

Lampiran**Lampiran 1 Berita Acara Bimbingan Skripsi****BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : Puji Ning Tyas
 NIM : 19500022
 Program Studi : Bimbingan dan Konseling
 Fakultas : Pedagogi dan Psikologi
 Judul Skripsi : Implementasi Bimbingan Kelompok dengan Permainan Ular Tangga untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Masa Transisi Pandemi Covid-19
 Pembimbing : Maghfirotul Lathifah, S.Pd., M.Pd

Tanggal	Paraf Pembimbing	Keterangan
03 April 2022		Pengajuan Judul Skripsi
11 April 2022		Penetapan Judul Skripsi
20 April 2022		Pengajuan Bab 1
15 Mei 2022		Revisi Bab 1
15 Juni 2022		Pengajuan Bab 2
21 Juni 2022		Revisi Bab 2
28 Juli 2022		Pengajuan Bab 3
13 Juli 2022		Revisi Bab 3

Tanggal	Paraf Pembimbing	Keterangan
25 Juni 2022		Pengesahan Bab 1, 2, 3
09 Agustus-September 2022		Revisi Bab 1, 2, 3 dan Instrumen Penelitian
25 Desember 2022		Pengajuan Bab 4
29 Desember		Revisi Bab 4
30 Desember 2022		Pengajuan Bab 5
01 Januari 2023		Pengesahan Bab 1,2,3,4, dan 5

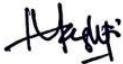
Surabaya, 12 Januari 2023

Mengetahui,

Ketua-Program Studi


 Dr. Mudhar, S.Psi., M.Si
 NIDN. 0728126701

Pembimbing


 Maghfirothul Lathifah, S.Pd., M.Pd
 NIDN. 0727128905

Lampiran 2 Format Revisi Skripsi**FORMAT REVISI SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : Puji Ning Tyas
 NIM : 19500022
 Program Studi : Bimbingan dan Konseling
 Fakultas : Pedagogi dan Psikologi
 Tanggal Ujian Skripsi : 12 Januari 2023
 Judul Skripsi : Implementasi Bimbingan Kelompok dengan Permainan Ular Tangga untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Masa Transisi Pandemi Covid-19
 Penguji I : Maghfirotul Lathifah, S.Pd., M.Pd
 Penguji II : Dr. Jahju Hartanti, M.Psi
 Penguji III : Elia Firda Mufidah, S.Pd., M.Pd

No	Materi Revisi	Penguji I	Penguji II	Penguji III
1	Revisi judul	MP	JS	EF
2	Revisi penguatan latar belakang	MP	JS	EF
3	Revisi penambahan kajian teori	MP	JS	EF

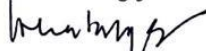
Batas waktu revisi skripsi: 2 (dua) minggu terhitung dari waktu ujian skripsi.

Dosen Penguji I



Maghfirotul Lathifah, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0727128905

Dosen Penguji II



Dr. Jahju Hartanti, M.Psi
NIDN. 0014086101

Dosen Penguji III



Elia Firda Mufidah, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0728029302

Lampiran 3 Surat Izin Penelitian



FAKULTAS PEDAGOGI DAN PSIKOLOGI UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA

Kampus I : Jl. Ngjigel Dadi III-B/37 Telp. (031) 5053127, 5041097 Fax. (031) 5662804 Surabaya 60245
Kampus II: Jl. Dukuh Memanggal XII Telp. (031) 8281181, 8281182, 8281183 Surabaya 60234.

Nomor : 798/Ak.2/FPP/XI/2022
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.Bapak/Ibu Kepala/Ketua
SMAN 22 SURABAYA
Jl. Balas Klumprik No.22, Balas Klumprik, Kec. Wiyung, Kota SBY, Jawa Timur 60222
di KOTA SURABAYA

Dengan hormat,
Sesuai dengan kurikulum Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, untuk penyelesaian akhir masa studi, mahasiswa diwajibkan menulis skripsi. Berkaitan dengan ini, mohon dengan hormat Bapak/Ibu Kepala/Ketua SMAN 22 SURABAYA berkenan memberikan izin penelitian kepada mahasiswa:

Nama : PUJI NING TYAS
NIM : 195000022
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Pedagogi dan Psikologi
Judul Penelitian : Implementasi Bimbingan Kelompok Dengan Permainan Ular
Tangga Untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di
Masa Transisi Pandemi Covid-19

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasama diucapkan terima kasih.

Surabaya, 05 November 2022

Dekan,


Dr. Santika Rentika Hadi., M.Kes.
NIP. 196702091992031002



Tembusan :

1. Wakil Dekan I
2. Kaprodi

Lampiran 4 Surat Balasan Melaksanakan Penelitian



SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.3/2272/101.6.1.22/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Negeri 22 Surabaya, menerangkan bahwa :

Nama	: Puji Ning Tyas
NIM	: 195000022
Program Studi	: Bimbingan dan Konseling
Fakultas	: Pedagogi dan Psikologi
Universitas	: Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di izinkan untuk melaksanakan Penelitian Tugas Akhir di SMA Negeri 22 Surabaya dengan Judul Penelitian **"Implementasi Bimbingan Kelompok Dengan Permainan Ular Tangga Untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Masa Transisi Pandemi Covid-19"** yang akan dimulai pada tanggal 7 November s.d 7 Desember 2022.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagai perlunya.



7 November 2022

Muhammad Romli, M.Pd
8171999031006

Lampiran 5 RPL Bimbingan Kelompok

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL) LURING BIMBINGAN KELOMPOK TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Komponen/Bidang : Layanan Dasar
 Topik : Motivasi Belajar
 Jenis Kelompok : Tertutup
 Kelas/Semester : XI-IPS
 Durasi Waktu : 60 menit

No.	Uraian	Ket.
1.	Tujuan Layanan Peserta didik mampu memahami dan mengetahui tentang motivasi belajar yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik	
2.	Metode, Alat dan Media 1. Metode: Tanya jawab 2. Alat: Handphone 3. Media: <i>Google form</i>	
3.	Langkah-langkah kegiatan layanan 1. Tahap Awal 1.1 Menyiapkan alat dan media yang akan disampaikan 1.2 Membuka kelas dengan salam dan menyapa peserta didik lalu berdoa 1.3 Memperkenalkan diri 1.4 Membangun hubungan yang baik dengan peserta didik seperti, menanyakan kabar dan menanyakan kesibukan di setiap peserta didik	20 Menit

No.	Uraian	Ket.
	2.2 Menjelaskan sedikit terkait topic dorongan mencapai sesuatu 2.3 kepada peserta didik 2.4 Peserta didik memperhatikan penjelasan yang sedang diberikan 2.5 Memberikan kesempatan untuk peserta didik tanya jawab 3. Tahap Akhir 3.1 Memberikan kesimpulan dan menyampaikan pesan untuk peserta didik 3.2 Menutup kegiatan ahri ini dengan berdoa dan salam	20 Menit
4.	Evaluasi 1. Evaluasi Proses Peserta didik memperhatikan proses layanan yang sedang berlangsung dan memahami dorongan mencapai sesuatu 2. Evaluasi Hasil Peneliti mengetahui tingkat dorongan mencapai sesuau yang dimiliki oleh setiap Peserta Didik	Setelah pelaksanaan layanan

Surabaya 12 Desember 2022

Puji Ning Tyas

NIM 195000022

No.	Uraian	Ket.
	2.2 Menjelaskan sedikit terkait topik komitmen 2.3 Peserta didik memperhatikan penjelasan yang sedang diberikan 2.4 Memberikan kesempatan untuk peserta didik tanya jawab 3. Tahap Akhir 3.1 Memberikan kesimpulan dan menyampaikan pesan untuk peserta didik Menutup kegiatan ahri ini dengan berdoa dan salam	20 Menit
4.	Evaluasi 1. Evaluasi Proses Peserta didik memperhatikan proses layanan yang sedang berlangsung dan memahami tentang komitmen 2. Evaluasi Hasil Peneliti mengetahui tingkat komitmen yang dimiliki oleh setiap Peserta Didik	Setelah pelaksanaan layanan

Surabaya, 14 Desember 2022

Puji Ning Tyas

No.	Uraian	Ket.
	2.2 Menjelaskan sedikit tentang Motivasi Belajar kepada peserta didik 2.3 Peserta didik memperhatikan penjelasan yang sedang diberikan 2.4 Memberikan kesempatan untuk peserta didik tanya jawab 3. Tahap Akhir 3.1 Memberikan kesimpulan dan menyampaikan pesan untuk peserta didik Menutup kegiatan ahri ini dengan berdoa dan salam	20 Menit
4.	Evaluasi 1. Evaluasi Proses Peserta didik memperhatikan proses layanan yang sedang berlangsung dan memahami tentang inisiatif 2. Evaluasi Hasil Peneliti mengetahui tingkat inidistif yang dimiliki oleh setiap Peserta Didik	Setelah pelaksanaan layanan

Surabaya, 15 Desember 2022

Puji Ning Tyas

NIM: 195000022

No.	Uraian	Ket.
	2.2 Menjelaskan sedikit tentang topic optimis kepada peserta didik 2.3 Peserta didik memperhatikan penjelasan yang sedang diberikan 2.4 Memberikan kesempatan untuk peserta didik tanya jawab 3. Tahap Akhir 3.1 Memberikan kesimpulan dan menyampaikan pesan untuk peserta didik 3.2 Menutup kegiatan ahri ini dengan berdoa dan salam	20 Menit
4.	Evaluasi 1. Evaluasi Proses Peserta didik memperhatikan proses layanan yang sedang berlangsung dan memahami topik optimis 2. Evaluasi Hasil Peneliti mengetahui tingkat optimis yang dimiliki oleh setiap Peserta Didik	Setelah pelaksanaan layanan

Surabaya, 21 Desember 2022

Puji Ning Tyas

NIM: 195000022

RPL 6

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL) LURING
BIMBINGAN KELOMPOK TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Komponen/Bidang : Layanan Dasar

Topik : Motivasi Belajar

Jenis Kelompok : Tertutup

Kelas/Semester : XI-IPS

Durasi Waktu : 60 menit

No.	Uraian	Ket.
1.	Tujuan Layanan Peserta didik mampu memahami dan mengetahui tentang motivasi belajar yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik	
2.	Metode, Alat dan Media 1. Metode: Tanya jawab 2. Alat: Handphone 3. Media: <i>Google form</i>	
3.	Langkah-langkah kegiatan layanan 1. Tahap Awal 1.1 Menyiapkan alat dan media yang akan disampaikan 1.2 Membuka kelas dengan salam dan menyapa peserta didik lalu berdoa 1.3 Memperkenalkan diri 1.4 Membangun hubungan yang baik dengan peserta didik seperti, menanyakan kabar dan menanyakan kesibukan di setiap peserta didik	20 Menit
	2. Tahap Inti 2.1 Menjelaskan maksud dan tujuan kedatangan	20 Menit

No.	Uraian	Ket.
	2.2 Menjelaskan sedikit tentang Motivasi Belajar kepada peserta didik 2.3 Peserta didik memperhatikan penjelasan yang sedang diberikan 2.4 Memberikan kesempatan untuk peserta didik tanya jawab 3. Tahap Akhir 3.1 Memberikan kesimpulan dan menyampaikan pesan untuk peserta didik 3.2 Memberikan <i>Link Google Form (Pre-test)</i> 3.3 Menutup kegiatan ahri ini dengan berdoa dan salam	20 Menit
4.	Evaluasi 1. Evaluasi Proses Peserta didik memperhatikan proses layanan yang sedang berlangsung dan memahami motivasi belajar 2. Evaluasi Hasil Peneliti mengetahui tingkat Motivasi Belajar yang dimiliki oleh setiap Peserta Didik	Setelah pelaksanaan layanan

Surabaya, 23 Desember 2022

Puji Ning Tyas

NIM: 195000022

Lampiran 6 Pedoman Observasi**PEDOMAN OBSERVASI**

Nama :
 Sekolah/Kelas :
 Komponen Layanan :
 Bidang Bimbingan :
 Strategi :
 Tujuan :Memperoleh informasi mengenai proses kegiatan permainan Ular Tangga
 Tanggal :
 Pertemuan :
 Waktu :

No	Aspek yang Diamati	Hasil Pengamatan								Ket
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1.	Runtutan kegiatan bimbingan									
2.	Perhatian peserta didik ketika konselor memandu kegiatan bimbingan									
3.	Keaktifan peserta didik dalam proses diskusi									
4.	Interaktivitas peserta didik dengan konselor									
5.	Penjelasan peserta didik mengenai permainan ular tangga									
6.	Sharing antar peserta didik dengan konselor									
7.	Penguatan yang diberikan konselor untuk peserta didik									
Catatan tambahan:										

Lampiran 7 Skala Pengukuran Motivasi Belajar Sebelum di Validasi

Skala Pengukuran Motivasi Belajar

Petunjuk Pengisian:

1. Dalam pengerjaan berikut ini tidak ada jawaban yang benar atau salah.
2. Setiap jawaban anda sangat berharga dan penting, sehingga dimohon untuk menjawab semua dan tidak melewatkan satupun pernyataan yang diajukan.
3. Peneliti sangat menghargai kerjasama anda, dan saya berterimakasih.
4. Anda diminta menjawab pernyataan sesuai dengan pendapat dan kecenderungan anda, tanpa dipengaruhi oleh pihak lain.
5. Isilah pernyataan dibawah ini sesuai dengan keadaan nyata anda dengan memilih salah satu pilihan jawaban yang tersedia

Keterangan Jawaban:

Untuk Jawabannya terdapat 4 alternatif jawaban yaitu,

1. SS (Sangat Setuju),
- 2.S (Setuju),
3. TS (Tidak Setuju),
4. STS (Sangat Tidak Setuju).

Selamat Mengerjakan!

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya selalu bersemangat dalam belajar karena saya ingin memahami dan menguasai pelajaran tersebut				
2	Saya tidak bersemangat dalam belajar karena saya selalu merasa malas				
3	Saya ingin berhasil dalam pengerjaan suatu tugas				

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
4	Saya ragu apakah saya bisa berhasil atau tidak dalam pengerjaan tugas yang diberikan guru				
5	Saya selalu belajar karena saya ingin menguasai semua materi pembelajaran				
6	Saya hanya belajar memahami pelajaran jika guru menegur saya				
7	Jika saya ingin mendapatkan juara maka saya belajar dengan giat				
8	Tidak mendapatkan juara adalah hal biasa bagi saya				
9	Saya mengerjakan soal-soal yang sulit karena saya merasa tertantang untuk menyelesaikannya				
10	Saya suka mengandalkan teman saat ujian				
11	Jika ada tugas dari guru saya langsung mengerjakannya				
12	Saya malas untuk belajar jika tidak ada tugas				
13	Jika saya tidak bisa menjawab soal yang diberikan guru maka saya akan berusaha belajar				
14	Saya merasa ingin menyerah saat saya tidak mampu menjawab pertanyaan yang diajukan guru				
15	Saya akan belajar setiap hari agar pengetahuan saya luas				
16	Belajar jika hanya ada tugas saja adalah hal yang biasa saya lakukan				
17	Saya akan berusaha sebisa mungkin dalam belajar agar mendapatkan nilai yang baik				
18	Mata pelajaran yang sulit membuat saya malas untuk belajar				
19	Setiap ada tugas yang diberikan				

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
	oleh guru saya kerjakan secara maksimal				
20	Saya tidak yakin dengan kemampuan saya untuk mencapai prestasi yang baik				
21	Saya selalu menyelesaikan tugas dengan tepat waktu				
22	Saya menunda-nunda untuk menyelesaikan suatu tugas yang diberikan oleh guru				
23	Saya selalu belajar dengan kemauan diri sendiri tanpa disuruh orang tua				
24	Saya hanya belajar jika disuruh orang tua saja				
25	Saya akan mengerjakan tugas ketika waktu pengumpulannya sudah dekat				
26	Saya mengerjakan tugas ketika jauh-jauh hari agar dapat lebih memahami soal-soalnya				
27	Apa bila saya tidak mengerti dalam hal pelajaran maka saya akan bertanya kepada guru				
28	Saya merasa pintar, sehingga tidak perlu belajar terlalu giat				
29	Saya tidak melewatkan kesempatan untuk bertanya/menjawab jika guru mengajukan pertanyaan di kelas				
30	Saya malas bertanya kepada guru karna akan memperlambat jam pelajaran				
31	Saya merasa lelah dan ingin menyerah ketika banyak tugas yang diberikan oleh guru				
32	Saya bersemangat untuk mengerjakan walaupun banyak tugas yang diberikan oleh guru				
33	Saya lelah jika harus mengerjakan tugas terus-menerus				

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
34	Saya merasa tenang dan percaya bahwa saya bisa mengerjakan semua tugas yang diberikan oleh guru				
35	Saya selalu giat belajar untuk menambah wawasan dan ilmu saya				
36	Jika tidak malas saya akan belajar namun jika saya malas saya lebih mengganti kegiatan belajar saya menjadi bermain <i>gadget</i>				
37	Saya yakin dapat mengerjakan semua tugas dari mata pelajaran yang berbeda-beda				
38	Saya pesimis dengan prestasi belajar saya				
39	Meskipun prestasi saya kurang baik tapi saya selalu bersemangat ketika belajar				
40	Jika nilai ulangan saya jelek rasanya ingin menyerah saja				

Lampiran 8 Skala Pengukuran Motivasi Belajar Setelah di Validasi

Skala Pengukuran Motivasi Belajar

Petunjuk Pengisian:

1. Dalam pengerjaan berikut ini tidak ada jawaban yang benar atau salah.
2. Setiap jawaban anda sangat berharga dan penting, sehingga dimohon untuk menjawab semua dan tidak melewatkan satupun pernyataan yang diajukan.
3. Peneliti sangat menghargai kerjasama anda, dan saya berterimakasih.
4. Anda diminta menjawab pernyataan sesuai dengan pendapat dan kecenderungan anda, tanpa dipengaruhi oleh pihak lain.
5. Isilah pernyataan dibawah ini sesuai dengan keadaan nyata anda dengan memilih salah satu pilihan jawaban yang tersedia

Keterangan Jawaban:

Untuk Jawabannya terdapat 4 alternatif jawaban yaitu,

1. SS (Sangat Setuju),
- 2.S (Setuju),
3. TS (Tidak Setuju),
4. STS (Sangat Tidak Setuju).

Selamat Mengerjakan!

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya selalu bersemangat dalam belajar karena saya ingin memahami dan menguasai pelajaran tersebut				
2	Saya tidak bersemangat dalam belajar karena saya selalu merasa malas				
3	Saya ingin berhasil dalam pengerjaan suatu tugas				
4	Saya ragu apakah saya bisa berhasil atau tidak dalam pengerjaan tugas yang diberikan guru				

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
5	Saya selalu belajar karena saya ingin menguasai semua materi pembelajaran				
6	Saya hanya belajar memahami pelajaran jika guru menegur saya				
7	Jika saya ingin mendapatkan juara maka saya belajar dengan giat				
8	Saya suka mengandalkan teman saat ujian				
9	Jika ada tugas dari guru saya langsung mengerjakannya				
10	Saya malas untuk belajar jika tidak ada tugas				
11	Jika saya tidak bisa menjawab soal yang diberikan guru maka saya akan berusaha belajar				
12	Saya merasa ingin menyerah saat saya tidak mampu menjawab pertanyaan yang diajukan guru				
13	Saya akan belajar setiap hari agar pengetahuan saya luas				
14	Belajar jika hanya ada tugas saja adalah hal yang biasa saya lakukan				
15	Saya akan berusaha sebisa mungkin dalam belajar agar mendapatkan nilai yang baik				
16	Mata pelajaran yang sulit membuat saya malas untuk belajar				
17	Setiap ada tugas yang diberikan oleh guru saya kerjakan secara mandiri				
18	Saya tidak yakin dengan kemampuan saya untuk mencapai prestasi yang baik				
19	Saya selalu menyelesaikan tugas dengan tepat waktu				
20	Saya menunda-nunda untuk menyelesaikan suatu tugas yang diberikan oleh guru				
21	Saya selalu belajar dengan kemauan diri sendiri tanpa disuruh orang tua				

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
22	Saya akan mengerjakan tugas ketika waktu pengumpulannya sudah dekat				
23	Saya mengerjakan tugas ketika jauh-jauh hari agar dapat lebih memahami soal-soalnya				
24	Apa bila saya tidak mengerti dalam hal pelajaran maka saya akan bertanya kepada guru				
25	Saya tidak melewatkan kesempatan untuk bertanya/menjawab jika guru mengajukan pertanyaan di kelas				
26	Saya malas bertanya kepada guru karna akan memperlambat jam pelajaran				
27	Saya merasa lelah dan ingin menyerah ketika banyak tugas yang diberikan oleh guru				
28	Saya bersemangat mengerjakan meski banyak tugas yang diberikan oleh guru				
29	Saya lelah jika harus mengerjakan tugas terus-menerus				
30	Saya merasa tenang dan percaya bahwa saya bisa mengerjakan semua tugas yang diberikan oleh guru				
31	Saya selalu giat belajar untuk menambah wawasan dan ilmu saya				
32	Jika tidak malas saya akan belajar namun jika saya malas saya lebih mengganti kegiatan belajar saya menjadi bermain <i>gadget</i>				
33	Saya yakin dapat mengerjakan semua tugas dari mata pelajaran yang berbeda-beda				
34	Saya pesimis dengan prestasi belajar saya				
35	Meskipun prestasi saya kurang baik tapi saya selalu bersemangat ketika belajar				
36	Jika nilai ulangan saya jelek rasanya ingin ingin menyerah saja				

Lampiran 9 Hasil Validitas

No Pernyataan	R. Hitung	R. Tabel	Keterangan
1	0,501	0,266	Valid
2	0,772	0,266	Valid
3	0,358	0,266	Valid
4	0,498	0,266	Valid
5	0,547	0,266	Valid
6	0,669	0,266	Valid
7	0,456	0,266	Valid
8	0,234	0,266	Tidak Valid
9	0,234	0,266	Tidak Valid
10	0,607	0,266	Valid
11	0,576	0,266	Valid
12	0,607	0,266	Valid
13	0,498	0,266	Valid
14	0,346	0,266	Valid
15	0,549	0,266	Valid
16	0,563	0,266	Valid
17	0,433	0,266	Valid
18	0,538	0,266	Valid
19	0,449	0,266	Valid
20	0,551	0,266	Valid
21	0,649	0,266	Valid
22	0,723	0,266	Valid
23	0,272	0,266	Valid
24	0,17	0,266	Tidak Valid
25	0,639	0,266	Valid
26	0,604	0,266	Valid
27	0,494	0,266	Valid
28	0,224	0,266	Tidak Valid
29	0,496	0,266	Valid
30	0,488	0,266	Valid
31	0,501	0,266	Valid
32	0,639	0,266	Valid
33	0,536	0,266	Valid
34	0,599	0,266	Valid
35	0,502	0,266	Valid
36	0,653	0,266	Valid

No Pernyataan	R. Hitung	R. Tabel	Keterangan
37	0,327	0,266	Valid
38	0,558	0,266	Valid
39	0,381	0,266	Valid
40	0,547	0,266	Valid

Dapat disimpulkan bahwa item pernyataan yang valid sebanyak 36 butir item, dan yang tidak valid sebanyak 4 butir item.

Lampiran 10 Hasil Validitas dan Reliabilitas SPSS 25.0

Hasil Validitas

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Corrected Item-Total Correlation	Variance if Item Deleted	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X01	86.4182191.285.472	.922		
X02	85.8364182.584.749	.919		
X03	86.6182192.759.320	.923		
X04	85.2000188.607.457	.922		
X05	86.1818189.263.515	.922		
X06	86.0000183.741.635	.920		
X07	86.5455192.215.427	.923		
X08	85.4545193.882.196	.925		
X09	85.7091194.210.185	.925		
X10	85.8364185.732.570	.921		
X11	86.1273188.372.544	.921		
X12	85.2909187.395.575	.921		
X13	86.3273190.817.467	.922		
X14	85.6000192.207.302	.924		
X15	86.1455187.238.510	.922		

X16	85.0909185.973.623	.920
X17	86.5273191.772.399	.923
X18	85.0727188.069.500	.922
X19	85.8000189.570.406	.923
X20	85.6545185.675.506	.922
X21	86.1091187.580.672	.920
X22	85.7818183.248.696	.919
X23	86.2545194.415.234	.924
X24	86.0000198.481-.022	.926
X25	85.3636184.013.602	.921
X26	85.8909187.803.573	.921
X27	86.0909191.899.467	.922
X28	86.3818195.092.184	.925
X29	85.8182189.337.458	.922
X30	85.8727190.928.388	.923
X31	85.2182187.063.464	.922
X32	85.5818186.507.609	.921
X33	84.8000187.756.497	.922
X34	86.0364185.332.560	.921
X35	86.2000190.719.470	.922

X36	85.1818183.559.616	.920
X37	85.9818193.611.291	.924
X38	85.5455185.401.512	.922
X39	86.2182192.248.343	.923
X40	85.6545184.156.495	.922

Hasil Reabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.924	40

Reabilitas ini dikatakan reliable. Reliabilitas konstruk variabel dikatakan baik jika memiliki nilai *Cronbach Alpha* >0,05

Lampiran 12 *Post-Test*

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD	AE	AF	AG	AH	AI	AJ	AK	AL	AM	AN	AO	AP	AQ	AR	AS	AT	AU	AV	AW	AX	AY	AZ	BA	BB	BC	BD	BE	BF	BG	BH	BI	BJ	BK	BL	BM	BN	BO	BP	BQ	BR	BS	BT	BV	BW	BX	BY	BZ	CA	CB	CC	CD	CE	CF	CG	CH	CI	CJ	CK	CL	CM	CN	CO	CP	CQ	CR	CS	CT	CV	CW	CX	CY	CZ	DA	DB	DC	DD	DE	DF	DG	DH	DI	DJ	DK	DL	DM	DN	DO	DP	DQ	DR	DS	DT	DV	DW	DX	DY	DZ	EA	EB	EC	ED	EE	EF	EG	EH	EI	EJ	EK	EL	EM	EN	EO	EP	EQ	ER	ES	ET	EV	EW	EX	EY	EZ	FA	FB	FC	FD	FE	FF	FG	FH	FI	FJ	FK	FL	FM	FN	FO	FP	FQ	FR	FS	FT	FV	FW	FX	FY	FZ	GA	GB	GC	GD	GE	GF	GG	GH	GI	GJ	GK	GL	GM	GN	GO	GP	GQ	GR	GS	GT	GV	GW	GX	GY	GZ	HA	HB	HC	HD	HE	HF	HG	HH	HI	HJ	HK	HL	HM	HN	HO	HP	HQ	HR	HS	HT	HV	HW	HX	HY	HZ	IA	IB	IC	ID	IE	IF	IG	IH	II	IJ	IK	IL	IM	IN	IO	IP	IQ	IR	IS	IT	IV	IW	IX	IY	IZ	JA	JB	JC	JD	JE	JF	JG	JH	JI	IJ	JK	JK	KL	LM	LN	LO	LP	LQ	LR	LS	LT	LV	LW	LX	LY	LZ	MA	MB	MC	MD	ME	MF	MG	MH	MI	MJ	MK	ML	MM	MN	MO	MP	MQ	MR	MS	MT	MV	MW	MX	MY	MZ	NA	NB	NC	ND	NE	NF	NG	NH	NI	NJ	NK	NL	NM	NN	NO	NP	NQ	NR	NS	NT	NV	NW	NX	NY	NZ	OA	OB	OC	OD	OE	OF	OG	OH	OI	OJ	OK	OL	OM	ON	OO	OP	OQ	OR	OS	OT	OV	OW	OX	OY	OZ	PA	PB	PC	PD	PE	PF	PG	PH	PI	PJ	PK	PL	PM	PN	PO	PP	PQ	PR	PS	PT	PV	PW	PX	PY	PZ	QA	QB	QC	QD	QE	QF	QG	QH	QI	QJ	QK	QL	QM	QN	QO	QP	QQ	QR	QS	QT	QV	QW	QX	QY	QZ	RA	RB	RC	RD	RE	RF	RG	RH	RI	RJ	RK	RL	RM	RN	RO	RP	RQ	RR	RS	RT	RV	RW	RX	RY	RZ	SA	SB	SC	SD	SE	SF	SG	SH	SI	SJ	SK	SL	SM	SN	SO	SP	SQ	SR	SS	ST	SV	SW	SX	SY	SZ	TA	TB	TC	TD	TE	TF	TG	TH	TI	TJ	TK	TL	TM	TN	TO	TP	TQ	TR	TS	TV	TW	TX	TY	TZ	UA	UB	UC	UD	UE	UF	UG	UH	UI	UJ	UK	UL	UM	UN	UO	UP	UQ	UR	US	UT	UV	UW	UX	UY	UZ	VA	VB	VC	VD	VE	VF	VG	VH	VI	VJ	VK	VL	VM	VN	VO	VP	VQ	VR	VS	VT	VV	VW	VX	VY	VZ	WA	WB	WC	WD	WE	WF	WG	WH	WI	WJ	WK	WL	WM	WN	WO	WP	WQ	WR	WS	WT	WV	WW	WX	WY	WZ	XA	XB	XC	XD	XE	XF	XG	XH	XI	XJ	XK	XL	XM	XN	XO	XP	XQ	XR	XS	XT	XV	XW	XX	XY	XZ	YA	YB	YC	YD	YE	YF	YG	YH	YI	YJ	YK	YL	YM	YN	YO	YP	YQ	YR	YS	YT	YV	YW	YX	YY	YZ	ZA	ZB	ZC	ZD	ZE	ZF	ZG	ZH	ZI	ZJ	ZK	ZL	ZM	ZN	ZO	ZP	ZQ	ZR	ZS	ZT	ZV	ZW	ZX	ZY	ZZ
Monday	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
Tuesday	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
Wednesday	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
Thursday	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
Friday	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
Saturday	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
Sunday	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															

Lampiran 13 Jadwal Penelitian

Pertemuan Ke-	Topik	Waktu
1	Pemberian <i>Pre-Test</i> kepada peserta didik dengan membagikan link <i>google form</i> .	Kamis, 10 November 2022
2	Melaksanakan layanan Bimbingan kelompok dengan media ular tangga dengan topik “pengungkapan perasaan, pikiran dan relaksasi yang dirasakan oleh peserta didik”	Senin, 12 Desember 2022
3	Melaksanakan layanan Bimbingan kelompok dengan media ular tangga dengan topik “menumbuhkan motivasi belajar peserta didik”	Rabu, 14 Desember 2022
4	Melaksanakan layanan Bimbingan kelompok dengan media ular tangga dengan topik “pengenalan media permainan ular tangga”	Kamis, 15 Desember 2022
5	Melaksanakan layanan Bimbingan kelompok dengan media ular tangga dengan topik “implementasi permainan ular tangga untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik”	Rabu, 21 Desember 2022
6	Pengakhiran kegiatan dan Pemberian <i>Pre-Test</i> kepada peserta didik dengan membagikan link <i>google form</i>	Jumat, 23 Desember 2022

Lampiran 14 Dokumentasi



Puji Ning Tyas

Bimbingan Kelompok *menggunakan* Media Ular Tangga

BUKU PANDUAN

Untuk Menumbuhkan Motivasi
Belajar peserta didik



UNTUK MENUMBUHKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK

BUKU PANDUAN

Bimbingan Kelompok *menggunakan* Media Ular Tangga

Untuk Menumbuhkan Motivasi
Belajar peserta didik

Oleh : Puji Ning Tyas
NIM : 195000022

KATA PENGANTAR

Panduan permainan Ular Tangga ini merupakan bahan yang dapat digunakan guru BK/Konselor di SMA dalam melaksanakan proses bimbingan sebagai menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Panduan ini merupakan petunjuk bagi guru BK/Konselor SMA dalam melakukan permainan Ular Tangga.

Panduan ini terdiri dari lima bagian. Bagian pertama: pendahuluan, bagian kedua: perlengkapan permainan Ular Tangga, bagian ketiga: petunjuk penggunaan permainan Ular Tangga, bagian keempat: prosedur pelaksanaan permainan Ular Tangga dan bagian kelima: penutup.

Penulis berharap panduan permainan Ular Tangga ini dapat menjadi sarana bagi guru BK/Konselor SMA untuk membantu peserta didik dalam menumbuhkan motivasi belajar.

Penulis

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Motivasi mempunyai peranan penting dalam proses belajar baik bagi guru maupun peserta didik sangat diperlukan guna untuk memelihara dan meningkatkan semangat belajar peserta didik. Bagi peserta didik, motivasi belajar dapat menumbuhkan semangat serta belajar mendorong mereka melakukan proses belajar. Peserta didik melakukan aktivitas dengan senang karena adanya dorongan motivasi tersebut, Permata, (2021). Motivasi belajar merupakan motivasi yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar dengan keseluruhan penggerak psikis dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar dalam mencapai satu tujuan. Motivasi belajar mempunyai peranan penting dalam memberi rangsangan, semangat dan rasa senang dalam belajar sehingga seseorang yang mempunyai motivasi tinggi mempunyai energi yang banyak untuk melaksanakan proses pembelajaran (Imaliyah, 2018).

Kurangnya motivasi belajar dapat menimbulkan dampak serius seperti melemahkan semangat belajar yang juga akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Tanpa adanya motivasi belajar peserta didik tidak akan mendapatkan hasil yang maksimal, terlihat dari aktivitas belajar peserta didik di dalam kelas ketika sedang mengikuti pelajaran, Mauliya et al., (2020). Jika motivasi belajar tidak segera ditangani maka sangat berdampak negatif terhadap masa depan peserta didik, seperti tidak mempunyai pandangan. tentang kedepannya, menurunnya prestasi belajar peserta didik karena kurangnya motivasi belajar.

Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar yang dimiliki peserta didik yaitu kurangnya motivasi dari dalam diri mereka, peserta didik merasa kurang termotivasi saat belajar adalah karena mereka tidak percaya usaha mereka akan meningkatkan kinerja mereka dan bahwa mereka memiliki prioritas lain yang lebih menyita perhatian mereka, sedangkan faktor eksternal yang

mendasari peserta didik kurang termotivasi belajar adalah datangnya dari lingkungan. Faktor dari lingkungan alam misalnya cuaca sedangkan faktor dari lingkungan orang lain seperti keluarga, teman sebaya dan lain sebagainya. Akan tetapi sebaliknya jika peserta didik tidak mempunyai cita-cita tinggi otomatis akan mempunyai semangat belajar yang rendah. Keadaan Psikologi Peserta Didik, Keadaan psikologis yang dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik, yaitu: bakat, Inteligensi atau diartikan sebagai kemampuan psikofisik, sikap, persepsi, minat, serta unsur-unsur dinamis dalam pembelajaran.

B. Tujuan Penyusunan Panduan Permainan Ular Tangga

Adapun tujuan umum dan khusus disusunnya panduan permainan ular tangga yaitu untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, dijelaskan sebagai berikut.

1. Tujuan Umum

Guru BK/Konselor dapat menggunakan media permainan ular tangga untuk membantu peserta didik dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus panduan permainan ular tangga adalah agar Guru BK/Konselor dapat:

- a. Menjelaskan tujuan permainan Ular Tangga.
- b. Mengaplikasikan langkah-langkah permainan Ular Tangga untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.
- c. Mengaplikasikan permainan Ular Tangga.

C. Sasaran Pemakai

Permainan Ular Tangga ini ditujukan kepada peserta didik SMA yang mempunyai motivasi belajar yang menurun.

BAB II

SPEKIFIKASI PRODUK

A. Pengertian

Permainan ular tangga ialah sarana bermain yang terdiri dari selembur papan atau kertas tebal begambar kotak-kotak sebanyak 16 buah, dimana terdapat gambar ular dan tangga pada kotak-kotak tertentu. Terdapat juga dadu, pada sisi-sisi dadu ini terdapat bintik berjumlah 1 hingga 6 bintik. Dadu ini juga terbuat dari plastic, dan yang terakhir terdapat kartu yang berisi pertanyaan (Rahmadiani, 2019).

Permainan ular tangga sebagai media pembelajaran berupa game. Ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan dibebberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain (Siti Aisyah, 2020).

Permainan ular tangga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena permainan ini mudah dilakukan, sederhana, dan peraturannya mendidik apabila diberikan tema yang positif. Selain itu permainan ular tangga membuat peserta didik menjadi lebih aktif karena peserta didik dapat berpartisipasi langsung dalam pembelajaran. Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga ialah permainan yang terdiri dari kotak-kotak yang berjumlah 16 buah, yang terdapat gambar ular dan tangga, mempunyai dadu dan mudah untuk dipergunakan oleh anak-anak yang memainkan secara bergantian.

Gambar media permainan Ular Tangga dapat dilihat sebagai berikut.



B. Tujuan Pelaksanaan Permainan Ular Tangga

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dilaksanakannya permainan Ular Tangga adalah untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dilaksanakannya permainan Ular Tangga adalah agar peserta didik dapat:

- a. Menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Mengaplikasikan permainan sehingga tidak malas belajar dan motivasi belajar dapat tumbuh.
- c. Menunjukkan bahwa setelah diberi permainan ular tangga akan jauh lebih termotivasi dalam belajarnya.

C. Materi Permainan Ular Tangga

Materi yang terdapat pada permainan Ular Tangga ini mengenai motivasi belajar peserta didik, meliputi 4 topik, yaitu:

1. Dorongan mencapai sesuatu
2. Komitmen
3. Inisiatif
4. Optimis

a. Kegunaan Media Permainan Ular Tangga Bagi Layanan Bimbingan Kelompok

Media permainan Ular Tangga dapat digunakan sebagai media layanan dasar, bidang belajar dengan menggunakan strategi layanan berupa bimbingan kelompok untuk menubuhkan motivasi belajar peserta didik.

b. Perlengkapan Media Permainan Ular Tangga

Pada butir ini dijelaskan mengenai masing-masing perlengkapan yang terdapat pada media permainan Ular Tangga seperti: 1) Selembar kertas ataupun papan kotak sejumlah 16 kotak; 2) Dadu untuk mengarahkan permainan; 3) Kartu yang berisi pertanyaan; 4) Panduan permainan Ular Tangga untuk Guru BK/Konselor. Keempat perlengkapan tersebut dijelaskan pada poin-poin berikut.

1. Media Permainan Ular Tangga



Papan permainan ular tangga ini berbentuk segi empat, di dalam tersebut terdapat 4 warna (kuning, merah, ungu, hijau) dengan ukuran 4x4.

Warna-warna yang terdapat didalam papan permainan inilah yang nantinya berhubungan dengan cerita atau ilustrasi kasus yang terdapat dalam kartu pertanyaan.

2. Dadu untuk Mengarahkan Permainan

Dadu berbentuk kubus yang akan digunakan untuk mengarahkan permainan dengan cara peserta didik melemparnya. Umumnya setiap dadu mempunyai 1-6 titik dimana itu digunakan untuk mengarahkan, contohnya jika peserta didik melempar dadu dan dadu mengeluarkan 3 titik artinya peserta didik bisa berjalan maju 3 kotak setelah kotak yang sedang diinjak.

3. Kartu yang Berisi Pertanyaan

Kartu pertanyaan didalamnya terdapat ilustrasi kasus atau cerita yang nantinya akan digunakan sebagai bahan diskusi peserta didik yang tergabung dalam kelompok bermain. Kartu pertanyaan ini diilustrasikan mengenai hal-hal yang sering dilakukan oleh peserta didik mengenai motivasi belajar.

Cerita atau ilustrasi kasus tersebut dijelaskan secara rinci sebagai berikut.

Materi : Menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

Terdapat 4 warna: Kuning, Hijau, Merah, Ungu

1. Materi Berkaitan dengan “Dorongan Mencapai Sesuatu”

a. Pertanyaan 1 (dalam warna kuning)

Rosi tidak pernah bersemangat dalam belajar, karena rosi selalu merasakan rasa malas yang berlebihan, jarang mengerjakan PR, suka membolos, sering melanggar peraturan sekolah, tidak pernah mendengarkan guru. Rosi merasa ragu apakah ia bisa berhasil atau tidak dalam pengerjaan tugas yang diberikan oleh guru karena ia tidak mempunyai dorongan untuk belajar mengetahui dan memahami soal yang sudah diberikan guru. Bagaimana pendapat anda mengenai rosi?

b. Pertanyaan 2 (dalam warna hijau)

Apa saja dampak jika motivasi belajar peserta didik menurun, dan ia tidak ada dorongan untuk belajar?

c. Pertanyaan 3 (dalam warna merah)

Rika sangat bersemangat dalam mempelajari suatu hal, motivasi untuk belajarnya sangat tinggi, ia ingin dapat menguasai berbagai mata pelajaran. Usaha yang dilakukan rika yaitu terus mencoba hal-hal baru sehingga rika dapat menguasai semua mata pelajaran

d. Pertanyaan 4 (dalam warna ungu)

Sebutkan ciri-ciri peserta didik yang motivasi belajarnya menurun.

2. Materi Berkaitan dengan “Komitmen”

a. Pertanyaan 1 (dalam warna kuning)

Rini adalah peserta didik yang cukup malas dalam hal belajar, ia sering menghabiskan waktunya bermain gadget daripada mengerjakan tugas yang sudah di berikan oleh guru. Penyebab rini malas belajar karena ia tidak mampu dalam menjawab pertanyaan yang sudah diberikan guru, menurut anda apa yang seharusnya dilakukan oleh rini?

b. Pertanyaan 2 (dalam warna hijau)

Bagaimana menurut anda jika ada seseorang yang berbicara bahwa ia hanya akan belajar saat ada tugas saja dan menurutnya itu hal yang biasa. Bagaimana komentar anda mengenai hal tersebut?

c. Pertanyaan 3 (dalam warna merah)

Ziva seorang pelajar yang duduk dibangku kelas 11 IPA, suatu hari ada tugas yang diberikan oleh gurunya, ia mengandalkan teman sebangkunya untuk mencontek, ziva tidak pernah mengerjakan tugas dari pikirannya sendiri melainkan contekan dari temannya, alhasil ilmu ziva tidak pernah berkembang dan tidak berkembang, karena ia tidak mempunyai dorongan untuk belajar. Bagaimana pendapat anda mengenai perilaku ziva?

d. Pertanyaan 4 (dalam warna ungu)

Menurut anda bagaimana cara menumbuhkan motivasi belajar?

3. Materi Berkaitan dengan “inisiatif”

a. Pertanyaan 1 (dalam warna kuning)

Tidak sedikit para peserta didik yang menunda-nunda mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, mereka mengerjakan tugas ketika waktu pengumpulannya sudah dekat.

Bagaimana menurut anda? Apakah hal seperti itu bisa efektif?

b. Pertanyaan 2 (dalam warna hijau)

Menurut anda, apa alasan peserta didik hanya belajar ketika disuruh oleh orang tua saja?

c. Pertanyaan 3 (dalam warna merah)

Apakah anda selalu mempunyai rasa malu ketika ingin bertanya kepada guru? Apa alasannya jika kalian merasa malu.

d. Pertanyaan 4 (dalam warna ungu)

Elly adalah peserta didik yang tidak pernah melewatkan kesempatan untuk bertanya kepada guru maupun memberi jawaban ketika guru bertanya,

4. Materi Berkaitan dengan “Optimis”

a. Pertanyaan 1 (dalam warna kuning)

Fatur termasuk orang yang tidak pernah mengeluh ketika guru memberikan banyak tugas, ia percaya dapat menyelesaikan tugas dengan baik dan tidak terlambat, fatur selalu berusaha dalam pengerjaan suatu tugas tanpa ada rasa malas, bagaimana pendapat anda mengenai fatur?

b. Pertanyaan 2 (dalam warna hijau)

Rohman sangat malas dalam setiap pembelajaran apapun, sehingga ketika diberikan tugas oleh guru ia tidak pernah mengerjakan, melainkan ia lebih mengganti kegiatan belajar tersebut dengan bermain gadget. Akhirnya nilai mata pelajaran rohman sangat buruk, menurut anda apa yang seharusnya dilakukan oleh rohman agar nilainya bisa baik?

c. Pertanyaan 3 (dalam warna merah)

Mengapa kita perlu tetap belajar dan semangat belajar walaupun prestasi kita kurang baik?

d. Pertanyaan 4 (dalam warna ungu)

Jika nilai ulangan anda jelek maka apakah anda ingin menyerah saja? Atau anda akan berusaha belajar semaksimal mungkin?

4. Panduan Permainan Ular Tangga

Panduan permainan ular tangga disusun sebagai acuan guru BK/Konselor agar dapat menggunakan media permainan ular tangga untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, selain itu panduan ini disusun untuk membantu guru BK dalam memahami maksud dan tujuan dikembangkannya media permainan ular tangga, bagaimana konsep dari media ini, bagaimana aturan main dan cara menerapkannya serta bagaimana langkah-langkah bimbingan kelompok menggunakan permainan ular tangga.

BAB III

PETUNJUK PENGGUNAAN PERMAINAN ULAR TANGGA

A. Tata Cara Permainan Ular Tangga

Pada butir ini dijelaskan mengenai tata cara untuk memainkan permainan ular tangga. Berikut adalah penjelasannya (Siti Aisyah, 2020).

1. Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1 dan berakhir pada petak nomor 16.
2. Terdapat beberapa jumlah Ular dan Tangga pada papan permainan, terletak pada kotak tertentu.
3. Terdapat satu buah dadu.
4. Bidak atau papan ular tangga yang digunakan dapat bermacam-macam biasanya menggunakan warna yang berbeda untuk setiap pemain, tidak ada urutan tertentu untuk bidak yang harus digunakan.
5. Panjang ular dan tangga bermacam-macam, ular dapat memindahkan bidak pemain mundur beberapa petak, sedangkan tangga dapat memindahkan bidak pemain maju beberapa petak.
6. Untuk menentukan siapa giliran pertama biasanya dilakukan pelemparan dadu oleh setiap pemain, yang mendapat nilai tertinggi ialah yang mendapat giliran pertama.
7. Semua pemain memulai dari petak nomor 1.
8. Pada saat gilirannya, pemain melempar dadu dan dapat memajukan dadunya beberapa petak sesuai dengan angka hasil lemparan dadu.
9. Jika pemain mendapat ular maka pemain akan turun kebawah dan jika pemain mendapat tangga maka pemain bisa maju sesuai dengan tangga.
10. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama kali berhasil mencapai petak 16.

B. Tahap-Tahap Bimbingan Kelompok dengan Permainan Ular Tangga

Tahap-tahap bimbingan kelompok terdapat tahap pembentukan kelompok, tahap awal, tahap transisi, tahap kegiatan, dan tahap akhir.

1) Tahap 1 (pembentukan kelompok)

Pada tahap ini konselor mempersiapkan pembentukan grup kelompok. Tahap ini dilakukan dengan seleksi anggota, pemilihan anggota, dan mengatur waktu pertemuan dengan anggota. Dalam penyaringan dan pemilihan anggota kelompok, konselor memilih anggota yang kebutuhan dan tujuannya sesuai dengan tujuan kelompok.

Pada pertemuan awal ini pemimpin kelompok menjelaskan tujuan bimbingan kelompok, memberitahu beberapa informasi mengenai proses bimbingan kelompok agar anggota dapat memahami proses layanan.

2) Tahap 2 (Tahap awal)

Pada tahap ini adalah tahap pengenalan antara konselor dengan anggota kelompok sebelum melakukan layanan bimbingan kelompok. Pada tahap ini anggota belajar mengenai bagaimana fungsi kelompok, menentukan tujuan dari mengikuti bimbingan kelompok ini, dengan diperkuat menjelaskan harapannya mengikuti kegiatan ini. Artinya para anggota kelompok bisa memasuki kegiatan tahap ketiga dengan penuh kemauan dan kesukarelaan. Anggota memperelajari sikap, empati, menerima, peduli, dan menanggapi semua sikap sebagai pondasi kepercayaan dalam bimbingan kelompok. Konselor mengajari anggota memperjelas pembagian tanggung jawab, mengajarkan anggota aktif dalam kelompok.

3) Tahap 3 (Transisi)

Pada tahap ini merupakan tahap transisi, dimana anggota menghadapi kecemasan, pembelaan diri, konflik. Anggota bersedia untuk mengungkapkan perasaan, pikiran, dan reaksi tertentu yang mungkin mereka rasakan. Pada tahap ini anggota belajar untuk mengatasi konflik yang dialami.

4) Tahap 4 (Tahap kerja/kegiatan)

Tahap ini merupakan inti dari kegiatan kelompok. Dalam tahap kegiatan di isi dengan permainan ular tangga yang disesuaikan dengan indikator dalam motivasi belajar. Aturan dalam permainan ular tangga digunakan dalam tahap kegiatan, namun ada modifikasi dalam setiap petak dalam papan ular tangga. Jadi dalam papan ular tangga tidak hanya ada ular yang menandakan anggota harus turun, tangga yang menandakan anggota naik namun dalam penelitian ini setiap petak/angka dalam kotak ada tugas. Tugas ini berupa pertanyaan yang harus dijawab, pernyataan yang harus disampaikan, memainkan permainan, mendiskusikan kasus bersama anggota yang lain. Tugas-tugas tersebut sesuai dengan materi untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik (Lianasari, 2018).

5) Tahap 5 (Tahap akhir)

Pada tahap pengakhiran bimbingan kelompok, pokok perhatian utama bukanlah pada berapa kali kelompok itu harus bertemu, tetapi pada hasil yang telah dicapai oleh kelompok itu. Kegiatan kelompok sebelumnya dan hasil-hasil yang dicapai mendorong kelompok itu harus melakukan kegiatan sehingga tujuan bersama tercapai secara penuh. Setelah kegiatan kelompok memasuki pada tahap pengakhiran, kegiatan kelompok hendaknya dipusatkan pada pembahasan dan penjelajahan tentang apakah para anggota kelompok mampu menerapkan hal-hal yang mereka pelajari dalam suasana kelompok, pada kehidupan nyata mereka sehari-hari (Corey, 2015).

C. Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup, guru BK/Konselor meminta peserta didik untuk menyimpulkan mengenai apa yang peserta didik peroleh dari seluruh kegiatan yang telah dilakukan, memberikan pertanyaan pada peserta didik yang berkaitan dengan motivasi belajar setelah melakukan permainan ular tangga. Kemudian melakukan *posttest* dan menutup kegiatan permainan ini.

BAB IV

LANGKAH-LANGKAH BIMBINGAN KELOMPOK MENGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA

A. Pertemuan 1 (Tahap Awal)

Waktu : 1 x 60 menit.

Tujuan :

1. Terjalannya hubungan baik antara guru BK/Konselor dan peserta didik.
2. Peserta didik bersedia mengikuti kegiatan ini dari awal sampai akhir.
3. Peserta didik saling mengenal masing-masing anggota kelompok.

Topik : Pembentukan Kelompok

Langkah-langkah Bimbingan:

1. Konselor mengadakan pertemuan dengan anggota.
2. Konselor menyambut hangat konseli, mengajak bersalaman.
3. Konselor mempersilahkan anggota kelompok untuk duduk, menanyakan kabar, dan mengajak saling berkenalan.
4. Konselor memberikan beberapa informasi mengenai proses bimbingan kelompok.
5. Konselor menanyakan tujuan dari mengikuti bimbingan kelompok, serta harapan mengikuti kegiatan ini.
6. Konselor menjelaskan mengenai asas-asas yang harus dipatuhi dan anggota bisa memasuki ke tahap selanjutnya dengan penuh kemauan dan kesukarelaan.
7. Konselor menjelaskan kepada anggota agar mempelajari sikap empati, menerima, peduli, dan menanggapi semua sikap sebagai pondasi kepercayaan dalam bimbingan kelompok.
8. Konselor mengajarkan anggota aktif dalam kelompok.
9. Konselor meminta peserta didik untuk mengisi skala pengukuran motivasi belajar peserta didik (*pretest*)
10. Konselor menutup kegiatan.

Evaluasi : Skala pengukuran motivasi belajar peserta didik untuk mengukur motivasi peserta didik sebelum permainan ular tangga.

B. Pertemuan 2-3 (Tahap Transisi)

Waktu : 2 x 60 menit

Tujuan : Konselor dapat membantu peserta didik menumbuhkan motivasi belajar.

Topik : Menumbuhkan motivasi belajar peserta didik

Langkah-langkah Bimbingan:

1. Konselor membuka kegiatan dan menyampaikan tujuan kegiatan dalam pertemuan ini
2. Konselor mengingatkan kembali apa yang sudah dibahas kemarin
3. Konselor menyampaikan asas-asas kembali agar konseli mengingatnya
4. Konselor memulai untuk membahas permasalahan yang sudah ditentukan
5. Anggota kelompok mulai mengungkapkan perasaan, pikiran, dan relaksasi tertentu yang mungkin mereka rasakan
6. Konselor dan anggota kelompok saling bertukar fikiran terhadap permasalahannya
7. Anggota kelompok belajar untuk mengatasi konflik yang dialami oleh masing-masing anggota

C. Pertemuan 4-5 (Tahap Kerja/Kegiatan)

Waktu : 2 x 60 menit

Tujuan : Konselor membantu peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan yang dialami dengan menggunakan media permainan ular tangga.

Topik : Implementasi media permainan ular tangga

Langkah-langkah Bimbingan:

1. Konselor membuka kegiatan dan menyampaikan tujuan dalam pertemuan ini
2. Konselor menjelaskan permainan ular tangga untuk menumbuhkan motivasi belajar
3. Konselor mengajak peserta didik memainkan ular tangga

4. Konselor memberi kartu pertanyaan untuk setiap nomor
5. Peserta didik wajib menjawab pertanyaan dari konselor
6. Peserta didik mendiskusikan jawaban yang ada didalam kartu pertanyaan
7. Konselor meminta peserta didik untuk mengingat dan menjelaskan hasil dari diskusi kelompok mengenai tingkah laku motivasi belajar tokoh dalam cerita tersebut
8. Konselor meminta peserta didik untuk menceritakan apa yang akan dilakukan jika mengalami kasus yang sama seperti tokoh yang ada dalam cerita
9. Konselor meminta peserta didik untuk mengutarakan kelebihan dan kelemahan tingkah laku dari tokoh dalam cerita yang dapat ditiru dan yang tidak dapat ditiru. Dalam proses ini konselor memberikan penguatan pada peserta didik jika dalam proses *sharing* ini peserta didik menunjukkan bahwa motivasi belajar mereka sudah tumbuh
10. Konselor menutup kegiatan

Evaluasi : observasi selama permainan berlangsung

D. Pertemuan 6 (Kegiatan Penutup)

Waktu : 1 x 60 menit.

Tujuan : Peserta didik mampu menyimpulkan manfaat dari seluruh kegiatan yang telah dilaksanakan.

Topik : Pengakhiran kegiatan.

Langkah-langkah Bimbingan:

1. Konselor membuka kegiatan pada sesi akhir
2. Konselor meminta peserta didik menyimpulkan mengenai seluruh kegiatan yang telah dilakukan
3. Konselor menanyakan pada masing-masing peserta didik berkenaan dengan motivasi belajar setelah melakukan permainan ular tangga
4. Konselor meminta peserta didik untuk mengisi skala pengukuran motivasi belajar (*posttest*)
5. Konselor menutup kegiatan permainan ular tangga

Evaluasi : skala pengukuran motivasi belajar peserta didik untuk mengukur motivasi belajar setelah permainan ular tangga dilaksanakan.

E. Evaluasi

1. Evaluasi Program

Dalam evaluasi program, Konselor mengukur keberhasilan dari keterlaksanaan proses pemberian layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan ular tangga. Jika semua langkah-langkah permainan tersebut telah dapat dilaksanakan, maka dapat dikatakan bahwa program layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan ular tangga berhasil dilaksanakan dengan baik.

Penilaian keberhasilan program ini dapat diukur menggunakan pedoman observasi dengan mencari persentase dari hasil bagi skor hasil observasi dengan skor maksimal. Rumus yang dipakai untuk mencari persentase adalah $\frac{\text{skor hasil observasi}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$ (Sudjana, 2011). Terdapat tiga kriteria untuk interpretasi hasil penilaian, yaitu:

- a. Rentang 0%-33%: Tidak Baik.
- b. Rentang 34%-66%: Kurang Baik.
- c. Rentang 67%-100%: Baik.

2. Evaluasi Hasil

Evaluasi hasil merupakan penilaian untuk mengetahui keberhasilan media permainan ular tangga untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Evaluasi hasil ini dapat diukur dengan membandingkan hasil pretest dan posttest peserta didik menggunakan skala motivasi belajar peserta didik.

Penilaian melalui hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik diperoleh dengan menghitung selisih antara hasil *posttest* dan *pretest* peserta didik (Kategorisasi = hasil *posttest* – hasil *pretest*). Penskoran skala motivasi belajar peserta didik ini menggunakan skala likert berupa butir pernyataan *favorable* dan *unfavorable*, sebagai berikut:

Variabel	Kategori	Skor Item	
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
Motivasi belajar	Sangat Setuju	1	4
	Setuju	2	3
	Tidak Setuju	3	2
	Sangat Tidak Setuju	4	1

Berikut adalah tiga kriteria untuk interpretasi hasil penilaian motivasi belajar peserta didik

$$\text{Skor Max} = 36 \times 4 = 144$$

$$\text{Skor Min} = 36 \times 1 = 36$$

$$\text{Rentang} = 144 - 36 = 108$$

$$\text{Mean} = (144+36) : 90$$

$$\text{SD} = 108 : 6$$

$$= 18$$

$$X \leq 18$$

Kategorisasi

Rendah	Sedang	Tinggi
$36 < 90 - (1 \cdot 18)$	$90 - (1 \cdot 18)$	$90 + (1 \cdot 18)$
$36 < 90 - 18$	$90 - 18$	$90 + 18$
$= 36 - 72$	$= 73 - 108$	$= 109 - 144$

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada rubrik motivasi belajar peserta didik yang dihitung secara keseluruhan.

Peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi (diwakili oleh semua butir pada Skala Pengukuran Motivasi belajar peserta didik)	
Gain	Pencapaian
36-72	Peserta didik sangat tidak mampu menumbuhkan motivasi belajar (kriteria rendah)
73-108	Peserta didik mampu menumbuhkan motivasi belajar (kriteria sedang)
109-144	Peserta didik sangat mampu menumbuhkan motivasi belajar (kriteria tinggi)

3. Instrumen Evaluasi

REFLEKSI DIRI

- a. Apakah motivasi belajar anda menurun?
- b. Bagaimana pendapat anda mengenai media permainan ular tangga ini?
- c. Adakah perbedaan sebelum menggunakan media permainan ular tangga dan sesudah menggunakan permainan ular tangga?
- d. Menurut anda apakah media permainan ular tangga ini berpengaruh terhadap motivasi belajar?

No	Aspek yang Diamati	Hasil Pengamatan								Ket
		1	2	3	4	5	6	7	8	
7.	Penguatan yang diberikan konselor untuk peserta didik									
Catatan tambahan:										

Skala Pengukuran Motivasi Belajar

Petunjuk Pengisian:

1. Dalam pengerjaan berikut ini tidak ada jawaban yang benar atau salah.
2. Setiap jawaban anda sangat berharga dan penting, sehingga dimohon untuk menjawab semua dan tidak melewatkan satupun pernyataan yang diajukan.
3. Peneliti sangat menghargai kerjasama anda, dan saya berterimakasih.
4. Anda diminta menjawab pernyataan sesuai dengan pendapat dan kecenderungan anda, tanpa dipengaruhi oleh pihak lain.
5. Isilah pernyataan dibawah ini sesuai dengan keadaan nyata anda dengan memilih salah satu pilihan jawaban yang tersedia

Keterangan Jawaban:

Untuk Jawabannya terdapat 4 alternatif jawaban yaitu,

1. SS (Sangat Setuju),
- 2.S (Setuju),
3. TS (Tidak Setuju),
4. STS (Sangat Tidak Setuju).

Selamat Mengerjakan!

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya selalu bersemangat dalam belajar karena saya ingin memahami dan menguasai pelajaran tersebut				
2	Saya tidak bersemangat dalam belajar karena saya selalu merasa malas				
3	Saya ingin berhasil dalam pengerjaan suatu tugas				
4	Saya ragu apakah saya bisa berhasil atau tidak dalam pengerjaan tugas yang diberikan guru				
5	Saya selalu belajar karena saya ingin menguasai semua materi				

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
	pembelajaran				
6	Saya hanya belajar memahami pelajaran jika guru menegur saya				
7	Jika saya ingin mendapatkan juara maka saya belajar dengan giat				
8	Saya suka mengandalkan teman saat ujian				
9	Jika ada tugas dari guru saya langsung mengerjakannya				
10	Saya malas untuk belajar jika tidak ada tugas				
11	Jika saya tidak bisa menjawab soal yang diberikan guru maka saya akan berusaha belajar				
12	Saya merasa ingin menyerah saat saya tidak mampu menjawab pertanyaan yang diajukan guru				
13	Saya akan belajar setiap hari agar pengetahuan saya luas				
14	Belajar jika hanya ada tugas saja adalah hal yang biasa saya lakukan				
15	Saya akan berusaha sebisa mungkin dalam belajar agar mendapatkan nilai yang baik				
16	Mata pelajaran yang sulit membuat saya malas untuk belajar				
17	Setiap ada tugas yang diberikan oleh guru saya kerjakan secara mandiri				
18	Saya tidak yakin dengan kemampuan saya untuk mencapai prestasi yang baik				

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
19	Saya selalu menyelesaikan tugas dengan tepat waktu				
20	Saya menunda-nunda untuk menyelesaikan suatu tugas yang diberikan oleh guru				
21	Saya selalu belajar dengan kemauan diri sendiri tanpa disuruh orang tua				
22	Saya akan mengerjakan tugas ketika waktu pengumpulannya sudah dekat				
23	Saya mengerjakan tugas ketika jauh-jauh hari agar dapat lebih memahami soal-soalnya				
24	Apa bila saya tidak mengerti dalam hal pelajaran maka saya akan bertanya kepada guru				
25	Saya tidak melewatkan kesempatan untuk bertanya/menjawab jika guru mengajukan pertanyaan di kelas				
26	Saya malas bertanya kepada guru karna akan memperlambat jam pelajaran				
27	Saya merasa lelah dan ingin menyerah ketika banyak tugas yang diberikan oleh guru				
28	Saya bersemangat untuk mengerjakan walaupun banyak tugas yang diberikan oleh guru				
29	Saya lelah jika harus mengerjakan tugas terus-menerus				
30	Saya merasa tenang dan percaya bahwa saya bisa mengerjakan semua tugas yang diberikan oleh guru				

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
31	Saya selalu giat belajar untuk menambah wawasan dan ilmu saya				
32	Jika tidak malas saya akan belajar namun jika saya malas saya lebih mengganti kegiatan belajar saya menjadi bermain <i>gadget</i>				
33	Saya yakin dapat mengerjakan semua tugas dari mata pelajaran yang berbeda-beda				
34	Saya pesimis dengan prestasi belajar saya				
35	Meskipun prestasi saya kurang baik tapi saya selalu bersemangat ketika belajar				
36	Jika nilai ulangan saya jelek rasanya ingin menyerah saja				

BAB V

PENUTUP

Harapan penulis dari adanya media permainan Ular Tangga adalah agar media ini dapat digunakan sebagai salah satu referensi media BK untuk menunjang kualitas proses pelaksanaan bimbingan. Media permainan Ular Tangga ini dapat digunakan sebagai media layanan dasar, bidang bimbingan belajar dengan menggunakan strategi pelayanan berupa bimbingan kelompok untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Tinggi rendahnya prestasi belajar maupun hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh motivasinya dalam belajar.

Dengan disusunnya panduan permainan Ular Tangga diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan pendidikan khususnya bimbingan dan konseling. Dapat dikatakan demikian karena dengan adanya panduan permainan Ular Tangga ini akan lebih mempermudah guru BK dalam memberikan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan media permainan Ular Tangga untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Setiap proses pemberian layanan bimbingan tidak dapat lepas dari peran guru BK.

DAFTAR PUSTAKA

- Corey, G. (2015). *Theory & Practice of Group Counseling*.
- Imaliyah, D. A. (2018). *Pengembangan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII tema "Perubahan Masyarakat Indonesia pada masa"* <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/12347>
- Lianasari, D. ; P. ; M. (2018). Bimbingan Kelompok Dengan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 4(2), 27–34. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/view/4732>
- Mauliya, I., Relianisa, R. Z., & Rokhyati, U. (2020). Lack of Motivation Factors Creating Poor Academic Performance in the Context of Graduate English Department Students. *Linguists : Journal Of Linguistics and Language Teaching*, 6(2), 73. <https://doi.org/10.29300/ling.v6i2.3604>
- Permata, D. (2021). Motivasi Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu. *Skripsi*.
- Rahmadiani, S. (2019). *Penerapan Permaian Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 13 Palembang*.
- Siti Aisyah, R. S. W. (2020). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Melalui Model Edutainment Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas Vii Smp Pab 9 Klambir V T.P 2019/2020. *Qolamuna*, 6, 85–98.