

ABSTRAK

IHDA NASUTION, NIM:1163151020, Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Intrinsik Siswa Melalui Penerapan Layanan Informasi Dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri Satu Atap Kota Tanjungbalai. Skripsi Jurusan Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Medan. 2021.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar intrinsik siswa kelas VIII di SMP Negeri Satu Atap Tanjungbalai dengan menerapkan layanan informasi menggunakan media permainan ular tangga. Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April hingga Mei Tahun 2021. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri Satu Atap Tanjungbalai yang memiliki motivasi belajar intrinsik dalam kategori rendah dan sedang yaitu berjumlah 27 siswa. Sedangkan objek yang diteliti adalah motivasi belajar intrinsik siswa kelas VIII SMP Negeri Satu Atap Tanjungbalai. Data penelitian dikumpulkan melalui angket motivasi belajar intrinsik dan pedoman observasi. Hasil perolehan perhitungan rata-rata kelas pra siklus adalah 60.67 meningkat menjadi rata-rata kelas 70.41 kategori baik setelah diberikan tindakan pada siklus I. Kemudian dilaksanakan tindakan layanan informasi menggunakan media permainan ular tangga pada siklus II dan memperoleh rata-rata kelas 76.52 kategori baik. Rata-rata kelas yang diperoleh pada siklus II menunjukkan bahwa keberhasilan penelitian tindakan ini dinyatakan berhasil karena telah mencapai indikator keberhasilan yakni ≥ 75 dalam kategori minimal baik. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan layanan informasi media permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar intrinsik siswa kelas VIII SMP Negeri Satu Tanjungbalai Tahun Ajaran 2020/2021.

Kata Kunci : Layanan Informasi, Media Permainan Ular Tangga, Motivasi Belajar Intrinsik

ABSTRACT

IHDA NASUTION, NIM:1163151020, Efforts to Increase Students' Intrinsic Learning Motivation Through Application of Information Services Using Snakes and Ladders Game Media in Class VIII Students of One Roof State Junior High School Tanjungbalai City. Thesis of the Department of Educational Psychology and Guidance, Faculty of Education, State University of Medan. 2021.

This study aims to determine the increase in intrinsic learning motivation of class VIII students at SMP N Satu Atap Tanjungbalai by implementing information services using snakes and ladders game media. The type of this research is Guidance and Counseling Action Research (PTBK). The data analysis technique used in this research is qualitative and quantitative. This research was conducted from April to May 2021. The subjects in this study were class VIII students of SMP Negeri Satu Atap Tanjungbalai who had intrinsic learning motivation in the low and medium categories, amounting to 27 students. While the object under study is the intrinsic learning motivation of class VIII SMP Negeri One Roof Tanjungbalai. Research data were collected through intrinsic learning motivation questionnaires and observation guidelines. The result of calculating the average percentage of the pre-cycle class is 60.67, increasing to an average class percentage of 70.41 in the good category after being given the action in the first cycle. Then the information service action is carried out using the snake and ladder game media in the second cycle and obtains the average percentage class 76.52 good category. The average percentage of class obtained in cycle II shows that the success of this action research is declared successful because it has reached the success indicator, namely 75 in the minimally good category. This shows that the application of snake and ladder game media information services can increase the intrinsic learning motivation of eighth grade students of SMP Negeri Satu Tanjungbalai for the 2020/2021 academic year.

Keywords : Information Services, Snakes and Ladders Game Media, Intrinsic Learning Motivation.