

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA KOMPETENSI DASAR TATA CARA MENERIMA TAMU MELALUI MEDIA *GAME* EDUKASI ULAR TANGGA DI KELAS XII APK SMK NEGERI 2 TUBAN

Deavy Wulandari Putry

Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
email: deavyputry@mhs.unesa.ac.id

Meylia Elizabeth Ranu

Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
email: meyliaranu@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan untuk: 1) mengembangkan media *game* edukasi ular tangga kompetensi dasar tata cara menerima tamu; 2) kelayakan media *game* edukasi ular tangga kompetensi dasar tata cara menerima tamu; 3) respon siswa terhadap media *game* edukasi ular tangga pada kompetensi dasar tata cara menerima tamu; 4) peningkatan motivasi belajar siswa kelas XII APK di SMK Negeri 2 Tuban pada kompetensi dasar tata cara menerima tamu setelah dikembangkan media *game* edukasi ular tangga. Model pengembangan dalam penelitian ini adalah model 4D dengan tahapan pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran (Thiagarajan et al., 1974: 5). Tetapi dalam penelitian ini dilaksanakan hanya sampai tahap pengembangan dan tidak melaksanakan tahap penyebaran karena peneliti hanya melakukan uji coba terbatas tidak sampai melakukan proses eksperimen media *game* edukasi ular tangga. Subjek penelitian ini adalah dua ahli materi, satu ahli media pembelajaran dan 20 siswa kelas XII APK 2 SMK Negeri 2 Tuban. Instrumen penelitian yang digunakan peneliti adalah lembar angket dengan teknik analisis data deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) pengembangan media *game* edukasi ular tangga melalui empat tahap yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran; 2) media *game* edukasi ular tangga memperoleh persentase kelayakan materi sebesar 86% dan kelayakan media 86,67% dengan interpretasi sangat kuat; 3) hasil respon siswa terhadap media yang sudah dikembangkan sebesar 95,3% dengan interpretasi sangat kuat; 4) media pembelajaran *game* edukasi ular tangga kompetensi dasar tata cara menerima tamu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 37,05%, dari tingkat motivasi awal siswa 56,65% dengan kategori cukup dan meningkat menjadi 93,70% dengan kategori sangat kuat. Sehingga dapat disimpulkan media *game* edukasi ular tangga layak digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Game* Edukasi Ular Tangga, Motivasi Belajar

Abstract

This development research aims to: 1) develop snake ladder competence basic educational game media procedures for receiving guests; 2) feasibility of educational game media snakes and ladders basic competencies procedures for receiving guests; 3) student responses to snake ladder educational game media on basic competency procedures receiving guests; 4) increasing learning motivation of class XII APK students at SMK Negeri 2 Tuban on basic competencies for receiving guests after the development of snake ladder educational media game. The development model in this study is a 4D model with stages of defining, designing, developing, and distributing (Thiagarajan et al., 1974: 5). But in this study carried out only until the development stage and did not carry out the distribution stage because the researchers only conducted limited trials not to carry out the experimental process of snake ladder educational media games. The subjects of this study were two material experts, one learning media expert and 20 students of class XII APK 2 SMK Negeri 2 Tuban. The research instrument used by researchers was questionnaire sheets with qualitative descriptive data analysis techniques. The results showed that: 1) the development of snake ladder educational game media through four stages, namely defining, designing, developing, and distributing; 2) snake ladder educational game media obtained a percentage of material feasibility of 86% and media feasibility 86.67% with very strong interpretations; 3) the results of student responses to the developed media are 95.3% with very strong interpretations; 4) learning media for snakes and ladders educational games basic competencies for receiving guests can increase student learning motivation by 37.05%, from the initial motivation level of students 56, 65% with sufficient categories and increased to 93.70% with a very strong category. So it can be concluded that educational media snakes and ladders are worthy of being used in the learning process and can improve student learning motivation.

Keywords: Learning Media, Snake and Ladders Educational Game, Learning Motivation

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu kunci utama untuk menghasilkan generasi yang berkualitas karena pendidikan merupakan hal yang mendasar untuk mengembangkan pemahaman, pola pikir, dan juga perilaku. Proses pembelajaran akan berjalan dengan efektif apabila komponen yang ada di dalam pembelajaran dapat terpenuhi dengan baik dan maksimal. Komponen yang ada di dalam pembelajaran menjadi suatu sistem yang memiliki keterkaitan satu sama lain dan saling berinteraksi dalam pembelajaran. Komponen di dalam pembelajaran tersebut terdiri dari tujuan pembelajaran, materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran (Sanjaya, 2016: 58).

Media pembelajaran adalah salah satu dari komponen yang ada dalam kegiatan pembelajaran yang memiliki peran besar dalam terciptanya keberhasilan kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2014: 19) penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Rowntree Rowntree (dalam Mudlofir dan Rusydiyah, 2016: 132) juga memiliki pendapat yang sama bahwa salah satu fungsi penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk membangkitkan motivasi belajar dari siswa.

Pemahaman materi oleh siswa akan lebih mudah apabila mereka termotivasi untuk mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran selain itu media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat dalam menyajikan data dengan lebih menarik. Menumbuhkan motivasi belajar dari siswa dalam proses pembelajaran sangat penting karena motivasi menjadi dorongan mental yang dapat mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap serta perilaku individu dalam belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2010: 80). Sehingga setiap berlangsungnya proses pembelajaran diperlukannya motivasi yang ada di dalam diri siswa agar proses pembelajaran yang berlangsung dapat diikuti oleh semua siswa.

SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) merupakan sekolah menengah atas yang di dalamnya terdiri dari banyak jurusan atau kejuruan. Kejuruan dimaksudkan untuk melatih hard skill dan soft skill siswa pada jurusannya masing-masing. Berdasarkan pada isi undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 3 mengenai tujuan pendidikan Nasional dan penjelasan Pasal 15 yang menyebutkan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan siswa terutama untuk bekerja dibidang tertentu. Dari

pengertian tersebut dapat diambil pesan bahwa intuisi pendidikan kejuruan harus memiliki komitmen untuk menjadikan tamatnya mampu bekerja dalam bidang tertentu.

SMK Negeri 2 Tuban adalah sekolah menengah kejuruan dengan akreditasi A. Salah satu jurusan yang terdapat di SMK Negeri 2 Tuban adalah jurusan Administrasi Perkantoran. Salah satu kompetensi dasar yang dipelajari jurusan Administrasi Perkantoran kelas XII adalah tata cara menerima tamu yang diajarkan pada semester ganjil. Kompetensi dasar tata cara menerima tamu di dalamnya terdiri dari beberapa subbab antara lain pengertian tamu kantor, jenis-jenis tamu dan cara pelayanannya, etika menerima dan menolak tamu, etika jamuan makan resmi (table manner). Kompetensi dasar menerapkan tata cara menerima tamu di dalamnya selain terdapat banyak materi kognitif juga terdapat materi praktik. Materi pada kompetensi dasar ini penting untuk difahami dengan baik oleh siswa karena dengan mereka memahami materi ini mereka mampu mengorganisasikan tamu-tamu yang hadir, kemudian dapat menyesuaikan penerimaan tamu dengan kegiatan yang dimiliki oleh perusahaan maupun pimpinan, serta mereka dapat memahami etika dalam jamuan makan resmi (table manner).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan kelas XII APK SMK Negeri 2 Tuban, dapat diketahui bahwa media utama yang digunakan dalam proses pembelajaran di SMK Negeri 2 Tuban adalah *slide power point* dan papan tulis tetapi belum terdapat media pendamping sebagai pendukung media utama terutama dalam kegiatan pembelajaran kelompok yang bersifat kreatif dan menarik bagi siswa. Sehingga penyampaian materi oleh guru belum didukung dengan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa kelas XII Administrasi Perkantoran yang menyukai hal-hal yang menyenangkan seperti pembelajaran dengan permainan dan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran yang menarik dapat membantu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Terdapat empat kelas dalam Jurusan Administrasi Perkantoran kelas XII SMK negeri 2 Tuban dan yang dipilih peneliti sebagai subjek dalam penelitian adalah kelas XII APK 2. Alasan dipilihnya kelas XII APK 2 dikarenakan pada saat proses pembelajaran berlangsung mereka memiliki tingkat motivasi belajar yang paling rendah, hal tersebut ditandai dengan kebanyakan siswa tidak memperhatikan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, kurangnya penghargaan yang mereka berikan pada saat proses diskusi dan tugas

kelompok, dan kurang terlihatnya lingkungan belajar yang kondusif seperti mereka asik dengan aktifitas lainnya. Akibatnya siswa kelas XII APK 2 sulit untuk memahami materi yang menyebabkan nilai ulangan harian dari siswa pada kompetensi dasar tata cara menerima tamu kelas XII APK 2 kurang lebih 75% belum memenuhi KKM. Keadaan siswa tersebut dikarenakan kurangnya motivasi belajar dari siswa. Kurangnya motivasi belajar siswa dapat diakibatkan oleh kurangnya rangsangan dalam proses pembelajaran (Uno, 2011).

Berdasarkan permasalahan di atas untuk mengatasi hal tersebut diperlukannya media pembelajaran yang membuat proses pembelajaran menjadi menarik sehingga dapat merangsang tumbuhnya motivasi dari siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu dalam peyaluran pesan dari komunikator ke komikator sehingga dapat membantu merangsang minat dan perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman dalam Mudlofir dan Rusydiyah, 2016).

Salah satu bentuk media yang dapat membangkitkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran adalah media yang berbentuk *game* edukasi. *Game* edukasi dalam proses pembelajaran dapat membantu untuk merangsang daya pikir siswa termasuk meningkatkan kemampuan berkonsentrasi dan memecahkan masalah (Handriyantini, 2015). Proses pembelajaran yang menggunakan *game* edukasi akan lebih kreatif, menarik, dan menyenangkan sehingga siswa akan termotivasi untuk belajar.

Game edukasi yang dapat diterapkan untuk mendukung media utama dalam proses pembelajaran salah satunya adalah berupa permainan ular tangga. Menurut Nachiappan et al. (2014) media ular tangga dapat dijadikan sebagai alat untuk mendidik, menghibur siswa, dan membangun komunikasi antar siswa. Permainan ular tangga termasuk ke dalam permainan tradisional yang sudah banyak dikenal oleh siswa sehingga dalam penggunaannya dalam proses pembelajaran tidak membingungkan untuk mereka mainkan. Permainan ular tangga juga cocok digunakan untuk mereview kembali materi yang telah dijelaskan dan mengetes pemahaman siswa mengenai materi praktik dengan cara yang menarik sehingga siswa dapat termotivasi dalam belajar. Di dalam pengembangan permainan ular tangga ini dapat dimainkan secara berkelompok, terdapat kartu soal dan peraturan permainan yang akan membuat siswa aktif berfikir kritis dan membuat mereka juga dapat melaksanakan praktik dengan menyenangkan.

Media ular tangga termasuk ke dalam media kinestik dengan tipe media berbentuk permainan yang pelaksanaannya dapat dilakukan dengan bentuk

kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan tertentu dengan mematuhi peraturan yang telah ditetapkan (Musfiqon, 2012: 98). Adanya tujuan untuk dapat memenangkan permainan ular tangga dapat mempengaruhi sikap, nilai dan emosi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa akan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam kegiatan pembelajaran kelompok karena mereka akan saling bersaing untuk dapat membuat kelompoknya memenangkan permainan. Selain itu bentuk permainan ular tangga yang menarik, menyenangkan dan menghibur dapat melahirkan minat dan merangsang siswa untuk mengikuti proses pembelajaran (Sadiman, 2014: 78). Penggunaan permainan dalam proses pembelajaran dapat membuat siswa lebih mudah di dalam mempelajari ketrampilan-ketrampilan dari pada melalui penyampaian materi secara biasa (Sadiman dkk., 2014: 79).

Maka peneliti tertarik menetapkan suatu alternatif pemecahan masalah dengan membuat media *game* edukasi berupa permainan ular tangga yang diberikan setelah materi diajarkan untuk mendukung media utama yang sudah ada agar siswa dapat termotivasi dalam proses pembelajaran. Selain itu siswa juga akan termotivasi dalam memahami cara dalam praktik penerimaan tamu dan table manner karena proses praktiknya juga akan dilaksanakan dalam permainan edukasi ular tangga yang prosesnya lebih menyenangkan.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nugroho, dkk. (2013) media pembelajaran berupa permainan ular tangga termasuk kriteria sangat baik ditinjau dari motivasi belajar siswa. Selain itu menurut penelitian yang dilakukan oleh Mardhani dan Siswanto (2017) juga dapat diketahui bahwa media pembelajaran permainan ular tangga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan kategori sangat baik. Hasil penelitian yang lainnya yang dilakukan oleh Habibati, M. Hasan dan Ria Afriza (2017) menunjukkan bahwa permainan ular tangga mendapatkan validasi dalam kategori sangat baik, tingkat pemahaman siswa terhadap materi menjadi meningkat dan tanggapan siswa terhadap media ular tangga termasuk ke dalam kategori sangat baik.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran edukatif berupa permainan ular tangga dengan judul “Pengembangan Media *Game* edukasi Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Tata Cara Menerima Tamu Kelas XII SMK Negeri 2 Tuban” melalui penelitian. Tujuan penelitian ini adalah untuk: 1) mengembangkan media *game* edukasi ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada kompetensi dasar tata cara menerima tamu kelas XII APK SMK Negeri 2

Tuban; 2) menganalisis kelayakan media *game* edukasi ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada kompetensi dasar tata cara menerima tamu kelas XII APK SMK Negeri 2 Tuban; 3) menganalisis respon siswa terhadap media *game* edukasi ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada kompetensi dasar tata cara menerima tamu kelas XII APK SMK Negeri 2 Tuban; 4) meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XII APK di SMK Negeri 2 Tuban pada kompetensi dasar tata cara menerima tamu setelah dikembangkan media *game* edukasi ular tangga.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *research and development* mengenai media *game* edukasi yang dijadikan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran administrasi humas dan keprotokolalan yang diaplikasikan dalam bentuk *game* edukasi ular tangga. Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah model pengembangan 4-D yang disarankan oleh Thiagarajan, Semmel dan Semmel yang terdiri dari tahap define, designe, develop, dan disseminate (Thiagarajan *et al.*, 1974: 5). Pengembangan media *game* edukasi ular tangga sebagai media pembelajaran ini dibatasi hanya sampai pada tahap develop karena tahap yang selanjutnya yaitu disseminate tidak dilaksanakan karena peneliti hanya melakukan uji coba terbatas tidak sampai melakukan proses eksperimen media *game* edukasi ular tangga.

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan media *game* edukasi ular tangga ini adalah 20 siswa kelas XII APK 2 SMK N 2 Tuban. Pemilihan siswa dilaksanakan secara random dengan berkoordinasi dengan guru mata pelajaran administrasi humas dan keprotokolalan kelas XII APK 2 SMK Negeri 2 Tuban yang telah mengetahui karakteristik dan kemampuan siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Tuban yang beralamat di jalan Moh. Yamin nomor 106, Kecamatan Tuban, Kabupaten Tuban, Provinsi Jawa Timur. Jenis data yang digunakan peneliti adalah data kualitatif yang diperoleh dari masukan, saran, dan komentar dari hasil pengisian angket telaah serta data kuantitatif yang berasal dari data penilaian validasi ahli media, ahli materi, serta skor setiap butir pernyataan pada angket motivasi belajar siswa dan respon siswa terhadap media *game* edukasi ular tangga. Instrumen dalam penelitian ini yaitu Lembar Telaah, Lembar Validasi, Lembar Angket Respon Siswa dan lembar motivasi belajar siswa.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan skala *likert* yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1
Skala Penilaian Validator

Kriteria	Nilai/Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Sugiyono (2017: 135)

Lembar angket respon siswa dan motivasi belajar siswa bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media *game* edukasi ular tangga dan mengetahui tingkat perubahan motivasi belajar siswa kelas XII APK 2 SMK Negeri 2 Tuban sebelum dan sesudah penggunaan media *game* edukasi ular tangga. Penilaian lembar respon dan motivasi belajar siswa yaitu dengan menggunakan skala likert yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2
Skala Penilaian pada Respon dan Motivasi Belajar Siswa

Kriteria	Nilai/Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Sugiyono (2017: 135)

Teknik analisis data yang didapat pada lembar validasi ahli materi dan ahli media kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus yang diadaptasi dari Riduwan (2016: 15) sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor hasil validator} \times 100\%}{\text{Skor maksimal}}$$

Hasil persentase dari kelayakan materi dan kelayakan media yang diperoleh kemudian diinterpretasikan menggunakan kriteria interpretasi skor kelayakan berdasarkan tabel berikut:

Tabel 3
Kriteria Interpretasi Penilaian Validasi

Persentase	Kriteria
0%-20%	Sangat Lemah
21%-40%	Lemah
41%-60%	Cukup
61%-80%	Kuat
81%-100%	Sangat Kuat

Sumber: Riduwan (2016: 15)

Dari kriteria di atas, maka media pembelajaran berupa *game* edukasi ular tangga dikatakan baik jika persentase $\geq 61\%$.

Teknik analisis data yang didapatkan dari lembar angket respon siswa dan motivasi belajar siswa kelas XII APK 2 SMK Negeri 2 Tuban kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus yang diadaptasi dari Riduwan (2016: 15) sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor hasil validator}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil persentase dari lembar angket respon siswa dan motivasi belajar siswa terhadap media *game* edukasi ular tangga kompetensi dasar tata cara menerima tamu yang dikembangkan dapat dikategorikan ke dalam kriteria penilaian berdasarkan Skala Likert yang terdapat dibawah ini:

Tabel 4
Kriteria Analisis Angket Respon dan Motivasi Belajar Siswa

Persentase	Kriteria
0%-20%	Sangat Lemah
21%-40%	Lemah
41%-60%	Cukup
61%-80%	Kuat
81%-100%	Sangat Kuat

Sumber: Riduwan (2016: 15)

Dari kriteria di atas, maka media pembelajaran berupa *game* edukasi ular tangga dikatakan baik jika persentase $\geq 61\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini adalah hasil dan pembahasan dari pengembangan media pembelajaran *game* edukasi ular tangga kompetensi dasar tata cara menerima tamu pada kelas XII APK SMK Negeri 2 Tuban:

Pengembangan Media *Game* Edukasi Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Tata Cara Menerima Tamu Kelas XII APK SMK Negeri 2 Tuban

Proses pengembangan media *game* edukasi ular tangga yang dilakukan peneliti yaitu menggunakan model 4D dengan tahapan di dalamnya meliputi tahap pendefinisian, tahap perancangan, tahap pengembangan, dan tahap penyebaran (Thiagarajan et al, 1974). Pada penelitian ini dilakukan sampai pada tahap pengembangan tidak sampai pada tahap penyebaran karena peneliti hanya melakukan uji coba terbatas tidak sampai melakukan proses eksperimen media *game* edukasi ular tangga. Penelitian ini didukung dengan penelitian terdahulu yang dilakukan Afifah (2016) yang menggunakan model pengembangan 4D dalam penelitiannya mengenai

pengembangan media pembelajaran dengan permainan ular tangga. Berdasarkan penelitian tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran ular tangga memperoleh respon yang baik dari siswa dan mampu meningkatkan minat belajar siswa dengan kategori tinggi di uji coba kelas terbatas. Hasil dari penelitian tersebut adalah media pembelajaran ular tangga dinyatakan baik sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahapan pertama model pengembangan 4D adalah pendefinisian. Pada tahap analisis awal-akhir sudah sesuai bahwa *game* edukasi ular tangga dapat menjadi media variasi pendukung media utama dalam pembelajaran terutama dalam kegiatan pembelajaran kelompok yang bersifat kreatif dan menarik bagi siswa yang dapat meningkatkan motivasi belajar mereka dengan peningkatan motivasi belajar sebesar 37,05% dengan tingkat motivasi awal sebesar 56,65% menjadi 93,70%.

Berdasarkan analisis siswa di kelas XII APK 2 SMK Negeri 2 Tuban dapat diketahui bahwa media *game* edukasi ular tangga sesuai dengan karakteristik siswa yang telah menempuh materi pada kompetensi dasar tata cara menerima tamu, serta mereka menyukai hal-hal yang bersifat menyenangkan dan tidak membuat bosan seperti pembelajaran melalui permainan dan menggunakan media pembelajaran yang menarik. *Game* edukasi ular tangga adalah media pembelajaran berupa permainan edukasi yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena bersifat kreatif, menarik, dan menyenangkan serta adanya tujuan untuk dapat memenangkan permainan ular tangga dapat mempengaruhi sikap, nilai dan emosi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Analisis tugas sudah sesuai. Soal yang ada dalam kartu soal dengan kategori jawaban singkat dan praktik serta informasi yang ada dalam kartu misteri sudah sesuai dengan silabus pada mata pelajaran administrasi humas dan keprotokolan kelas XII kompetensi dasar tata cara menerima tamu serta siswa mampu menjawab dan menyelesaikan soal dengan baik.

Pada analisis konsep dapat diketahui *game* edukasi ular tangga dapat membuat siswa tidak merasa jenuh dengan pembelajaran yang berlangsung terutama kegiatan pembelajaran kelompok sehingga siswa dapat termotivasi untuk mengikuti pembelajaran administrasi humas dan keprotokolan kompetensi dasar tata cara menerima tamu.

Tahap spesifikasi tujuan pembelajaran, bahwa melalui *game* edukasi ular tangga siswa dapat memahami setiap materi dalam kompetensi dasar tata cara menerima tamu dibuktikan dengan siswa mampu menjawab pertanyaan yang terdapat dalam kartu soal baik itu soal dengan jawaban singkat maupun soal

dengan praktik kelompok sehingga tujuan pembelajaran dapat terpenuhi.

Tahapan kedua adalah tahap perancangan, pada tahap ini dilakukan penyusunan tes yang terdapat dalam kartu soal dengan kategori jawaban singkat dan praktik yang isinya disesuaikan dengan silabus administrasi humas dan keprotokolam kelas XII pada kompetensi dasar tata cara menerima tamu. Selanjutnya dilakukan proses pemilihan media dan format media yang disesuaikan dengan proses pembelajaran kelompok besar, dan yang terakhir adalah proses perancangan media *game* edukasi ular tangga. Hasil dari perancangan ini adalah terciptanya media pembelajaran berupa *game* edukasi ular tangga yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran pendukung media utama terutama dalam proses pembelajaran kelompok. Perbedaan media *game* edukasi ular tangga dengan media ular tangga sebelumnya adalah *game* edukasi ular tangga ini dimainkan dalam kelompok besar sebagai bahan pembelajaran kelompok dan terdapat materi praktik, yang membuat pembelajaran kelompok dan tugas praktik lebih menyenangkan serta tidak monoton bagi siswa karena dikemas dalam bentuk permainan yang menarik.

Tahap yang ketiga adalah tahap pengembangan. Pada proses pengembangan terdapat tahapan telaah materi dan media, analisis data dan revisi, validasi media, dan uji coba terbatas. Validator materi memberikan telaah terhadap materi berupa pendapat maupun saran yang menyempurnakan materi, kemudian validator materi memberikan penilaian terhadap materi yang berupa soal dengan kategori jawaban singkat dan praktik serta informasi yang berkaitan dengan kompetensi dasar tata cara menerima tamu yang digunakan dalam media *game* edukasi ular tangga. Validator ahli media memberikan saran untuk memperbaiki desain logo yang ada di papan permainan, desain kotak kartu, bahan pembuat kotak kartu dan nomor identitas, buku petunjuk, warna wajah bidak permainan, dan bahan pembuat nomor identitas. Setelah telaah media selesai dilakukan tahapan selanjutnya proses validasi media oleh validator dengan memberikan penilaian terhadap media *game* edukasi ular tangga. Setelah dianalisis selanjutnya dilakukan perbaikan terhadap bagian dari media yang masih belum sesuai.

Materi dan media yang telah divalidasi dan dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran selanjutnya diujicobakan pada 20 siswa kelas XII APK 2 SMK Negeri 2 Tuban pada tanggal 22 Maret 2019 dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran X 45 menit. Dari hasil respon siswa dapat diketahui bahwa media *game* edukasi ular tangga dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih

menarik dan menyenangkan sehingga motivasi belajar mereka dapat meningkat.

Media *game* edukasi ular tangga memiliki kelebihan dalam segi kekuatan dan ketahanan media dalam jangka waktu panjang, sedangkan kelemahannya adalah media *game* edukasi ular tangga memiliki ukuran yang cukup besar sehingga sulit dalam hal penyimpanan dan pembawaan media. Akumulasi dari total keseluruhan biaya dalam pembuatan *game* edukasi ular tangga adalah sebesar Rp785.000,00.

Kelayakan Media Game Edukasi Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Tata Cara Menerima Tamu Kelas XII APK SMK Negeri 2 Tuban

Kelayakan media *game* edukasi ular tangga pada kompetensi dasar tata cara menerima tamu kelas XII APK 2 SMK Negeri 2 Tuban dilihat dari hasil validasi ahli materi dan validasi ahli media *game* edukasi ular tangga. Berikut ini adalah hasil rekapitulasi penilaian dari masing-masing validator:

Tabel 5
Rekapitulasi Kelayakan Media Game Edukasi Ular Tangga Kompetensi Dasar Tata Cara Menerima Tamu

No	Komponen Kelayakan	Persentase	Kriteria Interpretasi
1.	Kelayakan Materi	86 %	Sangat Kuat
2.	Kelayakan Media	86,67 %	Sangat Kuat
	Rata-rata	86,33%	Sangat Kuat

Sumber: Data Diolah Peneliti (2019)

Materi yang dinilai dalam penelitian ini berupa soal dengan kategori jawaban singkat dan praktik yang terdapat dalam kartu soal serta informasi yang terdapat dalam kartu misteri dalam kompetensi dasar tata cara menerima tamu. Penilaian materi yang dikembangkan didasarkan pada beberapa kriteria dari Walker dan Hess (dalam Arsyad, 2014: 219). Hasil validasi materi pada kriteria kualitas isi dan tujuan mendapatkan 83,33% kategori sangat kuat dengan indikator yang tertinggi terdapat pada soal yang terdapat pada media *game* edukasi ular tangga sudah lengkap sesuai dengan kompetensi dasar dengan persentase 100 % sedangkan yang terendah dalam konsep media dan penyajian materi seimbang dengan persentase 80%, kriteria kualitas intruksional mendapatkan 86,67% kategori sangat kuat dengan indikator tertinggi pada penyajian soal dalam permainan ular tangga dapat digunakan kembali dengan persentase 100% sedangkan yang terendah pada keterbacaan soal dalam media pembelajaran

sesuai dengan kemampuan siswa dengan persentase 70%, dan kriteria kualitas teknis mendapatkan 83,75% kategori sangat kuat dengan indikator tertinggi terdapat pada jenis huruf yang yang digunakan sesuai dan memperjelas penyampaian soal dengan persentase 100% sedangkan yang terendah pada ilustrasi dan gambar yang digunakan membantu siswa memahami soal dengan persentase 70%. dengan kategori intepretasi sangat kuat. Penyebab indikator-indikator tersebut termasuk ke dalam penilaian terendah dikarenakan soal tes yang terdapat di dalam kartu soal disusun agar siswa mampu berfikir kritis dan keterbatasan kemampuan peneliti dalam pendesainan gambar dengan baik. Hasil dari rekapitulasi validasi materi mendapatkan 86%.

Penilaian media yang dikembangkan didasarkan beberapa kreteria dari Walker, Hess dan Arsyad (dalam Arsyad, 2014: 219). Hasil validasi media *game* edukasi ular tangga dalam kreteria kualitas isi dan tujuan mendapatkan penilaian 90% kategori sangat kuat dengan indikator tertinggi terdapat pada kualitas ukuran dari komponen-komponen media sudah tepat untuk permainan kelompok (papan permainan, bidak, kartu, buku petunjuk) dan media dapat meningkatkan perhatian siswa dalam pembelajaran kelompok dengan persentase 100% sedangkan terendah pada bahan yang digunakan dalam media sudah tepat dengan persentase 80%, kreteria kualitas intruksional mendapatkan 100% kategori sangat kuat, kreteria kualitas teknis mendapatkan 81,42% kategori sangat kuat dengan indikator tertinggi pada ukuran papan permainan sesuai digunakan untuk permainan kelompok besar dan ketahanan media dalam jangka waktu yang lama dengan persentase 100% sedangkan yang terendah pada pengaturan tata letak gambar sudah baik dengan persentase 60%, kreteria evaluasi gambar diam mendapatkan 80% kategori kuat, kreteria evaluasi media grafis mendapatkan 80% dengan kategori kuat, serta kreteria evaluasi bahan visual mendapatkan penilaian 100% dengan kategori sangat kuat. Penyebab indikator-indikator tersebut termasuk ke dalam penilaian terendah dikarenakan keterbatasan kemampuan peneliti dalam pendesainan tata letak gambar dengan baik. Hasil rekapitulasi validasi media mendapatkan 86,67% dengan kriteria intepretasi sagat kuat.

Penelitian ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sholichah dan Sutedjo (2016) yang berdasarkan hasil penelitian yang dilakuakan dapat diketahui bahwa media pembelajaran ular tangga layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran dengan hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi termasuk ke dalam kategori sangat kuat sehingga dapat dinyatakan layak untuk dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan analisis dari validasi materi dan media *game* edukasi ular tangga yang sudah dikembangkan, maka diperoleh rata-rata skor secara keseluruhan sebesar 86,33% dengan kerteria interpretasi sangat kuat Riduwan (2016: 15). Dari kreteria interpretasi tersebut dapat diketahui bahwa media *game* edukasi ular tangga termasuk ke dalam kategori kevalidan yang sangat kuat, sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran administrasi humas dan keprotokolan kompetensi dasar tata cara menerima tamu.

Respon Siswa terhadap Media *Game* Edukasi Ular Tangga pada kompetensi dasar Tata Cara Menerima Tamu Kelas XII APK SMK Negeri 2 Tuban

Respon siswa diperoleh dari hasil uji coba terbatas kepada 20 siswa kelas XII APK 2 SMK Negeri 2 Tuban dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran X 45 menit yang dilaksanakan pada tanggal 22 Maret 2019 yang dipilih secara acak oleh guru mata pelajaran administrasi humas dan keprotokolan kelas XII yang telah mengetahui karakteristik siswa.

Data hasil respon siswa diperoleh dari angket respon siswa, kemudian angket respon tersebut dianalisis secara kualitatif untuk mengetahui pendapat siswa megenai *game* edukasi ular tangga yang dikembangkan. Berikut ini adalah hasil rekapitulasi respon siswa terhadap media *game* edukasi ular tangga yang telah dikembangkan peneliti:

Tabel 6
Rekapitulasi Hasil Respon Siswa

Indikator	Persentase (100%)	Kriteria Interpretasi
Kelayakan Isi	95,5 %	Sangat Kuat
Kelayakan Penyajian	95,75 %	Sangat Kuat
Kelayakan Kebahasaan	92, 75 %	Sangat Kuat
Kelayakan Kegrafikan	97 %	Sangat Kuat
Rata-rata	95,33 %	Sangat Kuat

(Sumber: Data Diolah Peneliti (2019))

Berdasarkan hasil analisis respon siswa dapat diketahui bahwa respon siswa terhadap *game* edukasi ular tangga dalam aspek kelayakan isi sebesar 95,5% kategori sangat kuat dengan indikator tertinggi pada langkah-langkah pembelajaran dengan persentase 97% sedangkan yang terendah pada soal mudah dipahami dengan persentase 94%, kelayakan penyajian 95,75% kategori sangat kuat dengan indikator tertinggi pada tampilan media yang menarik

dan petunjuk penggunaan jelas dengan persentase 98% sedangkan yang terendah pada kemampuan media menumbuhkan motivasi dengan persentase 94%, kelayakan bahasa 92,75% kategori sangat kuat dengan indikator tertinggi pada bahasa yang digunakan mudah dipahami dengan persentase 98% sedangkan yang terendah pada istilah yang digunakan mudah dipahami 87%, serta kelayakan kegrafikan 97% kategori sangat kuat dengan indikator tertinggi pada tampilan fisik media pembelajaran *game* edukasi ular tangga menarik dengan persentase 100% sedangkan yang terendah pada tampilan *game* edukasi ular tangga sesuai dengan perkembangan siswa dengan persentase 94%. Penyebab indikator-indikator tersebut termasuk ke dalam penilaian respon siswa yang rendah dikarenakan dalam soal tes yang ada dalam kartu soal terdapat beberapa istilah yang menggunakan bahasa asing sehingga terdapat beberapa siswa yang masih belum mengerti artinya. Hasil rekapitulasi respon siswa terhadap media *game* edukasi ular tangga yang dikembangkan memperoleh persentase sebesar 95,33% dengan interpretase sangat kuat.

Berdasarkan hasil respon siswa dapat diketahui bahwa mereka memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap media *game* edukasi ular tangga, sehingga media *game* edukasi ular tangga dapat digunakan sebagai media dalam siswa belajar yang sesuai dengan teori dari Sanjaya (2016: 173-174) yang menyatakan bahwa salah satu prinsip yang harus diperhatikan dalam media pembelajaran adalah media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa. Selain itu penelitian ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Norviana dan Sari (2015) mengenai pengembangan media pembelajaran ular tangga, dengan hasil uji coba terbatas memperoleh penilaian siswa dengan kategori sangat kuat, sehingga layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis dari uji coba terbatas yang dilakukan pada kelas XII APK 2 SMK Negeri 2 Tuban, diperoleh hasil rekapitulasi respon siswa terhadap media pembelajaran *game* edukasi ular tangga yang dikembangkan sebesar 95,33%. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan pada kerteria interpretase sangat kuat. Hal tersebut menunjukkan bahwa media *game* edukasi ular tangga layak digunakan dalam proses pembelajaran ditinjau dari respon siswa yang baik dalam menggunakan *game* edukasi ular tangga.

Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas XII APK di SMK Negeri 2 Tuban pada Kompetensi Dasar Tata Cara Menerima Tamu Setelah Dikembangkan Media *Game* Edukasi Ular Tangga

Data motivasi belajar siswa diperoleh dari lembar angket motivasi belajar siswa yang dianalisis secara kualitatif untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa. Angket motivasi belajar siswa yang pertama disebar pada tanggal 10 Maret 2019 dan angket yang kedua pada tanggal 22 Maret 2019 sesudah uji coba *game* edukasi ular tangga kepada 20 siswa dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran X 45 menit di kelas XII APK 2 SMK Negeri 2 Tuban.

Tabel 7
Rekapitulasi Hasil Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Indikator	M1	M2
Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil	63,67%	96,67%
Adanya kebutuhan dan dorongan dalam belajar	63,16%	93,16%
Adanya harapan	47,67%	95,33%
Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	40,50%	91%
Adanya lingkungan belajar yang kondusif	56,50%	92,83%
Rata-rata	96,67%	93,70%

Sumber: Data Diolah Peneliti (2019)

Keterangan:

M1: Angket sebelum penggunaan media *game* edukasi ular tangga pada kompetensi dasar tata cara menerima tamu

M2: Angket sesudah penggunaan media *game* edukasi ular tangga pada kompetensi dasar tata cara menerima tamu

Berdasarkan hasil pengukuran motivasi belajar siswa dapat diketahui motivasi belajar mereka meningkat setelah penggunaan media *game* edukasi ular tangga yang sudah dikembangkan pada kompetensi dasar tata cara menerima tamu sebesar 37,05%. Hal ini sesuai dengan teori dari Arsyad (2014: 29) yang menyatakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membantu menumbuhkan motivasi belajar dari siswa karena perhatian siswa dapat lebih diarahkan dan ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran, selain itu berdasarkan teori dari Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2014: 23-25) juga sesuai dengan hasil dari penelitian yang mana media yang direalisasikan dalam bentuk hiburan seperti permainan dapat melahirkan minat dan merangsang para siswa untuk bertindak. Penelitian ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Nugroho dkk. (2013) yang berdasarkan hasil penelitian menunjukkan

bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa yang termasuk ke dalam kateria sangat baik setelah penggunaan media pembelajaran ular tangga. Selain itu penelitian lainya yang dilakukan oleh Mardhani dan Siswanto (2017) juga dapat diketahui bahwa media pembelajaran dengan permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penilaian motivasi belajar siswa yang dilakukan peneliti didasarkan beberapa indikator dari Uno (2011: 23). Pada indikator hasrat dan keinginan untuk berhasil meningkat dari 63,67% menjadi 96,67%, indikator kebutuhan dan dorongan dalam belajar meningkat dari 63,16% menjadi 93,16%, indikator harapan meningkat dari 47,67% menjadi 95,33%, indikator kegiatan yang menarik dalam belajar meningkat dari 40,50 % menjadi 91%, dan indikator lingkungan belajar yang kondusif meningkat dari 56,50% menjadi 92,83%.

Hasil penilaian peningkatan motivasi belajar siswa yang tertinggi terdapat dalam indikator ketertarikan mengikuti pembelajaran di dalam kelas karena pembelajaranya menyenangkan, dengan persentase peningkatan sebesar 54%. Sedangkan penilaian peningkatan motivasi belajar siswa yang terendah terdapat dalam indikator penyelesaian pembelajaran dengan berhasil merupakan hal yang penting, dengan persentase peningkatan sebesar 24% yang mana dalam persentase motivasi belajar sebelum penggunaan *game* edukasi ular indikator tersebut merupakan indikator tertinggi. Hal tersebut disebabkan masing-masing siswa meskipun memiliki motivasi belajar yang rendah sebelum digunakanya media *game* edukasi ular tangga, tetapi dalam diri siswa masih memiliki keinginan untuk dapat menyelesaikan pembelajaran dengan baik, namun belum terdapat suatu rangsangan untuk mereka agar dapat termotivasi dalam mengikuti pembelajaran terutama dalam pembelajaran kelompok.

Berdasarkan analisis peningkatan motivasi belajar siswa maka diperoleh hasil rekapitulasi menunjukan terdapat peningkatan motivasi belajar siswa kelas XII APK 2 SMK Negeri 2 Tuban setelah penggunaan media *game* edukasi ular tangga pada kompetensi dasar tata cara menerima tamu sebesar 37,05% dari tingkat motivasi awal siswa sebesar 56,65% dengan kategori cukup lemah dan meningkat menjadi 93,70% dengan kategori sangat kuat. Hal tersebut menunjukan bahwa media *game* edukasi ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Proses pengembangan *game* edukasi ular tangga pada mata pelajaran administrasi humas dan

keprotokolan kelas XII APK kompetensi dasar tata cara menerima tamu ini mengacu pada model pengembangan 4D yang disarankan oleh Thiagarajan, Semmel dan Semmel yang terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*designe*), pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*), namun dalam pelaksanaanya hanya dilakukan sampai pada tahap pengembangan (*develop*).

Kelayakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan ditentukan berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian dari para ahli diperoleh peresentase kelayakan media pembelajaran *game* edukasi ular tangga dengan intepretasi kategori sangat kuat. Maka dapat disimpulkan media pembelajaran *game* edukasi ular tangga pada mata pelajaran administrasi humas dan keprotokolan kelas XII APK kompetensi dasar tata cara menerima tamu dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran administrasi humas dan keprotokolan kelas XII.

Berdasarkan hasil analisis data respon siswa terhadap media pembelajaran yang sudah dikembangkan diperoleh persentase kelayakan dengan intepretasi sangat kuat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game* edukasi ular tangga pada mata pelajaran administrasi humas dan keprotokolan kompetensi dasar tata cara menerima tamu dinyataka layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Terdapat peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *game* edukasi ular tangga kompetensi dasar tata cara menerima tamu. Tingkat motivasi belajar awal siswa diperoleh peresentasi kelayakan dengan intepretasi cukup dan meningkat menjadi peresentasi kelayakan dengan intepretasi sangat kuat setelah dilakukan ujicoba terbatas *game* edukasi ular tangga. Sehingga dapat disimpulkan media *game* edukasi ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Saran

Diharapkan peneliti selanjutnya dapat membuat media pembelajaran ular tangga yang lebih praktis sehingga lebih mudah dalam penyimpanan dan pembawaan media serta mendesain tata letak gambar dalam media pembelajaran ular tangga dengan lebih baik lagi. Pada bagian buku panduan permainan perlu ditambahkan lagi kunci jawaban pertanyaan yang ada dalam kartu soal pada media ular tangga yang akan dikembangkan selanjutnya agar jawaban lebih objektif. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat

mengeksperimenkan media pembelajaran *game* edukasi ular tangga yang sudah dikembangkan ini agar proses desiminasi dapat terlaksana.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dimiyati, dan Mudjiono. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Habibati, M Hasan, dan Ria Afriza. (2017). *The Development of Snake Ladder Game Media in Compound ' s Nomenclature Subject for Tenth Graders at SMAN 16 Banda Aceh*. *Jurnal Husna*, A. (2009). *100+ Permainan Tradisional untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Andi.
- Republik Indonesia. (2003). Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Lembaran Negara RI Tahun 2003. No. 4301. Sekretariat Negara. Jakarta.
- Mardhani, Aprilia Wahyu, dan Siswanto. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Student UNY*. 3(6): 1-16
- Mudlofir, Ali Rusydiyah, dan Evi Fatimatur Rusydiyah. (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya.
- Nachiappan, Suppiah dkk (2014). *Snake and Ladder Games in Cognition Development on Students with Learning Difficulties*. *Journal Review of Art and Humanities* ISSN: 2334-2927. 3(2): 218-229
- Nugroho, Aris Prasetyo dkk. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya. *Jurnal Pendidikan Fisika* ISSN: 2338-0691. 1(1): 11-18.
- Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sadiman, Arief, dkk. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sardiman. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan Rnand*.

Bandung: Alfabeta.

Syah, Muhibbin. (2010). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Thiagarajan, Sivasailam, Dorothy Semmel, and Melvyn I. Semmel. (1974). *Instructional Development For Training Teachers Of Exceptional Children*. Minneapolis, Minnesota: