

## PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Oktavio Bima Saputra<sup>1</sup>, Yanuari Srianturi<sup>2</sup>, & Muhammad Yusuf Effendi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro, Indonesia

<sup>1</sup>[oktaviobimasaputra439@gmail.com](mailto:oktaviobimasaputra439@gmail.com), <sup>2</sup>[yanuaris17@yahoo.com](mailto:yanuaris17@yahoo.com), <sup>3</sup>

[moh.yusufefendi@unugiri.ac.id](mailto:moh.yusufefendi@unugiri.ac.id)

---

### Abstract

Motivation plays an important role because student motivation determines the result of learning activities and learning motivation is a psychological condition that can encourage someone to learn, each student's learning motivation is different. This is because students' learning motivation is influenced, so students are more interested in learning through the snake ladder media, because the snake ladder concept means using the concept of learning while playing, so it will likely increase your motivation to learn. In terms of media, enabling teachers to be more creative in packing the snake and ladder game as a learning medium. The purpose of this research is to increase the learning motivation of junior high school students. Research using the Research and Development (R&D) method of Borg and Gall (1983) in the development of snake and ladder media to increase the learning motivation of junior high school students is a development model that begins with research and information gathering. In collecting the required data, the authors use learning motivation instruments, while in product development the authors use quantitative data (Test Instruments for BK experts, media, and prospective users of the product). The research conducted by the author on research and development as a guide for counselors in helping to increase students' learning motivation using snake and ladder media is very feasible and appropriate.

**Keywords:** Learning Motivation; Snake Ladder Media; Students

---

### Abstrak

Motivasi memegang peranan penting karena motivasi siswa menentukan hasil kegiatan belajar dan motivasi belajar merupakan kondisi psikologis yang dapat mendorong seseorang untuk belajar, motivasi belajar setiap siswa berbeda-beda. Pengembangan media ular tangga sebagai salah satu media untuk memotivasi sangat sesuai dengan keadaan siswa jaman sekarang. Hal ini dikarenakan motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan oleh guru, sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar melalui media ular tangga, karena konsep ular tangga artinya menggunakan konsep belajar sambil bermain, sehingga sangat mungkin hal itu akan meningkatkan motivasi anda untuk belajar. Dari segi media tidak hanya mudah di buat, tetapi juga nyaman di gunakan, memungkinkan guru untuk lebih kreatif mengemas permainan ular tangga sebagai media pembelajaran. Penelitian menggunakan metode pengembangan Research and Development (R&D) Borg and Gall (1983) dalam

penembangan media ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP pengembangan yang dimulai dengan penelitian dan pengumpulan informasi. Dalam pengumpulan data yang di butuhkan, penulis menggunakan instrumen motivasi belajar, sedangkan di dalam pengembangan produk penulis menggunakan data kuantitatif (instrumen uji ahli BK, media, dan Calon pengguna produk) dan data kualitatif (saran dan masukan dari uji ahli). Dari hasil penelitian yang dilakukan penulis tentang penelitian dan pengembangan sebagai pedoman konselor dalam membantu meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan media ular tangga sangat layak dan tepat.

**Keywords:** *Motivasi Belajar; Media Ular Tangga; Peserta Didik*

---

## **A. Pendahuluan**

Di jaman modern yang serba teknologi ini, pendidikan di indonesia ternyata masih banyak di temui dan di keluhkan, banyak siswa yang di anggap belum memiliki pribadi yang baik serta kurangnya motivasi belajar pada siswa. Hal ini menimbulkan sikap antipati guru terhadap anak tersebut yang berakibat pada waktu terjadi sesuatu kasus disikapi dengan reaksi yang seringkali berujung pada kekerasan (prastyani, 2019). Hal ini menunjukkan bahwa seseorang melakukan suatu kegiatan karena di dorong oleh faktor kebutuhan biologis, naluri, dan kemungkinan unsur psikologis lainnya, serta pengaruh perkembangan budaya manusia. (Sardiman, 2012). Fenomena yang di temukan di lapangan ketika melaksanakan PPL di SMPN 5 Bojonegoro banyak di temukan masalah - masalah yang muncul di peserta didik antara lain tidak mengerjakan tugas, tidak mengikuti pelajaran online, dan minimnya lagi kurangnya memiliki motivasi belajar. Hal ini, di perkuat juga dengan data yang di peroleh berdasarkan wawancara peneliti dengan guru BK Bapak Sudiro Husodom S.Pd.

Motivasi belajar itu suatu kondisi atau proses yang membimbing siswa untuk melakukan kegiatan belajar dengan baik dan ditandai dengan adanya tanda motivasi belajar yaitu; 1) Pekerja keras, 2) Teguh dalam menghadapi kesulitan, 3) Menunjukkan minat untuk sukses, 4) Senang belajar atau perprestasi secara mandiri, 5) Tidak mudah mengesampingkan apa yang di yakini 6) Orientasi kemasa depan (Sardimanm 2012). Bagaimana upaya guru untuk mengembangkan dan

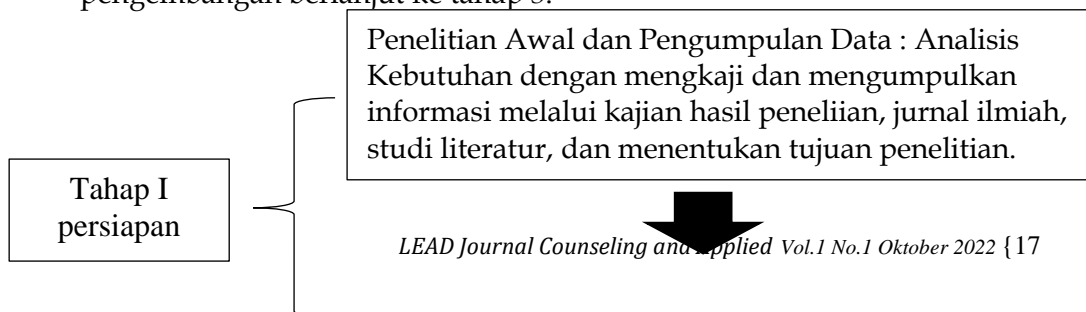
memotivasi diri agar siswanya berprestasi dalam kegiatan pembelajaran? Untuk belajar dengan baik (Saul Mcleod, 2018).

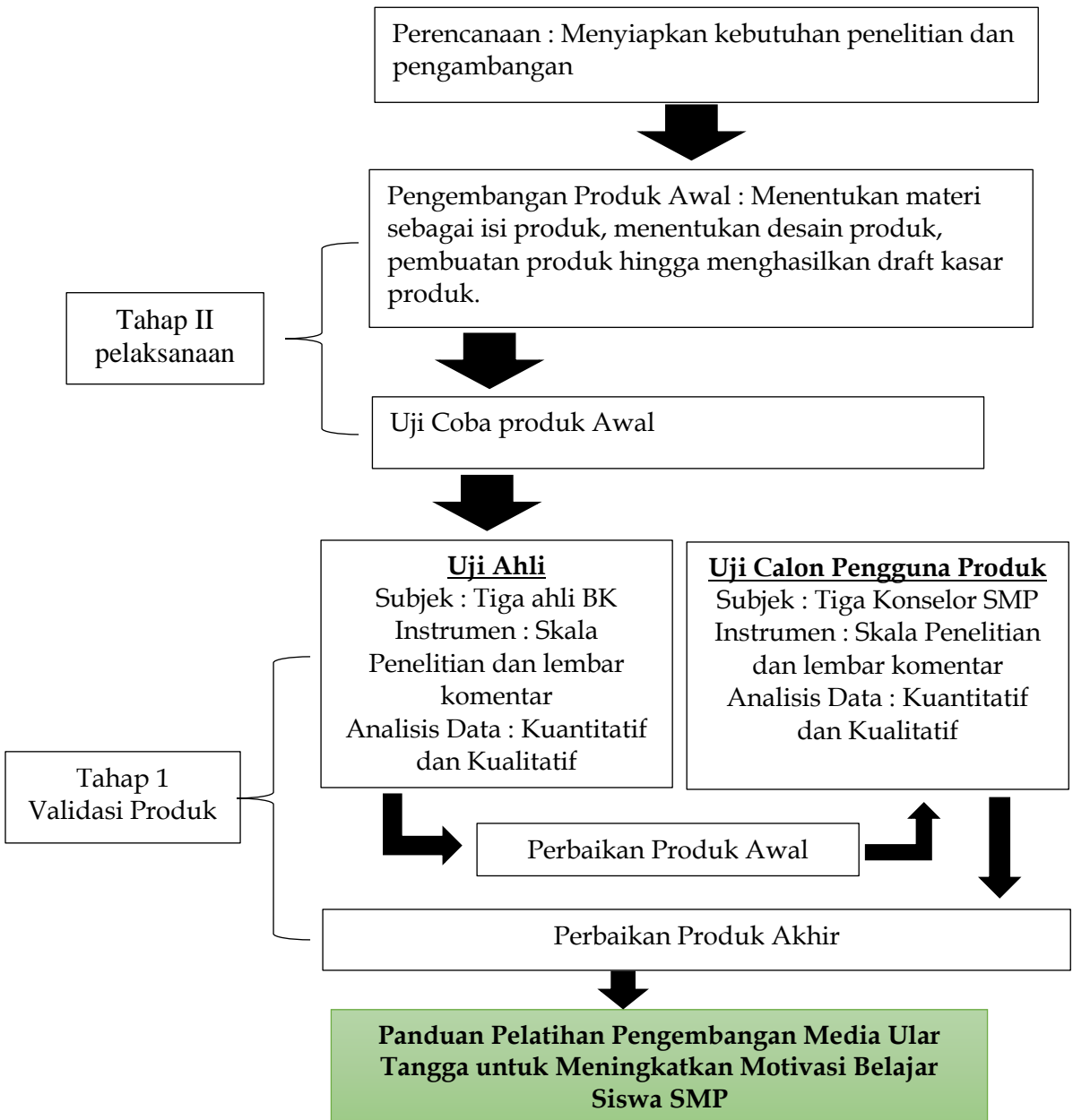
Penggunaan media untuk meningkatkan motivasi belajar telah banyak di terapkan. Oleh sebab itu, mengembangkan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”. Berdasarkan pemaparan di atas, pengembangan media ular tangga sangat penting dan dapat di jadikan sebagai sarana bagi konselor BK dan guru untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah Khususnya yang berkaitan dengan masalah motivasi belajar

## B. Metode

Penelitian yang di lakukan penulis disini adalah pengembangan *Research and Development (R&D)* Borg and Gall (1983) dalam pengembangan media ular tangga pengembangan yang di mulai dengan penelitian dan informasi. Proses penelitian yang di tunjukan pada Gambar 1 terdiri dari tiga tahap. Yang pertama melakukan penelitian awal, pengumpulan informasi, dan perencanaan pengembangan. Penelitian awal melalui pengenalan survei motivasi belajar di lakukan di berbagai sekolah, seperti z-distrik) dari Juli 2021 hingga Oktober 2021 selama pengembangan produk, penulis menggunakan data kuantitatif (alat tes ahli BK, calon media dan produk) dan data kualitatif (saran dan masukan dari uji ahli).

Tahap 2 adalah tahap implementasi pengembangan produk. Kegiatan yang di lakukan pada tahap 2 adalah: penyusunan gri konten produk, penentuan dosen karya, pembuatan karya sehingga draft produk yang terdiri dari: manual pelatihan untuk konsultan dan paket multimedia ular tangga berisi dadu dan kartu pelatihan konselor. Setelah draft produk jadi, pengembangan berlanjut ke tahap 3.





Gambar 1 Alur Kerja Penelitian dan Pengembangan

Tahap 3. Adalah tahap validasi karya. Tahap validasi diawali dengan uji ahli. Tenaga ahli yang terlibat dalam tahap ini adalah ahli Bk (Guru Besar Departemen BK) dan Ahli media (Guru Besar Departemen

Multimedia). Uji ahli menghasilkan skala penilaian numerik dan penilaiandeskriptif. Hasil evaluasi uji ahli di gunakan sebagai dasar perbaikan produk. Setelah perbaikan, produk di uji pada pengguna potensial kemungkinan pengguna produk yang terlibat adalah pengelola SMP negeri 5 Bojonegoro. Uji pengguna potensial juga menghasilkan peringkat skala numerik dan peringkat deskriptif. Hasil evaluasi tersebut kemudian di jadikan dasar perbaikan produk

Secara umum, data yang diperoleh dari uji coba karya dianalisis dalam bentuk skala numerik (kuantitatif) evaluasi deskriptif berupa saran dan komentar yang berkaitan dengan karya (kualitatif) dengan menggunakan teknik kesepakatan presentase. Teknik kesepakatan presentase adalah analisis rinci berdasarkan kesepakatan subjek pemeringkatan pada skala penilaian numerik untuk aspek utilitas; menarik; dan akurasi produk.

## **C. Hasil dan Pembahasan**

### **1. Hasil**

Karya yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah panduan Pelatihan Pengembangan Media Snake Ladder untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, yang terdiri dari: buku panduan pelatihan untuk konsultan dan media pelatihan *Snake ladder* meningkatkan motivasi belajar siswa SMP berupa permainan multimedia. Isi manual pelatihan adalah sebagai berikut: Bagian I memberikan gambaran umum tentang latar belakang dan tujuan pelatihan, Bagian II adalah panduan umum tentang langkah-langkah yang harus disiapkan konsultan sebelum mengikuti kursus pelatihan dan Bagian III adalah proses pelatihan yang berisi rumusan pelaksanaan khusus menguraikan kegiatan pelatihan yang harus dilakukan asesor pada setiap pertemuan.

Produk yang di hasilkan adalah media pelatihan motivasi belajar dalam bentuk media ular tangga. Media ular tangga tersebut berisi panduan, papan ular tangga, dadu, dan kartu pegangan untuk konselor. Kartu konselor di gunakan untuk memberikan stimulus kepada siswa. Hal

ini di sebabkan karena di samping siswa bermain juga sekaligus melakukan konseling bagaimana memahami diri dengan indikator-indikator motivasi belajar yang nantinya membuat siswa merasa bahwa dirinya sangat perlu untuk meningkatkan motivasi belajarnya secara pribadi.

Agar produk yang di kembangkan bermanfaat: menarik; sesuai; dan benar produk diujidengan ahli dan pengguna potensial. Dari pengujian ahli dan calon pengguna, data di kumpulkan dalam bentuk skala numerik (kuantitatif) dan evaluasi deskriptif berupa saran dan komentar tentang prosuk (kualitatif).

### Penilaian Kuantitatif

Data numerik adalah data yang diperoleh dari penilaian ahli berdasarkan kuisisioner skala penilaian. Skala penilaian alat ukur dengan 3 indikator penilaian yaitu: kegunaan; kelayakan; ketepatan. Aspek kegunaan menjabarkan 2 butir berkaitan dengan indikator faedah kelayakan untuk pengguna indikator intervensi teknik pada produk. Hasil penilaian kedua ahli ketiga calon pengguna terdapat produk menunjukkan presentase kesepakatan berada pada rentangan 66,7%-100% dengan skala penilaian angka 3-4, yang artinya masuk pada kategori kesepakatan tinggi terhadap kebergunaan produk.

### Penilaian kualitatif

Data evaluasi menggambarkan saran dan komentar masing-masing pakar calon pengguna produk, yang kemudian di ajukan untuk acuan perbaikan produk. Evaluasi kualitatif oleh ahli BK meliputi: (1) alangkah baiknya desain cover sederhana dan tidak terlalu ramai, pemberian animasi di setiap sub menu header/footer (.png); (2) Akan lebih baik terintegrasi pada blog atau web agar siswa dapat mengulang kembali materi secara mandiri apabila jam tatap muka tidak tersedia, bisa menambahkan kode QR untuk mempermudah link; (3) Mohon dipertimbangkan apakah 10 menit cukup untuk bermain ular tangga mengingat jumlah anak tangga dan permainan yang banyak juga akan mempengaruhi durasi bermain.

Penilaian Deskriptif Pemeriksaan Ahli Terakhir adalah ahli media. Peringkatnya adalah: (1) saran penyempurnaan yang telah di berikan adalah Deskripsi buku di cover belakang belum ada, gambar cover ambil yang free melalui freepik, dan cover sebelah kanan; (2) sRn penyempurnaan yang telah di berikan adalah Konsep dari karya mulai desain dan isi sudah baik, namun perlu di tekankan pada pemilihan warna pada desain yang harus di tingkatkan agar meningkatkan ketertarikan pembaca; (3) saran penyempurnaan yang telah telah di berikan adalah media ular tangga bisa menjadi alat bantu belajar, namun perlu di pertimbangkan kapan media tersebut digunakan dan bagaimana menempatkan pembelajaran yang di harapkan.

Selain evaluasi oleh para ahli, calon pengguna juga melakukan evaluasi. Potensi penggunaan produk termasuk konsultan dari sekolah menengah Kabupaten/Kota Bojonegoro. Calon pengguna produk pertama memberikan saran, mungkin bisa diakseslerasi satu kali permainan ular tangga untuk dua kali pertemuan (pelatihan), pada media ular tangga, gambar ular di buat lebih kontras agar mudah dilihat. Calon pengguna produk kedua Saran penyempurnaan untuk efisiensi waktu maka permainan ular tangga di rencanakan sekali permainan untuk dua atau tiga kali pelatihan, media ular tangga yang di berikan hendaknya variatif lebih dari satu untuk menghindari kebosanan, dan calon pengguna ketiga memberi saran untuk sesi permainan ular tangga membutuhkan waktu yang cukup lama, mungkin bisa di akselerasi satu kali permainan ular tangga untuk dua kali pertemuan (pelatihan).

Secara keseluruhan, hasil pengujian para ahli di BK; ahli media; dan calon pengguna, karya dengan daya terima dan kelayakan yang tinggi. Dalam konteks ini, produk Panduan Pengembangan Media Ular Tanga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP layak di gunakan dalam kegiatan pengembangan pribadi positif jiwa. Selain itu, hasil evaluasi belajar diindaklanjuti dengan revisi untuk penyempurnaan karya inti.

## **2. Pembahasan**

Pengembangan produk adalah mengkaji temuan peneliti dan menentukan permasalahan di lapangan dimana di temukan ide untuk mengembangkan metode peningkatan motivasi belajar siswa pada fungsi konseling preventif. Ketika PPL masih banyak di temukannya siswa yang tidak memiliki tujuan atau motivasi belajar. Dari berbagai masalah tersebut, teknik yang lebih tepat dan sesuai perkembangan emosional siswa.

Hasil analisis distribusi kebutuhan wawancara dengan tiga konsultan di sekolah-sekolah di kota Bojonegoro menunjukkan permintaan yang besar akan metode layanan interaktif dan penggunaan media game. Tingginya kebutuhan pengguna media dan permainan siswa di jaman yang canggih dan lebih banyak berdampak negatif karena di jaman modern yang serba teknologi ini, pendidikan di Indonesia ternyata masih banyak di temui dan dikeluhkan, banyaknya siswa yang dianggap belum memiliki pribadi yang baik serta kurangnya motivasi belajar pada siswa. Hal ini menimbulkan sikap antipati guru terhadap anak tersebut yang berakibat pada waktu terjadi suatu kasus disikapi dengan reaksi yang seringkali berujung pada kekerasan (Prastyani Bekt, 2019). Dan permainan pada umumnya berfungsi sebagai peringatan (pemanasan), menghilangkan kebosanan pada materi yang berat, mendukung peserta tutorial agar lebih aktif dan responsif, serta masih banyak lagi fungsi strategis dari sebuah permainan. (Eko Susanto, 2009).

Berdasarkan berbagai temuan dari studi penelitian sebelum tentang pemilihan metode dan mempertimbangkan tingkat kebutuhan konsultan, peneliti mengembangkan permainan tradisional Ular Tangga sebagai sarana peningkatan motivasi belajar siswa SMA. Selain itu, peneliti melibatkan banyak kegiatan icebreaker dalam perencanaan pengembangan produk ini. Asumsi pengguna *ice breaking* karena anak SMP atau SMA yang sudah menuju remaja, melakukan pembelajaran berbeda dengan anak SD yang di lakukan dengan nyanyian atau lagu melainkan bagaimana kita melakukan *workshop* atau permainan yang dikembangkan sesuai kesukaan (Prastyani Bekt, 2019)



Produk yang telah di kembangkan kemudian dievaluasi pada anggota dan pengguna. Evaluasi dari ketiga anggota dan tiga calon pengguna produk menunjukkan tingkat kesepakatan yang tinggi tentang kegunaan produk tersebut dinilai bermanfaat karena bersifat preventif, sehingga proses pelaksanaan lebih relevan bagi konselor sekolah untuk mengisi jam BK di dalam kelas. Penilaian aspek akurasi menjelaskan secara rinci mengenai keakuratan penggunaan produk; keakuratan rencana bisnis produk; keakuratan isi buku materi; ketepatan dalam penggunaan bahasa; dan ketepatan intervensi pada produk. Hasil evaluasi ketiga member dan tiga calon pengguna produk menunjukkan kekraban produk masuk dalam kategori setuju tinggi. Produk tersebut dinilai tepat dan dinamis karena isi materi yang dipilih sesuai dengan usia anak SMA sehingga mudah dipahami oleh siswa.

Kesesuaian produk dalam kaitanya dengan persyaratan kompetensi calon pengguna produk; kode etik; dan tanggung jawab yang komperhensif, yang sangat di hargai oleh para ahli BK dan media. Kedua ahli sepakat bahwa produk sepenuhnya mematuhi standar kode etik dan tanggung jawab penasehat.

Karena penerimaan dan kelayakan produk yang dijelaskan, produk ini memiliki beberapa keunggulan. Manfaatnya adalah produk ini dapat digunakan sebagai alternatif kegiatan pengembangan pribadi siswa. Beberapa keunggulan lain dari produk yang di kembangkan adalah: (1) penggunaan kombinasi intervensi permainan tradisional dan konseling kartu sebagai level penilaian yang lebih inovatif dan belum pernah dikembangkan di bidang konseling; (2) panduan memiliki tautan ke kumpulan film motivasi yang di gunakan sebagai materi pendidikan; (3) ada berbagai jenis ice breaker yang ada di setiap sesi pelatihan; dan (4) terdapat alat skala ketrampilan empati yang telah di kembangkan dan di validasi sehingga dapat di gunakan untuk pre-test (mendapatkan siswa) dan post-test (evaluasi).

#### D. Kesimpulan

Selain memiliki keberterimaan sangat berguna, sangat layak, sangat tepat dan sangat patut, panduan media ular tangga motivasi ini memiliki unggulan, yaitu: (1) panduan disusun berdasarkan *assessment* berupa wawancara kepada konselor sekolah dan pelancaran angket kepada siswa, sehingga memiliki indikasi kebutuhan tinggi bagi konselor sekolah dalam proses memberikan layanan bimbingan dan konseling: (2) panduan ini bersifat ilmiah, artinya panduan disusun berdasarkan beberapa rujukan ilmiah, serta telah diuji secara empiris melalui tahap uji akseptabilitas oleh ahli BK, ahli media, dan calon pengguna produk: (3) panduan ini dikembangkan menggunakan media ular tangga motivasi sebagai salah satu media *development* yang berorientasi pada bidang pribadi-sosial-belajar-karir- serta relevan dari sudut skema pelaksanaan pelatihan.

#### Daftar Rujukan

- Alwisol. (2017). *Psikologi Kepribadian*. Malang: Universitas Muhammadiyah malang
- Bekti Prastyani. *Haruskan sekolah SRA?*. Lamongan: IA Publisher
- Borg, W. R. & Gall M.D. (1983). *Education Research Anintraction*. Fourth edition. New York: Longman. (Ebook)
- Budi Santoso (2009). *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Cahyaningrum, V. D. (2016). *Panduan pelatihan empati dengan menggunakan teknik sinema edukasi untuk mencegah perilaku bullying siswa SMP*. Skripsi belum di terbitkan. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang, Malang.
- Hamzah, B. Uno. (2008). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Moch. Nursalim (2015). *Pengembangan media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Akademia permata.
- Mochamad Nursalim. (2018). *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: penerbit indeks
- Mok, Ka Ho, Weiyang Xiong, Guohuo Ke, and Joyce Oi Wun Cheung. (2021). "Impact of COVID-19 Pandemic on International Higher Education and Student Mobility: Student perspectives from Mainland China and Hong Kong." *International Journal of Education Research* 105

Sunanda, I. K. H., & prima Dewi PF, K. A. (2019). *Melestarikan kearifan Budaya Lokal Melalui permainan Tradisional Ular Tangga*. *Adi Widya Jurnal Pendidikan dasar*, 3(1), 78. <https://doi.org/10.25078/aw.v3i1.907>

Yuwono, & Asni (Eds.).(2017). *Evaluasi Program Bimbingan dan Konseling* (1sted.). Universitas muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA.