

# fitriani

*by* mohammadakmal03@gmail.com 1

---

**Submission date:** 26-Jul-2023 07:24AM (UTC+0200)

**Submission ID:** 2136973870

**File name:** SKRIPSI\_FITRIANI\_250723.docx (1.11M)

**Word count:** 10974

**Character count:** 69306

## 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.

## **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). Sedangkan 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) terjalannya 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 dipraktekan 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.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Motivasi Belajar**

##### **1. Pengertian Motivasi Belajar**

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Siswa akan giat dalam belajar jika ia memiliki motivasi dalam belajar. Hamzah Uno (2011) mengemukakan belajar sebagai suatu proses interaksi antara stimulus (yang berupa pikiran, perasaan, atau gerakan) dan respons. Sardirman A.M. (2012) mendefinisikan motivasi sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri seorang siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang mendukung keberlangsungan dari kegiatan belajar dan yang mengarahkan pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang diinginkan oleh individu dalam belajar dapat tercapai.

Agus Suprijono (2009) mendefinisikan motivasi belajar sebagai proses yang memberikan semangat belajar, arah, dan kegigihan perilaku. Yang artinya, perilaku yang mencol adalah perilaku penuh energi, terarah dan bertahan lama.

Dalam hal belajar, motivasi sangat diperlukan. Hamalik (2011) mengemukakan motivasi sangat menentukan tingkat berhasil atau gagalnya kegiatan belajar siswa. Belajar tanpa adanya motivasi kiranya sangat sulit untuk belajar. Sebab, individu yang tidak memiliki motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan kegiatan belajar.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan suatu dorongan atau daya penggerak baik dari dalam maupun luar individu yang menimbulkan kegairahan, semangat belajar yang penuh energi, terarah dan bertahan lama. Jadi peran motivasi belajar sangatlah penting karena dengan adanya motivasi belajar akan menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai.

## 2. Fungsi Motivasi Belajar

Fungsi motivasi belajar ialah sebagai pendorong usaha dalam mencapai prestasi yang ditargetkan. Menurut Sukmadinata (2011), terdapat dua fungsi motivasi belajar, yaitu :

### a. Mengarahkan

Dalam mengarahkan kegiatan belajar, motivasi berperan mendekatkan atau menjauhkan individu dari tujuan yang ingin dicapai. Apabila tujuan merupakan sesuatu yang tidak ingin dicapai maka motivasi berperan untuk menjauhkan, namun sebaliknya bila tujuan adalah yang diinginkan oleh individu, maka motivasi berperan mendekatkan.

### b. Mengaktifkan dan Meningkatkan Kegiatan Belajar

Perbuatan atau kegiatan yang motifnya sangat lemah, yang dilakukan tidak sungguh-sungguh, tidak terarah lalu kemungkinan besar tidak membawa hasil. Sebaliknya apabila motivasinya kuat, maka akan dilakukan dengan sungguh-sungguh, terarah dan penuh semangat, sehingga kemungkinan hasil akan besar.

Sedang menurut Sadirman (2012), motivasi belajar memiliki tiga fungsi utama, yakni :

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, sebagai penggerak dalam melakukan suatu kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perilaku, yakni menuju arah tujuan yang hendak dicapai. Atau memberikan arah pada kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan tujuan.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yaitu menentukan perilaku-perilaku apa yang harus dikerjakan untuk mencapai tujuan, dengan menghilangkan perilaku-perilaku yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa fungsi dari motivasi belajar yakni sebagai pengarah dalam kegiatan belajar dan dorongan untuk meningkatkan frekuensi dalam belajar sehingga membawa hasil yang besar dalam belajar.

### 3. Jenis – jenis Motivasi Belajar

- a. Motivasi Intrinsik, merupakan dorongan dari dalam diri dan kemauan siswa untuk belajar secara sungguh-sungguh yang berasal dari dalam dirinya sendiri. Yakni dalam diri siswa sudah mulai tumbuh kesadaran akan pentingnya belajar. Siswa melakukan apa yang hendak dicapainya jika semangat belajar.
- b. Motivasi Ekstrinsik, merupakan dorongan atau pengaruh dari luar diri individu. Seperti, lingkungan sekitar, kondisi sekolah, sarana

94  
 prasarana, teman sebaya, begitu pula strategi dan metode, media yang diterapkan oleh guru.

#### 5 4. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

1  
 Maslow yang dikutip oleh Sardirman A.M. (2012) bahwa motivasi belajar itu muncul apabila :

- 1) Adanya rasa ingin tahu
- 2) Adanya keinginan untuk memperbaiki kegagalan
- 1  
 3) Adanya kebutuhan fisik
- 4) Adanya kebutuhan rasa aman, dan bebas dari rasa takut
- 5) Adanya kebutuhan guna mendapatkan kehormatan
- 6) Adanya kebutuhan untuk menjalin hubungan dengan orang lain

1  
 Sedangkan Hamzah Uno (2011) berpendapat bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yakni :

- 1) Faktor Intrinsik, meliputi hasrat dalam belajar, keinginan untuk berhasil, dan harapan akan cita-cita.
- 2) Faktor Ekstrinsik, meliputi penghargaan, lingkungan sekitar yang mendukung, dan kegiatan belajar yang menarik.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, maka dapat disimpulkan faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu faktor intrinsik dan ekstrinsik. Faktor intrinsik berupa faktor sikap, kecerdasan, bakat, kesehatan jasmani dan motivasi sedangkan faktor ekstrinsik berupa dari lingkungan sosialnya.

## 5. Indikator Motivasi Belajar

Sardiman (2012) mengklasifikasikan indikator dari motivasi belajar yakni :

- 1) Tekun dalam mengerjakan tugas
- 2) Ulet menghadapi kesulitan, tidak mudah putus asa
- 3) Menunjukkan minat belajar
- 4) Lebih senang bekerja mandiri
- 5) Tidak mudah bosan dengan tugas yang berulang

## 6. Penyebab Menurunnya Motivasi Belajar

Arianti, A (2019) Mengemukakan Penyebab dari menurunnya motivasi belajar siswa yaitu dipengaruhi oleh 2 faktor, diantaranya:

### a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri yaitu:

#### 1) Kesehatan

Kondisi kesehatan siswa yang tidak baik akan mengganggu proses belajar mereka. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang bersemangat, cepat lelah, mudah mengantuk, mudah pusing, dan sebagainya sehingga menghambat dalam belajar.

#### 2) Psikologis

Faktor psikologis merupakan salah satu faktor yang kurang diperhatikan oleh banyak orang. Faktor psikologis seseorang ini juga sangat mempengaruhi proses belajar siswa. Jika kondisi

psikologis siswa sedang tidak baik maka perlu diatasi agar siswa tidak terlamabat dalam belajarnya.

### 3) Merasa Jenuh

Dalam belajar pastinya siapa pun akan ada masanya mengalami kejenuhan. Kejenuhan dapat menjadi hambatan siswa dalam proses belajar. Kejenuhan bisa terjadi karena materi yang sulit, sudah terlalu lama belajar, siswa tidak enjoy dengan belajarnya. hal ini nantinya akan membuat siswa sulit untuk mencerna pelajaran. Agar siswa tidak merasa jenuh, guru bisa menggunakan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

### 4) Minat Belajar

Hambatan yang paling sering menghambat siswa dalam belajar yaitu adalah menurunnya minat atau niat dalam belajar. Bisa juga dikatakan bahwa siswa yang minat belajar kurang sedang kehilangan motivasi belajar. jika tidak ada minat, sudah pasti kegiatan belajar tidak akan berjalan dengan lancar dan terhambat. Hal ini sangatlah berpengaruh pada kegiatan aktivitas belajar siswa. Siswa bisa dibantu untuk lebih semangat dan termotivasi lagi untuk belajar oleh orang tua dan guru.

### 5) Tidak menyukai cara pengajaran guru

Beberapa guru yang memiliki sistem atau cara mengajar yang tida menarik, sehingga tidak disukai oleh siswa.



Sebaiknya, metode yang diterapkan tidak monoton, sehingga siswa lebih antusias dalam belajar.

b. Faktor Eksternal

1) Lingkungan Keluarga

Perhatian dan bimbingan dari orangtua menjadi faktor penting keberhasilan siswa dalam belajar. Orangtua yang menemani, mengarahkan dan membimbing siswa belajar di rumah merupakan salah satu bentuk perhatian yang baik. Siswa yang terindikasi mengalami penurunan motivasi belajar tidak selalu mendapatkan perhatian dari orangtua, kurangnya perhatian orangtua menyebabkan motivasi belajar siswa menurun, sehingga siswa tidak semangat dalam belajar.

2) Lingkungan Sosial (teman sebaya)

Lingkungan teman sebaya sangat mempengaruhi motivasi belajar anak, beberapa anak yang memang lebih memilih bermain daripada belajar. Sehingga hal ini menyebabkan menurunnya motivasi anak dalam belajar. Lingkungan teman sebaya yang baik tentu akan mempengaruhi proses pembelajaran siswa dengan baik juga, sebaliknya jika lingkungan teman sebaya kurang baik misalnya selalu bermain tanpa ada waktu untuk belajar maka motivasi belajarnya juga kurang baik.

### 3) Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat menjadi faktor penyebab menurunnya motivasi belajar siswa. Bagi guru yang lebih banyak menggunakan metode ceramah dan penugasan dalam pembelajaran yang tidak bervariasi tentu akan menyebabkan siswa merasa bosan dan tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran apabila guru belum mampu menggunakan metode pembelajaran yang mampu mengajak siswa ikut berperan aktif saat belajar.

### 4) Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran diperlukan untuk menarik minat dan perhatian siswa dalam belajar, karena siswa sekolah masih memerlukan benda-benda nyata untuk memahami suatu pembelajaran, kurangnya kreativitas guru dalam menyediakan media pembelajaran untuk siswa dapat menjadi penyebab kejenuhan pada siswa, sehingga hal ini menyebabkan siswa cepat bosan, dan mengalami penurunan motivasi dalam belajar

## 7. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar

Tampubulon (2016), Upaya meningkatkan motivasi belajar anak dalam kegiatan belajar di sekolah, ada beberapa langkah yang dapat dilakukan oleh guru diantaranya:

### a. Memberikan Angka

Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya. angka-angka yang baik itu bagi para siswa merupakan motivasi yang sangat kuat. Harapannya angka-angka tersebut dikaitkan dengan nilai afeksinya bukan sekedar kognitifnya saja.

### b. Memberi Hadiah

Hadiah dapat menjadi motivasi yang kuat, dimana siswa tertarik pada bidang tertentu yang akan diberikan hadiah. Tidak demikian jika hadiah diberikan untuk suatu pekerjaan yang tidak menarik menurut siswa.

### c. Ego-Involvement

Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Bentuk kerja keras siswa dapat terlibat secara kognitif yaitu dengan mencari cara untuk dapat meningkatkan motivasi belajar.

### d. Mengetahui Hasil Belajar

Dengan mengetahui hasil belajar dapat dijadikan sebagai alat motivasi. Dengan mengetahui hasil belajarnya siswa akan terdorong untuk belajar lebih giat.

e. Memberikan Pujian

Pujian apabila siswa ada yang berhasil menyelesaikan tugasnya dengan baik, maka perlu diberikan pujian. Pujian adalah bentuk reinforcement yang positif dan memberikan motivasi yang baik bagi siswa. Pemberian juga harus pada waktu yang tepat, sehingga akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi motivasi belajar.

f. Menggunakan variasi metode penyajian yang menarik

Guru harus mampu menyajikan pembelajaran yang menarik dan baru bagi siswa. Dengan kemasan yang baru dan interaktif didukung dengan alat-alat berupa sarana dan media yang belum pernah dikenal oleh siswa sebelumnya sehingga menarik perhatian mereka untuk belajar. Dengan media yang menarik maka akan membangkitkan rasa ingin tahu siswa dalam kegiatan pembelajaran yang selanjutnya siswa akan termotivasi.

**B. Media Bimbingan dan Konseling**

1. Pengertian Bimbingan dan Konseling

Media Bimbingan dan Konseling adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan bimbingan dan konseling yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, keinginan konseli untuk memahami diri, mengarahkan diri, dan mengambil keputusan atas

masalah yang sedang dihadapi (Mochamad Nursalim, 2015). Suwarjo (2013) menyatakan bahwa media bimbingan dan konseling sebagai alat bantu yang digunakan oleh guru bimbingan dan konseling dalam melaksanakan program bimbingan dan konseling, media yang digunakan disesuaikan dengan karakteristik masing-masing materi bimbingan dan konseling yang akan disajikan juga untuk menarik perhatian siswa.

Jadi media bimbingan dan konseling merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan bimbingan dan konseling yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian kemauan konseli untuk memahami diri, mengarahkan diri, mengambil keputusan serta memecahkan masalah yang dihadapi.

## 2. Jenis-jenis Media Bimbingan dan Konseling

Kusnadi (2018) menyatakan bahwa media bimbingan dan konseling memiliki beberapa Jenis yang dapat diklasifikasikan berdasarkan cara penyajian dan fungsinya, yaitu media grafis, media audio, dan media audio visual.

### a. Media Grafis

Media grafis atau yang lebih sering disebut media visual merupakan media yang berfungsi menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indra penglihatan. Pesan-pesan yang akan disampaikan ditungakan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Selain fungsi umum itu, secara khusus juga berfungsi pula untuk menarik perhatian,

memperjelas ide, mengilustrasikan fakta yang mungkin akan mudah dilupakan jika tidak digrafiskan. Yang termasuk media grafis yakni : gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan, papan permainan (*board game*), kartun, grafik, poster, peta.

b. Media Audio

Media audio merupakan media yang berkaitan dengan indra pendengaran. Media audio memiliki karakteristik mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu (mudah dipindahkan dan jangkauannya luas), dapat mengembangkan daya imajinasi dan merangsang partisipasi aktif penggunaannya, dapat mengatasi masalah kekurangan guru. Yang termasuk media audio yakni : radio, tape recorder, laboratorium bimbingan dan konseling.

c. Media Audio Visual

Media audiovisual merupakan media yang pesannya diterima oleh indra mata dan pendengaran. Pada media audiovisual ini lambang-lambang pesan dapat dinikmati oleh kedua indra tersebut. Yang termasuk media audiovisual yakni : video, DVD player, TV.

Dalam penelitian ini media yang dikembangkan termasuk dalam jenis media grafis karena media ular tangga termasuk dalam *board game* dan bentuk dari media ular tangga ini berbentuk papan yang panjang, lebar dalam satu bidang datar, dan didalamnya terdapat gambar atau foto.

### 60 3. Manfaat Penggunaan Media Bimbingan dan Konseling

Manfaat media dalam layanan bimbingan dan konseling secara umum menurut Mochamad Nursalim (2015) yakni :

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas
- b. Menimbulkan gairah siswa dan tidak menimbulkan kebosanan dalam proses kegiatan
- c. 54 Interaksi antara guru bimbingan dan konseling dengan siswa lebih terjalin interaktif
- d. Meningkatkan kreativitas guru bimbingan dan konseling
- e. 7 Proses layanan bimbingan dan konseling dapat lebih menarik
- f. Meningkatkan respon positif siswa terhadap materi layanan bimbingan dan konseling
- g. 44 Siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan layanan

### 3 4. Kriteria Pemilihan Media Bimbingan dan Konseling

Kriteria pemilihan media bimbingan dan konseling menurut Mochamad Nursalim (2015) yaitu sebagai berikut :

- a. 3 Kesesuaian dengan tujuan  
 Dalam pemilihan media bimbingan dan konseling harus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai agar media tersebut berfungsi sebagaimana mestinya.
- b. Kesesuaian media dengan materi bimbingan dan konseling

Dalam hal ini berhubungan dengan pokok bahasan yang akan dibahas pada layanan bimbingan dan konseling.

c. Kesesuaian dengan karakteristik

Dalam hal ini guru bimbingan dan konseling harus memahami karakteristik dari siswa sebelum memilih media bimbingan dan konseling.

d. Kesesuaian dengan teori

Dalam pemilihan media bimbingan dan konseling harus berdasarkan kesesuaian dengan teori riset yang telah teruji validitasnya.

e. Kesesuaian dengan gaya belajar siswa

Kriteria ini berdasarkan atas kondisi psikologis siswa bahwa belajarnya siswa dipengaruhi pula oleh gaya belajarnya.

### C. Media Ultrasi

Nama Ultrasi merupakan singkatan dari ular tangga motivasi. Media ini merupakan pengembangan dari media ular tangga dengan modifikasi pada kartu yang semula menggunakan 2 kartu dimodifikasi menjadi 4 kartu, selain itu modifikasi pada bidak, penambahan ornamen wayang punakawan dan juga ular naga. Pada penelitian ini peneliti memakai nama Ultrasi sesuai dengan media yang digunakan yaitu permainan ular tangga yang diperuntukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Sehingga peneliti mengambil huruf-huruf depan untuk digabung menjadi serangkai kata sebagai nama dari media yang dikembangkan.



## 1. Pengertian Media Ular tangga<sup>1</sup>

Menurut Pratiwi Citra Anjani (2012) Ular tangga merupakan permainan tradisional berbentuk papan yang dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih. Di dalam papan permainan terdapat kotak-kotak yang biasanya disebut kotak petak<sup>77</sup> dan beberapa kotak terdapat sejumlah tangga dan ular yang menghubungkan dengan kotak yang lain. Satya (dalam Syahida Norviana, 2014)<sup>12</sup> menyatakan bahwa permainan ular tangga bersifat ringan, sederhana, mendidik, menghibur, dan interaktif jika dimainkan bersama-sama. Permainan ular tangga ini ringan jika dibawa, mudah dipahami dengan peraturannya yang sederhana dan menghibur siswa dengan cara yang positif.<sup>16</sup>

Berdasarkan pengertian di atas<sup>81</sup> maka dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga merupakan permainan yang berbentuk papan dengan kotak-kotak yang disebut petak dengan tangga dan ular sebagai penghubung permainan dan memiliki peraturan yang sederhana, mendidik dan menarik minat siswa apabila digunakan dalam layanan.

## 2. Karakteristik Media Ular Tangga<sup>5</sup>

Ular tangga tergolong dalam media permainan, hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Arief S. Sadiman (dalam Dwi Ayu, 2018), bahwa permainan merupakan setiap konten para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan tertentu. Berkaitan dengan hal tersebut Arief S. Sadiman<sup>22</sup>

menambahkan bahwa setiap permainan harus mempunyai komponen utama, yakni :

- a. Adanya pemain
- b. Adanya lingkungan untuk pemain berinteraksi
- c. Adanya aturan bermain
- d. Adanya tujuan tertentu yang ingin dicapai

<sup>1</sup> Pada penelitian ini peneliti menggunakan media ular tangga dengan bahan (1) Kayu (*Low Density Fiberboard*) LDF dan triplek (*Plywood*) yang berukuran 38cm×42cm (2) Desain gambar dengan *Photoshop dan Adobe Illustrator* yang dicetak menggunakan *Art Paper*. Dalam papan petak permainan ular tangga ini terdapat gambar wayang punakawan. Punakawan sendiri merupakan tokoh pewayangan yang tidak hanya menghibur namun juga sebagai media edukasi. Edukasi itu dapat disampaikan melalui cerita maupun karakter para tokohnya. Dalam pewayangan mereka dikenal sebagai penasihat, teman bercengkrama dan penghibur. Pemanfaatan wayang punakawan ini berfungsi sebagai pemberi pesan yang berhubungan dengan permainan dan juga ornamen yang <sup>95</sup> menarik minat siswa dalam kegiatan layanan sehingga siswa tidak merasa bosan dengan media yang digunakan. Gambar punakawan yang dijadikan ilustrasi adalah tokoh wayang Bagong, Petruk, Gareng, Semar yang memiliki pesan tertentu. Setiap karakter punakawan diharapkan dapat menjadi inspirasi para siswa dalam meningkatkan motivasi belajarnya. Siswa <sup>105</sup> juga dapat memetik nilai-nilai tertentu yang bermanfaat bagi

dirinya. misal tokoh Petruk meskipun memiliki kekurangan pada fisik namun ia tetap menjadi pribadi yang baik dan tidak pernah merasa malu dengan kekurangannya.

Pada media ular tangga ini terdapat perlengkapan permainan yaitu kartu yang dibedakan menjadi empat jenis kartu: kartu *reward*, kartu motivasi, kartu pengetahuan, dan kartu tantangan. Dalam media ular tangga yang dikembangkan ini peneliti tidak menggunakan gambar ular yang lazim digunakan dalam permainan ular tangga melainkan menggunakan gambar naga bermahkota sehingga unik, berbeda dari permainan ular tangga pada umumnya. Tampilan yang unik tersebut akan memberikan kesan media yang baru dan lebih menarik siswa.

Ular tangga termasuk dalam media permainan yang tidak lepas dari adanya gambar atau foto yang ada di papan permainan ular tangga, seperti gambar ular dan tangga ataupun gambar lain menyesuaikan dengan temanya. Gambar atau foto berfungsi untuk menyampaikan pesan yang menyangkut indera penglihatan sehingga dapat menarik perhatian, mengilustrasikan fakta atau informasi. Gambar atau foto terletak pada petak atau kotak tertentu yang mengandung pesan atau perbuatan, ada pesan atau perbuatan baik dan ada yang buruk. Pesan atau perbuatan baik biasanya diartikan dengan kenaikan ke petak yang lebih tinggi melalui tangga, sedangkan pesan atau perbuatan buruk diartikan sebagai hukuman dengan cara turun ke petak yang lebih rendah dengan melewati ular.

### 3. Perangkat Alat Permainan Ular Tangga

Dari Arief S. Sadiman (dalam Dwi Ayu, 2018) Menyatakan bahwa dalam sebuah permainan terdapat perangkat alat yang digunakan untuk menjalankan sebuah permainan, antara lain yaitu:

- 1) Terdapat papan permainan ular tangga yang berbentuk kotak/persegi empat.
- 2) Kartu permainan, terdiri atas empat macam kartu yang dikategorikan dalam kartu motivasi, kartu *reward*, kartu pengetahuan/pemahaman, dan kartu tantangan.
- 3) Buku Panduan
- 4) Pion untuk pemain.
- 5) Dadu
- 6) Teman bermain.

### 4. Peraturan Permainan Ular Tangga

Setiap permainan memiliki peraturan dalam menjalankan permainannya antara lain:

- 1) Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1 atau *start* dan berakhir pada petak *finish*.
- 2) Pemain menjalankan pion sesuai dengan jumlah angka yang didapatkan pada dadu.
- 3) Jika pion berhenti pada kotak yang ada gambar ujung bawah sebuah tangga, pion pemain naik keatas.

- 4) Jika pion berhenti pada kotak yang ada gambar ekor ular, maka pion pemain turun ke bawah.
  - 5) Bila pemain mendapat angka 6 dari pelemparan dadu maka pemain mendapat kesempatan untuk melempar 2 dadu sekaligus.
  - 6) Pada setiap petak kotak berbeda warnanya, ketika pemain berhenti pada petak dengan warna tertentu maka pemain mengambil kartu sesuai dengan warna yang pemain peroleh.
  - 7) Boleh lebih dari 1 pion dalam satu petak.
5. Langkah-langkah Permainan Ular Tangga
- 1) Guru bimbingan dan konseling menyebar angket pengukur motivasi belajar siswa, lalu menghitung skor kemudian siswa yang memperoleh skor paling rendah maka akan diberikan layanan belajar dengan media Ultrasi.
  - 2) Siswa diminta untuk melakukan undian urutan bermain.
  - 3) Untuk siswa yang mendapat giliran pertama memiliki kesempatan untuk memilih pion terlebih dahulu.
  - 4) Semua pemain memulai dari petak pertama atau *start*.
  - 5) Pemain bergiliran menjalankan pion sesuai dengan nomor urut yang didapatkan dan pemain mengikuti semua arahan dan peraturan yang telah ditetapkan.

#### D. Pepatah Jawa

Pepatah adalah kalimat yang mengandung nasihat atau ajaran yang didalamnya mengandung makna tertentu (Kosasih, 2012). Sedangkan pepatah jawa merupakan kalimat yang berbahasa jawa yang memiliki makna mengenai nasihat untuk suatu hal yang dapat dipahami pembaca atau pendengarnya.

Pada penelitian ini pepatah jawa akan digunakan dalam kartu motivasi yang berisikan kalimat berbahasa jawa.

Konsep-konsep pepatah jawa yang digunakan dalam kartu motivasi diantaranya yaitu :

- 1) <sup>59</sup> Laku ing sasmita amrih lantip (seseorang yang ingin berilmu harus mengasah lahir dan batinnya)
- 2) <sup>90</sup> Kapinteran iku sarana ngupaya boga (kepandaian itu sarana untuk mencari nafkah/penghidupan/sandang pangan)
- 3) <sup>35</sup> Ngelmu iku kalakone kanthi laku. Lekasi lawan kas, tegese kas nyantosani. Setya budya pangekese dur angkara (ilmu bisa didapatkan dengan cara dilakukan, menggunakan niat, sehingga jadi kuat, berbuat tulus dan usaha yang akan mengalahkan perbuatan jahat atau tercela)
- 4) <sup>59</sup> Mumpung anom ngudiya laku utama (mumpung masih muda carilah ilmu utama)
- 5) Kawruhe jero tapak meri (keilmuan yang dangkal, pengetahuan yang dangkal/masih sedikit)
- 6) Adigang, adigung, adiguna (kekuatan, kekuasaan, kepandaian)

- 7) Jembar kawruhe (luas wawasan atau ilmunya)
- 8) Tatag, teteg, tutug (meskipun banyak rintangan dan cobaan, harus berani, kuat dan sampai tujuan yang diinginkan)
- 9) Obah ngarep kober mburi (bersusah dahulu, bersenang kemudian)
- 10) Jer basuki mawa bea (setiap keberhasilan ada harga yang dibayar)

Penggunaan pepatah jawa ini yaitu untuk melestarikan kembali nilai-nilai kearifan lokal berupa bahasa jawa yang saat ini mulai dilupakan oleh para siswa, dan sebagai pedoman dan petunjuk dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

#### E. Kajian Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Kajian Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Tahun	Objek	Hasil Penelitian
1	Rina Juliana, dkk	2021	Meningkatkan Motivasi Belajar melalui Media Permainan Dakon Materi Operasional Bilangan Bulat Mata Pelajaran Matematika	Berdasarkan hasil penelitian didapati bahwa media Dakon dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan presentase rata- rata motivasi belajar dari siklus 1 yaitu 60,86% lalu pada siklus 2 bertambah menjadi 82,60%
2	Husnul Khatimah	2020	Pengaruh Penggunaan Media Congklak Terhadap Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas IV SD Negeri	Berdasarkan hasil penelitian didapati bahwa media Congklak dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil pratindak awal yaitu 68%

			15 Semata Kec Bantaeng Kab Bantaeng	menjadi 75%
3	Amirullah, dkk	2021	Penerapan Media Permainan Engklek Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Ips Sma Negeri 1 Baitussalam KabupatenAcehBesar	Berdasarkan hasil penelitian didapati bahwa Engklek dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan presentase rata- rata motivasi belajar dari pratindak 64% menjadi 81%

Berdasarkan data yang diperoleh dalam kajian penelitian terdahulu didapatkan kesimpulan bahwa media tradisional dapat membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar, media tradisional ini dapat dipadukan dalam kegiatan belajar. Dengan penerapan media ini dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan juga pengenalan kembali permainan tradisional.

Kajian penelitian terdahulu ini digunakan untuk bahan perbandingan dan acuan. Selain itu, untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian sebelumnya. Pada penelitian yang telah dilakukan sebelumnya menggunakan media tradisional dakon, congklak, dan engklek yang diperuntukan untuk membantu guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Pada penelitian terdahulu didapatkan hasil bahwa dalam penerapan media tradisional ini dapat membantu



meningkatkan motivasi belajar para siswa karena siswa mendapatkan pengalaman baru dan variasi dalam belajarnya.

Manfaat yang diperoleh dari kajian penelitian terdahulu adalah memberikan gambaran mengenai pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu media ular tangga yang layak di uji cobakan oleh guru bimbingan dan konseling dalam kegiatan layanan. Keterbaruan pada penelitian ini yaitu pada media tradisionalnya yang berupa media ular tangga yang digunakan untuk layanan bimbingan dan konseling. Permainan tradisional ini dapat membuat siswa mengenal dan mempelajari kekayaan budaya serta melestarikan keberadaan permainan tradisional agar tidak hilang sebagai kearifan lokal. Pada media ular tangga ini memiliki lebih banyak warna pada kotak petak dan variasi pada kartu seperti kartu *reward*, kartu motivasi yang berbahasa Jawa, kartu pengetahuan, dan kartu tantangan. Serta penggunaan naga bermahkota sebagai tampilan yang baru dalam permainan ular tangga.

## **BAB III**

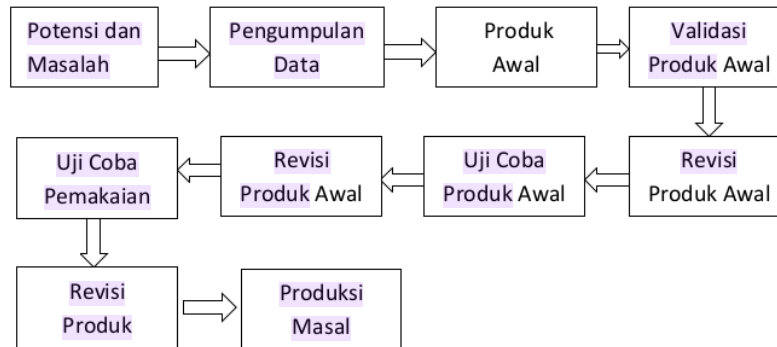
### **METODE PENGEMBANGAN**

#### **A. Model Pengembangan**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Endang Multiyatiningsih (2012) penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Nana Syaodih Sukmadinata (2013) berpendapat bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya, dan dapat dipertanggungjawabkan. Sedangkan Sugiyono (2013) menjelaskan bahwa metode penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengujinya untuk mengetahui keefektifan produk tersebut. Model dalam penelitian pengembangan ini merupakan model prosedural, yaitu model yang bersifat deskriptif dan menggariskan pada langkah-langkah pengembangan.

#### **B. Prosedur Pengembangan**

Dalam pengembangan media ini peneliti menggunakan prosedur pengembangan dari Sugiyono (2013) yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Prosedur penelitian pengembangan menurut sugiyono dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.1 Desain Penelitian dan Pengembangan Sugiono (2013)

- 10 1. Potensi dan masalah. *Research and Development* (R&D) berawal dari adanya potensi dan masalah. Data mengenai potensi dan masalah tidak harus dicari sendiri, tetapi bisa berdasarkan laporan penelitian orang lain atau dokumentasi laporan kegiatan dari perorangan.
2. Pengumpulan data. Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan.
3. Produk awal. Hasil dari serangkaian penelitian awal, dapat berupa rancangan kerja baru atau produk baru.
4. Validasi produk awal. Proses untuk menilai apakah rancangan kerja baru atau produk baru secara rasional layak digunakan dengan cara meminta penilaian ahli yang berpengalaman pada bidangnya.
- 7 5. Revisi produk awal. Revisi produk akan dilakukan jika terdapat kelemahan dari hasil validasi.

6. Uji coba produk awal yaitu uji coba utama dengan skala kecil kepada siswa untuk mengetahui kelayakan dari produk yang telah dibuat.
7. Revisi produk awal yaitu melakukan perbaikan dari hasil uji coba produk awal.
8. Uji coba pemakaian produk. Pada bagian ini uji coba pemakaian produk akan dilakukan dengan sampel yang lebih besar.
9. Revisi produk akhir. Yaitu melakukan penyempurnaan terhadap produk yang telah dikembangkan berdasarkan hasil dari uji coba produk dengan skala besar.
10. Produksi massal yaitu langkah menyebarluaskan produk yang dikembangkan dan memasarkannya dilapangan.

### C. Pelaksanaan Pengembangan

Dalam penelitian ini, peneliti hanya menggunakan 5 dari 10 langkah menyesuaikan dengan kebutuhan pengembangan, dan mengingat keterbatasan waktu, biaya dan tenaga dari peneliti. Lima langkah yang dimaksud adalah sebagai berikut:

#### 1. Potensi dan Masalah

Dalam hal ini peneliti sebelum menentukan produk yang akan dikembangkan peneliti melakukan penggalan potensi permasalahan dan kebutuhan terlebih dahulu melalui wawancara terbuka dengan guru bimbingan dan konseling dan observasi kepada siswa dan didapati bahwa siswa mengalami motivasi belajar yang rendah dikarenakan ketersediaan media disekolah terbatas seperti hanya

berupa *power point*. Keterbatasan media menyebabkan siswa malas dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

## 2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mewawancarai guru bimbingan dan konseling secara langsung. Dalam hal ini peneliti menanyakan mengenai hal yang menjadi sebab dari rendahnya motivasi belajar siswa disekolah. Dari hasil wawancara didapati bahwa sebab rendahnya motivasi belajar siswa karena guru dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media yang monoton, hanya menggunakan media *power point* yang kurang membangkitkan semangat siswa dalam belajar dan siswa mengalami kejenuhan. Peneliti juga melakukan observasi mengenai perilaku siswa yang mengindikasikan pada perilaku motivasi belajarnya dan didapati bahwa siswa kurang memperhatikan saat proses belajar, sering membolos dengan izin ke toilet namun pergi ke kantin atau memilih untuk jalan-jalan diluar kelas, tidak memiliki semangat dan merasa jenuh dengan media yang monoton. Sebagai bahan tambahan informasi peneliti melakukan studi literatur yang mendukung dalam pengembangan media yang akan digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dari hasil studi literatur didapati bahwa media permainan tradisional dapat membantu meningkatkan motivasi belajar juga sebagai alat bantu dalam kegiatan layanan bimbingan dan konseling seperti media tradisional congklak, dakon dan engklek.

Berdasarkan keterangan diatas peneliti menggunakan <sup>17</sup> media permainan tradisional ular tangga sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar, hal ini dikarenakan media permainan ular tangga memiliki karakteristik menghibur sehingga tidak menimbulkan kebosanan dalam kegiatan layanan dan interaktif antara <sup>1</sup> siswa dan guru bimbingan dan <sup>5</sup> konseling. data yang dikumpulkan oleh peneliti yaitu berupa data primer dan sekunder. Data primer berupa wawancara langsung kepada guru bk dan observasi sedangkan data sekunder dari studi literatur mengenai media yang dapat membantu <sup>100</sup> meningkatkan motivasi belajar siswa.

### 3. Produk Awal

Dari data hasil wawancara, observasi dan studi literatur peneliti mulai melakukan perancangan dan pembuatan produk awal <sup>2</sup> berupa media permainan ular tangga dengan inovasi yang baru menyesuaikan dengan kebutuhan siswa. Inovasi dilakukan pada kartu, dadu, pion, ornamen gambar dan dengan memberikan unsur budaya berupa naga bermahkota serta tokoh pewayangan punakawan.

Tahapan rancangan dan pembuatan produk awal permainan ular tangga ini yaitu sebagai berikut:

- a. Merancang dan membuat papan permainan (*board games*) ular tangga, kartu, pion, dan dadu.
- b. Mencari ornamen gambar yang akan diletakan pada petak papan permainan ular tangga.

- c. Merancang isi dari media permainan ular tangga dan isi dari ke 4 kartu yaitu kartu motivasi, kartu *reward*, kartu pengetahuan, dan kartu tantangan.
- d. Mengembangkan petunjuk permainan papan ular tangga.

#### 4. Validasi Produk Awal

Validasi produk awal pada media permainan ular tangga yang telah dikembangkan dilakukan dengan penilaian terhadap tampilan media, ukuran media, bentuk media dan isi materi yang dilakukan oleh ahli yang berpengalaman pada bidang tersebut. Validasi ini dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan juga Guru bimbingan dan konseling. Hasil dari penilaian akan menjadi penentu validitas produk yang dikembangkan dan juga sebagai bahan revisi oleh peneliti guna perbaikan yang lebih lanjut.

Penetapan masing-masing ahli didasarkan pada beberapa pertimbangan yaitu:

- a) Ahli media Bimbingan dan Konseling
  - 1) Memiliki latar belakang pendidikan minimal S2 Bimbingan dan Konseling
  - 2) Pengajar mata kuliah media Bimbingan dan Konseling
  - 3) Memiliki pemahaman mengenai pengembangan media Bimbingan dan Konseling

## b) Ahli materi

- 1) Memiliki latar belakang pendidikan minimal S2 Bimbingan dan Konseling
- 2) Pengajar prodi Bimbingan dan Konseling
- 3) Menguasai materi yang berkaitan dengan tujuan penelitian

## c) Guru Bimbingan dan Konseling

- 1) Memiliki latar belakang pendidikan minimal S1 Bimbingan dan Konseling
- 2) Memiliki pengalaman mengajar minimal 5 tahun

## 5. Revisi produk awal

Tahapan ini dilakukan apabila masih ada kelemahan pada media permainan ular tangga yang telah dikembangkan.

**D. Lokasi dan Subyek Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di MAN 1 Kota Kediri yang beralamat di Jl. Sunan Ampel, Ngronggo, Kota Kediri. Subjek penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, guru bimbingan dan konseling sebagai validator media dan siswa MAN 1 Kota Kediri sebagai subyek uji coba angket tentang motivasi belajar.

**E. Instrumen Pengumpul Data**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan media ular tangga Ultrasi ini berupa angket. Instrumen tersebut digunakan untuk memberi penilaian kelayakan media dan materi yang dikembangkan oleh validator dan untuk menggali data motivasi belajar siswa.



### Angket

<sup>1</sup> Nurkencana (dalam Susilo Suhardjo dkk, 2013) mengemukakan bahwa angket merupakan metode pengumpulan data dengan mengajukan suatu daftar pertanyaan tertulis kepada sejumlah individu, dan individu-individu yang diberikan pertanyaan tersebut diminta untuk memberikan jawaban secara tertulis pula. Jadi angket adalah metode pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan atau pernyataan yang tertulis dan harus dijawab responden.

Penelitian ini akan menggunakan jenis angket tertutup dan diberikan secara langsung. Angket tertutup adalah angket yang menggunakan pertanyaan yang bersifat tertutup, responden hanya memilih jawaban yang tersedia. Metode angket digunakan <sup>1</sup> untuk pengumpulan data tentang kelayakan produk yang dikembangkan dan motivasi belajar siswa. <sup>1</sup> Data diperoleh dari hasil penilaian oleh ahli media bimbingan dan konseling, ahli materi, <sup>2</sup> Guru bimbingan dan konseling, dan siswa sebagai subyek uji coba instrumen. <sup>1</sup> Data hasil penilaian akan menjadi bahan revisi atau perbaikan dan penyempurnaan pengembangan dari media.

#### 1) Pengembangan Instrumen

Pada penelitian ini instrumen untuk validator yaitu berupa angket dengan kisi-kisi instrumen yang telah dikembangkan dari penelitian Mochamad Nursalim (2015).

a. <sup>17</sup> Kisi-kisi Angket untuk Ahli Materi

Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Ahli Materi

Aspek	Indikator	Prediktor	No Item
1. Materi	2. Isi materi motivasi belajar	1.2.1 Kesesuaian dengan materi bimbingan dan konseling	1
		1.2.2. kesesuaian dengan masalah siswa	2
	2. Penulisan Materi	1.2.1. Kerapian	3
		1.2.2. Kejelasan	4, 5
	3. Penyajian Materi	1.3.1. Kejelasan	6, 7
		1.3.2. Kebaruan	8

Instrumen angket lihat lampiran 2

Pemberian skor menggunakan skala Likert dengan kategori penilaian

<sup>2</sup> dapat dilihat pada tabel 3.2

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Ahli Materi

Kriteria	Skor
<b>Sangat tidak</b> Sesuai/rapi/jelas/menarik/baru	1
<b>Tidak</b> Sesuai/rapi/jelas/menarik/baru	2
<b>Sesuai/rapi/jelas/menarik/baru</b>	3
<b>Sangat</b> Sesuai/rapi/jelas/menarik/baru	4

(modifikasi dari Asyti Febliza dan Zul Afdal, 2015)

b. <sup>5</sup> Kisi-kisi angket untuk Ahli Media

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Ahli Media

Aspek	Indikator	Prediktor	No Item
1. Media Ultrasi	1. Bentuk	1.1.1. Ukuran media	1, 2, 3, 4
		1.1.2. Kemenarikan bentuk alat permainan	5
	2. Penggunaan Media	1.2.1. Kepraktisan dalam penggunaan media	6
		1.2.2. Peraturan media	7, 8, 9
	3. Penyajian Media	1.3.1. Desain media	10, 11, 12, 13
		1.3.2. Gambar ilustrasi	14, 15
	4. Tujuan	1.4. Urgensi tujuan permainan	16, 17

Instrumen angket lihat lampiran 3

Pemberian skor menggunakan skala Likert dengan kategori penilaian

<sup>2</sup> dapat dilihat pada tabel 3.5.

Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Ahli Media

Kriteria	Skor
<b>Sangat tidak</b> Baik/menarik/praktis/jelas/urgen	1
<b>Tidak</b> Baik/menarik/praktis/jelas/urgen	2
<b>Baik/menarik/praktis/jelas/urgen</b>	3
<b>Sangat</b> Baik/menarik/praktis/jelas/urgen	4

(modifikasi dari Asyti Febliza dan Zul Afdal, 2015)

c. Kisi-kisi angket untuk guru bimbingan dan konseling

Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Guru bimbingan dan konseling

Aspek	Indikator	Prediktor	No Item
1. Materi motivasi belajar	1. Kejelasan materi	1.1.1. Kejelasan penulisan materi	1, 2
	2. Kemudahan	1.2.1. Kemudahan bahasa dalam materi	3
2. Media ultrasi	1. Penampilan media	2.1.1. Desain media	4, 5, 6
		2.1.2. Bentuk media	7
		2.1.3. Perangkat alat permainan	8
	2. Penggunaan media	2.2.1. Petunjuk penggunaan media	9, 10
		2.2.2. Langkah-langkah permainan	11
	3. Penyajian media	1.3.1. Kemenarikan media	12
	4. Penyajian materi	2.4.1. Materi Mudah dipahami	13

Instrumen angket lihat lampiran 4

Pemberian skor menggunakan skala Likert dengan kategori penilaian dapat dilihat pada tabel 3.6

Tabel.3.6 Kriteria Penilaian Guru bimbingan dan konseling

Kriteria	Skor
<b>Sangat tidak</b> jelas/mudah/baik/menarik	1
<b>Tidak</b> jelas/mudah/baik/menarik	2
<b>Jelas/mudah/baik/menarik</b>	3
<b>Sangat</b> jelas/mudah/baik/menarik	4

(modifikasi dari Asyti Febliza dan Zul Afdal, 2015)

Hasil penilaian validitas dari ahli materi, ahli media dan guru bimbingan dan konseling selanjutnya dianalisis dengan menggunakan rumus di bawah ini Sugiyono(2013).

$$\text{Skor Ahli} = \frac{X}{Y} \times 100\%$$

**Keterangan:** X= Jumlah skor yang diperoleh

Y= Total skor maksimal yang diharapkan

Dari hasil validasi para ahli, kemudian untuk mengetahui kategori dari skor dapat dilihat dalam kriteria kategorisasi hasil validasi pada tabel 3.7.

Tabel 3.7 <sup>20</sup> Kriteria Kategorisasi Hasil Validasi

Kriteria Pencapaian Nilai	Kategori	Keputusan Uji
76,00 – 100,00	Sangat valid	Dapat digunakan tanpa revisi
51,00 – 75,00	Cukup valid	Dapat digunakan, namun perlu revisi kecil
26,00 – 50,00	Kurang valid	Boleh dipergunakan, dengan revisi besar
01,00 – 25,00	Tidak valid	Tidak boleh dipergunakan

(Sumber: Akbar Sa'dun, 2015)

d. Penyusunan instrumen pengukur motivasi belajar

Menurut Hadjar (dalam Yusqi Audah, 2019) menjelaskan bahwa dalam pengembangan instrumen angket terdapat langkah-langkah penyusunan <sup>55</sup> sebagai berikut:

1) Mendefinisikan variabel

Motivasi belajar merupakan suatu daya penggerak dalam diri seorang siswa yang menimbulkan dorongan belajar, semangat belajar, arah, kegigihan perilaku yang mendukung keberlangsungan <sup>44</sup> dari kegiatan belajar dan yang mengarahkan pada kegiatan belajar.

2) Menjabarkan variabel kedalam definisi operasional

Motivasi belajar meliputi dorongan belajar, <sup>17</sup> semangat belajar, arah dalam belajar dan kegigihan dari perilaku yang timbul yang mendukung <sup>99</sup> dalam kegiatan belajar sehingga tujuan dalam belajar dapat tercapai. Dalam hal ini batasan yang akan diukur yaitu tingkat motivasi belajar siswa. Untuk memperoleh data peneliti menggunakan

angket sebagai instrumen. Satuan ukuran penilaian peneliti menggunakan skor dan skala data menggunakan skala nominal.

3) Menjabarkan variabel ke dalam indikator yang lebih rinci

Indikator yang digunakan yaitu dari Sardiman A.M (2012):

- a) Tekun dalam mengerjakan tugas
- b) Ulet dalam menghadapi kesulitan dan tidak mudah putus asa
- c) Menunjukkan minat belajar
- d) Lebih senang bekerja mandiri
- e) Tidak mudah bosan dengan tugas yang berulang

4) Menyusun butir-butir

Tabel 3.8 Kisi-kisi Angket Pengukur Motivasi Belajar

Variabel	Definisi	Indikator	Prediktor	No Item	
				Favo	Unfavo
5 Motivasi Belajar	Motivasi belajar merupakan daya penggerak dalam diri seorang siswa yang menimbulkan dorongan belajar, semangat belajar, arah, kegigihan perilaku yang	1. Perasaan senang dalam belajar	1.1. Senang terhadap kegiatan belajar	1, 2	3, 4
			1.2. Mampu belajar dengan waktu yang lama	5, 7	6, 8
		2. Dorongan yang tinggi dalam belajar	2.1 Belajar atas kemauan sendiri	9	10, 11
			2.2. Memiliki tujuan dalam	12, 13	14

mendukung keberlangsungan dari kegiatan belajar dan yang mengarahkan pada kegiatan belajar	101	belajar			
		2.3. Memiliki keinginan untuk berprestasi	15	16	
		3. Kegigihan dalam belajar	3.1. Tidak mudah menyerah dalam penyelesaian tugas	17	18
			3.2. mandiri dalam belajar	19	20

Instrumen angket lihat lampiran 4

**Tabel 3.9 Kriteria Penilaian Angket Motivasi Belajar**

Kriteria	Skor
Tidak	1
Ya	2

(Sumber : Nanang Yulianto, 2016)

Kriteria penskoran pernyataan positif (Favorable) dan negative (Unfavorable):

**Tabel 3.10 Kriteria Penilaian Pernyataan Favorable dan Unfavorable**

Kriteria	Pilihan Jawaban	Skor
Favorabel	Ya	2
	Tidak	1
Unfavorabel	Ya	1
	Tidak	2

(Sumber: Nanang Yulianto, 2016)



5) Melakukan uji instrumen

Setelah butir-butir instrumen dibuat selanjutnya menguji cobakan instrumen pada 30 siswa MAN 1 Kota Kediri.

6) Menganalisis kesahihan (validity) dan ketepatan (reliability)

Validasi instrumen angket dilakukan dengan validasi isi dan konstruk oleh dosen pembimbing dan validasi empirik dengan subjek uji coba siswa.

7) Validasi instrumen pengukur motivasi belajar

Pada penelitian pengembangan ini akan dilakukan validasi instrumen berdasarkan *expert judgement* atau penilaian langsung oleh ahli yang melakukan penilaian instrumen. Dalam hal ini adalah dosen pembimbing. Validasi instrumen juga dilakukan secara empiric dengan melakukan uji coba instrument pada 30 siswa. Selanjutnya dilakukan uji reliabilits instrumen.

e. Pengembangan Buku Panduan Media BK Ultrasi

Buku panduan diartikan sebagai sesuatu yang berisikan informasi dasar maupun sebuah instruksi (Kartika, 2009). Buku panduan yang berisikan mengenai petunjuk yang ringkas tentang informasi yang spesifik atau instruksi tentang penggunaan sebuah subjek/media. Pada penelitian ini pengembangan buku panduan digunakan sebagai pedoman dalam penggunaan media BK Ultrasi.

Di dalam buku panduan media BK Ultrasi ini memuat:

1. Deskripsi produk
2. Tata cara bermain
3. Deskripsi materi pokok
4. Angket Motivasi Belajar

Buku panduan ini akan didesain menggunakan aplikasi *Photoshop* ditulis dengan jenis *font Times New Roman* dan dicetak dengan kertas *Matt Paper*.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Pengembangan Produk Awal**

Pengembangan media permainan Ultrasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa MAN 1 Kota Kediri yang beralamat di Jl. Sunan Ampel, Ngronggo, Kota Kediri ini menggunakan model pengembangan *Borg and Gall*. Penelitian dan Pengembangan dilakukan melalui lima tahap pengembangan yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain rancangan produk, validasi produk awal, dan revisi produk awal.

##### **1. Potensi dan Masalah**

Pada tahap ini peneliti memulai dengan identifikasi potensi dan masalah yang ada di sekolah. Hal ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan apa yang terjadi dan kebutuhan yang diperlukan dalam penanganan masalah tersebut. Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara terbuka dengan guru bimbingan dan konseling.

Dalam wawancara tersebut didapati hasil yaitu mengenai permasalahan motivasi belajar siswa yang rendah. Penyebab dari rendahnya motivasi belajar siswa yaitu kurang optimalnya penggunaan media dalam kegiatan belajar. Media yang digunakan terlalu monoton sehingga tidak menarik minat siswa itu mengikuti kegiatan. Hal ini didasarkan pada perilaku siswa yang mengindikasikan perilaku motivasi belajar yang rendah seperti sering cenderung cepat bosan dengan kegiatan belajar, sering membolos dengan izin ke toilet namun pergi ke kantin atau

jalan-jalan diluar kelas, tidak memperhatikan ketika guru memberikan arahan atau penjelasan, tidak memiliki semangat dan mudah jenuh.

Permasalahan yang terjadi pada siswa cukup disadari oleh guru bimbingan dan konseling, guru bimbingan dan konseling juga mengakui kekurangan mereka dalam memberikan layanan yang menarik. apalagi dengan tidak adanya jam khusus untuk layanan bimbingan dan konseling. sehingga dalam layanan bimbingan dan konseling guru bimbingan dan konseling hanya menggunakan media layanan seadanya yaitu hanya menggunakan *power point*.

Dalam hal ini guru bimbingan dan konseling memiliki peran dengan memberikan layanan pada bidang belajar yang ditunjang dengan media sebagai alat bantu dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Oleh karena itu peneliti mengembangkan sebuah media ultrasi untuk mempermudah guru bimbingan dan konseling dalam membantu meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan adanya media ultrasi siswa menjadi lebih lebih tertarik

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa perlu adanya sebuah media bimbingan dan konseling yang sesuai dengan kebutuhan dan masalah yang dialami oleh siswa, media yang menarik dan menyenangkan sehingga tidak menimbulkan kejenuhan dan membangkitkan antusias siswa, sehingga dapat membantu dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

<sup>1</sup> Untuk itu, peneliti melakukan pengembangan media Ultrasi untuk layanan bimbingan dan konseling dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar para siswa MAN 1 Kota Kediri.

## 2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan sebagai tambahan informasi yaitu dengan wawancara langsung kepada guru bimbingan dan konseling, observasi kepada siswa dan studi literatur.

<sup>15</sup> Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bimbingan dan konseling menyampaikan bahwa guru kurang optimal dalam penggunaan media pada kegiatan belajar maupun dalam layanan bimbingan dan konseling.

Observasi juga dilakukan kepada siswa untuk mengetahui perilaku yang mengindikasikan pada perilaku motivasi belajarnya dan didapati bahwa siswa cenderung bosan dengan kegiatan belajar, sering membolos dan memilih untuk tidak mengikuti dengan pergi ke kantin atau jalan-jalan diluar kelas, tidak memiliki semangat dan merasa jenuh dengan media yang monoton.

<sup>2</sup> Peneliti juga melakukan studi literatur sebagai bahan tambahan yang mendukung dalam pengembangan media yang akan digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dari hasil studi literatur didapati bahwa media permainan tradisional dapat membantu meningkatkan motivasi belajar juga sebagai alat bantu dalam kegiatan layanan bimbingan dan konseling seperti media tradisional congklak, dakon dan engklek.

Berdasarkan keterangan diatas peneliti menggunakan <sup>17</sup> media permainan tradisional ular tangga sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar, hal ini dikarenakan media permainan ular tangga memiliki karakteristik yang menarik, menghibur sehingga tidak menimbulkan kebosanan dalam kegiatan layanan dan interaktif <sup>15</sup> antara siswa dan guru bimbingan dan konseling. Namun agar lebih inovatif dan menarik, peneliti melakukan modifikasi terhadap permainan ular tangga yang sudah lazim dan dikenal agar lebih relevan untuk kebutuhan layanan <sup>114</sup> bimbingan dan konseling. Data yang dikumpulkan oleh peneliti yaitu <sup>5</sup> berupa data primer dan sekunder. Data primer berupa wawancara langsung kepada guru bimbingan dan konseling dan observasi, sedangkan data sekunder dari studi literatur mengenai <sup>108</sup> media yang dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa.

### 3. Produk Awal

<sup>5</sup> Pada tahap ini peneliti mulai membuat desain rancangan produk <sup>17</sup> media permainan Ular Tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa MAN 1 Kota Kediri. <sup>1</sup> Komponen-komponen yang akan dibuat yaitu papan ular tangga, dadu, pion, kartu dan buku panduan.

#### <sup>1</sup> a. Papan ular tangga

Tahap awal pembuatan papan ular tangga dimulai dengan membuat desain papan terlebih dahulu. Aplikasi yang digunakan yaitu *Photoshop* dan *Adobe ilustator*. Sketsa awal membuat petak-petak berjumlah 104 dengan ukuran 38×42 cm. 100 petak digunakan sebagai

1 tempat pion berjalan dan diberi angka 1-100, sedangkan 4 petak dibuat lebih besar ukurannya sebagai tempat meletakkan kartu. Didalam petak terdapat 4 warna yaitu warna merah, hijau, biru, dan kuning dengan makna yang berbeda-beda, dalam 1 baris petak disusun dengan 4 warna yang berbeda.

100	99	98	97	96	95	94	93	92	91
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
80	79	78	77	76	75	74	73	72	71
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
60	59	58				57	56	55	
49	50	51				52	53	54	
48	47	46				45	44	43	
37	38	39				40	41	42	
36	35	34				33	32	31	
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

2 Gambar 4.1. Sketsa Awal Papan Permainan Ular Tangga

Tahap berikutnya peneliti menempatkan beberapa ornamen gambar tangga, ular naga dan wayang punakawan sebagai inovasi dan menambah kemenarikan dari papan ular tangga itu sendiri.

100	99	98	97	96	95	94	93	92	91
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
80	79	78	77	76	75	74	73	72	71
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
60	59	58				57	56	55	
49	50	51				52	53	54	
48	47	46				45	44	43	
37	38	39				40	41	42	
36	35	34				33	32	31	
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

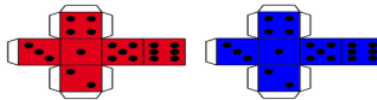
#### Gambar 4.2 Papan Permainan Ular Tangga

Dari desain papan ular tangga terdapat penjelasan sebagai berikut:

- 1) Petak-petak dalam papan terdiri dari 100 petak, setiap baris terdapat 10 petak kecuali baris dari angka 31 sampai baris 60 dikarenakan ditengah terdapat kotak yang lebih besar untuk meletakkan kartu motivasi, kartu *reward*, kartu pengetahuan dan kartu tantangan.
- 2) Pada setiap baris petak terdapat 4 warna yang di letakkan secara acak. Warna angka pada petak memiliki warna yang berbeda untuk memperjelas angka.
- 3) Ornamen gambar tangga, ular naga, dan wayang punakawan dipakai sebagai inovasi dan menambah kemenarikan media.

#### b. Desain Dadu

Sebagai pelengkap dalam permainan diperlukan dadu untuk alat penentu gerak dari pion. Dalam hal ini peneliti membuat dadu dengan ukuran yang lebih besar menyesuaikan dengan papan ular tangga. Terdapat 2 dadu yang digunakan dalam permainan.



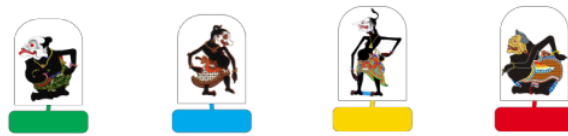
Gambar 4.3 Desain Dadu

Bahan dasar dari dadu ini menggunakan Kayu, untuk menambah kemenarikan dadu diberi warna yang berbeda antar 2 dadu.



c. Desain Pion

Peneliti mendesain pion yang berbeda dari biasanya. Desain pion dibuat berbentuk pipih dengan warna yang berbeda-beda dan terdapat gambar wayang punakawan sebagai pembeda antar pion. Bahan dasar dari pion yaitu kayu triplek dan stiker.



Gambar 4.4 Desain Pion

d. Desain Kartu

Peneliti mendesain empat jenis kartu dengan warna yang berbeda, yaitu: kartu motivasi (merah), kartu *reward* (hijau), kartu tantangan (biru), dan kartu pengetahuan (kuning). Pada desain kartu berisikan kalimat dan juga gambar.



Gambar 4.5 Desain Kartu

Keseluruhan kartu berjumlah 40 biji dan masing-masing kartu berjumlah

10. Masing-masing kartu memiliki fungsi yaitu :

- 1) Kartu motivasi, berisi motivasi belajar berbahasa Jawa (Pepatah Jawa). Berfungsi untuk memotivasi siswa dan juga mengenalkan budaya Jawa sebagai pelestarian budaya dalam bentuk bahasa.
- 2) Kartu pengetahuan, berisi mengenai cara meningkatkan motivasi belajar. Kartu ini berisikan pertanyaan yang berkaitan dengan motivasi belajar dan siswa akan memberikan jawaban sesuai dengan apa yang ia ketahui lalu setelah itu guru bimbingan dan konseling menambahkan penjelasan dari jawaban siswa. dalam hal ini akan terjadi interaksi dua arah dari siswa juga guru bimbingan dan konseling.
- 3) Kartu reward, kartu ini dapat digunakan pemain/siswa ketika ia mendapatkan kartu tantangan. Kartu reward ini dapat menjadi *Golden Card* untuk ditukarkan sehingga pemain/siswa tidak perlu menjalankan tantangan tersebut bila tidak ingin menjalankannya. Dalam kegiatan layanan perlu adanya penghargaan untuk siswa guna membangkitkan gairah siswa agar bersemangat dan tidak mudah bosan dalam kegiatan layanan.
- 4) Kartu tantangan, kartu tantangan berisikan 10 tantangan. Apabila pemain/siswa mendapatkan kartu tantangan ia harus menjalankannya, namun jika tidak ingin menjalankan tantangan tersebut bisa menghindari dengan menukarkan *Golden Card* apabila pemain

memilikinya. Kartu tantangan diperuntukan bagi siswa agar dapat lebih ekspresif dalam kegiatan layanan sehingga suasa layanan menjadi lebih ceria dan menarik.

#### e. Desain Buku Panduan

Dalam sebuah permainan tentunya memiliki panduan dalam menjalankan permainan tersebut. Peneliti membuat buku panduan yang bertujuan untuk mempermudah pengguna dalam memainkan media. Buku panduan ini berisikan mengenai komponen media, cara bermain dan materi.



Gambar 4.6 Desain Buku Panduan

## 4. Validasi Produk Awal

Pada tahap ini, produk pengembangan media permainan Ultrasi dengan seperangkat alatnya yaitu dadu, pion, kartu dan buku panduan divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan guru bimbingan dan konseling. Ahli materi yang memenuhi kriteria sebagai validator adalah Dosen jurusan Bimbingan dan Konseling UNP Kediri. Validasi ahli materi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah isi materi sudah sesuai dengan tujuan

layanan bimbingan dan konseling serta urgensi dari permasalahan yang terjadi. Validasi dilakukan dengan menilai isi materi, penulisan materi, penyajian materi dan keterbaruan dari materi.

Untuk ahli media yang memenuhi kriteria sebagai validator adalah Dosen jurusan Bimbingan dan konseling UNP Kediri. Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui kualitas media sudah sesuai dan layak untuk digunakan sebagai media layanan bimbingan dan konseling. Validasi yang dilakukan dengan menilai bentuk media, penampilan media, dan kebermanfaatan dalam layanan bimbingan dan konseling.

Untuk pengguna yaitu guru bimbingan dan konseling yang memenuhi kriteria yakni Guru bimbingan dan konseling MAN 1 Kota Kediri. Validasi oleh pengguna (guru bimbingan dan konseling) dilakukan dengan tujuan mengetahui kelayakan media dan kesesuaian isi materi untuk dapat digunakan dalam kegiatan layanan bimbingan dan konseling.

## 5. Revisi Produk Awal

Setelah melaksanakan validasi produk awal, peneliti melakukan revisi terhadap produk awal berdasar hasil validasi para validator:

- 1) Ahli Media memberi catatan atau masukan pada kartu pengetahuan bagian kalimat pertanyaan. Pada kartu pengetahuan yang berisikan pertanyaan “Apakah lingkungan sekitar berpengaruh terhadap motivasi belajarmu?” ahli media menyarankan untuk mengganti kata “Apakah” menjadi kata “Apa” karena jika menggunakan kata “Apakah” dapat menyebabkan jawaban dari siswa tidak sesuai dengan pertanyaan yang

peneliti buat. Begitu juga dengan pertanyaan “Apakah kamu sudah mengetahui gaya/model belajarmu?” ahli media menyarankan untuk mengganti menjadi “Apa kamu sudah mengetahui model belajarmu? Coba jelaskan”. Menurut ahli media kata tersebut perlu dirubah menjadi kalimat terbuka. Hal ini dilakukan agar siswa tidak hanya mengetahui model belajarnya namun juga memahaminya.

- 2) Ahli materi memberikan catatan untuk memperbaiki kata pada judul buku panduan yang tidak sesuai dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar. yaitu pada judul Buku Panduan kata “Pedoman” tertulis “Doman”, sehingga perlu diperbaiki.
- 3) Pengguna (guru bimbingan dan konseling) memberi masukan mengenai media yang dikembangkan memiliki ukuran yang terlalu besar sehingga perlu tempat yang luas dalam penyimpanan.

## B. Hasil Validasi Produk Awal

### 1. Ahli Materi

Tabel 4.1 Penilaian Ahli Materi

70 No	Pernyataan	Pilihan skor			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian Isi materi dengan tujuan layanan bimbingan dan konseling				√
2.	Kesesuaian isi materi dengan kebutuhan siswa				√
3.	Kesesuaian isi materi dengan tingkatan siswa				√
4.	Kerapihan penulisan materi				√
5.	Kejelasan Tata penulisan materi				√
6.	Kemudahan Tata bahasa untuk				√

	dipahami				
7.	Kesesuaian penulisan dengan kaidah bahasa Indonesia			√	
8.	Kejelasan isi materi				√
9.	Kemudahan untuk memahami materi				√
10.	Kebaruan dari isi materi				√
<b>Total Skor</b>		<b>39</b>			

Untuk mengetahui presentase skor penilaian validasi dari ahli materi, dapat dihitung menggunakan rumus di bawah ini.

$$\text{Skor Materi Ultrasi} = \frac{X}{Y} \times 100\% =$$

**1**  
Keterangan

X = Jumlah skor yang diperoleh

Y = Total skor maksimal yang diharapkan

$$\text{Skor Materi Ultrasi} = \frac{39}{40} \times 100\% = 97,5$$

Berdasarkan hasil dari penilaian ahli materi diperoleh skor 97,5. Berdasarkan tabel no 3.7 Mengenai kriteria kategorisasi hasil validasi, hasil validasi ahli materi berada pada rentang skor 76,00-100,00. Menurut Akbar Sa'dun (2015), pada rentang skor tersebut termasuk dalam kategori sangat valid, dan dapat digunakan tanpa revisi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa materi layak digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

## 2. Ahli Media

5  
Tabel 4.2 Penilaian Ahli Media

No	Pernyataan	Pilihan Skor			
		1	2	3	4
1	Ketepatan digunakan berdasar lebar dan panjang papan Ultrasi			√	
2	Ketepatan digunakan berdasar lebar dan panjang kartu			√	
3	Ketepatan ukuran dadu dengan papan Ultrasi				√
4	Ketepatan ukuran pion dengan petak papan Ultrasi			√	
5	Kepraktisan untuk dibawa berdasarkan bentuk papan Ultrasi				√
6	Kemudahan penyimpanan media Ultrasi			√	
7	Kejelasan peraturan dalam permainan				√
8	Kemudahan untuk memahami peraturan dalam permainan			√	
9	Kejelasan langkah-langkah permainan			√	
10	Kemenarikan desain papan Ultrasi			√	
11	Kemenarikan desain kartu			√	
12	Kemenarikan desain pion		√		
13	Kemenarikan desain dadu			√	
14	Kemenarikan ilustrasi gambar dalam papan Ultrasi			√	
15	Kemenarikan ilustrasi gambar dalam alat permainan			√	
16	Permainan membangkitkan motivasi belajar siswa		√		
17	Urgensi permainan sesuai dengan tujuan layanan			√	
<b>Total Skor</b>		<b>52</b>			

Untuk mengetahui presentase skor penilaian validasi dari ahli media, dapat dihitung menggunakan rumus di bawah ini.

$$\text{Skor Media Ultrasi} = \frac{X}{Y} \times 100\% =$$

**1**  
Keterangan

**X = Jumlah skor yang diperoleh**

**Y = Total skor maksimal yang diharapkan**

$$\text{Skor Media Ultrasi} = \frac{52}{68} \times 100\% = 76,5$$

Berdasarkan hasil dari penilaian ahli media diperoleh skor 76,5. Berdasarkan tabel no 3.7 Mengenai kriteria kategorisasi hasil validasi, hasil validasi ahli media berada pada rentang skor 76,00-100,00. Menurut Akbar Sa'dun (2015) pada rentang skor tersebut termasuk dalam kategori sangat valid, dan dapat digunakan tanpa revisi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media layak digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

### 3. Pengguna Guru bimbingan dan konseling

Tabel 4.3. Penilaian Pengguna Guru Bimbingan dan Konseling

No	Pernyataan	Pilihan jawaban			
		1	2	3	4
1.	Kemudahan materi untuk dipahami				√
2.	Keterbacaan materi				√
3.	Kemudahan bahasa dalam materi untuk dipahami				√
4.	Kemenarikan desain media Ultrasi				√
5.	Kemenarikan kombinasi warna pada				√



	papan Ultrasi				
6.	Kemenarikan gambar pada media Ultrasi			√	
7.	Kepraktisan untuk dibawa berdasar bentuk media Ultrasi				√
8.	Kemenarikan perangkat alat permainan				√
9.	Kemudahan petunjuk permainan untuk dipahami				√
10.	Kemudahan permainan untuk dimainkan				√
11.	Kejelasan langkah-langkah permainan				√
12.	Permainan menarik antusias siswa				√
<b>Total Skor</b>		<b>47</b>			

Untuk mengetahui presentase skor penilaian validasi dari pengguna guru bimbingan dan konseling, dapat <sup>2</sup> dihitung menggunakan rumus di bawah ini.

$$\text{Skor Pengguna Ultrasi} = \frac{X}{Y} \times 100\% =$$

<sup>1</sup> Keterangan

X = Jumlah skor yang diperoleh

Y = Total skor maksimal yang diharapkan

$$\text{Skor Pengguna Ultrasi} = \frac{47}{48} \times 100\% = 97,9$$

Berdasarkan hasil dari penilaian ahli media diperoleh skor 97,9. Berdasarkan tabel no 3.7 Mengenai kriteria kategorisasi hasil validasi, hasil validasi guru bimbingan dan konseling berada pada rentang skor 76,00-100,00. Menurut Akbar Sa'dun (2015) pada rentang skor tersebut

<sup>27</sup> termasuk dalam kategori sangat valid, dan dapat digunakan tanpa revisi.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media dan materi layak digunakan <sup>30</sup> dalam layanan bimbingan dan konseling untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dari hasil validasi <sup>1</sup> ahli materi, ahli media dan guru bimbingan dan konseling yang telah dipresentase. Dari ahli materi memperoleh skor 97,5, dari ahli media 76,5, dan dari guru bimbingan dan konseling memperoleh skor 97,9. Jika dilihat dalam tabel no 3.7 mengenai kriteria kategorisasi hasil validasi, jumlah skor termasuk dalam presentase 76,00-100,00 dan <sup>62</sup> termasuk dalam kategori sangat valid. Maka dapat disimpulkan media <sup>117</sup> Ultrasi memiliki kategori sangat valid sehingga media tersebut dapat di implementasikan dan layak digunakan <sup>65</sup> dalam layanan bimbingan dan konseling untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

### C. Hasil dan Interpretasi Uji Validasi

Setelah dilakukan validasi maka ditemukan hasil interpretasi keberterimaan dari ahli dan pengguna terkait media ultrasi. Berikut interpretasi hasil uji validasi dari ahli dan uji pengguna <sup>1</sup> yang telah dilakukan, akan disajikan dalam bentuk tabel dibawah ini:

Tabel 4.4 Hasil Uji Kebertrimaan Ahli dan Pengguna

Tabel Uji keberterimaan Ahli dan Pengguna <sup>51</sup> dapat dilihat pada lampiran 1.

#### D. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Pengukur Motivasi Belajar

Instrumen pengumpul data harus memenuhi minimal dua persyaratan yaitu validitas dan reliabilitas. Pengujian Validitas dilakukan untuk mengetahui valid tidaknya suatu kuesioner. Sedangkan uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur konsisten atau tidaknya kuesioner dalam penelitian yang digunakan.

##### 1) Uji Validitas

Uji validitas terhadap angket motivasi belajar yang telah dilakukan dalam penelitian ini ditampilkan dalam tabel 4.5:

Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Item-Item Variabel Motivasi Belajar

Item	rhitung	rtabel 5% (36)	Sig.	Kriteria
1	0,613	0,329	0,000	Valid
2	0,536	0,329	0,001	Valid
3	0,675	0,329	0,000	Valid
4	0,429	0,329	0,009	Valid
5	0,539	0,329	0,001	Valid
6	0,390	0,329	0,019	Valid
7	0,631	0,329	0,000	Valid
8	0,596	0,329	0,000	Valid
9	0,325	0,329	0,053	Tidak Valid
10	0,463	0,329	0,004	Valid
11	0,643	0,329	0,000	Valid
12	0,633	0,329	0,000	Valid
13	0,547	0,329	0,001	Valid
14	0,393	0,329	0,018	Valid
15	0,405	0,329	0,014	Valid
16	-0,468	0,329	0,004	Tidak valid
17	0,583	0,329	0,000	Valid
18	0,529	0,392	0,001	Valid
19	0,513	0,329	0,001	Valid
20	0,542	0,329	0,001	Valid

<sup>75</sup>  
 $r \text{ hitung} \geq r \text{ tabel} = \text{Valid}$

$r \text{ hitung} < r \text{ tabel} = \text{Tidak Valid}$

Berdasarkan hasil uji validitas pada tabel 4.5 dari 20 item yang telah di isi oleh 36 responden terdapat 2 item yang tidak valid. Untuk mengetahui kuesioner mana yang valid dan tidak valid maka harus mencari tahu r tabelnya terlebih dahulu. Dalam penelitian ini responden berjumlah 36 sehingga r tabelnya pada signifikan 05% = 0,329. Dari hasil perhitungan validitas dapat dilihat bahwa  $r \text{ hitung} \geq r \text{ tabel}$  ada 18 item yang dinyatakan valid dan 2 item  $r \text{ hitung} < r \text{ tabel}$  dinyatakan tidak valid.

## 2) Uji Reliabilitas

Sebelum dilakukannya uji reliabilitas harus ada dasar pengambilan keputusan yaitu *alpha* sebesar 0,60. Variabel yang dianggap reliabel jika nilai variabel tersebut lebih besar dari  $\geq 0,60$ . Berikut adalah hasil uji reliabilitas pada penelitian:

Tabel 4.6 Reliability Statistics

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.857	18

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada variabel motivasi belajar dapat dilihat bahwa *Cronbach's Alpha* pada variabel ini lebih tinggi dari pada nilai dasar yaitu  $0,857 > 0,60$  hasil tersebut membuktikan bahwa semua pernyataan dalam kuesioner dinyatakan reliabel.

### E. Revisi Produk

Pada tahap validasi oleh para validator terdapat catatan revisi.

- 1) Ahli Media yaitu pada kartu pengetahuan perlu menggunakan kalimat pertanyaan terbuka, seperti kata Apakah di ganti dengan kata Apa.

Tabel 4.7 Hasil Revisi

Sebelum di revisi	Setelah direvisi
	
	

Sesuai dengan catatan dan saran ahli media, maka peneliti melakukan revisi atau perbaikan pada kartu. Pada kartu pengetahuan yang berisikan pertanyaan “Apakah lingkungan sekitar berpengaruh terhadap motivasi belajarmu?” ahli media menyarankan untuk mengganti kata “Apakah” menjadi kata “Apa” karena jika menggunakan kata “Apakah” dapat menyebabkan jawaban dari siswa tidak sesuai dengan pertanyaan

yang peneliti buat. Begitu juga dengan pertanyaan “Apakah kamu sudah mengesyahui gaya/model belajarmu?” ahli media menyarankan untuk mengganti menjadi “Apa kamu sudah mengetahui model belajarmu? Coba jelaskan”. Hal ini dilakukan agar siswa tidak hanya mengetahui model belajarnya namun juga memahaminya.

- 2) Ahli materi memberikan catatan yaitu pada judul Buku Panduan kata “Pedoman” tertulis kata “Doman” kata tersebut perlu diperbaiki sesuai dengan kata yang benar. Sesuai dengan catatan tersebut peneliti memperbaiki kata “Doman” di judul buku panduan menjadi “Pedoman”.
- 3) Pengguna (guru bimbingan dan konseling) tidak memberikan catatan atau saran yang menjadi bahan perbaikan atau revisi. Guru bimbingan dan konseling hanya memberi masukan bahwa media yang dikembangkan memiliki ukuran yang terlalu besar sehingga perlu tempat yang luas dalam penyimpanan.

#### **F. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa ini masih memiliki keterbatasan. Adapun keterbatasan penelitian ini adalah.

1. Pelaksanaan uji instrumen dilaksanakan saat setelah kegiatan ujian sehingga banyak siswa yang tidak masuk kelas, sehingga peneliti merasa kesulitan dalam mendapatkan responden dalam pengisian angket.

2. Pengembangan media yang hanya difokuskan pada permasalahan untuk meningkatkan motivasi belajar saja, sehingga kurang bisa digunakan untuk permasalahan lainnya.
3. Dalam proses pengambilan data terkadang ada responden yang memberikan data yang tidak sebenarnya, hal ini terjadi karena pemahaman yang berbeda tiap responden dan faktor kejujuran dalam pengisian pendapat responden.

**KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN****A. Kesimpulan**

Media Ultrasi dikembangkan untuk membantu guru bimbingan dan konseling dalam meningkatkan motivasi belajar siswa MAN 1 Kota Kediri. Berdasarkan hasil wawancara dengan didapati bahwa siswa mengalami motivasi belajar yang rendah karena dalam kegiatan belajarnya guru mata pelajaran menggunakan media yang monoton sehingga menyebabkan siswa malas dan tidak semangat dalam mengikuti kegiatan layanan. Dalam hal ini guru bimbingan dan konseling berperan untuk membantu guru mata pelajaran dengan memberikan layanan pada bidang belajar dengan memanfaatkan media ultrasi sebagai penunjang kegiatan layanan bimbingan dan konseling guna meningkatkan motivasi belajar siswa.

Setelah melewati tahapan penelitian didapati hasil penilaian media ultrasi dari ahli materi 97,5%. Ahli media 76,5% dan guru bimbingan dan konseling 97,5% dan masuk dalam kategori sangat valid sehingga media ultrasi dapat dipergunakan menjadi salah satu media bimbingan dan konseling yang sudah valid dari segi teoritis dan praktis.

**B. Implikasi**

Sesuai dari kesimpulan yang telah dipaparkan diatas, maka implikasi dari penelitian ini mencakup 2 hal yaitu dari segi teoritis dan praktis.

**1. Implikasi Teoritis**

Dari hasil penelitian yang dilakukan produk Ultrasi menjadi salah satu inovasi baru dalam lingkung bimbingan dan konseling.



## 2. Implikasi Praktis

Dari penelitian yang telah dilaksanakan media ultrasi dapat dikatakan valid dan dapat dilanjutkan untuk uji efektivitas dan uji lapangan luas

### C. **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan, menyatakan bahwa media Ultrasi telah layak untuk digunakan bagi siswa MAN 1 Kota Kediri.

Namun terdapat beberapa saran yang dapat diberikan oleh peneliti yaitu:

1. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan untuk mampu mengembangkan media hingga tahap uji efektivitas dan uji coba lapangan luas guna mengukur tingkat keberhasilan penggunaan media dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Bagi guru bimbingan dan konseling, diharapkan dapat memanfaatkan dan menggunakan media Ultrasi sebagai media layanan dengan baik dan diharapkan selalu mendampingi siswa dalam menggunakan media agar memperoleh hasil yang optimal.
3. Bagi siswa MAN 1 Kota Kediri, diharapkan media Ultrasi ini dapat membantu untuk mengatasi permasalahan rendahnya motivasi belajar yang sedang dialami sesuai dengan arahan dari guru bimbingan dan konseling.



ORIGINALITY REPORT

---

**46%**  
SIMILARITY INDEX

**45%**  
INTERNET SOURCES

**27%**  
PUBLICATIONS

**%**  
STUDENT PAPERS

---

PRIMARY SOURCES

---

**1** [eprints.uny.ac.id](http://eprints.uny.ac.id) Internet Source **7%**

---

**2** [repository.radenintan.ac.id](http://repository.radenintan.ac.id) Internet Source **3%**

---

**3** [proceeding.unpkediri.ac.id](http://proceeding.unpkediri.ac.id) Internet Source **2%**

---

**4** [ejournal.unma.ac.id](http://ejournal.unma.ac.id) Internet Source **2%**

---

**5** [etheses.uin-malang.ac.id](http://etheses.uin-malang.ac.id) Internet Source **2%**

---

**6** [blog.kejarcita.id](http://blog.kejarcita.id) Internet Source **1%**

---

**7** [repository.usd.ac.id](http://repository.usd.ac.id) Internet Source **1%**

---

**8** [journal.um-surabaya.ac.id](http://journal.um-surabaya.ac.id) Internet Source **1%**

---

**9** [digilib.unila.ac.id](http://digilib.unila.ac.id) Internet Source **1%**

---

10	<a href="http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id">e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id</a> Internet Source	1 %
11	<a href="http://repository.uncp.ac.id">repository.uncp.ac.id</a> Internet Source	1 %
12	<a href="http://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Internet Source	1 %
13	<a href="http://repository.uinjambi.ac.id">repository.uinjambi.ac.id</a> Internet Source	1 %
14	<a href="http://digilib.uinsby.ac.id">digilib.uinsby.ac.id</a> Internet Source	1 %
15	<a href="http://idr.uin-antasari.ac.id">idr.uin-antasari.ac.id</a> Internet Source	1 %
16	<a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Internet Source	1 %
17	<a href="http://id.123dok.com">id.123dok.com</a> Internet Source	<1 %
18	<a href="http://anzdoc.com">anzdoc.com</a> Internet Source	<1 %
19	<a href="http://digilib.iainlangsa.ac.id">digilib.iainlangsa.ac.id</a> Internet Source	<1 %
20	<a href="http://ojs.umrah.ac.id">ojs.umrah.ac.id</a> Internet Source	<1 %
21	<a href="http://123dok.com">123dok.com</a> Internet Source	<1 %

22	<a href="http://i-rpp.com">i-rpp.com</a> Internet Source	<1 %
23	<a href="http://repo.iainbatusangkar.ac.id">repo.iainbatusangkar.ac.id</a> Internet Source	<1 %
24	<a href="http://repository.uinjkt.ac.id">repository.uinjkt.ac.id</a> Internet Source	<1 %
25	<a href="http://motivasi-belajarsiswa1.blogspot.com">motivasi-belajarsiswa1.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
26	<a href="http://repository.uinsu.ac.id">repository.uinsu.ac.id</a> Internet Source	<1 %
27	<a href="http://journal.um.ac.id">journal.um.ac.id</a> Internet Source	<1 %
28	<a href="http://repository.ubharajaya.ac.id">repository.ubharajaya.ac.id</a> Internet Source	<1 %
29	<a href="http://repository.uin-suska.ac.id">repository.uin-suska.ac.id</a> Internet Source	<1 %
30	<a href="http://eprints.iain-surakarta.ac.id">eprints.iain-surakarta.ac.id</a> Internet Source	<1 %
31	<a href="http://download.garuda.ristekdikti.go.id">download.garuda.ristekdikti.go.id</a> Internet Source	<1 %
32	<a href="http://elib.unikom.ac.id">elib.unikom.ac.id</a> Internet Source	<1 %
33	<a href="http://eprints.unm.ac.id">eprints.unm.ac.id</a> Internet Source	<1 %

34	<a href="http://garuda.kemdikbud.go.id">garuda.kemdikbud.go.id</a> Internet Source	<1 %
35	<a href="http://comandalucia.com">comandalucia.com</a> Internet Source	<1 %
36	<a href="http://repository.iainkudus.ac.id">repository.iainkudus.ac.id</a> Internet Source	<1 %
37	<a href="http://repository.uinsaizu.ac.id">repository.uinsaizu.ac.id</a> Internet Source	<1 %
38	<a href="http://text-id.123dok.com">text-id.123dok.com</a> Internet Source	<1 %
39	<a href="http://ejournal.uigm.ac.id">ejournal.uigm.ac.id</a> Internet Source	<1 %
40	<a href="http://fuad.iainlhokseumawe.ac.id">fuad.iainlhokseumawe.ac.id</a> Internet Source	<1 %
41	<a href="http://sipeg.unj.ac.id">sipeg.unj.ac.id</a> Internet Source	<1 %
42	<a href="http://adoc.pub">adoc.pub</a> Internet Source	<1 %
43	<a href="http://repository.unpas.ac.id">repository.unpas.ac.id</a> Internet Source	<1 %
44	<a href="http://id.scribd.com">id.scribd.com</a> Internet Source	<1 %
45	<a href="http://lib.unnes.ac.id">lib.unnes.ac.id</a> Internet Source	<1 %

46	<a href="https://repository.umsu.ac.id">repository.umsu.ac.id</a> Internet Source	<1 %
47	<a href="http://www.kajianpustaka.com">www.kajianpustaka.com</a> Internet Source	<1 %
48	<a href="https://isnamediabki.wordpress.com">isnamediabki.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %
49	<a href="https://ibrahimgayo.wordpress.com">ibrahimgayo.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %
50	<a href="https://jurnal.unived.ac.id">jurnal.unived.ac.id</a> Internet Source	<1 %
51	<a href="https://repository.unwmataram.ac.id">repository.unwmataram.ac.id</a> Internet Source	<1 %
52	<a href="https://repository.upi.edu">repository.upi.edu</a> Internet Source	<1 %
53	Shintia Dwi Putri, Muri Yusuf, Afdal Afdal. "Pendekatan Trait and Factor dalam Mengatasi Kecemasan Karir Siswa SMA", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2021 Publication	<1 %
54	<a href="https://docplayer.info">docplayer.info</a> Internet Source	<1 %
55	<a href="https://digilib.iain-palangkaraya.ac.id">digilib.iain-palangkaraya.ac.id</a> Internet Source	<1 %
56	<a href="https://digilib.uin-suka.ac.id">digilib.uin-suka.ac.id</a> Internet Source	<1 %

57	<a href="http://digilibadmin.unismuh.ac.id">digilibadmin.unismuh.ac.id</a> Internet Source	<1 %
58	<a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Internet Source	<1 %
59	<a href="http://www.yosefpedia.com">www.yosefpedia.com</a> Internet Source	<1 %
60	<a href="http://eprintslib.ummgl.ac.id">eprintslib.ummgl.ac.id</a> Internet Source	<1 %
61	<a href="http://jateng.tribunnews.com">jateng.tribunnews.com</a> Internet Source	<1 %
62	<a href="http://repository.ar-raniry.ac.id">repository.ar-raniry.ac.id</a> Internet Source	<1 %
63	<a href="http://zombiedoc.com">zombiedoc.com</a> Internet Source	<1 %
64	<a href="http://etd.iain-padangsidimpuan.ac.id">etd.iain-padangsidimpuan.ac.id</a> Internet Source	<1 %
65	<a href="http://simki.unpkediri.ac.id">simki.unpkediri.ac.id</a> Internet Source	<1 %
66	<a href="http://afrizalaziz10.blogspot.com">afrizalaziz10.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
67	Rizki Dwi Lestari. "UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN DARING MELALUI MEDIA GAME EDUKASI WORDWALL DI KELAS IV SD N	<1 %



01 TANAHBAYA TAHUN PELAJARAN  
2020/2021", Jurnal Ilmiah Profesi Guru, 2021  
Publication

---

68	<a href="https://dspace.uui.ac.id">dspace.uui.ac.id</a> Internet Source	<1 %
69	<a href="https://eprints.walisongo.ac.id">eprints.walisongo.ac.id</a> Internet Source	<1 %
70	<a href="https://media.neliti.com">media.neliti.com</a> Internet Source	<1 %
71	<a href="https://repository.iainbengkulu.ac.id">repository.iainbengkulu.ac.id</a> Internet Source	<1 %
72	THOMAS EDISON KABU. "PENGEMBANGAN SUMBER BELAJAR BERBASIS ETNOMATEMATIKA DENGAN MODEL PjBL PADA MATERI BANGUN RUANG PRISMA", RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika, 2021 Publication	<1 %
73	<a href="https://repositori.umsu.ac.id">repositori.umsu.ac.id</a> Internet Source	<1 %
74	<a href="https://siat.ung.ac.id">siat.ung.ac.id</a> Internet Source	<1 %
75	Ramadhan Prasetya Wibawa, Deny Ayu Tiarawati. "PENGARUH KUALITAS PELAYANAN DAN KEPUASAN TERHADAP LOYALITAS KARYAWAN PADA PT. SEDERHANA ABADAN	<1 %

# MITRA", EQUILIBRIUM : Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Pembelajarannya, 2015

Publication

---

76	<a href="http://ejournal.yasin-alsys.org">ejournal.yasin-alsys.org</a> Internet Source	<1 %
77	<a href="http://admin.ebimta.com">admin.ebimta.com</a> Internet Source	<1 %
78	<a href="http://cakhasan.com">cakhasan.com</a> Internet Source	<1 %
79	<a href="http://journal.universitaspahlawan.ac.id">journal.universitaspahlawan.ac.id</a> Internet Source	<1 %
80	<a href="http://repositori.uin-alauddin.ac.id">repositori.uin-alauddin.ac.id</a> Internet Source	<1 %
81	<a href="http://repository.unja.ac.id">repository.unja.ac.id</a> Internet Source	<1 %
82	<a href="http://repository.unpkediri.ac.id">repository.unpkediri.ac.id</a> Internet Source	<1 %
83	Filantropi Nola Rizki, Lulus Irawati. "Aspek Pendidikan Karakter dalam Sinetron "Dunia Terbalik" dan Sumbangannya Sebagai Materi Pembelajaran Sastra Indonesia di Sekolah", Linguista: Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya, 2018 Publication	<1 %
84	<a href="http://eprint.stieww.ac.id">eprint.stieww.ac.id</a> Internet Source	<1 %

---

---

85	<a href="https://repositori.kemdikbud.go.id">repositori.kemdikbud.go.id</a> Internet Source	<1 %
86	<a href="https://repository.iainpurwokerto.ac.id">repository.iainpurwokerto.ac.id</a> Internet Source	<1 %
87	<a href="http://www.neliti.com">www.neliti.com</a> Internet Source	<1 %
88	Aji Prayetno, Desty Kurniaty, Yefni Novalia, Hartini Hartini, Haris Agustian. "Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Media Layanan Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah/Madrasah", <i>Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah</i> , 2022 Publication	<1 %
89	Fatmi Yulfitri, Marjohan Marjohan, Afrizal Sano. "Konformitas Internalisasi Siswa Terhadap Peraturan Sekolah dan Implikasinya dalam Layanan Bimbingan dan Konseling", <i>Jurnal Konseling dan Pendidikan</i> , 2014 Publication	<1 %
90	<a href="http://adjisaka.com">adjisaka.com</a> Internet Source	<1 %
91	<a href="http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id">jurnalmahasiswa.unesa.ac.id</a> Internet Source	<1 %
92	Heru Kristianto, Khusnul Fajriyah, Sukamto Sukamto. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SPASI (SISTEM PENCERNAAN	<1 %

SAPI) PADA MATERI IPA TEMA MAKANAN  
SEHAT SISWA KELAS V SD N TEGALOMBO 04",  
TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an, 2021

Publication

93

Rahmiyati .. "Urgensi Bimbingan, Konseling  
dan Tantangan Dakwah", Al-Hiwar : Jurnal  
Ilmu dan Teknik Dakwah, 2017

Publication

<1 %

94

[etheses.iainkediri.ac.id](https://etheses.iainkediri.ac.id)

Internet Source

<1 %

95

[pebriantie.wordpress.com](https://pebriantie.wordpress.com)

Internet Source

<1 %

96

I Kadek Mahada Putra, Ni Luh Putu Ning  
Septyarini Putri Astawa, I Putu Satwika.  
"Media Pembelajaran berbasis Augmented  
Reality "PRIARMIKA"", Jurnal Ilmiah Ilmu  
Terapan Universitas Jambi|JITUJ|, 2020

Publication

<1 %

97

Suriata Suriata, Dinda Febita Sari, Siti Rahmi.  
"PENGEMBANGAN MEDIA JENGA PADA  
LAYANAN INFORMASI UNTUK  
MENINGKATKAN PEMAHAMAN BAHAYA  
BULLYING DI MTs DDI KOTA TARAKAN",  
JCOSE Jurnal Bimbingan dan Konseling, 2022

Publication

<1 %

98

[alizusanto.wordpress.com](https://alizusanto.wordpress.com)

Internet Source

<1 %

99	<a href="http://bagawanabiyasa.wordpress.com">bagawanabiyasa.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %
100	<a href="http://buttatoa-btg.blogspot.com">buttatoa-btg.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
101	<a href="http://digilib.uns.ac.id">digilib.uns.ac.id</a> Internet Source	<1 %
102	<a href="http://dispendik.surabaya.go.id">dispendik.surabaya.go.id</a> Internet Source	<1 %
103	<a href="http://dokteruci.blogspot.com">dokteruci.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
104	<a href="http://jofipasi.wordpress.com">jofipasi.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %
105	<a href="http://jurnal.fkip.uns.ac.id">jurnal.fkip.uns.ac.id</a> Internet Source	<1 %
106	<a href="http://oktavialindamundarwati.blogspot.com">oktavialindamundarwati.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
107	<a href="http://proceeding.uniku.ac.id">proceeding.uniku.ac.id</a> Internet Source	<1 %
108	<a href="http://prosiding.arab-um.com">prosiding.arab-um.com</a> Internet Source	<1 %
109	<a href="http://repository.ung.ac.id">repository.ung.ac.id</a> Internet Source	<1 %
110	<a href="http://smpn2rantauselamatatim.wordpress.com">smpn2rantauselamatatim.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %

- 111 Khafita Wahdatul Khoiroh, Syamsul Ghufron, Nafiah Nafiah, Sri Hartatik. "Pengaruh Penggunaan Reward Stiker Pictured terhadap Kemampuan Membaca Puisi Siswa di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021  
Publication <1 %
- 
- 112 M Arif Budiman S. "ANALISIS FAKTOR-FAKTOR KESULITAN BELAJAR PADA MAHASISWA BK UNIVERSITAS PANCASAKTI TEGAL", JCOSE Jurnal Bimbingan dan Konseling, 2019  
Publication <1 %
- 
- 113 Tuhim Setia Ulva, Dian Samitra, R Angga Bagus Kusnanto. "Pengembangan Instrumen Tes Literasi Sains Pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Untuk Siswa Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021  
Publication <1 %
- 
- 114 Agus Wibowo, Sigit Efendi. "Strategi Guru Bimbingan dan Konseling Memantapkan Perencanaan Karier Peserta Didik", Counseling Milenial (CM), 2021  
Publication <1 %
- 
- 115 Andika Ari Saputra, Rizky Hidayatullah Hidayatullah, Muhyidin Thohir Thohir. "PENGARUH RAGAM KONSELI SUKARELA TERHADAP KEBERHASILAN PENINGKATAN MUTU AKADEMIK PESERTA DIDIK SMP <1 %

MA'ARIF 5 KOTA METRO", Consilia : Jurnal  
Ilmiah Bimbingan dan Konseling, 2020

Publication

---

- 116 Bunga Ayu Dibtasari, Esti Untari, Sutansi  
Sutansi. "Media Development of Animated  
Learning Videos Pure Substance and Mixture  
Substance in 5th Grade Elementary School",  
Justek : Jurnal Sains dan Teknologi, 2022

Publication

---

- 117 Deri Ramadani, Almasri Almasri.  
"Pengembangan Trainer Mini Industri  
(Shorting Machine) Berbasis Plc Omron  
sebagai Media Pembelajaran pada Mata  
Pelajaran Pengendali Sistem Robotik SMK  
Negeri 1 Sumatera Barat", Jurnal Pendidikan  
Tambusai, 2023

Publication

---

- 118 Devi Putri Wulandari, Cindy Asli Pravesti.  
"Pengembangan Permainan Ular Tangga  
Keyakinan dalam Peningkatan Efikasi Diri  
Siswa SMP", Counsellia: Jurnal Bimbingan dan  
Konseling, 2021

Publication

---

- 119 Durrotunnisa Durrotunnisa, Mardi Lestari,  
Syahran Ridwan. "Bimbingan Kelompok  
Teknik Modeling Simbolik untuk  
Meningkatkan Motivasi Belajar Daring Siswa",  
Jurnal Basicedu, 2023

Publication

---

120

[cynthiawulandarytampi.wordpress.com](http://cynthiawulandarytampi.wordpress.com)

Internet Source

<1 %

---

121

[mtsdaarulquran.blogspot.com](http://mtsdaarulquran.blogspot.com)

Internet Source

<1 %

---

122

[ojs.uph.edu](http://ojs.uph.edu)

Internet Source

<1 %

---

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off



# fitriani

---

PAGE 1

---

PAGE 2

---

PAGE 3

---

PAGE 4

---

PAGE 5

---

PAGE 6

---

PAGE 7

---

PAGE 8

---

PAGE 9

---

PAGE 10

---

PAGE 11

---

PAGE 12

---

PAGE 13

---

PAGE 14

---

PAGE 15

---

PAGE 16

---

PAGE 17

---

PAGE 18

---

PAGE 19

---

PAGE 20

---

PAGE 21

---

PAGE 22

---

PAGE 23

---

PAGE 24

---

PAGE 25

---

PAGE 26

---

PAGE 27

---

PAGE 28

---

PAGE 29

---

PAGE 30

---

PAGE 31

---

PAGE 32

---

PAGE 33

---

PAGE 34

---

PAGE 35

---

PAGE 36

---

PAGE 37

---

PAGE 38

---

PAGE 39

---

PAGE 40

---

PAGE 41

---

PAGE 42

---

PAGE 43

---

PAGE 44

---

PAGE 45

---

PAGE 46

---

PAGE 47

---

PAGE 48

---

PAGE 49

---

PAGE 50

---

PAGE 51

---

PAGE 52

---

PAGE 53

---

PAGE 54

---

PAGE 55

---

PAGE 56

---

PAGE 57

---

PAGE 58

---

PAGE 59

---

PAGE 60

---

PAGE 61

---

PAGE 62

---

PAGE 63

---

PAGE 64

---

PAGE 65

---

PAGE 66

---

PAGE 67

---

PAGE 68

---

PAGE 69

---

PAGE 70

---

PAGE 71

---

PAGE 72

---

PAGE 73

---