

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KOLABORASI MONOPOLI
DAN ULAR TANGGA (MONULGA) UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI**

Skripsi

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi Bimbingan dan Konseling FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

ARDHI ARMADHIKA

2114010040

FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh

ARDHI ARMADHIKA

NPM: 2114010040

Judul:

**“PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KOLABORASI MONOPOLI
DAN ULAR TANGGA (MONULGA) UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA”**

Telah Disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi Bimbingan dan
Konseling FKIP UN PGRI KEDIRI

Tanggal: 09 Januari 2026

Pembimbing I



Nora Yuniar Setvapatni, M.Pd. Kons

NIDN: 0702068903

Pembimbing II



Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd.

NIDN: 0712076102

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh:

ARDHI ARMADHIKA

NPM: 21.1.4.01.0040

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KOLABORASI MONOPOLI
DAN ULAR TANGGA (MONULGA) UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA SMK**

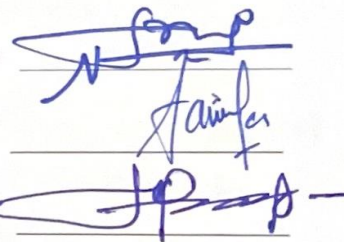
Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi
Bimbingan Konseling UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 03 Februari 2026

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Nora Yuniar Setyaputri, M.Pd. Kons
2. Penguji I : Yuanita Dwi Krisphianti, M.Pd.
3. Penguji II : Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd.



Mengetahui,
Ketua Bimbingan Konseling FKIP

Drs. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Ardhi Armadhika
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Tempat/Tanggal Lahir : Ponorogo/21
Juni 2003 NPM : 21.1.4.01.0040
Fak./Jur./Prodi : FKIP/ S1 BK

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

Kediri, 03 Februari 2026
Yang Menyatakan,

ARDHI ARMADHIKA
NPM: 2114010040

MOTTO

"Berjalan tak seperti rencana adalah jalan yang sudah biasa dan jalan satu-satunya jalani sebaik kau bisa" FSTVLST - Gas!

“Ketika peta tak lagi sesuai dengan arah angin, biarkanlah langkah kakimu yang menjadi petunjuk jalan, karena tersesatpun adalah bagian dari perjalanan”

Kupersembahkan Skripsi Ini Untuk:

“Seluruh Keluarga yang sangat saya sayangi, semua orang terdekat dan semua teman-teman”

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini tepat pada waktunya. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Bimbingan dan Konseling.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan, bantuan, dan bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan kesempatan dan izin pelaksanaan penelitian ini.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri atas dukungan yang diberikan dalam proses akademik.
3. Dr. Vivi Ratnawati, S.Pd., M.Psi., selaku Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri yang senantiasa memfasilitasi kelancaran studi mahasiswa.
4. Nora Yuniar Setyaputri, M.Pd., Kons., selaku Dosen Pembimbing I. Terima kasih yang mendalam atas waktu, kesabaran, motivasi, serta bimbingan berharga yang telah diberikan, mulai dari awal penyusunan hingga skripsi ini dapat diselesaikan.
5. Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II, atas segala arahan, masukan, dan motivasi yang sangat membantu dalam penyempurnaan skripsi ini.
6. Kedua orang tua, dua kakak, dan dua adik tercinta, yang senantiasa memberikan doa tulus, kasih sayang, serta dukungan moral maupun materiil yang menjadi sumber semangat utama bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Rekan-rekan mahasiswa Bimbingan dan Konseling serta semua pihak yang telah memberikan semangat dan bantuan, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Semoga segala bantuan dan kebaikan yang telah diberikan mendapat balasan pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan dan penyempurnaan penelitian ini di masa mendatang.

RINGKASAN

Ardhi Armadhika: Pengembangan Media Permainan Kolaborasi Monopoli dan Ular Tangga (MONULGA) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, Skripsi, Bimbingan dan Konseling, FKIP,UN PGRI KEDIRI, 2026.

Kata kunci: media permainan, monopoli, ular tangga, motivasi belajar siswa, media bimbingan dan konseling

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena rendahnya motivasi belajar siswa SMK yang mengindikasikan lemahnya motivasi intrinsik serta kurangnya stimulus ekstrinsik yang menarik dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk media permainan kolaborasi Monopoli dan Ular Tangga (MONULGA) serta menguji tingkat validitasnya sebagai media layanan Bimbingan dan Konseling.

Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang dibatasi hingga tahap ketiga (Development) karena fokus penelitian pada uji kelayakan produk. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen angket (kuesioner) tertutup yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan calon pengguna, kemudian data tersebut dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media MONULGA dinyatakan valid dan layak digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, dibuktikan dengan skor validasi ahli media rata-rata 87,5% (kategori "Sangat Valid") dan ahli materi 67% (kategori "Valid"). Secara akumulatif, rata-rata kelayakan produk mencapai angka 80% yang masuk dalam kategori "Layak", sehingga disimpulkan bahwa media MONULGA telah memenuhi standar kelayakan dan siap diimplementasikan. Berdasarkan hasil tersebut, disarankan bagi Guru Bimbingan dan Konseling untuk memanfaatkan media ini sebagai variasi layanan inovatif guna menciptakan suasana belajar yang interaktif, serta bagi peneliti selanjutnya direkomendasikan untuk melakukan uji efektivitas lanjutan guna mengukur dampak penggunaan media secara empiris terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	ii
MOTTO	iv
PRAKATA.....	v
RINGKASAN.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	3
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Pengembangan.....	4
E. Manfaat	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	6
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	6
B. Landasan Teori.....	8
C. Kerangka Berpikir.....	19
BAB III METODE PENGEMBANGAN	22
A. Model Pengembangan.....	22
B. Prosedur Pengembangan	23
C. Desain Pengembangan	24
D. Tempat dan Waktu Penelitian	25
E. Instrumen Penelitian	26
F. Teknik Pengumpulan Data.....	29
G. Teknik Analisis Data.....	30
H. Metode Uji Coba dan Validasi Produk	31
BAB IV HASIL PEMBAHASAN	33
A. Data Hasil Pengembangan	33
B. Data Uji Coba.....	34

C. Analisis Data	34
D. Revisi Produk.....	41
E. Kajian Produk Akhir	45
BAB V.....	48
A. Simpulan	48
B. Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN-LAMPIRAN	54

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar	27
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Uji Ahli Materi	27
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Uji Ahli Media.....	28
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Uji Pengguna	29
Tabel 3. 5 Persentase Kriteria Media MONULGA.....	31
Tabel 4. 1 Spesifikasi Produk.....	33
Tabel 4. 2 Kriteria Penilaian Materi.....	35
Tabel 4. 3 Kategorisasi Validitas Materi.....	35
Tabel 4. 4 Hasil Penilaian Uji Ahli Materi 1	36
Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Uji Ahli Materi 2	37
Tabel 4. 6 Kriteria Penilaian Media	38
Tabel 4. 7 Kategorisasi Validitas Media	38
Tabel 4. 8 Hasil Penilaian Uji Ahli Media 1	39
Tabel 4. 9 Hasil Penilaian Uji Ahli Media 2.....	40
Tabel 4. 10 Revisi Uji Ahli Media	41
Tabel 4. 11 Revisi Uji Ahli Materi	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual Perencanaan Media.....	21
Gambar 3. 1 Desain Utama Media Permainan MONULGA	24
Gambar 3. 2 Desain Buku Panduan Media Permainan MONULGA	24
Gambar 3. 3 Pion atau Bidak	25
Gambar 3. 4 Dadu	25
Gambar 3. 5 Kartu Truth.....	25
Gambar 3. 6 Kartu Dare	25

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 5. 1 Berita Acara Bimbingan	55
Lampiran 5. 2 Hasil Uji Ahli Media 1	57
Lampiran 5. 3 Hasil Uji Ahli Media 2	59
Lampiran 5. 4 Hasil Uji Ahli Materi 1	61
Lampiran 5. 5 Hasil Uji Ahli Materi 2	63

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakikatnya merupakan upaya terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kesiapan dalam menghadapi kehidupan. Sejalan dengan pandangan Utama (2011), pendidikan bukan sekadar proses transfer pengetahuan, melainkan sarana untuk membentuk karakter dan mematangkan emosi serta pola pikir siswa. Dalam konteks formal, sekolah memegang peranan vital sebagai "rumah kedua" yang memberikan pengaruh signifikan terhadap tumbuh kembang siswa, baik dari aspek kognitif maupun afektif (Nasution, dkk., 2022). Oleh karena itu, proses pendidikan harus mampu menciptakan iklim yang kondusif agar perubahan perilaku positif dapat terbentuk secara berkelanjutan.

Secara spesifik, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dirancang sebagai institusi pendidikan vokasi yang berorientasi pada penguasaan keahlian praktis untuk mencetak tenaga kerja terampil. Meskipun fokus utamanya adalah kompetensi teknis, pendidikan di SMK juga bertanggung jawab menanamkan nilai karakter, wawasan luas, dan kemandirian. Tujuannya adalah memastikan lulusan memiliki kesiapan holistik, baik secara mental maupun keterampilan, untuk terjun ke Dunia Usaha dan Dunia Industri (DUDI) maupun melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, motivasi belajar memegang peranan yang sangat determinan. Mengacu pada pendapat Nashar (dalam Nurmala, dkk., 2014), motivasi belajar didefinisikan sebagai dorongan psikologis internal yang menstimulasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses akademik demi mencapai prestasi optimal. Yuliawan (2016) mengklasifikasikan motivasi ini ke dalam dua dimensi fundamental: (1) motivasi intrinsik, yaitu dorongan yang muncul dari kesadaran diri dan

ketertarikan pada materi; dan (2) motivasi ekstrinsik, yaitu dorongan yang dipicu oleh stimulus luar seperti imbalan atau metode pembelajaran yang menarik. Tanpa adanya motivasi yang kuat, siswa akan kesulitan mengerahkan upaya terbaiknya dalam belajar (Puspitasari, 2013).

Namun, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terlihat di lapangan. Berdasarkan hasil observasi awal di SMKN 1 Kediri, ditemukan fenomena rendahnya motivasi belajar siswa, khususnya di kelas XI. Indikasi ini terlihat dari perilaku siswa yang kurang bersemangat, rendahnya fokus perhatian saat guru menjelaskan, serta tingginya intensitas keterlambatan masuk kelas. Kondisi perilaku tersebut secara spesifik mengindikasikan lemahnya motivasi intrinsik (dorongan internal) siswa serta minimnya stimulus ekstrinsik yang menarik dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pandangan Sardiman (2018) dan Uno (2023) yang menekankan bahwa absensi ketekunan dan hilangnya minat merupakan indikator utama degradasi motivasi belajar.

Apabila permasalahan rendahnya motivasi ini tidak segera ditangani, dikhawatirkan akan menimbulkan dampak negatif jangka panjang. Dampak tersebut meliputi: (a) menurunnya resiliensi atau daya juang siswa dalam menghadapi kesulitan; (b) tingginya tingkat ketergantungan pada orang lain; serta (c) lemahnya akuntabilitas atau rasa tanggung jawab terhadap tugas-tugas akademik. Oleh karena itu, diperlukan intervensi yang tepat untuk membangkitkan kembali semangat belajar siswa melalui layanan Bimbingan dan Konseling.

Salah satu strategi layanan yang dinilai efektif adalah Bimbingan Kelompok. Menurut Prayitno (dalam Erlangga, 2017), kekuatan layanan ini terletak pada dinamika kelompok, di mana setiap anggota dapat berinteraksi, bertukar pikiran, dan saling memotivasi dalam suasana kebersamaan. Guna mengoptimalkan layanan tersebut, peneliti mengintegrasikan teknik permainan simulasi. Romlah (dalam Fithriyana, dkk., 2014) menyatakan bahwa metode simulasi efektif untuk mengasah kepekaan sosial dan memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan.

Sebagai wujud inovasi dalam teknik permainan simulasi tersebut, peneliti mengembangkan media permainan kolaborasi yang diberi nama MONULGA (Monopoli dan Ular Tangga). Media ini merupakan fusi kreatif antara mekanika strategi pada permainan Monopoli dan dinamika naik-turun pada Ular Tangga. MONULGA didesain untuk dimainkan secara beregu guna menciptakan iklim pembelajaran yang interaktif, kompetitif, namun tetap edukatif. Melalui pengembangan media ini, diharapkan dapat tercipta stimulus ekstrinsik yang kuat yang mampu memancing tumbuh kembangnya motivasi intrinsik siswa di SMKN 1 Kediri.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan observasi empiris di lapangan, teridentifikasi permasalahan krusial di SMKN 1 Kediri, yakni rendahnya tingkat motivasi belajar siswa. Fenomena ini termanifestasi melalui perilaku inatensi, seperti minimnya antusiasme, distraksi berupa interaksi dengan teman sebaya saat pembelajaran, serta rendahnya fokus terhadap penjelasan guru. Merespons kondisi tersebut, peneliti mengembangkan media permainan kolaborasi MONULGA (Monopoli dan Ular Tangga) sebagai inovasi intervensi pendidikan.

Penelitian ini dibatasi pada ranah pengembangan dan uji kelayakan (validasi) produk sebagai alat bantu layanan Bimbingan dan Konseling. Proses validasi melibatkan penilaian komprehensif dari ahli materi, ahli media, dan praktisi (guru) guna menghasilkan produk beserta buku panduan yang teruji kelayakannya. Perlu digarisbawahi bahwa karena keterbatasan alokasi waktu, penelitian ini tidak menjangkau tahap uji efektivitas atau pengukuran dampak media terhadap peningkatan motivasi secara statistik. Oleh karena itu, pengujian efektivitas produk direkomendasikan sebagai agenda riset bagi peneliti selanjutnya.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang dimodifikasi dengan pembatasan prosedur hingga tahap ketiga, yaitu Development (Pengembangan). Tahap Implementation dan Evaluation

tidak dilaksanakan secara mendalam dikarenakan keterbatasan alokasi waktu dan biaya penelitian, serta fokus utama penelitian ini adalah untuk menguji tingkat validitas (kelayakan) produk secara teoritis oleh para ahli dan praktisi, belum sampai pada uji efektivitas pengaruh produk terhadap variabel motivasi belajar siswa.

C. Rumusan Masalah

Berpijak pada uraian latar belakang dan batasan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka rumusan masalah utama yang diajukan dalam penelitian ini adalah: “Bagaimanakah tingkat validitas media permainan kolaborasi Monopoli dan Ular Tangga (MONULGA) yang dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMKN 1 Kediri?”

D. Tujuan Pengembangan

Untuk mengetahui validitas dari pengembangan media permainan kolaborasi monopoli dan ular tangga (MONULGA) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK Negeri 1 Kediri.

E. Manfaat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif baik secara teoritis maupun praktis, dengan rincian sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah keilmuan Bimbingan dan Konseling, khususnya mengenai inovasi pengembangan media permainan MONULGA sebagai strategi intervensi untuk meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, kajian ini dapat menjadi referensi akademis dan landasan empiris bagi peneliti selanjutnya yang hendak mendalami topik pengembangan *media game-based learning*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Sebagai masukan dalam merumuskan kebijakan pembelajaran yang inovatif serta referensi untuk menciptakan iklim akademik yang dinamis guna mendorong partisipasi aktif siswa di sekolah.

b. Bagi Guru

Menjadi alternatif media layanan yang efektif dan variatif untuk menciptakan suasana bimbingan yang menyenangkan, sehingga tujuan layanan dalam membangkitkan semangat belajar siswa dapat tercapai secara optimal.

c. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar baru yang interaktif dan menyenangkan, sehingga mampu meminimalisir kejenuhan serta menumbuhkan motivasi belajar, baik dari dalam diri (intrinsik) maupun dari luar (ekstrinsik).

d. Bagi Peneliti

Sebagai sarana untuk mengimplementasikan teori yang telah dipelajari serta meningkatkan kompetensi profesional dalam merancang inovasi media pembelajaran yang kreatif dan tepat guna.

DAFTAR PUSTAKA

- Erlangga, E. (2017). Bimbingan kelompok meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa. *PSYMPATHIC: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(1), 149–156.
- Nasution, F., Anggraini, L. Y., & Putri, K. (2022). Pengertian pendidikan, sistem pendidikan sekolah luar biasa, dan jenis-jenis sekolah luar biasa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 3(2), 422–427.
- Nurmala, D. A., dkk. (2014). Pengaruh motivasi belajar dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 4(1), 1–10.
- Prayitno. (1995). *Layanan bimbingan dan konseling kelompok (dasar dan profil)*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Puspitasari, D. B. (2013). Hubungan antara persepsi terhadap iklim kelas dengan motivasi belajar siswa SMP Negeri 1 Bancak. *EMPATHY Jurnal Fakultas Psikologi*, 1(1).
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Uno, H. B. (2023). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Utama, A. B. (2011). Pembentukan karakter anak melalui aktivitas bermain dalam pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(1).
- Yuliawan, A. (2016). Hubungan antara motivasi belajar dan latar belakang pendidikan dengan prestasi belajar mahasiswa. *Profesi (Profesional Islam): Media Publikasi Penelitian*, 14(1), 15–24.