

## Keefektifan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Sikap Dan Perilaku Belajar Pada Siswa Kelas 7

Nur Izzatul Islamiyah<sup>1</sup>, Rahma Putri Sholichah<sup>2</sup>, Salsabilatuz Zakiyah<sup>3</sup>,  
Riskiyana Prihatiningsih<sup>4</sup>

Universitas Negeri Malang<sup>1,2,3,4</sup>

nur.izzatul.2001116@students.um.ac.id<sup>1</sup>, rahma.putri.2001116@students.um.ac.id<sup>2</sup>,  
salsabilatuz.zakiyah.2001116@students.um.ac.id<sup>3</sup>,  
riskiyana.prihatiningsih.fip@um.ac.id<sup>4</sup>

### ABSTRACT

Based on the results of observations of teaching assistant students at the Malang State University Guidance and Counseling (BK) Study Program, there are phenomena that occur in schools, including; students often come late, don't do assignments, don't pay attention to the teacher, and are often allowed to leave class. This is one picture of negative learning behavior. The purpose of this study was to determine the effectiveness of snakes and ladders media in improving student learning attitudes and behavior. The method in this study used an experimental method with a one-group pre-test and post-test design. The sample of this research is 20 people. From this study, the results were obtained in the form of effective snakes and ladders media to improve student learning attitudes and behavior. This is based on the results of the Wilcoxon trial obtained the Asymp value. Sig (2-tailed) of 0.001. Because 0.005 is smaller than 0.05, it can be concluded that  $H_a$  is accepted, which means there is a difference in the value of the effectiveness of snakes and ladders media in the pretest and posttest.

**Keywords:** Effectiveness, Media Snakes and Ladders, Attitudes and Learning Behavior.

### ABSTRAK

Berdasarkan hasil observasi mahasiswa asistensi mengajar universitas negeri malang prodi bimbingan dan konseling (BK), terdapat fenomena yang terjadi disekolah, diantaranya; seringnya siswa yang datang terlambat, tidak mengerjakan tugas, tidak memperhatikan guru, dan sering izin keluar kelas. Hal ini merupakan salah satu gambaran perilaku belajar yang negatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media ular tangga dalam meningkatkan sikap dan perilaku belajar siswa. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *one-group pre-test* dan *post-test design*. Sampel penelitian ini berjumlah 20 orang. Dari penelitian ini didapatkan hasil berupa media ular tangga efektif untuk meningkatkan sikap dan perilaku belajar siswa. Hal ini berdasarkan hasil uji coba Wilcoxon diperoleh nilai Asymp. Sig (2-tailed) sebesar 0,001. Sebab 0,005 lebih kecil dibanding dengan 0,05 maka dapat disimpulkan  $H_a$  diterima yang berarti terdapat perbedaan dari nilai keefektifan media ular tangga pada pretest dan posttest.

**Kata Kunci:** Keefektifan, Media Ular Tangga, Sikap dan Perilaku Belajar

### PENDAHULUAN

Menurut Kamus Bahasa Indonesia, perilaku belajar merupakan sesuatu yang sudah biasa dikerjakan. Menurut Djaali (dalam Sadiana, 2018), "Perilaku belajar merupakan suatu cara yang sudah menetap dalam diri individu ketika sedang menerima materi, mendapatkan tugas, maupun ketika

mengolah waktu dalam melakukan kegiatan". Perilaku belajar adalah kebiasaan belajar siswa yang sudah berlangsung lama dan dilakukan secara berulang-ulang sehingga menjadi karakteristik tertentu dan secara spontan muncul dalam melakukan aktivitas belajar.

Faturrohaman dan Sulistyowati (2012) mengungkapkan perilaku belajar seorang siswa berkaitan dengan capaian prestasi belajarnya. Hal itu sesuai dengan pola dan cara belajar masing-masing siswa. Dengan terciptanya perilaku belajar yang baik akan mencapai prestasi belajar yang baik, begitu juga sebaliknya.

Menurut Thaariq et al (2020), Karakteristik dalam perilaku belajar dapat direalisasikan melalui sembilan bentuk, diantaranya; tingkah laku afektif, berfikir rasional dan kritis, apresiasi, sikap, inhibisi, keterampilan, berfikir asosiatif dan daya ingat, pengamatan, dan kebiasaan. Akbar & Komaruddin (2015) memaparkan aspek-aspek perilaku belajar meliputi; a) Sikap siswa ketika menerima materi pembelajaran, b) Kebiasaan perilaku belajar yang dilakukan siswa, c) Minat siswa terhadap suatu objek.

Kegiatan belajar mengajar di sekolah merupakan interaksi dua arah yang dilakukan oleh guru dan siswa. Melalui interaksi inilah dapat dilihat sikap dan perilaku siswa ketika belajar. Perilaku belajar yang positif akan dapat meningkatkan proses dalam pembelajaran, begitupun sebaliknya. Ketika seorang siswa menyenangi satu mata pelajaran tertentu maka dia akan condong menunjukkan perilaku belajar yang baik selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi Mahasiswa Asistensi Mengajar Universitas Negeri Malang program studi Bimbingan dan Konseling, masih sering dijumpai siswa yang memiliki sikap dan perilaku belajar negatif, seperti; masih adanya siswa yang datang terlambat ke sekolah, tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan materi, lupa tidak mengerjakan ketika diberi tugas, tidur ketika KBM berlangsung, dan sering keluar kelas beralasan izin ke kamar mandi.

Upaya untuk membantu siswa mempunyai perilaku belajar yang baik salah satunya adalah dengan menggunakan beberapa cara belajar yang menarik, menggunakan permainan, alat peraga, intonasi bicara yang tepat, menyelipkan beberapa humor ditengah materi, juga dapat memberikan reward diakhir pembelajaran. Menurut Slameto (2010), metode belajar yang bisa diterapkan siswa adalah dengan membuat dan melaksanakan jadwal, membuat dan membaca rangkuman, mereview kembali pelajaran yang telah didapat disekolah, serta mengerjakan dan mengumpulkan tugas sesuai tenggat waktu yang diberikan. Guru harus mempunyai banyak cara dan alternatif yang dapat diterapkan di sekolah sebagai strategi untuk menarik perhatian siswa dan memunculkan sikap perilaku belajar yang baik.

Salah satu media yang dapat dipilih untuk digunakan adalah media ular tangga. Media ular tangga sendiri dipilih karena bukan suatu permainan yang awam bagi siswa. Dengan menggunakan media permainan ular tangga

diharapkan siswa dapat aktif, komunikatif, serta bisa bekerja sama dengan tim/kelompoknya. Permainan ular tangga dipilih sebagai media dikarenakan memenuhi empat komponen dalam permainan, diantaranya; 1) Kehadiran pemain, lebih dari dua orang, 2) Lingkungan untuk pemain berinteraksi, 3) Aturan dalam permainan, 4) Ada tujuan yang akan dicapai.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk membahas mengenai masalah sikap dan juga perilaku belajar siswa terutama ketika di sekolah dengan menggunakan media permainan. Berdasarkan hal tersebut penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **"Keefektifan media ular tangga untuk meningkatkan sikap dan perilaku belajar pada siswa kelas 7 "**.

## METODE

Peneliti menggunakan metode eksperimen dalam penelitian ini. Dengan desain yang peneliti gunakan dalam penelitian ini ialah *one-group pre-test* dan *post-test design*. Pada desain ini terdapat *Pre test* yang diberikan sebelum perlakuan, dimana nantinya peneliti akan membandingkan antara hasil pre-test dan hasil post-test sesudah diberikannya perlakuan (Sugiyono, 2010). Penelitian ini berjenis pre eksperimen, pada prinsipnya ini tidak ada kelas kontrol karena hanya menggunakan kelompok. Dalam penelitian kali ini subjek yang di ambil ialah siswa kelas 7. Populasi pada penelitian ini adalah kelas VII MTsN 2 Malang, pada tahun ajaran 2022/2023. Teknik yang digunakan dalam penarikan sampel adalah teknik purposive sampling. Alat yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini adalah angket. Teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis persentase, setelah semua jawaban terkumpul selanjutnya ditabulasikan.

Penelitian ini memakai prosedur dalam pelaksanaan perlakuan, diantaranya yaitu : 1) tahap awal penelitian dilakukan pengamatan langsung di kelas. 2) tahap perencanaan media ular tangga, 3) pelaksanaan uji validitas dilakukan dengan menyebarkan angket melalui pada siswa MTsN 2 Malang sebanyak 30 siswa 4) hasil dari uji validitas setelah diolah diperoleh 18 item yang valid dan terdapat 2 item yang gugur. Untuk menunjukkan kelayakan dari uji validitas maka selanjutnya di laksanakan uji reliabilitas, yang mana berguna untuk melihat kebenaran dari alat ukur untuk di uji pada tahap berikutnya. Setelah diperoleh hasil dari uji reliabilitas maka selanjutnya akan digunakan dalam penelitian berikutnya. Sebelum perlakuan pretest diberikan kepada siswa yang tujuannya untuk melihat siswa ada pada kategori apa. Pemberian perlakuan dilakukan menggunakan media ular tangga dengan materi yang telah disediakan, perlakuan dilakukan sebanyak 1 kali dengan waktu 1x45 menit. Setelah pemberian perlakuan siswa akan diberikan posttest yang bertujuan untuk melihat berhasil tidaknya perlakuan yang telah dilakukan menggunakan media ular tangga.

**HASIL**

Media permainan ular tangga dijadikan sebagai media dalam pemberian layanan yang bertujuan untuk mempermudah guru BK dalam menyampaikan materi kepada para siswa. Pada media permainan ular tangga ini juga terdapat bidak-bidak yang berisi dengan bagian pertanyaan dan tantangan untuk siswa. Permainan ular tangga ini menggunakan 4 buah peralatan yaitu dadu, catur, dan papan ular tangga, kartu tantangan dan pertanyaan serta permainan ini dapat dimainkan lebih dari 3 kelompok. Sesuai tujuan penelitian ini, untuk melihat hasil skor *Pre test* sebelum diberikan perlakuan dengan media ular tangga untuk meningkatkan interaksi sosial siswa, peneliti memberikan *Pre test* kepada 10 anggota kelompok. Adapun hasil *Pre test* yang diperoleh :

**Tabel 1. Pretest dan posttest**

| NO        | Nama/<br>Inisial | Pre test |          | Post test |          |
|-----------|------------------|----------|----------|-----------|----------|
|           |                  | Skor     | Kategori | Skor      | Kategori |
| 1         | AK               | 68       | Tinggi   | 68        | Tinggi   |
| 2         | AI               | 60       | Tinggi   | 62        | Tinggi   |
| 3         | AH               | 24       | Rendah   | 48        | Sedang   |
| 4         | AA               | 30       | Sedang   | 46        | Sedang   |
| 5         | DA               | 56       | Tinggi   | 60        | Tinggi   |
| 6         | FM               | 64       | Tinggi   | 64        | Tinggi   |
| 7         | FA               | 65       | Tinggi   | 60        | Tinggi   |
| 8         | GA               | 24       | Rendah   | 36        | Sedang   |
| 9         | MI               | 61       | Tinggi   | 64        | Tinggi   |
| 10        | MN               | 48       | Sedang   | 50        | Tinggi   |
| 11        | PA               | 52       | Tinggi   | 56        | Tinggi   |
| 12        | RA               | 24       | Rendah   | 32        | Sedang   |
| 13        | SA               | 48       | Sedang   | 50        | Tinggi   |
| 14        | UH               | 58       | Tinggi   | 60        | Tinggi   |
| 15        | WY               | 24       | Rendah   | 30        | Sedang   |
| 16        | YL               | 62       | Tinggi   | 64        | Tinggi   |
| 17        | ZI               | 26       | Sedang   | 30        | Sedang   |
| 18        | ZA               | 56       | Tinggi   | 60        | Tinggi   |
| 19        | AK               | 30       | Sedang   | 32        | Sedang   |
| 20        | IM               | 56       | Tinggi   | 60        | Tinggi   |
| Jumlah    |                  | 936      |          | 1032      |          |
| Rata-rata |                  | 46,8     |          | 51,6      |          |

**Tabel 2. Tabel Uji Analisis Statistik Descriptive**

| Descriptive Statistics |    |             |             |       |                   |
|------------------------|----|-------------|-------------|-------|-------------------|
|                        | N  | Minimu<br>m | Maximu<br>m | Mean  | Std.<br>Deviation |
| Pretest                | 20 | 24          | 68          | 46.80 | 16.494            |
| Posttest               | 20 | 30          | 68          | 51.60 | 12.987            |
| Valid N<br>(listwise)  | 20 |             |             |       |                   |

Untuk melihat hasil *Post test* setelah diberikan perlakuan menggunakan media ular tangga untuk meningkatkan sikap dan perilaku belajar siswa, peneliti melakukan pemberian *Post test* kepada 20 siswa dengan media ular tangga. Adapun hasil *Post test* yang didapatkan yaitu pada kategori sedang ada sebanyak 7 siswa, kemudian hasil *Post test* dengan kategori tinggi sebanyak 13 siswa. Peneliti juga sudah melakukan uji analisis statistik deskriptif dimana diperoleh hasil rata-rata yang diperoleh dari nilai *Pre test-Post test* ini yaitu 46,8 dan 51,6. Ditinjau dari rentang skor dan kategori sebelum dengan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media ular tangga, dapat diartikan bahwa hasil dari *Post test* sikap dan perilaku belajar siswa ini mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan.

Kemudian dilakukan uji Normalitas Kolmogorov Semirnov menggunakan aplikasi IBM SPSS 23.0 dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 3.**

| One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test  |                |                         |
|---|----------------|-------------------------|
|   |                | Unstandardized Residual |
| N   |                | 20                      |
| Normal Parameters <sup>a,b</sup>  | Mean           | .0000000                |
|   | Std. Deviation | 4.56542786              |
|   |                |                         |
| Most Extreme Differences  | Absolute       | .236                    |
|   | Positive       | .236                    |
|   | Negative       | -.126                   |
| Test Statistic  |                | .236                    |
| Asymp. Sig. (2-tailed)  |                | .005 <sup>c</sup>       |
| a. Test distribution is Normal.   |                |                         |
| b. Calculated from data.  |                |                         |
| c. Lilliefors Significance Correction.  |                |                         |
| <p>Sesuai tabel di atas maka dapat diartikan hasil perhitungan Asymp Sig (2-tailed) sebesar 0,005. Sebab 0,005 lebih besar dibanding dengan 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa hasil perhitungan Asymp Sig (2-tailed) sebesar 0,005 ini memiliki hasil berdistribusi normal.</p> |                |                         |

Kemudian dilakukan uji Wilcoxon menggunakan aplikasi IBM SPSS 23.0 dengan hasil sebagai berikut :

**Tabel 4. Uji Wilcoxon keefektifan media ular tangga**

| Test Statistics <sup>a</sup>  |                     |
|-------------------------------|---------------------|
|                               | Posttest-Pretest    |
| Z                             | -3,178 <sup>b</sup> |
| Asymp. Sig. (2-tailed)        | ,001                |
| a. Wilcoxon Signed Ranks Test |                     |
| b. Based on negative ranks.   |                     |

Sesuai dengan tabel diatas maka diartikan hasil perhitungan Asymp Sig (2-tailed) sebesar 0,001. Sebab 0,005 lebih kecil dibanding dengan 0,05 maka dapat disimpulkan  $H_0$  diterima yang berarti terdapat perbedaan dari nilai keefektifan media ular tangga pada pretest dan posttest. Sehingga media ular tangga efektif untuk meningkatkan sikap dan perilaku belajar siswa. Hal ini dapat dikatakan efektif karena terdapat peningkatan dari nilai pre test dan post test, dari media ular tangga ini juga mudah dipahami bagaimana sikap dan perilaku belajar yang baik, apa saja tips supaya memiliki sikap dan perilaku belajar yang baik.

Hasil penelitian ini juga dapat dibandingkan dengan penelitian berjudul keefektifan media ular tangga untuk meningkatkan strategi *coping stress* yang dilakukan (Lina & Fitri, 2020) dalam penelitian tersebut, Perubahan perilaku atau aktivitas siswa pada siklus I, memperoleh rata-rata nilai 76,5%. Angka tersebut dapat diinterpretasikan baik, namun masih perlu ditingkatkan lagi keaktifan siswa dalam pembelajaran online ini. Pada siklus II terjadi peningkatan menjadi 81,5%. Artinya siswa sudah terbiasa dengan pembelajaran online menggunakan google classroom dan google meeting. Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Dalam penelitian ini, rata-rata skor pre-test (46,8) dan rata-rata skor post test (51,6), media ular tangga yang digunakan mampu meningkatkan sikap dan perilaku belajar siswa. Sikap dan perilaku belajar siswa sebelum pelaksanaan perlakuan media ular tangga yaitu masih adanya siswa yang datang terlambat ke sekolah, tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan materi, lupa tidak mengerjakan ketika diberi tugas, tidur ketika KBM berlangsung, dan sering keluar kelas beralasan izin ke kamar mandi. Selanjutnya 20 siswa tersebut diberikan perlakuan menggunakan media ular tangga sebanyak 2 kali pertemuan dalam waktu 40 menit setiap pertemuan. Kemudian setelah siswa diberikan perlakuan selanjutnya diberikan posttest. Dalam hal ini, peneliti melihat dari bagaimana siswa ketika menjawab pertanyaan, memperagakan situasi yang sudah dipilih, serta kerjasama dan komunikasi antar kelompok.

Penerapan menggunakan media ular tangga ini yaitu agar siswa dapat memahami serta menerapkan dalam kehidupan sehari-harinya khususnya ketika di sekolah bagaimana mempunyai sikap dan perilaku belajar yang baik. Hasil penelitian diperoleh dari kajian ini yaitu adanya perbedaan mengenai sikap dan perilaku belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan menggunakan media ular tangga.

## PEMBAHASAN

Cara yang peneliti gunakan untuk mengambil sampel dalam penelitian ini yaitu Berdasarkan hasil pretest dari nilai yang tinggi, sedang dan rendah mengenai sikap dan perilaku belajar. Penelitian ini menggunakan Teknik analisis deskriptif. Teknik analisis deskriptif ialah bentuk analisis yang berguna untuk menguraikan melalui cara penjelasan dan gambaran data

yang sudah dikumpulkan. Pada analisis ini berfokus pada pengumpulan data dasar bukan berfokus untuk melihat hubungan atau hipotesis. Peneliti analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kategoris yaitu dengan melihat skala sikap dan perilaku belajar, dimana nantinya siswa tau subjek akan menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan jawaban selalu (S) sering (SR) jarang (J) tidak pernah (TP). Pada penelitian ini peneliti melakukan perhitungan uji Wilcoxon dan uji Kolmogorov Semirnov. Pengujian ini dilakukan dengan cara peneliti melihat perbandingan data dari dua kelompok yaitu *Pre test* dan *Post test*. Uji Wilcoxon ini dikenal juga dengan kata uji match pair test.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (materi pembelajaran) yang melibatkan perhatian, pikiran, tindakan, dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Artinya lingkungan belajar adalah sumber belajar seperti orang, benda atau kejadian yang dapat digunakan siswa untuk memperoleh pengetahuan (Zuhriyah.2020).

Media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan layanan bimbingan dan konseling. Melalui media, pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling bisa lebih menarik dan menyenangkan. Aspek penting lainnya penggunaan media adalah membantu memperjelas pesan yang ingin disampaikan dalam bimbingan dan konseling. Maka dari itu tidak bisa dipungkiri media sangat dibutuhkan perannya dalam pembelajaran atau bimbingan (Irfan *et al.*2020)

Pada umumnya, pemberian layanan secara tatap muka memiliki berbagai metode yang berbeda tergantung dari pematerinya. Terkadang pemateri yang menggunakan metode seperti biasanya yang dapat membuat pendengarnya merasa bosan dikarenakan sistem pemberian layanan yang menurutnya kurang menarik dan membosankan. Oleh karena itu perlunya pengembangan system pemberian layanan yang dapat menarik perhatian para pendengarnya, salah satunya dengan pemberian materi bimbingan dengan menggunakan metode permainan . Metode pembelajaran berbasis permainan merupakan salah satu metode yang digunakan untuk menyampaikan materi tetapai dengan melalui metode permainan, salah satu alasan mengapa metode permainan diterapkan.

Prinsipnya karakteristik anak-anak cenderung lebih suka bermain. Maka metode permainan merupakan suatu cara yang digunakan guru BK untuk menyampaikan materi layanan dengan menciptakan suasana yang menyenangkan,serius tetapi santai dan tidak membosankan, namun tidak mengabaikan layanan yang dilakukan. Oleh karena itu, ketika siswa merasa bosan disaat materi di jelaskan atau ketertarikan dalam rasa ingin belajar menurun, metode ini sangat penting untuk kembali meningkatkan rasa ketertarikannya dalam belajar. Dalam melakukan metode permainan diperlukan bahan atau alat bermain yang edukatif, sehingga pemberian

layanan dengan menggunakan metode permainan terlihat menjadi lebih menarik, mungkin salah satunya bisa menggunakan permainan ular tangga

Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga dalam penelitian ini mengacu pada prinsip-prinsip evaluasi media pembelajaran Sadiman mengemukakan yaitu (1) media pengajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, (2) kosakata (3) kesesuaian dengan isi materi, (4) kesesuaian dengan berbagai jenis siswa (karakteristik siswa), dan (4) Kualitas gambar atau visual. Prinsip-prinsip penilaian media pembelajaran tersebut digunakan agar media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan yang diharapkan (Afandi.2015)

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 (Santi dan Resti.2023)

Ular Tangga ini dimodifikasi sehingga menjadi media permainan yang komunikatif dan mudah dimengerti, dengan visualisasi eye catching, atraktif dan menyenangkan untuk digunakan sebagai media belajar. Ular Tangga komunikatif disertai dengan gambar yang menarik dan full colour mutlak dibutuhkan dalam desain ular tangga ini. Dalam sebuah riset psikologi pendidikan disebutkan bahwa anak-anak lebih mudah memahami bahasa visual dibandingkan dengan bahasa verbal (Nugroho.2007).

Pada penelitian ini media permainan ular tangga dianggap efektif dalam meningkatkan sikap dan perilaku belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dari antusias siswa dalam melakukan permainan ini, kemudian juga dilihat dari perilaku para siswa dalam menerima materi layanan sikap dan perilaku belajar yang baik. Kemudian juga dilihat dari semangat para siswa ketika memainkan permainan ini dengan sangat antusias.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan diatas, dapat didapatkan hasil nilai rata-rata menggunakan media permainan ular tangga dalam meningkatkan sikap dan perilaku belajar siswa yaitu pada rata-rata pretest didapatkan hasil sebesar 46,8 dan pada rata-rata posttest diperoleh hasil sebesar 51,6, maka dapat disimpulkan bahwa media ular tangga mempunyai pengaruh yang cukup substansial dalam meningkatkan sikap dan perilaku belajar siswa. Dan apabila melihat dari hasil uji coba Wilcoxon diperoleh nilai Asymp. Sig (2-tailed) sebesar 0,001. Sebab 0,005 lebih kecil dibanding dengan 0,05 maka dapat disimpulkan  $H_0$  diterima yang berarti terdapat perbedaan dari nilai keefektifan media ular tangga pada pretest dan posttest. Sehingga media ular tangga efektif untuk meningkatkan sikap dan

perilaku belajar siswa. Media ular tangga dapat dijadikan sebagai media atau alat pendukung dalam memberikan layanan Bimbingan dan Konseling karena akan memberikan kesan yang menarik dan menyenangkan pada siswa.

## DAFTAR RUJUKAN

- 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.
- Agniarahmah, A., Yulia, C., & Stevani, H. (2023). KEEFEKTIFAN MEDIA ULAR TANGGA DALAM MENINGKATKAN SELF AWARENESS. *JBKI (Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia)*, 8(1), 8-13.
- Ajat Rukajat. 2018. Pendekatan Penelitian Kuantitatif: Quantitative Research Approach. Yogyakarta: Deepublish.
- Dachmiati, S. (2017). Program bimbingan kelompok untuk mengembangkan sikap dan kebiasaan belajar siswa. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 10-21.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. Universitas Jenderal Soedirman, 11.
- Hawasi, O., Yulia, C., & Yunus, A. (2022). KEEFEKTIFAN MEDIA ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN STRATEGI COPING STRESS. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 511-517.
- Irfan, I., Jarkawi, J., & Handayani, E. S. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Perencanaan Karier. *Jurnal Consulenza: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 3(2), 79-87.
- Kibtiyah, A., Maksun, A., Millah, N. W., Waafiqoh, N., & Amalia, Y. R. (2021). Sikap disiplin, tanggung jawab dan perilaku belajar anak selama masa pandemi. *SAINSTEKNOPAK*, 5(1).
- Lamirin, L., Sangaji, J., & Lisniasari, L. (2020). Pengaruh Komunikasi Interpersonal Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Perilaku Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Buddha. *Jurnal Pendidikan Buddha dan Isu Sosial Kontemporer (JPBISK)*, 2(2), 93-105
- Lase, S. (2018). Hubungan antara motivasi dan kebiasaan belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa smp. *Jurnal Warta Edisi*, 56, 1-829
- Lase, W. N., Zalukhu, A., Zalukhu, S. R., & Harefa, N. A. J. (2023). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk

Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal on Education*, 6(1), 4301-4308.

- Nugrahani, R. (2007). Media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1).
- Mardiana, N. (2012). Upaya Guru dalam Meningkatkan Perilaku Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Terpadu di SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 1(1).
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Rahayu, R., & Susanto, R. (2018). Pengaruh kepemimpinan guru dan keterampilan manajemen kelas terhadap perilaku belajar siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 4(2), 220-229.
- Rahmayanti, V. (2016). Pengaruh minat belajar siswa dan persepsi atas upaya guru dalam memotivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar bahasa Indonesia siswa SMP di Depok. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2).
- Sari, R. O., & Damayanti, S. (2023). PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI SISWA SMP KELAS IX. *QUANTA*, 7(1), 18-25.
- Yulianti, P., & Fitri, M. E. Y. (2017). Evaluasi prestasi belajar mahasiswa terhadap perilaku belajar dan motivasi belajar mahasiswa di perguruan tinggi kota padang provinsi sumatera barat. *Jurnal Akuntansi, Ekonomi Dan Manajemen Bisnis*, 5(2), 242-251.
- Zeptyani, P. A. D., & Wiarta, I. W. (2020). Pengaruh Project-Based Outdoor Learning Activity Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Perilaku Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(2), 69-79.