

Efektivitas Teknik Permainan Simulasi dengan Menggunakan Media *Dart Board* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII C SMP Negeri 2 Tegal Siwalan Probolinggo

Ninda Ayu Putri Cahyani¹, Khairul Bariyyah², Leny Latifah³
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Kanjuruhan Malang^{1, 2 & 3}
Email: nindaraden@gmail.com¹, khairulbariyyah@unikama.ac.id²,
leny.latifah@yahoo.com³

Abstract:

This research is based on the results of observations to students of class VII C SMP Negeri 2 Tegal Siwalan, indicating that 9 students still have low levels of learning motivation. This can hinder the development of students in achieving their goals and can lead to failure of learning. Therefore, the increase in student learning motivation is necessary for students. This study used pre-experimental designs with one group pre-test and post-test design. Subjects used in this study were 9 students from grade VII C SMP Negeri 2 Tegal Siwalan. The sampling technique was done by purposive sampling which only studied the students with low learning motivation. The research instrument used is the scale of learning motivation, anecdotal note, and treatment material that has been tested before the expert given to the subject. Data were analyzed by using Wilcoxon Signed Rank Test. Based on the result of the research shows (1) Student motivation before treatment has low motivation level (2) Student motivation after treatment has increased learning motivation into high category (3) Simulation game technique using to dart board media effectively improves students learning motivation. This means that is simulation game technique using the effective media dart board to improve the learning motivation of the students in grade VII C SMP Negeri 2 Tegal Siwalan Probolinggo.

Keyword: Learning Motivation, Simulation Game, Dart Board

Received August 21, 2017; Revised September 25, 2017; Accepted October 01, 2017

How to Cite: Cahyani N. A. P., Bariyyah K., & Latifah L. (2017). Efektivitas Teknik Permainan Simulasi dengan Menggunakan Media *Dart Board* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII C SMP Negeri 2 Tegal Siwalan Probolinggo. *JKI (Jurnal konseling Indonesia)*, 3(1), 22-27.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2017 by author and Universitas Kanjuruhan Malang.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Akan tetapi realita di lapangan sistem peningkatan pendidikan di sekolah masih mengalami banyak permasalahan. Apabila dikehendaki peningkatan mutu pendidikan maka dibutuhkan motivasi yang lebih besar dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Hal ini menempatkan motivasi belajar pada posisi yang penting dalam proses pembelajaran.

Motivasi berawal dalam diri individu masing-masing yang dapat mendorong perasaan individu untuk melakukan sesuatu agar tercapainya sebuah tujuan. Namun minimnya sebuah motivasi dalam belajar dapat

menyebabkan individu khususnya peserta didik malas untuk memiliki sebuah tujuan belajar. Seseorang akan berhasil dalam belajar jika pada dirinya ada dorongan yang menimbulkan keinginan untuk belajar. Keinginan atau dorongan untuk belajar disebut dengan motivasi belajar (Sardiman, 2012). Motivasi belajar merupakan usaha mencapai tujuan atau keberhasilan dalam sebuah kompetisi dimana keunggulan dapat berupa prestasi baik untuk orang lain maupun membangun prestasi diri sendiri. Seseorang yang memiliki sebuah motivasi belajar akan berusaha untuk meraih tujuan dalam belajarnya.

Motivasi belajar dalam diri siswa sangatlah penting karena akan berpengaruh pada prestasi belajarnya. Sebagai contoh, jika diibaratkan motivasi sebagai bahan bakar sebuah kendaraan, meskipun bagus mesin dan halusnya penyetelan kalau tidak memiliki bahan bakar kendaraan tidak dapat berfungsi karena bahan bakar menjadi unsur vital bagi sebuah kendaraan. Sama halnya dengan motivasi bagi siswa untuk belajar. Motivasi ini yang menggerakkan siswa untuk belajar. Sardiman (2012) mengungkapkan ada tiga fungsi motivasi: (1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan, (2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya. (3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Seseorang siswa yang akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan menghabiskan waktunya untuk bermain kartu atau membaca komik, sebab tidak serasi dengan tujuan.

Pendapat tersebut didukung oleh pendapat Nanang Hanifah (dalam Ratnaningsih, 2014) yang menyebutkan fungsi motivasi dalam belajar yaitu: (1) Motivasi merupakan alat pendorong terjadinya perilaku belajar peserta didik, (2) Motivasi merupakan alat untuk mempengaruhi prestasi belajar peserta didik, (3) Motivasi merupakan alat untuk memberikan direksi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran, (4) Motivasi merupakan alat untuk membangun sistem pembelajaran lebih bermakna.

Salah satu metode yang dapat digunakan oleh Konselor dalam membantu meningkatkan motivasi belajar siswa adalah metode permainan. Menurut Nasih dan Kholidah (2009) permainan adalah suatu aktivitas yang menyenangkan, ringan, bersifat kompetitif, atau kedua-duanya. Menyenangkan, ringan dan bersifat kompetitif disini berarti adanya perasaan senang dan ingin terlibat, terciptanya makna dan pemahaman (penguasaan atas materi).

Permainan memungkinkan adanya partisipasi yang lebih aktif dari siswa untuk mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Dengan bermain dalam belajar dapat menyingkirkan keseriusan yang menghambat, menghilangkan stres dalam lingkungan belajar, mengajak siswa terlibat penuh dalam mencapai tujuan dengan ketidaksadaran, dan meraih makna belajar melalui pengalaman. Dapat dikatakan bahwa untuk mengurangi ketegangan dalam proses pembelajaran dapat menggunakan permainan.

Ada banyak permainan yang dapat digunakan untuk mencairkan suasana kelas. Salah satu permainan yang peneliti gunakan adalah teknik permainan simulasi dengan menggunakan media *dart board*. Menurut Adams (dalam Romlah, 2006:118) permainan simulasi adalah sebuah permainan yang merefleksikan situasi yang terdapat dalam kehidupan nyata dan situasi tersebut selalu dimodifikasi. Dalam hal ini permainan dalam situasi dimodifikasi dengan tujuan agar tidak terlalu kompleks dan tidak terlalu sederhana. Apabila terlalu kompleks para pemain menjadi kurang berani memainkannya, sebaliknya apabila terlalu mudah para pemain akan cepat bosan. Ada banyak modifikasi situasi dalam permainan simulasi ini salah satunya peneliti menggunakan media *dartboard*.

Permainan teknik simulasi dengan menggunakan media *dart board* ini tidak akan langsung meningkatkan motivasi belajar siswa dikelas, tetapi teknik permainan simulasi dengan menggunakan media *dart board* menimbulkan rasa ketertarikan siswa terhadap proses pelajaran atau pengemasan materi yang tidak biasa dan berbeda, sehingga secara tidak langsung akan menyita perhatian atau memunculkan rasa penasaran siswa untuk memperhatikan. Dengan perhatian yang sudah tertuju kepada konselor maka dapat membuat perasaan nyaman bagi siswa untuk mengikuti kegiatan yang berlangsung dalam proses layanan ini, serta mempermudah materi yang disampaikan karena dikemas dalam bentuk teknik simulasi permainan dengan menggunakan media *dart board*. Dengan modifikasi teknik permainan simulasi ini siswa membuka perasaan untuk terbuka karena menerima informasi atau sesuatu yang baru dan menurut mereka positif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian eksperimen dengan dengan *model "one group pra-test and post-test design"*. Penelitian ini tidak menggunakan kelas pembanding

namun menggunakan tes awal sehingga besarnya efek penggunaan teknik permainan simulasi dapat diketahui secara pasti. Subjek penelitian adalah 9 siswa kelas VII C SMP Negeri 02 Tegal Siwalan Probolinggo yang memiliki tingkat motivasi belajar yang rendah. Instrumen penelitian ini terdiri dari: 1) Skala motivasi belajar yang terdiri dari 44 item pernyataan, 2) catatan anekdot yang berisi segala bentuk kejadian mengenai perilaku siswa, khususnya selama berlangsungnya proses pemberian *treatment*, lembaran ini memuat identitas yang diamati, waktu pengamatan dan lembar rekaman kejadian 3) bahan perlakuan teknik permainan simulasi dengan menggunakan media *dart board* yang didalamnya memuat berbagai macam simulasi tentang keadaan motivasi belajar secara nyata yang telah dikembangkan dalam bentuk permainan. Instrumen pada penelitian ini telah di uji ahlikan sebelum diberikan kepada subjek. Uji ahli ini dilakukan oleh ahli bimbingan kelompok dan ahli materi yang meliputi aspek kesesuaian, kemenarikan, kegunaan dan kemudahan. Hasil dari uji ahli memiliki skor rata-rata yaitu 3 yang berarti bahwa instrumen penelitian ini layak untuk diberikan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dalam penelitian ini, subyek penelitian terlebih dahulu dilakukan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat termotivasi belajarnya sebelum diberikan *treatment* permainan simulasi menggunakan media *dart board*. Setelah diberikan tes awal, selanjutnya perlakuan (*treatment*), yaitu dengan menggunakan teknik permainan simulasi menggunakan media *dart board*. Setelah selesai diberikan *treatment*, selanjutnya siswa di berikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui sejauh mana keefektifan penggunaan teknik permainan simulasi dengan menggunakan media *dart board* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Analisis data penelitian ini menggunakan uji jenjang *Wilcoxon (Wilcoxon's Signed Rank Test)* Uji *Wilcoxon* menggunakan bantuan *SPSS 16 for Windows*. Untuk mengambil keputusan hipotesis dalam uji *Wilcoxon* apabila probability eror atau $P < 0.05$ maka H_0 di tolak. Dengan kata lain, bahwa teknik permainan simulasi menggunakan media *dart board* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

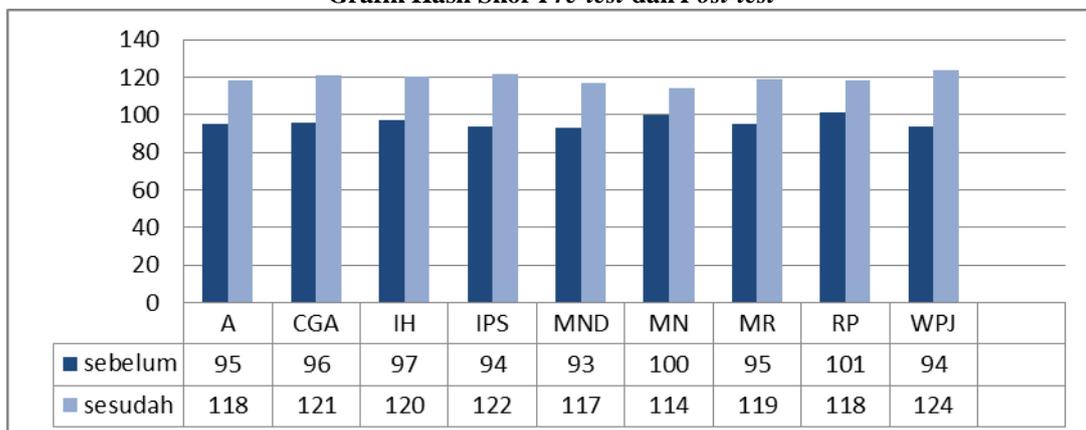
HASIL

Dari hasil *pretest* yang dilakukan terhadap 28 siswa, maka diperoleh subjek sebanyak 9 siswa yang tergolong memiliki tingkat motivasi belajar yang rendah. Dari 9 siswa tersebut adalah A, CGA, IH, IPS, MND, MN, MR, RP, WPJ. A adalah subyek yang memiliki skor motivasi belajar sebesar 99, CGA dengan skor 98, IH dengan skor 101, IPS dengan skor 97, MND dengan skor 104, MN dengan skor 102, MR dengan skor 96, RP dengan skor 105, WPJ dengan skor 103. Berdasarkan hasil *pretest* ini kemudian peneliti memberikan *treatment* berupa teknik permainan simulasi dengan menggunakan media *dart board* untuk mengatasi masalah-masalah yang berhubungan dengan motivasi belajar.

Setelah *treatment* selesai, maka dilakukan pengukuran akhir atau *posttest* terhadap 9 subyek tersebut. Adapun hasil *posttest* kesembilan subyek tersebut Adapun hasil *post-test* kesembilan subjek tersebut adalah A dengan skor 118, CGA dengan skor 121, IH dengan skor 120, IPS dengan skor 122, MND dengan skor 117, MN dengan skor 114, MR dengan skor 119, RP dengan skor 118, WPJ dengan skor 124.

Perbandingan hasil skor *pretest* dan *posttest* dibawah ini bertujuan untuk mengetahui ada perbedaan atau tidak antara hasil *pretest* dan *posttest*. Pada grafik dibawah dapat dilihat bahwa hasil *posttest* mengalami peningkatan dari hasil sebelumnya. Berikut adalah gambaran hasil skor skala motivasi belajar pada *pretest* dan *posttest*.

Grafik Hasil Skor Pre-test dan Post-test



Berdasarkan gambar grafik diatas dapat dilihat bahwa motivasi belajar sebelum *treatment* memiliki skor rendah dan setelah *treatment* berupa teknik permainan simulasi dengan menggunakan media *dart board* maka tingkat motivasi belajar siswa meningkat. Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa teknik permainan simulasi dengan menggunakan media *dart board* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII C SMP Negeri 02 Tegal Siwalan Probolinggo.

Hasil ini juga didukung oleh hasil analisis uji Wilcoxon. Dari hasil perhitungan dapat disimpulkan bahwa Z_{hitung} adalah 2.670 dan sig.(2-tailed) adalah 0,008. Jika probabilitas $> 0,05$, maka H_0 (Nol Hypotesis) di terima, H_a (Alternatif Hypotesis) ditolak dan jika probabilitas $< 0,05$ maka H_0 (Nol Hypotesis) di tolak, H_a (Alternatif Hypotesis) di terima. Jadi dari hasil uji Wilcoxon menunjukkan bahwa sig.(2-tailed) $0,008 < 0,05$ artinya teknik permainan simulasi dengan menggunakan media *dart board* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII C SMP Negeri 2 Tegal Siwalan Probolinggo yang dijadikan subjek dan dapat diterima kebenarannya dalam taraf signifikan 5%.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil *post-test* diketahui bahwa kesembilan subjek mengalami peningkatan motivasi belajar, hal ini dapat disebabkan oleh beberapa kemungkinan yaitu: 1) dalam pemberian *treatment* siswa lebih berani dan percaya diri untuk menyimpulkan atau berdiskusi mengenai apa yang menurut mereka sulit yang dimana akan membuat siswa lebih berfikir kreatif dan mau untuk bersaing secara sehat. 2) Siswa dapat menyesuaikan diri baik antar individu dalam kelompok maupun individu luar kelompok sehingga diharapkan mereka akan terus merasa bahwa mengikuti pelajaran dikelas sangatlah menarik dan banyak hal yang bisa dicurahkan serta banyak juga informasi yang bisa ditukar dalam permainan ini. 3) Dalam hal ini siswa masing-masing bisa lebih cepat memahami materi yang disampaikan karena siswa juga ikut terlibat didalamnya. 4) Rasa senang dan nyaman terhadap permainan yang dimainkan akan mempermudah siswa dalam berdiskusi dan menyimpulkan suatu pendapat. 5) Siswa secara perlahan akan termotivasi untuk melakukan permainan yang menyenangkan tetapi terdapat materi di dalamnya yang disampaikan dengan cara yang berbeda. 6) siswa merasa dengan bermain dalam belajar dapat menyingkirkan keseriusan yang menghambat, menghilangkan stres dalam lingkungan belajar, terlibat penuh dalam mencapai tujuan dengan ketidaksadaran, dan meraih makna belajar melalui pengalaman

Peneliti memberikan *treatment* teknik permainan simulasi kepada subjek penelitian bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar. Motivasi belajar yang dialami dalam penelitian ini disebabkan karena pengaruh kurangnya dorongan dari dalam dan luar yang berakibat mempengaruhi perbuatan/tindakan siswa. Hal tersebut sesuai dengan Sardirman (2012) mengungkapkan bahwa motivasi ditandai dengan dorongan dan perbuatan memiliki fungsi: 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan. 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya. 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Seseorang siswa yang akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan menghabiskan waktunya untuk bermain kartu atau membaca komik, sebab tidak serasi dengan tujuan. Hal tersebut diperkuat dengan keterangan yang diberikan oleh siswa-siswi yang menjadi subjek penelitian yang mengatakan bahwa mereka kurang memiliki motivasi karena tidak ada dukungan dari keluarga dan orang terdekat, lebih tertarik dengan bermain, menonton televisi, dan kegiatan lainnya daripada belajar, cenderung pasif didalam kelas, dan lebih memilih diam dibandingkan mengemukakan pendapat disaat diskusi kelas.

Alasan peneliti mengangkat permainan sebagai alternatif bantuan untuk meningkatkan motivasi belajar adalah didasarkan oleh pendapat Menurut Nasih dan Kholidah (2009: 139) permainan adalah suatu aktivitas yang menyenangkan, ringan, bersifat kompetitif, atau kedua-duanya. Menyenangkan, ringan dan bersifat kompetitif disini berarti adanya perasaan senang dan ingin terlibat, terciptanya makna dan pemahaman (penguasaan atas materi). Permainan memungkinkan adanya partisipasi yang lebih aktif dari siswa untuk mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Dengan bermain dalam belajar dapat menyingkirkan keseriusan yang menghambat, menghilangkan stres dalam lingkungan belajar, mengajak siswa terlibat penuh dalam mencapai tujuan dengan ketidaksadaran, dan meraih makna belajar melalui pengalaman. Dapat dikatakan bahwa untuk mengurangi ketegangan dalam proses pembelajaran dapat menggunakan permainan. Ada banyak permainan yang dapat digunakan untuk mencairkan suasana kelas. Salah satu permainan yang peneliti gunakan adalah teknik permainan simulasi dengan menggunakan media *dart board*.

Menurut Adams (dalam Romlah, 2006:118) permainan simulasi adalah sebuah permainan yang merefleksikan situasi yang terdapat dalam kehidupan nyata dan situasi tersebut selalu dimodifikasi. Dalam hal ini permainan dalam situasi dimodifikasi dengan tujuan agar tidak terlalu kompleks dan tidak terlalu sederhana. Apabila terlalu kompleks para pemain menjadi kurang berani memainkannya, sebaliknya apabila terlalu mudah para pemain akan cepat bosan. Ada banyak modifikasi situasi dalam permainan simulasi ini salah satunya peneliti menggunakan media *dart board*.

Permainan teknik simulasi dengan menggunakan media *dart board* ini tidak akan langsung meningkatkan motivasi belajar siswa dikelas, tetapi teknik permainan simulasi dengan menggunakan media *dart board* menimbulkan rasa ketertarikan siswa terhadap proses pelajaran atau pengemasan materi yang tidak biasa dan berbeda, sehingga secara tidak langsung akan menyita perhatian atau memunculkan rasa penasaran siswa untuk memperhatikan. Dengan perhatian yang sudah tertuju kepada konselor maka dapat membuat perasaan nyaman bagi siswa untuk mengikuti kegiatan yang berlangsung dalam proses layanan ini, serta mempermudah materi yang disampaikan karena dikemas dalam bentuk teknik simulasi permainan dengan menggunakan media *dart board*. Dengan modifikasi teknik permainan simulasi ini siswa membuka perasaan untuk terbuka karena menerima informasi atau sesuatu yang baru dan menurut mereka positif.

Adapun penelitian lain yang mendukung hasil penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan Anggoro (2009) menunjukkan media *Dart Board* dengan Teknik Permainan di kelas Efektif Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Terpadu. Selanjutnya penelitian Marfiah (2015) menunjukkan Media *Dart Board* dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games* Efektif Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akutansi.

Dalam pelaksanaan *treatment* teknik permainan simulasi, subjek peneliti secara keseluruhan terlihat antusias dalam mengikuti permainan. Mereka juga aktif dalam menjawab dan memerankan pertanyaan-pertanyaan dalam kartu situasi, kartu hukuman dan kartu hadiah. Inti dari pelaksanaan *treatment* ini siswa bisa memperoleh pengetahuan baru dan mampu mengubah motivasi belajar dalam dirinya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan dianalisis dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa kelas VII C SMP Negeri 2 Tegal Siwalan meningkat akibat perlakuan teknik permainan simulasi dengan menggunakan media *dart board*.

Dalam metode teknik permainan simulasi dengan menggunakan media *dart board* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII C SMP Negeri 2 Tegal Siwalan Probolinggo. Hal tersebut dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Motivasi belajar siswa kelas VII C SMP Negeri 2 Tegal Siwalan sebelum perlakuan dengan teknik permainan simulasi menggunakan media *dart board* memiliki tingkat motivasi rendah sebanyak sembilan siswa.
2. Motivasi belajar siswa kelas VII C SMP Negeri 2 Tegal Siwalan setelah perlakuan dengan teknik permainan simulasi menggunakan media *dart board* mengalami kenaikan motivasi belajar menjadi kategori tinggi.
3. Teknik permainan simulasi dengan menggunakan media *dart board* efektif meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII C SMP Negeri 2 Tegal Siwalan Probolinggo. Hal ini berarti tujuan penelitian terpenuhi dan hipotesis tindakan terbukti, yaitu VII C SMP Negeri 2 Tegal Siwalan Probolinggo teknik permainan simulasi dengan menggunakan media *dart board* motivasi belajar siswa meningkatkan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka saran-saran yang dianjurkan adalah sebagai berikut:

1. Bagi praktisi bimbingan dan konseling
Teknik permainan simulasi dengan menggunakan media *dart board* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu dapat dijadikan alternatif bagi konselor dalam melaksanakan kegiatan bimbingan untuk meningkatkan motivasi belajar.
2. Bagi para pendidik (guru dan orangtua)
Dapat memperhatikan cara-cara penggunaan yang tepat dalam mempengaruhi siswa untuk memaknai proses kerja teknik permainan simulasi dengan menggunakan media *dart board* sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar.

3. Bagi peneliti lain

Penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi peneliti yang lain dalam melakukan penelitian serupa yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar. Diperlukan upaya yang berkelanjutan dan terukur untuk mengetahui dan meningkatkan motivasi belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggoro R.N., Lulus. 2009. *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Terpadu (Sejarah) Melalui Pemanfaatan Media Dart Board dengan Teknik Permainan Di Kelas VII H SMP Negeri 2 Malang Tahun Ajaran 2009/2010*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek edisi revisi 2006*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek edisi revisi 2006*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hadi, Sutrisno. 2004. *Metodologi Penelitian Research Jilid (cetakan XI)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Haksasi, Dra. Banun Sri. 2007. *Instrumentasi Bimbingan & Konseling Non Tes*. Semarang: Penerbit Widya Sari Sala Tiga.
- <https://en.m.wikipedia.org/wiki/Darts> diakses tanggal 16 April 2016
- Iskandar. 2009. *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi baru*. Ciputat: Gaung Persada Press.
- Marfiah, P. S. 2015. *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Dart Board Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman*. S1 thesis. Fakultas ekonomi UNY. (Online)
- [Http://eprints.uny.ac.id/29887/1/Skripsi.pdf](http://eprints.uny.ac.id/29887/1/Skripsi.pdf) diakses tanggal 16 April 2016
- Nasih, M. A. dan Kholidah N. L. 2009. *Metode dan Teknik Pembelajaran PAI*. Bandung: PT. Refika Aditama
- Nata, Abuddin. 2009. *Prespektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*. Jakarta: pearnada Media Group.
- Ramayulis. 2012. *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kalam Muliacet VII.
- Ratnaningsih, Nafiah Nurul. 2014. *Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro, Sleman*. Universitas Negeri Yogyakarta. Skripsi (Online)
- http://eprints.uny.ac.id/14296/1/skripsi_Nafiah%20Nurul%20Ratnanigsih_0910824102_5.pdf Diakses tanggal 24 April 2016
- Romlah, Tatik. 2006. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang.
- Sanjaya, Wina (2008). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Pearnada Media Group
- Santoso, Singgih. 2006. *Buku latihan SPSS statistik pada materi*. Jakarta: Elek Media
- Sardiman, A. M. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sugiyono. 2013. *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta
- _____. 2014. *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Uno, Hamzah B. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- _____. 2011. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara