

**PENGEMBANGAN MEDIA BIPERTA (BIMBINGAN PERMAINAN
ULAR TANGGA) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS X SMAN 1 GROGOL**

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 :

RENY ROCHMATUN NISAK

NPM : 2114010024

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

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

Lembar Persetujuan

Skripsi oleh:

RENY ROCHMATUN NISAK
NPM : 2114010024

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA BIPERTA (BIMBINGAN PERMAINAN
ULAR TANGGA) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS X SMAN 1 GROGOL**

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

Tanggal: 2 Juli 2026

Dosen Pembimbing I



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

Dosen Pembimbing II



Yuanita Dwi Krisphianti, M.Pd
NIDN. 0708068904

LEMBAR PENGESAHAN

skripsi oleh:

RENY ROCHMATUN NISAK

NPM : 2114010024

JUDUL :

**Pengembangan Media BIPERTA (Bimbingan Permainan Ular Tangga)
untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Grogol**

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

Tanggal : 17 JULI 2026

dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Panitia penguji:

1. Ketua : Drs. Setya Adi Sancaya M.Pd
2. Penguji I : Galang Surya Gumilang, M.Pd
3. Penguji II : Yuanita Dwi Krisphianti, M.Pd



Mengetahui,

Dekan FKIP



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

LEMBAR MOTTO

"Proses sama pentingnya dibandingkan hasil. Hasilnya nihil tak apa, Yang penting sebuah proses telah dicanangkan dan dilaksanakan."

(Sujiwo Tejo)

Jadilah dirimu sendiri dan Banggalah dengan apa yang kamu miliki

HALAMAN PERSEMBAHAN

Penyusunan skripsi ini tentu tidak lepas dari dukungan, bimbingan, serta doa dari berbagai pihak yang telah memberikan kontribusi baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati dan penuh rasa syukur, penulis ingin mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT, yang telah memberikan nikmat iman, kesehatan, kekuatan, dan kesabaran dalam setiap proses kehidupan ini.
2. Ayahanda Wahyudi dan Ibunda Sri Suparti, terima kasih untuk setiap doa, dukungan, kasih sayang yang tak pernah putus.
3. Terimakasih buat teman-teman ku yang selama ini sudah menjadi bagian penting dalam perjuanganku. Yang selalu membantu, memberikan semangat sampai selesai.
4. Terimakasih buat teman seperjuanganku yang selalu mensupport, berjuang bersama sama sampai proses pengerjaan skripsi ini selesai.
5. Dan terimakasih buat teman terdekatku yang tidak bisa ku sebutkan yang selalu memberikan semangat penulis sampai proses ini selesai.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Reny Rochmatun Nisak

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/ Tgl. Lahir : Nganjuk, 18 Juni 2002

NPM : 2114010024

Fak/Jur/Prodi : FKIP/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-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, 01 Juli 2026

Yang


Reny.
NPM. 2114010024



KATA PENGANTAR

Puji Syukur dipanjatkan atas kehadiran Allah Yang Maha Kuasa, berkat rahmat dan ridhonya penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi dengan judul "Pengembangan Media BIPERTA Bimbingan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Grogol" untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa SMA NEGERI 1 GROGOL" ini disusun guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.), pada program studi Bimbingan dan Konseling FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

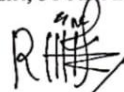
1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M. Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Bapak Dr. Agus Widodo, M. Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang selalu memberi dorongan motivasi kepada mahasiswa.
3. Ibu Dr. Vivi Ratnawati, S. Pd., M. Psi., selaku Kepala Program Studi Bimbingan dan Konseling yang selalu membantu mahasiswa.
4. Drs. Setya Adi Sancaya, M. Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah sabar dalam membimbing dan memberi motivasi.
5. Yuanita Dwi Krisphianti, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah sabar dalam membimbing dan memberi motivasi.
6. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling UN PGRI Kediri.
7. Ibu Ayu Lestari, S. Pd., Gr., selaku Guru Bimbingan dan Konseling SMAN 1 Grogol.
8. Kepala Sekolah beserta Bapak/Ibu Guru SMA Negeri 1 Grogol yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian.
9. UN PGRI Kediri yang tidak hanya menjadi tempat menempuh pendidikan, tetapi juga ruang bagi penulis untuk bertumbuh, berproses, serta membentuk cara pandang terhadap kehidupan.

10. Pada diri sendiri, atas ketekunan, semangat, dan kerja keras yang telah dilakukan.

11. Serta semua pihak lain yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu segala bentuk masukan, kritik, dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang.

Kediri, 30 Juni 2026



RIKA NUR CAHYANTI
NPM: 21.1.40.10.022

RINGKASAN

Reny Rochmatun Nisak, 2114010024. Pengembangan Media BIPERTA (Bimbingan Permainan Ular Tangga) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Grogol. Skripsi, Program Studi Bimbingan dan Konseling, FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2026.

Kata kunci: media BIPERTA, permainan ular tangga, motivasi belajar.

Latar belakang penelitian ini adalah hasil observasi, wawancara, dan penyebaran *need assessment* yang dilakukan peneliti kepada guru BK dan siswa kelas X SMAN 1 Grogol. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, ditemukan bahwa motivasi belajar siswa masih tergolong rendah. Hal tersebut ditunjukkan oleh rendahnya perhatian siswa selama pembelajaran, kurangnya antusiasme mengikuti kegiatan belajar, serta masih banyak siswa yang cenderung bercanda dan kurang aktif saat proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menyebabkan kegiatan pembelajaran menjadi kurang efektif sehingga diperlukan media layanan bimbingan yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media BIPERTA (Bimbingan Permainan Ular Tangga) sebagai media layanan bimbingan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMAN 1 Grogol.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data diperoleh melalui observasi, angket validasi ahli, angket respon guru dan siswa. Subjek penelitian adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Grogol. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket validasi materi, ahli media, dan guru BK, serta skala pengukuran motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media BIPERTA memenuhi kriteria layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 82% dengan kategori valid, sedangkan validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 72% dengan kategori valid. Hasil uji kepraktisan berdasarkan respon guru memperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori sangat praktis, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan dan memperoleh respon positif. Hasil pengujian instrumen menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan angket motivasi belajar (P1–P9) dinyatakan valid karena memiliki nilai r hitung lebih besar daripada r tabel (0,339) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05. Uji reliabilitas menghasilkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,779, sehingga instrumen dinyatakan reliabel. Selanjutnya, uji normalitas menggunakan metode Shapiro–Wilk memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,533 ($>0,05$), sehingga data dinyatakan berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media BIPERTA efektif dan layak digunakan sebagai salah satu alternatif media layanan bimbingan

kelompok untuk membantu meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebagai saran, guru BK disarankan dapat mengembangkan isi pertanyaan dan tantangan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan layanan yang akan dicapai. Sekolah diharapkan memberikan dukungan terhadap penggunaan media inovatif dalam layanan bimbingan dan konseling melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai sehingga pelaksanaan layanan dapat berjalan secara optimal. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan pengembangan lebih lanjut terhadap media BIPERTA dengan jumlah subjek yang lebih besar dan cakupan sekolah yang lebih luas. Selain itu, media ini juga dapat dikembangkan dalam bentuk digital atau digunakan untuk meningkatkan aspek perkembangan peserta didik lainnya, seperti tanggung jawab, motivasi belajar, kontrol diri, maupun karakter positif lainnya.

DAFTAR ISI

<u>LEMBAR PERSETUJUAN</u>	ii
<u>LEMBAR PENGESAHAN</u>	iii
<u>LEMBAR MOTTO</u>	iv
<u>HALAMAN PERSEMBAHAN</u>	v
<u>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN</u>	vi
<u>KATA PENGANTAR</u>	vii
<u>RINGKASAN</u>	ix
<u>DAFTAR ISI</u>	xi
<u>DAFTAR GAMBAR</u>	xiii
<u>DAFTAR TABEL</u>	xiv
<u>DAFTAR LAMPIRAN</u>	xv
<u>BAB I PENDAHULUAN</u>	1
A. <u>Latar Belakang</u>	1
B. <u>Identifikasi Masalah</u>	3
C. <u>Rumusan Masalah</u>	3
D. <u>Tujuan Penelitian</u>	3
E. <u>Manfaat Penelitian</u>	4
<u>BAB II KAJIAN PUSTAKA</u>	Error! Bookmark not defined.
A. <u>Media Pembelajaran</u>	Error! Bookmark not defined.
B. <u>Motivasi Belajar</u>	Error! Bookmark not defined.
C. <u>Penelitian Terdahulu</u>	Error! Bookmark not defined.
D. <u>Kerangka Berfikir</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>BAB III METODE PENGEMBANGAN</u>	Error! Bookmark not defined.
A. <u>Model Pengembangan</u>	Error! Bookmark not defined.
B. <u>Prosedur Pengembangan</u>	Error! Bookmark not defined.
C. <u>Lokasi dan Subyek Penelitian</u>	Error! Bookmark not defined.
D. <u>Uji Coba Model Produk</u>	Error! Bookmark not defined.
E. <u>Uji Coba dan Validasi Produk</u>	Error! Bookmark not defined.

F. <u>Instrumen Pengumpulan Data</u>	Error! Bookmark not defined.
G. <u>Teknik Analisis Data</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN</u>	Error! Bookmark not defined.
A. <u>Data Produk Hasil Pengembangan</u>	Error! Bookmark not defined.
B. <u>Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan</u>	Error! Bookmark not defined.
C. <u>Desain Awal Produk</u>	Error! Bookmark not defined.
D. <u>Pengujian Pengembangan Media Biperta</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Uji Normalitas (Shapiro–Wilk)</u>	Error! Bookmark not defined.
c. <u>Refleksi</u>	Error! Bookmark not defined.
2. <u>Uji Ahli</u>	Error! Bookmark not defined.
d. <u>Interpretasi Hasil Uji Validasi</u>	Error! Bookmark not defined.
E. <u>Desain Akhir Model</u>	Error! Bookmark not defined.
F. <u>Pembahasan Hasil Penelitian</u>	Error! Bookmark not defined.
b. <u>Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Model</u> ..	Error! Bookmark not defined.
c. <u>Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model</u> ..	Error! Bookmark not defined.
<u>BAB V SIMPULAN IMPLIKASI DAN SARAN</u> ..	Error! Bookmark not defined.
A. <u>Simpulan</u>	Error! Bookmark not defined.
B. <u>Implikasi</u>	Error! Bookmark not defined.
C. <u>Saran</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>DAFTAR PUSTAKA</u>	5
<u>LAMPIRAN</u>	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

<u>Gambar 3. 1 Model pengembangan ADDIE</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Gambar 4. 1 Desain Awal Banner</u>	.Error! Bookmark not defined.
<u>Gambar 4. 2 Desain Dadu</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Gambar 4. 3 Desain Kuiz</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Gambar 4. 4 Buku Panduan</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Gambar 4. 5 Revisi Validasi Materi</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Gambar 4. 6 Revisi Ahli Media</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Gambar 4. 7 Banner Ular Tangga</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Gambar 4. 8 Buku Panduan “BIPERTA”</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Gambar 4. 9 Dadu Ular Tangga</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Gambar 4. 10 Kartu Quiz dan Tantangan</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Gambar 4. 11 QR Code BIPERTA</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Gambar 4. 12 Desain Ular Tangga</u>	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

<u>Tabel 3. 1 Instrument Validasi Media.....</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Tabel 3. 2 Instrumen Validasi Materi</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Tabel 3. 3 Angket Instrumen Pengukuran Motivasi Belajar</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Tabel 3. 4 Skor Instrumen Pengukuran Motivasi Belajar</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Tabel 3. 5 skor interval Pengukuran motivasi belajar.....</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas.....</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Tabel 3. 7 Angket Respon Pengguna (Guru BK)...</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Tabel 3. 8 Aturan pembagian Skor</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Tabel 3. 9 Penilaian Kevalidan Produk.....</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Tabel 3. 10 Penilaian Angket Respon Siswa</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Tabel 3. 11 Tingkat Kepraktisan Produk</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Tabel 3. 12 Norma Pengujian.....</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Tabel 3. 13 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Tabel 3. 14 Kisi-Kisi Validasi Materi</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Tabel 3. 15 Kisi-Kisi Angket Respon Guru</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas.....</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Tabel 4. 2 Penilaian Kevalidan Media</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Tabel 4. 3 Penilaian Kevalidan Media</u>	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR LAMPIRAN

<i><u>lampiran 1 berita acara kartu bimbingan.....</u></i>	Error! Bookmark not defined.
<i><u>lampiran 2 Berita Acara</u></i>	Error! Bookmark not defined.
<i><u>lampiran 3 Lembar Revisi.....</u></i>	Error! Bookmark not defined.
<i><u>lampiran 4 Surat Permohonan Ijin Penelitian.....</u></i>	Error! Bookmark not defined.
<i><u>lampiran 5 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian</u></i>	Error! Bookmark not defined.
<i><u>lampiran 6 Hasil Angket Need Assessment Guru ..</u></i>	Error! Bookmark not defined.
<i><u>lampiran 7 Hasil Angket Need Assessment Siswa..</u></i>	Error! Bookmark not defined.
<i><u>lampiran 8 Lembar Validasi Materi Pembelajaran</u></i>	Error! Bookmark not defined.
<i><u>lampiran 9 Lembar Validasi Media Pembelajaran.</u></i>	Error! Bookmark not defined.
<i><u>lampiran 10 Angket Respon Guru.....</u></i>	Error! Bookmark not defined.
<i><u>lampiran 11 Angket Respon Siswa</u></i>	Error! Bookmark not defined.
<i><u>lampiran 12 Dokumentasi Penelitian</u></i>	Error! Bookmark not defined.
<i><u>lampiran 13 Hasil Cek Plagiasi.....</u></i>	Error! Bookmark not defined.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pengajaran. Salah satu faktor dalam diri yang menentukan berhasil tidaknya dalam proses belajar mengajar adalah motivasi belajar. Dalam kegiatan belajar, motivasi merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri kegiatan belajar. Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual. Seseorang yang mempunyai intelegensi yang tinggi, bisa gagal karena kurangnya dan motivasi dalam belajarnya. Motivasi mempunyai peranan penting dalam proses belajar mengajar baik bagi guru maupun siswa. Bagi guru mengetahui motivasi belajar dari siswa sangat diperlukan guna memelihara dan meningkatkan semangat belajar siswa. Bagi siswa motivasi belajar dapat menumbuhkan semangat belajar sehingga siswa terdorong untuk melakukan perbuatan belajar. Siswa melakukan aktivitas belajar dengan senang karena di dorong motivasi.

Motivasi merupakan sebuah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan sesuai dengan tujuan tertentu. Dari pengertian ini dapat dikatakan bahwa dalam dunia pendidikan motivasi belajar merupakan sebuah spirit yang perlu dimiliki oleh setiap peserta didik. Jika seorang anak (peserta didik) memiliki motivasi belajar yang baik maka ia akan terdorong untuk tekun dan giat dalam belajar.

Permainan adalah suatu demonstrasi yang berisi kesenangan dan dilakukan atas kemauan sendiri, bebas tanpa paksaan, bertekad mendapatkan kesenangan selama menyelesaikan suatu kegiatan. Bermain adalah tindakan tulus hati anak menggunakan atau tidak menggunakan alat tertentu. Dengan desain pembelajaran sambil bermain desain tanpa henti sebagai pembelajaran, anak-anak pasti merasa senang. Hal ini dikarenakan anak bermain tidak sengaja sambil belajar melalui permainan dan bermain. Diantara belajar dan bermain adalah merasa tertantang namun menyenangkan.

Permainan atau game menurut Toedja Saputro (dalam Yumarlin,MZ, 2013) menyatakan bahwa belajar sambil bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi mempraktekan dan mendapatkan bermacam macam konsep serta pengertian yang tak bisa dihitung banyaknya. Bermain akan lebih baik dengan asumsi bahwa kegiatan yang dilakukan oleh anak memiliki substansi pembelajaran, sehingga latihan yang dilakukan dapat mendorong perkembangan anak secara menyeluruh. Keberhasilan belajar siswa antara lain ditentukan oleh motivasi yang di milikinya.

Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung prestasinya pun akan tinggi pula, sebaliknya motivasi belajarnya rendah akan rendah pula prestasi belajarnya. Tinggi rendahnya motivasi dapat menentukan tinggi rendahnya usaha atau semangat seseorang untuk beraktivitas, dan tentu saja tinggi rendahnya semangat akan menentukan hasil yang diperoleh. Motivasi adalah istilah yang paling sering dipakai untuk menjelaskan keberhasilan atau kegagalan hampir semua tugas yang rumit.

Wina Sanjaya (2010:249) mengatakan bahwa proses pembelajaran motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang,akan tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengarahkan segala kemampuannya. Motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa. Seseorang akan memperoleh hasil yang di inginkan dalam belajar apabila dalam dirinya terdapat keinginan untuk belajar yang tinggi.

Salah satu permainan yang dapat dimanfaatkan selama berkembangnya pengalaman anak adalah dengan memanfaatkan media permainan edukatif seperti ular tangga. Dengan media tersebut siswa bisa belajar sambil bermain dengan cara memainkan ular tangga tersebut yang didalam permainan itu terdapat beberapa soal untuk melatih kemampuan siswa. Berdasarkan pengamatan yang telah saya lakukan di SMA Negeri 1 Grogol, ditemukan permasalahan kurangnya motivasi belajar siswa. Hal tersebut antara lain tampak pada saat guru menerangkan terdapat beberapa siswa yang tidak memperhatikan, bahkan mereka bercanda dengan teman sebangkunya. Kondisi

ini membuat pembelajaran menjadi tidak efektif. Oleh karena itu perlu adanya upaya meningkatkan motivasi belajar melalui pengembangan media permainan ular tangga melalui penelitian ini.

B. Identifikasi Masalah

Di SMA Negeri 1 Grogol terlihat bahwa motivasi belajar siswa sangat kurang maka dari itu perlu adanya pengembangan media bimbingan permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar supaya lebih efektif dan lebih bisa menguasai mata pelajaran yang diberikan dan bisa mendapatkan hasil yang memuaskan.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kelayakan media bimbingan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Grogol?
2. Bagaimana hasil kevalidan media pengembangan media bimbingan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Grogol?
3. Bagaimana validasi produk uji pengguna oleh guru BK pada pengembangan media bimbingan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Grogol

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk kelayakan pengembangan media bimbingan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Grogol?
2. Untuk validasi media pengembangan media bimbingan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Grogol?
3. Untuk validasi produk uji pengguna oleh guru BK pada pengembangan media bimbingan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Grogol

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat baik dari segi teoritis maupun praktis. Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan di atas, penelitian pengembangan ini memiliki beberapa manfaat :

1. Manfaat Teoritis

Dapat meningkatkan motivasi belajar, memperluas pengetahuan dan wawasan, serta sebagai acuan dalam mengembangkan media permainan ular tangga di bidang ilmu pendidikan yang lainnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Guru dapat lebih kreatif dalam menggunakan media pengembangan permainan ular tangga, supaya siswa tidak bosan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang tinggi.

b. Bagi Siswa

- 1) Diharapkan dengan adanya media permainan ular tangga siswa dapat meningkatkan motivasi belajarnya
- 2) Siswa dapat lebih meningkatkan semangat, aktif dalam belajar karena bisa belajar sambil bermain

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Rifki. "Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di sekolah dasar." *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 1.1 (2015): 77-89.
- Agustia, C. T. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Grata: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(1), 9-19.
- Ari Putry, M. E. (2019). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Tata Cara Menerima Tamu melalui Game Edukasi Ular Tangga Dikelas XII APK SMK Negeri 2 Tuban. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran. Volume 07 Nomor 02 Tahun 2019*, 112-121 , VII, 112-121.
- Avelina Sherin Pratiwi, A. T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPAKelas IVSD. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)* (eISSN: 2614-8854) , V, 5682-5689.
- Ajhuri, K. F. (2021). Urgensi Motivasi Belajar. *Yogyakarta*, 1–130. [http://repository.iainponorogo.ac.id/1096/1/B. 3. BUKU CETAK urgensi Motivasi Kayyis_cek.pdf](http://repository.iainponorogo.ac.id/1096/1/B.3.BUKU%20CETAK%20urgensi%20Motivasi%20Kayyis_cek.pdf)
- Andeka, W., Darniyanti, Y., Pd, M., & Saputra, A. (2019). Analisis Faktor-Faktor Yangmempengaruhi MotivasiBelajar Siswa Sdn 04 Sitiung. *CONSILIUM Journal : Journal Education and Counseling*, 193–05.
- Cahyadi, 2019. (2019). Ringkasan Pengetahuan Alam. *Laksita Indonesia*, 3.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Firdaus, Clarysya Cahya, Bunga Gemilang Mauludyana, and Karunia Nurullita Purwanti. "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar di SD Negeri Curug Kulon 2 Kabupaten Tangerang." *PENSA 2.1* (2020): 43-52.
- Harun, S. (2021). PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR “Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0” PEMBELAJARAN DI ERA 5.0. *Prosiding Seminar Nasional*, November, 265–276.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Ibrahim Maulana Syahid, N. A. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research* , II, 258-268.

- Jainiyah, Jainiyah, et al. "Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Multidisiplin Indonesia* 2.6 (2023): 1304-1309.
- Lukman, dkk, 2023. (2023). *JUARA SD : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar Volume 2 Nomor 1 Maret Tahun 2023 Penggunaan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV UPTD SDN 57 Parepare*. 2, 130–141.
- Maisaroh, Anis, and A. Wathon. "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran." *Sistim Informasi Manajemen* 1.1 (2018): 64-82.
- Maydiantoro, Albet. "Model-model penelitian pengembangan (research and development)." *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)* (2021).
- Meylina, M., & Seran, E. Y. (2018). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga Kelas V Sdn 08 Kenyauk Tahun Pelajaran 2017/2018. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 4(2), 255–263. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v4i2.181>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>
- Nurussofa, Reza, and Heni Puji Astuti. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)* 9.1 (2023): 22-28.
- Nuryasana, Endang, and Noviana Desiningrum. "Pengembangan bahan ajar strategi belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa." *Jurnal Inovasi Penelitian* 1.5 (2020): 967-974.
- Nyoman Sugihartini, K. Y. (2018). ADDIE SEBAGAI MODEL PENGEMBANGAN MEDIA INSTRUKSIONAL EDUKATIF (MIE) MATA KULIAH KURIKULUM DAN PENGAJARAN. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15, 277.
- Oktiani, Ifni. "Kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik." *Jurnal kependidikan* 5.2 (2017): 216-232.
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Rahman, S. (2021). *Pentingnya Motivasi Belajar*. Gorontalo, 25 November 2021 Isbn 978-623-98648-2-8 | 289, 289-302.

- Rahmawati, D. C., Evayenny, E., & Dwiprabowo, R. (2020). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran IPS Materi Peristiwa Penjajahan Bangsa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*
- Rizal, S. U. dkk. (2016). Media Pembelajaran. In *CV. Nurani, Jalan Angsana II*.
- Rizqi, Annisa Afiananda, Yusmansyah Yusmansyah, and Shinta Mayasari. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar." *ALIBKIN (Jurnal Bimbingan Konseling)* 6.2 (2018).
- Rohmad. (2017). *Pengembangan instrumen evaluasi dan penelitian*. Kalimedia.
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*.
<https://repository.penerbiteurka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Sardiman, 2012. (n.d.). *Screenshot (3).pdf*.
STKIP Kusuma Negara III, 38–44.
- Suharni, S. (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 6(1), 172–184. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v6i1.2198>
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
- Zuhriyah, Amifatuz. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah." *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3.2 (2020): 26-32.