

LAMPIRAN 1

PERNYATAAN KEASLIAN

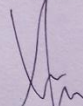
Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Haries Nor Rofiqi
NIM : 20170701091040
Fakultas : TARBIYAH
Program Studi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan hasil atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian yang telah disebutkan sumbernya. Apabila suatu saat skripsi ini terbukti hasil dari plagiasi maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan yang dituduhkan kepada saya.

Pamekasan, 19 April 2021

Saya yang menyatakan,



HARIES NOR ROFIQI

NIM: 20170701091040

LAMPIRAN 2



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI MADURA
FAKULTAS TARBIYAH
Jln. Panglegur Km. 4 Telp. (0324) 327243 & Faks. 0324-322551 Pamekasan 69371
Website: fatar.iainmadura.ac.id; e-mail: tarbiyah@iainmadura.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI

No: B- 1632/In.38/FT.6/PP.00.9/04/2021

Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

menerangkan bahwa karya ilmiah berikut:

Judul : Penerapan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Simulation Game
Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SMK Bustanul Ulum
Waru Pamekasan
Penulis : Haries Nor Rofiqi
NIM : 20170701091040
Prodi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

Setelah dilakukan deteksi palagiasi, pada tanggal 22 April 2021 maka ditemukan tingkat palagiasinya sebesar 16%, sehingga dinyatakan **Layak** untuk dipergunakan sebagai prasyarat mengikuti ujian skripsi.


Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pamekasan, 23 April 2021

An. Dekan Fakultas Tarbiyah
Kaprosdi Bimbingan dan Konseling Pendidikan
Islam

H. Muhammad Jamaluddin, M.Pd
NIP. 198303052011011006


LAMPIRAN 3


**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI MADURA
FAKULTAS TARBİYAH
Jln. Panglegur Km. 4 Telp. (0324) 327243 & Faks. 0324-322551 Pamekasan 69371
Website: falar.iainmadura.ac.id; e-mail: tarbiyah@iainmadura.ac.id

TUGAS PENYUSUNAN SKRIPSI
Nomor : B-1080/In.38/FT/TL.00 /03/2020

Nama : Haries Nor Rofiqi
NIM : 20170701091040
Dosen Pembimbing : H. Muhammad Jamaluddin, M. Pd
Prodi : BKPI
Judul Penelitian : Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Simulation Game* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI di MA As-Salafiyah Sumber Duko Pakong Pamekasan
Nomor Kontak : 082337010953
Tugas : 1. Kepada yang bersangkutan untuk segera meminta bimbingan pada dosen,
2. Kepada dosen pembimbing berwenang untuk melaksanakan bimbingan dalam a). Penyusunan Proposal, b). Seminar Proposal, c). Proses penelitian lapangan, d). Penyusunan laporan Skripsi.

Surat tugas ini berlaku sejak dikeluarkan hingga pelaporan Skripsi sempurna, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pamekasan, 24 Februari 2020
Dekan,

H. Atiqullah
NIP. 197305041999031015



NB : Surat tugas ini diserahkan kepada Admin Fakultas Tarbiyah dan ybs.

LAMPIRAN 4



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI MADURA
FAKULTAS TARBIYAH**

Jln. Panglegur Km. 4 Telp. (0324) 327243 & Faks. 0324-322551 Pamekasan 69371
Website: fatar.iaimadura.ac.id; e-mail: tarbiyah@iaimadura.ac.id

SURAT KETERANGAN PERUBAHAN JUDUL

Nomor: B-4333/In.38/FT/TL.00/12/2020

Dengan ini, Dekan Fakultas Tarbiyah Menerangkan bahwa Mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Haries Nor Rofiqi
Semester / NIM : VII (Tujuh) / 20170701091040
Fakultas / Program Studi : Tarbiyah / Bimbingan Konseling Pendidikan Islam (BKPI)
Dosen Pembimbing : H. Muhammad Jamaluddin, M. Pd.

Yang bersangkutan atas kesepakatan dengan pembimbing melakukan perubahan judul skripsi dari

SEMULA : Penerapan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI di MA As Salaiyah Sumber Duko Pakong Pamekasan

MENJADI : Penerapan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMK Bustanul Ulum Waru Pamekasan.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk menjadi maklum.

Pamekasan, 15 Desember 2020
Dekan




H. Atiqullah

NIP. 197305041999031015

Nb : Tanda tangan dan stempel tersebut hanya berlaku selama pandemi COVID-19 dalam penggunaan surat-menyerat (berdasarkan pengumuman dengan Nomor : B-2161/In.38/FT/PP.00.9/05/2020 tanggal 06 Mei 2020) untuk mendukung pencegahan penyebaran COVID-19

LAMPIRAN 5

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI MADURA
FAKULTAS TARBİYAH
Jln. Panglegur Km. 4 Telp. (0324) 327243 & Faks. 0324-322551 Pamekasan 69371
Website: fatar.iainmadura.ac.id; e-mail: tarbiyah@iainmadura.ac.id

Pamekasan, 03 April 2021

Nomor : B- 1282 /In.38/FT/TL.00 /04/2021
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth. Bapak/Ibu
Kepala SMK Bustanul Ulum
di -
Pamekasan

Assalamu'alaikum Wr. Wb,


Salam silaturahmi kami sampaikan. Dalam rangka penyusunan Skripsi pada program sarjana Strata Satu (S-1) Fakultas Tarbiyah IAIN Madura, kami mohon bantuan Bapak/Ibu agar mahasiswa berikut :


Nama : HARIES NOR ROFIQI
NIM : 20170701091040
Semester : VIII
Prodi : BKPI
Judul Penelitian : Penerapan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Simulation Game Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMK Bustanul Ulum.
Dosen Pembimbing : H. Muhammad Jamaluddin, M.Pd.

Guna memperoleh izin melaksanakan penelitian di instansi Bapak/Ibu terkait dengan topik penelitian di atas.

Demikian permohonan ini, atas perkenan dan bantuan Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan, 03 April 2021

Dr. H. Atiqullah, S. Ag., M.Pd
NIP. 197305041999031015



LAMPIRAN 6



YAYASAN BUSTANUL ULUM
SMK BUSTANUL ULUM
TERAKREDITASI
TAGANGSER LAOK WARU PAMEKASAN
Jl. Pondok Pesantren Bustanul Ulum Tagangser Laok Waru Kode Pos: 69353
www.smkbuwaru.sch.id Email: smkbuwarul@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 387/SK/SMK.BU/IV/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **ACHMAD JAILANI, M.Pd.I**
Jabatan : Kepala Sekolah
NIP : -

Dengan ini menerangkan bahwa :

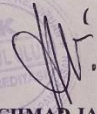
Nama : Haries Nor Rofiqi
Nim : 20170701091040
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : Bimbingan Konseling Pendidikan Islam
Fakultas : Tarbiyah

Nama yang disebutkan telah benar-benar melaksanakan penelitian di SMK Bustanul Ulum Waru Pamekasan dengan judul **“Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Simulation Game* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SMK Bustanul Ulum Waru Pamekasan”**.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pamekasan, 01 April 2021

Kepala Sekolah,


ACHMAD JAILANI, M.Pd.I

LAMPIRAN 7

PEDOMAN WAWANCARA

A. Kepada Wali Kelas Dan Guru Kelas

1. Apa metode yang bapak gunakan dalam proses belajar mengajar?
2. Apa faktor pendukung dan penghambat bagi bapak/ibu dalam menerapkan metode saat proses belajar mengajar?
3. Apakah siswa menyukai metode yang bapak gunakan?
4. Apakah bapak menggunakan metode bermain simulasi dalam mengajar?
5. Bagaimana langkah bapak jika siswa mulai kehilangan motivasi dalam belajar?

LAMPIRAN 8

PEDOMAN OBSERVASI SISWA

No	Aspek yang diamati	Skor
1.	Siswa memperhatikan penjelasan peneliti.	
2.	Pemahaman siswa terhadap metode yang digunakan.	
3.	Siswa aktif bertanya.	
4.	Sikap siswa pada saat mengikuti layanan	
5.	Keaktifan siswa dalam memberikan pendapat.	
6.	Siswa saling melengkapi pendapat satu sama lain.	
7.	Pemahaman siswa terhadap materi.	
8.	Motivasi belajar siswa saat mengikuti layanan.	
Total		
Skor Minimal		8
Skor Maksimal		32
Persentase		

Skor 1 : Kurang

Skor 2 : Cukup

Skor 3 : Baik

Skor 4 : Sangat Baik

LAMPIRAN 9

RENCANA PELAKSANAAN BIMBINGAN DAN KONSELING BIMBINGAN KELOMPOK

A. Identitas

1. Nama Sekolah : SMK Bustanul Ulum
2. Jenis Layanan : Bimbingan Kelompok.
3. Metode : Permainan Simulasi.
4. Kelas/Semester : X (Sepuluh)
5. Alokasi Waktu : 1 X 40 Menit.
6. Bidang Bimbingan : Bimbingan Belajar.
7. Topik/ Pokok Pembahasan : Hubungan Belajar Dengan Prestasi.
8. Fungsi Kegiatan : Pemahaman dan Pengembangan.
9. Tujuan Layanan : Siswa dapat mengetahui Hubungan Belajar Dengan Prestasi.
10. Karakter Yang Diharapkan : Siswa dapat meraih prestasi dalam belajarnya.

B. Strategi Bimbingan

PENDAHULUAN	
1.	Memberi salam dan menanyakan kabar.
2.	Menjelaskan tujuan.
3.	Menjelaskan manfaat/hikmah dari kegiatan.
KEGIATAN INTI	
1	Eksplorasi (menggali) a. Menanyakan pengetahuan awal siswa tentang hubungan belajar dengan motivasi.
2	Elaborasi (Mengembangkan): a. Peneliti menyiapkan sebuah permainan yang didalamnya telah terisi materi seputar hubungan belajar dengan prestasi. b. Menjelaskan peraturan dalam permainan. c. Melakukan permainan simulasi
3	Konfirmasi : a. Bertanya tentang apa saja yang diperoleh siswa selama pembelajaran. b. Melakukan sesi tanya jawab guna meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan.
KEGIATAN PENUTUP	

1	Menyimpulkan pelajari.
2	Refleksi : peserta didik mengungkapkan kesan tentang materi layanan.
3	Menginformasikan kepada peserta didik tentang materi pada pertemuan berikutnya.
4	Salam penutup

C. Media/Alat : Permainan ular tangga

D. Evaluasi :

Evaluasi proses : dilakukan selama proses kegiatan berlangsung

Evaluasi hasil : diukur dengan lembar observasi siswa.

E. Catatan khusus

.....

Mengetahui ,
 Kepala sekolah

Pamekasan, 31 Maret 2021



ACHMAD JAILANI, M. Pd.I

NIP-

HARIES NOR ROFIQI

NIM: 20170701091040

**RENCANA PELAKSANAAN BIMBINGAN DAN KONSELING
BIMBINGAN KELOMPOK**

A. Identitas

1. Nama Sekolah : SMK Bustanul Ulum
2. Jenis Layanan : Bimbingan Kelompok.
3. Metode : Permainan Simulasi.
4. Kelas/Semester : X (Sepuluh)
5. Alokasi Waktu : 1 X 40 Menit.
6. Bidang Bimbingan : Bimbingan Karir.
7. Topik/ Pokok Pembahasan : Pentingnya pemilihan karir bagi siswa.
8. Fungsi Kegiatan : Pemahaman dan Pengembangan.
9. Tujuan Layanan : Siswa dapat mengetahui macam-macam karir.

10. Karakter Yang Diharapkan : Siswa dapat memilih karir sesuai dengan bakatnya.

B. Strategi Bimbingan

PENDAHULUAN	
1.	Memberi salam dan menanyakan kabar.
2.	Menjelaskan tujuan.
3.	Menjelaskan manfaat/hikmah dari kegiatan.
KEGIATAN INTI	
1	Eksplorasi (menggali) a. Menanyakan pengetahuan awal siswa tentang karir.
2	Elaborasi (Mengembangkan): a. Menyiapkan permainan yang didalamnya telah terisi materi tentang karir. b. Menjelaskan peraturan dalam permainan. c. Melakukan permainan simulasi.
3	Konfirmasi a. Bertanya tentang apa saja yang diperoleh siswa selama pembelajaran. b. Melakukan sesi tanya jawab guna meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan.
KEGIATAN PENUTUP	
1	Menyimpulkan pelajari.
2	Refleksi : peserta didik mengungkapkan kesan tentang materi layanan.

3	Menginformasikan kepada peserta didik tentang materi pada pertemuan berikutnya.
4	Salam penutup

C. Media/Alat : Permainan ular tangga

D. Evaluasi :

Evaluasi proses : dilakukan selama proses kegiatan berlangsung

Evaluasi hasil : diukur dengan lembar observasi siswa.

E. Catatan khusus

.....
.....
.....

Mengetahui ,

Kepala sekolah

Pamekasan, 03 April 2021



ACHMAD JAILANI, M. Pd.I

NIP-

HARIES NOR ROFIQI

NIM: 20170701091040

RENCANA PELAKSANAAN BIMBINGAN DAN KONSELING
BIMBINGAN KELOMPOK

A. Identitas

1. Nama Sekolah : SMK Bustanul Ulum
2. Jenis Layanan : Bimbingan Kelompok.
3. Metode : Permainan Simulasi.
4. Kelas/Semester : X (Sepuluh)
5. Alokasi Waktu : 1 X 40 Menit.
6. Bidang Bimbingan : Bimbingan Belajar.
7. Topik/ Pokok Pembahasan : Pentingnya Belajar Bagi Siswa.
8. Fungsi Kegiatan : Pemahaman dan Pengembangan.
9. Tujuan Layanan : Siswa dapat mengetahui pentingnya belajar.
10. Karakter Yang Diharapkan : Siswa dapat meningkatkan semangat belajarnya.

B. Strategi Bimbingan

PENDAHULUAN	
1.	Memberi salam dan menanyakan kabar.
2.	Menjelaskan tujuan.
3.	Menjelaskan manfaat/hikmah dari kegiatan.
KEGIATAN INTI	
1	Eksplorasi (menggali) a. Menanyakan pengetahuan awal siswa tentang pentingnya belajar.
2	Elaborasi (Mengembangkan): a. Menyiapkan permainan yang didalamnya telah terisi materi tentang pentingnya belajar. b. Menjelaskan peraturan dalam permainan. c. Melakukan permainan simulasi
3	Konfirmasi : a. Bertanya tentang apa saja yang diperoleh siswa selama pembelajaran. b. Melakukan sesi tanya jawab guna meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan.
KEGIATAN PENUTUP	
1	Menyimpulkan pelajari.
2	Refleksi : peserta didik mengungkapkan kesan tentang materi layanan.
3	Menginformasikan kepada peserta didik tentang materi pada pertemuan berikutnya.
4	Salam penutup

C. Media/Alat : Permainan ular tangga

D. Evaluasi :

Evaluasi proses : dilakukan selama proses kegiatan berlangsung

Evaluasi hasil : diukur dengan lembar observasi siswa.

E. Catatan khusus

.....
.....
.....

Mengetahui ,

Kepala sekolah

Pamekasan, 05 April 2021



ACHMAD JAILANI, M. Pd.I

NIP-

HARIES NOR ROFIQI

NIM: 20170701091040

RENCANA PELAKSANAAN BIMBINGAN DAN KONSELING
BIMBINGAN KELOMPOK

A. Identitas

1. Nama Sekolah : SMK Bustanul Ulum
2. Jenis Layanan : Bimbingan Kelompok.
3. Metode : Permainan Simulasi.
4. Kelas/Semester : X (Sepuluh)
5. Alokasi Waktu : 1 X 40 Menit.
6. Bidang Bimbingan : Bimbingan Belajar.
7. Topik/ Pokok Pembahasan : Pentingnya Motivasi Belajar Bagi Siswa.
8. Fungsi Kegiatan : Pemahaman dan Pengembangan.
9. Tujuan Layanan : Siswa Dapat Mengetahui Pentingnya Motivasi Belajar Bagi Siswa.
10. Karakter Yang Diharapkan : Siswa dapat meningkatkan motivasi belajarnya.

B. Strategi Bimbingan

PENDAHULUAN	
1.	Memberi salam dan menanyakan kabar.
2.	Menjelaskan tujuan.
3.	Menjelaskan manfaat/hikmah dari kegiatan.
KEGIATAN INTI	
1	Eksplorasi (menggali) a. Menanyakan pengetahuan awal siswa tentang pentingnya motivasi belajar.
2	Elaborasi (Mengembangkan): a. Menyiapkan permainan yang didalamnya telah terisi materi tentang pentingnya motivasi belajar. b. Menjelaskan peraturan dalam permainan. c. Melakukan permainan simulasi
3	Konfirmasi : a. Bertanya tentang apa saja yang diperoleh siswa selama pembelajaran. b. Melakukan sesi tanya jawab guna meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan.
KEGIATAN PENUTUP	
1	Menyimpulkan pelajari.
2	Refleksi : peserta didik mengungkapkan kesan tentang materi layanan.

3	Menginformasikan kepada peserta didik tentang materi pada pertemuan berikutnya.
4	Salam penutup

C. Media/Alat : Permainan ular tangga

D. Evaluasi :

Evaluasi proses : dilakukan selama proses kegiatan berlangsung

Evaluasi hasil : diukur dengan lembar observasi siswa.

E. Catatan khusus

.....
.....
.....

Mengetahui ,
Kepala sekolah

Pamekasan, 07 April 2021



ACHMAD JAILANI, M. Pd.I

NIP-

HARIES NOR ROFIQI

NIM: 20170701091040

LAMPIRAN 10

MATRIK PERMAINAN SIMULASI
 JUDUL : HUBUNGAN MOTIVASI DENGAN PRESTASI

No	Masalah	Tujuan	Pemain dan pemegang peran	Keterangan peraturan permainan
1	Masih banyak siswa yang tidak mengetahui tentang hubungan motivasi dengan prestasi.	1. <u>TUB</u> : Agar siswa dapat memahami hubungan motivasi dengan prestasi.	1. Pemain, terdiri dari dua tim. Masing-masing tim beranggotakan 2 orang pemain, masing-masing anggota menjawab dan berdiskusi pesan-pesan dalam pemain simulasi	1. Waktu permainan selama 30 menit
2	Masih banyak siswa yang belum mengetahui cara memiliki motivasi berprestasi.	<i>TKB</i> : Agar siswa dapat menyebutkan pengertian prestasi	2. Fasilitator bertugas memimpin permainan, menjelaskan tujuan permainan, mendorong pemain dan penonton untuk ikut aktif berdiskusi membantu memecahkan masalah yang timbul selama permainan, mengarahkan diskusi dan memberi tugas penulis untuk mencatat hasil diskusi dan melaporkan hasilnya.	2. Permainan dimainkan oleh dua tim, yang masing-masing tim terdiri dari 2 orang pemain
3	Masih banyak siswa yang belum mengetahui cara-cara berprestasi.	2. <u>TUB</u> : Agar siswa dapat memahami cara memiliki motivasi berprestasi. <i>TKB</i> : Agar siswa dapat berprestasi.	3. fasilitator bertugas menjadi penengah perbedaan pendapat yang terjadi dalam permainan.	3. Untuk menentukan pemain yang mengawali permainan, dilakukan dengan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pemimpin kelompok.
4	Masih banyak siswa yang belum memiliki semangat berprestasi.	3. <u>TUB</u> : Agar siswa dapat memahami cara berprestasi <i>TKB</i> : Agar siswa dapat menjelaskan cara cara berprestasi 4. <u>TUB</u> : Agar siswa dapat mengetahui manfaat prestasi. <i>TKB</i> : Agar siswa dapat memiliki semangat untuk berprestasi.	4. Fasilitator yang bertugas untuk memberikan pemahaman kepada siswa.	4. Permainan dimulai dari "START" dan kelompok yang mendapat giliran pertama melemparkan dadu dan melangkah sesuai dengan angka yang tertera pada dadu 5. Jika naik tangga maka mengambil kartu warna biru dan kuning jika turun. 6. Jika dadu berhenti pada tulisan "Kembali ke Start" maka pemain harus mengulang permainan dari awal dan dilanjutkan oleh

				<p>pemain dari tim lawan.</p> <p>7. Begitu seterusnya dan permainan akan berakhir jika salah satu tim sampai ke finish atau waktu yang ditentukan sudah habis.</p>
--	--	--	--	--

MATRIK PERMAINAN SIMULASI
JUDUL : PENTINGNYA PERENCANAAN KARIR

No	Masalah	Tujuan	Pemain dan pemegang peran	Keterangan peraturan permainan
1	Masih banyak siswa yang belum mengetahui apa itu karir	1. <u>TUB</u> : Agar siswa dapat memahami Pengertian karir. <i>TKB</i> : Agar siswa dapat menjelaskan pengertian karir.	1. Pemain, terdiri dari dua tim. Masing-masing tim beranggotakan 2 orang pemain, masing-masing anggota menjawab dan berdiskusi pesan-pesan dalam pemain simulasi	1. Waktu permainan selama 30 menit 2. Permainan dimainkan oleh dua tim, yang masing-masing tim terdiri dari 2 orang pemain
2	Masih banyak siswa yang belum mengetahui macam-macam karir.	2. <u>TUB</u> : Agar siswa dapat memahami macam-macam karir. <i>TKB</i> : Agar siswa dapat menyebutkan macam-macam karir	2.Fasilitator bertugas memimpin permainan, menjelaskan tujuan permainan, mendorong pemain dan penonton untuk ikut aktif berdiskusi membantu memecahkan masalah yang timbul selama permainan, mengarahkan diskusi dan memberi tugas penulis untuk mencatat hasil diskusi dan melaporkan hasilnya.	3. Untuk menentukan pemain yang mengawali permainan, dilakukan dengan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pemimpin kelompok. 4. Permainan dimulai dari "START" dan kelompok yang mendapat giliran pertama melemparkan dadu dan melangkah sesuai dengan angka yang tertera pada dadu
3	Masih banyak siswa yang belum mengetahui cara memilih karir.	3. <u>TUB</u> : Agar siswa dapat memahami cara memilih karir. <i>TKB</i> : Agar siswa dapat menjelaskan cara memilih karir.	3. fasilitator bertugas menjadi penengah perbedaan pendapat yang terjadi dalam permainan. 4. Fasilitator yang bertugas untuk memberikan pemahaman kepada siswa.	5. Jika naik tangga maka mengambil kartu warna biru dan kuning jika turun. 6. Jika dadu berhenti pada tulisan "Kembali ke Start" maka pemain harus mengulang permainan dari awal dan dilanjutkan oleh pemain dari tim lawan. 7. Begitu seterusnya dan permainan akan berakhir jika salah satu tim sampai ke finish atau waktu yang ditentukan sudah habis.

MATRIK PERMAINAN SIMULASI
JUDUL : PENTINGNYA BELAJAR

No	Masalah	Tujuan	Pemain dan pemegang peran	Keterangan peraturan permainan
1	Masih banyak siswa yang belum mengetahui tentang pentingnya belajar	1. <u>TUB</u> : Agar siswa dapat memahami pentingnya belajar. <i>TKB</i> : Agar siswa dapat menjelaskan pentingnya belajar.	1. Pemain, terdiri dari dua tim. Masing-masing tim beranggotakan 2 orang pemain, masing-masing anggota menjawab dan berdiskusi pesan-pesan dalam pemain simulasi	1. Waktu permainan selama 30 menit
2	Masih banyak siswa yang belum mengetahui macam-macam cara belajar yang efektif	2. <u>TUB</u> : Agar siswa dapat memahami macam-macam cara belajar yang efektif <i>TKB</i> : Agar siswa dapat menyebutkan macam-macam karir	2. Fasilitator bertugas memimpin permainan, menjelaskan tujuan permainan, mendorong pemain dan penonton untuk ikut aktif berdiskusi membantu memecahkan masalah yang timbul selama permainan, mengarahkan diskusi dan memberi tugas penulis untuk mencatat hasil diskusi dan melaporkan hasilnya.	2. Permainan dimainkan oleh dua tim, yang masing-masing tim terdiri dari 2 orang pemain
3	Masih banyak siswa yang belum mengetahui hubungan belajar dengan masa depan.	3. <u>TUB</u> : Agar siswa dapat memahami manfaat belajar untuk masa depan. <i>TKB</i> : Agar siswa dapat menjelaskan manfaat belajar untuk masa depan.	3. fasilitator bertugas menjadi penengah perbedaan pendapat yang terjadi dalam permainan.	3. Untuk menentukan pemain yang mengawali permainan, dilakukan dengan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pemimpin kelompok.
4	Masih banyak siswa yang belum mengetahui cara agar giat belajar.	4. <u>TUB</u> : Agar siswa dapat mengetahui cara agar giat belajar. <i>TKB</i> : Agar siswa dapat menjelaskan cara-cara agar giat belajar.	4. Fasilitator yang bertugas untuk memberikan pemahaman kepada siswa.	4. Permainan dimulai dari "START" dan kelompok yang mendapat giliran pertama melemparkan dadu dan melangkah sesuai dengan angka yang tertera pada dadu
5	Masih banyak siswa yang belum mengetahui manfaat belajar.	5. <u>TUB</u> : Agar siswa dapat mengetahui manfaat belajar. <i>TKB</i> : Agar siswa dapat menjelaskan manfaat belajar.		5. Jika naik tangga maka mengambil kartu warna biru dan kuning jika turun. 6. Jika dadu berhenti pada tulisan "Kembali ke Start" maka pemain harus mengulang permainan dari awal dan dilanjutkan oleh

				<p>pemain dari tim lawan.</p> <p>7. Begitu seterusnya dan permainan akan berakhir jika salah satu tim sampai ke finish atau waktu yang ditentukan sudah habis.</p>
--	--	--	--	--

MATRIK PERMAINAN SIMULASI
JUDUL : MOTIVASI BELAJAR.

No	Masalah	Tujuan	Pemain dan pemegang peran	Keterangan peraturan permainan
1	Masih banyak siswa yang tidak mengetahui tentang motivasi.	1. <u>TUB</u> : Agar siswa dapat memahami Pengertian motivasi. <i>TKB</i> : Agar siswa dapat menyebutkan pengertian motivasi.	1. Pemain, terdiri dari dua tim. Masing-masing tim beranggotakan 2 orang pemain, masing-masing anggota menjawab dan berdiskusi pesan-pesan dalam pemain simulasi	1. Waktu permainan selama 30 menit
2	Masih banyak siswa yang belum mengetahui macam-macam motivasi.	2. <u>TUB</u> : Agar siswa dapat memahami macam-macam motivasi. <i>TKB</i> : Agar siswa dapat menyebutkan macam-macam motivasi.	2. Fasilitator bertugas memimpin permainan, menjelaskan tujuan permainan, mendorong pemain dan penonton untuk ikut aktif berdiskusi membantu memecahkan masalah yang timbul selama permainan, mengarahkan diskusi dan memberi tugas penulis untuk mencatat hasil diskusi dan melaporkan hasilnya.	2. Permainan dimainkan oleh dua tim, yang masing-masing tim terdiri dari 2 orang pemain
3	Masih banyak siswa yang belum mengetahui pentingnya motivasi bagi siswa.	3. <u>TUB</u> : Agar siswa dapat memahami manfaat motivasi bagi siswa. <i>TKB</i> : Agar siswa dapat menjelaskan manfaat motivasi bagi siswa.	3. fasilitator bertugas menjadi penengah perbedaan pendapat yang terjadi dalam permainan.	3. Untuk menentukan pemain yang mengawali permainan, dilakukan dengan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pemimpin kelompok.
4	Masih banyak siswa yang belum mengetahui cara memiliki motivasi.	4. <u>TUB</u> : Agar siswa dapat mengetahui cara memiliki motivasi. <i>TKB</i> : Agar siswa dapat menjelaskan cara memiliki motivasi.	4. Fasilitator yang bertugas untuk memberikan pemahaman kepada siswa.	4. Permainan dimulai dari "START" dan kelompok yang mendapat giliran pertama melemparkan dadu dan melangkah sesuai dengan angka yang tertera pada dadu
5	Masih banyak siswa yang belum mengetahui hubungan motivasi dengan belajar.	5. <u>TUB</u> : Agar siswa dapat mengetahui hubungan motivasi dengan belajar. <i>TKB</i> : Agar siswa dapat menjelaskan hubungan motivasi dengan belajar.		5. Jika naik tangga maka mengambil kartu warna biru dan kuning jika turun. 6. Jika dadu berhenti pada tulisan "Kembali ke Start" maka pemain harus mengulang permainan dari awal dan dilanjutkan oleh

				<p>pemain dari tim lawan.</p> <p>7. Begitu seterusnya dan permainan akan berakhir jika salah satu tim sampai ke finish atau waktu yang ditentukan sudah habis.</p>
--	--	--	--	--

LAMPIRAN 11

Kisi-Kisi Pengembangan Instrumen Motivasi Belajar

Variabel	Aspek	Indikator	Item		Jumlah
			Positif	Negatif	
Motivasi belajar	1. Piihan.	- Tertarik pada mata pelajaran tertentu	1, 7	10, 12	4
		- Rajin mencari informasi tentang pelajaran tertentu	3, 5	4, 6	4
	2. Keyakinan Untuk Meraih Kesuksesan.	- Gambaran keberhasilan	25, 27	2, 8	4
		- Membuat rencana	13, 25	22, 26	4
		- Kemandirian bertindak	17, 21	24, 28	4
		- Menyediakan waktu	19, 15	10, 16	4
		- Berusaha memperkirakan hasil berbagai strategi.	9, 11	14, 20	4
	3. Keuletan Dalam Berusaha	- Keberanian dalam menghadapi kegagalan.	29	31	2
		- Kemampuan bangkit dari kegagalan.	32	30	2
Jumlah			16	16	32

LAMPIRAN 12

ANGKET MOTIVASI BELAJAR

A. Identitas siswa

Nama :

Kelas :

Absen :

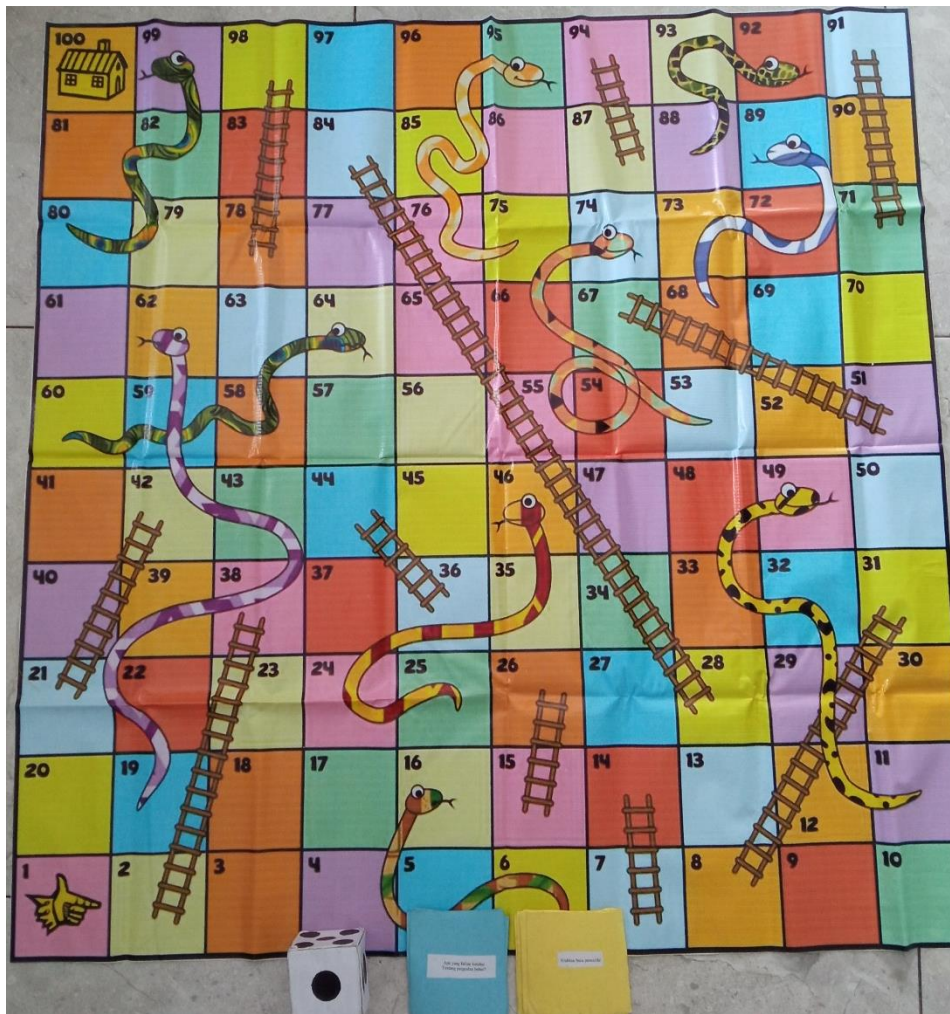
B. Petunjuk pengisian

Beri tanda (√) pada pernyataan yang sesuai dengan diri anda.

No.	Pernyataan	YA	TIDAK
1.	Saya rajin masuk sekolah terutama jika ada mata pelajaran yang saya sukai .		
2.	Saya ragu dengan kemampuan saya dalam memahami penjelasan guru.		
3.	Saya senang mencari informasi yang berhubungan dengan mata pelajaran.		
4.	Saya merasa tidak mampu menyelesaikan setiap tugas yang diberikan oleh guru.		
5.	Saya suka ke perpustakaan untuk membaca buku.		
6.	Saya kurang memperhatikan mata pelajaran yang tidak saya senangi.		
7.	Saya hadir tepat waktu ketika ada pelajaran yang saya anggap gampang.		
8.	Saya malas bertanya jika ada pelajaran yang saya tidak mengerti.		
9.	Jika menghadapi kesulitan dalam pelajaran, saya berusaha untuk mencari tahu solusinya.		
10.	Saya lebih suka ke kantin dari pada ke perpustakaan.		
11.	Saya merasa hasil belajar saya merupakan kemampuan saya.		
12.	Saya menghindari pelajaran yang sulit.		
13.	Saya memiliki jadwal dirumah sehingga saya tahu waktu saya belajar.		

14.	Saya merasa putus asa bila menghadapi kesulitan dalam pelajaran.		
15.	Saya mengikuti ekstra kurikuler yang berkaitan dengan pelajaran.		
16.	Saya banyak menghabiskan waktu untuk bermain.		
17.	Saya akan bertanya jika ada pelajaran yang kurang saya mengerti.		
18.	Saya banyak menghabiskan waktu belajar untuk bergosip dengan teman.		
19.	Saya mengisi waktu luang dengan mengulang pelajaran.		
20.	Saya merasa tidak mampu menghadapi pelajaran yang sulit.		
21.	Jadwal belajar yang sudah saya buat akan saya ikuti dengan baik.		
22.	Saya lebih suka bermain daripada belajar.		
23.	Saya sudah merencanakan belajar setiap hari.		
24.	Saya merasa tidak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan guru.		
25.	Saya percaya dapat memahami pelajaran yang diberikan oleh guru.		
26.	Saya tidak memiliki jadwal belajar dirumah.		
27.	Saya percaya dapat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.		
28.	Meskipun saya merencanakan belajar sesuai dengan jadwal, saya tetap malas untuk belajar.		
29.	Meskipun resiko kegagalan itu ada, tapi saya tetap memperjuangkan cita-cita saya.		
30.	Bila saya ditegur oleh guru saya akan menghiraukannya.		
31.	Saya merasa malu jika mendapatkan nilai yang jelek.		
32.	Jika mendapat nilai yang jelek saya akan berusaha untuk memperbaikinya.		

LAMPIRAN 13



LAMPIRAN 14

Wawancara dengan wali kelas dan guru mata pelajaran





Penyebaran angket



Siklus I pertemuan I



Siklus I pertemuan II



Siklus II pertemuan I



Siklus II pertemuan II

