

**PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA
MELALUI KONSELING KELOMPOK UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA DI MTsN 2 ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

IRMAYA BUDIARTI

NIM. 180213092

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Bimbingan dan Konseling**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY**

BANDA ACEH

2022 M/ 1444 H

**PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA MELALUI
KONSELING KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR DI MTsN 2 ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan

Oleh

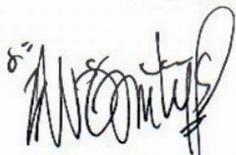
IRMAYA BUDIARTI
NIM. 180213092

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Bimbingan Konseling

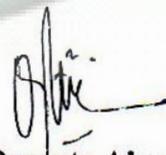
Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II



Wanty Khaira, S. Ag., M.Ed
NIP. 197606132014112002



Qurrata A'yuna, M.Pd. Kons
NIP. 19851202019032004

**PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA MELALUI
KONSELING KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR DI MTsN 2 ACEH BESAR**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Bimbingan dan Konseling

Pada Hari/ Tanggal :

Kamis, 15 Desember 2022
21 jumadil awal 1444

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi :

Ketua,



Wanty Khaira, S. Ag., M.Ed.
NIP. 197606132014112002

Sekretaris,



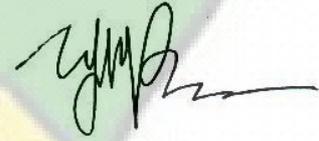
Desi Arliani, M.Pd.

Penguji I,



Qurrata A'yuna, M.Pd. Kons.
NIP. 198512022019032004

Penguji II,



Ufsur Ridha, M.Psi, Psikolog

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh



Prof. Safrul Huluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.
NIP. 1973010211997031003

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Irmaya Budiarti
NIM : 180213092
Prodi : Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi : Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Melalui
Konseling Kelompok untuk Meningkatkan Motivasi
Belajar Siswa di MTsN 2 Aceh Besar

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penelitian skripsi ini, saya :

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber ahli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Uin Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 1 Desember 2022

Yang menyatakan,



Irmaya Budiarti

ABSTRAK

Nama : Irmaya Budiarti
NIM : 180213092
Prodi : Bimbingan Konseling
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Melalui
Konseling Kelompok untuk Meningkatkan Motivasi
Belajar Siswa di MTsN 2 Aceh Besar
Tanggal Sidang : 15 Desember 2022
Tebal Skripsi : 153 Lembar
Pembimbing I : Wanty Khaira, S. Ag., M. Ed
Pembimbing II : Qurrata A'yuna, M. Pd. Kons
Kata Kunci : Motivasi Belajar, Konseling Kelompok, Permainan Ular
Tangga

Motivasi belajar adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku untuk melakukan aktivitas belajar. Penelitian ini dilakukan dengan latar belakang masalah yang menunjukkan terdapat siswa yang masih rendah dalam motivasi belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media permainan ular tangga melalui konseling kelompok di MTsN 2 Aceh Besar. Jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif menggunakan metode eksperimen dengan *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII yaitu VIII-3 yang berjumlah 32 siswa. Adapun sampel berjumlah 5 orang. Pemilihan sampel menggunakan purposive sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah *skala likert*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media permainan ular tangga melalui konseling kelompok di MTsN 2 Aceh Besar, ditandai pada perubahan skor rata-rata *pretest* yaitu 78.00 menjadi 97.00 pada skor rata-rata *posttest* dan selisih diantara keduanya 19.00. Artinya terjadi peningkatan pada motivasi belajar siswa setelah memperoleh media permainan ular tangga melalui konseling kelompok. Kesimpulan penelitian menunjukkan penggunaan media permainan ular tangga melalui konseling kelompok dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di MTsN 2 Aceh Besar.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi. Shalawat beserta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan alam Nabi Muhammad SAW, keluarga dan para sahabatnya yang telah membawa umatnya dari alam kebodohan kepada alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Penulisan skripsi diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi Bimbingan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Judul skripsi yang penulis ajukan adalah **“Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Melalui Konseling Kelompok untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MTsN 2 Aceh Besar”**.

Selama pembuatan dan penyelesaian penulisan skripsi, peneliti banyak mendapatkan bimbingan, arahan, motivasi dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Muslima, S. Ag., M. Ed selaku Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling.
2. Ibu Wanty Khaira, S.Ag., M. Ed selaku dosen pembimbing I, yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga, pikiran, kritik, nasehat dan motivasi kepada penulis serta sabar dalam membimbing penyusunan skripsi ini.

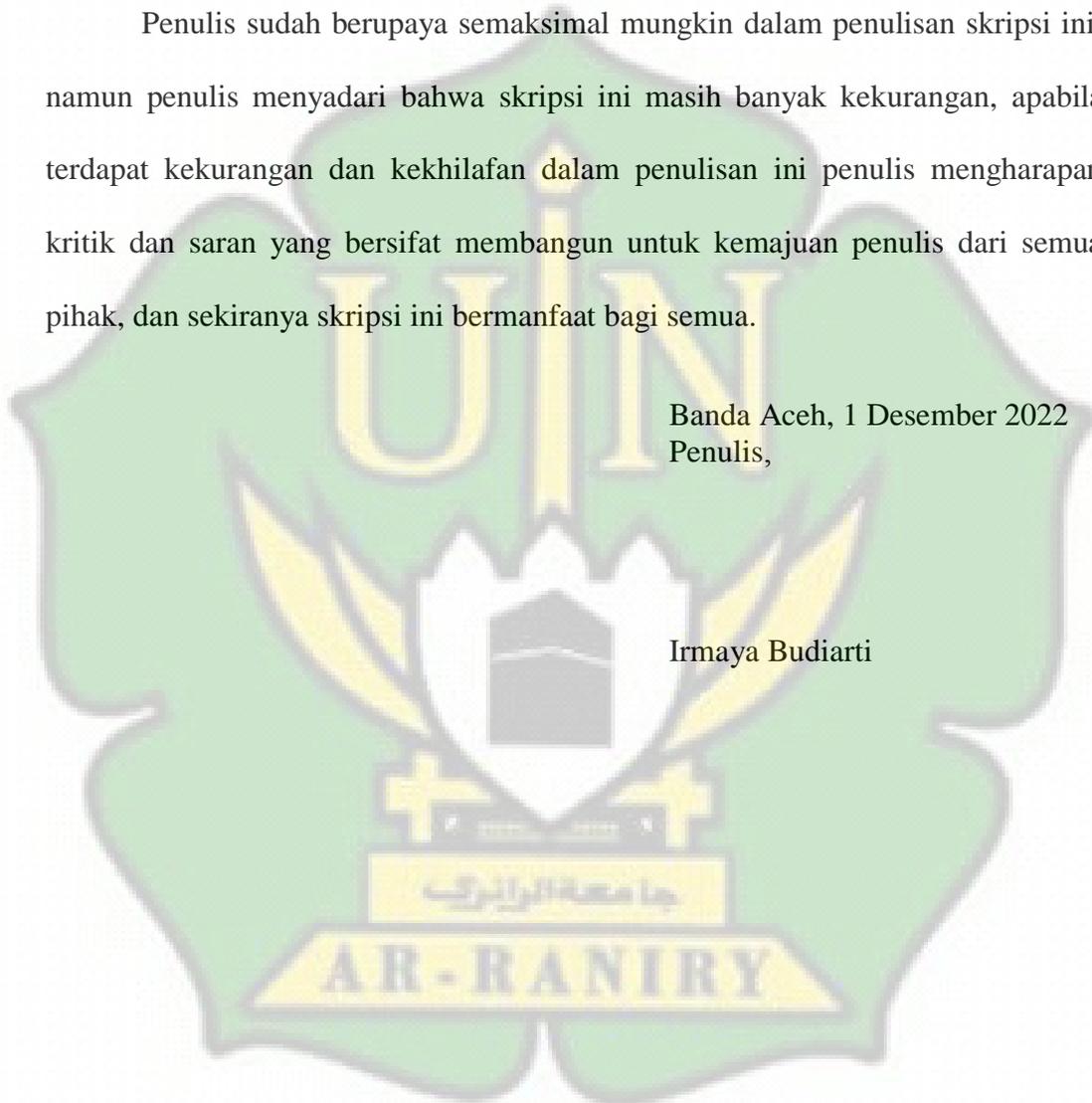
3. Ibu Qurrata A'yuna, M. Pd. Kons selaku pembimbing II, yang selalu memberikan bimbingan, motivasi, nasehat, serta masukan yang sangat berharga dalam proses penyusunan skripsi.
4. Ibu Elviana, S. Ag., M. Si. selaku dosen pembimbing akademik.
5. Seluruh dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat sehingga peneliti dapat menyelesaikan perkuliahan dan membantu pembuatan skripsi.
6. Bapak Sudirman M, S. Ag. selaku Kepala Sekolah MTsN 2 Aceh Besar, yang telah memberi izin dan mempermudah peneliti untuk memperoleh data selama penelitian.
7. Bapak Ridwan, S. Ag dan Ibu Vinda Julia Asrika, S. Psi. selaku Guru Bimbingan Konseling di MTsN 2 Aceh Besar yang telah memberi izin dan mempermudah peneliti untuk memperoleh data selama penelitian.
8. Seluruh siswa MTsN 2 Aceh Besar terutama kelas VIII yang telah bekerjasama pada penelitian ini.
9. Persembahan teristimewa untuk Alm ayahanda tersayang dan paling tercinta Ketek Sakmar dan Ibunda Dewi Sartika yang telah banyak berkorban, mendidik, memberi perhatian, kasih sayang, motivasi yang tiada hentinya sampai terselesainya skripsi ini.
10. Adik Mia Permata Rizki dan Ikkal Pratama yang telah mendukung mendoakan serta menghibur peneliti selama penulisan skripsi.

11. Sahabat saya Lispaini, Nurjannah, Bainah, Nurdiyanti, Isra, Depi, nazira, Nora, Eka, Ira, Nurlian, dan teman leting 18 terimakasih atas dukungan yang selalu diberikan dan memotivasi saya dalam hal apapun.

Penulis sudah berupaya semaksimal mungkin dalam penulisan skripsi ini, namun penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, apabila terdapat kekurangan dan kekhilafan dalam penulisan ini penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kemajuan penulis dari semua pihak, dan sekiranya skripsi ini bermanfaat bagi semua.

Banda Aceh, 1 Desember 2022
Penulis,

Irmaya Budiarti



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Hipotesis Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
F. Definisi Operasional	8
BAB II : KAJIAN TEORITIS	12
A. Motivasi Belajar.....	12
1. Pengertian Motivasi Belajar	12
2. Indikator Motivasi Belajar	14
3. Jenis-jenis Motivasi Belajar	16
4. Fungsi Motivasi Belajar	17
5. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar.....	18
6. Cara Meningkatkan Motivasi Belajar	21
B. Konseling Kelompok	24
1. Pengertian Konseling Kelompok	24
2. Tujuan Konseling Kelompok	24
3. Asas-asas dalam Konseling Kelompok.....	25
4. Tahapan Konseling Kelompok.....	26
C. Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa	29
1. Pengertian Media Permainan Ular Tangga	29
2. Manfaat Media Permainan Ular Tangga	30
3. Kelebihan Media Permainan Ular Tangga.....	31
4. Langkah-Langkah Permainan Ular Tangga untuk Memotivasi Belajar	31
BAB III : METODE PENELITIAN.....	34
A. Rancangan Penelitian	34
B. Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian.....	35
C. Instrumen Pengumpulan Data	38

D. Teknik Pengumpulan Data	46
E. Teknik Analisis Data	48
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	51
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	51
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	51
2. Gambaran motivasi belajar siswa MTsN 2 Aceh Besar	55
3. Gambaran Motivasi Belajar siswa MTsN 2 Aceh Besar Berdasarkan Indikator	56
B. Hasil Penelitian.....	59
1. Penyajian Data.....	59
2. Pengolahan Data.....	66
3. Interpretasi Data	72
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	73
1. Motivasi Belajar Siswa Sebelum <i>treatment</i> (Permainan Ular Tangga Melalui Konseling Kelompok).....	73
2. Motivasi Belajar Siswa Setelah <i>treatment</i> (Permainan Ular Tangga Melalui Konseling Kelompok).....	74
BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN.....	77
A. Kesimpulan	77
B. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	84
RIWAYAT HIDUP.....	141

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: Design one Group <i>Pretest-Posttest</i> Design	34
Tabel 3.2	: Jumlah Populasi Penelitian Siswa Kelas VIII MTsN 2 Aceh Besar	36
Tabel 3.3	: Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar siswa(sebelum Uji Coba)	39
Tabel 3.4	: Kategori Pemberian Skor alternatif Jawaban	39
Tabel 3.5	: Hasil Penimbangan Angket Motivasi Belajar	40
Tabel 3.6	: Rumus Validitas Instrumen	41
Tabel 3.7	: Hasil Uji Validitas Butir Item.....	42
Tabel 3.8	: Skor <i>r</i> hitung dan <i>r</i> tabel hasil uji validitas butir item	42
Tabel 3.9	: Rumus <i>Cronbach's Alpha</i>	44
Tabel 3.10	: Interval Koefisien Derajat Realibilitas	44
Tabel 3.11	: Hasil Uji Realibilitas <i>Cronbach Alpha</i>	45
Tabel 3.12	: Rumus Standarisasi Kategori	49
Tabel 3.13	: Rumus Kategori Motivasi Belajar	49
Tabel 4.1	: Identitas MTsN 2 Aceh Besar	52
Tabel 4.2	: Sarana dan Prasarana	54
Tabel 4.3	: Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII-3	55
Tabel 4.4	: Gambaran Motivasi Belajar siswa MTsN 2 Aceh Besar Kelas VIII-3 Berdasarkan Indikator	56
Tabel 4.5	: Hasil <i>Pre-test</i>	60
Tabel 4.6	: Skor <i>Pre-test</i> siswa dengan kategori rendah	61
Tabel 4.7	: Data <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Motivasi Belajar	65
Tabel 4.8	: One Sample Kolmogorov-Smirnov Test	66
Tabel 4.9	: Kategori <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	67
Tabel 4.10	: Perbandingan Skor <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> Motivasi Belajar	68
Tabel 4.11	: Paired Samples Statistics	69
Tabel 4.12	: Uji-t Berpasangan <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Motivasi Belajar	69
Tabel 4.13	: Hasil Uji <i>t Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Motivasi Belajar Siswa Pada Indikator Motivasi Belajar.....	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: SK Pembimbing Skripsi	84
Lampiran 2	: Surat Izin Penelitian	85
Lampiran 3	: Surat Telah Melaksanakan Penelitian	87
Lampiran 4	: Hasil Judgment Instrumen.....	88
Lampiran 5	: Lembar Penilaian Media Oleh Ahli Media	90
Lampiran 6	: Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	93
Lampiran 7	: Hasil Validitas Instrumen.....	97
Lampiran 8	: Item yang Valid berdasarkan indikator	102
Lampiran 9	: Realibilitas Instrumen	103
Lampiran 10	: Angket Motivasi Belajar	106
Lampiran 11	: Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL)	108
Lampiran 12	: Hasil <i>Pretest</i>	121
Lampiran 13	: Hasil <i>Pretest</i> Berdasarkan Indikator	123
Lampiran 14	: Hasil Uji-t <i>pretest-posttest</i>	129
Lampiran 15	: Hasil Uji-t <i>Pretest-Posttest</i> Berdasarkan Indikator.....	130
Lampiran 16	: Format Hasil Observasi	134
Lampiran 17	: Media Permainan Ular Tangga	136
Lampiran 18	: Dokumentasi	138



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Motivasi ialah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertindak laku.¹ Dalam proses belajar, motivasi sangat penting karena seseorang yang tidak memiliki motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Hal ini berarti sesuatu yang akan dikerjakan itu tidak menyentuh kebutuhannya. Segala sesuatu yang menarik minat orang lain belum tentu juga menarik minat orang tertentu selama sesuatu itu tidak bersentuhan dengan kebutuhannya.

Dalam kegiatan pembelajaran, siswa adalah subjek dan objek dari kegiatan pendidikan. Siswa yang memiliki tingkat motivasi tinggi dalam belajar akan semangat dalam berusaha, gigih, ulet tidak pernah menyerah, giat membaca buku untuk menambah pengetahuan dan bisa memecahkan masalah dengan mandiri. Melainkan jika siswa yang memiliki motivasi rendah, maka akan acuh, mudah putus asa, kurang fokus, perhatian yang tidak tertuju, kurang tertarik dengan hal baru dan meninggalkan pelajaran yang membuat kesulitan belajar.

Dari hasil observasi awal di MTsN 2 Aceh Besar pada tanggal 22 Februari 2022 melalui pengamatan dan informasi dari beberapa guru di sekolah tersebut, terdapat siswa yang memiliki motivasi rendah dalam hal belajar. Seperti siswa yang suka tidur saat jam pelajaran, tidak fokus saat belajar, perhatian yang tidak tertuju pada pelajaran, apalagi ketika jam siang atau pelajaran yang kurang diminati maka menyebabkan siswa malas dalam belajar, juga ditemukan masih

¹ Hamzah B Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2021) h.1

jarang guru yang menggunakan media dalam pembelajaran sehingga siswa sering sekali mengalami jenuh dan bosan terhadap pembelajaran, dan tidak jarang juga ditemui siswa yang berada di dalam kelas namun pemikirannya keluar kelas. Sehingga hal ini menjadi problema umum dalam kurangnya motivasi belajar seperti yang dialami siswa MTsN 2 Aceh Besar.

Permasalahan motivasi belajar hampir ditemukan pada setiap sekolah namun tidak bisa dianggap sebagai permasalahan ringan dan diabaikan begitu saja, karena kurangnya motivasi belajar dapat merugikan diri sendiri termasuk prestasi akademik siswa. Selain itu juga berakibat pada peningkatan kualitas sumber daya manusia dan juga peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia. Sehingga permasalahan yang dialami siswa tersebut termasuk tanggung jawab guru untuk mengatasinya.

Di sekolah guru Bimbingan Konseling memiliki tugas membantu siswa untuk mengoptimalkan potensi diri termasuk dalam hal memotivasi belajar siswa. Cara yang dapat dilakukan untuk memotivasi belajar siswa yaitu dengan layanan konseling kelompok. Konseling kelompok sendiri digunakan untuk proses pemberian bantuan terhadap anggota kelompok yang bersifat pencegahan. Konseling kelompok yaitu pemberian bantuan terhadap individu dalam bentuk kelompok untuk menyampaikan informasi atau aktivitas kelompok yang diarahkan untuk memperbaiki dan pengembangan pemahaman diri, penyesuaian

diri, pemahaman lingkungan, mengubah sikap dan perilakunya sesuai lingkungan.²

Dalam memberikan konseling kelompok kepada siswa bisa dengan menggunakan media, salah satu media yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah media permainan ular tangga yang sudah dimodifikasi. Menurut A Husna M, beliau mengatakan bahwa “permainan ular tangga adalah permainan yang dalam pelaksanaannya menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani pion”.³ Dalam penelitian ini menggunakan permainan ular tangga yang sudah dimodifikasi, dengan kotak yang sudah diisi dengan pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa dengan tujuan memotivasi siswa dalam belajar. Bermainnya tetap menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah pion akan berjalan di kotak permainan ular tangga. Permainan ular tangga disini bersifat ringan, sederhana, mendidik, menghibur, dan juga interaktif, jika dimainkan bersama-sama.

Peneliti memilih permainan ular tangga dikarenakan permainannya yang menarik dan menghibur juga merupakan permainan tradisional yang masih digemari sampai saat ini. Selain itu, penggunaan permainan ular tangga juga mempermudah dalam menyampaikan layanan yang akan diberikan kepada siswa. Sehingga tujuan dari layanan akan tercapai dan hasil belajar pun akan meningkat.

² Lilis Satriah, *Bimbingan dan Konseling Kelompok*, (Bandung; Mimbar Pustaka, 2016) h. 7

³ A Husna M, *100 + permainan tradisional Indonesia untuk kreatifitas, ketangkasan, dan keakraban*, (Yogyakarta; Andi, 2009) h. 145.

Endah Rosela pernah melakukan penelitian menggunakan media edukasi ular tangga untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi sistem peredaran darah manusia tahun 2016, hasil penelitian tersebut menunjukkan dengan menerapkan media edukasi permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi sistem peredaran darah manusia tercermin dari adanya kenaikan dari motivasi siklus I 87,5% peserta didik yang mendapat kategori minimal baik, sedangkan pada siklus II 100% peserta didik dengan mendapatkan kategori minimal baik. Selain itu, ditemukan juga peningkatan motivasi yaitu diperoleh kenaikan nilai ketuntasan KKM yang didapatkan pada siklus I yaitu 62,5%, kemudian pada siklus II didapatkan peningkatan ketuntasan KKM yaitu 100%.⁴

Penelitian yang pernah dilakukan juga oleh I W Widianana, dkk pada tahun 2019 tentang media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada kompetensi pengetahuan IPA pada tahun 2019 dengan menggunakan ADDIE dimulai dari tahap Analyze (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Dimana hasil penelitian tersebut menunjukkan media permainan ular tangga efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada kompetensi

⁴ Endah Rosela, "Penggunaan Media Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII A SMP Negeri 2 Milati Sleman Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia", *skripsi*, (Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2016), h. 90

pengetahuan IPA siswa kelas IV di SD Negeri 2 Bengkala Kecamatan Kubutabahan Kabupaten Buleleng.⁵

Penelitian yang dilakukan oleh Imam Baiquni pada tahun 2016 tentang penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika, dimana hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan media ular tangga (media permainan ular tangga matematika) terhadap hasil belajar matematika. Dengan kata lain, hasil belajar matematika peserta didik yang belajar menggunakan media ular tangga (media permainan ular tangga matematika) lebih tinggi daripada yang menggunakan media konvensional (multimedia berupa LCD projector dan video). Dikarenakan saat menggunakan media ular tangga siswa ikut terlibat semuanya secara aktif dalam proses pembelajaran, siswa juga merasa senang dan nyaman karena belajar namun dalam suasana bermain.⁶

Adapun penelitian yang peneliti lakukan berbeda dengan penelitian terdahulu seperti yang telah disebutkan di atas. Letak perbedaannya terdapat pada teknik dan tujuan dari permainan ular tangga. Pada penelitian yang dilakukan oleh Endang Rosela menggunakan permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi sistem peredaran darah manusia. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh I W Widiana menggunakan permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada kompetensi pengetahuan IPA. Dan pada penelitian yang dilakukan oleh Imam

⁵ I W. Widiana, "Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA". *Journal Of Education Technology*, Vol. 3, No. 4, 2019, h. 320.

⁶ Baiquni, "Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika". *JKPM*, Vol. 01, No. 02, Juni 2016, h. 202.

Baiquni penggunaan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar matematika. Penelitian yang peneliti lakukan adalah menggunakan permainan ular tangga melalui konseling kelompok untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, peneliti menerapkan permainan ular tangga pada konseling kelompok yang lebih mengarah pada peningkatan motivasi belajar siswa. Penelitian ini juga berguna untuk perkembangan fisik-motorik, kemampuan berkomunikasi, pengetahuan, hubungan sosial maupun emosional siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas tentang motivasi belajar siswa maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Melalui Konseling Kelompok untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Mtsn 2 Aceh Besar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka yang menjadi rumusan masalah adalah apakah terdapat perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media permainan ular tangga melalui konseling kelompok di MTsN 2 Aceh Besar ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media permainan ular tangga melalui konseling kelompok di MTsN 2 Aceh Besar.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian yaitu jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, yang dimana rumusan masalah dinyatakan dengan bentuk pertanyaan dan jawabannya didapat baru berdasarkan teori yang relevan namun belum berdasarkan fakta-fakta yang diperoleh dari pengukuran data.⁷ Hipotesis yang diajukan dalam permasalahan ini adalah :

Hipotesis Alternatif (Ha): Terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media permainan ular tangga melalui konseling kelompok di MTsN 2 Aceh Besar.

Hipotesis Nihil (Ho): Tidak terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media permainan ular tangga melalui konseling kelompok di MTsN 2 Aceh Besar.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Manfaat teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan, terutama guru bimbingan dan konseling dalam memberikan media bimbingan dan konseling
- b. Menjadi bahan masukan bagi guru lain dalam meningkatkan motivasi belajar

⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung; Alfabeta, 2013) h. 96

2. Manfaat praktis

a. Bagi guru bimbingan dan konseling

Menambah pengetahuan guru dalam menerapkan media bimbingan dan konseling, dan membantu guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa

b. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan siswa dapat termotivasi dalam belajar, dan memiliki semangat yang tinggi dalam belajar.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya. Selain itu, dapat digunakan untuk memperbaiki dan mengembangkan hasil penelitian selanjutnya khususnya terkait dengan media permainan ular tangga melalui konseling kelompok untuk meningkatkan motivasi belajar.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional yaitu penjelasan terhadap konsep atau variabel penelitian di dalam judul penelitian.⁸ Maka peneliti memberikan definisi operasional sebagai berikut :

1. Motivasi belajar siswa

Menurut Hamzah B Uno motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan

⁸Wahid Murni, *Cara Mudah Menulis Proposal dan Laporan Penelitian Lapangan*, (Malang; UM Pres, 2008) h.26

perubahan tingkah laku siswa.⁹ Perbuatan individu yang benar-benar didasari oleh suatu dorongan yang tidak diketahui secara jelas, perilaku yang muncul tanpa perlu ganjaran atau perbuatan, dan tidak perlu hukuman untuk tidak melakukannya ini di sebut dengan motivasi intrinsik dan sebaliknya perilaku individu yang muncul karena adanya hukuman atau tidak muncul karena ada hukuman motivasi ini berasal dari luar yang disebut dengan motivasi ekstrinsik.¹⁰

Menurut Abraham Maslow dalam H. Nashar motivasi belajar ialah suatu dorongan internal dan eksternal yang menyebabkan individu untuk dapat mencapai tujuan, sehingga perubahan tingkah laku pada diri siswa diharapkan terjadi.¹¹ Motivasi belajar disini adalah daya penggerak yang timbul dari dalam maupun luar diri siswa, yang bisa mendorong siswa untuk melakukan aktifitas tertentu dan memberi arah dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan indikator dari teori Hamzah B Uno yang didalamnya terdapat 6 indikator untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa. Diantaranya adanya hasrat dan keinginan dalam belajar, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita dimasa yang akan datang, adanya penghargaan dalam belajar, adanya

⁹ Hamzah B Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), h.23.

¹⁰ Hamzah B Uno, *Teori Motivasi...*, h. 40

¹¹ Nashar, *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*, (Jakarta: Delia Press, 2004), h.42

kegiatan yang menarik dalam belajar, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif.¹²

2. Konseling Kelompok

Konseling kelompok adalah upaya bantuan yang bersifat pencegahan dan juga pengembangan terhadap pribadi sebagai penyelesaian masalah secara kelompok atau bersama-sama dari seorang konselor kepada klien.¹³ Menurut peneliti, konseling kelompok adalah pemberian bantuan dari seorang Guru BK atau konselor terhadap siswa untuk menyelesaikan permasalahan siswa tersebut secara berkelompok dengan permasalahan yang sama di kelompok tersebut.

3. Permainan ular tangga

Husna, mengatakan ular tangga yaitu permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan beberapa langkah yang harus dijalani pemain. Jika pemain berhenti dibawah tangga maka pemain dapat langsung naik ke kotak tempat ujung tangga berakhir. Pemain yang pertama kali tiba di kotak finish adalah pemenangnya.¹⁴ Permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai media yang menyenangkan bagi siswa. Permainan ular tangga adalah sarana permainan yang terdiri dari selebar papan atau kertas tebal yang terdapat 100 buah kotak-kotak bergambar, yang dimana terdapat gambar ular dan tangga pada kotak-kotak tertentu. Kemudian terdapat sebuah tabung atau

¹² Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi...*, h.23

¹³ Namora Lumongga Lubis, *Konseling Kelompok*, (Jakarta:Kencana, 2016), h.20

¹⁴ Husna, *100+ Pemain Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*, (Yogyakarta: Andi, 2009) h. 145

gelas kecil dari plastik dan dadu kecil berbentuk kotak tapi tumpul pada setiap sudutnya sehingga mudah menggelinding. Pada tiap sisi dadu terdapat bintik berjumlah 1 sampai 6 bintik, dimainkan 2 atau lebih anak laki-laki maupun perempuan.¹⁵

Dalam penelitian ini permainan ular tangga digunakan dalam konseling kelompok dengan permainannya yang sudah dimodifikasi dengan selembar kertas yang terdapat 60 buah kotak dan bermainnya menggunakan dadu dan pion. Angka dadu digunakan untuk menentukan berapa langkah pion berjalan pada kotak permainan ular tangga. Pada kotaknya diisi pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa dan pertanyaannya mengarah pada peningkatan motivasi belajar siswa.

¹⁵ Sri Mulyani, *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Langensari Publishing, 2013) h. 121

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi memiliki asal kata dari bahasa latin *movere*, yang artinya gerak atau dorongan untuk bergerak.¹⁶ Jadi, memberikan motivasi dapat diartikan dengan memberikan daya dorong sehingga sesuatu yang dimotivasi tersebut dapat bergerak. Abraham Maslow mendefinisikan motivasi adalah sesuatu yang memiliki sifat konstan (tetap), tidak pernah berakhir, berfluktuasi dan bersifat kompleks. Dalam proses belajar mengajar, motivasi sangat diperlukan sebab orang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar maka tidak akan melakukan aktivitas belajar. Belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku, dimana perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik, tetapi juga ada kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang lebih buruk.¹⁷

Menurut Hamzah B Uno menjelaskan motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku siswa.¹⁸ Dalam Kegiatan belajar motivasi bisa dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak yang ada pada diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin proses

¹⁶ Puwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*, (Jogjakarta; Ar-Ruzz Media, 2017). h.319

¹⁷ M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung; Remaja Rosdakarya, 2004). h.84

¹⁸ Hamzah B Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), h.23

pembelajaran dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai.¹⁹

Faturrohman dan Sulistyorini mendefinisikan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak yang ada didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar siswa untuk mencapai tujuan yang dikehendaki oleh siswa yang bersangkutan sebagai subyek belajar.²⁰

Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik hasrat dan keinginan berhasil serta dorongan kebutuhan belajar dan harapan dan cita-cita. Faktor eksternalnya yaitu adanya penghargaan, lingkungan yang kondusif dan kegiatan yang menyenangkan serta menarik.²¹

Jadi dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah daya penggerak yang dapat timbul dari diri siswa maupun dari luar diri siswa tersebut yang mampu mendorongnya untuk melakukan aktifitas tertentu atau memberikan semangat untuk lebih giat lagi dalam belajar dan meraih prestasi.

¹⁹ Sardiman, *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Raja Grafindo, 2016), h.73

²⁰ Muhammad Faturrohman dan Sulistyorini, *Belajar dan pembelajaran*, (Jakarta: Lentera Hati, 2012), h. 143

²¹ Nurul Hidayah dan Fikki Hermansyah, "Hubungan antara Motivasi Belajar dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung Tahun 2016/2017". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 3, No. 2, Desember 2016, h. 284

2. Indikator motivasi belajar

Indikator yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat motivasi seseorang menurut Hamzah B Uno antara lain:²²

a. Adanya hasrat dan keinginan belajar

Seseorang yang memiliki hasrat dan keinginan belajar akan cenderung untuk berusaha menyelesaikan tugasnya secara tuntas tanpa menunda-nunda pekerjaannya, ini merupakan tindakan yang berasal dari dalam diri sendiri bukan pengaruh luar.

b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Perasaan butuh akan membuat seseorang memiliki dorongan yang lebih dalam melakukan kegiatan tertentu. Contoh seorang siswa yang menganggap pelajaran itu dia butuhkan, maka siswa tersebut akan memperhatikan gurunya ketika menjelaskan karena perasaan akan kebutuhan terhadap pelajaran itu didapat dari gurunya.

c. Adanya harapan dan cita-cita dimasa yang akan datang

Seseorang yang memiliki motivasi terhadap suatu kegiatan pasti memiliki tujuan atau cita-cita tertentu yang menggerakkannya untuk melakukan kegiatan tersebut. Contoh seorang anak yang suka berlatih dan bermain bola voli karena cita-citanya ingin menjadi atlit bola voli.

²² Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011) h.23

Jika siswa ingin cita-citanya terwujud maka mereka harus rajin dan semangat dalam belajar.

d. Adanya penghargaan dalam belajar

Seseorang yang memiliki motivasi pada suatu kegiatan akan memiliki rasa kebanggaan tersendiri dalam dirinya saat sukses melakukan kegiatan tersebut. Penghargaan yang diberikan bisa berupa perkataan maupun pemberian hadiah sebagai bentuk apresiasi terhadap hasil belajar siswa. Sehingga siswa bisa merasa dihargai terhadap hasil yang diperolehnya.

e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

Seseorang yang memiliki motivasi pada suatu kegiatan karena menurut pandangannya kegiatan tersebut menarik. Jadi, Kegiatan tersebut bermaksud membuat siswa agar tidak mudah merasa bosan dalam belajar. Misalnya dengan metode guru dalam mengajar, media yang digunakan, metode tanya jawab, selain itu jika dalam kegiatan belajar siswa terlihat tegang atau lesu maka guru bisa menggunakan ice breaking untuk mencairkan suasana dan membuat siswa kembali fokus.

f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Seseorang yang termotivasi pada kegiatan tertentu dapat ditandai dari lingkungan yang mengenalkannya pada kegiatan tersebut. Lingkungan belajar yang dimaksud disini adalah adanya suasana belajar

yang nyaman, kondisi alam yang mendukung, lingkungan yang bersih dan rapi, serta pengaruh positif yang berasal dari lingkungan belajar.

3. Jenis-jenis motivasi belajar

Menurut Muhibbin Syah, motivasi dibedakan menjadi motivasi dalam diri pribadi (intrinsik) dan dari luar diri (ekstrinsik).²³ Jenis-jenis dari motivasi belajar adalah diantaranya :

a. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah yang timbul dari dalam diri individu, misalnya keinginan untuk mendapat keterampilan tertentu, memperoleh informasi dan pengertian, mengembangkan sikap untuk berhasil, menyenangkan kehidupan, keinginan diterima oleh orang lain.²⁴ Contoh seorang siswa yang sungguh-sungguh mempelajari mata pelajaran di sekolah karena ingin mempunyai pengetahuan terhadap mata pelajaran yang dipelajarinya.

b. Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik timbul akibat adanya pengaruh dari luar individu. Seperti hadiah, pujian, ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian orang mau melakukan sesuatu.²⁵

Contoh seorang siswa yang rajin belajar demi naik kelas dan

²³ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013) h. 134

²⁴ Rusman, "*Pembelajaran Tematik Terpadu*", (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015) h.

²⁵ Suharni dan purwanti, "Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa", *G-COUNS: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol. 3, No. 1, 2018. h. 136

mendapatkan ijazah, jadi naik kelas dan ijazah adalah penyerta dari keberhasilan belajar.

Maka bisa disimpulkan bahwa motivasi ada dua jenis yaitu motivasi intrinsik (dari dalam) dan ekstrinsik (dari luar) yang keduanya sama-sama diperlukan dalam proses belajar untuk mendorong siswa agar termotivasi dalam belajar. Motivasi intrinsik dibutuhkan untuk melatarbelakangi pemikiran siswa bahwa semua mata pelajaran yang dipelajari sekarang penting untuk kedepannya. Begitu juga motivasi ekstrinsik, yang dimana individu membutuhkan dorongan dari luar untuk semangat dalam belajar terutama apa yang ada di sekitarnya.

4. Fungsi motivasi belajar

Hamzah B Uno menjelaskan bahwa motivasi memberi tiga fungsi dalam belajar yaitu :²⁶

- a. Mendorong untuk melakukan suatu aktivitas yang didasarkan atas pemenuhan kebutuhan
- b. Menentukan arah tujuan yang hendak dicapai
- c. Menentukan perbuatan yang harus dilakukan

Selain itu, Menurut Sardiman fungsi motivasi ada tiga yaitu sebagai berikut :

²⁶ Hamzah B Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013) h.17

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi
- b. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai.
- c. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dijalankan yang serasi guna mencapai tujuan itu, dengan menyampingkan perbuatan-perbuatan yang tak bermanfaat bagi tujuan itu. Seorang yang betul-betul bertekad menang dalam pertandingan, tak akan menghabiskan waktunya bermain kartu sebab tidak serasi dengan tujuan.²⁷

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi dari motivasi belajar adalah untuk mendorong, menentukan arah, dan menggerakkan siswa untuk belajar agar mencapai hasil dari tujuan pembelajaran.

5. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar

Menurut Mudjiman ada delapan faktor yang mempengaruhi terbentuknya motivasi belajar, yaitu :

- a. Faktor pengetahuan tentang kegunaan belajar
- b. Faktor kebutuhan akan belajar
- c. Faktor kemampuan melakukan kegiatan belajar
- d. Faktor kesenangan terhadap ide melakukan kegiatan belajar

²⁷ Thursan Hakim, *Belajar Secara Efektif*, (Jakarta: Puspa Swara: 2008) h.77.

- e. Faktor pelaksanaan kegiatan belajar
- f. Faktor hasil belajar
- g. Faktor kepuasan terhadap hasil belajar
- h. Faktor karakteristik pribadi dan lingkungan terhadap proses pembuatan kepuasan.²⁸

Menurut Siregar terdapat enam unsur atau faktor yang mempengaruhi Motivasi Belajar dalam proses pembelajaran yaitu:

- a. Cita-cita/ aspirasi pembelajar.
- b. Kemampuan pembelajar.
- c. Kondisi pembelajar.
- d. Kondisi lingkungan pembelajar.
- e. Unsur-unsur dinamis belajar/ pembelajaran.
- f. Upaya guru dalam membelajarkan pembelajar.²⁹

Pendapat yang sama juga disampaikan oleh Dimiyati tentang unsur-unsur yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu:³⁰

- a. Cita-cita atau Aspirasi siswa. Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar, sebab tercapainya suatu cita-cita akan mewujudkan aktualisasi diri.

²⁸ H. Mujiman, *Manajemen Pelatihan Berbasis Belajar Mandiri*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007) h.43-44

²⁹ E Siregar, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014) h.53-54

³⁰ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009) h. 97

- b. Kemampuan Siswa. Keinginan seorang siswa perlu dibarengi dengan kemampuan atau kecakapan mencapainya. Kemampuan akan memperkuat motivasi siswa untuk melaksanakan tugas-tugas.
- c. Kondisi Siswa. Kondisi siswa meliputi jasmani dan rohani siswa berpengaruh terhadap motivasi belajar.
- d. Kondisi Lingkungan Siswa. Dengan lingkungan yang aman, tentram, tertib dan indah maka semangat dan motivasi belajar mudah diperkuat.
- e. Unsur-unsur Dinamis dalam Belajar dan Pembelajaran. Siswa memiliki perasaan, perhatian, kemauan, ingatan dan pikiran yang mengalami perubahan berkat pengalaman hidup.
- f. Upaya Guru dalam Membelajarkan Siswa. Intensitas pergaulan guru dengan siswa mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan jiwa siswa.

Berdasarkan beberapa faktor yang telah dikemukakan dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh faktor pengetahuan tentang kegunaan belajar dan kebutuhan untuk belajar, cita-cita/aspirasi pembelajar, kondisi fisik, kemampuan intelegansi, guru dan pelaksanaan serta kondisi lingkungan. keberhasilan proses belajar bukan hanya dipengaruhi oleh diri sendiri/siswa tetapi juga faktor lingkungan sekitar siswa dan sarana prasarana yang ada serta peranan guru juga dapat mempengaruhi proses belajar siswa.

6. Cara meningkatkan motivasi dalam belajar

Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dalam kegiatan belajar di sekolah, ada beberapa langkah yang dapat dilakukan oleh guru diungkapkan Sardiman yaitu:³¹

a. Memberi Angka

Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatannya. Banyak siswa yang justru untuk mencapai angka/nilai yang baik. Sehingga yang dikejar hanyalah nilai ulangan atau nilai raport yang baik. Angka-angka yang baik itu bagi para siswa merupakan motivasi yang sangat kuat. Yang perlu diingat oleh guru, bahwa pencapaian angka-angka tersebut belum merupakan hasil belajar yang sejati dan bermakna. Harapannya angka-angka tersebut dikaitkan dengan nilai afeksinya bukan sekedar kognitifnya saja.

b. Hadiah

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

c. Kompetisi

³¹ Suharni dan purwanti, "Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa", *G-COUNS: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol. 3 No. 1, Desember 2018, h.139-140.

Persaingan, baik yang individu atau kelompok, dapat menjadi sarana untuk meningkatkan motivasi belajar. Karena terkadang jika ada saingan, siswa akan menjadi lebih bersemangat dalam mencapai hasil yang terbaik.

d. Ego-Involvement

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

e. Memberi Ulangan

Para siswa akan giat belajar kalau mengetahui akan diadakan ulangan. Tetapi ulangan jangan terlalu sering dilakukan karena akan membosankan dan akan jadi rutinitas belaka.

f. Mengetahui Hasil

Mengetahui hasil belajar bisa dijadikan sebagai alat motivasi. Dengan mengetahui hasil belajarnya, siswa akan terdorong untuk belajar lebih giat. Apalagi jika hasil belajar itu mengalami kemajuan, siswa pasti akan berusaha mempertahankannya atau bahkan termotivasi untuk dapat meningkatkannya.

g. Pujian

Apabila ada siswa yang berhasil menyelesaikan tugasnya dengan baik, maka perlu diberikan pujian. Pujian adalah bentuk reinforcement yang positif dan memberikan motivasi yang baik bagi siswa. Pemberiannya juga harus pada waktu yang tepat, sehingga akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi motivasi belajar serta sekaligus akan membangkitkan harga diri.

h. Hukuman

Hukuman adalah bentuk *reinforcement* yang negatif, tetapi jika diberikan secara tepat dan bijaksana, bisa menjadi alat motivasi. Oleh karena itu, guru harus memahami prinsip-prinsip pemberian hukuman tersebut.

Cara meningkatkan motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan kompetisi yaitu berupa penggunaan media dalam bimbingan konseling agar siswa termotivasi dalam belajar. Selain itu, juga dengan ego-involvement yaitu menumbuhkan kesadaran siswa tentang pentingnya motivasi belajar dan pemberian hadiah sebagai bentuk apresiasi kepada siswa.

B. Konseling kelompok

1. Pengertian konseling kelompok

Dalam bimbingan dan Konseling terdapat layanan konseling kelompok. Konseling kelompok adalah upaya bantuan yang bersifat pencegahan dan juga pengembangan terhadap pribadi sebagai penyelesaian masalah secara kelompok atau bersama-sama dari seorang konselor kepada klien.³² Konseling kelompok adalah kelompok terapeutik yang dilakukan untuk membantu konseli mengatasi masalah yang berhubungan dalam kehidupan sehari-hari.³³ Konseling kelompok yaitu layanan yang memiliki anggota kelompok dan ketua kelompok, ketua kelompok berperan sebagai pemimpin dalam kelompok tersebut yang akan mengarahkan kegiatan di kelompoknya.

Dalam penelitian ini konseling kelompok digunakan dalam pemberian treatment kepada siswa untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Peneliti akan berperan sebagai ketua kelompok dan siswa akan menjadi anggota kelompok.

2. Tujuan konseling kelompok

Tujuan dari konseling kelompok adalah untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dan juga kemampuan berkomunikasi. Wibowo mengatakan yang menjadi tujuan konseling kelompok adalah individu bisa

³² Namora Lumongga Lubis, *Konseling Kelompok*, (Jakarta:Kencana, 2016), h. 20

³³ Rasimin dan Muhammad Hamdi, *Bimbingan dan Konseling kelompok*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2018) h.6

meningkatkan kemampuan pribadi, mengatasi dalam masalah pribadi, terampil dalam mengambil keputusan, serta memberikan kemudahan dalam pertumbuhan dan perkembangan individu untuk melakukan tindakan yang sesuai dengan kemampuannya.³⁴

Menurut Ohlsen yang dikutip Winkel dan Hastutik, tujuan konseling kelompok yaitu :³⁵

- a. Klien bisa memahami dirinya dengan baik dan menemukan dirinya sendiri.
- b. Tiap klien lebih peka terhadap orang lain dan mampu menghayati perasaan orang lain.
- c. Masing-masing klien akan menyadari bahwa hal-hal yang memprihatinkan bagi dirinya juga menimbulkan rasa prihatin dalam hati orang lain.

Dari beberapa pendapat diatas dapat peneliti simpulkan konseling kelompok memiliki tujuan untuk pemahaman diri dan juga membantu siswa dalam menyelesaikan permasalahan dengan memanfaatkan kelompok.

3. Asas-asas dalam konseling kelompok

Dalam konseling kelompok terdapat aturan atau asas-asas yang harus diperhatikan oleh para anggota, asas-asas tersebut diantaranya:³⁶

³⁴ Wibowo, *Konseling Kelompok Perkembangan*, (Jakarta: Unres Pres, 2005) h.35

³⁵ Namor Lumongga Lubis, *Memahami Dasar Dasar Konseling dalam teori dan Praktik*, (Medan: Kencana, 2011), h.210

1. Asas kerahasiaan, ini memegang peranan penting dalam konseling kelompok karena masalah pada anggota kelompok diharapkan bisa dijaga oleh anggota kelompok yang lain. Dan hanya anggota kelompok saja yang mengetahuinya
2. Asas Kesukarelaan, disini setiap anggota kelompok tidak ada unsur keterpaksaan tapi anggota kelompok mau untuk hadir, berpendapat, memberi usulan, ataupun tanggapan dari anggota kelompok.
3. Asas keterbukaan, perlu dalam anggota kelompok karena setiap anggota kelompok akan mengeluarkan pendapat tanpa ragu-ragu atau khawatir dari anggota
4. Asas kenormatifan, jadi setiap anggota harus dapat menghargai pendapat orang lain, dan dalam kegiatan konseling kelompok harus sesuai dengan norma dan saling menjaga sikap.
5. Asas kekinian, maksudnya masalah yang dibahas adalah masalah yang sekarang ini sedang dialami yang mendesak, yang bisa mengganggu keefektifan kehidupan sehari-hari, yang membutuhkan penyelesaian segera.

4. Tahapan Konseling kelompok

Beberapa tahapan konseling kelompok sebagai berikut:³⁷

³⁶ Prayitno dan Erman Amti, *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008) h. 15

³⁷ Kamaruzzaman, *Bimbingan dan Konseling*, (Pontianak: Pustaka Rumah Aloy, 2016) h.76-78

a. Tahap pembentukan

Tahap ini bertujuan menumbuhkan suasana saling mengenal, membina hubungan baik, menerima dan membantu teman-teman yang ada dalam kelompok.

b. Tahap peralihan

Tahap ini merupakan jembatan antara tahap pembentukan dan tahap kegiatan. Tahap ini bertujuan untuk mencairkan suasana dan membebaskan anggota kelompok dari perasaan atau sikap enggan, ragu, malu atau saling tidak percaya untuk memasuki tahap selanjutnya.

c. Tahap kegiatan

Tahap ini merupakan tahap inti namun kelangsungan kegiatan ini tergantung pada hasil dua tahap sebelumnya. Kegiatan ini ditandai dengan pemahaman permasalahan dan pembahasan permasalahan kelompok yang mengarah pada pencapaian tujuan kelompok.

d. Tahap pengakhiran

Tahap akhir ditunjukkan dengan tercapainya tujuan kelompok. Bukan berapa sering kelompok itu harus bertemu tetapi pada hasil yang telah dicapai ketika menghentikan pertemuan.

Menurut Prayitno tahapan-tahapan dalam konseling kelompok adalah sebagai berikut:³⁸

- a. Tahap pembentukan, yaitu tahapan membentuk kelompok yang siap mengembangkan dinamika kelompok dalam mencapai tujuan bersama. Kegiatan ini ditandai dengan mengungkapkan tujuan dari konseling kelompok, menjelaskan cara-cara kegiatan kelompok, memperkenalkan dan mengungkapkan diri atau pengakraban.
- b. Tahap peralihan atau transisi, yaitu tahapan untuk mengalihkan kegiatan kelompok ke kegiatan berikutnya yang lebih terarah. Kegiatan ini meliputi menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya, meningkatkan dan keikutsertaan anggota.
- c. Tahap kegiatan, yaitu tahap inti yang akan membahas masalah pribadi anggota kelompok. Kegiatan ini meliputi setiap kelompok mengemukakan masalah pribadi yang perlu mendapatkan bantuan untuk penyelesaiannya.
- d. Tahap akhir, yaitu tahap kegiatan ini untuk melihat kembali apa yang telah dilakukan dan dicapai oleh kelompok serta merencanakan kegiatan lanjutan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka bisa disimpulkan tahapan konseling kelompok dibagi menjadi 4 tahap yaitu tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan, dan tahap pengakhiran.

³⁸ Prayitno, *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling Kelompok*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h.106

C. Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

1. Pengertian media permainan ular tangga

Media berasal dari bahasa latin “*medius*” dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang berarti tengah, perantara atau pengantar. *National Education Associaton* mendefinisikan media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual dan peralatannya, sehingga media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca. Menurut Asosiasi teknologi dan komunikasi pendidikan Amerika (AECT: *Association of Education and Communication Technology*), juga berarti segenap saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.³⁹ Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan seseorang.

Media permainan ular tangga yaitu media yang dikembangkan dengan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga kemudian disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi siswa.⁴⁰ Menurut A Husna M mengatakan bahwa ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan beberapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ini

³⁹ A. Said Hasan Basri, “Peran Media Dalam Layanan Bimbingan Konseling Islam Di Sekolah”, *Jurnal Dakwah*, Vol.XI, No.1, januari-juni 2010, h. 26-27

⁴⁰ Rifki Afandi, “Pengembangan Media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di sekolah dasar”. *JINop (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, Vol.1, No.1, Mei 2015, h. 80

termasuk dalam kategori “*board game*” atau permainan papan sejenis dengan monopoli, halma, ludo, dan sebagainya.⁴¹ Permainan ular tangga pada penelitian hampir sama dengan permainan ular tangga pada umumnya namun pada penelitian ini ular tangga sudah dimodifikasi dengan 60 kotak yang berisi pertanyaan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar tapi tetap menghibur ketika bermain dan dalam permainan ini siswa terlibat langsung dalam permainannya.

2. Manfaat media permainan ular tangga

Manfaat permainan ular tangga menurut Yasin Yusuf dan Umi Auliya adalah sebagai berikut :

- a. Menghilangkan rasa keseriusan yang disebabkan oleh ketakutan yang dapat menghambat
- b. Menghilangkan rasa stres dalam belajar
- c. Melibatkan anak dalam proses belajar
- d. Meningkatkan proses pembelajaran
- e. Menambah kreativitas diri
- f. Saat asyik bermain maka tujuan dari permainan tersebut tanpa disadari akan tercapai
- g. Membuat makna dari pengalaman bermain
- h. Fokus pada siswa sebagai subjek belajar.⁴²

Dalam penelitian ini media permainan ular tangga dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan bermain siswa tidak akan merasa stres karena sifatnya yang menghibur tapi tanpa disadari tujuan dari permainannya akan tersampaikan.

⁴¹ A Husna M , *100+ Pemain Tradisional Indonesia untuk Kreatifitas, Ketangkasan, dan Keakraban*, (Yogyakarta: Andi, 2009) h.145

⁴² Yasin Yusuf dan Umi Auliya, *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika & Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga*, (Jakarta : Visimedia, 2011) h 16-17

3. Kelebihan media permainan ular tangga

Sadiman dkk, menyatakan bahwa media permainan mempunyai beberapa kelebihan, yaitu :

- a. Permainan adalah sesuatu yang menghibur dan menyenangkan para pemainnya
- b. Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam permainan
- c. Permainan memberikan umpan balik langsung
- d. Melalui Permainan bisa memungkinkan penerapan konsep
- e. Permainan bersifat luwes
- f. Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.⁴³

Kelebihan dari permainan ular tangga di penelitian ini juga menambah keaktifan dalam belajar, dan menghilangkan perasaan tegang ataupun membosankan, sehingga siswa senang dalam mengikuti permainan ular tangga.

4. Langkah-langkah media permainan ular tangga untuk memotivasi belajar siswa

Cara bermain ular tangga menurut Alamsyah Said dalam buku 95 strategi pengajar multiple intelegence menjelaskan tentang langkah-langkah menggunakan ular tangga:

⁴³ Sri mulyani, *45 permainan tradisional anak Indonesia*, (Yogyakarta : Langensari publishing, 2013) h. 121

- a. Tiap siswa bergantian melempar dadu.
- b. Jika dadu yang di atas menunjukkan angka 5, maka siswa maju berjalan 5 kotak pada permainan ular tangga.
- c. Jika sudah dijalankan, kotak yang berisi pertanyaan dijawab oleh siswa, jika benar siswa tersebut mendapat poin.
- d. Apabila pemberhentian pion terakhir adalah ular, maka pion harus mengikuti turunan ular tersebut
- e. Pemenang dari pemain ini adalah siswa yang paling banyak menjawab pertanyaan dengan benar dan terlebih dahulu finis selesai dari game papan ular tangga.⁴⁴

Permainan ular tangga yang diterapkan untuk penelitian ini yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa adalah permainan ular tangga dengan beberapa kotak pada papan permainan yang sudah diisi dengan pertanyaan sesuai dengan indikator dalam motivasi belajar. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a. Tiap pemain bergantian melempar dadu dan di mulai dari kotak Start
- b. Setiap kotak dalam permainan ular tangga sudah memiliki kode berupa angka
- c. Jika dadu menunjukkan angka 5, maka siswa maju menjalankan pionnya sebanyak 5 kotak ke depan pada permainan ular tangga.

⁴⁴ Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelegenes Mengajar Sesuai Kerja Otak Dan Gaya Belajar Siswa*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015)

- d. Setiap tempat pion berhenti pemain wajib menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor di kotak tersebut (pertanyaannya dibuat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa). Kemudian anggota pemain yang lainnya memberikan tanggapan.
- e. Apabila pemberhentian pion terakhir adalah ular, maka pion harus mengikuti turunan ular tersebut dan pertanyaannya akan dipilih oleh pemain lainnya.
- f. Apabila pemberhentian pion terakhir adalah tangga, maka pion harus naik ke atas mengikuti tangga dan pemain tersebut bebas memilih pertanyaan yang ada di kotak untuk dijawab
- g. Pemain dinyatakan menang apabila sudah mencapai finish.

Setelah permainan selesai maka akan dilakukan evaluasi dan refleksi terhadap jalannya permainan tersebut, supaya apa yang di pelajari dan menjadi tujuan dari permainan tersebut dapat tercapai. Permainan ini dibuat agar lebih menarik bagi siswa sehingga siswa mau berpartisipasi dalam penelitian ini. Dan permainan ini juga dapat dimainkan dimana dan kapan saja layaknya seperti permainan ular tangga pada umumnya.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif yakni peristiwa dimana bahan ataupun data yang dikumpulkan berupa angka serta penafsiran dan hasilnya dalam bentuk angka dengan menggunakan statistik.⁴⁵

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *eksperimen*, Dengan demikian metode penelitian *eksperimen* dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.⁴⁶ Peneliti ingin mengetahui penggunaan media permainan ular tangga melalui konseling kelompok untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MTsN 2 Aceh Besar. Di dalam metode ini menggunakan model *One Group Pretest-Posttest Design*.

Dalam penelitian ini, terdapat dua kali pengukuran. Peneliti melakukan pengukuran satu kali sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) sebagai *pre-test* kemudian setelah diberikan perlakuan (*treatment*) sebagai *post-test*. Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut:⁴⁷

Tabel 3.1
Design One Group *Pretest-Posttest Design*

O1 X O2

⁴⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010) h.27.

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017) h.107.

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h.75

Keterangan:

O1 = Kondisi awal motivasi belajar sebelum diberikan perlakuan (*Pre-test*)

X = Pemberian *Treatment* (penggunaan media permainan ular tangga)

O2 = Kondisi akhir motivasi belajar sesudah diberikan perlakuan (*Post-test*)

1. Pengukuran Variabel (*pretest*)

Bentuk pengukuran yang diberikan berbentuk skala (angket). Untuk mengetahui motivasi belajar siswa sebelum diberi perlakuan.

2. Pemberian *treatment*

Pemberian *treatment* dilakukan selama 2 minggu dengan 4 kali pertemuan dalam seminggu. *Treatment* yang dimaksud disini adalah penggunaan media permainan ular tangga melalui konseling kelompok.

3. *Posttest*

Kemudian peneliti melakukan pengukuran lagi untuk melihat hasil *post test* setelah siswa diberikan *treatment* untuk meningkatkan motivasi belajar.

B. Lokasi, Populasi dan sampel penelitian

1. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTsN 2 Aceh Besar di Gampong Tungkop, Kecamatan Darussalam, Kabupaten Aceh Besar, Provinsi Aceh. Alasan memilih sekolah ini adalah peneliti menemukan informasi melalui observasi awal yang bahwa masih banyak terdapat siswa yang motivasi belajarnya rendah di MTsN 2 Aceh Besar, sehingga peneliti tertarik terhadap sekolah tersebut untuk menguji tentang tingkat motivasi belajar siswa di

MTsN 2 Aceh Besar dengan menggunakan media permainan ular tangga melalui konseling kelompok.

2. Populasi penelitian

Populasi merupakan keseluruhan objek penelitian berkaitan dengan data, ukuran populasi sama banyaknya dengan jumlah manusia.⁴⁸ Populasi yaitu seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang ditentukan.⁴⁹ Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII di MTsN 2 Aceh Besar khususnya kelas VIII-3. Pertimbangan memilih kelas VIII-3 karena saran dari guru BK dengan berdasarkan pengamatan dan penanganan kasus guru BK. Jumlah populasi dapat dijelaskan pada tabel :

Tabel 3.2
Jumlah Populasi Penelitian Siswa Kelas VIII MTsN 2 Aceh Besar

Kelas	Jumlah Siswa
VIII-3	32

3. Sampel penelitian

Sampel adalah bagian dari populasi yang diambil untuk mendapatkan gambaran dari seluruh populasi, sampel juga adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jumlah populasi yang besar tidak mungkin peneliti bisa mengambil semuanya, untuk sampel harus yang

⁴⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006) h.108

⁴⁹ S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), h. 118.

betul mewakili dari populasi.⁵⁰ sampel adalah bagian dari anggota populasi sebagai contoh yang diambil dengan menggunakan cara-cara tertentu.⁵¹ Peneliti tidak mungkin mempelajari semua populasi karena keterbatasan waktu, tenaga dan dana. Sehingga peneliti hanya mengambil beberapa sampel dari populasi.

Sampel penelitian ini diambil menggunakan metode *nonprobability sampling* dengan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* adalah teknik yang digunakan peneliti dengan pertimbangan-pertimbangan tertentu dalam mengambil sampelnya.⁵² Pertimbangan dalam memilih sampel yaitu :

1. Siswa dengan hasil *pretest* motivasi belajar yang rendah
2. Siswa yang memang memiliki motivasi belajar rendah berdasarkan pengamatan dan penanganan kasus guru BK di sekolah

Sampel pada penelitian ini adalah 5 siswa dari kelas VIII-3 yang memiliki hasil skor *pretest* motivasi belajar terendah dan berdasarkan pengamatan dan penanganan kasus BK di MTsN 2 Aceh Besar.

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, (Bandung: Alfabeta, 2015) h 118

⁵¹ . S. Margono, *Metodologi Penelitian...*, h.121.

⁵² Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Bandung: Pustaka Setia, 2005),h.25

C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data merupakan alat bantu yang dipilih peneliti agar kegiatan pengumpulan data sistematis dan mudah.⁵³ Instrumen dalam penelitian bisa membantu peneliti dalam mendapatkan data menggunakan alat yang dipilih.

1. Penyusunan Instrumen

Dalam penelitian ini menggunakan Angket untuk memperoleh data siswa tentang motivasi belajar siswa. Angket yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk skala *likert* untuk mengumpulkan data tentang motivasi belajar siswa. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap pendapat, dan juga persepsi seseorang dan sekelompok orang tentang fenomena sosial.⁵⁴ Butir-butir pernyataan pada penelitian ini menggambarkan tentang motivasi belajar siswa.

2. Kisi-kisi Instrumen

Kisi-kisi instrumen untuk menggambarkan tentang motivasi belajar siswa dikembangkan berdasarkan definisi operasional variabel penelitian. Kisi-kisi instrumen disajikan pada tabel berikut :

⁵³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h.27

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h.134

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar Siswa (sebelum Uji coba)

Variabel	Aspek	Indikator	Item		Jumlah
			(+)	(-)	
Motivasi Belajar	Intrinsik	1. Hasrat dan keinginan belajar 2. Dorongan dan kebutuhan dalam belajar 3. Harapan dan cita-cita dimasa yang akan datang	1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21, 23, 25, 27	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20, 22, 24, 26, 28	28
	Ekstrinsik	4. Penghargaan dalam belajar 5. Kegiatan menarik dalam belajar 6. Lingkungan belajar yang kondusif	29, 31, 33, 35, 37, 39, 41, 43, 45, 47, 49, 51, 53, 55	30, 32, 34, 36, 38, 40, 42, 44, 46, 48, 50, 52, 54, 56	28
Jumlah			28	28	56

Berdasarkan tabel terlihat 2 aspek motivasi belajar siswa terdapat 56 item pernyataan yang terdiri dari 28 item *favorable* dan 28 *unfavorable*. Untuk kategori pernyataan *favorable* diberi skor 4 sangat setuju (SS), 3 setuju (S), 2 (tidak setuju), 1 sangat tidak setuju (STS). Sedangkan untuk pernyataan *unfavorable* yaitu skor 1 sangat setuju (SS), 2 setuju (S), 3 tidak setuju (TS), dan 4 sangat tidak setuju (STS). Semakin tinggi alternatif dari jawaban siswa maka semakin tinggi motivasi belajar dan semakin rendah alternatif jawaban dari siswa maka semakin rendah pula motivasi belajar siswa.⁵⁵ Dapat dilihat pada tabel 3.4 berikut ini.

Tabel 3.4
Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	Favorable	Unfavorable
Sangat setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak setuju (TS)	2	3
Sangat tidak setuju (STS)	1	4

⁵⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian ...*, h.134

Sebelum digunakan sebagai instrumen penelitian, peneliti melakukan tahapan validitas instrumen terlebih dahulu, yaitu validasi konstruk yang dilakukan penimbangannya oleh 2 dosen ahli dasar dalam penyempurnaan kelayakan instrumen. Masukan dan pendapat dari dosen ahli dijadikan dasar dalam penyempurnaan alat pengumpulan data yang telah dibuat. Hasil penimbangan menunjukkan terdapat 50 item dapat digunakan kemudian dilanjutkan dengan uji validitas dan realibilitas instrumen. Hasil penimbangan dari ahli ditampilkan pada tabel 3.5.

Tabel 3.5
Hasil penimbangan Angket Motivasi Belajar

Hasil Penimbangan Pakar	Nomor Item	Jumlah
Memadai	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, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 53, 54, 56	50
Tidak memadai	26, 27, 34, 35, 52, 55	6

Dari 56 item pernyataan terdapat 50 item yang memadai dan 6 item yang tidak memadai berdasarkan hasil penimbangan dari 2 dosen ahli. Penimbangan tersebut dikarenakan item pernyataannya memiliki makna yang sama dengan item yang lain sehingga hanya digunakan item pernyataan satu saja dan item yang memiliki makna sama tersebut tidak digunakan.

1. Validitas Instrumen

Uji validitas digunakan untuk mengetahui kelayakan butir-butir dalam suatu daftar pertanyaan atau pernyataan dalam mendefinisikan suatu variabel.⁵⁶ Pengujian validitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan *Microsoft Excel 2010* dengan teknik korelasi *product moment*, rumusnya sebagai berikut:

Tabel 3.6
Rumus Validitas Instrumen

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

- r_{xy} : Angka indeks korelasi “r” *Product moment*
- $\sum x$: Jumlah seluruh skor X
- $\sum y$: Jumlah seluruh skor Y
- $\sum xy$: Jumlah skor antara X dan Y
- N : Jumlah responden.

Selanjutnya hasil dari perhitungan validitas dianalisis dengan menggunakan tabel koefisien korelasi jika r dihitung $\geq r$ tabel (uji dua sisi dengan signifikansi 0,05) maka instrumen tersebut berkorelasi signifikan terhadap skor total dan dinyatakan valid. Sebaliknya, apabila r hitung $\leq r$ tabel (uji dua sisi dengan signifikansi 0,05) maka instrumen tersebut tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total atau instrumen tersebut dinyatakan tidak valid.

⁵⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian...*, h.213.

Pengujian validitas dilakukan pada 50 item pernyataan dengan jumlah subjek 30 siswa dari 50 item diperoleh 30 item yang valid dan 20 item tidak valid. Hasil uji validitas butir item dapat dilihat pada tabel berikut ini

Tabel 3.7
Hasil uji Validitas Butir Item

Kesimpulan	Item	Jumlah
Valid	1, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 38, 46, 47, 49	30
Tidak valid	2, 3, 4, 5, 15, 19, 27, 28, 29, 30, 37, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 48, 50	20

Lebih jelasnya hasil perhitungan validitas dengan menggunakan rumus *Product Moment* tersaji di tabel ini :

Tabel 3.8
Skor r hitung dan r tabel hasil uji validitas butir item

No Soal	r_{xy}	Rtabel	Status
1	0,39727	0,361	Valid
2	-0,195923	0,361	tidak valid
3	0,129836	0,361	tidak valid
4	0,337032	0,361	tidak valid
5	0,330376	0,361	tidak valid
6	0,419082	0,361	Valid
7	0,499367	0,361	Valid
8	0,647672	0,361	Valid
9	0,507004	0,361	Valid
10	0,611783	0,361	Valid
11	0,451764	0,361	Valid
12	0,68639	0,361	Valid
13	0,551426	0,361	Valid
14	0,528772	0,361	Valid
15	0,269852	0,361	tidak valid
16	0,497762	0,361	Valid
17	0,575849	0,361	Valid
18	0,6022	0,361	Valid
19	0,336128	0,361	tidak valid

20	0,364395	0,361	Valid
21	0,612986	0,361	Valid
22	0,768819	0,361	Valid
23	0,647672	0,361	Valid
24	0,563041	0,361	Valid
25	0,469783	0,361	Valid
26	0,590305	0,361	Valid
27	0,127815	0,361	tidak valid
28	0,353487	0,361	tidak valid
29	0,193693	0,361	tidak valid
30	-0,424117	0,361	tidak valid
31	0,380605	0,361	Valid
32	0,498418	0,361	Valid
33	0,408946	0,361	Valid
34	0,492005	0,361	Valid
35	0,520837	0,361	Valid
36	0,41391	0,361	Valid
37	0,353462	0,361	tidak valid
38	0,439648	0,361	Valid
39	-0,275512	0,361	tidak valid
40	0,312163	0,361	tidak valid
41	0,045704	0,361	tidak valid
42	-0,062611	0,361	tidak valid
43	0,068626	0,361	tidak valid
44	0,348009	0,361	tidak valid
45	0,348783	0,361	tidak valid
46	0,472815	0,361	Valid
47	0,641523	0,361	Valid
48	0,293181	0,361	tidak valid
49	0,561589	0,361	Valid
50	0,180619	0,361	tidak valid

2. Realibilitas Instrumen

Realibilitas adalah konsistensi atau kestabilan skor suatu instrumen penelitian terhadap individu yang sama, dan diberikan dalam waktu yang

berbeda.⁵⁷ Realibilitas penting dilakukan untuk menemukan kualitas instrumen yang dikembangkan serta dapat diketahui apakah suatu instrumen layak untuk digunakan atau sebaliknya. Mengenai hal ini untuk menguji realibilitas instrumen peneliti menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan rumus berikut ini:

Tabel 3.9
Rumus Cronbach's Alpha

$$\alpha = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Ket :

- α : Koefisien reabilitas instrumen
 k : jumlah Pernyataan
 $\sum \sigma_i^2$: Jumlah varians butir pernyataan yang valid
 σ_t^2 : varians skor total

Realibilitas penting dilakukan untuk menentukan kualitas instrumen yang dikembangkan sehingga dapat diketahui apakah suatu instrumen layak digunakan atau sebaliknya tidak layak digunakan. Sebagai tolak ukur untuk melihat ketentuan derajat reliabilitas, maka dapat berpedoman pada tabel dibawah ini:⁵⁸

Tabel 3.10
Interval Koefisien Derajat Realiabilitas

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat Kuat

(Sumber: Sugiyono, 2009)

⁵⁷ A Muri Yusuf, *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Penelitian Gabungan*, (Jakarta: Fajar Interpratam Mandiri, 2014), h.234-242.

⁵⁸ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 231.

Berdasarkan tabel 3.10 diatas, dijelaskan bahwa jika interval koefisien berada dinilai 0,00-0,199 maka tingkat hubungan reliabilitas tergolong dalam kategori sangat rendah. Jika 0,20-0,399 maka tingkat reliabilitas kategori rendah, jika 0,40-0,599 maka tingkat reliabilitas kategori sedang, jika 0,60-0,799 maka tingkat reliabilitas kategori kuat, dan jika interval koefisien 0,80-0,1000 maka tingkat reliabilitas berada dalam kategori sangat kuat.

Pengujian realibilitas pada penelitian ini menggunakan *Microsoft Excel 2010* dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* maka didapat hasil koefisien realibilitas 0,947 yang artinya sangat tinggi. Tabelnya sebagai berikut :

Tabel 3.11
Hasil Uji reliabilitas *cronbach alpha*

Koefisien Realibilitas	Interpretasi
0,947881853	Sangat Kuat

Dari tabel 3.11 diatas dapat dilihat bahwa terdapat nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,947 dari jumlah butir pernyataan 30 item. Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa derajat reliabilitas item-item tersebut tergolong kedalam reliabilitas sangat kuat. Maka setelah diuji validitas dan uji reliabilitas item-item pernyataan dalam angket tersebut dapat digunakan untuk melakukan penelitian.

D. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam memperoleh data pada penelitian ini yaitu :

1. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan ataupun pernyataan yang akan diberikan kepada responden untuk dijawab.⁵⁹ Skala *likert* berguna untuk mengukur sikap, persepsi, pendapat individu atau sekelompok individu dalam fenomena sosial.⁶⁰ Angket yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur motivasi siswa dalam belajar.

Siswa diminta untuk memberikan jawaban dengan cara memberi *checklist* (√) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang disediakan. Pilihan jawaban tersebut sesuai dengan yang dilakukan, dirasakan, dan terjadi. Setiap pernyataan disediakan 4 pilihan jawaban yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS).

Setelah angket skala *likert* diberikan kepada siswa, maka peneliti akan mendapat data berupa jawaban-jawaban dari populasi penelitian. Setelah data-data diperoleh maka dianalisis untuk mendapatkan hasil sesuai yang diinginkan peneliti.

⁵⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015) h.142.

⁶⁰ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h.118.

2. Observasi

Selain menggunakan angket, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan observasi. Observasi dikenal dengan istilah pengamatan yang merupakan suatu perhatian terfokus pada kejadian, gejala, atau sesuatu.⁶¹ Observasi adalah suatu proses yang nyata yang digunakan dengan penelitian perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala, dan responden yang diamati tidak terlalu besar.⁶²

Pada penelitian ini observasi dilakukan dengan mengamati objek penelitian dan sekitarnya. Hingga sejauh mana objek penelitian bisa menangkap, memahami, dan menerima apa yang diberikan peneliti untuk mengubah ke arah yang lebih baik. Selain itu, peneliti juga akan melihat dan mengamati ketika siswa bermain ular tangga.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian meliputi: buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter data yang relevan penelitian.⁶³ Pada penelitian ini dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan lokasi penelitian, serta foto selama penelitian berlangsung.

⁶¹ Emzir, *Analisis Data*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h. 37-38

⁶² Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 203.

⁶³ Riduawan, *Metode & Teknik Penyusunan Tesis*.(Bandung: Alfabeta, 2006), h. 105

E. Teknik analisis data

Teknik analisis data merupakan suatu proses mengklarifikasi, memberikan kode-kode tertentu, mengelola dan menafsir data hasil penelitian, sehingga data hasil penelitian menjadi bermakna.⁶⁴

1. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis diperlukan guna mengetahui apakah analisis data untuk pengujian hipotesis dapat dilanjutkan atau tidak.⁶⁵ Uji prasyarat analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas.

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah analisis data berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data menggunakan bantuan SPSS dengan uji statistik *Kolmogorov-Smirnov*.⁶⁶ Pengambilan kesimpulan pada uji normalitas ini adalah :

- a. Jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05 maka berdistribusi normal
- b. Jika nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 maka data tidak normal

2. Analisis Data

a. Mean Hipotetik

Sebelum mengkategorisasikan motivasi belajar siswa terlebih dahulu menentukan mean hipotetik dan standar deviasi hipotetik. Dari hasil perhitungan yang dilakukan peneliti dengan bantuan *Microsoft excel*

⁶⁴ Sugiyono, *Metodologi Penelitian...*, h. 118.

⁶⁵ Juliansyah Noor, *Metodologi penelitian*, (Jakarta: Kencana), h. 174.

⁶⁶ Suharsimi Arikunto, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h.

2010 maka diperoleh mean hipotetik yakni 89 sedangkan standar deviasi hipotetik adalah 7.

Dalam penentuan standarisasi motivasi belajar peneliti menggunakan kategori rendah, sedang, dan tinggi sesuai dengan rumus kategori, adapun rumus standarisasi kategori menurut Saifudin Azwar pada tabel berikut ini.⁶⁷

Tabel 3.12
Rumus Standarisasi Kategori

No.	Batas Nilai	Kategori
1.	$X < M - 1SD$	Rendah
2.	$M - 1SD \leq X < M + 1SD$	Sedang
3.	$M + 1SD \leq X$	Tinggi

(Sumber: Saifudin Azwar, 2012)

Keterangan:

M = Rata-rata skor

SD = Standar deviasi

X = Skor masing-masing responden

Berdasarkan rumus, peneliti mengelompokkan kategori motivasi belajar sebagai berikut :

Tabel 3.13
Rumus Kategori Motivasi Belajar

No.	Batas Nilai	Kategori
1.	Rendah	<82
2.	Sedang	82-96
3.	Tinggi	>96

(Sumber: Microsoft Excel 2010)

Berdasarkan Tabel 3.13 dapat dilihat kategori motivasi belajar siswa. Pada batas nilai rendah dengan kategori <82, kemudian pada batas

⁶⁷ Azwar Saifudin, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012), h. 49

nilai sedang dengan kategori 82-96 dan pada batas nilai tinggi >92.

b. Persentase Motivasi Belajar

Untuk melihat persentase kategori perilaku Motivasi Belajar maka dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%.^{68}$$

Keterangan :

P : Persentase

F : Skor yang dicapai

N : Jumlah skor maksimal

c. Uji-t

Uji-T adalah uji perbedaan, dengan tujuan untuk menentukan ada tidaknya perbedaan hasil dari dua sampel. Uji-T bertujuan untuk mengkaji efektivitas suatu perlakuan (*treatment*) dalam mengubah suatu perilaku dengan cara membandingkan antara sebelumnya dengan keadaan sesudah perlakuan.⁶⁹

Uji ini digunakan untuk mengetahui penggunaan media permainan ular tangga melalui konseling kelompok untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

⁶⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 95.

⁶⁹ Furqon, *Statistik Terapan Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 198.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di MTsN 2 Aceh Besar pada tanggal 5 Oktober 2022 s/d 15 Oktober 2022 yang berlokasi di Gampong Tungkop, Kecamatan Darussalam, Kabupaten Aceh Besar, Provinsi Aceh. Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Aceh Besar (sebelumnya bernama MTsN Tungkob) didirikan pada tanggal 02 April 1962 yang diprakarsai oleh sebuah Badan Pembina Pendirian Sekolah Menengah Islam (SMI). Pada 15 Juli 1968, Sekolah Menengah Islam (SMI) berubah statusnya menjadi Negeri sesuai dengan Surat Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 147 Tahun 1968 dengan nama " MTsAIN " singkatan dari : "Madrasah Tsanawiyah Agama Islam Negeri". Pada tahun 1980 sesuai Keputusan Menteri Agama RI, MTsAIN dirubah namanya menjadi "Madrasah Tsanawiyah Negeri Tungkob" atau disingkat menjadi "MTsN Tungkob" dengan menganut kurikulum 30 % pelajaran Agama Islam dan 70 % pelajaran Umum.

Dengan dikeluarkannya Surat Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 670 tahun 2016, maka MTsN Tungkob berubah menjadi MTsN 2 Aceh Besar. Penetapan MTsN 2 Aceh Besar sebagai Madrasah Inovasi berdasarkan Surat Keputusan Kepala Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Aceh Nomor 323 tanggal 09 Agustus 2021. Adapun identitas MTsN 2 Aceh Besar dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1
Identitas MTsN 2 Aceh Besar

1.	Nama Madrasah	MTsN 2 Aceh Besar
2.	Alamat	Jln. Tgk. Glee Iniem Tungkob
3.	Desa	Tungkob
4.	Kecamatan	Darussalam
5.	Kabupaten	Aceh Besar
6.	Provinsi	Aceh
7.	Nomor Telepon	(0651) 7555634
8.	Email	mtsn.tungkob@gmail.com
9.	Kode Pos	23374
10.	Website	https://mtsn2acehbesar.sch.id/
11.	Nomor Statistik Baru (N S M)	121111060003
12.	Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP)	00.182.480.4-108.000
13.	Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN)	10114373
14.	Tahun didirikan	1962
15.	Status Madrasah	Negeri
16.	Nomor dan Tahun Madrasah	147 TAHUN 1968, 15 JULI 1968
17.	Status Akreditasi/ Nilai	A (93)
18.	Nomor dan Tanggal Akreditasi	099/BAP-S/M Aceh/SK/XI/2017 Tgl. 17 Nopember 2017
19.	Waktu Belajar	Pagi
20.	Ketua Komite Madrasah	Akbar Nawawi, S.Ag, MH
21.	Status Tanah	Bersertifikat
22.	• Sertifikat Nomor 2593/1997	1.486 M2
23.	• Akta Jual Beli No. 9412003	7.914 M2
24.	• Tukar Guling Tanah	2.000 M2
25.	Luas Tanah	11.233 M2
26.	Luas Bangunan	2.095 M2

(Sumber: Tata Usaha MTsN 2 Aceh Besar)

Visi dan Misi MTsN 2 Aceh Besar

Visi Sekolah :

“Terwujudnya Madrasah Unggul, Religius, Ilmiah, dan Kompetitif”

Misi Sekolah :

1. Meningkatkan prestasi kinerja Guru, karyawan, dan prestasi belajar siswa berlandaskan Keimanan dan Ketakwaan Kepada Allah Swt.

2. Melaksanakan pembelajaran yang kompetitif, kreatif, dan Inovatif.
3. Meningkatkan Motivasi kerja siswa dengan berpikir kritis, berwawasan luas serta peka terhadap pembaharuan zaman.
4. Memberdayakan kesadaran dan kecintaan untuk berperilaku santun baik di lingkungan Madrasah, rumah dan masyarakat.
5. Meningkatkan kesadaran dan kecintaan hidup bersih serta sehat indah di lingkungan madrasah yang asri.

Tujuan :

- a. Tercapainya tujuan pendidikan nasional yang relevan dengan kebutuhan masyarakat.
- b. Terwujudnya perilaku siswa berakhlakul karimah yang tercermin padatingkah laku dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Meningkatkan proporsi lulusan yang melanjutkan ke jenjang pendidikan lebih tinggi dan ternama.
- d. Terciptanya iklim kompetitif yang kondusif dalam meraih prestasi
- e. Terlaksananya manajemen madrasah yang akuntabel, profesional demokratis, serta terciptakan suasana yang harmonis sesama warga madrasah.

Untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran, Madrasah memerlukan sarana dan prasarana yang memadai dan lengkap. Adapun sarana dan prasarana MTsN 2 Aceh Besar dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut ini.

Tabel 4.2
Sarana dan Prasarana

No	Nama Ruang	Jumlah	Kondisi
1	Ruang Kelas	21	Baik
2	Ruang Kepala Madrasah	1	Baik
3	Ruang Guru	1	Baik
4	Ruang Tata Usaha	1	Baik
5	Laboratorium IPA	1	Baik
6	Laboratorium Komputer	1	Baik
7	Laboratorium Bahasa	-	-
8	Laboratorium Penjaskes	1	Baik
9	Perpustakaan	1	Baik
10	Ruang Ketrampilan	1	Baik
11	Ruang Kesenian	1	Baik
12	Ruang BK/BP	1	Baik
13	Ruang UKS	1	Baik
14	Ruang Koperasi	1	Baik
15	Ruang Mushalla	1	Rusak Ringan
16	Ruang Aula	1	Rusak Ringan
17	Rumah Dinas	1	Baik
18	Kantin	1	Baik
19	Toilet (WC Guru)	4	Baik
20	Toilet (WC siswa)	20	Baik
21	Ruang Piket	1	Baik

2. Gambaran motivasi belajar siswa MTsN 2 Aceh Besar

Gambaran motivasi belajar siswa dikelompokkan menjadi tiga kategori, yaitu: rendah, sedang, dan tinggi. Gambaran respon siswa dalam motivasi belajar yang meliputi Hasrat dan keinginan belajar, Dorongan dan kebutuhan dalam belajar, Harapan dan cita-cita dimasa yang akan datang, Penghargaan dalam belajar, Kegiatan menarik dalam belajar, dan Lingkungan belajar yang kondusif. Motivasi belajar siswa di kelas VIII-3 dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.3
Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII-3

No	Kategori	Frekuensi
1	Rendah	5
2	Sedang	20
3	Tinggi	7
Jumlah		32

(Sumber: Microsoft Excel 2010)

Pada tabel 4.3 menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa di MTsN 2 Aceh Besar secara keseluruhan ada 5 siswa yang berada pada kategori rendah dan 20 siswa berada pada kategori sedang dan kategori tinggi 7 siswa.

Pada 5 siswa dengan kategori rendah ini memiliki ciri-ciri yang konsisten, malas belajar, suka tidur di kelas, bosan dengan cara guru mengajar, fokus yang tidak tertuju, belum memiliki cita-cita, membuang sampah sembarangan, tidak memiliki semangat dalam belajar, suka menyontek, dan menganggap belajar bukanlah hal yang penting.

3. Gambaran Motivasi Belajar Siswa MTsN 2 Aceh Besar Berdasarkan Indikator

Motivasi Belajar menurut Hamzah B Uno terbagi ke dalam enam indikator motivasi belajar yaitu Hasrat dan keinginan belajar, Dorongan dan kebutuhan dalam belajar, Harapan dan cita-cita dimasa yang akan datang, Penghargaan dalam belajar, Kegiatan menarik dalam belajar, dan Lingkungan belajar yang kondusif.⁷⁰ Berikut gambaran motivasi belajar siswa kelas VIII-3 MTsN 2 Aceh Besar berdasarkan indikator terdapat pada tabel 4.4.

Tabel 4.4
Motivasi Belajar Siswa MTsN 2 Aceh Besar Kelas VIII-3 Berdasarkan Indikator

Indikator	frekuensi	Kategori
Hasrat dan keinginan belajar	4	Rendah
	21	Sedang
	7	Tinggi
Dorongan dan kebutuhan dalam belajar	4	Rendah
	21	Sedang
	7	Tinggi
Harapan dan cita-cita dimasa yang akan datang	4	Rendah
	16	Sedang
	12	Tinggi
Penghargaan dalam belajar	3	Rendah
	21	Sedang
	8	Tinggi
Kegiatan menarik dalam belajar	5	Rendah
	23	Sedang
	4	Tinggi
Lingkungan belajar yang kondusif	3	Rendah
	21	Sedang
	8	Tinggi

⁷⁰ Hamzah B Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2021) h.

Tabel 4.4 menunjukkan secara umum motivasi belajar 32 siswa sebelum pemberian *treatment*. Persentase motivasi belajar yang baik pada harapan dan cita-cita di masa yang akan datang, penghargaan dalam belajar, dan lingkungan belajar yang kondusif lebih rendah daripada indikator hasrat dan keinginan belajar, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, dan kegiatan menarik dalam belajar. Hasil yang diperoleh siswa pada indikator hasrat dan keinginan belajar berada pada kategori rendah sebanyak 4 siswa, yang mana siswa belum memiliki keinginan untuk belajar, malas belajar, dan tidak menganggap belajar adalah hal yang penting. Siswa pada kategori sedang sebanyak 21 siswa artinya siswa belum sepenuhnya semangat dalam belajar, dan belum mengerti tentang pentingnya belajar. Siswa pada kategori tinggi sebanyak 7 siswa yang berarti siswa memiliki keinginan untuk belajar, memiliki semangat dalam belajar, dan mengerti pentingnya belajar.

Pada indikator dorongan dan kebutuhan dalam belajar berada pada kategori rendah sebanyak 4 siswa yang mana siswa belum menganggap belajar sebagai kebutuhan, sehingga siswa tidak memiliki kemauan dalam belajar. Pada kategori sedang sebanyak 21 siswa yang masih kurang mengetahui bahwa belajar itu termasuk sebagai kebutuhan, dan pada kategori tinggi sebanyak 7 siswa yang berarti siswa menganggap bahwa belajar adalah hal yang penting dan dibutuhkan sehingga siswa pada kategori ini memiliki kemauan dalam belajar.

Pada indikator harapan dan cita-cita dimasa yang akan datang berada pada kategori rendah sebanyak 4 siswa yang mana siswa masih tidak

memiliki cita-cita, dan belum memiliki harapan ataupun tujuan kedepannya. Pada kategori sedang sebanyak 16 siswa yang dimana siswa sudah memiliki cita-cita namun belum mengetahui bagaimana kedepannya untuk meraih cita-citanya tersebut. Pada kategori tinggi dengan 12 siswa sudah memiliki cita-cita dan siswa juga sudah mengetahui tujuan kedepannya.

Pada indikator penghargaan dalam belajar di kategori rendah sebanyak 3 siswa di kategori ini belum mengetahui bagaimana cara menghargai waktu dalam belajar, tidak mengharapkan jadi juara kelas, dan tidak memiliki keinginan untuk dapat penghargaan dari guru, pada kategori sedang ada 22 siswa artinya siswa sudah mengetahui cara menghargai waktu, dan memiliki keinginan untuk dapat penghargaan dari guru. Pada kategori tinggi sebanyak 8 siswa pada kategori ini sudah mengetahui cara menghargai waktu, memiliki keinginan untuk menjadi juara kelas, dan semangat belajar untuk mendapatkan penghargaan dari guru.

Pada indikator kegiatan menarik dalam belajar siswa pada kategori rendah sebanyak 5 siswa artinya siswa tidak suka dengan cara guru dalam mengajar, siswa tidak mengetahui kegiatan belajar yang menarik, dan siswa tidak tertarik dalam belajar. Pada kategori sedang sebanyak 23 siswa disini siswa memiliki cara belajar yang menarik menurut masing-masing, siswa juga selalu masuk kelas walaupun kurang menyukai cara guru mengajar. Pada kategori tinggi sebanyak 4 siswa ditandai siswa yang menyukai pelajaran yang diajarkan dan membuat catatan, siswa juga mengetahui cara belajar yang membuat siswa tersebut semangat dalam belajar.

Pada indikator lingkungan belajar yang kondusif pada kategori rendah sebanyak 3 siswa artinya siswa tidak pergi ke sekolah ketika hujan turun, siswa juga masih membuang sampah sembarangan, dan siswa juga tidak merasa nyaman saat kelas ribut. Pada kategori sedang sebanyak 21 siswa pada kategori ini akan pergi ketika hujan turun, membuang sampah sembarangan, dan menyukai belajar di tempat yang sunyi. Pada kategori tinggi dengan sebanyak 8 siswa artinya siswa pergi ke sekolah ketika hujan turun, membuang sampah pada tempatnya, dan tidak menyukai suasana belajar yang ribut sehingga tidak memberi kenyamanan saat belajar.

B. Hasil Penelitian

1. Penyajian Data

Penelitian ini dilakukan di MTsN 2 Aceh Besar dengan cara eksperimen. Peneliti melakukan pengukuran awal dengan cara menyebarkan angket yang kemudian diisi oleh siswa yang disebut dengan *pre-test*. Kemudian peneliti memberikan *treatment* kepada sampel sebanyak tiga kali *treatment*. Adapun rincian secara umum *treatment* yang peneliti lakukan adalah dengan melakukan konseling kelompok menggunakan permainan ular tangga kepada seluruh sampel penelitian berdasarkan hasil skor *pre-test* siswa yang memperoleh skor rendah.

Tujuan diberikan *treatment* kepada siswa yang termasuk kedalam sampel penelitian adalah untuk melihat lebih rinci tentang bagaimana motivasi belajar yang dialami, sehingga siswa bisa menceritakan

permasalahan yang terjadi kepada anggota kelompok, mendapatkan saran pendapat dari anggota kelompok lain.

a. *Pre-test*

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 5 oktober 2022 yang diawali dengan pemberian angket motivasi belajar kepada siswa kelas VIII-3 MTsN 2 Aceh Besar yang terdiri dari 32 siswa. Jawaban hasil *pre-test* dan tingkat motivasi belajar siswa dalam penelitian ini dapat dikelompokkan tiga kategori, yaitu kategori tinggi, sedang, dan rendah pengelompokan tersebut dapat dilihat pada tabel 4.5 di bawah ini.

Tabel 4.5
Hasil *Pre-test*

Responden	Jumlah	Kategori
AA	75	Rendah
KA	94	Sedang
SR	88	Sedang
TS	88	Sedang
SM	90	Sedang
YM	77	Rendah
PA	93	Sedang
M	101	Tinggi
VA	86	Sedang
KN	89	Sedang
NS	93	Sedang
SP	99	Tinggi
FI	97	Tinggi
AR	92	Sedang
MAM	95	Sedang
QM	80	Rendah
FA	98	Tinggi
AI	89	Sedang
RM	96	Tinggi
JA	97	Tinggi
AI	92	Sedang
ZJ	97	Tinggi

MA	77	Rendah
Z	87	Sedang
MS	81	Rendah
IS	83	Sedang
MF	94	Sedang
FA	84	Sedang
AF	86	Sedang
SMA	82	Sedang
RJ	94	Sedang
ZF	82	Sedang

Berdasarkan hasil di atas, setiap siswa telah memperoleh skor masing-masing berdasarkan alternatif jawaban yang telah dipilih oleh siswa sehingga menduduki kategori tertentu sesuai dengan skor yang diperoleh. Berdasarkan kategori tersebut maka didapati 5 siswa yang akan dijadikan sampel untuk diberikan *treatment*. Untuk melihat hasil skor *pre-test* siswa sebelum diberikan *treatment* terdapat pada tabel 4.6 di bawah ini.

Tabel 4.6
Skor *Pre-test* siswa dengan kategori rendah

No	Responden	Skor	Kategori
1	AA	75	Rendah
2	YM	77	Rendah
3	QM	80	Rendah
4	MA	77	Rendah
5	MS	81	Rendah

Tabel 4.6 menunjukkan siswa dengan skor kategori rendah yang dijadikan sebagai sampel penelitian yang akan diberikan *treatment* berupa media permainan ular tangga melalui konseling kelompok. Setiap kategori terdapat keterangan dan batas nilai untuk menentukan tingkat motivasi belajar siswa.

b. Pemberian Treatment I

Treatment I dilakukan pada tanggal 7 oktober 2022, pemberian *treatment* berupa Konseling kelompok dengan Topik “Motivasi belajar” dengan tujuan untuk mengidentifikasi motivasi belajar siswa yang rendah serta mengenali penyebab yang mendasari siswa tersebut mengalami motivasi belajar rendah. Mengenali jenis-jenis motivasi belajar.

Harapan yang ingin dicapai dari penerapan kegiatan konseling menggunakan media permainan ular tangga melalui konseling kelompok untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang motivasi belajar, serta mengenali motivasi belajar rendah yang ada pada diri siswa. Hasil yang diperoleh setelah melakukan *treatment* dilihat siswa mulai terbuka mengenai dirinya, pemahaman siswa tentang motivasi belajar, serta pengetahuan siswa tentang motivasi belajar yang rendah sehingga membuat tidak semangat dalam belajar.

c. Pemberian *Treatment* II

Treatment II dilakukan selama 2 hari pada tanggal 8 dan 10 oktober 2022, pemberian *treatment* dengan menggunakan media permainan ular tangga melalui konseling kelompok. Pada tahap ini diawali dengan peneliti menjelaskan cara bermainnya dan aturan dalam permainan. Di setiap kotak di permainan ular tangga terdapat pertanyaan yang berjumlah 60 pertanyaan yang wajib di jawab oleh anggota pemain. Setelah pertanyaan dijawab anggota yang lainnya memberikan tanggapan serta pendapat.

Pada hari pertama *treatment* II diberikan (tanggal 8) peneliti terlebih dahulu menjelaskan permainan ular tangga dan anggota konseling kelompok pun mulai bermain sesuai dengan aturan yang dibuat. Untuk membuat siswa lebih bersemangat dalam permainan peneliti memberikan *reward* (hadiah) bagi setiap siswa yang berkata jujur dan pada siswa yang sampai pada finish terlebih dahulu. Permainan selesai sampai finish dengan menjawab 29 pertanyaan dan dilanjutkan pada keesokan harinya (tanggal 10) dengan menjawab 31 pertanyaan yang tersisa.

Tujuan dari pertanyaan ini dibuat agar siswa mengetahui pentingnya motivasi belajar, siswa mengetahui hal yang kurang baik dalam belajar, siswa mengetahui kebiasaan belajar mana yang cenderung mendekati kebiasaan belajar baik untuk dilakukan ke depannya, serta siswa bisa menanamkan sikap tanggung jawab dalam belajar.

Hasil yang didapat dari penggunaan media permainan ular tangga melalui konseling kelompok ini adalah siswa sudah mulai menyadari tentang motivasi belajar yang kurang baik dari dalam maupun dari luar diri siswa, dan terlihat sudah ada peningkatan dari motivasi belajar siswa yang dimana bisa dilihat siswa sudah bisa membedakan mana perilaku yang baik dalam belajar dan mana yang kurang baik serta siswa sudah mulai mau berjanji untuk melakukan perubahan kedepannya.

d. Pemberian *treatment* III

Treatment III dilakukan pada tanggal 11 oktober 2022, pemberian *treatment* berupa konseling kelompok dengan topik “Meningkatkan Motivasi Belajar”. Tujuan dari *treatment* ini mengulang kembali tentang apa itu motivasi belajar, siswa dapat memahami aspek-aspek apa saja yang harus diperhatikan dalam meningkatkan motivasi belajar, dan meningkatkan sikap dan kebiasaan yang baik dan benar dalam belajar sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.

Hasil yang diperoleh dari konseling kelompok ini adalah siswa sudah terbuka terhadap anggota kelompok lain, siswa berani menyampaikan tentang sikap yang baik maupun kurang baik dalam belajar, dan siswa ingin melakukan perubahan dalam peningkatan motivasi belajar.

e. *Post-test*

Setelah melalui tiga kali *treatment*, maka peneliti melakukan pengukuran terakhir (*post-test*) pada tanggal 15 oktober 2022 sebagai pertemuan terakhir. Tujuan dari pemberian dan pelaksanaan *post-test* ini untuk membantu siswa mengukur tingkat motivasi yang dialami setelah mengikuti beberapa rangkaian-rangkaian kegiatan. Pelaksanaan *post-test* ini mengarahkan siswa untuk mengisi lembar angket motivasi belajar dengan menjelaskan secara keseluruhan mengenai langkah-langkah pengisian. Hasil *post-test* pada pengungkapan motivasi belajar

memperoleh skor tinggi dan sedang dari skor *pre-test*. Terdapat perubahan skor yang dapat dilihat pada tabel 4.7.

Tabel 4.7
Data *pre-test* dan *post-test* motivasi belajar

No	Responden	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	AA	75	101
2	YM	77	94
3	QM	80	98
4	MA	77	98
5	MS	81	94

Berdasarkan tabel 4.7 menggambarkan hasil dari *pre-test* dan *post-test* motivasi belajar yang dialami siswa mengalami peningkatan. Pemberian *pre-test* dilakukan pada tanggal 5 dan *post-test* pada tanggal 15 yang artinya berjarak selama 10 hari. Pada hasil *pre-test* dan *post-test* siswa yang menjadi sampel penelitian menunjukkan skor motivasi belajar meningkat begitu pula dengan tingkat motivasi belajar yang dialami, terlihat pada sampel AA, QM, dan MA mengalami peningkatan dari rendah ke tinggi dan pada sampel YM dan MS meningkat ke sedang.

Meningkatnya motivasi belajar siswa didukung dengan perubahan sikap siswa yang sebelumnya siswa takut ke ruang BK tapi setelah dilakukan *treatment* I siswa tanpa dipanggil langsung datang untuk melakukan *treatment* selanjutnya, siswa yang sudah memiliki keinginan untuk belajar, siswa sudah tidak tidur di kelas, siswa sudah memiliki cita-cita, dan menerapkan dalam pemikiran bahwa belajar adalah hal yang penting.

2. Pengolahan Data

Mengelola data yaitu pengelompokkan berdasarkan variabel dari seluruh responden, mentabulasi data berdasarkan variabel yang diteliti dan melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yang diajukan. Sebelum dilakukan analisis data maka dilakukan pengujian prasyarat penelitian berupa analisis parametris.

Data yang baik dan layak digunakan dalam penelitian adalah data yang berdistribusi normal, maka terlebih dahulu di uji normalitas. Normal dan tidaknya sebuah data penelitian dapat dilihat dari pengambilan keputusan jika $\text{sig} > 0,05$ maka disebut data berdistribusi normal. Sedangkan jika $\text{sig} < 0,05$ maka disebut data tidak berdistribusi dengan normal.⁷¹ Untuk membuktikan normalitas data maka dilakukan pengujian dengan menggunakan Aplikasi SPSS versi 20, selesai pengujian normalitas data dilakukan dengan demikian memperoleh hasil seperti pada tabel 4.8 berikut.

Tabel 4.8
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		5
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.99826313
Most Extreme Differences	Absolute	.204
	Positive	.204
	Negative	-.186
Test Statistic		.204
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

⁷¹ V. Wiratna Sujarweni, *SPSS untuk Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2015), h. 55.

Berdasarkan hasil pada tabel 4.8 diperoleh nilai uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* data motivasi belajar adalah 0.200 lebih besar dari ($\text{sig} > 0.05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa data motivasi belajar siswa dengan media permainan ular tangga melalui konseling kelompok berdistribusi normal.

a. Mean Hipotetik

Setelah pemberian *treatment* maka terjadi perubahan pada kategori rendah, sedang dan tinggi. perubahan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.9
Kategori *Pre-test* dan *Post-test*

No.	Respoden	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
1.	AA	75	Rendah	101	Tinggi
2.	YM	77	Rendah	94	Sedang
3.	QM	80	Rendah	98	Tinggi
4.	MA	77	Rendah	98	Tinggi
5.	MS	81	Rendah	94	Sedang

Berdasarkan pada tabel dapat dilihat bahwa terjadi perubahan kategori pada tingkat motivasi belajar siswa. Sebelumnya pada *pre-test* siswa AA, YM, QM, MA, dan MS berada pada kategori rendah. Kemudian, setelah pemberian *treatment* (permainan ular tangga melalui konseling kelompok) siswa mengalami perubahan kategori. YM dan MS meningkat dari kategori rendah menjadi sedang dan AA, QM, dan MA meningkat menjadi kategori tinggi.

b. Persentase Motivasi Belajar

Untuk melihat persentase motivasi belajar siswa di kelas VIII-3 bisa dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.10
Persentase Motivasi Belajar Siswa

No.	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	Rendah	5	15%
2.	Sedang	20	63%
3.	Tinggi	7	22%
Jumlah		32	100%

Pada hasil persentase yang terdapat pada tabel 4.10 menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa MTsN 2 Aceh Besar secara keseluruhan ada 5 siswa yang berada pada kategori rendah dengan persentase 15% dan 20 siswa berada pada kategori sedang dengan persentase 63%, dan kategori tinggi 7 siswa dengan persentase 22%.

Pada 5 siswa dengan persentase 15% yang mana siswa pada kategori ini memiliki ciri-ciri yang konsisten, malas belajar, suka tidur di kelas, bosan dengan cara guru mengajar, fokus yang tidak tertuju, belum memiliki cita-cita, membuang sampah sembarangan, tidak memiliki semangat dalam belajar, suka menyontek, dan menganggap belajar bukanlah hal yang penting. Untuk melihat perbedaan persentase *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.11
Perbandingan Skor *pre-test* dan *post-test* Motivasi Belajar

No	Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	Rendah	5	100%		
2	Sedang			2	40%
3	Tinggi			3	60%
Jumlah		5	100%	5	100%

Tabel 4.11 menunjukkan hasil perbandingan skor *pre-test* dan *post-test* motivasi belajar siswa yang mengalami peningkatan dan artinya tingkat motivasi belajar siswa bertambah, hasil *post-test* menunjukkan dari 5 orang siswa yang menjadi sampel terlihat mengalami perubahan kategori, 3 orang mengalami kategori tinggi (60%) dan 2 orang mengalami kategori sedang (40%).

c. Uji-T

Uji-t digunakan untuk menentukan ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel. Dua sampel yang dimaksud adalah yang sama namun mempunyai dua data yaitu motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah *treatment*. Untuk melihat perbedaan antara *pre-test* dan *post-test* menggunakan uji-t berpasangan dapat dilihat pada tabel 4.11 Berikut.

Tabel 4.12
Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre	78.00	5	2.449	1.095
	Post	97.00	5	3.000	1.342

Berdasarkan hasil tabel 4.12 di atas menunjukkan rata-rata *pre-test* sebesar 78.00, sedangkan rata-rata *post-test* sebesar 97.00. artinya rata-rata *post-test* lebih tinggi dari rata-rata *pre-test*. Melihat skor *post-test* lebih tinggi dari skor *pre-test* dapat dikatakan terjadi peningkatan pada tingkat motivasi belajar siswa setelah memperoleh media permainan ular tangga melalui konseling kelompok.

Tabel 4.13
Uji t Berpasangan *Pre-test* dan *Post-test* Motivasi Belajar
Paired Samples Test

	Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pre – post	-19.000	4.848	2.168	-25.019	-12.981	8.764	4	.001

Tabel 4.13 menunjukkan perolehan dari t_{hitung} sebesar 8.764 dengan derajat kebebasan (df) $n-1 = 5-1 = 4$, maka diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 2.131.⁷² Hasil *paired samples test* maka dapat dibandingkan: $t_{tabel} > t_{hitung}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, dapat disimpulkan bahwa Terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media permainan ular tangga melalui konseling kelompok di MTsN 2 Aceh Besar. Setelah hasil pengolahan data dalam uji hipotesis secara

⁷² Sofyan Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 202.

keseluruhan, dilakukan perbandingan peningkatan indikator motivasi belajar siswa setelah diberikan *treatment* yang dapat dilihat pada tabel 4.14 berikut ini.

Tabel 4.14
Hasil Uji t *Pre-test* dan *Post-test* Motivasi Belajar Siswa Pada Indikator Motivasi Belajar

No	Indikator	Rerata		Gain Rerata	Hasil Uji-T Hitung	Hasil Uji-T Tabel	Asym P. Sig (2-tailed)	A	Ket
		Pre-test	Post-test						
1.	Hasrat dan keinginan belajar	15,60	19,20	-3,600	-2,979	2,131	0,041	0,05	Sig
2.	Dorongan dan kebutuhan dalam belajar	24,60	32,60	-8,000	-5,521	2,131	0,005	0,05	Sig
3.	Harapan dan cita-cita dimasa yang akan datang	10,80	20,80	-2,000	-1,826	2,131	0,142	0,05	Sig
4.	Penghargaan dalam belajar	11,40	12,80	-1,400	-2,746	2,131	0,052	0,05	Sig
5.	Kegiatan menarik dalam belajar	7,60	9,00	-1,400	-2,046	2,131	0,108	0,05	Sig
6.	Lingkungan belajar yang kondusif	8,00	10,60	-2,600	-5,099	2,131	0,007	0,05	Sig

Keterangan :

Nilai Sig (2-tailed) < α (0.05) = Signifikan

Nilai Sig (2-tailed) > α (0.05) = Tidak Signifikan

3. Interpretasi Data

Hasil dari pengolahan data berupa nilai uji-t menunjukkan bahwa nilai mean 19,000, t_{hitung} sebesar 8,764 dan ketentuan t_{tabel} 2,131 maka simpulannya H_a diterima dan H_o ditolak. H_a diterima artinya terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media permainan ular tangga melalui konseling kelompok di MTsN 2 Aceh Besar. Hasil peningkatan motivasi belajar dengan hipotesis :

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media permainan ular tangga melalui konseling kelompok di MTsN 2 Aceh Besar.

H_o : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media permainan ular tangga melalui konseling kelompok di MTsN 2 Aceh Besar.

Nilai t sebesar 2,131 dengan signifikan $0,00 < 0,05$ jadi H_o ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan motivasi belajar antara sebelum dan sesudah diberikan *treatment* yang memperoleh dampak positif terhadap siswa, sehingga tingkat motivasi belajar yang awalnya memperoleh skor dengan keterangan kategori rendah menjadi skor dengan keterangan kategori sedang dan tinggi setelah mendapatkan *treatment*. Keterangan di atas menunjukkan bahwa dengan adanya penggunaan media permainan ular tangga melalui konseling kelompok dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di MTsN 2 Aceh Besar.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Motivasi Belajar Siswa Sebelum *Treatment* (Permainan Ular Tangga Melalui Konseling Kelompok)

Sebelum memberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan media permainan ular tangga melalui konseling kelompok kepada siswa yang tingkat motivasi belajarnya berada pada kategori rendah, peneliti telah menentukan populasi penelitian terlebih dahulu berdasarkan pengamatan dan penanganan kasus guru Bk dan sesuai hasil dari *pre-test* (pengisian angket motivasi Belajar), maka didapati siswa kelas VIII-3 yang berjumlah 32 siswa yang kemudian mendapat 5 siswa yang memiliki motivasi belajar rendah. Ke-5 siswa tersebut berada pada persentase 15%. Siswa pada kategori ini memiliki ciri-ciri siswa malas belajar, suka tidur di kelas, bosan dengan cara guru mengajar, fokus yang tidak tertuju, belum memiliki cita-cita, membuang sampah sembarangan, tidak memiliki semangat dalam belajar, suka menyontek, dan menganggap belajar bukanlah hal yang penting.

Selanjutnya 20 siswa diantaranya berada pada persentase 63% berada pada kategori sedang dengan ciri-ciri yang dimiliki siswa memiliki keinginan dalam belajar, tidak membedakan guru yang mengajarkan, masuk kelas tepat waktu, memiliki cita-cita dan mengerti pentingnya belajar.

Untuk siswa yang tersisa 7 dengan persentase 22% siswa pada kategori ini memiliki ciri-ciri yang semangat dalam belajar, memiliki cita-cita, mempunyai keinginan untuk menjadi juara kelas, mengikuti pelajaran, masuk kelas tepat waktu, dan menanamkan bahwa belajar itu penting.

2. Motivasi Belajar Siswa Setelah *Treatment* (Permainan Ular Tangga Melalui Konseling Kelompok)

Setelah diberikan *treatment* dengan menggunakan media permainan ular tangga melalui konseling kelompok untuk meningkatkan motivasi belajar, terjadi perubahan yang signifikan terhadap hasil skor dan sikap siswa yang dimana hasil *post-test* terdapat perbedaan hasil dari sebelumnya dengan sampel yang sama.

Treatment diberikan sebanyak 3 kali pada siswa yang sama pada hari yang berbeda dan topik yang berbeda pula. Setiap *treatment* memiliki tujuan tersendiri sesuai topik yang dibahas, tetapi tujuan umum yang sama yaitu meningkatkan motivasi belajar siswa. Untuk melihat apakah terjadi peningkatan motivasi belajar siswa atau tidak, maka diberikan *post-test*. *Post-test* adalah kondisi setelah diberikan *treatment* dan berguna untuk mengetahui hasil skor baru yang dimiliki siswa setelah adanya *treatment*.

Berdasarkan pengamatan dan hasil observasi pada setiap kegiatan terjadi perubahan sikap. Terlihat pada pertemuan pertama siswa masih ragu-ragu untuk terbuka, tetapi ketika sudah dijelaskan tentang konseling kelompok dan siswa sudah mulai terbuka pada saat tahap inti. Pada pertemuan kedua, siswa sudah mulai bersemangat terlihat dari siswa yang langsung datang ke ruang BK tanpa dipanggil karena sudah dikatakan sebelumnya akan melakukan permainan ular tangga pada pertemuan ini, dinamika dalam kelompok pun sudah terjalin dengan baik dan siswa sudah saling bertukar pendapat. Pada pertemuan selanjutnya juga siswa masih

semangat karena melanjutkan permainan ular tangga sebelumnya dan pertemuan ini sudah mengerti cara permainan sehingga peneliti tidak harus menjelaskan lagi, hanya peneliti mengarahkan dalam pertanyaan yang ada di ular tangga dan memantau permainan ini berlangsung.

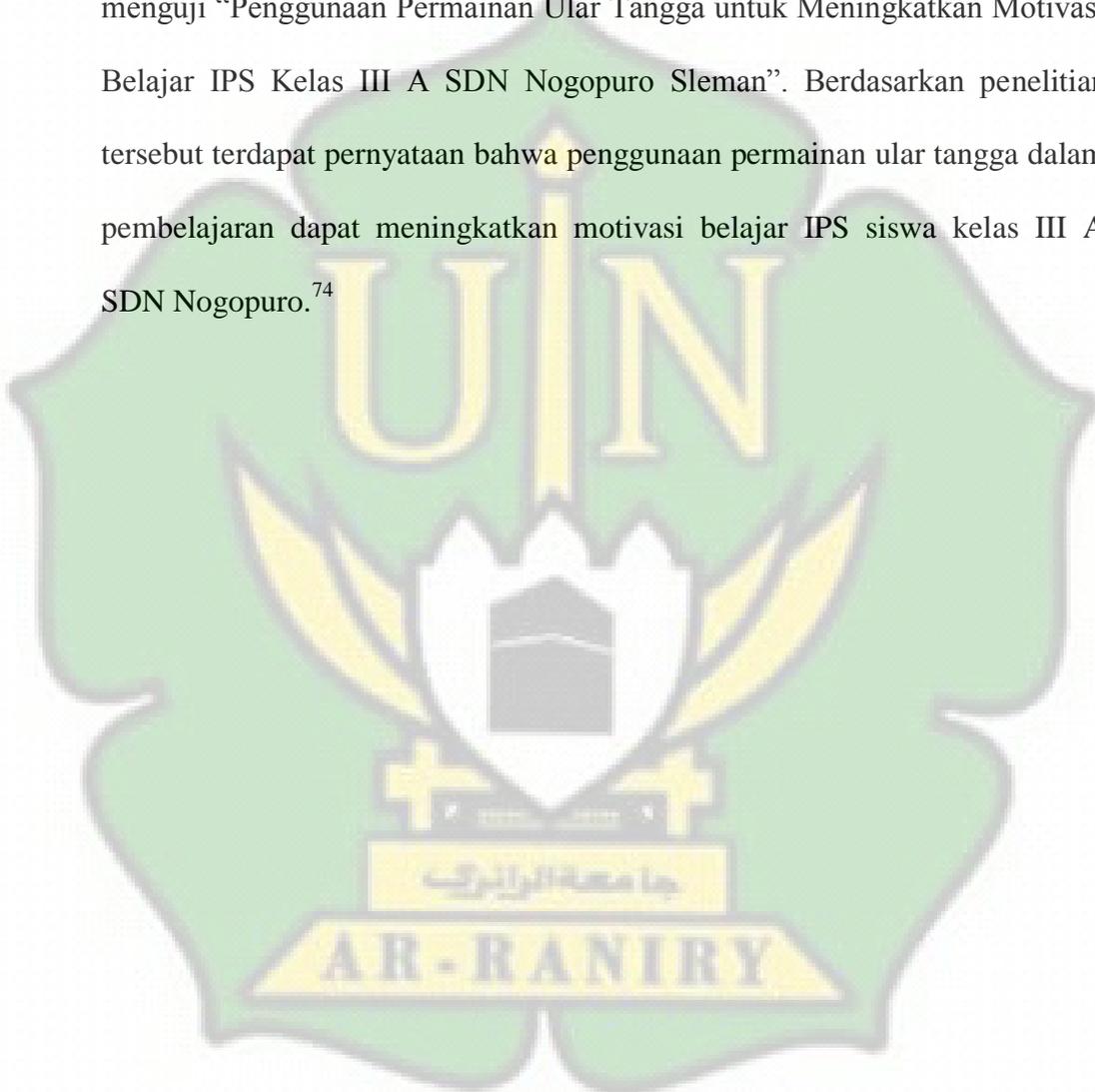
Pada pertemuan akhir siswa sudah aktif dan memahami tentang motivasi belajar, siswa juga sudah berani untuk mengeluarkan pendapat dan menjawab pertanyaan yang diberikan. Selain itu, siswa juga sudah tau untuk meningkatkan motivasi belajar dan meninggalkan hal yang membuat rendahnya motivasi dalam belajar.

Setelah pemberian 3 kali *treatment* terlihat perubahan sikap siswa terhadap motivasi belajar melalui pengamatan observasi. Sehingga peneliti mencukupkan untuk pemberian 3 kali *treatment* dikarenakan tujuan dari penelitian yang sudah tercapai yaitu untuk meningkatkan motivasi belajar. Setelah pemberian *treatment* peneliti melakukan pengukuran *post-test* untuk melihat perubahan tingkat motivasi belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Nur Afifah dan Sri Hartatik pada tahun 2019 tentang “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya”. Berdasarkan penelitian tersebut motivasi belajar siswa mengalami

peningkatan dan ada pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap motivasi belajar siswa.⁷³

Penelitian yang dilakukan oleh Nafiah Nurul Ratnaningsih yaitu menguji “Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro Sleman”. Berdasarkan penelitian tersebut terdapat pernyataan bahwa penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas III A SDN Nogopuro.⁷⁴



⁷³Nur Afifah dan Sri Hartatik, “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari Surabaya”, *Journal Of Mathematics Education, Science and thenology*, Vol.4, No.2, 2019, h. 215

⁷⁴Nafiah Nurul Ratnaningsih, “Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro Sleman”, *Skripsi*, (Sleman: Universitas Negeri Yogyakarta, 2014), h. 138.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian penggunaan media permainan ular tangga melalui konseling kelompok untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MTsN 2 Aceh Besar menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

Motivasi belajar siswa di kelas VIII-3 MTsN 2 Aceh Besar sebelum mendapatkan *treatment* (penggunaan media permainan ular tangga melalui konseling kelompok) berada pada kategori rendah. Hal ini dibuktikan pada pengujian *pre-test* pada 32 siswa terdapat 5 siswa yang berada pada kategori rendah yang akan diberikan penggunaan media permainan ular tangga melalui konseling kelompok untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar siswa kelas VIII-3 MTsN 2 Aceh Besar sesudah mendapatkan *treatment* (penggunaan media permainan ular tangga melalui konseling kelompok) berada pada kategori sedang dan tinggi. Setelah diberikan *post-test* menunjukkan peningkatan siswa sesudah mendapatkan *treatment* (penggunaan media permainan ular tangga melalui konseling kelompok) berada pada kategori sedang dan tinggi.

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan maka terdapat perbedaan antara hasil *pre-test* dengan hasil *post-test* siswa setelah diberikan perlakuan atau *treatment* menggunakan permainan ular tangga melalui konseling kelompok. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan

yang signifikan setelah pemberian perlakuan dengan menggunakan permainan ular tangga melalui konseling kelompok dan jika dirumuskan dalam hipotesis yaitu terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media permainan ular tangga melalui konseling kelompok di MTsN 2 Aceh Besar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka peneliti memberikan beberapa saran :

1. Bagi siswa

Diharapkan kepada siswa agar terus dapat meningkatkan motivasi belajar siswa baik dari internal maupun eksternal. Dan untuk tingkah laku siswa yang kurang baik dalam belajar agar tidak diulangi lagi dan membiasakan pada perilaku baik dalam belajar.

2. Bagi pihak sekolah

Diharapkan kepada sekolah dan guru di sekolah agar mampu membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar dan memberikan motivasi belajar kepada siswa agar mendapatkan nilai yang baik.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya agar dapat memperluas landasan teori yang berkaitan dengan media dalam bimbingan konseling agar dapat lebih mengembangkan lagi kedepannya.



DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Rifki. (2015). "Pengembangan Media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di sekolah dasar". *JINop. Jurnal Inovasi Pembelajaran*. Vol.1, No.1.
- Afifah, Nur dan Sri Hartatik. (2019). "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari Surabaya". *Journal Of Mathematics Education, Science and thenology*. Vol.4. No.2.
- Arikunto, Suharsimi. (2005) .*Manajemen Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia.
- _____. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. dkk. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Saifudin, Azwar. (2012). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Baiquni. (2016). "Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika". *JKPM* . Vol. 01, No. 02
- Dimiyati dan Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nashar. (2004). *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: Delia Press.
- Emzir. (2011). *Analisis Data*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Fathurrohman, Muhammad dan Sulistyorini. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Lentera Hati.
- Furqon. (2009). *Statistik Terapan Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Hakim, Thursan. (2008). *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Puspa Swara.
- Hasan Basri, A Said. (2010). "peran media dalam layanan bimbingan konseling islam di sekolah". *Jurnal Dakwah*. Vol. XI, No.1
- Hidayah, Nurul dan Fikki Hermansyah. (2016). "Hubungan antara Motivasi Belajar dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung Tahun 2016/2017". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Vol. 3 No. 2
- A Husna M. (2009). *100+ Pemain Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Andi.

- Kamaruzzaman. (2016). *Bimbingan dan Konseling*. Pontianak: Pustaka Rumah Aloy.
- Lubis, Namora Lumongga Lubis. (2011). *Memahami Dasar Dasar Konseling dalam teori dan Praktik*. Medan: Kencana.
- _____. (2016). *Konseling Kelompok*. Jakarta: Kencana.
- Margono, S. (2005). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mujiman. (2007). *Manajemen Pelatihan Berbasis Belajar Mandiri*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Mulyani, Sri. (2013). *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Langensari Publishing.
- Murni, Wahid. (2008). *Cara Mudah Menulis Proposal Dan Laporan Penelitian Lapangan*. Malang: UM Pres.
- Nurul, Nafiah Ratnaningsih. (2014). "Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro Sleman". *Skripsi*. Sleman: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Prawira, Puwa Atmaja. (2017). *"Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru"*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Prayitno. (2004). *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling Kelompok*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Prayitno dan Erman Amti (2008). *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Purwanto, M. Ngalim. (2004). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rasimin dan Muhammad Hamdi. (2018). *Bimbingan dan Konseling kelompok*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Riduawan. (2006). *Metode & Teknik Penyusunan Tesis*. Bandung: Alfabeta.
- Rosela, Endang. (2016). "Penggunaan Media Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII A SMP Negeri 2 Milati Sleman Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia". *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Rusman (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Said, Alamsyah dan Andi Budimanjaya. (2015). *95 Strategi Mengajar Multiple Intelegences Mengajar Sesuai Kerja Otak Dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Prenadamedia Group.

- Sardiman. (2016). *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Raja Grafindo.
- Satriah, Lilis. (2016). *Bimbingan dan Konseling Kelompok*. Bandung: Mimbar Pustaka.
- Siregar, E. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Siregar, Sofyan. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2009). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung; Alfabeta.
- _____. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharni dan purwanti. (2018). “Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa”, *G-COUNS: Jurnal Bimbingan dan Konseling*. Vol. 3 No. 1.
- Sujarweni, V. Wiratna. (2015). *SPSS untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Syah Muhibbin. (2013). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Uno, Hamzah B. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Cet.8. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. (2012). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Cet.9. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. (2013). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Cet.10. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Cet.17. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wibowo. (2005). *Konseling Kelompok Perkembangan*. Jakarta: Unres Pres.
- Widiana, I W. (2019). “Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA”. *Journal Of Education Technology*. Vol. 3. No. 4.
- Yusuf, A Muri. (2014). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Fajar Interpratam Mandiri.

Yusuf, Yasin dan Umi Auliya. (2011). *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika & Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga*. Jakarta: Visimedia.



Lampiran 1 :
SK Pembimbing Skripsi

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR : B-117/Un.08/FTK/KP.07.6/01/2022

TENTANG

PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2021/2022
DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang :

- a. bahwa untuk keajaaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing awal skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi mahasiswa Semester Ganjil Tahun Akademik 2021/2022.

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang, Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS dilingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011, tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama Sebagai Instansi pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Keputusan rencana pelaksanaan seminar proposal prodi Bimbingan Konseling tanggal 29 Oktober 2021

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

PERTAMA : Menunjuk saudara :

Wanty Khaira, M. Ed	Sebagai Pembimbing Pertama
Qurrata A'yuna, M. Pd. Kons	Sebagai Pembimbing Kedua

Untuk Membimbing Skripsi :

Nama : Irmaya Budiarti
NIM : 180213092
Program Studi : Bimbingan Konseling

Dengan Judul Skripsi :
Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Melalui Konseling Kelompok Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MTsN 2 Aceh Besar

KEDUA : Pembayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2022

KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester Genap Tahun Akademik 2021/2022

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada Tanggal : 06 Januari 2022
an. Rektor
Dekan,


Muslim Razali

Tembusan :

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi Bimbingan Konseling;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan.

Lampiran 2:
Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-12730/Un.08/FTK.1/TL.00/09/2022
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

1. Kepala Kantor Kementerian Agama Kabupaten Aceh Besar
2. Kepala Sekolah MTsN 2 Aceh Besar

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **IRMAYA BUDIARTI / 180213092**
Semester/Jurusan : IX / Bimbingan Konseling
Alamat sekarang : Darussalam Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Penggunaan Media Permainan Ular Tangga melalui Konseling Kelompok untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MTsN 2 Aceh Besar**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 22 September 2022
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



*Berlaku sampai : 22 Oktober
2022*

Habiburrahim, M.Com., M.S., Ph.D.


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH BESAR
 Jalan Bupati Bachtiar Panglima Polem, SH. Telpun 0651-92174. Fax 0651-92497
 Kota Jantho – 23911
 email : kabacehbesar@kemenag.go.id

Nomor : B-1092/KK.01.04/PP.00.03/09/2022 Kota Jantho, 26 September 2022
 Lampiran : -
 Perihal : Izin Mengumpulkan Data Penyusunan Skripsi

Kepada Yth.
Kepala MTsN 2 Aceh Besar
 di –
 Tempat

Sehubungan dengan surat Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, Nomor: B-12730/Un.08/FTK.I/TL.00/09/2022 tanggal 22 September 2022 perihal sebagaimana tersebut dipokok surat, maka dengan ini memberi izin kepada mahasiswa/i yang tersebut namanya dibawah ini :

Nama : Irmaya Budiarti
 NIM : 180213092
 Pogram Studi : Bimbingan Konseling

Untuk melakukan pengumpulan data dalam rangka penyusunan Skripsi untuk menyelesaikan studinya pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, di MTsN 2 Aceh Besar dengan judul Skripsi:

"Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Melalui Konseling Kelompok untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MTsN 2 Aceh Besar"

Atas bantuan dan kerja samanya kami ucapkan terima kasih.


 Kepala,
 Kasubbag Tata Usaha

 Khalid Wardana

Tembusan:

1. Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
2. Bagian Umum Kankemenag Aceh Besar

Lampiran 3:
Surat Telah Melaksanakan Penelitian

 KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH BESAR
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 2 ACEH BESAR
KECAMATAN DARUSSALAM
JALAN TEUNGKU GLEE INIEM TUNGKOB-DARUSSALAM KODE POS 23373
E-mail: mts.tungkob@gmail.com, Website: mts2acehbesar.sch.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor :B-706/Mts.01.04.3/PP.005/10/2022

Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Aceh Besar dengan ini menerangkan kepada :

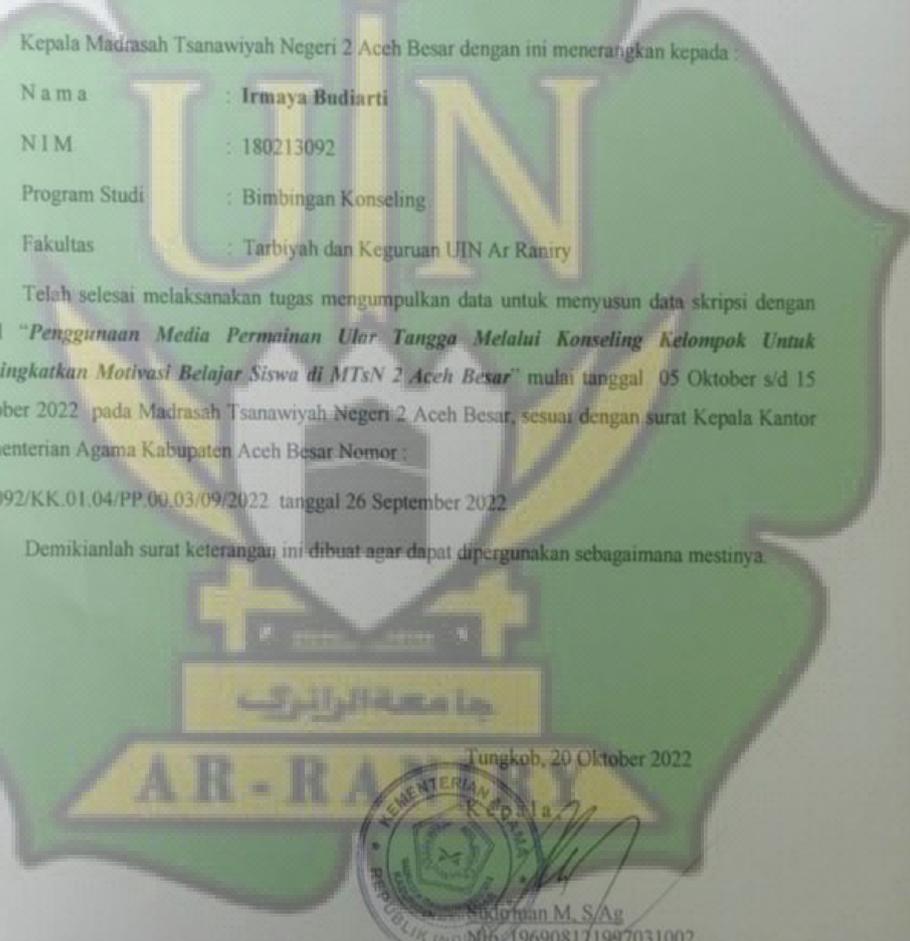
N a m a : Irmaya Budiarti
N I M : 180213092
Program Studi : Bimbingan Konseling
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar Raniry

Teleh selesai melaksanakan tugas mengumpulkan data untuk menyusun data skripsi dengan judul *"Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Melalui Konseling Kelompok Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MTsN 2 Aceh Besar"* mulai tanggal 05 Oktober s/d 15 Oktober 2022 pada Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Aceh Besar, sesuai dengan surat Kepala Kantor Kementerian Agama Kabupaten Aceh Besar Nomor : B-1092/KK.01.04/PP.00.03/09/2022 tanggal 26 September 2022.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tungkob, 20 Oktober 2022


Nurdhan M. S. Ag
NIP. 196908121997031002


UIN
AR-RANIRY

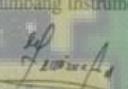
Lampiran 4:
Hasil Judgment Instrumen

HASIL JUDGMENT INSTRUMEN

Instrumen : Motivasi Belajar
Nama : Inaya Budiarti
Nim : 180213092

Pertimbangan	Saran/ Rekomendasi/ Revisi
Bahasa	Baik
Konstruksi	Baik
Isi	Baik

Banda Aceh, 15 September 2012
Perimbang Instrumen


Evi Zahara, M. Pd
NIDN. 2012038901

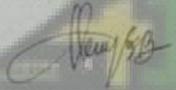
AR-RANIRY

HASIL JUDGMENT INSTRUMEN

Instrumen : Motivasi Belajar
Nama : Irmaya Budiarti
Nim : 180213092

Pertimbangan	Saran/ Rekomendasi/ Revisi
Bahasa	Baik
Konstruksi	Baik
Isi	Baik

Banda Aceh, 14 September 2020
Penimbang Instrumen


Muslima, S. Ag. M. Ed.
NIP. 197202122014112001

AR-RANIRY

Lampiran 5:
Judgment Media Oleh Ahli Media

Lembar Penilaian Media untuk Ahli Media

**PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA MELALUI KONSELING
KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI MTsN 2
ACEH BESAR**

Judul Penelitian : Penggunaan media permainan ular tangga melalui konseling kelompok untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MTsN 2 Aceh Besar

Subjek Penelitian : Siswa kelas VIII

Peneliti : Irmaya Budiarti

Ahli Media : *Mulia, S. Ag. M. Ed.*

Petunjuk :

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media tentang produk penggunaan media permainan ular tangga melalui konseling kelompok untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MTsN 2 Aceh Besar kelas VIII Tahun Ajaran 2022/2023
2. Lembar penilaian ini terdiri dari aspek sinematografi, aspek usabilitas, dan aspek komunikasi audiovisual.
3. Pendapat, kritik, saran dan penilaian akan sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media permainan ular tangga ini.
4. Sehubungan dengan hal itu dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pertanyaan dalam lembar penilaian ini dengan memberikantanda (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

Sangat setuju	= 5
Setuju	= 4
Ragu-ragu	= 3
Tidak setuju	= 2
Sangat tidak setuju	= 1

5. Komentar Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar penilaian ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian untuk Ahli Media

No	Indikator	Skala Penilaian				
		SS	S	R	TS	STS
1	Menjalankan permainan ular tangga motivasi belajar	✓				
2	Keterampilan guru BK dalam menggunakan media permainan ular tangga motivasi belajar	✓				
3	Menggambarkan motivasi belajar	✓				
4	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	✓				
5	Keefektifan dalam penggunaan media	✓				
6	Keefesienan dalam penggunaan media	✓				
7	Mudah dikelola	✓				
8	Mudah dalam pemakaian	✓				
9	Mudah dalam penyimpanan	✓				
10	Tingkat keunikan media	✓				
11	Pemberian contoh/gambaran motivasi	✓				
12	Dapat digunakan kembali	✓				
13	Mudah dalam memainkan	✓				
14	Hurufnya mudah dibaca		✓			
15	Pemilihan font dalam pertanyaan		✓			
16	Tampilan gambar disajikan		✓			
17	Keseimbangan proporsi gambar		✓			
18	Pemilihan gambar menarik		✓			
19	Gambar tidak mengganggu angka pertanyaan		✓			
20	Pengaturan tata letak gambar sesuai		✓			

B. Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan materi mohon dituliskan di kolom (2)
2. Pada kolom (3) dituliskan jenis kesalahan
3. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan pada kolom (4)

No	Bagian yang Salah (2)	Jenis Kesalahan (3)	Saran Perbaikan (4)

C. Kritik dan saran

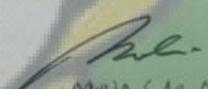
Judunya dan angkanya lebih diperbaiki

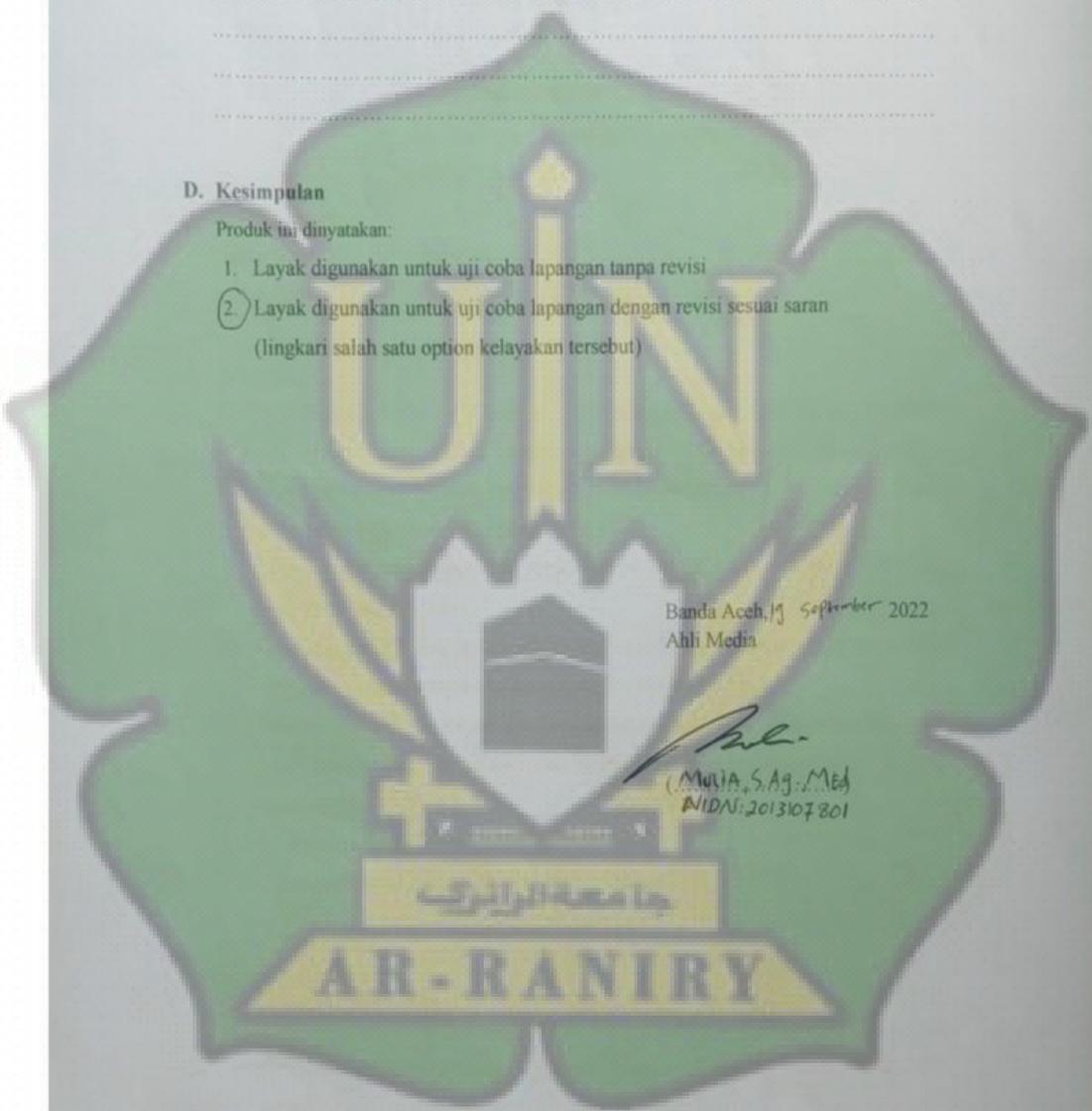
D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
(lingkari salah satu option kelayakan tersebut)

Banda Aceh, 13 September 2022
Ahli Media


(MULIYA, S. Ag., Med)
NIDN: 2013107801



Lampiran 6:
Kisi-kisi Instrumen Penelitian

KISI-KSI INSTRUMEN

**“PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA MELALUI KONSELING KELOMPOK UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI MTsN 2 ACEH BESAR”**

Variabel	Aspek	Indikator	Item	
			Favorable	Unfavorable
Motivasi Belajar	1. Internal	1. Hasrat dan keinginan belajar	1. Saya mengulang kembali pelajaran yang sudah dijelaskan guru di Sekolah	2. Saya senang belajar hanya pada mata pelajaran yang saya sukai
			3. Nilai jelek membuat saya tidak percaya diri	4. Saya lebih suka bermain HP daripada membaca buku
			5. Saya selalu memperhatikan ketika guru menjelaskan di depan	6. Saya sering ijin ke kamar mandi saat pelajaran berlangsung
			7. Jika mendapat nilai jelek maka saya akan memperbaikinya	8. Saya tidak suka belajar karena hanya membuang waktu saja
			9. Saya lebih senang membaca di perpustakaan saat jam pelajaran	10. Jika malas, saya tidak masuk jam pelajaran

			kosong	
	2. Dorongan dan kebutuhan dalam belajar	11. Saya mudah menghafalkan materi pelajaran	12. Saya menyontek tugas teman, karena tidak percaya diri dengan jawaban sendiri	
		13. Saya bertanya kepada guru ketika tidak paham	14. Saya tidak ingin bertanya meskipun tidak memahami pelajaran	
		15. Saya hobi membaca buku untuk menambah wawasan	16. Saya mudah menyerah ketika mendapatkan nilai rendah	
		17. Saya menyelesaikan soal-soal dari guru dengan usaha saya sendiri	18. Menurut saya belajar adalah hal yang membosankan	
		19. Saya datang ke sekolah sebelum bel masuk	20. Saya merasa sulit dalam memahami pelajaran	
		21. Saya memperhatikan guru ketika menjelaskan pelajaran	22. Saya tidak ingin pergi ke Sekolah jika tidak ada uang jajan	
	3. Harapan dan cita-cita dimasa yang	23. Saya belajar sungguh-sungguh demi meraih cita-cita	24. Saya senang ketika guru tidak masuk kelas	

		akan datang	25. Saya ingin jadi orang yang berpendidikan	26. Saya tidak suka belajar karena belum memiliki tujuan ke depannya
2. Eksternal	4. Penghargaan dalam belajar		27. Saya akan bersemangat belajar jika diberi penghargaan oleh guru	28. Saya malas belajar karena tidak mengharapkan jadi juara kelas
			29. Ketika salah, saya senang dikritik guru karena akan menambah pengetahuan	30. Saya merasa waktu untuk belajar terlalu banyak
			31. Saya senang saat mendapat nilai tinggi	32. Saya sengaja masuk terlambat pada pelajaran yang tidak saya sukai
			33. Saya menghargai waktu belajar dengan membuat jadwal belajar	34. Saya merasa senang apabila tugas dari guru tidak jadi dikumpulkan
	5. Kegiatan menarik dalam belajar		35. Saya membuat catatan tentang materi yang dipelajari	36. Metode guru dalam mengajar yang tidak menarik membuat saya malas belajar
			37. Saya suka belajar dengan berdiskusi	38. Saya tidak suka mencoba

			sesuatu karena takut akan kegagalan
		39. Saya belajar setiap malam sesuai dengan pelajaran besok	40. Saya lebih suka bermain daripada belajar
		41. Saya merasa senang ketika guru yang disukai masuk kelas	42. Saya suka tidur dikelas saat ada guru masuk
		43. Saya suka belajar dengan menggunakan media	44. Saya tidak suka dengan kegiatan belajar kelompok
	6. Lingkungan belajar yang kondusif	45. Saya suka belajar di tempat yang sunyi	46. Saya tidak pergi ke sekolah ketika hujan turun
		47. Saya suka belajar di lingkungan yang bersih dan rapi	48. Saya malas belajar karena tidak ada dukungan dari teman
		49. Suasana kelas yang nyaman membuat saya semangat dalam belajar	50. Saya sering membuang sampah di sekolah

Lampiran 7:
Hasil Validitas Instrumen

Respon den	Nomor Butir Item									
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
R1	3	1	2	3	3	4	4	4	4	4
R2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
R3	4	2	1	4	4	4	3	4	3	4
R4	2	1	3	2	4	2	3	4	4	3
R5	3	1	3	2	4	3	4	4	3	3
R6	2	2	2	4	4	3	4	4	4	4
R7	3	2	3	1	3	3	3	4	3	3
R8	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3
R9	3	3	2	2	2	4	3	4	2	4
R10	4	1	3	4	3	1	3	4	3	3
R11	3	2	3	1	3	4	4	4	2	4
R12	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3
R13	3	3	2	3	3	3	4	3	2	3
R14	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
R15	2	1	2	1	2	1	4	3	4	3
R16	2	3	3	2	3	3	3	4	4	4
R17	3	3	1	3	3	4	4	4	4	4
R18	3	3	2	3	3	3	3	4	3	4
R19	4	3	4	3	2	4	4	3	4	3
R20	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3
R21	4	2	4	1	4	4	4	4	3	4
R22	4	2	3	4	4	2	4	4	4	3
R23	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3
R24	2	2	3	3	2	4	3	4	4	3
R25	3	2	2	3	4	3	3	4	4	3
R26	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3
R27	3	2	4	4	3	3	4	4	3	4
R28	3	2	3	4	3	3	3	4	3	3
R29	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4
R30	3	1	3	3	3	4	3	4	3	4
r_{xy}	0,39727	0,19592	0,12984	0,33703	0,33038	0,41908	0,49937	0,64767	0,507	0,61178
rtabel	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361
status	valid	tidak valid	tidak valid	tidak valid	tidak valid	Valid	valid	valid	valid	valid

P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
3	4	4	4	4	4	3	3	4	3
3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
3	4	4	3	3	4	4	3	3	3
3	2	3	4	4	2	3	3	4	3
3	3	4	3	3	3	4	3	3	3
3	4	4	3	3	2	4	4	4	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	3	3	2	3	3	3	3	3	2
2	4	4	4	2	4	3	4	4	3
2	4	4	3	3	3	3	4	3	2
3	4	3	3	3	3	4	3	3	3
2	2	3	3	2	3	3	4	3	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	3	4	3	3	3	2	3	3	2
2	3	4	3	4	3	3	3	4	3
1	4	4	4	4	2	3	4	1	2
3	4	4	4	3	4	4	4	3	4
3	3	4	3	3	3	3	3	3	3
2	3	4	3	4	3	4	3	4	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	4	4	3	3	4	4	4	3	2
3	4	3	3	4	3	4	4	4	2
1	2	2	2	2	3	3	2	3	2
3	3	3	2	3	3	3	4	3	3
3	3	4	3	3	3	2	3	4	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	3	4	4	2	4	3	4	4	3
3	3	4	2	3	3	3	3	3	2
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	4	3	3	4
0,45176	0,68639	0,55143	0,52877	0,26985	0,49776	0,57585	0,6022	0,33613	0,3644
0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361
Valid	valid	valid	valid	tidak valid	valid	Valid	Valid	tidak valid	valid

P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30
4	4	4	4	4	4	3	3	4	1
3	3	3	2	3	3	3	3	2	3
4	4	4	3	4	4	3	4	4	3
3	3	3	2	3	3	3	1	4	3
4	4	4	2	3	3	3	3	3	2
4	4	4	4	3	3	4	3	2	2
3	3	3	2	3	3	3	3	3	2
3	2	3	3	4	3	2	3	2	3
3	4	4	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	3	3	3	4	3	1	2
3	4	4	3	3	3	3	4	3	3
3	3	4	3	3	3	4	4	3	2
3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
3	3	3	2	3	3	3	3	3	2
4	3	4	1	4	3	4	3	3	2
3	3	4	2	4	3	3	4	4	2
3	4	4	3	4	4	3	4	3	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	3	4	4	4	3	2	3	4	3
3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
3	4	4	3	3	4	2	3	3	3
4	4	4	3	4	3	3	3	2	2
2	2	3	3	3	3	4	3	3	3
3	4	4	3	4	3	3	4	3	2
4	4	4	3	4	4	4	3	1	2
3	3	4	3	3	3	3	3	3	2
4	4	4	4	4	3	3	4	3	2
3	4	4	3	3	3	3	4	3	2
4	4	4	4	4	4	4	4	4	1
3	3	3	4	3	2	3	3	4	3
0,61299	0,76882	0,64767	0,56304	0,46978	0,59031	0,12781	0,35349	0,19369	0,42412
0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361
Valid	valid	valid	valid	Valid	valid	tidak valid	tidak valid	tidak valid	tidak valid

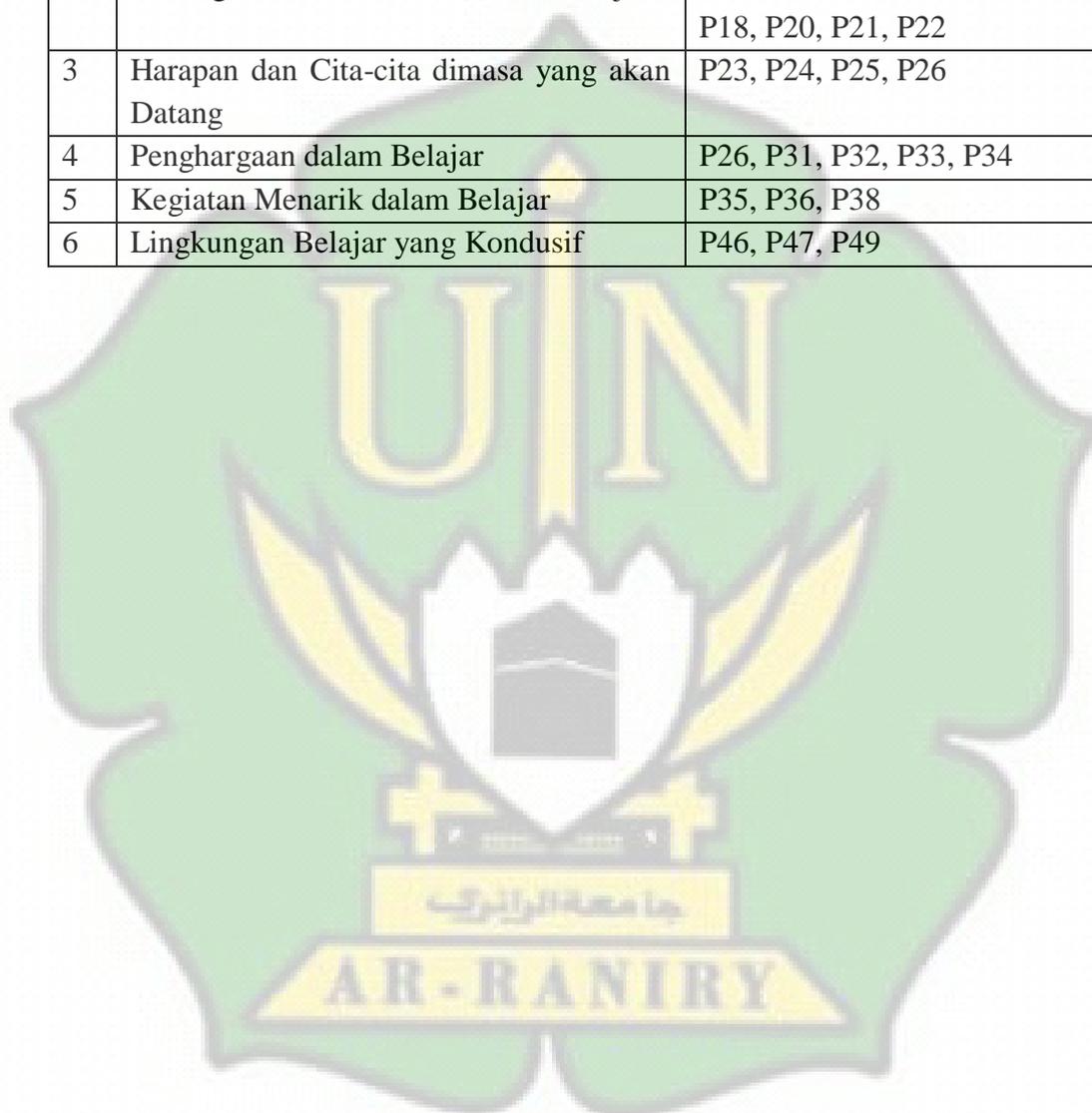
P31	P32	P33	P34	P35	P36	P37	P38	P39	P40
4	4	4	3	3	3	3	3	1	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	3	3	4	2	3	4	3	3
4	2	3	2	2	2	4	3	3	3
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	3	3	4	3	4	4	4	4
4	3	3	3	3	2	3	3	3	4
3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
4	4	3	3	2	2	3	3	3	2
3	4	4	4	4	4	4	3	3	4
4	4	3	3	3	2	3	3	2	3
4	3	3	3	3	2	4	2	3	4
4	3	2	2	3	3	3	3	3	3
3	3	2	3	2	2	3	3	2	3
4	1	4	3	3	1	3	2	4	3
4	3	3	2	3	2	4	4	3	2
4	4	3	4	3	3	3	4	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
4	3	2	3	2	3	4	3	2	3
4	4	2	3	2	3	2	3	3	2
4	3	3	4	3	3	3	4	3	3
4	3	4	3	4	4	3	3	3	4
4	3	2	3	2	1	2	3	3	3
4	4	3	4	4	3	3	2	3	4
4	3	3	2	2	2	4	2	2	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	3	3	3	3	1	3	3	3	3
3	4	4	3	3	2	4	2	3	2
4	4	4	4	4	4	4	4	2	4
3	2	4	3	3	3	4	1	3	3
0,38061	0,49842	0,40895	0,492	0,52084	0,41391	0,35346	0,43965	0,27551	0,31216
0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361
Valid	valid	valid	Valid	valid	valid	tidak valid	valid	tidak valid	tidak valid

P41	P42	P43	P44	P45	P46	P47	P48	P49	P50	Jumlah
4	4	4	3	4	4	4	2	4	3	170
3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	144
4	4	1	4	4	4	4	3	4	4	173
4	4	4	4	4	2	4	3	3	4	151
4	3	2	3	3	3	4	3	4	3	156
3	4	3	3	1	3	4	3	4	3	168
3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	149
3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	142
4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	160
4	2	4	3	4	3	4	3	4	3	162
3	4	2	3	3	2	4	3	4	4	157
4	4	4	2	3	3	3	2	3	3	149
2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	146
3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	140
4	1	4	3	4	1	4	3	4	1	143
3	4	3	3	4	2	4	2	4	3	154
4	2	3	3	4	4	4	3	4	3	172
3	3	3	3	1	4	3	3	3	3	150
4	3	2	3	4	4	4	4	4	3	164
3	2	2	2	2	4	4	4	4	3	145
3	3	2	3	3	4	4	3	4	4	166
3	2	3	2	3	3	4	3	4	1	163
4	4	3	3	3	3	3	1	3	4	135
4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	161
3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	158
3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	148
4	4	3	3	3	4	4	2	3	4	165
3	3	3	2	1	3	4	2	4	4	151
2	1	4	4	4	4	4	4	4	4	188
3	3	4	3	3	2	3	3	4	3	154
0,0457	0,06261	0,06863	0,34801	0,34878	0,47282	0,64152	0,29318	0,56159	0,18062	
0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	
tidak valid	tidak valid	tidak valid	tidak valid	tidak valid	Valid	Valid	tidak valid	valid	tidak valid	

Lampiran 8:

Validitas Item yang Valid berdasarkan indikator

No	Indikator	Butir Item yang Valid
1	Hasrat dan Keinginan dalam Belajar	P1, P6, P7, P8, P9, P10
2	Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar	P11, P12, P13, P14, P16, P17, P18, P20, P21, P22
3	Harapan dan Cita-cita dimasa yang akan Datang	P23, P24, P25, P26
4	Penghargaan dalam Belajar	P26, P31, P32, P33, P34
5	Kegiatan Menarik dalam Belajar	P35, P36, P38
6	Lingkungan Belajar yang Kondusif	P46, P47, P49



Lampiran 9:
Realibilitas Instrumen

Respon den	Nomor Butir Item									
	P1	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14
R1	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4
R2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
R3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3
R4	2	2	3	4	4	3	3	2	3	4
R5	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3
R6	2	3	4	4	4	4	3	4	4	3
R7	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3
R8	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2
R9	3	4	3	4	2	4	2	4	4	4
R10	4	1	3	4	3	3	2	4	4	3
R11	3	4	4	4	2	4	3	4	3	3
R12	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3
R13	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3
R14	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3
R15	2	1	4	3	4	3	2	3	4	3
R16	2	3	3	4	4	4	1	4	4	4
R17	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4
R18	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3
R19	4	4	4	3	4	3	2	3	4	3
R20	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
R21	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3
R22	4	2	4	4	4	3	3	4	3	3
R23	3	3	3	3	2	3	1	2	2	2
R24	2	4	3	4	4	3	3	3	3	2
R25	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3
R26	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R27	3	3	4	4	3	4	2	3	4	4
R28	3	3	3	4	3	3	3	3	4	2
R29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
R30	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3
varians butir	0,3781 6092	0,67126	0,24828	0,22989	0,6023	0,24828	0,44713	0,4092	0,3264	0,4092

P16	P17	P18	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26
4	3	3	3	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
4	4	3	3	4	4	4	3	4	4
2	3	3	3	3	3	3	2	3	3
3	4	3	3	4	4	4	2	3	3
2	4	4	3	4	4	4	4	3	3
3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
3	3	3	2	3	2	3	3	4	3
4	3	4	3	3	4	4	3	3	3
3	3	4	2	4	4	4	3	3	3
3	4	3	3	3	4	4	3	3	3
3	3	4	2	3	3	4	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	2	3	2	3	3	3	2	3	3
3	3	3	3	4	3	4	1	4	3
2	3	4	2	3	3	4	2	4	3
4	4	4	4	3	4	4	3	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	4	3	2	4	3	4	4	4	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	2	3	4	4	3	3	4
3	4	4	2	4	4	4	3	4	3
3	3	2	2	2	2	3	3	3	3
3	3	4	3	3	4	4	3	4	3
3	2	3	2	4	4	4	3	4	4
3	3	3	3	3	3	4	3	3	3
4	3	4	3	4	4	4	4	4	3
3	3	3	2	3	4	4	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	4	3	4	3	3	3	4	3	2
0,32644	0,34023	0,29885	0,4092	0,29885	0,39195	0,22989	0,54713	0,24828	0,21264

P31	P32	P33	P34	P35	P36	P38	P46	P47	P49	Jumlah
4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	170
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	144
4	4	3	3	4	2	4	4	4	4	173
4	2	3	2	2	2	3	2	4	3	151
4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	156
4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	168
4	3	3	3	3	2	3	3	3	4	149
3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	142
4	4	3	3	2	2	3	3	4	4	160
3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	162
4	4	3	3	3	2	3	2	4	4	157
4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	149
4	3	2	2	3	3	3	3	3	3	146
3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	140
4	1	4	3	3	1	2	1	4	4	143
4	3	3	2	3	2	4	2	4	4	154
4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	172
3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	150
4	3	2	3	2	3	3	4	4	4	164
4	4	2	3	2	3	3	4	4	4	145
4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	166
4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	163
4	3	2	3	2	1	3	3	3	3	135
4	4	3	4	4	3	2	3	4	4	161
4	3	3	2	2	2	2	4	4	4	158
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	148
4	3	3	3	3	1	3	4	4	3	165
3	4	4	3	3	2	2	3	4	4	151
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	188
3	2	4	3	3	3	1	2	3	4	154
0,2023	0,52989	0,4092	0,34483	0,44713	0,66782	0,51609	0,6023	0,22989	0,22989	136,809

Jumlah Varians Butir	11,4528736
Varians Total	136,809195
α	0,947881853
Realibilitas	Sangat Kuat

Lampiran 10:
Angket Motivasi Belajar

ANGKET MOTIVASI BELAJAR

IDENTITAS DIRI

Nama Lengkap :
 Kelas :
 Jenis Kelamin :
 Hari/ Tanggal :

PETUNJUK PENGISIAN

1. Angket dibawah ini merupakan pernyataan-pernyataan mengenai motivasi belajar siswa
2. Bacalah dan cermati secara teliti pernyataan pada angket dan berilah jawaban yang sesuai dengan anda
3. Berikan jawaban dengan memberi tanda ceklist (✓) pada lembar jawaban yang tersedia yaitu: sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS).
4. Jawab dengan jujur dan pastikan seluruh pernyataan terisi
5. Tidak perlu malu atau ragu untuk memberikan jawaban, karena apapun yang diisi pada lembar jawaban akan dijamin kerahasiaanya serta tidak berpengaruh pada nama baik dan nilai di mata pelajaran anda.

~SELAMAT MENGERJAKAN~

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya mengulang kembali pelajaran yang sudah dijelaskan guru di Sekolah				
2.	Saya sering ijin ke kamar mandi saat pelajaran berlangsung				
3.	Jika mendapat nilai jelek maka saya akan memperbaikinya				
4.	Saya tidak suka belajar karena hanya membuang waktu saja				
5.	Saya lebih senang membaca di perpustakaan saat				

	jam pelajaran kosong				
6.	Jika malas, saya tidak masuk jam pelajaran				
7.	Saya mudah menghafalkan materi pelajaran				
8.	Saya menyontek tugas teman, karena tidak percaya diri dengan jawaban sendiri				
9.	Saya bertanya kepada guru ketika tidak paham				
10.	Saya tidak ingin bertanya meskipun tidak memahami pelajaran				
11.	Saya mudah menyerah ketika mendapatkan nilai rendah				
12.	Saya menyelesaikan soal-soal dari guru dengan usaha saya sendiri				
13.	Menurut saya belajar adalah hal yang membosankan				
14.	Saya merasa sulit dalam memahami pelajaran				
15.	Saya memperhatikan guru ketika menjelaskan pelajaran				
16.	Saya tidak ingin pergi ke Sekolah jika tidak ada uang jajan				
17.	Saya belajar sungguh-sungguh demi meraih cita-cita				
18.	Saya senang ketika guru tidak masuk kelas				
19.	Saya ingin jadi orang yang berpendidikan				
20.	Saya tidak suka belajar karena belum memiliki tujuan ke depannya				
21.	Saya senang saat mendapat nilai tinggi				
22.	Saya sengaja masuk terlambat pada pelajaran yang tidak saya sukai				
23.	Saya menghargai waktu belajar dengan membuat jadwal belajar				
24.	Saya merasa senang apabila tugas dari guru tidak jadi dikumpulkan				
25.	Saya membuat catatan tentang materi yang dipelajari				
26.	Metode guru dalam mengajar yang tidak menarik membuat saya malas belajar				
27.	Saya tidak suka mencoba sesuatu karena takut akan kegagalan				
28.	Saya tidak pergi ke sekolah ketika hujan turun				
29.	Saya suka belajar di lingkungan yang bersih dan rapi				
30.	Suasana kelas yang nyaman membuat saya semangat dalam belajar				

Lampiran 11:

Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL)



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH BESAR
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 2 ACEH BESAR

JL. Tgk. Glee Iniem Telp. (0651) 7555634 E-Mail: mtsn.tungkob@gmail.com
 Website: <https://mtsn2acehbesar.sch.id>

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)
BIMBINGAN KONSELING SEKOLAH PENGGERAK
SEMESTER GANJIL TAHUN PELAJARAN 2022/2023

1. SPESIFIKASI			
Topik Layanan	Motivasi Belajar	Komponen	Layanan Responsif
Sasaran	Siswa kelas VIII	Bidang	Belajar
Metode/ Teknik	Ceramah, Curah pendapat dan tanya jawab	Semester/ Tahun Pelajaran	Ganjil/ 2022-2023
2. TUJUAN	Capaian Layanan: Meningkatkan Motivasi Belajar Tahap Pengenalan: memahami dan menyadari tentang pentingnya motivasi belajar dalam diri		
	Pengenalan	Akomodasi	Tindakan
	Memahami dan mengenali tentang motivasi belajar serta menyadari pentingnya motivasi belajar dalam diri	Berusaha untuk menyadarkan akan pentingnya motivasi belajar	Meningkatkan motivasi belajar
3. KEGIATAN			
Kegiatan Inti	a. Pengalaman konkrit <ul style="list-style-type: none"> Guru BK memberikan pengantar singkat tentang tujuan layanan bimbingan dan konseling Membina hubungan baik dengan peserta didik serta membuat suasana kegiatan menjadi lebih semangat/bergairah dengan diawali ice breaking (mencairkan kebekuan di kelas) Guru BK memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menyampaikan pengalaman mengenai belajar siswa sehari-hari b. Observasi		

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru BK menjelaskan tentang motivasi belajar • Guru BK menjelaskan tentang jenis-jenis motivasi belajar • Guru BK meminta siswa memberikan contoh motivasi belajar rendah berdasarkan ciri-cirinya <p>c. Refleksi analitik inti dan diri Guru BK mengajak curah pendapat dan tanya jawab setelah siswa mendengarkan penjelasan Guru BK</p> <p>d. Konseptualisasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • guru BK memberi tugas kepada peserta didik untuk menuliskan sebanyak-banyaknya, kegiatan apa saja yang harus dilakukan agar dapat meningkatkan motivasi belajar • guru BK menunjuk siswa secara acak untuk menyampaikan hasil tugas yang sudah dikerjakannya. • Siswa memperoleh konseptualisasi dari pengalaman dan pendapat mengenai sikap dan kegiatan agar dapat meningkatkan motivasi belajar dalam kehidupan sehari-hari <p>e. Rencana Tindakan Guru BK memberikan kesempatan kepada siswa untuk menuliskan rencana perilaku yang dapat dilakukan dalam upaya meningkatkan motivasi belajar</p>
4. PENILAIAN	
Penilaian Proses	Guru BK memperhatikan proses layanan serta melakukan refleksi dari kegiatan layanan tersebut menggunakan lembar observasi
Penilaian Hasil	Siswa mengisi angket evaluasi setelah mengikuti kegiatan layanan, antara lain: suasana yang dirasakan, pentingnyatopik yang dibahas, cara penyampaiannya.

Uraian materi

MOTIVASI BELAJAR

A. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi memiliki asal kata dari bahasa latin *movere*, yang artinya gerak atau dorongan untuk bergerak. Memberikan motivasi dapat diartikan dengan memberikan daya dorong sehingga sesuatu yang dimotivasi tersebut dapat bergerak. Dalam proses belajar mengajar, motivasi sangat diperlukan sebab orang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar maka tidak akan melakukan aktivitas belajar. Belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku, dimana perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik, tetapi juga ada kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang lebih buruk. Menurut Hamzah B Uno menjelaskan motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku siswa.

B. Jenis-jenis motivasi belajar

Menurut Muhibbin Syah, motivasi dibedakan menjadi motivasi dalam diri pribadi (intrinsik) dan dari luar diri (ekstrinsik). Jenis-jenis dari motivasi belajar adalah diantaranya :

a. Motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik adalah yang timbul dari dalam diri individu, misalnya keinginan untuk mendapat keterampilan tertentu, meperoleh informasi dan

pengertian mengembangkan sikap untuk berhasil, menyenangkan kehidupan, keinginan diterima oleh orang lain.

b. Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik timbul akibat adanya pengaruh dari luar individu. Seperti hadiah, pujian, ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian orang mau melakukan sesuatu.





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH BESAR
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 2 ACEH BESAR**

JL. Tgk. Glee Iniem Telp. (0651) 7555634 E-Mail: mtsn.tungkob@gmail.com

Website: <https://mtsn2acehbesar.sch.id>

**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)
BIMBINGAN KONSELING SEKOLAH PENGGERAK
SEMESTER GANJIL TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

1. SPESIFIKASI			
Topik Layanan	Ular Tangga Motivasi Belajar	Komponen	Layanan Responsif
Sasaran	Siswa kelas VIII	Bidang	Belajar
Metode/ Teknik	Diskusi, Tanya Jawab, Ceramah, permainan ular tangga	Semester/ Tahun Pelajaran	Ganjil/2022-2023
2. TUJUAN	Capaian Layanan: Meningkatkan Motivasi Belajar Tahap Pengenalan: memahami dan menyadari tentang pentingnya motivasi belajar dalam diri		
	Pengenalan	Akomodasi	Tindakan
	Memahami dan mengenali tentang pentingnya motivasi belajar	Berusaha untuk menyadarkan akan pentingnya motivasi belajar	Meningkatkan motivasi belajar
3. KEGIATAN			
Kegiatan Inti	<p>a. Pengalaman konkrit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru BK memberikan pengantar singkat tentang tujuan layanan bimbingan dan konseling • Membina hubungan baik dengan peserta didik serta membuat suasana kegiatan menjadi lebih semangat/bergairah dengan diawali ice breaking (mencairkan kebekuan di kelas) • Guru BK memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menyampaikan pengalaman mengenai belajar siswa sehari-hari <p>b. Observasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru BK menjelaskan tentang motivasi belajar • Guru BK menjelaskan tentang permainan ular tangga motivasi belajar • Siswa memainkan permainan ular tangga 		

	<p>berdasarkan arahan dari Guru BK dan menjawab Pertanyaan yang terdapat di ular tangga</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa memainkan, memperhatikan, dan melakukan diskusi terhadap motivasi belajar. <p>c. Refleksi analitik inti dan diri Guru BK mengajak curah pendapat dan tanya jawab setelah siswa melakukan permainan ular tangga motivasi belajar</p> <p>d. Konseptualisasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • guru BK memberi tugas kepada peserta didik untuk menuliskan sebanyak-banyaknya, kegiatan apa saja yang harus dilakukan agar dapat meningkatkan motivasi belajar • guru BK menunjuk siswa secara acak untuk menyampaikan hasil tugas yang sudah dikerjakannya. • Siswa memperoleh konseptualisasi dari pengalaman dan pendapat mengenai sikap dan kegiatan agar dapat meningkatkan motivasi belajar dalam kehidupan sehari-hari <p>e. Rencana Tindakan Guru BK memberikan kesempatan kepada siswa untuk menuliskan rencana perilaku yang dapat dilakukan dalam upaya meningkatkan motivasi belajar</p>
f. PENILAIAN	
Penilaian Proses	Guru BK memperhatikan proses layanan serta melakukan refleksi dari kegiatan layanan tersebut menggunakan lembar observasi
Penilaian Hasil	Siswa mengisi angket evaluasi setelah mengikuti kegiatan layanan, antara lain: suasana yang dirasakan, pentingnya topik yang dibahas, cara penyampaiannya.

Uraian materi

ULAR TANGGA MOTIVASI BELAJAR

A. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi memiliki asal kata dari bahasa latin *movere*, yang artinya gerak atau dorongan untuk bergerak. Memberikan motivasi dapat diartikan dengan memberikan daya dorong sehingga sesuatu yang dimotivasi tersebut dapat bergerak. Dalam proses belajar mengajar, motivasi sangat diperlukan sebab orang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar maka tidak akan melakukan aktivitas belajar. Belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku, dimana perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik, tetapi juga ada kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang lebih buruk. Menurut Hamzah B Uno menjelaskan motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku siswa.

B. Soal dalam media permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar

1. Apakah kamu hanya ingin belajar pada mata pelajaran yang kamu sukai ?
2. Apakah kamu mengulangi kembali pelajaran yang sudah dijelaskan guru di rumah ?
3. Apakah kamu lebih suka bermain HP atau membaca buku?
4. Jika mendapat nilai jelek apa yang kamu rasakan ?
5. Apakah kamu mengikuti pelajaran sampai selesai ?
6. Jika guru menjelaskan di depan, apakah kamu selalu memperhatikan ?
7. Apakah kamu suka belajar ?
8. Apa yang kamu lakukan jika mendapatkan nilai jelek ?
9. Jika ada temanmu yang tidak masuk kelas saat jam belajar, apakah kamu mengikutinya ?
10. Apa yang kamu lakukan saat jam pelajaran kosong ?
11. Cara belajar bagaimana yang kamu sukai ?
12. Apa yang membuatmu sehingga menyontek tugas temanmu ?

13. Apakah kamu mudah menghafalkan materi pelajaran ?
14. Apakah kamu bertanya kepada guru ketika tidak paham ?
15. Apakah kamu hanya ingin belajar dengan pelajaran yang kamu minati?
16. Saat mendapat nilai rendah, apakah kamu akan menyerah ?
17. Apakah kamu mengerjakan sendiri PR yang diberikan guru ?
18. Apa yang membuat kamu merasa bosan dalam belajar ?
19. Apakah kamu akan berusaha untuk mengerjakan sendiri soal-soal yang diberikan guru ?
20. Apa yang kamu rasakan saat bisa menjawab soal tanpa bantuan temanmu?
21. Apakah kamu ke sekolah sebelum bel masuk ?
22. Jika tidak mendapat uang jajan, apa kamu akan pergi ke sekolah ?
23. Apakah kamu senang ketika guru tidak masuk kelas ?
24. Sebutkan cita-citamu ke depannya ?
25. Apakah kamu sudah belajar dengan sungguh-sungguh untuk meraih cita-cita ?
26. Jika belum memiliki cita-cita apakah kamu akan memilih untuk bermalas-malasan dalam belajar ?
27. Apakah kamu ingin melawan rasa malas dalam belajar ?
28. Sejauh ini apa yang sudah kamu persiapkan untuk menjadi orang sukses ?
29. Untuk menjadi orang yang pintar, apa yang akan kamu lakukan ?
30. Apa yang ingin kamu lakukan untuk membuat orangtua bangga ?
31. Jika ingin menjadi juara di kelas, apa yang akan kamu lakukan ?
32. Untuk mendapat penghargaan dari guru, hal apa yang akan kamu buat ?
33. Bagaimana cara kamu mengatur waktu belajar ?
34. Apakah kritikan dari guru, kamu jadikan sebagai tambahan ilmu ?
35. Apa yang membuatmu semangat dalam belajar ?
36. Apa yang kamu rasakan saat mendapat nilai tinggi?
37. Apa alasanmu saat sengaja masuk kelas dengan terlambat ?
38. Apa yang kamu rasakan ketika mendapat pujian dari guru?
39. Apakah tugas dari guru selalu kamu kerjakan ?
40. Apakah kamu hanya belajar ketika di sekolah ?

41. Metode guru seperti apa yang membuatmu semangat belajar ?
42. Apakah kamu mencatat hal-hal penting saat proses pembelajaran ?
43. Apakah kamu mau mencoba sesuatu tanpa takut untuk gagal ?
44. Apakah kamu suka belajar dengan berdiskusi ?
45. Apakah kamu sudah mengatur waktu untuk bermain dan belajar ?
46. Apakah kamu mengulang kembali pelajaran?
47. Bagaimana cara kamu untuk kembali semangat dalam belajar ?
48. Apakah kamu suka tidur di kelas ?
49. Apakah kamu suka dengan belajar kelompok?
50. Apakah kamu senang belajar dengan menggunakan media ?
51. Ketika hujan turun, apakah kamu akan tetap pergi ke sekolah ?
52. Suasana belajar bagaimana yang kamu sukai?
53. Apakah kamu memilih teman yang tidak memiliki keinginan untuk belajar?
54. Apakah kamu menyukai lingkungan belajar yang bersih ?
55. Apakah dukungan dari temanmu, berpengaruh dengan belajarmu ?
56. Apakah kelas yang nyaman membuatmu semangat belajar ?
57. Bagaimana yang kamu rasakan jika kelasmu ribut?
58. Apakah kamu setiap pergi ke sekolah selalu mandi ?
59. Apakah kamu sering membuang sampah sembarangan ?
60. Apakah kamu bisa belajar dengan nyaman saat kelas tidak bersih ?



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH BESAR
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 2 ACEH BESAR

Jl. Tgk. Glee Iniem Telp. (0651) 7555634 E-Mail: mtsn.tungkob@gmail.com

Website: <https://mtsn2acehbesar.sch.id>

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)
BIMBINGAN KONSELING SEKOLAH PENGGERAK
SEMESTER GANJIL TAHUN PELAJARAN 2022/2023

1. SPESIFIKASI			
Topik Layanan	Meningkatkan Motivasi Belajar	Komponen	Layanan Responsif
Sasaran	Siswa kelas VIII	Bidang	Belajar
Metode/ Teknik	Ceramah, Curah pendapat dan tanya jawab	Semester/ Tahun Pelajaran	Ganjil/ 2022-2023
2. TUJUAN	<p>Capaian Layanan: Meningkatkan Motivasi Belajar Tahap Pengenalan: memahami dan menyadari faktor-faktor yang harus diperhatikan dalam meningkatkan motivasi belajar</p>		
	Pengenalan	Akomodasi	Tindakan
	Memahami dan mengenali tentang pentingnya motivasi belajar	Berusaha untuk menjelaskan dan memberikan contoh dari siswa yang memiliki motivasi belajar dan siswa yang tidak memiliki motivasi belajar	Meningkatkan motivasi belajar
3. KEGIATAN			
Kegiatan Inti	<p>A. Pengalaman konkrit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru BK memberikan pengantar singkat tentang tujuan layanan bimbingan dan konseling • Membina hubungan baik dengan peserta didik serta membuat suasana kegiatan menjadi lebih semangat/bergairah dengan diawali ice breaking (mencairkan kebekuan di kelas) • Guru BK mmberikan kesempatan pada peserta didik untuk menyampaikan pengalaman mengenai belajar 		

	<p>siswa sehari-hari</p> <p>B. OBSERVASI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru BK menjelaskan tentang motivasi belajar • Guru BK menjelaskan contoh dari siswa yang memiliki motivasi belajar dan siswa yang tidak memiliki motivasi belajar • Guru BK menjelaskan tentang ciri-ciri siswa yang dikatakan memiliki motivasi belajar • Siswa mendengarkan penjelasan dari Guru BK <p>C. Refleksi analitik inti dan diri</p> <p>Guru BK mengajak curah pendapat dan tanya jawab setelah siswa mendengarkan penjelasan dari Guru BK</p> <p>D. Konseptualisasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • guru BK memberi tugas kepada peserta didik untuk menuliskan sebanyak-banyaknya, kegiatan apa saja yang harus dilakukan agar dapat meningkatkan motivasi belajar • guru BK menunjuk siswa secara acak untuk menyampaikan hasil tugas yang sudah dikerjakannya. • Siswa memperoleh konseptualisasi dari pengalaman dan pendapat mengenai sikap dan kegiatan agar dapat meningkatkan motivasi belajar dalam kehidupan sehari-hari <p>E. Rencana Tindakan</p> <p>Guru BK memberikan kesempatan kepada siswa untuk menuliskan rencana perilaku yang dapat dilakukan dalam upaya meningkatkan motivasi belajar</p>
F. PENILAIAN	
Penilaian Proses	Guru BK memperhatikan proses layanan serta melakukan refleksi dari kegiatan layanan tersebut menggunakan lembar observasi
Penilaian Hasil	Siswa mengisi angket evaluasi setelah mengikuti kegiatan layanan, antara lain: suasana yang dirasakan, pentingnya topik yang dibahas, cara penyampaian.

*Uraian materi***Meningkatkan Motivasi Belajar**

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang akan menimbulkan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar. Motivasi adalah penggerak, yakni penggerak yang menimbulkan keinginan-keinginan seperti, keinginan untuk tahu, keinginan untuk kreatif, keinginan untuk memperbaiki kegagalan, keinginan untuk sukses dan sebagainya. Kemudian motivasi belajar itu merupakan penggerak yang akan menimbulkan kegiatan belajar, kegiatan belajar di sini meliputi mendengarkan, menyimak, mengerjakan tugas, mengobservasi, meneliti, menelaah, materi pelajaran. Selanjutnya motivasi belajar akan memberikan arah pada kegiatan belajar maksudnya mengarahkan pada pencapaian tujuan belajar yaitu mengerti, memahami dan terampil terhadap apa yang dipelajari.

Pada prinsipnya sepanjang hidupnya manusia akan menghadapi perjuangan, dan untuk dapat melampaui setiap perjuangan perlu adanya semangat atau motivasi. Perhatikan ilustrasi berikut ini :

1. Rani ingin menjadi seorang dokter, maka setiap hari Rani selalu berusaha menyiapkan diri dengan sebaik-baiknya mulai dari belajar, mengerjakan tugas-tugas, latihan soal, membuat catatan, diskusi/belajar kelompok, sampai berusaha memahami bagaimana seharusnya berkepribadian sebagai seorang dokter, disamping selalu berdoa dan rajin beribadah. Karena kerja kerasnya itu maka Rani selalu mendapat peringkat terbaik di sekolahnya. Apabila kita perhatikan contoh diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa karena keinginan yang kuat Rani dapat memotivasi dirinya dalam belajar.
2. Aldi mempunyai kegemaran main gitar. Ia ingin sekali memiliki gitar, tetapi uang tabungannya belum cukup. Mengetahui hal tersebut orang tua Aldi mengatakan bahwa kalau ingin dibelikan gitar, nanti kalau naik kelas dan nilainya dapat mencapai peringkat 5 besar. Mendengar kata-kata ayahnya, Aldi menjadi bertambah semangat belajarnya. Ia betul-betul belajar keras dan

berdoa agar dapat memenuhi harapan orang tuanya. Contoh diatas memberikan gambaran bahwa semangat belajar Aldi timbul karena faktor dari luar, yaitu ingin mendapat gitar dan ingin memenuhi harapan orang tuanya

3. Romi adalah anak pertama dari tiga bersaudara, adiknya masih kecil-kecil. Romi adalah harapan satu-satunya orang tuanya yang akan dapat membantu ekonomi keluarga. Tapi sayangnya Romi mempunyai pandangan yang berbeda dengan orang tuanya. Sebagai anak yang mulai berangkat remaja, ia ingin gaul seperti teman-temannya. Dengan dalih kebebasan, ia tidak segan-segan membantah nasehat orang tuanya. Hampir setiap hari ia keluar rumah bersama teman-temannya, kadang-kadang sampai larut malam, sehingga paginya malas untuk masuk sekolah. Kalau sudah demikian itu ia terus bolos sekolah, juga tidak pulang ke rumah, melainkan jalan-jalan ke beberapa tempat hiburan. Suatu hari ditanya oleh guru pembimbing kenapa tidak masuk sekolah, jawabnya sederhana yaitu “malas”. Memperhatikan cerita tentang Romi, timbul pertanyaan “kenapa Romi malas ?” Romi malas karena pada dirinya tidak ada motivasi. Mengapa tidak ada motivasi? Jawabnya adalah karena Romi:
 - a. Tidak mempunyai tujuan/cita-cita yang jelas dan kuat.
 - b. Tidak memahami keinginan orang tuanya.
 - c. Tidak memahami bahwa hidup ini penuh kesulitan.
 - d. Tidak memahami diri (tugas dan kewajiban sendiri)

Dari beberapa ilustrasi diatas dapat diketahui bahwa motivasi sangat diperlukan dalam mencapai suatu tujuan. Juga dapat diketahui bahwa motivasi ada yang berasal dari dalam diri dan ada yang berasal dari luar diri. Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri untuk mencapai apa yang yang dicita-citakan, disertai doa dan ibadah yang rajin. Sedangkan motivasi yang berasal dari luar diri, misalnya : untuk memenuhi harapan orang tua, ingin mendapat hadiah. Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri maupun luar diri siswa untuk mengadakan perubahan tingkah laku dalam belajar.

Ciri-ciri siswa yang mempunyai Motivasi Belajar diantaranya adalah:

- a. Tekun
- b. Ulet
- c. Minat yang tinggi
- d. Mandiri
- e. Bertanggung jawab
- f. Senang memecahkan soal-soal latihan

Faktor-faktor yang harus diperhatikan dalam meningkatkan motivasi belajar adalah :

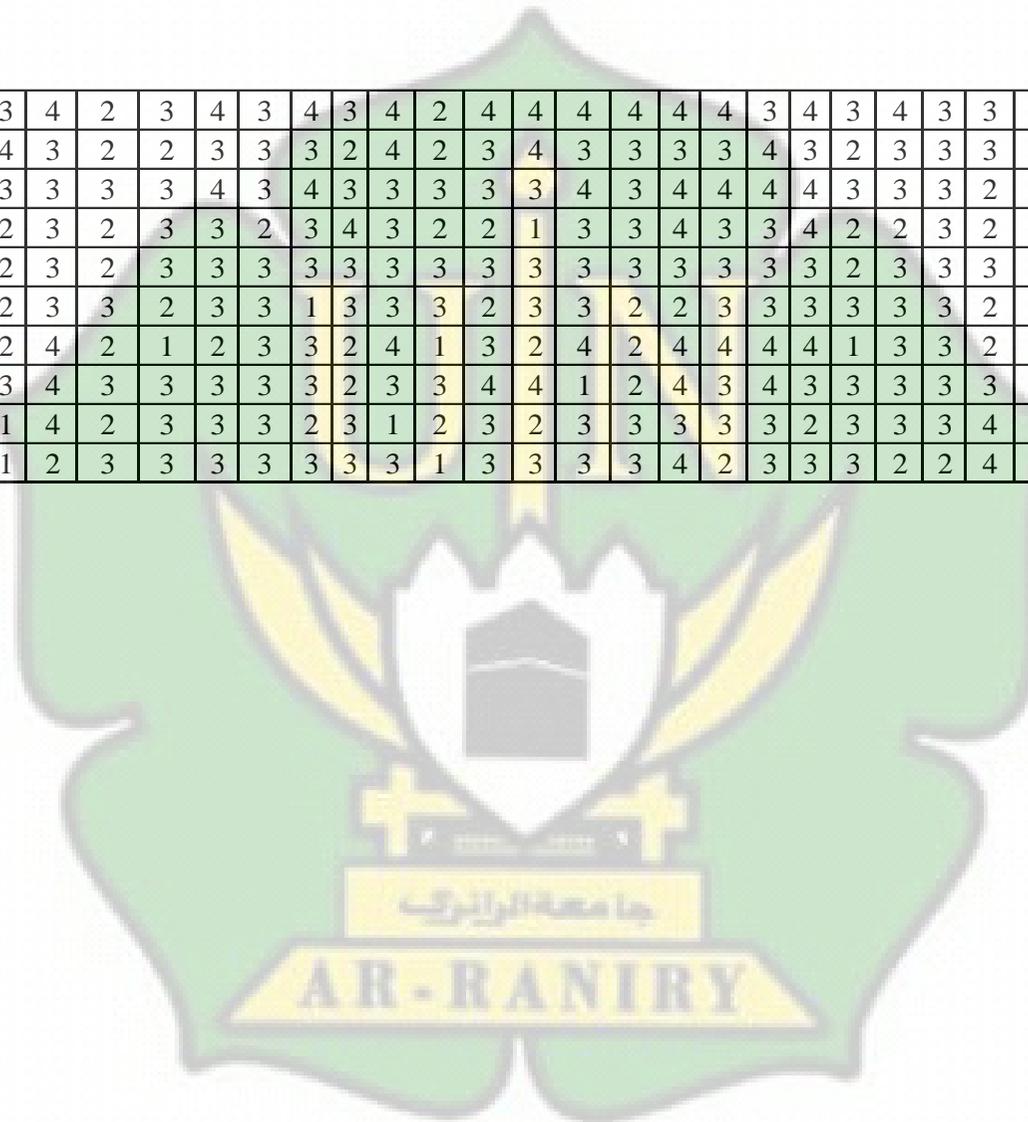
- a. Setiap usaha belajar perlu ditetapkan niat dan tujuan yang jelas.
- b. Merencanakan kegiatan belajar sebaik-baiknya.
- c. Memahami setiap hambatan yang dihadapi dalam belajar.
- d. Berdoa untuk keberhasilan.
- e. Selalu mawas diri dan mengembangkan kesadaran untuk lebih memahami diri. Semakin dalam pemahaman diri seseorang semakin besar semangat yang akan muncul.
- f. Mau menerima masukan dari orang lain.
- g. Memahami norma-norma tentang belajar yang baik.
- h. Mempunyai rencana masa depan

Motivasi harus selalu ada dan dipelihara, agar senantiasa hidup menggelora didalam jiwa kita selamanya. Kalau kita kehilangan semangat, badan rasanya lemah, malas, tidak bergairah, tidak berdaya, bahkan merasa tidak berharga. Sungguh ini sangat merugikan. Jadi motivasi sangat diperlukan untuk keberhasilan seseorang dalam belajar. Salah satu tujuan belajar di kelas agar kita dapat naik ke kelas berikutnya sampai lulus. Untuk mencapai tujuan tersebut kita perlu usaha. Berharap memperoleh hasil yang memuaskan adalah idaman setiap orang berusaha

Lampiran 12 :
Hasil Pre-test

Responden	Item Motivasi Belajar																														jumlah	kategori
	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		
AA	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	4	3	3	3	2	3	1	2	3	3	3	2	2	3	2	3	1	3	3	75	Rendah
KA	3	2	3	4	2	4	2	3	2	3	3	2	4	2	4	2	4	2	4	4	4	4	1	3	3	4	4	4	4	4	94	Sedang
SR	2	3	4	4	4	4	2	3	2	2	3	3	3	2	4	4	4	1	4	3	4	4	2	2	2	1	3	1	4	4	88	Sedang
TS	3	1	3	4	2	3	2	4	3	2	2	2	4	1	3	2	4	3	4	3	4	4	1	3	3	2	4	4	4	4	88	Sedang
SM	4	2	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	4	3	3	3	4	3	1	3	3	3	3	3	3	4	90	Sedang
YM	4	1	4	2	3	2	3	1	4	1	1	2	2	1	4	1	4	1	4	2	4	4	3	1	4	4	1	1	4	4	77	Rendah
PA	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	2	3	3	3	3	4	4	4	93	Sedang
M	3	3	3	4	2	4	3	2	2	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	2	3	3	4	4	4	101	Tinggi
VA	3	3	3	4	2	4	2	3	2	3	3	3	3	3	2	4	4	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	4	3	86	Sedang
KN	3	3	3	4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	4	2	2	3	2	3	3	3	89	Sedang
NS	3	3	4	4	2	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	93	Sedang	
SP	3	3	4	4	2	3	3	3	3	4	3	4	4	2	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	99	Tinggi
FI	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	1	4	3	4	4	4	3	4	97	Tinggi
AR	4	1	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	3	2	4	3	4	2	2	3	3	3	4	3	4	92	Sedang	
MAM	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	2	4	4	4	3	4	4	4	2	3	3	2	2	2	4	4	95	Sedang	
QM	3	2	3	4	2	4	2	2	2	3	1	3	3	2	4	2	3	2	3	3	3	4	2	3	2	2	2	2	4	3	80	Rendah
FA	3	2	3	3	4	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	2	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	98	Tinggi	
AI	3	2	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	4	4	3	2	2	3	3	2	2	4	3	89	Sedang
RM	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	96	Tinggi	

JA	2	2	1	4	3	4	2	3	4	3	4	3	4	2	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	2	2	4	4	97	Tinggi	
AI	3	2	4	3	4	3	2	2	3	3	3	2	4	2	3	4	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	4	4	4	92	Sedang
ZJ	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	97	Tinggi
MA	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	4	3	2	2	1	3	3	4	3	3	4	2	2	3	2	3	2	2	3	77	Rendah
Z	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	87	Sedang
MS	3	3	4	3	2	3	3	2	3	3	1	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	81	Rendah
IS	3	2	3	4	2	4	2	1	2	3	3	2	4	1	3	2	4	2	4	4	4	4	1	3	3	2	1	2	4	4	83	Sedang
MF	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	1	2	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	94	Sedang	
FA	3	3	3	3	1	4	2	3	3	3	2	3	1	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	2	3	4	4	84	Sedang
AF	4	2	3	3	1	2	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	4	2	3	3	3	2	2	4	3	3	4	4	86	Sedang



Lampiran 13:
Hasil *Pre-test* Berdasarkan Indikator

Respon den	Hasrat dan keinginan belajar						Total	kategori
	1	2	3	4	5	6		
AA	2	2	2	2	2	3	13	rendah
KA	3	2	3	4	2	4	18	sedang
SR	2	3	4	4	4	4	21	tinggi
TS	3	1	3	4	2	3	16	sedang
SM	4	2	4	4	3	3	20	tinggi
YM	4	1	4	2	3	2	16	sedang
PA	3	2	3	3	3	3	17	sedang
M	3	3	3	4	2	4	19	sedang
VA	3	3	3	4	2	4	19	sedang
KN	3	3	3	4	3	4	20	tinggi
NS	3	3	4	4	2	4	20	tinggi
SP	3	3	4	4	2	3	19	sedang
FI	3	2	3	3	3	3	17	sedang
AR	4	1	4	3	2	3	17	sedang
MAM	3	4	3	3	3	4	20	tinggi
QM	3	2	3	4	2	4	18	sedang
FA	3	2	3	3	4	3	18	sedang
AI	3	2	3	4	2	3	17	sedang
RM	3	3	4	3	3	3	19	sedang
JA	2	2	1	4	3	4	16	sedang
AI	3	2	4	3	4	3	19	sedang
ZJ	3	3	4	3	3	3	19	sedang
MA	2	2	2	2	2	3	13	rendah
Z	3	2	3	3	2	3	16	sedang
MS	3	3	4	3	2	3	18	sedang
IS	3	2	3	4	2	4	18	sedang
MF	3	3	4	3	3	4	20	tinggi
FA	3	3	3	3	1	4	17	sedang
AF	4	2	3	3	1	2	15	rendah
SMA	3	2	3	3	1	2	14	rendah
RJ	3	3	4	4	2	4	20	tinggi
ZF	2	3	3	3	2	4	17	sedang

Respon den	Dorongan dan kebutuhan dalam belajar										Total	kategori
	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
AA	2	3	3	3	2	4	3	3	3	2	28	Sedang
KA	2	3	2	3	3	2	4	2	4	2	27	Sedang
SR	2	3	2	2	3	3	3	2	4	4	28	Sedang
TS	2	4	3	2	2	2	4	1	3	2	25	Sedang
SM	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	27	Sedang
YM	3	1	4	1	1	2	2	1	4	1	20	Rendah
PA	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	27	Sedang
M	3	2	2	3	3	4	3	4	4	4	32	Tinggi
VA	2	3	2	3	3	3	3	2	4	4	29	Sedang
KN	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	28	Sedang
NS	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	29	Sedang
SP	3	3	3	4	3	4	4	2	3	4	33	Tinggi
FI	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	32	Tinggi
AR	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	31	Sedang
MAM	3	3	3	3	2	3	3	2	4	4	30	Sedang
QM	2	2	2	3	1	3	3	2	4	2	24	Rendah
FA	2	3	3	3	3	4	4	3	3	4	32	Tinggi
AI	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	31	Sedang
RM	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	33	Tinggi
JA	2	3	4	3	4	3	4	2	4	4	33	Tinggi
AI	2	2	3	3	3	2	4	2	3	4	28	Sedang
ZJ	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	32	Tinggi
MA	2	3	3	2	3	4	3	2	2	1	25	Sedang
Z	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29	Sedang
MS	3	2	3	3	1	3	3	3	2	3	26	Sedang
IS	2	1	2	3	3	2	4	1	3	2	23	Rendah
MF	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	31	Sedang
FA	2	3	3	3	2	3	1	2	3	2	24	Rendah
AF	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	28	Sedang
SMA	1	3	4	3	2	2	3	3	3	1	25	Sedang
RJ	3	2	3	3	2	3	4	3	4	4	31	Sedang
ZF	3	4	4	4	2	2	2	2	3	3	29	Sedang

Responden	Harapan dan cita-cita dimasa yang akan datang				Total	Kategori
	17	18	19	20		
AA	3	1	2	3	9	Rendah
KA	4	2	4	4	14	Tinggi
SR	4	1	4	3	12	Sedang
TS	4	3	4	3	14	Tinggi
SM	4	3	3	3	13	Sedang
YM	4	1	4	2	11	Sedang
PA	4	3	4	4	15	Tinggi
M	4	3	4	4	15	Tinggi
VA	3	2	3	3	11	Sedang
KN	3	3	3	4	13	Sedang
NS	4	3	4	3	14	Tinggi
SP	4	3	4	3	14	Tinggi
FI	4	3	3	4	14	Tinggi
AR	3	2	4	3	12	Sedang
MAM	4	3	4	4	15	Tinggi
QM	3	2	3	3	11	Sedang
FA	3	2	4	3	12	Sedang
AI	4	2	3	4	13	Sedang
RM	4	3	4	3	14	Tinggi
JA	4	4	4	4	16	Tinggi
AI	3	3	3	3	12	Sedang
ZJ	4	3	4	4	15	Tinggi
MA	3	3	4	3	13	Sedang
Z	3	3	3	3	12	Sedang
MS	3	2	2	3	10	Rendah
IS	4	2	4	4	14	Tinggi
MF	1	2	4	3	10	Rendah
FA	3	3	3	3	12	Sedang
AF	3	3	4	2	12	Sedang
SMA	3	3	3	3	12	Sedang
RJ	4	2	4	1	11	Sedang
ZF	3	1	3	3	10	Rendah

Responden	Penghargaan dalam belajar				Total	Kategori
	21	22	23	24		
AA	3	3	2	2	10	Rendah
KA	4	4	1	3	12	Sedang
SR	4	4	2	2	12	Sedang
TS	4	4	1	3	12	Sedang
SM	4	3	1	3	11	Sedang
YM	4	4	3	1	12	Sedang
PA	4	4	2	3	13	Tinggi
M	4	4	3	4	15	Tinggi
VA	3	3	2	2	10	Rendah
KN	3	4	2	2	11	Sedang
NS	4	3	3	2	12	Sedang
SP	4	3	3	3	13	Tinggi
FI	3	4	1	4	12	Sedang
AR	4	2	2	3	11	Sedang
MAM	4	2	3	3	12	Sedang
QM	3	4	2	3	12	Sedang
FA	4	3	3	4	14	Tinggi
AI	4	3	2	2	11	Sedang
RM	4	3	3	3	13	Tinggi
JA	3	4	3	4	14	Tinggi
AI	4	3	2	3	12	Sedang
ZJ	4	4	3	3	14	Tinggi
MA	3	4	2	2	11	Sedang
Z	3	3	2	3	11	Sedang
MS	3	3	3	3	12	Sedang
IS	4	4	1	3	12	Sedang
MF	4	3	3	3	13	Tinggi
FA	3	2	3	3	11	Sedang
AF	3	3	3	2	11	Sedang
SMA	3	4	3	2	12	Sedang
RJ	4	3	3	2	12	Sedang
ZF	3	3	3	1	10	Rendah

Responden	Kegiatan menarik dalam belajar				Kategori
	25	26	27	Total	
AA	3	2	3	8	Sedang
KA	3	4	4	11	Tinggi
SR	2	1	3	6	Rendah
TS	3	2	4	9	Sedang
SM	3	3	3	9	Sedang
YM	4	4	1	9	Sedang
PA	3	3	3	9	Sedang
M	2	3	3	8	Sedang
VA	3	2	2	7	Sedang
KN	3	2	3	8	Sedang
NS	3	3	3	9	Sedang
SP	3	3	3	9	Sedang
FI	3	4	4	11	Tinggi
AR	3	3	4	10	Tinggi
MAM	2	2	2	6	Rendah
QM	2	2	2	6	Rendah
FA	3	4	3	10	Tinggi
AI	3	3	2	8	Sedang
RM	3	2	3	8	Sedang
JA	3	3	2	8	Sedang
AI	3	3	3	9	Sedang
ZJ	3	2	3	8	Sedang
MA	3	2	3	8	Sedang
Z	3	3	3	9	Sedang
MS	3	2	2	7	Sedang
IS	3	2	1	6	Rendah
MF	3	3	3	9	Sedang
FA	3	4	2	9	Sedang
AF	2	4	3	9	Sedang
SMA	3	4	2	9	Sedang
RJ	4	2	2	8	Sedang
ZF	3	2	1	6	Rendah

Responden	Lingkungan belajar yang kondusif				Kategori
	28	29	30	Total	
AA	1	3	3	7	Rendah
KA	4	4	4	12	Tinggi
SR	1	4	4	9	Sedang
TS	4	4	4	12	Tinggi
SM	3	3	4	10	Sedang
YM	1	4	4	9	Sedang
PA	4	4	4	12	Tinggi
M	4	4	4	12	Tinggi
VA	3	4	3	10	Sedang
KN	3	3	3	9	Sedang
NS	3	3	3	9	Sedang
SP	3	4	4	11	Sedang
FI	4	3	4	11	Sedang
AR	3	4	4	11	Sedang
MAM	4	4	4	12	Tinggi
QM	2	4	3	9	Sedang
FA	4	4	4	12	Tinggi
AI	2	4	3	9	Sedang
RM	3	3	3	9	Sedang
JA	2	4	4	10	Sedang
AI	4	4	4	12	Tinggi
ZJ	3	3	3	9	Sedang
MA	2	2	3	7	Rendah
Z	4	3	3	10	Sedang
MS	2	3	3	8	Rendah
IS	2	4	4	10	Sedang
MF	3	4	4	11	Sedang
FA	3	4	4	11	Sedang
AF	3	4	4	11	Sedang
SMA	2	4	4	10	Sedang
RJ	4	4	4	12	Tinggi
ZF	2	4	4	10	Sedang

Lampiran 14:
 Hasil Uji-t *pretest-posttest*

Uji-T

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pre	78.00	5	2.449	1.095
	post	97.00	5	3.000	1.342

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	pre & post	5	-.578	.307

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	pre - post	-19.000	4.848	2.168	-25.019	-12.981	-8.764	4	.001

Lampiran 15:

Hasil Uji-t pretest-posttest Berdasarkan Indikator

1. Hasrat dan keinginan belajar

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre test	15,60	5	2,510	1,122
	Post test	19,20	5	,837	,374

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre test & Post test	5	-,071	,909

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre test - Post test	-3,600	2,702	1,208	-6,955	-,245	-2,979	4	,041

2. Dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre test	24,60	5	2,966	1,327
	Post test	32,60	5	2,074	,927

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre test & Post test	5	,211	,733

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre test - Post test	-8,000	3,240	1,449	-12,023	-3,977	-5,521	4	,005

3. Harapan dan cita-cita dimasa yang akan datang

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre test	10,80	5	1,483	,663
	Post test	12,80	5	1,095	,490

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre test & Post test	5	-,800	,104

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre test - Post test	-2,000	2,449	1,095	-5,041	1,041	-1,826	4	,142

4. Penghargaan dalam belajar

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre test	11,40	5	,894	,400
	Post test	12,80	5	,837	,374

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre test & Post test	5	,134	,830

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre test - Post test	-1,400	1,140	,510	-2,816	,016	-2,746	4	,052

5. Kegiatan menarik dalam belajar

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre test	7,60	5	1,140	,510
	Post test	9,00	5	1,414	,632

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre test & Post test	5	,310	,612

Paired Samples Test

		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre test - Post test	-1,400	1,517	,678	-3,283	,483	-2,064	4	,108

6. Lingkungan belajar yang kondusif

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre test	8,00	5	1,000	,447
	Post test	10,60	5	,548	,245

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre test & Post test	5	,000	1,000

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre test - Post test	-2,600	1,140	,510	-4,016	-1,184	-5,099	4	,007

Lampiran 16:
Format Hasil Observasi

FORMAT OBSERVASI
PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA MELALUI
KONSELING KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA DI MTsN 2 ACEH BESAR

No.	Indikator	Kondisi	Ya	Tidak
1	Hasrat dan keinginan belajar	a. Siswa malas belajar b. Fokus yang tidak tertuju pada pelajaran		
2	Dorongan dan kebutuhan dalam belajar	a. menganggap belajar bukanlah hal yang penting b. Tidak memiliki semangat dalam belajar		
3	Harapan dan cita-cita dimasa yang akan datang	a. Belum memiliki cita-cita b. Tidak mengharapkan jadi juara kelas		
4	Penghargaan dalam belajar	a. Suka menyontek b. Sengaja telat masuk kelas		
5	Kegiatan menarik dalam belajar	a. Bosan dengan cara guru mengajar b. Suka tidur dikelas c. Lebih suka bermain daripada belajar		
6	Lingkungan belajar yang kondusif	a. Membuang sampah sembarangan b. Malas pergi ke sekolah ketika hujan turun		

Hasil Observasi

No.	Indikator	Kondisi	Hasil
1	Hasrat dan keinginan belajar	a. Siswa malas belajar b. Fokus yang tidak tertuju pada pelajaran	a. Siswa memiliki keinginan untuk belajar b. Memperhatikan guru ketika menjelaskan pelajaran
2	Dorongan dan kebutuhan dalam belajar	a. menganggap belajar bukanlah hal yang penting b. Tidak memiliki semangat dalam belajar	a. Mengerti akan pentingnya belajar b. Semangat dalam belajar
3	Harapan dan cita-cita dimasa yang akan datang	a. Belum memiliki cita-cita b. Tidak mengharapkan jadi juara kelas	a. Memiliki cita-cita b. Berusaha untuk menjadi juara kelas
4	Penghargaan dalam belajar	a. Suka menyontek b. Sengaja telat masuk kelas	a. Siswa mengurangi sikap menyontek b. Masuk saat bel berbunyi
5	Kegiatan menarik dalam belajar	a. Bosan dengan cara guru mengajar b. Suka tidur dikelas c. Lebih suka bermain daripada belajar	a. Mencari hal menarik dari belajar b. Tidak tertidur dikelas c. Mengatur waktu bermain dan belajar
6	Lingkungan belajar yang kondusif	a. Membuang sampah sembarangan b. Malas pergi ke sekolah ketika hujan turun	a. Membuang sampah pada tempatnya b. Tetap berusaha pergi ke sekolah walaupun hujan turun

Lampiran 17 :
Media Permainan Ular Tangga

ULAR TANGGA MOTIVASI BELAJAR



Gambar Ular Tangga Motivasi Belajar



Gambar kotak dadu, dadu, dan pion.



Gambar kotak tempat soal



Lampiran 18 :
Dokumentasi



Gambar Pengisian pre-test (angket motivasi belajar)



Gambar Pemberian Treatment



Gambar kegiatan permainan ular tangga



Gambar siswa memainkan ular tangga



Gambar pemberian *post-test*