

**PENGAMBANGAN MEDIA BK ULTRASI
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA MAN 1 KOTA KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Pada Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP UN PGRI Kediri



OLEH:

FITRIANI QURROTUL UYUN

NPM: 19.1.01.01.0018

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI

2023

Skripsi oleh:

FITRIANI QURROTUL UYUN
NPM: 19.1.01.01.0018

Judul:


**PENGEMBANGAN MEDIA BK ULTRASI
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA MAN 1 KOTA KEDIRI**

Telah disetujui untuk diajukan kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi Bimbingan dan Konseling
FKIP UN PGRI Kediri


Tanggal: 6/7 2022

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M. Pd
NIDN: 0716046202



Drs. Setya Adi Sancaya, M. Pd
NIDN: 0712076102

Skripsi Oleh:

FITRIANI QURROTUL UYUN
NPM: 19.1.01.01.0018

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA BK ULTRASI
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA MAN 1 KOTA KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi Bimbingan dan Konseling FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal...17 Juli...2023

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji

1. Ketua : (Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd.)
2. Penguji I : (Dra. Khususiyah, M.Pd.)
3. Penguji II : (Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd.)



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd
NIDN:000609681

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Fitriani Qurrotul Uyun
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl lahir : Nganjuk 20 Desember 2000
NPM : 19.1.01.01.0018
Fak/Jur./Prodi : FKIP/S1 Bimbingan dan Konseling

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak ada terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 17 Juli 2023



FITRIANI QURROTUL UYUN
NPM: 19.1.01.01.0018

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Seseungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan,
Karena itu bila kau telah selesai (mengerjakan yang lain)
dan kepada tuhan, berharaplah.

(Q.S Al Insyirah : 6-7)

Rasulullah adalah Manusia yang paling berat kesusahannya,
Namun paling banyak tersenyumnya ☺

Bertahanlah Semua Ini Akan Berlalu ☺

(Fitriani Qurrotul Uyun)

Kupersembahkan Untuk

- ❖ Kedua orang tua ku bapak Sumarji dan ibu Nurhayati tercinta
- ❖ Pasukan Pak Jii Squad

Abstrak

Fitriani Qurrotul Uyun: Pengembangan Media BK Ultrasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa MAN 1 Kota Kediri, Skripsi, BK, FKIP UN PGRI Kediri, 2023.

Kata kunci: Pengembangan, Media BK, Motivasi Belajar.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa. Hal ini diketahui dari hasil wawancara kepada guru bimbingan dan konseling, dari hasil wawancara didapati bahwa siswa mengalami motivasi belajar yang rendah karena dalam kegiatan belajar guru menggunakan media yang monoton. Hal ini diperkuat dengan perilaku siswa yang mengindikasikan pada perilaku motivasi yang rendah yaitu sering membolos kelas, tidak semangat dalam kegiatan belajar, dan tidak memperhatikan saat guru menjelaskan.

Permasalahan tersebut perlu ditangani oleh guru bimbingan dan konseling. Dalam hal ini guru bimbingan dan konseling dapat membantu dengan memberikan layanan yang menggunakan media.

Dalam layanan bimbingan dan konseling peran media sangat penting karena bisa meningkatkan efektivitas layanan terutama media yang inovatif dan interaktif karena lebih menarik. Namun tidak semua guru bimbingan dan konseling menggunakan media dalam kegiatan layanan bimbingan dan konseling. Hal ini disebabkan minimnya/tidak tersedianya media layanan bimbingan dan konseling. Penelitian ini dilatarbelakangi kondisi yang problematis tersebut. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan dan menghasilkan media Ultrasi untuk membantu guru bimbingan dan konseling dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan RnD (*Research and Development*) dengan menggunakan model Borg and Gall yang dimodifikasi menjadi menjadi 5 tahapan yaitu, tahap (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) produk awal, (4) validasi produk awal, (5) revisi produk awal . Penelitian ini dilaksanakan di MAN 1 Kota Kediri.

Hasil analisis data dalam uji validasi produk awal menunjukkan media permainan Ultrasi memperoleh penilaian ahli materi sebesar 97,5%. Penilaian ahli media sebesar 76,5%, dan penilaian pengguna (guru bimbingan dan konseling) sebesar 97,9%. Skor-skor validitas produk tersebut termasuk dalam kategori sangat valid. Dengan demikian media permainan Ultrasi dapat digunakan sebagai salah satu media dalam layanan bimbingan dan konseling secara teoritis dan praktis.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Penyusunan Skripsi ini merupakan bagian dari salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Bimbingan dan Konseling.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan. Untuk itu sudah selayaknya penulis mengucapkan banyak terimakasih, kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Ibu Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bapak Galang Surya Gumilang, M.Pd. selaku Kaprodi Bimbingan dan Konseling Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Ibu Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I Prodi Bimbingan dan Konseling UN PGRI Kediri yang memberikan arahan, dukungan dalam penyusunan skripsi dan banyak memberi motivasi kepada peneliti.
5. Bapak Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II Prodi Bimbingan dan Konseling UN PGRI Kediri yang banyak memberi arahan dalam penyusunan skripsi, serta memberikan semangat.
6. Para Dosen Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan bekal ilmu, wawasan dan semangat untuk maju.
7. Diri sendiri yang telah mau berjuang dalam menuntaskan skripsi ini.
8. Kedua orangtua saya bapak Sumarji dan ibu Nurhayati yang tak henti-hentinya mendoakan dan memberi semangat dalam pengerjaan penelitian.
9. Abang Fahmi, adik Dhana, adik Anas, mbak Novi dan Adik Barra yang telah memberi semangat kepada saya.
10. Saudari Am Ayu, Aulia, Amrina, Nelly, Elisabeth, Linda yang banyak membantu memberikan ide, bertukar pikiran dan support.

11. Seluruh teman-teman Prodi Bimbingan dan Konseling yang telah menemani kurang lebih 4 tahun ini.
12. Seluruh warga MAN 1 Kota Kediri yang memberikan waktu dan informasi untuk penyelesaian penelitian ini.
13. Seluruh member BTS Kim Namjoon, Kim Seokjin, Min yoongi, Jung Ho seok, Park Jimin, Kim Taehyung, dan Jeon Jeong-Guk yang sudah memberikan peneliti semangat dan hiburan ketika merasa lelah.
14. Serta pihak lain yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan proposal ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak untuk perbaikan.

Kediri, 17..Juli 2023



FITRIANI QURROTUL UYUN
NPM: 19.1.01.01.0018

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I: PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Kegunaan Penelitian.....	7
1. Segi Teoritis	7
2. Segi Praktis	7
BAB II: KAJIAN TEORI	
A. Motivasi Belajar	
1. Pengertian Motivasi Belajar.....	9

2. Fungsi Motivasi Belajar	10
3. Jenis-jenis Motivasi Belajar	11
4. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	12
5. Indikator Motivasi Belajar	13
6. Penyebab Menurunnya Motivasi Belajar.....	13
7. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar	17
B. Media Bimbingan dan Konseling	
1. Pengertian Media Bimbingan dan Konseling	18
2. Jenis-jenis Media Bimbingan dan Konseling.....	19
3. Manfaat penggunaan Media Bimbingan dan Konseling	21
4. Kriteria pemilihan media bimbingan dan konseling	21
C. Media Ultrasi	
1. Pengertian Media ular Tangga	23
2. Karakteristik Media Ular Tangga.....	23
3. Perangkat Alat Permainan Ular Tangga	26
4. Peraturan Permainan Ular Tangga	26
5. Langkah-langkah Permainan Ular Tangga	27
D. Pepatah Jawa.....	28
E. Kajian Penelitian Terdahulu	29

BAB III: METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan	32
B. Prosedur Pengembangan.....	32
C. Pelaksanaan Pengembangan	34
D. Lokasi dan Subyek Penelitian.....	38
E. Instrumen Pengumpul Data	38

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	49
B. Hasil Validasi Produk Awal	59
1. Validasi Ahli Materi	59

2. Validasi Ahli Media.....	61
3. Validasi Guru Bimbingan dan Konseling	63
C. Hasil dan Interpretasi Uji Validasi	64
D. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Pengukur Motivasi Belajar	
1. Uji Validitas	65
2. Uji Reliabilitas.....	66
E. Revisi Produk.....	67
F. Keterbatasan Penelitian	68

BAB V: KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan	70
B. Implikasi	70
C. Saran.....	71

DAFTAR PUSTAKA..... 72

Lampiran-lampiran 75

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 : Kajian Penelitian Terdahulu	29
1.1 : Kisi-Kisi Angket Ahli Materi	40
1.2 : Kriteria Penilaian Ahli Materi	40
1.3 : Kisi-Kisi Angket Ahli Media	41
1.4 : Kriteria Penilaian Ahli Media.....	41
1.5 : Kisi-Kisi Angket Guru Bimbingan Dan Konseling	42
1.6 : Kriteria Penilaian Guru Bimbingan Dan Konseling	43
1.7 : Kriteria Kategorisasi Hasil Validasi	44
1.8 : Kisi-Kisi Angket Pengukur Motivasi Belajar.....	45
1.9 : Kriteria Penilaian Angket Motivasi Belajar	46
1.10: Kriteria Penilaian Pernyataan Favorable Dan Unfavorable	46
4.1: Penilaian Ahli Materi	59
4.2 : Penilaian Ahli Media.....	61
4.3 : Penilaian Pengguna Guru Bimbingan Dan Konseling	62
4.4 : Hasil Uji Kebertrimaan Ahli dan Pengguna	65
4.5 : Hasil Validasi Item-Item Variabel Motivasi Belajar	66
4.6 : Hasil Revisi.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1 : Desain Penelitian dan Pengembangan sugiono	33
4.1 : Sketsa Awal Papan Permainan Ular Tangga	53
4.2 : Papan Permainan Ular Tangga	53
4.3 : Desain Papu	54
4.4 : Desain Pion.....	55
4.5 : Desain Kartu.....	55
4.6 : Desain Buku Panduan	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 : Hasil Uji Kebertrimaan Ahli dan Pengguna	76
2 : Angket Ahli Materi	77
3 : Angket Ahli Media	78
4 : Angket pengguna Guru bimbingan dan konseling	80
5 : Angket pengukur motivasi belajar	81
6 : Gambar Media Ultrasi	83
7 : Hasil uji validitas dan reliabilitas angket pengukur Motivasi belajar	85
8 : Dokumentasi Penelitian	87
9 : Hasil penilaian para ahli dan Guru BK	95
10 : Kartu berita acara	102
11 : Surat Pelaksanaan Penelitian	104

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Layanan bimbingan dan konseling memiliki peranan yang penting dalam proses bimbingan bagi siswa disekolah. Layanan bimbingan dan konseling merupakan layanan yang diberikan kepada siswa yang memerlukan bantuan, baik dalam permasalahan maupun pengembangan diri.

Menurut Tohirin (2011), bimbingan dan konseling dapat diartikan sebagai seperangkat program pelayanan bantuan yang dilakukan melalui kegiatan perorangan atau kelompok untuk membantu siswa melaksanakan kegiatan sehari-hari secara optimal

Dalam layanan bimbingan dan konseling guru bimbingan dan konseling memiliki peranan penting sebagai perantara untuk mempersiapkan siswa dalam menghadapi dunianya dimasa depan. Seorang guru bimbingan dan konseling harus mampu memahami karakter yang berbeda pada setiap siswa. Guru bimbingan dan konseling juga bertanggungjawab atas segala sikap dan tingkah laku, perbuatannya dalam membina jiwa dan watak siswa

Kurikulum merdeka tidak hanya mendidik manusia untuk berfikir dengan akal tetapi disertai pendidikan moral dan karakter (Aiman, 2020). Hal ini sejalan dengan layanan bimbingan dan konseling yang membantu para siswa agar dapat berkembang secara optimal sehingga menjadi pribadi yang utuh dan mandiri.

Bimbingan dan Konseling merupakan bagian yang integral dalam keseluruhan sistem pendidikan di sekolah yang membantu siswa dalam pengembangan bakat, minat, pencegahan masalah maupun mengenai penyelesaian masalah, layanan bimbingan dan konseling membantu siswa salah satunya dalam aspek perkembangan belajarnya. Layanan bimbingan dan konseling dapat dilaksanakan dalam bentuk layanan individu maupun kelompok, layanan bimbingan dan konseling juga mempengaruhi mutu dari pendidikan. Mutu pendidikan yang baik dipengaruhi oleh kualitas guru, kurikulum yang dipakai, metode/media yang digunakan, ketersediaan sumber materi serta sarana dan prasarana yang tersedia guna mendukung untuk terjadinya proses layanan yang berkualitas.

Proses layanan yang berkualitas tentunya didukung dengan peranan penggunaan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Media layanan bimbingan dan konseling bermanfaat agar kegiatan layanan lebih menarik perhatian sehingga menumbuhkan motivasi belajar, materi akan lebih mudah untuk dipahami, metode layanan menjadi lebih variatif sehingga dapat mengurangi kebosanan belajar dan siswa lebih aktif dalam mengikuti proses layanan (Sutriman, 2013).

Pendapat Hamalik (dalam Arsyad, 2011) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan, minat, dan motivasi belajar serta rangsangan kegiatan belajar. Selain itu media yang dikemas dengan menarik dapat menarik perhatian siswa dan menumbuhkan semangat belajar dalam diri itu sendiri.

Hal ini juga berlaku dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling. Dalam layanan bimbingan dan konseling media juga dapat membantu dalam membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran merupakan alat dan bahan yang digunakan untuk mengefektifkan dan mengefisienkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan dari pembelajaran (Santrianawati, 2018). Melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa serta bimbingan guru diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar didefinisikan sebagai suatu perasaan yang muncul dalam diri yang ditandai dengan perasaan senang dan bergairah saat melakukan aktivitas belajar (Sumantri, 2015). Sedang menurut Iskandar (2009) motivasi belajar merupakan daya penggerak dari dalam individu untuk melakukan kegiatan belajar guna menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman.

Berdasarkan pengertian motivasi belajar yang disampaikan oleh Sumantri (2015) dan Iskandar (2009) menunjukkan bahwa motivasi mempunyai peran yang penting dalam belajar, sehingga setiap siswa harus memiliki motivasi belajar yang kuat.

Namun dari hasil observasi di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Kota Kediri didapati bahwa siswa menunjukkan perilaku yang mengindikasikan motivasi belajar rendah, yaitu cenderung cepat bosan dengan kegiatan belajar, sering membolos dengan izin ke toilet namun pergi ke kantin, tidak memiliki semangat dalam belajar dan merasa jenuh dengan media yang monoton yang

disebabkan oleh guru yang kurang optimal dalam memanfaatkan media pembelajaran.

Terkait dengan belum optimalnya penggunaan media dalam pembelajaran sesuai dengan informasi yang diberikan oleh guru bimbingan dan konseling. Dalam permasalahan ini guru bimbingan dan konseling memiliki peran untuk membantu dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memberikan layanan pada bidang belajar. Namun berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru bimbingan dan konseling diketahui bahwa dalam kegiatan pemberian layanan bimbingan dan konseling guru bimbingan dan konseling tidak menggunakan media sebagai penunjang proses layanan. Hal ini disebabkan karena guru bimbingan dan konseling tidak menciptakan media yang diperuntukan sebagai penunjang dalam layanan. Berdasarkan pernyataan diatas maka dipandang perlu untuk mengembangkan media layanan bimbingan dan konseling yang lebih menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yakni media permainan ular tangga. Permainan ular tangga merupakan permainan yang berbasis *board game* (papan permainan) dan dapat dijadikan sebagai media layanan bimbingan dan konseling yang menyenangkan bagi siswa. Siswa akan cenderung tertarik mengikuti proses layanan bimbingan dan konseling. Media berbasis permainan seperti ular tangga dapat digunakan karena memiliki kelebihan dibandingkan dengan media yang lain, yakni antara lain a) siswa dapat belajar sambil bermain

sehingga mengurangi kebosanan dan siswa dapat berpartisipasi secara langsung. b) gambar pion yang dipindah-pindahkan dapat menarik perhatian siswa, siswa dapat berperan aktif untuk memindahkan objek tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa siswa terlibat tidak hanya secara intelektual namun juga fisik. c) terjalinnya interaksi yang intens antara guru bimbingan dan konseling. d) media ini memiliki banyak warna yang menarik. e) proses layanan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan yakni secara individu maupun secara kelompok. Dalam berkelompok siswa dapat berkerja sama dalam menyelesaikan permainan atau tugas yang diberikan oleh guru.

Media ular tangga ini dikemas dengan konsep permainan ular tangga pada umumnya, namun didalam permainan ular tangga ini terdapat beberapa modifikasi pada perangkat alat permainan, mengenai aturan permainan sehingga lebih menarik dan mudah untuk dipraktikkan oleh siswa. Permainan ini bernama Ular Tangga Motivasi (Ultrasi)

Didalam pengembangan media permainan ini ada inovasi yaitu terdapat unsur budaya pada kartu motivasi yang berisikan motivasi berbahasa Jawa yaitu berupa Pepatah Jawa, kartu *reward*, kartu pengetahuan yang berisikan pertanyaan seputar motivasi belajar sehingga menambah pengetahuan siswa mengenai cara meningkatkan motivasi belajar dan kartu tantangan yang masing-masing dibedakan berdasarkan jenis warnanya. Warna merah untuk kartu motivasi, warna hijau untuk kartu *reward*, warna kuning untuk kartu pemahaman/pengetahuan dan warna biru untuk kartu tantangan. Perbedaan yang terdapat dalam penelitian ini dengan peneliti

sebelumnya yaitu pada media yang digunakan, media ular tangga ini yang terdapat kartu pengetahuan mengenai motivasi belajar, kartu *reward* yang berisikan *reward* untuk siswa, kartu tantangan dan kartu motivasi yang berbahasa Jawa Pepatah dengan tujuan untuk melestarikan kearifan lokal atau budaya dalam segi Bahasa.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti merasa penting untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media BK Ultrasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa MAN 1 Kota Kediri”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi masalah pada penelitian sebagai berikut :

1. Siswa memiliki motivasi belajar yang rendah.
2. Media yang di gunakan kurang menarik perhatian siswa.
3. Guru belum optimal dalam memanfaatkan media sebagai penunjang kegiatan belajar maupun dalam layanan bimbingan dan konseling.
4. Suasana dalam layanan bimbingan dan konseling tidak menyenangkan karena guru bimbingan dan konseling tidak menggunakan media yang menarik minat siswa dalam kegiatan layanan.

C. Pembatasan Masalah

1. Penelitian hanya terbatas pada pengembangan media Ultrasi BK berbasis permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Penelitian hanya terbatas pada siswa MAN 1 Kota Kediri.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana keberterimaan pengembangan media BK Ultrasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa MAN 1 Kota Kediri dari segi teoritis dan praktis?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini yaitu Untuk mengetahui keberterimaan pengembangan media BK Ultrasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa MAN 1 Kota Kediri dari segi teoritis dan praktis.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak baik dari segi teoritis maupun segi praktis.

1. Segi Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan terkait dengan pengembangan media BK berbasis permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa MAN 1 Kota Kediri.

2. Segi Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini merupakan wadah bagi peneliti dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan, serta menambah wawasan dan pengetahuan guna bekal sebagai pendidik.

b. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Guru Bimbingan dan Konseling dapat memanfaatkan hasil pengembangan berupa media dalam kegiatan layanan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

c. Bagi Siswa

Siswa lebih tertarik dan lebih terlibat aktif dalam kegiatan layanan Bimbingan dan Konseling.

DAFTAR PUSTAKA

- A, Sardiman M. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aiman, F. 2020. *Konsep Merdeka Belajar Pendidikan Indonesia Dalam Perspektif Filsafat Progresivisme*. Mahasiswa Universitas Islam Balitar Kediri. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 2(2). 69-73.
- Amalia. D. A. 2018. “*Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa kelas VIII Tema Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan Dan Tumbuhnya SeMANGat Kebangsaan Mata Pelajaran IPS Di SMP Muhammadiyah 15 Lamongan*”. Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Amirullah, dkk. 2021. *Penerapan Media Permainan Engklek Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS Sma Negeri 1 Baitussalam Kabupaten Aceh Besar*. *Jurnal Pendidikan. Universitas Syiah Kuala, Banda Aceh*. (2): 97-103
- Anjani, P. *Media Pembelajaran Ular Tangga*. Diakses pada tanggal 12 Juni 2022, pukul 19.32 (online).
- Arianti, A. 2019. Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12 (2), 117-134.
- B, Hamzah Uno. 2011. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- E, Kosasih. 2012. *Dasar-dasar Ketrampilan Bersastra*. Bandung: Yrama Widya.
- Endang, M. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Febaliza, A, Afdal.Z. 2015. *Statistika Dasar Penelitian Pendidikan*. Adefa Grafika. Pekanbaru.
- Hamalik. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Husnul, A. 2020. *Pengaruh Penggunaan Media Congklak Terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 15 Samata Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Makasar.
- Iskandar. 2009. *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru*. Ciputat: Gaung Persada Pers.
- Kompri. 2015. *Motivasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya. Eperpusdikbud.
- Nursalim, Mochamad. 2015. *Pengembangan Media Bimbingan Dan Konseling*. Jakarta: Akamedia Permata.
- Rina Juliana, dkk. 2021. *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Permainan Dakon Materi Operasional Bilangan Bulat Mata Pelajaran Matematika*. Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika. Universitas Indraprasta PGRI.
- Sa'dun, A. 2015. *Instrumen perangkat Pembelajaran*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Santrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Setyaputri, N, Y. 2021. *Bimbingan Dan Konseling Belajar (Teori dan Aplikasinya)*. Bandung: Medsan.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

- Sukmadinata, N. 2013. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumantri, S. 2015. *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Suprijono, Agus. 2009. *Coperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susilo, Rahardjo dkk. 2013. *Pemahaman Individu Teknik Nontes*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.
- Sutirman. 2013. *Media dan Model-model Pengembangan Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suwarjo, dkk. 2013. *55 Permainan dalam Bimbingan & Konseling*. Yogyakarta: UNY Press.
- Syahida, Norviana. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tampubolon, M. (2016). Upaya Guru Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Sabilarrasyad: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kependidikan*,1(1)
- Tohirin. 2011. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integritas)*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Yulianto, N. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Plosoklaten Tahun Ajaran 2015/2016*. Skripsi. Fakultas Ekonomi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yusqi, A. 2019. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. *Jurnal Pendidikan*. 2 (4).