



Open Access Journals

Contents lists available at <https://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id>

Quanta Journal (Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan)

Online ISSN 2614-2198 | Print ISSN 2614-6223

Journal homepage: <https://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/quanta>

Pengembangan Permainan Ular Tangga Melalui Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa

Resti Okta Sari¹, Santi Damayanti²

Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Siliwangi, Cimahi, Indonesia

INFO ARTIKEL

Diterima: 09 Oktober 2022; **Direvisi:** 30 Desember 2023; **Disetujui:** 12 Januari 2023

ABSTRACT

The research aim to find out how to develop the game of snakes and ladders in group guidance to increase the self-confidence of class IX students at SMP Negeri 1 Batujajar. This study uses the research and development method, from 10 stages the researcher uses 7 stages to adjust research needs with the following steps: (1) Problem Identification, (2) Data Collection, (3) Planning Stage, (4) Product Draft Development, (5) Product Validation, (6) Product Trial, (7) Product Revision. The collection of data is in the form of assessment sheets from expert tests and scale instruments. The results of this study can be seen from the validation results of media experts who get a percentage of 92.00%, material experts get 92.00%, and practitioner experts get 90.46%. So from the overall validation that has been carried out, an average result of 91.33% is obtained, so the feasibility quality of the product being developed is included in the "Very Eligible" category.

KEYWORDS

Snakes and Ladders Game;
Group Guidance;
Self-Confidence

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan permainan ular tangga dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa kelas IX di SMP Negeri 1 Batujajar. Penelitian ini menggunakan metode research and development, dari 10 tahapan peneliti menggunakan 7 tahapan menyesuaikan kebutuhan penelitian dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) Identifikasi Masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Tahap Perencanaan, (4) Pengembangan Draft Produk, (5) Validasi Produk, (6) Uji Coba Produk, (7) Revisi Produk. Pengumpulan data berupa lembar penilaian dari ahli dan instrumen skala. Hasil penelitian ini dapat dilihat dari hasil validasi ahli media yang mendapat persentase 92,00%, ahli materi mendapatkan 92,00%, dan ahli praktisi mendapatkan 90,46%. Maka dari validasi keseluruhan yang telah dilaksanakan diperoleh hasil rata-rata 91,33%, maka kualitas kelayakan produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori "Sangat Layak".

KATA KUNCI

Permainan Ular Tangga;
Bimbingan Kelompok;
Percaya Diri

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Melalui pendidikan, kita belajar segala sesuatu yang tidak ada yang tahu. Pendidikan di Indonesia meliputi TK, SD, SMP, SMA, dan Universitas. Setiap jenjang pendidikan mempunyai kurikulum yang berbeda-beda dan harus diperhatikan oleh Tenaga Pendidik (Guru), salah satunya pada jenjang SMP yang harus terdapat aspek fun (gembira) dalam pembelajaran siswa. Permainan dapat menjadi salah satu media atau sisipan dalam pembelajaran guna memenuhi aspek tersebut.

SMP Negeri 1 Batujajar merupakan salah satu Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMP) Kabupaten Bandung Barat yang terakreditasi. Berdasarkan observasi proses belajar mengajar di SMP Negeri 1 Batujajar Kelas IX diketahui bahwa interaksi siswa yang dirasakan kurang karena rasa percaya diri siswa dan kurangnya rasa percaya diri. Hal ini ditandai dengan interaksi siswa yang kurang aktif di kelas. Hanya sebagian kecil dari sekitar 30% dari 20 siswa di kelas yang aktif ketika guru menjelaskan materi. Siswa lebih memperhatikan teman mereka dan bahkan mungkin sibuk dengan kegiatan mereka sendiri. Siswa juga lebih banyak diam dan enggan memberikan jawaban

* Korespondensi Penulis:

Resti Okta Sari; ✉ restioktasari@ikipsiliwangi.ac.id

Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Siliwangi, Cimahi, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.22460/q.v7i1p%25p.3474>



Copyright © 2023, Sari, R. O., & Damayanti, S. Published by IKIP Siliwangi.

This is an open-access article under the CC-BY-SA license (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

saat ditanya. Salah satu penyebab rendahnya rasa percaya diri siswa adalah guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif.

Menurut Dryden & Vos (Darmansyah, 2010), pembelajaran efektif bila proses pembelajaran dilakukan dalam lingkungan belajar yang menyenangkan (*enjoyable*). Pendukung efektivitas hasil belajar siswa meliputi kesejahteraan siswa dalam belajar, penggunaan metode dan teknik yang berbeda oleh guru, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menantang, dan kemampuan beradaptasi dengan konteks pola, dan siswa sebagai subjek studi. Game edukatif sangat berguna dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Metode ini dapat bersifat integratif atau spesifik atau interupsi antar proses pembelajaran.

Oleh karena itu siswa diberikan pentingnya layanan bimbingan dan konseling dalam pengembangan pribadi, sosial, akademik dan profesional mereka, sehingga guru bimbingan dan konseling harus dapat dipahami, inovatif dan menarik, harus memberikan layanan yang kompeten. Salah satu media pelayanan yang paling efektif untuk mempertahankan minat siswa adalah melalui media bermain. Bermain adalah bentuk adaptasi manusia yang sangat berguna yang membantu anak-anak mengelola ketakutan dan konflik mereka. Anda tidak hanya dapat menikmati permainan, tetapi juga menguasai konsep keterampilan dan pengetahuan.

Ada banyak jenis media permainan yang dapat digunakan dalam pelayanan, tetapi permainan Ular Tangga masih dimainkan oleh anak-anak dan remaja. Permainan Ular Tangga berisi media permainan yang tidak terlepas dari adanya gambar dan animasi lainnya. Pesan melalui gambar bisa menggugah dan menarik perhatian. Permainan Ular Tangga digunakan sebagai media permainan untuk bimbingan dan konseling dengan harapan siswa mampu menunjukkan rasa percaya diri.

Penelitian ini menggunakan layanan konseling kelompok dengan menggunakan media Permainan Ular dan Permainan Tangga untuk membantu siswa mengembangkan rasa percaya diri. Konseling kelompok adalah dukungan individu dalam situasi kelompok (Nurihsan, 2006: 23). Berpikir dengan cara ini, kepemimpinan kelompok dapat dipahami sebagai seorang guru yang memanfaatkan kekuatan kelompok untuk mendukung siswa dalam mendiskusikan suatu topik.

Ular Tangga masih menjadi permainan yang banyak dimainkan di kalangan anak-anak dan remaja. Game ini tidak hilang dari waktu ke waktu, terus mengembangkan fitur dan tujuannya. Game ini sederhana, mendidik, menyenangkan dan sangat interaktif. Permainan Ular Tangga merupakan media permainan yang tidak dapat dipisahkan dari gambar dan gambar pada papan permainan Ular Tangga. Informasi gambar dapat merangsang, menarik perhatian, dan menggambarkan fakta dan informasi. Permainan ini diperlukan sebagai upaya untuk menumbuhkembangkan kembali rasa percaya diri siswa akibat efek dari belajar online (*daring*) karena pandemi Covid-19. Percaya diri diartikan sebagai sikap positif atau optimis terhadap kemampuan diri sendiri, memiliki rasa percaya diri yang tinggi dalam menyelesaikan tugas, memiliki keberanian untuk mengatasi tantangan kelas, mampu berinteraksi dengan sukses, merupakan kecenderungan sikap anak

Berdasarkan informasi latar belakang di atas, peneliti memutuskan untuk mengajukan permasalahan ini kedalam sebuah penelitian yang berjudul "Pengembangan Permainan Ular Tangga Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa di SMP Negeri 1 Batujajar Kelas IX".

2. METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan R&D (*research and development*). Penelitian pengembangan ini menggunakan model Borg and Gall. Namun dalam penelitian ini, hanya melakukan 7 dari 10 tahap penelitian, diantaranya 1) identifikasi masalah dan pengumpulan data, 2) perencanaan, 3) pengembangan, 4) Validasi desain, 5) Revisi produk, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk. Subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu ahli materi, ahli media, ahli praktisi. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode pengumpulan data berupa lembar penilaian dari uji ahli dan instrumen skala. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX di SMP Negeri 1 Batujajar. Objek penelitian ini adalah meningkatkan rasa percaya diri siswa melalui layanan bimbingan kelompok menggunakan media permainan ular tangga.

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah analisis kuantitatif dan analisis kualitatif. Teknik analisis kuantitatif digunakan untuk menganalisis penilaian produk permainan ular tangga. Metode analisis kualitatif didapat dari penilaian yang berupa kritik dan saran pada kolom yang tersedia pada instrumen penilaian produk.

Teknik analisis data dengan menggunakan statistik deskriptif. Setiap aspek dihitung menggunakan rumus presentase (Rian Andriani, 2008, p. 49) sebagai berikut:

$$P = (F : in) \times 100\%$$

Keterangan:

P = Nilai persentasi yang diperoleh

F = Frekuensi jawaban yang diperoleh

n = Jumlah skor ideal

Peneliti mengumpulkan data menggunakan angket tertutup dengan tingkat penilaian sebagai berikut:

Tabel 1. Skor Angkat

Sangat Layak = 4	Cukup Layak = 2
Layak = 3	Tidak Layak = 1

Hasil penelitian akan diinterpretasikan menjadi data kualitatif untuk menentukan apakah produk permainan ular tangga yang dikembangkan termasuk dalam kategori layak. Tabel ikategori penilaian produk yang digunakan sebagai acuan untuk menginterpretasikan hasil penilaian uji ahli maupun peserta didik disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 2. Kategori Tingkatan Validitas Produk Layanan

Interval	Kategori
76% < % ≤ 100%	Sangat Layak
51% < % ≤ 75%	Layak
26% < % ≤ 50%	Cukup Layak
0% < % ≤ 25%	Tidak Layak

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

a. Tahap Identifikasi Masalah dan Pengumpulan Data

Pada tahap identifikasi masalah dan pengumpulan data peneliti menggunakan teknik wawancara dan instrumen atau angket. Potensi utama yang dilakukan adalah pengembangan permainan ular tangga dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa kelas IX di SMP Negeri 1 Batujajar. Setelah menemukan potensi masalah, langkah selanjutnya adalah mengumpulkan data untuk desain produk sehingga produk yang dikembangkan memenuhi kebutuhan siswa. Materi yang dikembangkan dalam penelitian R&D ini adalah percaya diri yang diambil dari indikator percaya diri menurut Lauster.

b. Tahap Perencanaan

Pada tahap kedua ini, kami membuat kisi-kisi instrumen penelitian yang mewakili kriteria untuk mengevaluasi media permainan ular tangga. Kisi-kisi instrumen yang telah selesai dikembangkan lebih lanjut menjadi instrumen penelitian. Alat survei yang digunakan adalah lembar validasi dan angket siswa. Lembar validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan media permainan ular tangga berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan praktisi.

c. Tahap Pengembangan

Pengembangan desain produk awal dalam pembuatan media permainan ular tangga dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Papan Ular Tangga

Sketsa awal membentuk 100 kolom yang membentuk papan, 100 kolom dibuat untuk pion berjalan dan diberikan angkat 1 sampai 100. Bagian dalam papan memiliki warna yang berbeda agar terlihat lebih menarik. Disusun juga sketsa ular dan tangga dalam papan permainan.

2) Desain Kartu Pertanyaan

Langkah awal dalam pembuatan kartu dimulai dengan membuat desain kartu. Membuat desain dimulai dengan membuat sketsa kartu terlebih dahulu, peneliti menggunakan aplikasi Canva untuk membuatnya. Desain kartu yang dibuat berisi beberapa komponen yaitu: berisi kalimat pertanyaan, dan bingkai.

3) Petunjuk Permainan Ular Tangga

Petunjuk atau peraturan permainan ular tangga dalam bimbingan kelompok ini sama dengan permainan ular tangga biasa, tapi dengan beberapa pengembangan yang dilakukan peneliti. Petunjuk dalam permainan ular tangga dalam bimbingan kelompok didesain menggunakan aplikasi Canva dapat ditujukan sebagai berikut:

4) Dadu

Permainan ular tangga pasti membutuhkan dadu sebagai alat untuk menggerakkan pion untuk bergerak diatas papan, sama halnya dengan pengembangan ular tangga dalam bimbingan kelompok terdapat dadu untuk menjalankan pion diatas papan. Peneliti telah merancang dadu yang lebih besar dari ukuran dadu normal untuk mengakomodasi ukuran papan.

5) Pion

Tahap ini, peneliti memilih pemain atau siswa untuk menjadi pion. Yang nantinya siswa akan bermain langsung pada papan permainan ular tangga.

d. Validasi Produk

Pengembangan media permainan ular tangga telah selesai didesain, kemudian tahap selanjutnya akan di validasi sesuai dengan bidangnya. Ahli validasi pada penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

- 1) Ahli Materi : Muhammad Rezza Septian, M. Pd
- 2) Ahli Media : Dr. Ecep Supriatna, S. Psi., M. Pd
- 3) Ahli Praktisi : Dety Anugrah Fajarwati, M. Pd

Adapun hasil dari para ahli validasi dijelaskan pada berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli

No	Respon	Persentase	Kategori
1	Validasi Ahli Media	92,00%	Sangat Layak
2	Validasi Ahli Materi	92,00%	Sangat Layak
3	Validari Praktisi	90,00%	Sangat Layak
	Rata-rata	91,33%	Sangat Layak

e. Revisi Produk (Main Product Revision)

Setelah desain produk dievaluasi melalui penilaian dari ahli materi, media dan ahli praktisi maka media permainan ular tangga direvisi berdasarkan masukan dan saran dari para ahli. Selain itu diverifikasi kembali oleh ahli dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan produk setelah direvisi.

f. Uji Coba Produk

Produk yang telah divalidasi dan direvisi kemudian akan dilakukan ujicoba produk. Selanjutnya peneliti mengujicobakan kepada 35 siswa di SMP Negeri 1 Batujajar. Penelitian ini, peneliti berperan sebagai guru Bimbingan dan Konseling kelas IX, adapun materi yang akan diberikan yaitu percaya diri. Peneliti mengambil waktu 2 kali pertemuan.

Pertemuan pertama, peneliti menyampaikan materi percaya diri kepada siswa sejumlah 35 orang atau sekelas dilanjutkan dengan pemberian angket (*pretest*) pada siswa kelas IX. Tujuan dari pemberian angket (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa.

Pertemuan selanjutnya, kegiatan sama dengan selanjutnya hanya saja proses layanan diberikan berupa setting kelompok yang terbagi menjadi 3 kelompok sesuai dengan kategori kemampuan percaya diri dari hasil pretest sebelum menggunakan media permainan ular tangga, kelompok pertama yaitu kelompok kategori percaya diri tinggi, kelompok kedua yaitu kelompok kategori percaya diri sedang dan yang ketiga merupakan kelompok percaya diri rendah yang akan diberikan khusus layanan bimbingan kelompok.

Pada kelompok tinggi dan sedang peneliti hanya menjelaskan materi mengenai percaya diri dan meminta siswa untuk mengisi angket. Sedangkan untuk kelompok kategori rendah peneliti memberikan layanan khusus bimbingan kelompok. Layanan bimbingan kelompok pada kelompok kategori percaya diri rendah dilaksanakan dengan beberapa tahapan yaitu : 1) pembentukan, 2) peralihan, 3) inti/kegiatan dan 4) pengakhiran. Pada pelaksanaan layanan peneliti bertindak sebagai guru bimbingan dan konseling yang melaksanakan layanan dengan tahapan-tahapan dalam bimbingan kelompok.

Peneliti membagikan angket setelah layanan bimbingan kelompok dilakukan. Angket dimaksudkan untuk mengetahui seberapa baik siswa telah menguasai dan memahami materi. Selain itu, kami juga memberikan angket kelayakan atas respon siswa yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana siswa akan menanggapi produk yang dikembangkan. Respon siswa terhadap media Permainan Ular Tangga dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Batujajar mencapai persentase skor rata-rata 91,52 dalam kategori "Sangat Layak". Telah mendapat tanggapan positif dan layak untuk dijadikan sebagai sumber terpercaya bagi kegiatan layanan bimbingan dan konseling khususnya bagi siswa Kelas IX SMP/MT.

g. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan media permainan ular tangga pada materi percaya diri produk ini. Pengembangan ini menghasilkan permainan ular tangga untuk layanan bimbingan kelompok. Produk yang dikembangkan telah di ujicoba dan memenuhi syarat yang layak digunakan.

3.2. Pembahasan

Penelitian ini telah dilaksanakan menggunakan metode Borg and Gall yang memiliki sepuluh tahapan pengembangan, akan tetapi peneliti melakukan penyederhanaan menjadi hanya tujuh tahapan saja yang dipakai yaitu sampai tahap Revisi Produk dikarenakan adanya keterbatasan waktu dan juga biaya sehingga penulis hanya membahas sampai pada tahap ketujuh yaitu di antaranya Identifikasi Masalah dan Pengumpulan Data, Perencanaan, Validasi Produk, Revisi Produk, Uji Coba Produk, Revisi Produk. Produk tidak sampai tahap terakhir dikarenakan produk hopotetik dibuat untuk melihat kelayakan produk.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mulai dari proses pengembangan produk, uji kelayakan produk dan respon siswa serta hasil layanan siswa maka peneliti menyimpulkan bahwa media permainan ular tangga dalam meningkatkan rasa percaya diri siswa dengan proses pengembangan yang dilakukan dengan uji kelayakan. Kelayakan terhadap media permainan ular tangga yang didasarkan pada penelitian dari validator melalui lembar validasi. Media ini divalidasi oleh 3 validator ahli, yaitu validator ahli materi Bapak Muhammad Rezza Septian, M.Pd, ahli media yaitu Bapak Dr. Ecep Supriatna, S.Psi, M.Pd, dan ahli praktisi Ibu Dety Anugrah Fajarwaty, M. Pd. Validator satu dan dua merupakan dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Siliwangi, sedangkan validator tiga merupakan Guru Bimbingan dan Konseling.

Hasil validasi yang telah dilakukan terhadap ahli media mendapatkan hasil skor 92,00% dengan mendapatkan kategori "Sangat Layak". Penilaian terhadap materi yang telah dilaksanakan terhadap ahli materi mendapatkan hasil skor 92,00% dengan mendapatkan kategori "Sangat Layak". Pada penilaian praktisi yang telah dilaksanakan mendapatkan hasil skor 90,00% dengan mendapatkan kategori "Sangat Layak".

Maka dari validasi keseluruhan yang telah dilaksanakan terhadap ketiga validator diperoleh hasil rata-rata 91,33%. Hasil uji validasi keseluruhan dapat disimpulkan bahwa produk permainan ular tangga ini sangat layak untuk digunakan. Setelah produk direvisi dan mendapat komentar yang baik atau dianggap valid, produk yang dikembangkan dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu pengujian produk.

Penelitian ini telah dilaksanakan menggunakan metode Borg and Gall yang memiliki sepuluh tahapan pengembangan, akan tetapi peneliti melakukan penyederhanaan menjadi hanya tujuh tahapan saja yang dipakai

yaitu sampai tahap Revisi Produk dikarenakan adanya keterbatasan waktu dan juga biaya sehingga penulis hanya membahas sampai pada tahap ketujuh yaitu di antaranya Identifikasi Masalah dan Pengumpulan Data, Perencanaan, Validasi Produk, Revisi Produk, Uji Coba Produk, Revisi Produk. Produk tidak sampai tahap terakhir dikarenakan produk hopotetik dibuat untuk melihat kelayakan produk.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mulai dari proses pengembangan produk, uji kelayakan produk dan respon siswa serta hasil layanan siswa maka peneliti menyimpulkan bahwa media permainan ular tangga dalam meningkatkan rasa percaya diri siswa dengan proses pengembangan yang dilakukan dengan uji kelayakan. Kelayakan terhadap media permainan ular tangga yang didasarkan pada penelitian dari validator melalui lembar validasi. Media ini divalidasi oleh 3 validator ahli, yaitu validator ahli materi Bapak Muhammad Rezza Septian, M.Pd, ahli media yaitu Bapak Dr. Ecep Supriatna, S.Psi, M.Pd, dan ahli praktisi Ibu Dety Anugrah Fajarwaty, M. Pd. Validator satu dan dua merupakan dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Siliwangi, sedangkan validator tiga merupakan Guru Bimbingan dan Konseling.

Hasil validasi yang telah dilakukan terhadap ahli media mendapatkan hasil skor 92,00% dengan mendapatkan kategori "Sangat Layak". Penilaian terhadap materi yang telah dilaksanakan terhadap ahli materi mendapatkan hasil skor 92,00% dengan mendapatkan kategori "Sangat Layak". Pada penilaian praktisi yang telah dilaksanakan mendapatkan hasil skor 90,00% dengan mendapatkan kategori "Sangat Layak".

Maka dari validasi keseluruhan yang telah dilaksanakan terhadap ketiga validator diperoleh hasil rata-rata 91,33%. Hasil uji validasi keseluruhan dapat disimpulkan bahwa produk permainan ular tangga ini sangat layak untuk digunakan. Setelah produk direvisi dan mendapat komentar yang baik atau dianggap valid, produk yang dikembangkan dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu pengujian produk.

4. IMPLIKASI PENELITIAN

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan acuan dan sumbangsih ilmu pengetahuan khususnya tentang bimbingan kelompok melalui media permainan ular tangga untuk membantu siswa dalam meningkatkan rasa percaya diri siswa melalui bimbingan kelompok. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya dapat digunakan untuk memperbaiki dan mengembangkan hasil penelitian selanjutnya khususnya terkait dengan media permainan ular melalui bimbingan kelompok.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian keseluruhan yang telah dilakukan terhadap ahli media, ahli materi dan ahli praktisi didapatkan hasil rata-rata sebesar 91,33%, menunjukkan bahwa pengembangan permainan ular tangga dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa dapat disimpulkan layak digunakan. Uji keefektifan menunjukkan bahwa bimbingan kelompok dengan pengembangan permainan ular, adalah efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada siswa kelas IX di SMP Negeri 1 Batujajar yang telah bersedia menjadi objek penelitian, penulis juga mengucapkan terimakasih kepada guru bimbingan dan konseling di SMP Negeri 1 Batujajar yang telah banyak membantu penulis selama proses penelitian.

REFERENSI

Afandi, R. (2015). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di sekolah dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77-89.

- Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(2), 209-216.
- Borg, W.R. & Gall, M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction*. London: Longman, Inc. Cohen, Bruce.
- Catono, R. (2013). *Jagat Permaianan Interaktif*. Jakarta: Mukti Indo Utama.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). Meningkatkan percaya diri anak dengan permainan ular tangga edukasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 630-638.
- Lauster, P. (2002). *Tes Kepribadian (Alih Bahasa: D.H Gulo)*. Edisi Bahasa Indonesia. Cetakan Ketigabelas. Jakarta: Bumi Aksara
- Nugroho, A. P., Raharjo, T., & Wahyuningsih, D. (2013). Pengembangan media pembelajaran Fisika menggunakan permainan ular tangga ditinjau dari motivasi belajar siswa kelas VIII Materi Gaya. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1).
- Ratnaningsih, N. (2014). *Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro, Sleman*. Skripsi Diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rian. A. (2014). Pengaruh Budaya Organisasi dan Kompetensi terhadap Kepuasan Kerja Karyawan pada Bank Tabungan Negara di Bandung. *Ecodemica*. Vol II. No. 2 September 2014.
- Said, A., & Budimanjaya, A. (2015). *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences; Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Kencana.
- Utomo, P. (2021). Model Konseling Kelompok Berbasis Terapi Bermain Asosiatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa ABK. *Al-Isyrof: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 3(2), 56-72.
- Utomo, P., & Sholihah, M. (2021). The effectiveness of using educational cinema techniques to increase students' self-confidence : An experimental research. *ProGCouns: Journal of Professionals in Guidance and Counseling*, 2(2), 51-61. <https://doi.org/10.21831/progcouns.v2i2.41101>
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73.
- Wulanyani, N. M. S. (2013). Meningkatkan pengetahuan kesehatan melalui permainan ular tangga. *Jurnal Psikologi*, 40(2), 181-192.

Pemegang Hak Cipta:

© Sari, R. O., & Damayanti, S. (2023)

Hak Publikasi Pertama:

© Quanta Journal

Artikel ini dilisensikan di bawah:CC-BY-SA ([Creative Commons 4.0 Attribution License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/))