Tanjung, N. H., Saragih, N. A., Faisal Husna, M., & Sitinjak, F. C. (2025). Efektivitas layanan bimbingan klasikal dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di UPT SMP Negeri 8 Medan. *PEMA: Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 434–440. https://doi.org/10.56832/pema.v5i2.1164

Yusril, Yunus, R., & Nggilu, A. (2025). Meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn melalui media pembelajaran kartu pintar di kelas VIII-B SMP Negeri 16 Gorontalo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4782–4787. https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1344

Zahara, R., Rozzaqyah, F., & Qonita, F. (2025). Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui layanan bimbingan klasikal dengan pendekatan Problem Based Learning di SMP Negeri 57 Palembang. *Guidance: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 421–428. https://doi.org/10.34005/guidance.v22i02.4854

Zhang, J., Sun, G., Xu, L., Khan, I., Lv, W., & Philbin, S. P. (2022). The moderating effect of learning experience on learning motivation and learning outcomes of international students. *Frontiers in Psychology*. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.913982