

PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP MINAT SISWA KELAS VII SMP NEGERI 5 KEDIRI DALAM MENGIKUTI LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Pada Jurusan Bimbingan dan Konseling



OLEH:

SIGIT KARYA UTAMA NPM. 12.1.01.01.0288

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP) UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA UN PGRI KEDIRI 2016



Skripsi oleh:

SIGIT KARYA UTAMA

NPM: 12.1.01.01.0288

Judul:

PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP MINAT SISWA KELAS VII SMP NEGERI 5 KEDIRI DALAM MENGIKUTI LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk diajukan kepada:
Panitia ujian/ sidang jurusan Bimbingan dan Konseling,
FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal: 16 Juli 2016

Pembimbing 1

Dra. Endang Ragil W.P, M.Pd.

NIDN. 0726125801

Pembimbing II

Nora Yuniar Setyaputri, M.Pd

NIDN. 0702068903



Skripsi oleh:

SIGIT KARYA UTAMA

NPM: 12.1.01.01.0288

Judul:

PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP MINAT SISWA KELAS VII SMP NEGERI 5 KEDIRI DALAM MENGIKUTI LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING

Telah dipertahankan di depan Panitia ujian/ sidang skripsi jurusan Bimbingan dan Konseling FKIP UN PGRI Kediri Pada Tanggal: 06 Agustus 2016

Dan dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dra. Endang Ragil W.P, M.Pd

2. Penguji I : DR. Atrup, M.Pd., M.M.

3. Penguji II : Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd

Tanda Tangan



NIDN. 0716046202

Mengetahui,

iii



PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP MINAT SISWA KELAS VII SMP NEGERI 5 KEDIRI DALAM MENGIKUTI LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING

Sigit Karya Utama 12.1.01.01.0288

FKIP – Bimbingan dan Konseling Email: putrasigit.88@gmail.com

Dosen Pembimbing 1 : Dra. Endang Ragil W.P, M.Pd. Dosen Pembimbing 2 : Nora Yuniar Setyaputri, M.Pd. UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

SIGIT KARYA UTAMA, Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Minat Siswa dalam Mengikuti Layanan Bimbingan dan Konseling, Skripsi, Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Mei, 2016.

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan peneliti bahwa permainan dapat menumbuhkan minat siswa atau malah sebaliknya. Karena dikhawatirkan pemberian permainan dalam layanan akan mengganggu proses belajar siswa. Di SMP Negeri 5 Kediri, siswa kurang suka mengikuti layanan bimbingan dan konseling karena proses pemberian layanan yang dianggap biasa-biasa saja dan membuat siswa merasa jenuh untuk mengikuti layanan bimbingan dan konseling. Hal itu berkaitan dengan minat siswa yang yang kurang dalam hal mengikuti layanan sehingga siswa tidak berhasil dalam mencapai prestasi. Siswa yang memiliki minat yang tinggi maka akan memiliki keberhasilan dalam prestasi ketimbang yang kurang memiliki minat.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh permainan ular tangga terhadap minat siswa dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan subjek penelitian siswa kelas VII yang kurang berminat mengikuti layanan bimbingan dan konseling. Penelitian ini dilaksanakan dengan cara pre-eksperimen *pretest-posttest one-group* yaitu dengan memberikan skala sebelum diberi perlakuan dan diberi skala lagi setelah diberi perlakuan, lalu hasilnya dibandingkan. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampel populasi yang terdiri dari 10 siswa.

Hasil penelitian berdasarkan uji wilcoxon menyatakan bahwa tidak ada siswa yang mengalami penurunan nilai test, minat siswa semakin naik setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan layanan permaianan. Sedangkan hasil statistik 2-tailed dengan signifikansi hitung sebesar 0.005 lebih kecil dari signifikansi batas 0.05 maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan ular tangga terhadap minat siswa dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa jika dalam layanan disajikan dalam bentuk permainan maka minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran khususnya layanan bimbingan dan konseling dapat meningkat sehingga siswa berhasil dalam belajar dan berprestasi.

Kata Kunci: Permainan Ular Tangga, Minat Siswa.



I. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan salah satu sektor yang paling penting dalam pembangunan nasional. Hal ini tercantum dalam pasal 3 ayat 1 Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak peradaban bangsa serta yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman yang serta bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UUSPN, 2003). Melalui pendidikan tiap individu dapat meningkatkan pengetahuan, kemampuan dan kreativitas terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam perkembangannya, ilmu pengetahuan sangat beragam salah jenisnya, satunya adalah tentang teknik layanan BK berupa permainan untuk meningkatkan kreatifitas dan minat siswa dalam

mengikuti layanan bimbingan dan konseling.

Santrock (dalam Menurut Damanik, 2006) permainan adalah suatu kegiatan menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan sendiri. kegiatan itu Sedangkan menurut Romlah (dalam Damanik, 2001) permainan merupakan cara belajar yang menyenangkan karena dengan bermain anak-anak belajar sesuatu tanpa mempelajarinya. Apa dipelajarinya ini disimpan dalam pikiranya dan akan dipadukan menjadi satu kesatuan dengan pengalaman-pengalaman lain yang kadang tanpa disadari.

Penggunaan permainan sebagai sarana pendidikan sebetulnya bukan hal yang salah karena permainan bersifat menghibur. Psikologi manusia adalah lebih suka bermain dari belajar serius, maksudnya adalah manusia lebih memilih bermain dari pada belajar. Dalam permainan, pendidikan diberikan lewat praktik atau pembelajaran dengan praktik (learning by doing). Dalam permainan, pemain seolah masuk kedalam dunia baru tempat mereka bisa melakukan apa saja. Permainan



tidak langsung mendidik manusia lewat apa yang mereka kerjakan dalam permainan tersebut. Apa yang mereka kerjakan dalam permainan tersebut mempengaruhi pola pikir dan perilaku mereka. Ini merupakan bagian dari edukasi (Usdiati dalam Shekardenanda. 2010).

Minat seseorang terhadap suatu objek akan lebih kelihatan apabila objek tersebut sesuai sasaran dan berkaitan dengan keinginan dan kebutuhan seseorang yang bersangkutan (Sardiman dalam Zikri, 1990). Minat adalah suatu perpaduan keinginan dan kemauan yang dapat berkembang jika ada motivasi. Minat sangat besar pengaruhnya dalam mencapai prestasi, oleh karena itu jika minat sudah tumbuh dari diri seseorang maka sangat besar peluang seseorang tersebut dapat berprestasi. Minat menmpunyai pengaruh yang besar terhadap proses pencapaian hasil **Apabila** belajar. materi pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan tertarik untuk mengikuti layanan bimbingan dan konseling dengan sebaik-baiknya. Tidak ada daya tarik bagi siswa mengakibatkan keengganan mengikuti layanan bimbingan dan konseling.

Arsyad Menurut (dalam Shekardenanda, 2002) Mendefinisikan media sebagai alat untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan-pesan pengajaran. Arsyad (dalam Shekardenanda, 2002) media pembelajaran meliputi alat yang fisik digunakan secara untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang antara lain dari buku, tape recorder, kaset, film, gambar dan lain-lain. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruktusional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Media permainan sangat banyak sekali jenisnya, misalnya permaianan ular tangga, monopoli dan halma dan dari semua jenis permainan tersebut adalah jenis permainan papan. Namun disini peneliti memilih permainan ular tangga karena dianggap mudah cara memainkannya dan semua anak kebanyakan mengerti dan mengetahui bermain ular tangga. Permainan ini dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih sesuai dengan langkah-langkah permainan ular tangga. Permainan ini dijadikn media dapat dalam memberikan layanan bimbingan dan



konseling yaitu dapat diterapkan pada beberapa jenis bimbingan misalnya bimbingan klasikal maupun bimbingan kelompok.

Dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling seringkali siswa kurang mampu dalam memahami materi yang diberikan oleh guru BK, karena dalam proses pemberian layanan yang monoton misalnya memberikan materi dengan menulis dan tanya jawab. Jadi siswa

II. METODE

Variabel-variabel pada penelitian ini terdiri dua atas variabel yaitu permainan ular tangga (X) dan minat siswa (Y). Pemilihan pendekatan kuantitatif, penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Dengan menggunakan rancangan metode pre-experimen one-group pretest-posttest design. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2015/2016 semester genap di SMP negeri 5 Kediri, pada bulan Mei 2016 yaitu pada tanggal 23 sampai 28. Populasi penelitian kelas VII SMP Negeri 5 Kediri terdiri dari 10 kelas dengan jumlah keseluruhan 321 siswa. Cara pengambilan sampel menggunakan purposive sampling yaitu teknik pengambilan sampel dengan tidak

kurang antusias dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling karena peserta didik merasa kurang menarik dengan proses pemberian materi layanan tersebut. Berdasarkan pemikiran tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Minat Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Kediri Dalam Mengikuti Layanan Bimbingan Dan Konseling

berdasarkan random, daerah atau strata melainkan berdasarkan atas adanya pertimbangan yang berfokus tertentu. tujuan Arikunto pada (2006). Menurut Sugiyono (2014) purposive sampling adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengertian teknik purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel yang dilakukan secara sengaja dan telah sesuai dengan persyaratan sampel yang akan diperlukan. Karena peneliti menggunakan bimbingan kelompok dalam penelitian, maka perhitungan banyaknya sampel berpedoman pada pendapat Winkel dkk (dalam Ratna. 2004). Menyatakan bahwa bimbingan



kelompok dilakukan bilamana siswa yang dilayani lebih dari dua orang dan maksimal 12 orang, jadi peneliti membuat kelompok kecil yaitu 10 orang sebagai sampel penelitian.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Dari analisis data diketahui bahwa hasil signgnifikansi hitung sebesar 0.005 lebih kecil dari signifikansi batas yaitu 0.05. Hasil tersebut berarti bahwa ada perbedaan antara nilai *pretest* sebelum diberi perlakuan dengan nilai *posttest* setelah diberi perlakuan atau ada pengaruh permainan ular tangga terhadap minat dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tentang pengaruh

permainan ular tangga terhadap minat siswa kelas VII SMP Negeri 5 Kediri dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling diperoleh kesimpulan bahwa signifikansi hitung 0.005 lebih kecil dari pada batas signifikansi 5% atau 0.05 maka terdapat pengaruh yang signifikan permainan ular tangga untuk meningkatkan minat siswa mengikuti dalam layanan bimbingan dan konseling.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Agustina, N. 2008. Permainan Ular Tangga Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bilangan Bulat Siswa Kelas IV SDN Kebonagung 06 Pakisaji Malang. (Online) Tersedia: http://Eprints.uny.ac.id, diunduh 2 Nopember 2015

Aries. 2014. *Pengertian dan Tujuan Bimbingan dan konseling*. (Online) Tersedia: http://tholearies.blogspot.co.id, diunduh 29 Desember 2015

Arikunto, S. 2006. Metodologi Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta

Dewi, L.M., & Christiana, E. 2014, Penerapan Modifikasi Permainan Tradisional Engklek Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Kelas VII A Mts Negeri tulungagung: *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Bimbingan*, Vol. 15 (2): 112-123

Fajar. Tanpa Tahun. *Pentingnya Minat, Ciri-ciri minat dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat.* (Online) Tersedia: http://jbptunikomp-gdl-fajar.ac.id, diunduh 2 Nopember 2015



- Lestari, R.A. 2014. Pengaruh kepemimpinan partisipatif dan komitmen organisasi terhadap efektifitas implementasi rencana stratejik pada madrasah aliyah disukabumi jawa barat. (Online) Tersedia: http://perpustakaan.upi.edu, diunduh pada 7 Agustus 2016
- Nafiah, N.R. 2014. Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ips Kelas III A SDN Nogopuro Sleman. (Online) Tersedia: http://Eprints.uny.ac.id, diunduh 2 Nopember 2015
- Nugroho, S. 2013. *Cara Menghitung Uji Validitas Dan Reabilitas*. (Online) Tersedia: http://devamedolica.com, diunduh 6 Agustus 2016
- Purwanindiya, R. 2013. Pengembangan Game Edukasi Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran TIK Untuk Siswa Kelas 3 SDN Pujokusuman 2 Yogyakarta. (Online) Tersedia: http://jurnal.uny.ac.id, diunduh 2 Nopember 2015
- Ratna. 2013. *Macam-Macam Teknik Pengambilan Sampel*. (Online) Tersedia: http://expresisastra.blogspot.co.id, diunduh 28 Oktober 2015
- Riezka. 2013. *Konsep Dasar Bimbingan dan konseling*. (Online) Tersedia: http://riezka73.blogspot.co.id, diunduh 28 Oktober 2015
- Satya. 2012. *Media Permainan Ular Tangga*. (Online) Tersedia: https://sayasatya.files.wordpress.com, diunduh 3 Nopember 2015
- Setyaputri, N.Y., & Ramli, M., & Mappiare, A. 2014, Pengembangan Media Permainan Roda Pelangi Untuk Meningkatkan Efikasi diri Siswa SMP dalam Menghadapi Ujian: *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Bimbingan*, Vol. 15 (2): 172-183
- Shekardenanda, 2010. Pengembangan Game Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Ips Siswa Kelas 3 SD Negeri 2 Surabaya. (Online) Tersedia: http://tribunjabar.co.id, diunduh 28 Oktober 2015
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Kementrian Agama Republik Indonesia. (Online), Tersedia: http://www.kemenag.go.id.,diunduh 3 Februari 2016
- Zikri. Tanpa Tahun. *Pengertian Minat*. (Online) Tersedia: http://artikel.zikri.ac.id, diunduh 4 Nopember 2015