



**UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA MELALUI LAYANAN PENGUASAAN
KONTEN DENGAN TEKNIK BERMAIN PERAN
(*ROLE PLAYING*) PADA SISWA KELAS 5 MI AL
ISLAM MANGUNSARI 02 SEMARANG**

Skripsi

diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

PERPUSTAKAAN
UNNES
oleh
Lilik Maryanto
1301408032

**JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2013**

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Ujian Skripsi
Jurusan Bimbingan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri
Semarang pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 25 April 2013

Ketua

Drs. Sutaryono, M.Pd
NIP. 19570828 198303 1 005

Panitia Ujian

Sekretaris

Drs. Eko Nusantoro, M.Pd
NIP. 19600205 199802 1 001

Penguji Utama

Dr. Awalya, M.Pd, Kons.
NIP. 19601101 198710 2 001

Penguji/Pembimbing I

Penguji/Pembimbing II

Dra. Ninik Setyowani, M.Pd
NIP. 19611201 198601 1 001

Drs. Heru Mugiarto, M.Pd., Kons
NIP. 19610602 198403 1 002

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis didalam skripsi ini adalah benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.



ABSTRAK

Lilik Maryanto, 2013. *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik Bermain Peran (Role Playing) Pada Siswa Kelas 5 MI AL Islam Mangunsari 02 Semarang*. Skripsi. Jurusan Bimbingan dan Konseling. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Dra. Ninik Setyowani, M.Pd. dan Pembimbing II: Drs. Heru Mugiarto, M.Pd.,Kons.

Kata kunci: Motivasi Belajar, Layanan Penguasaan konten, Bermain peran (*Role Playing*)

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan pada fenomena pada kelas 5 MI AL Islam Mangunsari 02 Semarang yaitu kurang adanya motivasi untuk belajar, yang ditandai dengan kecenderungan siswa menyepelekan tugas dan tidak fokus dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Sehingga perlu adanya upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa tersebut. Perlunya peningkatan motivasi belajar bagi siswa adalah untuk dapat berkembang dan mampu mencapai hasil belajar maksimal sehingga dapat berprestasi dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan apakah layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa

Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen dengan desain penelitian *one group pre-test and post-test*. Populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas 5 MI AL Islam Mangunsari 02 Semarang yang berjumlah 21 siswa. Teknik penelitian sampling jenuh digunakan karena jumlah populasi relatif kecil (kurang dari 30 orang), seluruh populasi digunakan menjadi sampel. Metode pengumpulan data menggunakan skala psikologi dengan instrumen skala motivasi belajar sebanyak 68 item. Instrumen tersebut telah diujicobakan untuk digunakan dalam penelitian. Metode analisis data menggunakan deskriptif presentase dan uji *t-Test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa sebelum mendapatkan perlakuan dalam kategori sedang yaitu 62% dan sesudah diberikan perlakuan berupa layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran menunjukkan kategori tinggi yaitu 77%. Motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran mengalami peningkatan sebesar 15%. Berdasarkan hasil analisis *t-Test* dengan menggunakan taraf signifikan 5%, hasil analisis uji beda diperoleh $t_{hitung} = 10.16$ dan $t_{tabel} = 2,045$, jadi nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga dinyatakan bahwa H_0 diterima dan dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar pada siswa kelas 5 MI AL Islam Mangunsari 02 Semarang.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa setelah diberikan perlakuan berupa layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran terdapat peningkatan motivasi belajar pada siswa kelas 5 MI AL Islam Mangunsari 02 Semarang. Saran yang dapat diberikan yaitu hendaknya wali kelas mampu lebih memfasilitasi siswa dalam kegiatan belajar untuk meningkatkan motivasi belajarnya.

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Ketika banyak orang mengatakan sulit, maka sebenarnya itu adalah peluang besar bagi kita untuk berhasil”

Persembahan,

Saya persembahkan skripsi ini untuk:

1. Kedua orang tua, Bapak Sumarsono dan Ibu Tri Lestari, yang senantiasa membimbing, mendukung (moriil dan materiil), memberikan kasih sayang, semangat dan doa demi keberhasilan putra-putrinya.
2. Adikku Indah Suriyani yang aku sayangi.
3. Silviana Dewi yang tiada henti memberikan semangat dan dukungannya.
4. Sahabat-sahabatku yang selalu ada disaat aku membutuhkan bantuan.
5. Teman-teman mahasiswa Bimbingan dan Konseling.
6. Almamaterku UNNES.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik Bermain Peran (*Role Playing*) Pada Siswa Kelas 5 MI AL Islam Mangunsari 02 Semarang, guna memenuhi persyaratan untuk mendapat gelar sarjana pendidikan.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tersusunnya skripsi ini bukan hanya atas kemampuan dan usaha penulis semata. Namun juga berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak khususnya dosen pembimbing yang telah sabar membimbing. Untuk itu perkenankan pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Dr. Agus Wahyudin, M.Si., Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan ijin dan kesempatan untuk menyelesaikan pendidikan di Universitas Negeri Semarang.
2. Drs. Hardjono, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin penelitian dan memberikan kelancaran dalam penyusunan skripsi ini.
3. Drs. Eko Nusantoro, M.Pd Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin penelitian dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Dra. Ninik Setyowani, M.Pd., dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan masukan demi terselesaikannya skripsi ini.

5. Drs. Heru Mugiarto, M.Pd., Kons pembimbing II yang dengan sabar telah memberikan masukan, motivasi dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Dr. Awalya, M.Pd., Kons. yang telah menilai skripsi ini dalam sidang ujian skripsi.
7. Mahmudin, S.Ag., selaku kepala MI AL Islam Mangunsari 02 Semarang yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian disekolah tersebut.
8. Asmaul Khoiriyah, S.Pd.I selaku wali kelas yang telah banyak membantu peneliti selama melaksanakan kegiatan penelitian.
9. Galih, Rindi, Windha, Mira, Ina, Dini, Danang, Gilang, Okta, Aklis, Yogo, Agung, Agus, Priskila, Estu, dan semua teman-teman Mahasiswa Jurusan Bimbingan Konseling yang senantiasa memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Pihak-pihak lain yang telah membantu terselesainya skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu penulis sangat mengharapkan saran yang membangun dari pembaca sekalian demi sempurnanya skripsi ini. Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, April 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR GRAFIK	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.5 Sistematika Skripsi	9
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Penelitian Terdahulu	12
2.2 Motivasi Belajar	14
2.2.1 Pengertian Motivasi	14
2.2.2 Pengertian Motivasi Belajar	17
2.2.3 Ciri Siswa Yang Memiliki Motivasi Belajar	18
2.2.4 Jenis Motivasi Belajar	21
2.2.5 Fungsi Motivasi Belajar	22
2.2.6 Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	23
2.3 Layanan Penguasaan Konten	29
2.3.1 Pengertian Layanan Penguasaan Konten	30
2.3.2 Tujuan dan Fungsi Layanan Penguasaan Konten	30
2.3.3 Pendekatan dan Teknik Layanan Penguasaan Konten	32
2.3.3.1 Pendekatan	32
2.3.3.2 Metode dan Teknik	33
2.3.4 Komponen Layanan Penguasaan Konten	34
2.3.5 Penilaian Layanan Penguasaan Konten	35
2.3.6 Operasionalisasi Layanan Penguasaan Konten	36

2.4 Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	38
2.4.1 Pengertian Bermain peran (<i>Role Playing</i>)	38
2.4.2 Kelebihan dan Kelemahan Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	39
2.4.3 Karakteristik Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	41
2.4.4 Keuntungan Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	41
2.4.5 Pelaksanaan Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	42
2.5 Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	43
2.6 Hipotesis	45
 BAB 3 METODE PENELITIAN	 46
3.1 Jenis Penelitian dan Desain Penelitian	46
3.1.1 Jenis Penelitian	46
3.1.2 Desain Penelitian	47
3.2 Variabel Penelitian	51
3.2.1 Identifikasi Variabel	51
3.2.2 Hubungan Antar Variabel	52
3.2.3 Definisi Operasional Variabel	52
3.3 Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling	53
3.3.1 Populasi	53
3.3.2 Sampel	53
3.3.3 Teknik Sampling	54
3.4 Metode Pengumpulan Data	54
3.5 Penyusunan Instrumen Penelitian	56
3.6 Validitas dan Reliabilitas Instrumen	59
3.6.1 Validitas Instrumen	59
3.6.2 Reliabilitas Instrumen	60
3.6.3 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	62
3.7 Teknik Analisis Data	63
3.7.1 Analisis Deskriptif Presentase	63
3.7.2 Deskriptif Kualitatif	65
3.7.3 Analisis Inferensial	65
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	 67
4.1 Hasil Penelitian	67
4.1.1 Motivasi Belajar siswa Sebelum Mendapatkan Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	 67

4.1.2 Motivasi Belajar Siswa Sesudah Mendapatkan Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	71
4.1.3 Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Mendapatkan Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	74
4.1.3.1 Analisis Deskriptif Presentase	74
4.1.3.2 Analisis Inferensial	88
4.1.3.1.1 Uji Normalitas	88
4.1.3.1.2 Uji t-Test	89
4.1.3.3 Deskripsi Proses Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	90
4.2 Pembahasan	103
4.3 Keterbatasan Peneliti	107
 BAB V PENUTUP	 108
5.1 Simpulan	108
5.2 Saran	109
 DAFTAR PUSTAKA	 110
LAMPIRAN-LAMPIRAN	113



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Materi Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Bermain Peran	49
Tabel 3.2 Penskoran Alternatif Jawaban Skala Motivasi Belajar	57
Tabel 3.3 Kisi-kisi Pengembangan Instrumen Skala Motivasi Belajar	58
Tabel 3.4 Klasifikasi Reliabilitas	61
Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Tingkat Motivasi Belajar Siswa	64
Tabel 4.1 Perhitungan Tingkat Motivasi Belajar Siswa Sebelum Pemberian Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Bermain Peran (<i>Pre Test</i>)	68
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa Sebelum Pemberian Layanan Penguasaan konten dengan Teknik Bermain Peran (<i>Pre Test</i>)	69
Tabel 4.3 Rata-rata Motivasi Belajar Siswa Sebelum Pemberian Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Bermain Peran (<i>Pre Test</i>)	70
Tabel 4.4 Perhitungan Tingkat Motivasi Belajar Siswa Sesudah Pemberian Layanan Penguasaan konten dengan Teknik Bermain Peran (<i>Post Test</i>)	71
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa Hasil <i>Post Test</i>	72
Tabel 4.6 Rata-rata Motivasi Belajar Siswa Sesudah Pemberian Layanan Penguasaan konten dengan Teknik Bermain Peran (<i>Post Test</i>)	73
Tabel 4.7 Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Mendapatkan Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik Bermain Peran dari Masing-Masing Indikator	75
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Tekun Menghadapi Tugas	76
Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Ulet Menghadapi Kesulitan	78
Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Tidak Memerlukan Dorongan Dari Luar Untuk Berprestasi	79
Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi Menyukai Ilmu Pengetahuan Baru	81
Tabel 4.12 Distribusi Frekuensi Semangat Belajar Tinggi (Senang, Rajin Belajar, dan Penuh Semangat)	82
Tabel 4.13 Distribusi Frekuensi Berpendirian Kuat dan Mengejar Tujuan-tujuan Jangka Panjang	84
Tabel 4.14 Distribusi Frekuensi Senang Mencari dan Memecahkan Soal-Soal	85
Tabel 4.15 Distribusi Frekuensi Kemauan Untuk Bergabung Dalam Kelompok Kelas	87
Tabel 4.16 Uji Normalitas	88
Tabel 4.17 Hasil Analisis Uji Beda(<i>t-Test</i>)	89

DARTAR GAMBAR

3.1 Desain Penelitian	48
3.2 Hubungan antar variabel	52
3.3 Prosedur Penyusunan Instrumen	56

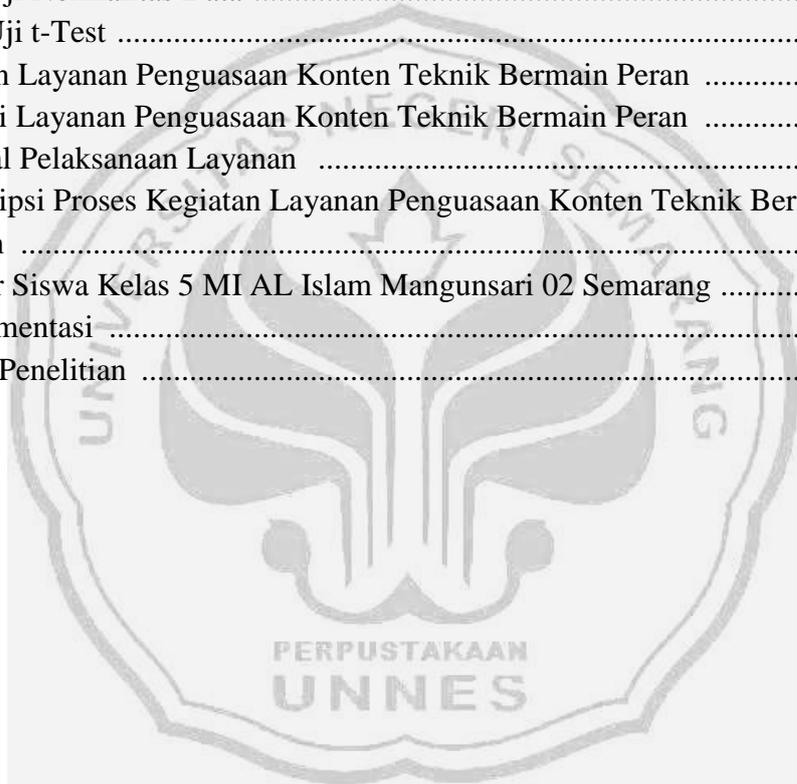


DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Motivasi Belajar Siswa Sebelum mendapatkan layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran	69
Grafik 4.2 Motivasi Belajar Siswa Sesudah mendapatkan layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran	73
Grafik 4.3 Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Diberi Perlakuan	75
Grafik 4.4 Peningkatan Indikator “Tekun Menghadapi Tugas” <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	77
Grafik 4.5 Peningkatan Indikator “Ulet Menghadapi Kesulitan” <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	78
Grafik 4.6 Peningkatan Indikator “Tidak Memerlukan Dorongan Dari Luar Untuk Berprestasi” <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	80
Grafik 4.7 Peningkatan Indikator “Menyukai Ilmu Pengetahuan Baru” <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	81
Grafik 4.8 Peningkatan Indikator “Semangat Belajar Tinggi (Senang, Rajin Belajar, dan Penuh Semangat)” <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	83
Grafik 4.9 Peningkatan Indikator “Berpendirian Kuat dan Mengejar Tujuan-tujuan Jangka Panjang” <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	84
Grafik 4.10 Peningkatan Indikator “Senang Mencari dan Memecahkan Soal-soal” <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	86
Grafik 4.11 Peningkatan Indikator “Kemauan Untuk Bergabung Dalam Kelompok Kelas” <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	87

DAFTAR LAMPIRAN

1. Kisi-kisi Sebelum Try Out	114
2. Skala Motivasi Belajar Sebelum Try Out	116
3. Kisi-kisi Sesudah Try Out	124
4. Skala Motivasi Belajar Sesudah Try Out	126
5. Hasil Analisis Try Out	134
6. Perhitungan Validitas & Reliabilitas Skala Motivasi Belajar	146
7. Hasil Analisis Pre Test & Post Test	150
8. Hasil Uji Normalitas Data	165
9. Hasil Uji t-Test	166
10. Satuan Layanan Penguasaan Konten Teknik Bermain Peran	168
11. Materi Layanan Penguasaan Konten Teknik Bermain Peran	184
12. Jadwal Pelaksanaan Layanan	210
13. Deskripsi Proses Kegiatan Layanan Penguasaan Konten Teknik Bermain Peran	211
14. Daftar Siswa Kelas 5 MI AL Islam Mangunsari 02 Semarang	221
15. Dokumentasi	222
16. Surat Penelitian	224



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar merupakan suatu proses yang tidak akan pernah berhenti selama manusia itu hidup di bumi, tidak akan pernah ada manusia yang mendapat kesuksesan tanpa melalui proses belajar. Dalam proses belajar yang dilakukan siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal siswa. Faktor internal yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa, sedangkan faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan disekitar siswa (dirumah, disekolah dan di masyarakat).

Dalam melakukan aktivitas belajar seorang siswa memerlukan adanya dorongan tertentu agar kegiatan belajarnya dapat menghasilkan prestasi belajar sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Dorongan dalam belajar ini merupakan suatu hal yang sangat diperlukan bagi siswa untuk dapat berkembang dan mampu mencapai hasil belajar yang lebih baik yaitu motivasi belajar. Dalam belajar motivasi memegang peranan yang penting karena motivasi yang dimiliki siswa akan menentukan hasil yang dicapai dari kegiatan pembelajaran.

Motivasi merupakan suatu kekuatan (*power*) atau tenaga (*forces*) atau daya (*energy*) atau suatu keadaan yang kompleks dan kesiapsediaan (*preparatory set*) dalam diri individu untuk bergerak ke arah tujuan tertentu, baik disadari maupun tidak disadari. Menurut Bimo Walgito (2004: 220) motif berasal dari

bahasa latin *movere* yang berarti bergerak atau *to move* yang berarti kekuatan dalam diri organisme yang mendorong untuk berbuat (*driving force*). Motif sebagai pendorong tidak berdiri sendiri tetapi saling terkait dengan faktor lain yang disebut dengan motivasi. Dimiyati dan Mudjiono (2009: 80) mendefinisikan bahwa motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia.

Dari definisi tersebut jelaslah bahwa motivasi pada dasarnya merupakan dorongan efektif yang mengarahkan perilaku individu untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi akan menentukan berhasil atau tidaknya kegiatan belajar siswa. Untuk itu agar dapat mencapai prestasi belajar yang optimal siswa harus memiliki motivasi belajar yang tinggi.

Motivasi untuk belajar merupakan kondisi psikis yang dapat mendorong seseorang untuk belajar. Besarnya motivasi setiap siswa dalam belajar berbeda – beda. Motivasi belajar merupakan hal yang penting bagi siswa, motivasi belajar sangat dibutuhkan dalam pembinaan perkembangan anak agar mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Motivasi belajar adalah segala sesuatu yang dapat memotivasi siswa atau individu untuk belajar. Ada dua motivasi dalam belajar, yaitu motivasi ekstrinsik dan motivasi intrinsik.

Uno (2008: 4), motif intrinsik timbulnya tidak memerlukan rangsangan dari luar karena memang telah ada dalam diri individu sendiri, yaitu sesuai atau sejalan dengan kebutuhannya. Sedangkan motif ekstrinsik timbul karena adanya rangsangan dari luar individu, misalnya dalam bidang pendidikan terdapat minat yang positif terhadap kegiatan pendidikan timbul karena melihat manfaatnya.

Dari pendapat Uno tersebut kiranya sudah sangat jelas bahwa motivasi belajar itu ada yang bersifat intrinsik atau timbul dari dalam diri siswa sendiri sesuai dengan kebutuhannya, ada juga yang bersifat ekstrinsik atau muncul karena adanya rangsangan dari luar individu.

MI Al Islam Mangunsari 02 Semarang merupakan sekolah yang berdiri dibawah naungan yayasan. Berdasarkan observasi yang dilakukan di sekolah tersebut terdapat sebuah fenomena yang terkait dengan permasalahan belajar siswa yaitu bahwa sebagian besar siswa kurang adanya motivasi untuk belajar. Kurangnya motivasi belajar terlihat ketika siswa diberikan materi siswa cenderung cuek dan hanya beberapa anak yang terlihat mengikutinya dengan baik. Hal ini dikarenakan kebiasaan anak dalam belajar cenderung lebih suka bermain-main, ketika pelajaran berlangsung tidak sedikit anak-anak yang asik bermain sendiri baik itu dengan teman sebangkunya maupun mengganggu teman lainnya sehingga anak yang tadinya ingin serius belajar tergoda untuk ikut bermain dan menimbulkan suasana belajar mengajar yang kurang kondusif, dari hal itu dapat terlihat bahwa kemauan/motivasinya dalam belajar kurang kuat sehingga perlu upaya untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Menurut keterangan dari wali kelas yang diperkuat juga dengan pernyataan kepala madrasah yang menyatakan bahwa ketika anak diberikan tugas/pekerjaan rumah tidak sedikit yang menyepelkannya sehingga mereka kurang dapat mengikuti materi pelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Hanya beberapa siswa yang benar – benar fokus dan memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar dan tidak sedikit yang kurang motivasi dalam belajarnya.

Bimbingan dan Konseling merupakan suatu pelayanan bantuan kepada individu maupun kelompok untuk mandiri dan dapat berkembang secara optimal. Ini diperjelas dengan pernyataan yang diungkapkan menurut SK Mendikbud No.025/O/1995 dalam Prayitno (2001: 91), bimbingan dan konseling adalah pelayanan bantuan untuk peserta didik, baik secara perorangan maupun kelompok agar mampu mandiri dan berkembang secara optimal dalam bidang bimbingan pribadi, bimbingan sosial, bimbingan belajar dan bimbingan karir melalui berbagai jenis layanan dan kegiatan pendukung, berdasarkan norma-norma yang berlaku. Dengan demikian, bahwa bimbingan dan konseling merupakan bagian integral dari sistem pendidikan di sekolah.

Seperti yang telah dijelaskan dalam pengertian tersebut bahwa dalam pelaksanaannya pelayanan bimbingan dan konseling terdapat beberapa layanan yang salah satunya yaitu layanan penguasaan konten. Layanan penguasaan konten merupakan layanan dalam Bimbingan dan Konseling yang bertujuan individu dalam menguasai aspek-aspek konten tertentu secara tersinergikan. Prayitno (2004: 2) menjelaskan pengertian penguasaan konten lebih lanjut:

Layanan penguasaan konten (PKO) merupakan layanan bantuan kepada individu (sendiri – sendiri ataupun dalam kelompok) untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar. Kemampuan atau kompetensi yang dipelajari itu merupakan satu unit konten yang didalamnya terkandung fakta dan data, konsep, proses, hukum dan aturan, nilai, persepsi, afeksi, sikap dan tindakan yang terkait didalamnya.

Berdasarkan pengertian tersebut maka dengan layanan penguasaan konten, diharapkan individu mampu memenuhi kebutuhannya serta mengatasi masalah – masalah yang dialaminya. Dan melalui layanan penguasaan konten juga

mampu membantu individu menguasai aspek-aspek konten tersebut secara tersinergikan.

Dalam Bimbingan dan Konseling layanan penguasaan konten dilaksanakan oleh orang yang berkompeten dibidangnya misalnya guru pembimbing. Pelaksanaan layanan tersebut dapat disertakan dengan teknik atau teknik yang mendukung seperti diskusi kelompok, penugasan dan latihan terbatas, survei lapangan; study kepustakaan, percobaan (termasuk kegiatan laboratorium, bengkel, studio), dan latihan tindakan (dalam rangka perubahan tingkah laku). Dalam penelitian ini teknik layanan penguasaan konten yang digunakan yaitu bermain peran. Peneliti mencoba menerapkan teknik bermain peran ini untuk meningkatkan rasa percaya diri dan mampu meningkatkan motivasi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Salah satu teknik yang menunjang keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar adalah dengan bermain peran.

Alasan digunakannya layanan penguasaan konten ini karena sesuai dengan tujuan dari layanan penguasaan konten itu sendiri yaitu tujuan umum agar terkuasainya konten atau kompetensi tertentu serta menambah pemahaman, mengarahkan sikap dan kebiasaan tertentu, memenuhi kebutuhan dan mengatasi masalahnya, serta tujuan khusus memahami konten/kompetensi yang diperlukan, konten yang dipelajari akan mengarahkan individu kepada terhindarnya dari masalah, penguasaan konten diarahkan untuk mengatasi masalah yang sedang dialami, mengembangkan individu dan memelihara potensi yang dimilikinya, Individu dapat membela diri terhadap ancaman atau pelanggaran terhadap hak-haknya (Prayitno, 2004: 3-4).

Layanan penguasaan konten ini didukung dengan suatu teknik yaitu teknik bermain peran. Bermain peran merupakan salah satu teknik/bentuk pembelajaran, dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu. Bermain merupakan bagian terbesar dalam kehidupan anak-anak untuk dapat belajar mengenal dan mengembangkan keterampilan sosial dan fisik, mengatasi situasi dalam kondisi sedang terjadi konflik. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain maupun dengan lingkungan di sekitarnya.

Terdapat beberapa keuntungan dalam menggunakan *role playing*, seperti yang dikemukakan oleh Cheppy H.C. (1980: 124-125, dalam artikel <http://www.infodiknas.com>) bahwa dengan menggunakan *role playing* dapat membantu anak didik untuk dapat berlaku, berpikir dan merasakan apa yang dirasakan orang lain, menggambarkan situasi hubungan antarmanusia secara realistis, dapat mengungkapkan sejarah kehidupan untuk anak didik, mengembangkan daya imajinasi serta menumbuhkan perasaan dan emosi dalam belajar, memberanikan anak didik berhubungan dengan masalah-masalah kontroversial dengan cara yang realistis, dan berguna untuk mengubah sikap.

Role playing dapat digunakan untuk murid segala usia. Teknik pembelajaran ini diterapkan pada anak usia sekolah dasar akan lebih menarik karena karakteristik anak usia tersebut menyukai hal yang berkaitan dengan cerita dan permainan. Bila *role playing* digunakan pada anak-anak, maka kerumitan situasi dalam peran harus diminimalisir. Banyak teknik bermain peran yang bisa

dimainkan, tergantung dengan kebutuhan. Dalam penelitian ini kebutuhan yang terdapat dilapangan adalah tentang memotivasi siswa untuk meningkatkan motivasi belajarnya.

Berdasarkan hal yang telah diungkapkan tersebut diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik Bermain Peran (*Role Playing*) Pada Siswa Kelas 5 Mi Al Islam Mangunsari 02 Semarang”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diketengahkan berupa hasil paparan diatas maka dapat dikemukakan perumusan masalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana motivasi belajar siswa kelas 5 MI Al Islam Mangunsari 02 Semarang sebelum pemberian layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran (*role playing*)?
- 1.2.2 Bagaimana motivasi belajar siswa kelas 5 MI Al Islam Mangunsari 02 Semarang sesudah pemberian layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran (*role playing*)?
- 1.2.3 Apakah layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 5 MI Al Islam Mangunsari 02 Semarang?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjawab rumusan masalah yang ada yaitu.

- 1.3.1 Untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas 5 MI Al Islam Mangunsari 02 Semarang sebelum pemberian layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran (*role playing*).
- 1.3.2 Untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas 5 MI Al Islam Mangunsari 02 Semarang sesudah pemberian layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran (*role playing*).
- 1.3.3 Untuk membuktikan apakah layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 5 MI Al Islam Mangunsari 02 Semarang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini untuk memberikan ilmu dan pengetahuan serta menambah wawasan bagi peneliti serta konselor lain pada umumnya. Hasil dari penelitian ini dapat memberikan masukan bagi pengembangan ilmu pengetahuan pada umumnya serta pengembangan ilmu bimbingan dan konseling pada khususnya. Dan dapat memberikan sumbangan untuk ilmu pengetahuan dibidang bimbingan dan konseling.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu kinerja guru BK atau konselor dalam pemberian layanan pada siswa.

1.4.2.2 Siswa diharapkan menjadi lebih dapat termotivasi dirinya dalam belajar secara lebih optimal.

1.4.2.3 Bagi peneliti sendiri dapat membantu meningkatkan profesionalitas dalam pemberian layanan dan wawasan dalam melakukan penelitian lain.

1.5 Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan skripsi merupakan gambaran mengenai garis besar keseluruhan isi skripsi agar dapat memahami maksud karya penulisan, serta merupakan susunan permasalahan-permasalahan yang akan dikaji dengan langkah-langkah pembahasan yang tersusun dalam bab-bab sistematika skripsi yang terdiri dari 3 bagian pokok yaitu bagian awal, bagian pokok, dan bagian akhir.

1.5.1 Bagian Awal

Bagian awal skripsi berisi tentang sampul, lembar berlogo, halaman judul, halaman pengesahan, pernyataan keaslian tulisan, abstrak, motto dan persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar grafik serta daftar lampiran.

1.5.2 Bagian Pokok

Bagian pokok terdiri atas lima bab yaitu, pendahuluan, landasan teori, metodologi penelitian, hasil penelitian dan pembahasan, dan penutup.

BAB 1 Pendahuluan

Pada bab 1 meliputi, latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika skripsi.

BAB 2 Tinjauan Pustaka

Bab 2 berisi mengenai penelitian terdahulu, motivasi belajar, layanan penguasaan konten, bermain peran, peningkatan motivasi belajar siswa melalui layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran (*role playing*), dan hipotesis.

BAB 3 Metodologi Penelitian

Pada bab 3 disajikan metodologi penelitian yang meliputi, jenis penelitian dan desain penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel, dan teknik sampling, metode pengumpulan data, penyusunan instrumen penelitian, validitas dan reliabilitas instrumen, serta teknik analisis data.

BAB 4 Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab 4 memuat uraian tentang hasil penelitian, pembahasan dan keterbatasan peneliti.

BAB 5 Penutup

Pada bab 5 memuat uraian tentang simpulan hasil penelitian dan penyajian saran yang berisi masukan dari penulis.

1.5.3 Bagian Akhir

Pada bagian akhir skripsi terdiri dari daftar pustaka dan lampiran.



BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan menguraikan tentang penelitian terdahulu sebelum membahas lebih jauh tinjauan pustaka yang melandasi penelitian, yang meliputi: (1) motivasi belajar, (2) layanan penguasaan konten, (3) bermain peran (*role Playing*), (4) peningkatan motivasi belajar siswa melalui layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran, dan (5) hipotesis.

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian ini berfokus pada upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran (*role playing*). Diharapkan setelah pemberian layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran, siswa dapat memiliki motivasi belajar yang lebih baik, sehingga siswa dapat meningkatkan prestasinya dalam belajar. Ada beberapa penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini.

Penelitian yang dilakukan oleh Hariyadi (2011) yang berjudul Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Dukungan Tampilan Kepustakaan Berbasis TIK Di SMA N 2 Ungaran Tahun Ajaran 2010/2011, hasil penelitian menunjukkan rata-rata motivasi belajar siswa sebelum pemberian layanan adalah 55,58% (kriteria sedang) dan setelah pemberian layanan naik menjadi 66,11% (kriteria sedang) artinya setelah pemberian layanan penguasaan konten dengan dukungan tampilan kepustakaan

berbasis TIK terjadi peningkatan sebesar 10,53%. Hal tersebut membuktikan bahwa layanan penguasaan konten dengan dukungan tampilan kepustakaan berbasis TIK dapat berpengaruh dalam peningkatan motivasi belajar siswa kelas XII IPA 2 SMA N 2 Ungaran.

Dari hasil penelitian yang dilakukan Syahbana (2011) yang berjudul Meningkatkan Kemampuan Asertif Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Metode Diskusi Kelompok Dan Bermain Peran Pada Siswa Kelas XII Bahasa SMA N 1 Ungaran Tahun Ajaran 2010/2011, menyebutkan bahwa berdasarkan hasil rata-rata indikator kemampuan asertif sebelum dan sesudah diberi layanan penguasaan konten dengan metode diskusi kelompok dan bermain peran menunjukkan bahwa adanya kecenderungan peningkatan kemampuan asertif. Hal tersebut ditunjukkan dengan presentase sebelum perlakuan 52 % dan setelah perlakuan presentasinya 72 % yang termasuk dalam kategori tinggi, dengan demikian mengalami peningkatan sebesar 20 %. Hal ini dapat menggambarkan bahwa dengan adanya layanan penguasaan konten dengan metode diskusi kelompok dan bermain peran yang diberikan pada siswa kelas XII bahasa SMA N 1 Ungaran berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan asertif.

Penelitian lain yang dilakukan Melati (2011) yang berjudul Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik Permainan Pada Siswa Kelas VII RSBI Di SMP Negeri 3 Batang Tahun Ajaran 2010/2011, terdapat peningkatan motivasi belajar siswa dengan menunjukkan rata-rata motivasi belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 8,76%. Motivasi belajar siswa sebelum dilaksanakan layanan penguasaan konten

dengan teknik permainan, menunjukkan kategori sedang yaitu 62,37%. Motivasi belajar siswa sesudah dilaksanakan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan, menunjukkan kategori sedang yaitu 71,13%. Berdasarkan analisis inferensial menggunakan uji *t-Test* menunjukkan adanya perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah diberi perlakuan, dengan menggunakan taraf signifikansi 5%, hasil analisis uji beda diperoleh $t = 10,02$ dan $t = 2,045$.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Hantoro (2010) yang berjudul Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Layanan Penguasaan Konten Pada Siswa Kelas XI 1A Di SMA PGRI 1 Sragen Tahun Ajaran 2009/2010. Berdasarkan dari hasil *pre-test* secara keseluruhan siswa memperoleh presentase skor rata-rata 60% termasuk dalam kriteria sedang (S). Setelah memperoleh layanan penguasaan konten, hasil *post-test* secara keseluruhan menunjukkan bahwa presentase skor rata-rata meningkat menjadi 74% yang termasuk dalam kriteria tinggi (T). Dengan demikian, siswa yang telah memperoleh layanan penguasaan konten untuk meningkatkan motivasi belajar mengalami peningkatan sebesar 14%. Dari uji T-test telah diperoleh t_{hitung} sebesar 11,54 sedangkan t_{tabel} sebesar 2,04 pada taraf signifikan 5%, sehingga diperoleh t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $11,54 > 2,04$.

2.2 Motivasi Belajar

2.2.1 Pengertian Motivasi

Motivasi belajar sangat penting karena bukan menjadi faktor penyebab belajar, tetapi juga memperlancar belajar dan hasil belajar. Dalam membahas motivasi belajar ini tidak lepas dari definisi dari motivasi itu sendiri. Motivasi

berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu tersebut bertindak atau berbuat. Motif tidak dapat diamati secara langsung, tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya, berupa rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu (Uno, 2008: 3)

Motif dapat dibedakan menjadi 3 (tiga) macam yaitu (1) motif biogenetis, yaitu motif-motif yang berasal dari kebutuhan-kebutuhan organisme demi kelanjutan hidupnya, (2) motif sosiogenetis, yaitu motif-motif yang berkembang berasal dari lingkungan kebudayaan tempat orang tersebut berada, dan (3) motif teologis, dalam motif ini manusia adalah makhluk yang berkeTuhan-an, sehingga ada interaksi antara manusia dan Tuhan-Nya (Uno, 2008: 3)

Sardiman (2011: 75) motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi itu dapat dirangkai oleh faktor dari luar tetapi motivasi adalah tumbuh di dalam diri seseorang.

Memberikan motivasi kepada seseorang peserta didik, berarti menggerakkan peserta didik untuk melakukan sesuatu atau ingin melakukan sesuatu. Hal ini karena motivasi memiliki 3 (tiga) fungsi yaitu: (1) Mendorong manusia untuk berbuat, berarti sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi, (2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai, dan (3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan yang harus

dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. (Sardiman, 2011: 85).

Menurut Biggs and Telfer (dalam Subini, 2011: 116-117) macam – macam motivasi dibedakan menjadi 4, yaitu:

2.2.1.1. Motivasi Instrumental

Motivasi instrumental ini terjadi jika seseorang belajar karena menginginkan hadiah atau bahkan menghindari hukuman. Misalnya seseorang mau berangkat sekolah karena mendapatkan uang saku atau jika tidak berangkat maka dimarahi orang tua dan sebagainya.

2.2.1.2 Motivasi Sosial

Motivasi social merupakan motivasi belajar seseorang yang melibatkan orang lain seperti dalam pengerjaan tugas. Dalam hal ini, orang yang mempunyai motivasi social tinggi perannya dalam mengerjakan tugas kelompok sangat menonjol.

2.2.1.3 Motivasi Berprestasi

Motivasi berprestasi merupakan motivasi seseorang karena ingin meraih prestasi atau keberhasilan yang sudah ditetapkan sendiri. Misalnya, agar lulus ujian dengan nilai minimal 8 maka harus rajin belajar, dan sebagainya.

2.2.1.4 Motivasi instrinsik

Motivasi Instrinsik adalah yang diperoleh karena keinginannya sendiri. Misalnya seseorang yang bercita-cita menjadi pilot maka tujuannya fokus pada keinginannya menjadi seorang pilot.

Berdasarkan beberapa pendapat tentang motivasi menurut para ahli di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi merupakan suatu hal yang ada dalam diri individu yang mendasari atau mendorong individu itu untuk melakukan suatu hal yang disenangi dan ingin dicapainya yang diinterpretasikan dengan tingkah laku, dengan rangsangan berupa dorongan untuk memunculkan suatu tingkah laku tertentu. Dengan begitu motivasi seseorang berbeda-beda disesuaikan dengan macamnya, sehingga motivasi apa yang menjadi dasar seseorang dalam menginginkan dan melakukan suatu hal yang setiap individu itu butuhkan.

2.2.2 Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Dalam belajar, motivasi sangatlah penting karena sebagai modal yang berkaitan dengan semangat dan kebutuhan dalam melakukan kegiatan belajar. Belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan (*reinforced practice*) yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu.

Uno (2008: 23) berpendapat bahwa motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator dan atau unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar.

Indikator motivasi belajar yang dimaksud tersebut dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) adanya penghargaan dalam belajar; (5) adanya kegiatan yang menarik dalam

belajar; (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang untuk belajar dengan baik.

Pada hakikatnya motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan akan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan dari faktor ekstrinsik yaitu adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Namun dari kedua faktor tersebut disebabkan oleh rangsangan tertentu, sehingga seseorang memiliki keinginan untuk melakukan aktivitas belajar yang lebih giat dan bersemangat.

2.2.3 Ciri Siswa Yang Memiliki Motivasi Belajar

Ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi belajar menurut Sardiman (2011: 83) adalah:

1. Tekun menghadapi tugas

Anak yang tekun dalam mengerjakan tugas mempunyai kebiasaan dapat bekerja keras terus menerus dalam waktu yang lama, tidak berhenti sebelum selesai, dan akan lebih memunculkan kreatifitas dalam mengerjakan tugas-tugasnya.

2. Ulet menghadapi kesulitan

Anak yang ulet dalam menghadapi kesulitan tidak lekas putus asa ketika mengalami segala persoalan apapun, lebih suka mencari alternatif penyelesaian suatu kesulitan daripada mengeluh, fokus jika diberikan tantangan.

3. Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi

Anak yang memiliki motivasi dalam belajar akan mempunyai semangat tersendiri dalam berprestasi tentunya tanpa iming-iming hadiah (*reward*).

4. Ingin mendalami bahan atau bidang pengetahuan yang diberikan

Siswa mempunyai sifat ingin tahu yang tinggi, Sering mengajukan pertanyaan yang baik, Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah, memiliki daya imajinasi kuat.

5. Selalu berusaha berprestasi sebaik mungkin

Anak yang memiliki ciri ini tidak cepat puas dengan prestasinya, selalu ingin meningkatkan kemampuan yang dimiliki untuk lebih baik lagi.

6. Senang, rajin belajar, dan penuh semangat

Siswa yang memiliki ciri tersebut akan mudah menangkap pelajaran, senang dan sering membaca, mempunyai daya konsentrasi yang baik, mempunyai pemahaman dan lebih tekun dalam menangkap materi pelajaran, serta anak yang rajin belajar memiliki daya ingat yang baik, selalu mengingat pelajaran dan mempelajarinya kembali.

7. Dapat mempertahankan pendapat-pendapatnya kalau diyakini itu benar

Anak lebih berani mengeluarkan pendapat, bebas dalam menyatakan pendapat, tidak goyah dengan tekanan yang membuatnya melepaskan pendapatnya yang diyakini itu benar.

8. Mengejar tujuan-tujuan jangka panjang

Anak dengan ciri ini memiliki orientasi masa depan, tidak berfikir kesenangan saat ini, semua yang dilakukan semata-mata untuk mendapatkan masa depan yang lebih baik, memiliki daya imajinasi dan pengamatan yang cermat tentang masa depan.

9. Senang mencari dan memecahkan soal-soal

Anak menyukai tantangan, mencari pemecahan atas soal-soal yang dihadapinya, cenderung mencari persoalan yang menurutnya perlu adanya penyelesaian, senang mencoba hal yang baru.

Selanjutnya menurut Brown (dalam Sudrajat, 2008: 16) ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dapat dikenali selama mengikuti proses belajar mengajar dikelas, adalah sebagai berikut; (1) tertarik pada guru (tidak acuh tak acuh), (2) tertarik pada mata pelajaran yang diajarkan, (3) antusias tinggi, serta mengendalikan perhatiannya dan energinya pada kegiatan belajar, (4) ingin selalu bergabung dalam suatu kelompok kelas, (5) ingin identitas diri diakui orang lain, (6) tindakan dan kebiasaan serta moralnya selalu dalam control diri, (7) selalu mengingat pelajaran dan selalu mempelajarinya dirumah, (8) selalu terkontrol oleh lingkungan.

Seorang anak memiliki ciri-ciri diatas dapat dikatakan anak itu memiliki motivasi yang cukup kuat dalam belajarnya. Ciri-ciri motivasi seperti itu akan sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam kegiatan belajar mengajar berhasil baik kalau siswa tekun mengerjakan tugas, ulet dalam memecahkan berbagai masalah dan hambatan secara mandiri, bahkan lebih lanjut siswa harus

lebih peka dan responsif terhadap berbagai masalah umum dan bagaimana memikirkan pemecahannya. Hal-hal itu semua harus dipahami benar oleh guru agar dalam berinteraksi dengan siswa dapat memberikan motivasi yang tepat dan optimal.

Berdasarkan ciri-ciri yang disebutkan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri individu yang memiliki motivasi belajar adalah; (1) tekun menghadapi tugas, (2) ulet menghadapi kesulitan, (3) tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi, (4) semangat belajar tinggi (senang, rajin belajar, dan penuh semangat), (5) menyukai ilmu pengetahuan baru, (6) berpendirian kuat dan memiliki tujuan jangka panjang, (7) senang mencari dan memecahkan soal-soal, dan (8) keinginan untuk bergabung dalam kelompok kelas.

2.2.4 Jenis Motivasi Belajar

Motivasi belajar mempunyai beberapa jenis, seperti yang diungkapkan menurut Sardiman (2011: 89-91) yang menyatakan bahwa motivasi dibedakan menjadi dua jenis, yaitu:

2.2.4.1 Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Seorang siswa melakukan belajar karena didorong tujuan ingin mendapatkan pengetahuan, nilai dan keterampilan.

2.2.4.2 Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar. Oleh karena itu motivasi ekstrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang di dalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar.

Beberapa bentuk motivasi belajar ekstrinsik menurut Winkel (dalam Yamin, 2007: 227) antara lain:

1. Belajar demi memenuhi kewajiban
2. Belajar demi menghindari hukuman yang diancamkan
3. Belajar demi memperoleh pujian dari orang penting seperti orang tua dan guru
4. Belajar demi meningkatkan gengsi
5. Belajar demi tuntutan jabatan yang ingin dipegang atau demi memenuhi prasyarat kenaikan atau golongan administratif.

2.2.5 Fungsi Motivasi Belajar

Dalam proses belajar mengajar motivasi belajar berfungsi sebagai pendorong, pengarah, dan sekaligus sebagai penggerak didalam diri siswa untuk melakukan aktivitas belajar. Fungsi motivasi belajar menurut Hamalik (2012: 175) sebagai berikut:

1. Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi maka tidak akan timbul sesuatu perbuatan seperti belajar.

2. Motivasi berfungsi sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan pencapaian tujuan yang diinginkan.
3. Motivasi berfungsi sebagai penggerak. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

Motivasi juga dikatakan sebagai pendorong usaha dalam pencapaian prestasi. Seorang melakukan sesuatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik pula. Dengan kata lain, bahwa dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat menghasilkan prestasi yang baik.

2.2.6 Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Dalam proses belajar motivasi dapat tumbuh maupun hilang atau berubah dikarenakan adanya faktor – faktor yang mempengaruhinya. Beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar (skripsi Wahyuni, 2007: 25-26) sebagai berikut:

2.2.6.1 Cita-cita atau Aspirasi

Cita-cita disebut juga aspirasi adalah suatu target yang ingin dicapai. Penentuan target ini tidak sama bagi semua siswa. Cita-cita atau aspirasi adalah tujuan yang ditetapkan dalam suatu kegiatan yang mengandung makna bagi seseorang. Aspirasi ini bisa bersifat positif dan negatif, ada yang menunjukkan keinginan untuk mendapatkan keberhasilan tapi ada juga yang sebaliknya. Taraf

keberhasilan biasanya ditentukan sendiri oleh siswa dan berharap dapat mencapainya.

2.2.6.2 Kemampuan Belajar

Dalam kemampuan belajar ini, taraf perkembangan berfikir siswa menjadi ukuran. Jadi siswa yang mempunyai kemampuan belajar tinggi biasanya lebih termotivasi dalam belajar.

2.2.6.3 Kondisi Siswa

Kondisi siswa yang mempengaruhi motivasi belajar berhubungan dengan kondisi fisik dan kondisi psikologis. Biasanya kondisi fisik lebih cepat terlihat karena lebih jelas menunjukkan gejalanya daripada kondisi psikologis. Kondisi-kondisi tersebut dapat mengurangi bahkan menghilangkan motivasi belajar siswa.

2.2.6.4 Kondisi Lingkungan

Kondisi lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Ketiga lingkungan ini sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

2.2.6.5 Unsur-unsur Dinamis dalam Belajar

Unsur-unsur dinamis dalam belajar adalah unsur-unsur yang keberadaannya dalam proses belajar tidak stabil, kadang-kadang kuat, kadang-kadang lemah dan bahkan hilang sama sekali, khususnya kondisi-kondisi yang sifatnya kondisional.

2.2.6.6 Upaya Guru Membelajarkan Siswa

Guru mempersiapkan diri dalam membelajarkan siswa mulai dari penguasaan materi sampai dengan mengevaluasi hasil belajar siswa. Upaya

tersebut berorientasi pada kepentingan siswa diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar.

2.2.6.7 Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar

Djamarah dan Zain (2010: 149-157) mengungkapkan mengenai strategi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sebagai berikut:

1. Memberi Angka

Angka yang dimaksudkan adalah symbol atau nilai dari hasil aktivitas belajar siswa. Angka yang diberikan kepada siswa biasanya bervariasi sesuai hasil ulangan atau tugas yang telah mereka peroleh dari hasil penilaian guru, angka merupakan alat motivasi yang cukup memberikan rangsangan kepada siswa untuk mempertahankan atau bahkan lebih meningkatkan prestasi belajar mereka.

2. Hadiah

Dalam kegiatan belajar mengajar, guru dapat memberikan hadiah berupa apa saja kepada peserta didik yang berprestasi dalam menyelesaikan tugas, benar menjawab ulangan formatif yang diberikan, dapat meningkatkan disiplin belajar dan sebagainya.

Hadiah berupa benda seperti buku tulis, pensil, pena, bolpoint, penggaris, buku bacaan dan sebagainya dapat dimanfaatkan untuk kepentingan belajar anak didik. Demikian juga halnya dengan hadiah berupa makanan seperti permen, roti, dan sejenisnya dapat digunakan untuk mendapatkan umpan balik dari anak didik didalam kegiatan belajar mengajar. Pemberian hadiah tersebut tidak dilakukan ketika anak didik sedang belajar, tetapi setelah anak didik menunaikan tugasnya dengan baik. Misalnya anak didik dapat menyelesaikan tugas dengan baik dan

tepat waktu, maka diberikan beberapa butir permen. Pemberian hadiah secara tiba-tiba (spontanitas) kepada anak didik yang menunjukkan prestasi kerjanya yang gemilang diakhir kegiatan pengajaran. Dengan begitu, maka anak didik akan merasa bangga karena hasil kerjanya dihargai dalam bentuk materi. Hal ini juga menjadi dorongan bagi anak didik lainnya untuk selalu bersaing dalam belajar.

3. Pujian

Pujian adalah alat motivasi yang positif. Setiap orang senang dipuji, tak peduli tua ataupun muda, bahkan anak-anak pun senang dipuji atas sesuatu pekerjaan yang telah selesai dikerjakan dengan baik. Orang yang dipuji merasa bangga karena hasil belajar atau kerjanya mendapat pujian dari orang lain. Kata-kata seperti “kerjamu bagus”, “kerjamu rapi”, “kamu cerdas”, “selamat sang juara”, dan sebagainya adalah sejumlah kata-kata yang biasanya digunakan oleh orang lain untuk memuji orang-orang tertentu yang dianggap berprestasi.

Dalam kegiatan belajar mengajar, pujian dapat dimanfaatkan sebagai alat motivasi. Karena anak didik juga manusia, maka mereka juga senang dipuji. Guru dapat memakai pujian untuk menyenangkan perasaan anak didik. Pujian dapat berfungsi untuk menggairahkan motivasi belajar siswa dalam proses belajar mengajar berlangsung.

4. Gerakan Tubuh

Gerakan tubuh dalam bentuk mimik yang cerah, dengan senyum, mengangguk, acungan jempol, tepuk tangan, menaikan bahu, geleng-geleng kepala, menaikan tangan dan lain-lain adalah sejumlah gerakan fisik yang dapat memberikan umpan balik dari anak didik.

Gerakan tubuh merupakan penguatan yang dapat membangkitkan gairah belajar anak didik, sehingga proses belajar mengajar lebih menyenangkan. Hal ini terjadi karena interaksi yang terjadi antara guru dengan anak didik seiring untuk mencapai tujuan pengajaran. Anak didik memberikan tanggapan atas stimulus yang guru berikan.

5. Memberikan Tugas

Tugas adalah suatu pekerjaan yang menuntut pelaksanaan untuk diselesaikan. Guru dapat memberikan tugas kepada anak didik sebagai bagian yang tak dapat terpisahkan dari tugas belajar anak didik. Tugas dapat diberikan dalam berbagai bentuk. Tidak hanya dalam bentuk tugas kelompok, tetapi dapat juga dalam bentuk tugas perorangan.

Tugas dapat diberikan oleh guru setelah selesai menyampaikan bahan pelajaran. Caranya, sebelum bahan diberikan, guru dapat memberitahukan kepada anak didik bahwa setelah penyampaian bahan pelajaran semua anak didik akan mendapatkan tugas yang diberikan oleh guru. Tugas yang diberikan dapat berupa membuat rangkuman dari bahan pelajaran yang baru dijelaskan, mengerjakan contoh-contoh soal yang telah dijelaskan, membuat kesimpulan, menjawab masalah tertentu yang telah dipersiapkan, dan sebagainya.

Anak didik yang menyadari akan mendapatkan tugas dari guru setelah menerima bahan pelajaran, akan memperhatikan penyampaian bahan pelajaran. Mereka berusaha meningkatkan perhatian dengan konsentrasi terhadap penjelasan-penjelasan yang diberikan oleh guru. Sebab bila tidak, tentu mereka khawatir tidak akan mampu menyelesaikan tugas yang diberikan itu dengan baik.

6. Memberi Ulangan

Ulangan yang diberikan kepada anak didik bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat penguasaan anak didik terhadap bahan yang telah diberikan dalam kegiatan belajar mengajar. Ulangan dapat guru manfaatkan untuk membangkitkan perhatian anak didik terhadap bahan yang diberikan dikelas. Ulangan dapat diberikan pada setiap akhir kegiatan pengajaran. Agar perhatian anak didik terhadap bahan yang akan diberikan dapat bertahan dalam waktu yang relatif lama, guru sebaiknya memberitahukan kepada anak didik bahwa diakhir pelajaran akan diadakan ulangan.

7. Mengetahui Hasil

Ingin mengetahui adalah suatu sifat yang sudah melekat didalam diri setiap orang. Jadi, setiap orang selalu ingin mengetahui sesuatu yang belum diketahuinya. Dorongan ingin mengetahui membuat seseorang berusaha dengan cara apapun agar keinginannya itu menjadi kenyataan atau terwujud. Jarak dan waktu, tenaga maupun materi tidak menjadi persoalan, yang penting hal-hal yang belum diketahuinya dapat dilihat secara langsung.

Karena anak didik adalah manusia, maka didalam dirinya ada keinginan untuk mengetahui sesuatu. Guru tidak harus mematikan keinginan anak didik untuk mengetahui, tetapi menfaatkannya untuk kepentingan pengajaran. Setiap tugas yang telah diselesaikan oleh anak didik dan telah diberi angka (nilai) sebaiknya, guru bagikan kepada mereka agar mereka bias mengetahui prestasi kerjanya. Kebenaran kerja yang dilakukan oleh anak didik dapat dipertahankan, sedangkan kesalahan kerja yang dilakukan oleh anak dapat diperbaiki dimasa

mendatang. Tentu saja kesalahan kerja anak didik itu perbaikannya dengan bantuan atau bimbingan dari guru.

8. Hukuman

Hukuman adalah perlakuan yang negatif, tetapi diperlukan dalam pendidikan. Hukuman yang dimaksud adalah hukuman yang bersifat mendidik. Kesalahan anak didik karena melanggar disiplin dapat diberikan hukuman berupa mencatat bahan pelajaran yang ketinggalan atau apa saja yang sifatnya mendidik. Dalam proses belajar mengajar, anak didik yang membuat keributan dapat diberikan sanksi untuk menjelaskan kembali bahan pelajaran yang baru saja dijelaskan oleh guru. Sanksi segera dilakukan jangan ditunda, karena tujuannya untuk mendapatkan umpan balik dari anak didik terhadap bahan pelajaran yang baru saja diselesaikan oleh guru tersebut.

2.3 Layanan Penguasaan Konten

Layanan penguasaan konten yang dulunya akarab disebut dengan layanan pembelajaran merupakan layanan yang memberikan dan mengajarkan keterampilan atau konten tertentu pada individu atau peserta didik. Dalam sub bab tersebut akan dijelaskan lebih lanjut tentang layana penguasaan konten yang meliputi: (1) pengertian layanan penguasaan konten, (2) tujuan layanan penguasaan konten, (3) fungsi layanan penguasaan konten, (4) pendekatan layanan penguasaan konten, (5) pelaksanaan materi umum layanan penguasaan konten, (6) oprasionalisasi layanan penguasaan konten, dan (7) penilaian layanan penguasaan konten.

2.3.1 Pengertian Layanan Penguasaan Konten

Menurut Prayitno (2004: 2) layanan penguasaan konten merupakan layanan bantuan kepada individu (sendiri – sendiri ataupun dalam kelompok) untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar. Sedangkan menurut Sukardi (2008: 62) Layanan pembelajaran, yaitu layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan peserta didik (klien/konseli) mengembangkan diri berkenaan dengan sikap dan kebiasaan belajar yang baik, materi belajar yang cocok dengan kecepatan dan kesulitan belajarnya, serta berbagai aspek tujuan dan kegiatan belajar lainnya.

Berdasarkan beberapa pengertian dari layanan penguasaan konten dapat disimpulkan bahwa layanan penguasaan konten merupakan layanan bimbingan dan konseling yang memusatkan terhadap pemberian bantuan kepada individu/peserta didik (sendiri atau dalam kelompok), bertujuan pengembangan diri yang berkaitan dengan belajar, sehingga mempunyai kemampuan atau kompetensi tertentu dalam kegiatan belajar.

2.3.2 Tujuan dan Fungsi Layanan Penguasaan Konten

Tujuan pelayanan penguasaan konten ini dibagi atas 2 tujuan, antara lain tujuan khusus dan tujuan umum, untuk lebih jelasnya akan dibahas berikut ini (Prayitno, 2004: 2-4):

2.3.2.1 Tujuan umum

Tujuan umum layanan penguasaan konten ialah dikuasainya suatu konten tertentu. Penguasaan konten ini perlu bagi individu atau klien untuk menambah wawasan dan pemahaman, mengarahkan penilaian dan sikap, menguasai cara-cara

atau kebiasaan tertentu, untuk memenuhi kebutuhannya dan mengatasi masalah-masalahnya. Dengan penguasaan konten yang dimaksud itu individu yang bersangkutan lebih mampu menjalani kehidupannya secara efektif (*effective daily living*).

2.3.2.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus layanan penguasaan konten dapat dilihat pertama dari kepentingan individu atau klien mempelajarinya, dan kedua inti konten itu sendiri. Tujuan khusus layanan penguasaan konten terkait dengan fungsi-fungsi konseling.

1. Fungsi pemahaman, yaitu menyangkut konten-konten yang isinya merupakan berbagai hal yang perlu dipahami. Dalam hal ini seluruh aspek konten (yaitu fakta, data, konsep, proses, hukum dan aturan, nilai, dan bahkan aspek yang menyangkut persepsi, afeksi, sikap, dan tindakan) memerlukan pemahaman yang memadai. Konselor dan klien perlu menekankan aspek-aspek pemahaman dari konten yang menjadi fokus layanan penguasaan konten.
2. Fungsi pencegahan, dapat menjadi muatan layanan penguasaan konten apabila isi kontennya memang terarah pada terhindarkannya individu atau klien dari masalah tertentu.
3. Fungsi pengentasan, fungsi ini akan menjadi arah layanan apabila penguasaan konten memang untuk mengatasi masalah yang sedang dialami klien.
4. Penguasaan konten dapat secara langsung maupun tidak langsung mengembangkan disatu sisi, dan disisi lain memelihara potensi individu atau klien. Pengajaran dan pelatihan dalam penguasaan konten dapat mengemban fungsi pengembangan dan pemeliharaan.

5. Penguasaan konten yang tepat dan terarah memungkinkan individu membela diri sendiri terhadap ancaman ataupun pelanggaran atas hak-haknya. Dengan demikian, layanan penguasaan konten dapat mendukung fungsi advokasi.

Dalam menyelenggarakan layanan penguasaan konten konselor perlu menekankan secara jelas dan spesifik fungsi-fungsi konseling mana yang menjadi arah layanannya dengan konten khusus yang menjadi fokus kegiatannya. Penekanan atas fungsi itulah yang sesuai dengan isi konten yang dimaksud sehingga akan dicapai tujuan khusus layanan penguasaan konten.

2.3.3 Pendekatan dan Teknik Layanan Penguasaan Konten

2.3.3.1 Pendekatan

Layanan penguasaan konten pada umumnya diselenggarakan secara langsung (bersifat *direktif*) dan tatap muka, dengan format klasikal, kelompok, atau individual. Konselor secara aktif menyajikan bahan, memberi contoh, merangsang, mendorong, dengan menggerakkan (para) peserta untuk berpartisipasi aktif mengikuti dan menjalani materi dan kegiatan layanan. Konselor menegakkan dua nilai proses penguasaan konten.

1. *High-touch*, merupakan sentuhan-sentuhan tingkat tinggi yang mengenai aspek kepribadian dan kemanusiaan peserta layanan (terutama aspek-aspek afektif, semangat, sikap, nilai, dan moral) yang diimplementasi oleh konselor melalui: (1) kewibawaan, (2) kasih sayang dan kelembutan, (3) keteladanan, (4) pemberian penguatan dan (5) tindakan tegas yang mendidik.

2. *High-tech, teknologi* tingkat tinggi yang diimplementasikan konselor melalui:
(1) Materi isi konten, (2) Metode penguasaan konten, (3) Alat Bantu penguasaan konten, (4) Lingkungan penguasaan konten, & (5) Penilaian hasil penguasaan konten.

2.3.3.2 *Metode Dan Teknik*

1. Penguasaan Konten

Pelaksanaan layanan penguasaan konten terlebih dahulu harus diawali dengan pemahaman dan penguasaan konten oleh guru pembimbing. Hal ini sesuai dengan pernyataan Prayitno (2004: 9) yaitu pertama-tama guru pembimbing menguasai konten dengan berbagai aspeknya yang akan menjadi isi layanan. Makin kuat penguasaan konten ini akan semakin meningkatkan kewibawaan guru pembimbing dimata peserta layanan.

2. Teknik

Setelah konten dikuasai, guru pembimbing membawa konten tersebut kearena layanan penguasaan konten berbagai teknik dapat digunakan menurut Prayitno (2004: 10) yaitu:

- 1) Penyajian yaitu guru pembimbing menyajikan materi pokok konten setelah para peserta disiapkan sebagaimana mestinya.
- 2) Tanya jawab dan diskusi yaitu guru pembimbing mendorong partisipasi aktif dan langsung para peserta, untuk memantapkan wawasan dan pemahaman peserta, serta berbagai kaitan dalam segenap aspek-aspek konten.
- 3) Kegiatan lanjutan yaitu sesuai dengan penekanan aspek tertentu dari konten dilakukan berbagai kegiatan lanjutan. kegiatan ini dapat berupa diskusi

kelompok, penugasan dan latihan terbatas, survey lapangan, percobaan (termasuk kegiatan laboratorium) dan latihan tindakan (dalam rangka perubahan tingkah laku).

2.3.4 Komponen Layanan Penguasaan Konten

Komponen layanan penguasaan konten adalah guru pembimbing, peserta didik, dan konten yang menjadi isi layanan menurut Prayitno (2004: 5) adalah sebagai berikut:

2.3.4.1 Guru pembimbing

Guru pembimbing adalah tenaga ahli pelayanan konseling, penyelenggara layanan penguasaan konten dengan menggunakan berbagai modus dan media layanan. Guru pembimbing menguasai konten yang menjadi isi layanan penguasaan konten yang diselenggarakannya.

2.3.4.2 Individu atau Peserta Didik

Guru pembimbing menyelenggarakan layanan penguasaan konten terhadap seorang atau sejumlah individu yang memerlukan penguasaan atas konten yang menjadi isi layanan, individu adalah subjek yang menerima layanan, sedangkan guru pembimbing adalah pelaksana layanan.

2.3.4.3 Konten

Konten merupakan isi layanan penguasaan konten, yaitu satu unit materi yang menjadi pokok isi bahasan atau materi latihan yang dikembangkan oleh guru pembimbing dan diikuti oleh peserta didik. Layanan penguasaan konten dapat

diangkat dari bidang-bidang pelayanan konseling, menurut Prayitno (2004: 6), yaitu bidang-bidang:

1. Pengembangan kehidupan pribadi
2. Pengembangan kemampuan hubungan sosial
3. Pengembangan kegiatan belajar
4. Pengembangan perencanaan karier
5. Pengembangan kehidupan berkeluarga
6. Pengembangan kehidupan beragama

Berkenaan dengan semua bidang pelayanan yang dimaksudkan itu dapat diambil dan dikembangkan berbagai hal yang kemudian dikemas menjadi topik atau pokok bahasan, bahan latihan, dan atau isi kegiatan yang diikuti oleh peserta pelayanan. Konten dalam layanan penguasaan konten itu sangat bervariasi, baik dalam bentuk, materi, maupun acuannya. Acuan yang dimaksud itu dapat terkait dengan tugas-tugas perkembangan peserta didik, kegiatan dan hasil belajar siswa, nilai, moral dan tata krama pergaulan, peraturan dan disiplin sekolah, bakat, minat, dan arah karir, ibadah keagamaan, kehidupan dalam keluarga, dan secara khusus permasalahan peserta didik.

2.3.5 Penilaian Layanan Penguasaan Konten

Secara umum penilaian terhadap hasil layanan penguasaan konten diorientasikan kepada diperolehnya *UCA* (*understanding*/pemahaman baru, *comfort*/perasaan lega, dan *action*/rencana kegiatan pasca layanan). Secara khusus, penilaian hasil layanan penguasaan konten ditekankan kepada penguasaan peserta atau klien atas aspek – aspek konten yang dipelajari.

Menurut Prayitno (2004: 12) menjelaskan bahwa penilaian hasil layanan diselenggarakan dalam tiga tahap, antara lain.

1. Penilaian segera (*laisseg*), yaitu penilaian yang diadakan segera menjelang diakhirinya setiap kegiatan layanan
2. Penilaian jangka pendek (*lajipen*), yaitu penilaian yang diadakan beberapa waktu (satu minggu sampai satu bulan) setelah kegiatan layanan
3. Penilaian jangka panjang (*lajipen*), yaitu penilaian yang diadakan setelah satu bulan atau lebih pasca layanan.

Lajipen dan laijapan dapat mencakup penilaian terhadap konten untuk sejumlah sesi layanan penguasaan konten. Khususnya untuk rangkaian konten-konten yang berkelanjutan. Format penilaian dapat tertulis ataupun lisan.

2.3.6 Operasionalisasi Layanan Penguasaan Konten

Menurut Prayitno (2004: 15-17) Layanan Penguasaan Konten terfokus pada dikuasainya konten oleh para peserta yang memperoleh layanan. Maka dari itu dalam layanan ini perlu direncanakan, dilaksanakan serta dievaluasi secara tertib dan akurat.

2.3.6.1 Perencanaan

1. Menetapkan subjek atau peserta layanan
2. Menetapkan dan menyiapkan konten yang akan dipelajari secara rinci dan kaya
3. Menetapkan proses dan langkah – langkah layanan

4. Menetapkan dan menyiapkan fasilitas layanan, termasuk media dan perangkat keras dan lemahnya
5. Menyiapkan kelengkapan administrasi

2.3.6.2 Pelaksanaan

1. Melaksanakan kegiatan layanan melalui pengorganisasian proses pembelajaran penguasaan konten. (jika diperlukan dapat didahului oleh diagnosis kesulitan belajar subjek peserta layanan)
2. Mengimplementasikan *high-touch* dan *high-tech* dalam proses pembelajaran

2.3.6.3 Evaluasi

1. Menetapkan materi evaluasi
2. Menetapkan prosedur evaluasi
3. Menyusun instrumen evaluasi
4. Mengaplikasikan instrumen evaluasi
5. Mengolah hasil aplikasi instrumen

2.3.6.4 Analisis Hasil Evaluasi

1. Menetapkan norma/standar evaluasi
2. Melakukan analisis
3. Menafsirkan hasil evaluasi

2.3.6.5 Tindak Lanjut

1. Menetapkan jenis dan arah tindak lanjut
2. Mengkomunikasikan rencana tindak lanjut kepada peserta layanan dan pihak-pihak terkait

2.3.6.6 Laporan

1. Menyusun laporan pelaksanaan layanan penguasaan konten
2. Menyampaikan laporan kepada pihak terkait
3. Mendokumentasikan laporan layanan

2.4 Bermain Peran (*Role Playing*)

2.4.1 Pengertian Bermain Peran (*Role Playing*)

Role playing merupakan suatu teknik konseling melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anggota kelompok/individu. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan dalam kelompok, bergantung kepada apa yang diperankan.

Oktaviani, 2008 (dalam artikel <http://www.psychologymania.com>) menyatakan lima pengertian bermain di antaranya:

1. Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak.
2. Bermain tidak memiliki tujuan ekstrinsik namun motivasinya lebih bersifat intrinsik.
3. Bersifat spontan dan sukarela tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak.
4. Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak.
5. Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti misalnya: kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial, dan sebagainya.

Menurut Ahmadi dan Prasetya (1997: 81) memberikan pendapat tentang metode *role playing*, yaitu, “Suatu cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada para siswa untuk mendramatisasikan sikap, tingkah laku atau penghayatan seseorang, seperti yang dilakukan dalam hubungan sosial sehari-hari dalam masyarakat.” Sedangkan Bernet 1963 (dalam Romlah, 2001: 99) mengemukakan bahwa permainan peranan adalah suatu alat belajar yang mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang paralel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya.

Berdasarkan beberapa pengertian bermain peran oleh para ahli tersebut diatas dapat diambil kesimpulan bahwa bermain peran adalah suatu teknik yang digunakan untuk memerankan berbagai peran dengan mendramatisasikan sikap dan tingkah laku, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun peran yang diskenariokan untuk mengembangkan beberapa keterampilan sistematis (kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial, dan sebagainya).

2.4.2 Kelebihan dan Kelemahan Bermain Peran (*Role Playing*)

Kelebihan dan kekurangan metode bermain peran atau *role playing* menurut Djamarah dan Zain (2010: 89-90), adalah sebagai berikut:

2.4.2.1 Kelebihan metode *role playing*

1. Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi

cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya.

Dengan demikian, daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.

2. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu main drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
3. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemain yang baik kelak.
4. Kerja sama antarpemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
5. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
6. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

2.4.2.2 Kelemahan metode *role playing*

1. Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif.
2. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan.
3. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.

4. Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dan sebagainya.

2.4.3 Karakteristik Bermain Peran (*Role Playing*)

Dalam bermain peran (*role playing*) terdapat beberapa karakteristik antara lain yaitu:

1. Merupakan sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai yang positif bagi anak.
2. Didasari motivasi yang muncul dari dalam. Jadi anak melakukan kegiatan itu atas kemauannya sendiri.
3. Sifatnya spontan dan sukarela, bukan merupakan kewajiban. Anak merasa bebas memilih apa saja yang ingin dijadikan alternatif bagi kegiatan bermainnya.
4. Senantiasa melibatkan peran aktif dari anak, baik secara fisik maupun mental.
5. Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kemampuan kreatif, memecahkan masalah, kemampuan berbahasa, kemampuan memperoleh teman sebanyak mungkin dan sebagainya.

2.4.4 Keuntungan Bermain Peran (*Role Playing*)

Keuntungan penggunaan *role playing* menurut Cheppy H.C. (1980: 124-125, dalam artikel <http://www.infodiknas.com>) yaitu:

1. Membantu anak didik untuk berlaku, berpikir dan merasakan apa yang dirasakan orang lain.

2. Menggambarkan situasi hubungan antarmanusia secara realistis.
3. Dapat mengungkapkan sejarah kehidupan untuk anak didik.
4. Mengembangkan daya imajinasi anak didik.
5. Memperkaya hal-hal baru dalam belajar mengajar.
6. Menumbuhkan perasaan dan emosi dalam belajar.
7. Memberanikan anak didik berhubungan dengan masalah-masalah kontroversial dengan cara yang realistis.
8. Berguna untuk mengubah sikap.

2.4.5 Pelaksanaan Bermain Peran (*Role Playing*)

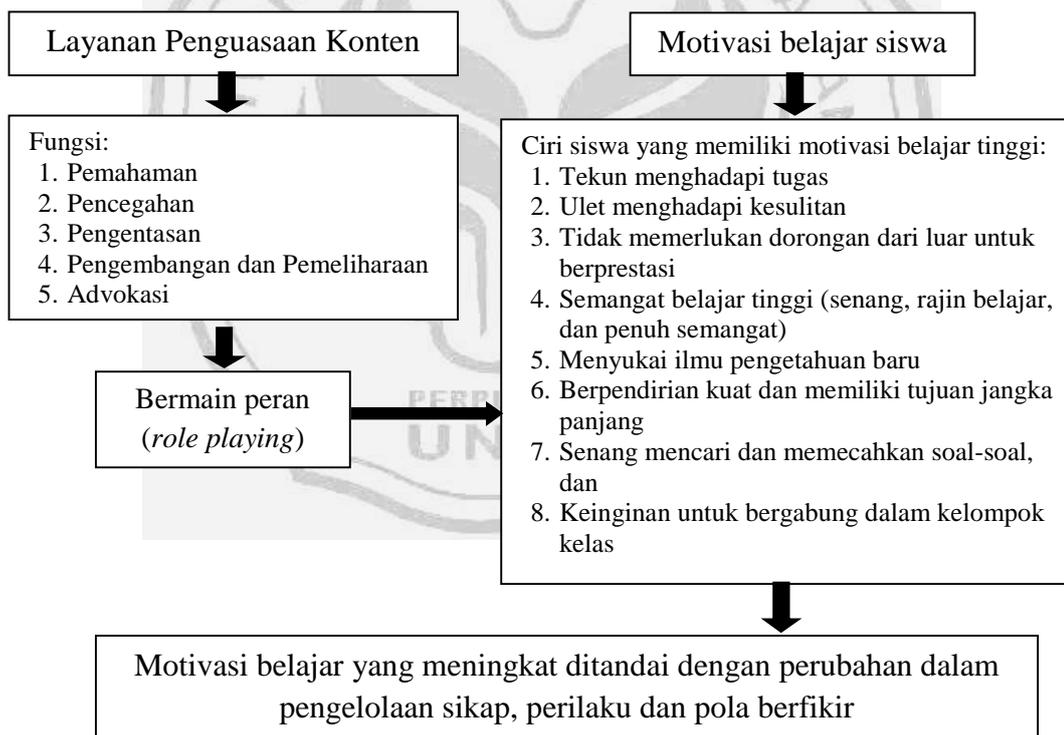
Petunjuk dalam pelaksanaan *role playing* menurut Cheppy H.C. (1980: 126, dalam artikel <http://www.infodiknas.com>), antara lain:

1. Berikan kesempatan kepada anak didik untuk memilih peranannya sendiri. Mereka akan memerankannya dengan lebih baik apabila mereka sendiri yang memilih bagiannya. Apa yang telah dipilih barangkali mempunyai arti tersendiri bagi dirinya.
2. Di dalam melaksanakan kegiatan bermain peran yang pertama kali sebaiknya guru juga mengambil sesuatu peran. Tindakan ini bisa menambah kegairahan anak untuk bermain peranan (*role playing*).
3. Diskusikan terlebih dahulu situasi yang akan dimainkan, tetapi jangan sampai membatasi anak didik tentang apa yang akan diutarakan dan bagaimana mereka menghayati perannya. Biarkan anak didik menentukan sendiri.
4. Usahakan situasi benar-benar jelas dan terang.

5. Diskusikan pelaksanaan bermain peran tersebut. Diskusi bisa dimulai dari aktor atau aktris itu sendiri, bagaimana perasaan mereka setelah bermain.
6. Ulangi situasi tersebut, baik dengan bercerita yang sama maupun tidak.
7. Upayakan agar semua pihak bisa mengambil peranan.

2.5 Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik Bermain Peran (*Role Playing*)

Terkait hubungan antara layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa peneliti menyajikan bagan sebagai berikut:



Bagan 1

Peningkatan motivasi belajar melalui layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran (*Role Playing*)

Motivasi dalam hal belajar diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa untuk melakukan serangkaian kegiatan belajar guna mencapai

tujuan yang telah ditetapkan. Motivasi merupakan faktor yang sangat penting dalam pencapaian prestasi belajar siswa, karena dapat dilihat bahwa siswa yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi akan mendapatkan prestasi belajar yang maksimal.

Dengan adanya motivasi belajar yang tinggi siswa akan mampu untuk mencapai perkembangan diri yang optimal dalam prestasi belajarnya yang merupakan salah satu tujuan utama dalam belajar. Seorang anak dikatakan memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar apabila memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1) tekun menghadapi tugas, (2) ulet menghadapi kesulitan, (3) tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi, (4) semangat belajar tinggi (senang, rajin belajar, dan penuh semangat), (5) menyukai ilmu pengetahuan baru, (6) berpendirian kuat dan memiliki tujuan jangka panjang, (7) senang mencari dan memecahkan soal-soal, dan (8) keinginan untuk bergabung dalam kelompok kelas.

Salah satu layanan yang dapat digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa adalah layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran, karena layanan penguasaan konten merupakan layanan yang memungkinkan siswa menguasai konten keterampilan tertentu dan membantu siswa untuk mengembangkan diri berkaitan dengan sikap, perilaku, kebiasaan dan mengatasi kesulitan belajarnya. Tujuan umum dari layanan penguasaan konten mengajak siswa untuk mengenal dan mempelajari suatu konten baru yang dapat mengembangkan dirinya. Dengan konten yang dipelajari siswa akan diajak untuk menemukan faktor-faktor yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena

dalam layanan penguasaan konten terdapat fungsi pengembangan dan pemeliharaan, berarti bahwa layanan yang diberikan dapat membantu para klien atau siswa dalam memelihara dan mengembangkan keseluruhan pribadinya secara mantab, terarah, dan berkelanjutan.

Pemberian layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran yang tepat akan meningkatkan motivasi belajar siswa karena pada teknik bermain peran ini dapat digunakan untuk melatih klien atau siswa yang mengalami kesulitan untuk menyatakan diri bahwa tindakannya adalah layak atau benar. Berdasarkan paparan diatas maka upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dapat dilakukan dengan menggunakan layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran (*role playing*).

2.6 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara atau teoritis terhadap rumusan penelitian, jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2007: 96). Dari paparan yang ada maka peneliti merumuskan hipotesis yaitu motivasi belajar siswa kelas 5 MI Al Islam Mangunsari 02 Semarang dapat ditingkatkan dengan menggunakan layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran (*role playing*).

BAB 3

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan hal yang sangat penting dalam penelitian. Didalam metode penelitian dijelaskan tentang urutan suatu penelitian yang dilakukan yaitu dengan teknik atau prosedur suatu penelitian yang akan dilakukan. Hal terpenting yang perlu diperhatikan bagi peneliti adalah ketepatan penggunaan metode yang sesuai dengan obyek penelitian dan tujuan yang ingin dicapai agar penelitian dapat berjalan dengan baik dan sistematis.

Dalam bab ini akan diuraikan tentang metode penelitian, diantaranya: (1) jenis penelitian dan desain penelitian, (2) variabel penelitian, (3) populasi, sampel, dan teknik sampling, (4) metode pengumpulan data, (5) penyusunan instrumen penelitian, (6) validitas dan reliabilitas instrumen, dan (7) teknik analisis data.

3.1 Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

3.1.1 Jenis Penelitian

Penelitian dalam skripsi ini menggunakan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu (Arikunto, 2006:3). Eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat dari suatu perlakuan sehingga diperoleh informasi mengenai efek variabel yang lain. Alasan penelitian eksperimen ini digunakan untuk melihat perlakuan yang dalam hal ini adalah upaya peningkatan motivasi belajar siswa dengan

menggunakan layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran (*role playing*).

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *pre eksperimental design*. *Pre eksperimental design* seringkali dipandang sebagai eksperimen yang belum sungguh-sungguh. Oleh karena itu sering disebut dengan istilah *nondesign*. Penelitian eksperimen dilakukan untuk meneliti pengaruh dari perlakuan yang diberikan, dalam hal ini responden yang digunakan adalah siswa dalam satu kelas eksperimen yang penelitiannya dilakukan dengan memberikan perlakuan pada individu yang sedang diamati.

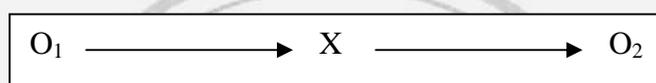
3.1.2 Desain Penelitian

Menurut Sugiyono (2007:108-109) terdapat beberapa bentuk desain eksperimen, yaitu *pre-experimental (nondesign)*, *true-experimental*, *factorial experimental* dan *Quasi experimental*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan bentuk *pre-eksperimental design* atau disebut juga eksperimen *nondesign*. Alasan penggunaan bentuk desain *pre-eksperimen* yaitu karena penulis ingin memberikan perlakuan pada semua subjek yang diteliti. Selain itu, alasan penelitian ini termasuk penelitian dengan *pre-eksperimental design* karena penelitian ini belum memenuhi persyaratan yaitu adanya kelompok lain yang tidak dikenal eksperimen dan ikut mendapat pengamatan.

Penelitian *pre-eksperimental design* terdapat tiga jenis desain yaitu *one-shot case studi*, *one group pre test and post test*, *intec-group comparison* (Arikunto, 2006:84). Penelitian ini menggunakan desain *one group pre test and post test*. Peneliti menggunakan desain ini karena masing-masing individu

memiliki kepribadian yang berbeda, tidak ada dua individu yang memiliki kepribadian yang sama persis.

Desain pengumpulan data ini dilakukan sebanyak 2 kali dengan menggunakan skala psikologi yaitu sebelum eksperimen atau perlakuan disebut *pre-test* (O_1) dan sesudah eksperimen disebut *post-test* (O_2). Perbedaan O_1 dan O_2 yakni $O_2 - O_1$ diasumsikan merupakan efek dari perlakuan atau eksperimen (Arikunto, 2006:85).



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Keterangan:

(O_1) = *Pre test*

X = Perlakuan (*pre-eksperimental design*)

(O_2) = *Post test*

Pengukuran dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum dan sesudah eksperimen dengan menggunakan instrumen yang sama yakni skala psikologi. Setiap desain penelitian terdapat kelemahan dan kelebihan masing-masing. Menurut Suryabrata (2007:102) kelemahan dari desain penelitian ini adalah tidak adanya jaminan bahwa X adalah satu-satunya faktor atau bahkan faktor utama yang menimbulkan perbedaan antara O_1 dan O_2 . Sedangkan kelebihannya yaitu adalah *pre test* yang diberikan dapat memberikan landasan untuk membuat komparasi prestasi subjek yang sama sebelum dan sesudah dikenai X.

Dalam penelitian ini, peneliti memberikan perlakuan yang kemudian dilihat perubahan yang terjadi sebagai dampak dari perlakuan yang diberikan.

Berikut adalah langkah-langkah yang akan ditempuh dalam pelaksanaan penelitian eksperimen ini meliputi:

3.1.2.1 Pre Test

Pre test akan dilakukan pada semua siswa kelas 5 dengan menggunakan instrumen berupa skala motivasi belajar. Tujuan *pre test* dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat motivasi belajar pada siswa kelas 5 MI Al Islam Mangunsari 02 Semarang sebelum diberi *treatment*/perlakuan.

3.1.2.2 Materi Treatment

Materi layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran disesuaikan dengan ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi belajar. Berikut materi *treatment* layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran dapat dilihat pada tabel 3.1

Tabel 3.1 Rancangan Materi Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Bermain Peran

No.	Pertemuan	Materi	waktu	Tempat
1.	I	Tekun menghadapi tugas	2 x 35 menit	Kelas 5
2.	II	Ulet menghadapi kesulitan	2 x 35 menit	Kelas 5
3.	III	Menjadi pribadi yang mandiri	2 x 35 menit	Kelas 5
4.	IV	Menjadi pribadi yang dinamis	2 x 35 menit	Kelas 5
5.	V	Menjadi pribadi yang menyukai tantangan	2 x 35 menit	Kelas 5
6.	VI	Kiat menjadi pribadi yang berpendirian kokoh	2 x 35 menit	Kelas 5
7.	VII	Berfikir dan bersikap positif	2 x 35 menit	Kelas 5
8.	VIII	Meningkatkan kepercayaan diri	2 x 35 menit	Kelas 5

3.1.2.3 Perlakuan

Tujuan perlakuan atau *treatment* dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 5 MI AL Islam Mangunsari 02 Semarang. Perilaku atau *treatment* yang diberikan peneliti mencakup aspek motivasi belajar siswa (1) tekun menghadapi tugas, (2) ulet menghadapi kesulitan, (3) tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi, (4) ingin mendalami bahan atau bidang pengetahuan yang diberikan, (5) selalu berusaha berprestasi sebaik mungkin, (6) senang, rajin belajar, dan penuh semangat, (7) dapat mempertahankan pendapat-pendapatnya kalau diyakini itu benar, (8) mengejar tujuan-tujuan jangka panjang, dan (9) senang mencari dan memecahkan soal-soal. Perlakuan atau *treatment* berupa layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran akan dilaksanakan selama delapan kali pertemuan dan masing-masing pertemuan berlangsung kurang lebih 2 x 35 menit. Metode yang digunakan yaitu menggunakan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab. Tahap yang dilakukan yaitu:

1. Penyajian: peneliti menyajikan materi pokok konten yang telah dipersiapkan.
2. Melakukan bermain peran yang sesuai dengan materi
3. Tanya jawab dan diskusi: peneliti mendorong partisipasi aktif dan langsung pada siswa, memberi kesempatan untuk mengungkapkan makna yang terkandung dalam peranan yang dimainkan dan mampu membangkitkan motivasi.

3.1.2.4 Post Test

Post test dilakukan setelah pemberian perlakuan dengan menggunakan skala psikologi yang telah digunakan pada saat mengadakan *pre test*. Tujuan *post test* dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui tingkat keberhasilan perlakuan yang telah dilakukan dan mengetahui seberapa besar perubahan sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan, sehingga dapat dilihat peningkatan motivasi belajar siswa.

3.2 Variabel Penelitian

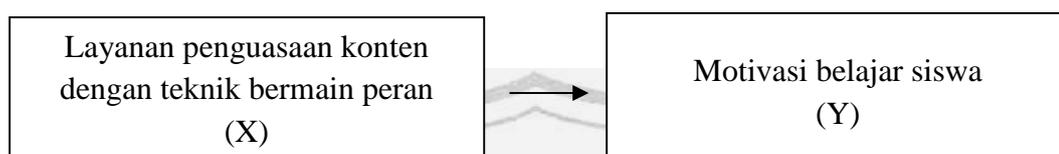
3.2.1 Identifikasi Variabel

Variabel merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan kondisi, keadaan, faktor, perlakuan, atau tindakan yang diperkirakan dapat mempengaruhi hasil eksperimen.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel penyebab atau variabel bebas (X) dan variabel akibat atau variabel terikat (Y). Variabel bebas (X) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang diselidiki pengaruhnya terhadap variabel dependen (variabel terikat). Dalam penelitian ini sebagai variabel bebas (X) adalah layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran (*role playing*). Sedangkan variabel terikat (Y) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang timbul sebagai akibat dari adanya variabel bebas. Sebagai variabel terikat adalah motivasi belajar siswa.

3.2.2 Hubungan Antar Variabel

Hubungan antar variabel dalam penelitian ini bersifat determinasi, yaitu suatu gejala yang timbul disebabkan oleh variabel lainnya. Dalam penelitian ini adalah layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran sebagai bebasnya mempengaruhi motivasi belajar siswa sebagai variabel terikat.



Gambar 3.2 Hubungan antar variabel

Keterangan : Hubungan antar variabel, variabel X (Layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran) sebagai variabel bebas mempengaruhi variabel Y (Motivasi belajar siswa) sebagai variabel terikat.

3.2.3 Definisi Operasional Variabel

3.2.3.1 Variabel terikat (*motivasi belajar siswa*)

Motivasi belajar merupakan suatu keadaan atau kondisi yang mendorong, merangsang atau menggerakkan seseorang untuk belajar sesuatu atau melakukan kegiatan untuk mencapai suatu tujuan belajar. Dengan adanya motivasi belajar yang tinggi membuat siswa dapat berkembang secara optimal dalam hal belajarnya sehingga memperoleh hasil belajar yang maksimal yang merupakan tujuan utama dari belajar itu sendiri.

3.2.3.2 Variabel bebas (*layanan penguasaan konten*)

Layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran merupakan layanan pemberian bantuan kepada siswa untuk mengembangkan diri berkaitan

dengan sikap perilaku dan kebiasaannya, dan usaha membekali siswa untuk menguasai beberapa konten/keterampilan tertentu mengenai bagaimana cara-cara dan upaya dalam meningkatkan motivasi belajar dengan metode/teknik bermain peran. Dengan layanan penguasaan konten teknik bermain peran ini siswa memainkan peran-peran mengenai situasi – situasi yang berkaitan dengan belajar sehingga lebih mampu dalam pengembangan diri yang berkaitan dengan belajar.

3.3 Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling

3.3.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2007:117). Berdasarkan pernyataan tersebut maka peneliti menetapkan populasi yang digunakan atau yang akan diteliti adalah seluruh siswa kelas 5 MI Al Islam Mangunsari 02 Semarang dengan jumlah 21 siswa.

3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2007:118). Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu seluruh populasi kelas 5 MI Al Islam Mangunsari 02 Semarang yang berjumlah 21 siswa.

3.3.3 Teknik Sampling

Teknik sampling adalah merupakan teknik pengambilan sampel. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik Sampling Jenuh. Sampling Jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang (Sugiyono, 2007:124-125).

Penggunaan teknik sampling jenuh dipilih karena dalam penelitian ini peneliti menggunakan seluruh populasi untuk digunakan sebagai sampel yaitu siswa kelas 5 dengan jumlah 21 siswa, dimana jumlah seluruh populasi sampel kurang dari 30 orang.

3.4 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data sangat penting dalam suatu penelitian, data yang diperoleh akan digunakan untuk membuat kesimpulan dalam penelitian tersebut. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan skala psikologi. “Skala psikologis adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur atribut psikologis” (Azwar, 2007:1).

Skala psikologis memiliki beberapa karakteristik yang tidak dimiliki oleh alat pengumpul data lainnya. Beberapa karakteristik yang dimiliki oleh skala psikologi adalah:

- 1) Stimulusnya berupa pertanyaan atau pernyataan yang tidak langsung mengungkap atribut yang hendak diukur melainkan mengungkap indikator perilaku dari atribut yang bersangkutan
- 2) Atribut diungkap secara tidak langsung lewat indikator-indikator perilaku sedangkan indikator perilaku diterjemahkan dalam bentuk item-item

- 3) Respon subjek tidak diklasifikasikan sebagai jawaban “benar” atau “salah” tetapi semua jawaban dapat diterima sepanjang diberikan secara jujur dan sungguh-sungguh. Hanya saja jawaban yang berbeda akan diinterpretasikan berbeda pula (Azwar,2007:3-4)

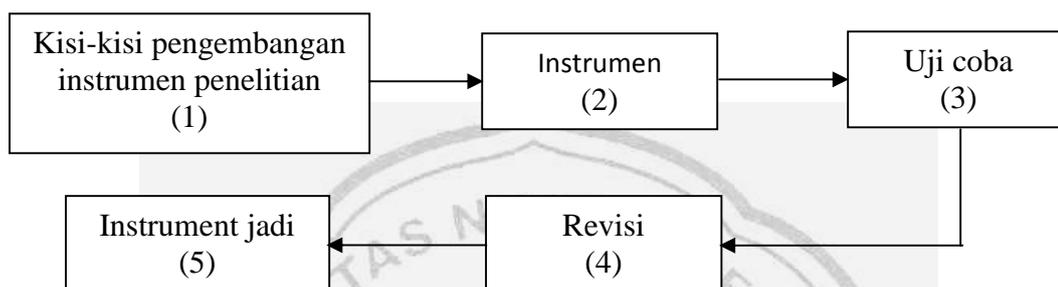
Dengan demikian skala psikologi dapat digunakan sebagai instrumen yang dapat mengungkapkan indikator perilaku, berupa pernyataan maupun pertanyaan sebagai stimulus. Responden tidak mengetahui arah jawaban dari pernyataan maupun pertanyaan tersebut. Hasil jawaban responden tersebut kemudian dianalisis dan diinterpretasikan sesuai dengan sesuatu yang hendak diukur.

Skala psikologi sebagai alat ukur mempunyai karakteristik khusus yang membedakannya dari bentuk alat pengumpulan data yang lain seperti angket, daftar isian, inventori dll. Alasan menggunakan skala psikologi sebagai alat ukur adalah karena aspek atau variabel yang akan diukur dalam penelitian ini adalah aspek motivasi belajar yang termasuk dalam atribut psikologi yang sifatnya tidak tampak (*inner behavior*). Dalam penelitian ini data yang akan diungkap berupa aspek psikologi yaitu motivasi belajar.

Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu skala motivasi belajar yang telah dikembangkan peneliti berdasarkan teori. Pernyataan dalam skala psikologi digunakan sebagai stimulus guna memperoleh respon yang berupa refleksi dari keadaan yang sebenarnya sebelum dan sesudah dilakukan layanan penguasaan konten. Pernyataan yang diajukan dirancang untuk mengumpulkan indikasi dari aspek kepribadian dan responden tidak mengetahui arah jawaban dari pernyataan.

3.5 Penyusunan Instrumen Penelitian

Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam penyusunan instrumen dilaksanakan dengan beberapa tahap, baik dalam pembuatan maupun uji coba. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan dibawah ini.



Gambar 3.3 Prosedur Penyusunan Instrumen

Bagan diatas merupakan langkah-langkah menyusun instrument, yaitu langkah pertama yang dilakukan adalah penyusunan kisi-kisi instrumen yang terdiri dari variabel, komponen, dan nomor soal, penyusunan pertanyaan-pertanyaan, dan kemudian instrumen jadi berupa skala selanjutnya direvisi dan menghasilkan instrumen jadi.

Untuk mengukur motivasi belajar pada siswa kelas 5 MI Al Islam Mangunsari 02 Semarang, peneliti menggunakan skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2007:134). Dalam hal ini motivasi belajar merupakan atribut psikologi, sehingga digunakan skala Likert untuk mengukurnya. Skor skala Likert sendiri memiliki 5 kategori skor antara 1-5, namun dalam penelitian ini menggunakan jawaban kesesuaian karena dirasa lebih tepatnya untuk menggambarkan keadaan suatu hal yang diteliti sekarang sehingga

skor skala Likert dalam penelitian ini menggunakan skor antara 1-4 dengan asumsi untuk mempermudah subjek penelitian dalam memilih jawaban. Ada kelemahan dengan lima alternatif karena responden cenderung memilih alternatif yang ada ditengah (karena dirasa aman dan paling gampang serta hampir tidak berfikir) (Arikunto, 2006:241). Sehingga untuk menghindari kecenderungan responden memilih alternatif yang ada ditengah maka peneliti menerapkan pilihan alternatif jawaban empat yaitu sangat sesuai (SS), sesuai (S), tidak sesuai (TS), dan sangat tidak sesuai (STS). Berikut adalah gambaran alternatif jawaban skala motivasi belajar:

Tabel 3.2 Penskoran Alternatif Jawaban Skala Motivasi Belajar

Alternatif Jawaban	Skor Item	
	Positif (+)	Negatif (-)
Sangat Sesuai (SS)	4	1
Sesuai (S)	3	2
Tidak Sesuai (TS)	2	3
Sangat Tidak Sesuai (STS)	1	4

Sugiyono, (2007:135)

Jawaban soal positif diberi skor 4,3,2,1 sedangkan jawaban untuk soal negatif diberi skor 1,2,3,4 sesuai dengan arah pertanyaan yang dimaksudkan. Pernyataan-pernyataan yang diberikan kepada siswa kelas 5 adalah yang sesuai dengan tujuan penelitian yaitu pernyataan tentang motivasi belajar. Format respon yang digunakan dalam instrument terdiri dari 4 pilihan yang menyatakan tingkat motivasi belajar siswa dari tingkat sangat sesuai (SS) hingga sangat tidak sesuai (STS).

Adapun kisi-kisi skala motivasi belajar yang dijabarkan dari kajian pustaka tentang ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Pengembangan Instrumen Skala Motivasi Belajar

Variabel	Indikator	Deskriptor	Item	
			(+)	(-)
Motivasi Belajar	Tekun menghadapi tugas	- Bekerja keras dalam mengerjakan tugas	1, 3, 5	2, 4
		- Fokus pada tugas yang sedang dikerjakan	6, 9, 10	7, 8
		- Mempunyai target dalam belajar	12, 13, 14	11, 15
	Ulet menghadapi kesulitan	- Tidak mudah putus asa ketika mengalami kesulitan	16, 17, 18	19, 20
		- Tidak cepat puas dengan hasil yang dicapai	21, 24, 25	22, 23
	Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi	- Mampu berprestasi dengan kemampuan sendiri	26, 27, 30	28, 29
Ingin mendalami bahan atau bidang pengetahuan yang diberikan	- Mempunyai rasa ingin tahu terhadap suatu pengetahuan yang baru	32, 33, 34	31, 35	
	- Meluangkan waktu lebih untuk belajar	37, 38, 40	36, 39	
Semangat belajar tinggi (Senang, rajin belajar, dan penuh semangat)	- Aktif dalam kegiatan belajar	41, 43, 45	42, 44	
	- Membatasi diri untuk tidak mengikuti kegiatan yang kurang efektif	48, 49, 50	46, 47	

Berpendirian kuat dan mengejar tujuan-tujuan jangka panjang	- Mampu mempertahankan pendapatnya jika diyakini benar	52, 54, 55	51, 53
	- Memiliki orientasi masa depan	56, 57, 58	59, 60
Senang mencari dan memecahkan soal-soal	- Menyukai tantangan dalam belajar	61, 62, 65	63, 64
	- Menyukai hal yang memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi	66, 68, 69	67, 70
Kemauan untuk bergabung dalam kelompok kelas	- Mampu bekerja sama dengan teman dalam mengerjakan tugas	71, 72, 74	73, 75
	- Mampu melibatkan diri dalam kegiatan dengan format kelompok	76, 77, 79	78, 80
		48	32
		= 80	

3.6 Validitas dan Reliabilitas Instrumen

3.6.1 Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen (Arikunto, 2006:168). Penelitian ini menggunakan validitas *konstruk*, yaitu konsep validitas yang berangkat dari konstruksi teoretik tentang variabel yang hendak diukur oleh jenis alat ukur. Konstruksi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah motivasi belajar. Pengukuran validitas dalam penelitian ini adalah menggunakan rumus korelasi *product moment*. Adapun rumusnya adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi (tingkat validitas).

X = Jumlah skor item X

Y = Jumlah skor item Y

XY = Jumlah perkalian skor item X dengan Y

X^2 = Jumlah kuadrat skor X

Y^2 = Jumlah kuadrat skor Y

N = Jumlah responden

Penelitian ini menggunakan taraf signifikan sebesar 5%. Analisis butir dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya butir soal dalam instrumen dengan cara yaitu skor-skor yang ada dalam butir soal dikorelasikan dengan skor total, kemudian dibandingkan pada taraf signifikansi 5%.

3.6.2 Reliabilitas Instrumen

Menurut Arikunto (2006:178) menambahkan bahwa “Reliabilitas menunjuk suatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik”. Untuk mengukur reliabilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan rumus *alpha* karena instrumen dalam penelitian ini berbentuk skala psikologi yaitu skala motivasi belajar dengan skala bertingkat (*rating scale*). Adapun rumus Alpha tersebut adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left\{ \frac{k}{(k-1)} \right\} \left\{ 1 - \frac{b^2}{^2t} \right\}$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan

b^2 = jumlah varians butir-butir

2t = jumlah varians total Arikunto (2006:196)

Hasil perhitungan r -hitung dibandingkan dengan r -table pada taraf signifikan 5%. jika r -hitung $>$ dari pada r -table maka instrumen tersebut dapat dikatakan reliabel. Adapun klasifikasi reliabilitas instrumen menurut Arikunto (2006:178) adalah sebagai berikut :

Tabel 3.4
Klasifikasi Reliabilitas

Reliabilitas	Klasifikasi
$0,9 < r_h \leq 1$	Sangat tinggi
$0,7 < r_h \leq 0,8$	Tinggi
$0,5 < r_h \leq 0,6$	Cukup
$0,3 < r_h \leq 0,4$	Rendah
$0,0 < r_h \leq 0,2$	Sangat rendah

(Arikunto, 2006:178)

3.6.3 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

3.6.3.1 Hasil Uji Validitas Instrumen

Hasil perhitungan r_{xy} dibandingkan dengan hasil r *product moment* pada tabel dengan taraf signifikan 5%. Jika hasil $r_{xy} > r_{tabel}$ maka item soal tersebut valid. Validitas instrumen diperoleh dari hasil uji coba (*try out*) skala motivasi belajar. Dari hasil uji coba tersebut diperoleh beberapa item yang valid dan tidak valid. Item dalam kategori valid yang dipergunakan sebagai instrumen motivasi belajar yang ditujukan pada subjek penelitian sesungguhnya.

Berdasarkan uji coba skala motivasi belajar yang terdiri dari 80 item dan diujicobakan kepada 30 responden dengan nilai r_{tabel} 0,361 pada taraf signifikan 5 % dapat ditemukan sebanyak 12 butir item tidak valid antara lain, item nomer 12, 23, 24, 27, 33, 36, 44, 45, 52, 63, 67, 74. Pada dua belas butir item tersebut memiliki $r_{hitung} < r_{tabel}$. Item yang tidak valid tersebut tidak disertakan dalam skala motivasi belajar pada penelitian ini. Jadi item yang akan digunakan pada penelitian ini sebanyak 68 item yang merupakan penjabaran dari aspek-aspek motivasi belajar. Uraian hasil uji coba dapat dilihat pada lampiran.

3.6.3.2 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Pengukuran reliabilitas skala motivasi belajar terhadap 30 responden, diperoleh koefisien reliabilitas (r_{11}) sebesar 0.763. Taraf signifikan 5 % dengan 30 responden memiliki nilai r_{tabel} sebesar 0.361. Hasil perhitungan reliabilitas skala motivasi belajar diperoleh $r_{11} > r_{tabel}$ ($0.763 > 0.361$). Pada tabel 3.4 menunjukkan bahwa uji coba skala motivasi belajar memiliki reliabilitas tinggi,

maka instrumen tersebut reliabel dan dapat digunakan untuk pengambilan data penelitian.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan bagian yang teramat penting dalam penelitian, karena dengan analisislah, data tersebut dapat diberi arti dan makna yang berguna dalam memecahkan masalah penelitian (Nazir, 2005:346). Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberi layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran dan untuk mengetahui adakah perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberi layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran.

3.7.1 Analisis Deskriptif Presentase

Metode analisis deskriptif presentase ini digunakan untuk mendeskripsikan:

1. Motivasi belajar siswa sebelum pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran (*pre test*).
2. Motivasi belajar siswa sesudah pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran (*post test*).

Adapun rumus yang digunakan adalah:

$$\% = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan

% : Persentase yang dicari

n : Jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah skor yang diharapkan

Skala motivasi belajar menggunakan skor 1 sampai 4. Panjang interval kriteria motivasi belajar ditentukan dengan cara sebagai berikut:

Presentase skor maksimum = $4/4 \times 100\% = 100\%$

Presentase skor minimum = $1/4 \times 100\% = 25\%$

Rentangan presentase skor = $100\% - 25\% = 75\%$

Banyaknya kriteria = (sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, sangat tinggi)

Panjang kelas Interval = Rentang : Banyaknya = $75 : 5 = 15\%$

Dengan panjang kelas interval 15% dan prosentasi skor terendah adalah 25 % maka dapat ditentukan kriteria sebagai berikut

Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Tingkat Motivasi Belajar Siswa

Interval	Kategori
85% - 100%	Sangat Tinggi
70% - 85%	Tinggi
55% - 70%	Sedang
40% - 55%	Rendah
25% - 40%	Sangat Rendah

Kriteria penilaian tingkat motivasi belajar tersebut akan mempermudah peneliti dalam menentukan presentase gambaran tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

3.7.2 Deskriptif Kualitatif

Menurut Sugiyono (2007:207-208) statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Statistik deskriptif digunakan bila peneliti hanya ingin mendeskripsikan data sampel, dan tidak ingin membuat kesimpulan yang berlaku untuk populasi dimana sampel diambil. Tujuan dari deskriptif kualitatif yaitu menggambarkan/menjelaskan realitas yang kompleks secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat, serta hubungan fenomena yang diselidiki melalui wawancara dan observasi yang dilakukan saat penelitian.

3.7.3 Analisis Inferensial

Data yang diperoleh dari sumber data akan diolah kembali atau dianalisis, yaitu dengan menggunakan rumus *t-Test*, untuk mengetahui perbedaan signifikan *pre test* dan *post test*. Hasil *t*-hitung tersebut dikonsultasikan dengan indeks tabel. Jika hasil analisis lebih besar dari indeks tabel maka hipotesis terbukti. Rumus *t-Test* yang digunakan untuk analisis data adalah rumus pendek karena eksperimen hanya menggunakan satu kelompok dalam pemberian *treatment* (Hadi, 2001:278). Adapun cara yang digunakan untuk menganalisis data dengan menggunakan rumus *t-Test* adalah:

$$t = \frac{M_k - M_c}{\sqrt{\frac{\sum b^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

T = koefisien perbedaan

N = jumlah sampel

M_k dan M_c = masing-masing adalah perbedaan mean dari data sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen.

$\sum b^2$ = jumlah deviasi dari mean perbedaan

Dari hasil hitung tersebut dikonsultasikan dengan indeks tabel *t-Test*. Jika hasil analisis lebih besar dari indeks tabel *t-Test* maka berarti layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran (*role playing*) dianggap dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Guna mengambil keputusan menggunakan pedoman dengan taraf signifikansi 5% dengan ketentuan:

- 1) H_0 ditolak dan H_a diterima apabila t-hitung lebih besar atau sama dengan t-tabel.
- 2) H_0 diterima dan H_a ditolak apabila t-hitung lebih kecil dari t-tabel.

BAB 4

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan membahas hasil penelitian dan pembahasan tentang peningkatan motivasi belajar siswa melalui layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran (*role playing*) pada siswa kelas 5 MI AL Islam Mangunsari 02 Semarang.

4.1 Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka dibawah ini akan dipaparkan hasil penelitian secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil secara kuantitatif meliputi (1) hasil analisis deskriptif presentase, yaitu untuk melihat motivasi belajar siswa sebelum mendapatkan layanan penguasaan konten (*pre test*). (2) motivasi belajar siswa sesudah mendapatkan layanan penguasaan konten (*post test*), dan (3) analisis inferensial melalui hasil uji *t-Test*, yaitu untuk melihat perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah mendapatkan layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran (*role playing*). Sedangkan analisis kualitatif meliputi hasil pengamatan selama proses layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran (*role playing*).

4.1.1 Moivasi Belajar Siswa Sebelum Mendapatkan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Bermain Peran (*Pre Test*)

Sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran pada siswa kelas 5 MI AL Islam Mangunsari 02 Semarang, maka akan diuraikan

terlebih dahulu perhitungan motivasi belajar sebelum mendapatkan layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran (*pre test*) pada tabel 4.1

Tabel 4.1 Perhitungan Tingkat Motivasi Belajar Siswa Sebelum Pemberian Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Bermain Peran (*Pre Test*)

No	Responden	Jumlah	Presentase	Kriteria
1.	R-1	181	67%	S
2.	R-2	169	62%	S
3.	R-3	145	53%	R
4.	R-4	189	69%	S
5.	R-5	181	67%	S
6.	R-6	147	54%	R
7.	R-7	143	53%	R
8.	R-8	184	68%	S
9.	R-9	145	53%	R
10.	R-10	137	50%	R
11.	R-11	184	68%	S
12.	R-12	190	70%	S
13.	R-13	183	67%	S
14.	R-14	192	71%	T
15.	R-15	183	67%	S
16.	R-16	136	50%	R
17.	R-17	196	72%	T
18.	R-18	185	68%	S
19.	R-19	145	53%	R
20.	R-20	184	68%	S
21.	R-21	145	53%	R

Responden dengan jumlah 21 siswa yang menjadi subjek penelitian memiliki perbedaan dalam tingkat motivasi belajar yang berbeda-beda. Berdasarkan tabel 4.1 tersebut diatas, sebelum pemberian layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran (*pre test*) dengan persentase terendah adalah R-16 dengan jumlah skor 136 dengan presentase 50% memiliki kategori rendah,

dan responden yang memiliki presentase tertinggi adalah R-17 dengan jumlah skor 196 dengan presentase 72% kategori tinggi. Berikut distribusi frekuensi motivasi belajar siswa sebelum pemberian layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran.

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa Hasil *Pre Test*

Interval	F	Presentase	Kriteria
85% - 100%	0	0 %	Sangat Tinggi
70% - 85%	2	9.52381 %	Tinggi
55% - 70%	11	54.381 %	Sedang
40% - 55%	8	38.0952 %	Rendah
25% - 40%	0	0 %	Sangat Rendah
Total	21	100%	

Berdasarkan tabel diatas, berikut ini digambarkan grafik motivasi belajar siswa sebelum mendapatkan layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran (*Pre Test*).



Grafik 4.1 Motivasi Belajar Siswa Sebelum mendapatkan layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran

Berdasarkan tabel 4.2 dan grafik 4.1 diatas maka dapat dipaparkan hasil *pre test* layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran terhadap 21 responden. Berdasarkan kategorisasi terdapat dua anak yang termasuk dalam kategori tinggi dengan presentase 9.52381 %, sebelas anak pada kategori sedang yaitu persentase 54.381%, dan delapan anak yang termasuk dalam kategori rendah dengan persentase 38.0952%. Berikut adalah rata-rata gambaran secara umum motivasi belajar siswa berdasarkan indikator yang dipaparkan dalam tabel 4.2

Tabel 4.3 Rata-rata Motivasi Belajar Siswa Sebelum Pemberian Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Bermain Peran (*Pre Test*)

Indikator	Persentase	Kategori
Tekun menghadapi tugas	64%	Sedang
Ulet menghadapi kesulitan	64%	Sedang
Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi	57%	Sedang
Menyukai ilmu pengetahuan baru	63%	Sedang
Semangat belajar tinggi (senang, rajin belajar, dan penuh semangat),	62%	Sedang
Berpendirian kuat dan memiliki tujuan jangka panjang	63%	Sedang
Senang mencari dan memecahkan soal-soal	59%	Sedang
Keinginan untuk bergabung dalam kelompok kelas	61%	Sedang
Rata-rata	62%	Sedang

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 4.3 maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa sebelum diberikan perlakuan (*pre test*) berupa layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran secara umum siswa termasuk dalam kategori sedang dengan perhitungan presentase 62%. Dalam tabel tersebut menjelaskan bahwa indikator yang memiliki presentase terendah adalah “tidak

memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi” dengan presentase 57%, sedangkan ada dua indikator yang memiliki presentase paling tinggi dengan presentase 64% kategori sedang adalah “tekun menghadapi tugas”, dan “ulet menghadapi kesulitan”.

4.1.2 Motivasi Belajar Siswa Sesudah Mendapatkan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Bermain Peran (*Post Test*)

Layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran sebagai *treatment* dalam penelitian ini sebanyak delapan kali pertemuan. Setelah dilaksanakannya kegiatan penguasaan konten dengan teknik bermain peran sebanyak delapan kali maka langkah selanjutnya adalah dilakukannya *post test*. Hal ini sesuai dengan tujuan penelitian yakni untuk mengetahui tingkat motivasi belajar pada siswa kelas 5 MI AL Islam Mangunsari 02 Semarang. Hasil *post test* selengkapnya dapat dilihat pada lampiran dan terangkum pada tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4 Perhitungan Tingkat Motivasi Belajar Siswa Sesudah Pemberian Layanan Penguasaan konten dengan Teknik Bermain Peran (*Post Test*)

No	Responden	Jumlah	Presentase	Kriteria
1.	R-1	228	84%	T
2.	R-2	224	82%	T
3.	R-3	195	72%	T
4.	R-4	254	93%	ST
5.	R-5	256	94%	ST
6.	R-6	200	74%	T
7.	R-7	235	86%	ST
8.	R-8	225	83%	T
9.	R-9	191	70%	T
10.	R-10	178	65%	S
11.	R-11	204	75%	T

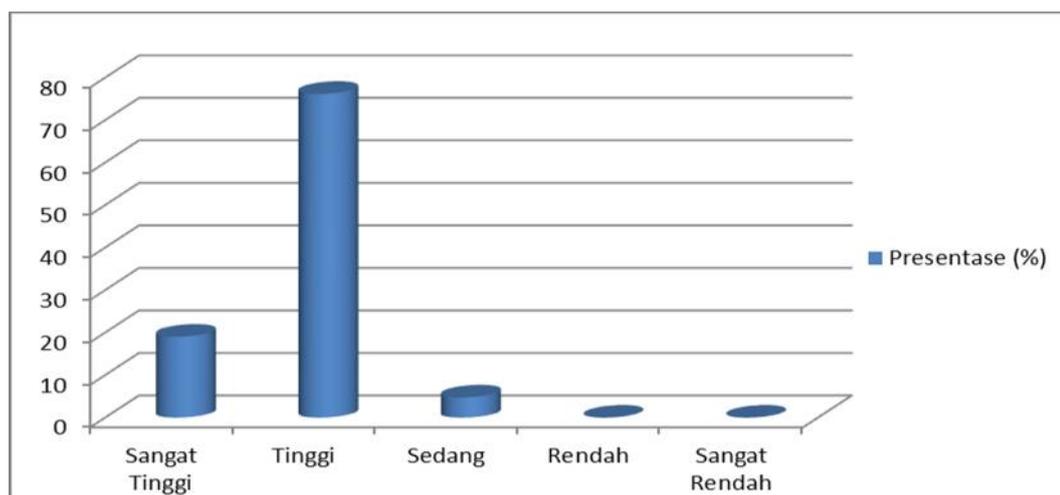
12.	R-12	223	82%	T
13.	R-13	217	80%	T
14.	R-14	212	78%	T
15.	R-15	235	86%	ST
16.	R-16	201	74%	T
17.	R-17	206	76%	T
18.	R-18	195	72%	T
19.	R-19	209	77%	T
20.	R-20	223	82%	T
21.	R-21	197	72%	T

Responden dengan jumlah 21 siswa yang menjadi subjek penelitian memiliki perbedaan dalam tingkat motivasi belajar yang berbeda-beda. Berdasarkan tabel 4.4 tersebut diatas sesudah pemberian layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran (*post test*) dengan persentase terendah adalah R-10 dengan jumlah skor 178 dengan presentase 65% memiliki kategori sedang, dan responden yang memiliki presentase tertinggi adalah R-5 dengan jumlah skor 256 dengan presentase 94% kategori sangat tinggi. Berikut distribusi frekuensi motivasi belajar siswa sebelum pemberian layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran.

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa Hasil *Post Test*

Interval	F	Presentase	Kriteria
85% - 100%	4	19.0476 %	Sangat Tinggi
70% - 85%	16	76.1905 %	Tinggi
55% - 70%	1	4.7619 %	Sedang
40% - 55%	0	0 %	Rendah
25% - 40%	0	0 %	Sangat Rendah
Total	21	100%	

Berdasarkan tabel 4.5 diatas, berikut ini digambarkan grafik motivasi belajar siswa sesudah mendapatkan layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran (*Post Test*)



Grafik 4.2 Motivasi Belajar Siswa Sesudah mendapatkan layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran

Berdasarkan tabel 4.4 dan grafik 4.2 diatas maka dapat dipaparkan hasil *post test* layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran terhadap 21 responden. Berdasarkan kategorisasi terdapat empat anak yang termasuk dalam kategori sangat tinggi dengan persentase 19.0476 %, enam belas anak pada kategori tinggi yaitu dengan persentase 76.1905 %, dan satu anak dalam kategorisasi sedang 4.7619 %. Berikut adalah rata-rata gambaran secara umum motivasi belajar siswa berdasarkan indikator yang dipaparkan dalam tabel 4.6

Tabel 4.6 Rata-rata Motivasi Belajar Siswa Sesudah Pemberian Layanan Penguasaan konten dengan Teknik Bermain Peran (*Post Test*)

Indikator	Persentase	Kategori
Tekun menghadapi tugas	84%	Tinggi
Ulet menghadapi kesulitan	78%	Tinggi

Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi	70%	Sedang
Menyukai ilmu pengetahuan baru	80%	Tinggi
Semangat belajar tinggi (senang, rajin belajar, dan penuh semangat),	79%	Tinggi
Berpendirian kuat dan memiliki tujuan jangka panjang	77%	Tinggi
Senang mencari dan memecahkan soal-soal	71%	Tinggi
Keinginan untuk bergabung dalam kelompok kelas	80%	Tinggi
Rata-rata	77%	Tinggi

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 4.6 maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan (*post test*) berupa layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran secara umum siswa termasuk dalam kategori tinggi dengan perhitungan presentase 77%. Dalam tabel tersebut menjelaskan bahwa indikator yang memiliki presentase tertinggi adalah “tekun menghadapi tugas” dengan presentase 84%, sedangkan indikator yang memiliki presentase terendah adalah “tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi” dengan presentase 70% dengan kategori sedang.

4.1.3 Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Mendapatkan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Bermain Peran (*Role Playing*)

Untuk memperjelas ada tidaknya peningkatan motivasi belajar siswa, maka dibawah ini akan diberikan tabel motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

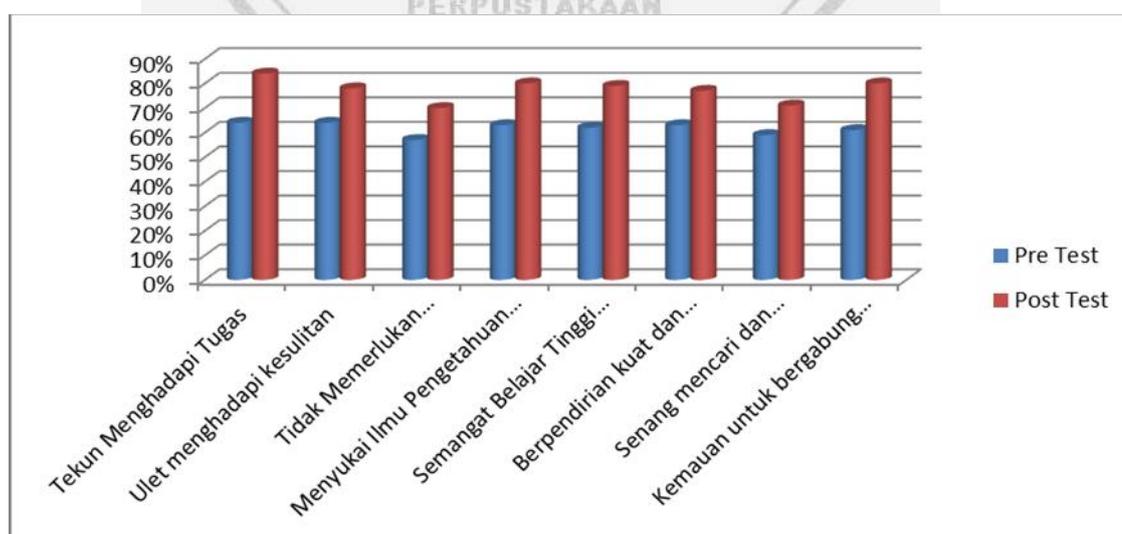
4.1.3.1 Analisis Deskriptif Presentase

Perbedaan antara hasil *pre test* dan *post test* berdasarkan hasil analisis deskriptif presentase dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Mendapatkan Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik Bermain Peran dari Masing-Masing Indikator

No	Indikator	% Skor <i>Pre Test</i>	Kriteria	% Skor <i>Post Test</i>	Kriteria	Peningkatan
1.	Tekun menghadapi tugas	64%	Sedang	84%	Tinggi	21%
2.	Ulet menghadapi kesulitan	64%	Sedang	78%	Tinggi	14%
3.	Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi	57%	Sedang	70%	Sedang	13%
4.	Menyukai ilmu pengetahuan baru	63%	Sedang	80%	Tinggi	17%
5.	Semangat belajar tinggi (senang, rajin belajar, dan penuh semangat),	62%	Sedang	79%	Tinggi	17%
6.	Berpendirian kuat dan memiliki tujuan jangka panjang	63%	Sedang	77%	Tinggi	14%
7.	Senang mencari dan memecahkan soal-soal	59%	Sedang	71%	Tinggi	11%
8.	Keinginan untuk bergabung dalam kelompok kelas	61%	Sedang	80%	Tinggi	19%
	Presentase Skor Rata-rata	62%	Sedang	77%	Tinggi	15%

Berikut grafik mengenai motivasi belajar siswa antara hasil *pre test* dan *post test* berdasarkan hasil analisis deskriptif presentase dari tabel 4.7



Grafik 4.3 Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Diberi Perlakuan

Berdasarkan tabel 4.7 dan grafik 4.3 terlihat bahwa motivasi belajar siswa setelah mendapatkan layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran mengalami peningkatan sebesar 15%. Indikator yang mengalami peningkatan paling tinggi adalah “tekun menghadapi tugas” dengan presentase peningkatan sebesar 21%, sedangkan indikator yang mengalami peningkatan terendah adalah “senang mencari dan memecahkan soal-soal” dengan persentase peningkatan sebesar 11%. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikan antara sebelum dan sesudah pemberian layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran.

Hasil deskriptif presentase sebelum dan sesudah diberi perlakuan dari tiap-tiap indikator motivasi belajar, lebih jelasnya dapat disajikan sebagai berikut.

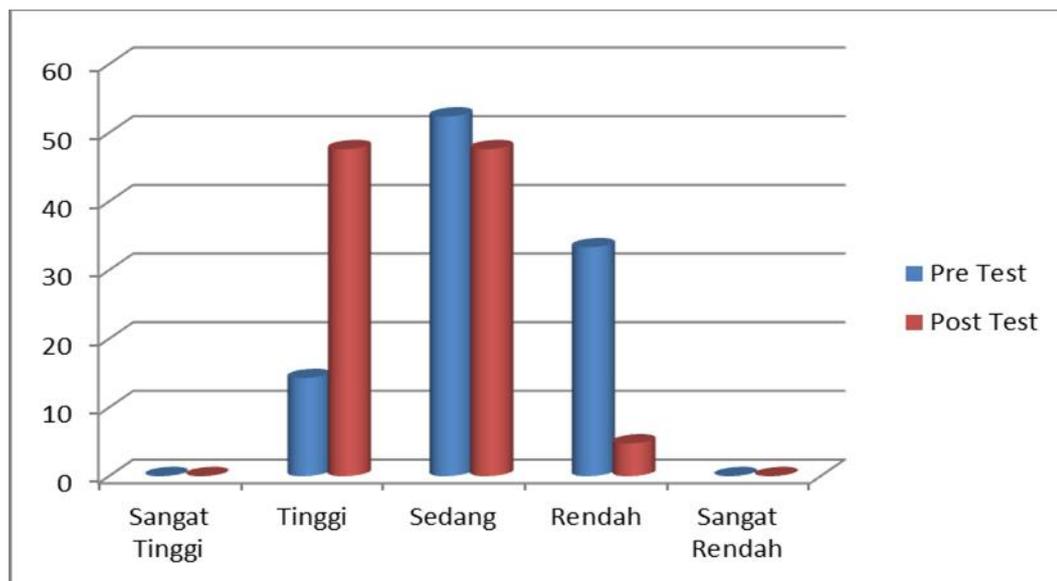
4.1.3.1.1 *Tekun menghadapi tugas*

Gambaran dari presentase motivasi belajar siswa pada indikator “tekun menghadapi tugas” adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Tekun Menghadapi Tugas

Interval	Kelas 5				Tekun Menghadapi Tugas
	Pre Test		Post Test		
	F	%	F	%	
85% - 100%	0	0	0	0	Sangat Tinggi
70% - 85%	3	14.285	10	47.619	Tinggi
55% - 70%	11	52.381	10	47.619	Sedang
40% - 55%	7	33.333	1	4.7619	Rendah
25% - 40%	0	0	0	0	Sangat Rendah
Total	21	100	21	100	

Berikut ini adalah grafik mengenai perbedaan indikator “tekun menghadapi tugas” antara hasil *pre test* dan *post test* berdasarkan hasil analisis deskriptif presentase dari tabel 4.8



Grafik 4.4 Peningkatan Indikator “Tekun Menghadapi Tugas” *Pre Test* dan *Post Test*.

Berdasarkan tabel 4.8 dan grafik 4.4 diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa indikator “tekun menghadapi tugas” secara umum mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut terlihat bahwa sebelum diberikan perlakuan terdapat 3 siswa dalam kategori tinggi dengan presentase sebesar 14.285%, 11 siswa dalam kategori sedang dengan presentase sebesar 52.381%, dan 7 siswa dalam kategori rendah dengan presentase sebesar 33.3333%. Kemudian setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan, yaitu 10 siswa dalam kategori tinggi dengan presentase sebesar 47.619%, 10 siswa dalam kategori sedang dengan presentase sebesar 47.619%, dan 1 siswa dalam kategori rendah dengan presentase sebesar 4.7619%.

4.1.3.1.2 Ulet Menghadapi Kesulitan

Gambaran dari presentase motivasi belajar siswa pada indikator “ulet menghadapi kesulitan” adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Ulet Menghadapi Kesulitan

Interval	Kelas 5				Tekun Menghadapi Tugas
	Pre Test		Post Test		
	F	%	F	%	
85% - 100%	0	0	4	19.048	Sangat Tinggi
70% - 85%	4	19.048	14	66.667	Tinggi
55% - 70%	10	47.619	3	14.285	Sedang
40% - 55%	7	33.333	0	0	Rendah
25% - 40%	0	0	0	0	Sangat Rendah
Total	21	100	21	100	

Berikut ini adalah grafik mengenai perbedaan indikator “ulet menghadapi kesulitan” antara hasil *pre test* dan *post test* berdasarkan hasil analisis deskriptif presentase dari tabel 4.9



Grafik 4.5 Peningkatan Indikator “Ulet Menghadapi Kesulitan” *Pre Test* dan *Post Test*.

Berdasarkan tabel 4.9 dan grafik 4.5 diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa indikator “ulet menghadapi kesulitan” secara umum mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut terlihat bahwa sebelum diberikan perlakuan terdapat 4 siswa dalam kategori tinggi dengan presentase sebesar 19.0476%, 10 siswa dalam kategori sedang dengan presentase sebesar 47.619%, dan 7 siswa dalam kategori rendah dengan presentase sebesar 33.3333%. Kemudian setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan, yaitu 4 siswa dalam kategori sangat tinggi dengan presentase sebesar 19.048%, 14 siswa dalam kategori tinggi dengan presentase sebesar 66.667%, dan 3 siswa dalam kategori sedang dengan presentase sebesar 14.285%.

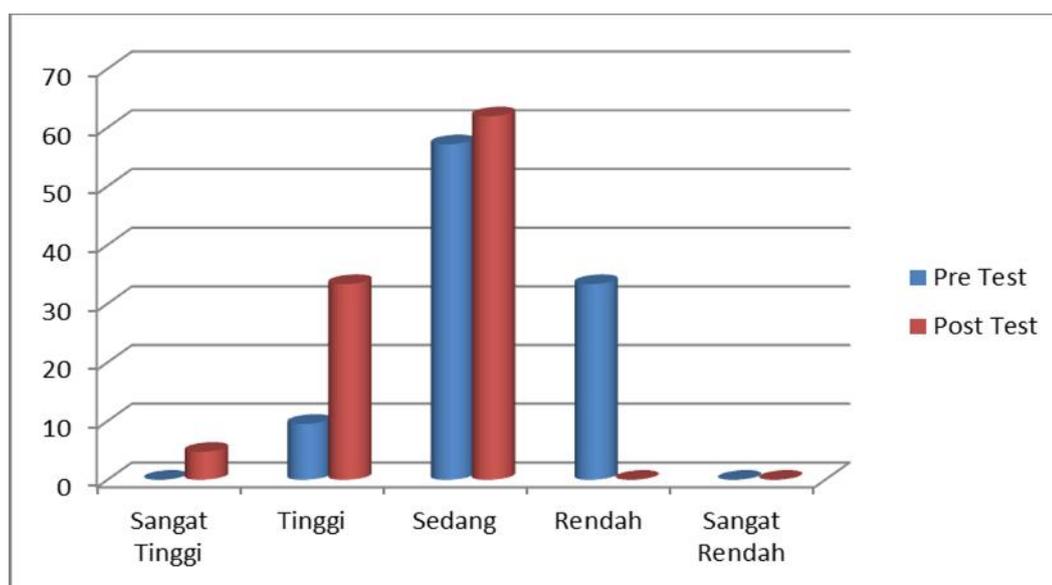
4.1.3.1.3 Tidak Memerlukan Dorongan Dari Luar Untuk Berprestasi

Gambaran dari presentase motivasi belajar siswa pada indikator “tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi” adalah sebagai berikut:

Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Tidak Memerlukan Dorongan Dari Luar Untuk Berprestasi

Interval	Kelas 5				Tekun Menghadapi Tugas
	Pre Test		Post Test		
	F	%	F	%	
85% - 100%	0	0	1	4.762	Sangat Tinggi
70% - 85%	2	9.524	7	33.333	Tinggi
55% - 70%	12	57.143	13	61.905	Sedang
40% - 55%	7	33.333	0	0	Rendah
25% - 40%	0	0	0	0	Sangat Rendah
Total	21	100	21	100	

Berikut ini adalah grafik mengenai perbedaan indikator “tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi” antara hasil *pre test* dan *post test* berdasarkan hasil analisis deskriptif presentase dari tabel 4.10



Grafik 4.6 Peningkatan Indikator “Tidak Memerlukan Dorongan Dari Luar Untuk Berprestasi” *Pre Test* dan *Post Test*.

Berdasarkan tabel 4.10 dan grafik 4.6 diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa indikator “tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi” secara umum mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut terlihat bahwa sebelum diberikan perlakuan terdapat 2 siswa dalam kategori tinggi dengan presentase sebesar 9.524%, 12 siswa dalam kategori sedang dengan presentase sebesar 57.143%, dan 7 siswa dalam kategori rendah dengan presentase sebesar 33.3333%. Kemudian setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan, yaitu 1 siswa dalam kategori sangat tinggi dengan presentase sebesar 4.762%, 7 siswa dalam kategori tinggi dengan presentase sebesar 33.333%, dan 13 siswa dalam kategori sedang dengan presentase sebesar 61.905%.

4.1.3.1.4 Menyukai Ilmu Pengetahuan Baru

Gambaran dari presentase motivasi belajar siswa pada indikator “menyukai ilmu pengetahuan baru” adalah sebagai berikut:

Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi Menyukai Ilmu Pengetahuan Baru

Interval	Kelas 5				Tekun Menghadapi Tugas
	Pre Test		Post Test		
	F	%	F	%	
85% - 100%	0	0	6	28.571	Sangat Tinggi
70% - 85%	4	19.048	13	61.905	Tinggi
55% - 70%	11	52.381	2	9.524	Sedang
40% - 55%	6	28.571	0	0	Rendah
25% - 40%	0	0	0	0	Sangat Rendah
Total	21	100	21	100	

Berikut ini adalah grafik mengenai perbedaan indikator “menyukai ilmu pengetahuan baru” antara hasil *pre test* dan *post test* berdasarkan hasil analisis deskriptif presentase dari tabel 4.11



Grafik 4.7 Peningkatan Indikator “Menyukai Ilmu Pengetahuan Baru” *Pre Test* dan *Post Test*.

Berdasarkan tabel 4.11 dan grafik 4.7 diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa indikator “menyukai ilmu pengetahuan baru” secara umum mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut terlihat bahwa sebelum diberikan perlakuan terdapat 4 siswa dalam kategori tinggi dengan presentase sebesar 19.048%, 11 siswa dalam kategori sedang dengan presentase sebesar 52.381%, dan 6 siswa dalam kategori rendah dengan presentase sebesar 28.571%. Kemudian setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan, yaitu 6 siswa dalam kategori sangat tinggi dengan presentase sebesar 28.571%, 13 siswa dalam kategori tinggi dengan presentase sebesar 61.905%, dan 2 siswa dalam kategori sedang dengan presentase sebesar 9.524%.

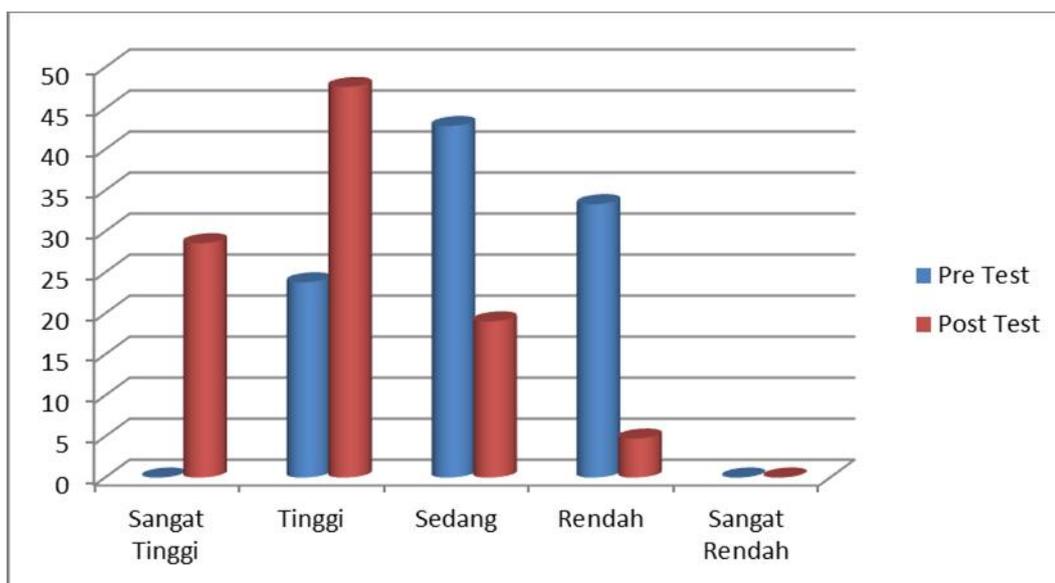
4.1.3.1.5 Semangat Belajar Tinggi (Senang, Rajin Belajar, dan Penuh Semangat)

Gambaran dari presentase motivasi belajar siswa pada indikator “semangat belajar tinggi (senang, rajin belajar, dan penuh semangat)” adalah sebagai berikut:

Tabel 4.12 Distribusi Frekuensi Semangat Belajar Tinggi (Senang, Rajin Belajar, dan Penuh Semangat)

Interval	Kelas 5				Tekun Menghadapi Tugas
	Pre Test		Post Test		
	F	%	F	%	
85% - 100%	0	0	6	28.57	Sangat Tinggi
70% - 85%	5	23.81	10	47.62	Tinggi
55% - 70%	9	42.86	4	19.05	Sedang
40% - 55%	7	33.33	1	4.76	Rendah
25% - 40%	0	0	0	0	Sangat Rendah
Total	21	100	21	100	

Berikut ini adalah grafik mengenai perbedaan indikator “semangat belajar tinggi (senang, rajin belajar, dan penuh semangat)” antara hasil *pre test* dan *post test* berdasarkan hasil analisis deskriptif presentase dari tabel 4.12



Grafik 4.8 Peningkatan Indikator “Semangat Belajar Tinggi (Senang, Rajin Belajar, dan Penuh Semangat)” *Pre Test* dan *Post Test*.

Berdasarkan tabel 4.12 dan grafik 4.8 diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa indikator “semangat belajar tinggi (senang, rajin belajar, dan penuh semangat)” secara umum mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut terlihat bahwa sebelum diberikan perlakuan terdapat 5 siswa dalam kategori tinggi dengan presentase sebesar 23.81%, 9 siswa dalam kategori sedang dengan presentase sebesar 42.86%, dan 7 siswa dalam kategori rendah dengan presentase sebesar 33.33%. Kemudian setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan, yaitu 6 siswa dalam kategori sangat tinggi dengan presentase sebesar 28.57%, 10 siswa dalam kategori tinggi dengan presentase sebesar 47.62%, dan 1 siswa dalam kategori sedang dengan presentase sebesar 4.76%.

4.1.3.1.6 Berpendirian Kuat dan Mengejar Tujuan-tujuan Jangka Panjang

Gambaran dari presentase motivasi belajar siswa pada indikator “berpendirian kuat dan mengejar tujuan-tujuan jangka panjang” adalah sebagai berikut:

Tabel 4.13 Distribusi Frekuensi Berpendirian Kuat dan Mengejar Tujuan-tujuan Jangka Panjang

Interval	Kelas 5				Tekun Menghadapi Tugas
	Pre Test		Post Test		
	F	%	F	%	
85% - 100%	0	0	5	23.81	Sangat Tinggi
70% - 85%	5	23.81	10	47.62	Tinggi
55% - 70%	10	47.62	6	28.57	Sedang
40% - 55%	6	28.57	0	0	Rendah
25% - 40%	0	0	0	0	Sangat Rendah
Total	21	100	21	100	

Berikut ini adalah grafik mengenai perbedaan indikator “berpendirian kuat dan mengejar tujuan-tujuan jangka panjang” antara hasil *pre test* dan *post test* berdasarkan hasil analisis deskriptif presentase dari tabel 4.13



Grafik 4.9 Peningkatan Indikator “Berpendirian Kuat dan Mengejar Tujuan-tujuan Jangka Panjang” *Pre Test* dan *Post Test*.

Berdasarkan tabel 4.13 dan grafik 4.9 diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa indikator “berpendirian kuat dan mengejar tujuan-tujuan jangka panjang” secara umum mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut terlihat bahwa sebelum diberikan perlakuan terdapat 5 siswa dalam kategori tinggi dengan presentase sebesar 23.81%, 10 siswa dalam kategori sedang dengan presentase sebesar 47.62%, dan 6 siswa dalam kategori rendah dengan presentase sebesar 28.57%. Kemudian setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan, yaitu 5 siswa dalam kategori sangat tinggi dengan presentase sebesar 23.81%, 10 siswa dalam kategori tinggi dengan presentase sebesar 47.62%, dan 6 siswa dalam kategori sedang dengan presentase sebesar 28.57%.

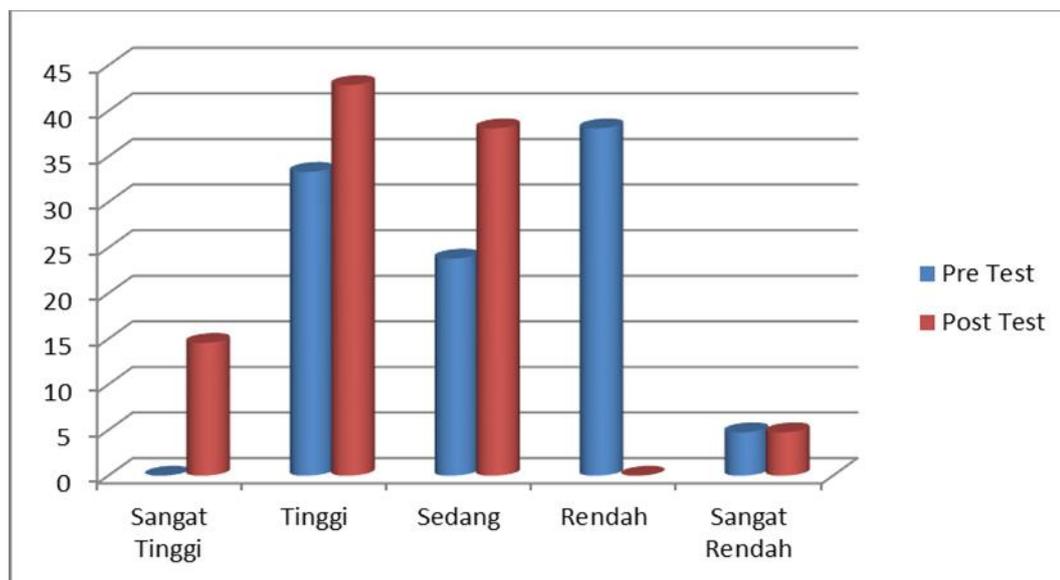
4.1.3.1.7 *Senang Mencari dan Memecahkan Soal-Soal*

Gambaran dari presentase motivasi belajar siswa pada indikator “senang mencari dan memecahkan soal-soal” adalah sebagai berikut:

Tabel 4.14 Distribusi Frekuensi Senang Mencari dan Memecahkan Soal-Soal

Interval	Kelas 5				Tekun Menghadapi Tugas
	Pre Test		Post Test		
	F	%	F	%	
85% - 100%	0	0	3	14,29	Sangat Tinggi
70% - 85%	7	33,33	9	42,85	Tinggi
55% - 70%	5	23,81	8	38,10	Sedang
40% - 55%	8	38,10	0	0	Rendah
25% - 40%	1	04,76	1	4,76	Sangat Rendah
Total	21	100	21	100	

Berikut ini adalah grafik mengenai perbedaan indikator “senang mencari dan memecahkan soal-soal” antara hasil *pre test* dan *post test* berdasarkan hasil analisis deskriptif presentase dari tabel 4.14



Grafik 4.10 Peningkatan Indikator “Senang Mencari dan Memecahkan Soal-Soal” *Pre Test* dan *Post Test*.

Berdasarkan tabel 4.14 dan grafik 4.10 di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa indikator “senang mencari dan memecahkan soal-soal” secara umum mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut terlihat bahwa sebelum diberikan perlakuan terdapat 5 siswa dalam kategori tinggi dengan presentase sebesar 23.81%, 7 siswa dalam kategori sedang dengan presentase sebesar 33.33%, dan 9 siswa dalam kategori rendah dengan presentase sebesar 42.86%. Kemudian setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan, yaitu 6 siswa dalam kategori sangat tinggi dengan presentase sebesar 28.57%, 13 siswa dalam kategori tinggi dengan presentase sebesar 61.91%, 1 siswa dalam kategori sedang dengan presentase sebesar 4.76%, dan 1 siswa dalam kategori rendah dengan presentase sebesar 4.76%.

4.1.3.1.8 Kemauan Untuk Bergabung Dalam Kelompok Kelas

Gambaran dari presentase motivasi belajar siswa pada indikator “kemauan untuk bergabung dalam kelompok kelas” adalah sebagai berikut:

Tabel 4.15 Distribusi Frekuensi Kemauan Untuk Bergabung Dalam Kelompok Kelas

Interval	Kelas 5				Tekun Menghadapi Tugas
	Pre Test		Post Test		
	F	%	F	%	
85% - 100%	0	0	6	28.57	Sangat Tinggi
70% - 85%	5	23.81	13	61.91	Tinggi
55% - 70%	7	33.33	1	4.76	Sedang
40% - 55%	9	42.86	1	4.76	Rendah
25% - 40%	0	0	0	0	Sangat Rendah
Total	21	100	21	100	

Berikut ini adalah grafik mengenai perbedaan indikator “kemauan untuk bergabung dalam kelompok kelas” antara hasil *pre test* dan *post test* berdasarkan hasil analisis deskriptif presentase dari tabel 4.15



Grafik 4.11 Peningkatan Indikator “Kemauan Untuk Bergabung Dalam Kelompok Kelas” *Pre Test* dan *Post Test*.

Berdasarkan tabel 4.15 dan grafik 4.11 diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa indikator “Kemauan untuk bergabung dalam kelompok kelas” secara umum mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut terlihat bahwa sebelum diberikan perlakuan terdapat 5 siswa dalam kategori tinggi dengan presentase sebesar 23.81%, 7 siswa dalam kategori sedang dengan presentase sebesar 33.33%, dan 9 siswa dalam kategori rendah dengan presentase sebesar 42.86%. Kemudian setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan, yaitu 6 siswa dalam kategori sangat tinggi dengan presentase sebesar 28.57%, 13 siswa dalam kategori tinggi dengan presentase sebesar 61.91%, 1 siswa dalam kategori sedang dengan presentase sebesar 4.76%, dan 1 siswa dalam kategori rendah dengan presentase sebesar 4.76%

4.1.3.2 Analisis Inferensial

Untuk mengetahui perbedaan motivasi berprestasi digunakan rumus uji beda *t-Test*. Langkah yang ditempuh sebelum melaksanakan analisis uji *t-Test* adalah uji normalitas data sebelum dan sesudah diberi perlakuan layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran.

4.1.3.2.1 Uji normalitas

Hasil uji normalitas dengan bantuan komputer program SPSS motivasi belajar siswa menunjukkan hasil data distribusi normal. Selengkapnya dalam tabel 4.16 berikut:

Data Motivasi Belajar	Uji KS (Z)	Tingkat Signifikan	Keterangan
<i>Pre Test</i>	1,312	0,064 > 0,05	Normal
<i>Post Test</i>	0,341	0,992 > 0,05	Normal

Bedasarkan tabel diatas karena signifikan lebih dari 0,05 maka data tentang motivasi belajar siswa berdistribusi normal. Sehingga dapat digunakan statistik parametrik yaitu uji t.

4.1.3.2.2 Uji *t-Test*

Dalam penelitian ini hipotesis yang diajukan adalah “motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran”. Untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah diberi perlakuan digunakan rumus uji beda atau *t-Test*. Hasil uji perbedaan motivasi belajar tersebut yaitu bahwa hasil analisis uji beda diperoleh $t_{hitung} = 10.16$ dan $t_{tabel} = 2.021$, jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 4.17 Hasil Analisis uji Beda (*t-Test*)

Motivasi Belajar	Md	dk	N	t_{hitung}	t_{tabel}	Kriteria Taraf Signifikan 5%
<i>Post Test – Pre Test</i>	45,90	20	21	10,16	2,021	Signifikan

Dari hasil uji beda diatas, dapat dikatakan bahwa “terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan”, atau dengan kata lain hipotesis yang diajukan diterima. Hal ini menunjukkan bahwa secara nyata terdapat peningkatan motivasi belajar antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Dengan demikian terbukti bahwa motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran (*role playing*).

4.1.3.3 Deskripsi Proses Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik Bermain Peran (Role Playing)

Pelaksanaan perlakuan berupa layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran *role playing* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dilaksanakan kurang lebih satu setengah bulan, dimulai dengan *pre test* yang dilaksanakan pada tanggal 14 Februari 2013. Pemberian layanan penguasaan konten dilaksanakan sebanyak delapan kali mulai dari tanggal 21 Februari 2013 sampai dengan 19 Maret 2013. Kemudian dilaksanakan *post test* pada tanggal 21 Maret 2013. Untuk paparan selengkapnya mengenai jadwal pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran terlampir.

Untuk dapat menganalisis pengamatan yang dilakukan selama proses pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran terhadap subjek penelitian (siswa), maka akan dipaparkan hasil pengamatan selama proses pelaksanaan layanan penguasaan konten mulai dari pertemuan pertama sampai dengan pertemuan kedelapan.

1. Pertemuan Pertama

Hari/tanggal : Kamis, 21 Februari 2013
Tempat : Ruang kelas 5
Topik : Tekun Menghadapi Tugas

Kegiatan dibuka dengan mengucapkan salam dan melakukan *rapport*. Siswa terlihat penasaran karena pertemuan ini pertama kali peneliti memberikan layanan, namun setelah dijelaskan maksud diberikan layanan

siswa sudah tidak penasaran lagi. Sebelum masuk pada materi utama, peneliti mengajukan pertanyaan pembuka tentang tekun secara umum, karena pada pertemuan ini akan membahas materi tentang tekun menghadapi tugas. Selanjutnya peneliti menjelaskan tujuan dari pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran pada siswa, agar siswa mengerti dan memahami tujuan dari penjelasan materi layanan ini.

Kemudian peneliti menyampaikan materi “tekun menghadapi tugas”. Pada saat penyampaian materi sebagian siswa terlihat belum maksimal mengikutinya, terlihat beberapa anak ramai dan berbicara dengan teman sebangkunya. Peneliti mencoba memperingatkannya agar fokus memperhatikan materi yang disampaikan, suasana dapat kondusif dan siswa mulai memperhatikan penyampaian materi kembali.

Kemudian layanan dilanjutkan dengan pelaksanaan bermain peran. Peneliti memberikan instruksi mengenai adegan yang akan diperankan. Pada pelaksanaan bermain peran siswa terlihat malu-malu, terutama yang memainkan peran karena ini pertama bermain peran didepan kelas dan dilihat teman-temannya. Namun disamping itu siswa cukup semangat selama kegiatan bermain peran berlangsung.

Pada akhir kegiatan bermain peran dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab. Pada kegiatan diskusi dan tanya jawab ini siswa dapat menjelaskan makna yang terkandung didalam adegan yang diperankan tersebut meskipun dengan panduan dari peneliti.

Kegiatan diakhiri dengan pembahasan UCA, siswa mengungkapkan pemahaman materi tekun menghadapi tugas, selain itu siswa tertarik menginternalisasikan tekun dalam dirinya dan mau berlatih menjadi pribadi yang tekun dalam menghadapi tugas.

2. Pertemuan Kedua

Hari/tanggal : Selasa, 26 Februari 2013

Tempat : Ruang kelas 5

Topik : Ulet Menghadapi Kesulitan

Pada pertemuan kedua ini kegiatan dibuka dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar dan melakukan *rapport*. Untuk mencairkan suasana dan membuat semangat siswa dalam mengikuti kegiatan maka peneliti memberikan permainan ringan “cara memasukkan gajah dalam kulkas”. Sebelum masuk pada materi utama, peneliti mengajukan pertanyaan pembuka tentang ulet secara umum, karena pada pertemuan ini akan membahas materi tentang ulet menghadapi kesulitan. Selanjutnya peneliti menjelaskan tujuan dari pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran pada siswa, agar siswa mengerti dan memahami tujuan dari penjelasan materi layanan ini.

Kemudian peneliti menyampaikan materi “tekun menghadapi tugas”. Pada saat penyampaian materi terlihat beberapa anak yang masih ramai dan berbicara dengan teman sebangkunya. Peneliti mencoba memperingatkan agar fokus memperhatikan materi yang disampaikan, suasana dapat kondusif

dan siswa mulai memperhatikan penyampaian materi kembali dan mampu menjelaskan karakteristik dari ulet.

Kemudian layanan dilanjutkan dengan pelaksanaan bermain peran dengan judul “tidak mudah putus asa”. Peneliti memberikan instruksi mengenai adegan yang akan diperankan. Pada pelaksanaan bermain peran ini siswa terlihat tidak malu-malu lagi, karena siswa menawarkan diri untuk memerankan adegan yang akan diperankan. Disamping itu siswa cukup semangat selama kegiatan bermain peran berlangsung.

Pada akhir kegiatan bermain peran dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab. Pada kegiatan diskusi dan tanya jawab ini siswa dapat menjelaskan makna yang terkandung didalam adegan yang diperankan tersebut meskipun masih dengan panduan dari peneliti. Kegiatan diakhiri dengan pembahasan UCA, siswa mengungkapkan pemahaman materi ulet menghadapi kesulitan, selain itu siswa tertarik menginternalisasikan ulet dalam dirinya dan mau berlatih menjadi pribadi yang ulet dalam menghadapi kesulitan.

3. Pertemuan Ketiga

Hari/tanggal : Jum'at, 1 Maret 2013

Tempat : Ruang kelas 5

Topik : Pribadi Mandiri

Peneliti membuka kegiatan dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa. Pada pertemuan ketiga ini siswa sudah nampak terlihat bersemangat untuk mengikuti kegiatan. Seperti biasanya sebelum

masuk pada materi utama, peneliti mengajukan pertanyaan pembuka tentang kemandirian secara umum, karena pada pertemuan ini akan membahas materi tentang pribadi mandiri. Selanjutnya peneliti menjelaskan tujuan dari pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran pada siswa, agar siswa mengerti dan memahami tujuan dari penjelasan materi layanan ini.

Kemudian peneliti menyampaikan materi “pribadi mandiri”. Pada saat penyampaian materi terlihat sudah dapat berjalan dengan baik karena siswa mulai memperhatikan dengan sungguh-sungguh dan mengurangi ramai sendiri, namun sebagai antisipasi peneliti mencoba memperingatkan agar fokus memperhatikan materi yang disampaikan, agar suasana tetap kondusif dan siswa memperhatikan penyampaian materi dan dapat menjelaskan ciri-ciri pribadi yang mandiri.

Kemudian layanan dilanjutkan dengan pelaksanaan bermain peran dengan judul “aku bisa”. Peneliti memberikan instruksi mengenai adegan yang akan diperankan. Pada pelaksanaan bermain peran ini siswa terlihat lebih antusias, karena siswa selalu menawarkan diri untuk memerankan adegan yang akan diperankan. Disamping itu siswa cukup semangat selama kegiatan bermain peran berlangsung.

Pada akhir kegiatan bermain peran dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab. Pada kegiatan diskusi dan tanya jawab ini siswa dapat menjelaskan makna yang terkandung didalam adegan yang diperankan. Kegiatan diakhiri dengan pembahasan UCA, siswa mengungkapkan

pemahaman materi pribadi mandiri, selain itu siswa tertarik menginternalisasikan kemandirian dalam dirinya dan mau berlatih menjadi pribadi yang mandiri dalam kehidupan sehari-hari.

4. Pertemuan Keempat

Hari/tanggal : Selasa, 5 Maret 2013

Tempat : Ruang kelas 5

Topik : Menjadi pribadi yang dinamis

Pelaksanaan layanan penguasaan konten pada pertemuan keempat ini terdapat dua kegiatan yaitu penjelasan materi tentang menjadi pribadi yang dinamis dan pelaksanaan bermain peran dengan judul semangat dalam belajar dan dilanjutkan dengan diskusi tanya jawab tentang makna yang terkandung dalam adegan yang diperankan.

Kegiatan dibuka dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa. Pada pertemuan keempat ini siswa sudah nampak terlihat bersemangat untuk mengikuti kegiatan. Seperti biasanya sebelum masuk pada materi utama, peneliti mengajukan pertanyaan pembuka tentang kemandirian secara umum, karena pada pertemuan ini akan membahas materi tentang pribadi mandiri. Selanjutnya peneliti menjelaskan tujuan dari pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran pada siswa, agar siswa mengerti dan memahami tujuan dari penjelasan materi layanan ini.

Pada penjelasan materi “menjadi pribadi yang dinamis” ini sudah dapat berjalan dengan baik karena siswa antusias memperhatikan dengan

benar-benar materi yang disampaikan oleh peneliti. Siswa juga dapat menjelaskan ciri-ciri pribadi yang dinamis dan cara menumbuhkan pribadi yang dinamis.

Kemudian layanan dilanjutkan dengan pelaksanaan bermain peran dengan judul semangat dalam belajar. Peneliti memberikan instruksi mengenai adegan yang akan diperankan. Siswa cukup semangat selama kegiatan bermain peran berlangsung, baik itu siswa yang memerankan adegan maupun audien/penonton yang menyaksikannya.

Pada akhir kegiatan bermain peran dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab. Pada kegiatan diskusi dan tanya jawab ini siswa dapat menangkap dan menjelaskan makna yang terkandung didalam adegan yang diperankan. Kegiatan diakhiri dengan pembahasan UCA, siswa mengungkapkan pemahaman materi menjadi pribadi yang dinamis, selain itu siswa tertarik menginternalisasikan kepribadian yang dinamis dalam dirinya dan mau berlatih menjadi pribadi yang dinamis dalam kehidupan sehari-hari

5. Pertemuan Kelima

Hari/tanggal : Jum'at, 8 Maret 2013

Tempat : Ruang kelas 5

Topik : Menjadi pribadi yang menyukai tantangan

Pelaksanaan layanan penguasaan konten pada pertemuan kelima ini terdapat dua kegiatan yaitu penjelasan materi tentang menjadi pribadi yang menyukai tantangan dan pelaksanaan bermain peran dengan judul suka

tantangan dan dilanjutkan dengan diskusi tanya jawab tentang makna yang terkandung dalam adegan yang diperankan.

Kegiatan dibuka dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa. Melakukan ice breaking berupa permainan ringan “dot keliatan tiga” agar suasana menjadi santai dan siswa terlihat sangat bersemangat, kemudian setelah dirasa terciptanya suasana santai. Seperti biasanya sebelum masuk pada materi utama, peneliti mengajukan pertanyaan pembuka tentang kemandirian secara umum, karena pada pertemuan ini akan membahas materi tentang pribadi mandiri. Selanjutnya peneliti menjelaskan tujuan dari pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran pada siswa, agar siswa mengerti dan memahami tujuan dari penjelasan materi layanan ini.

Dilanjutkan dengan penjelasan materi “menjadi pribadi yang menyukai tantangan”, sudah dapat berjalan dengan baik karena siswa antusias memperhatikan dengan sungguh-sungguh materi yang disampaikan oleh peneliti meskipun ada beberapa siswa yang nampak sibuk mengobrol dengan teman sebangkunya, peneliti mencoba menegurnya untuk kembali memperhatikan materi yang disampaikan. Dilanjutkan dengan sesi diskusi dan Tanya jawab, meskipun dengan sedikit ragu siswa dapat memaparkan ciri-ciri pribadi yang menyukai tantangan.

Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan bermain peran dengan judul suka tantangan. Peneliti memberikan instruksi mengenai adegan yang akan diperankan. Siswa cukup semangat selama kegiatan bermain peran

berlangsung, baik itu siswa yang memerankan adegan maupun audien/penonton yang menyaksikannya.

Pada akhir kegiatan bermain peran dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab. Pada kegiatan diskusi dan tanya jawab ini siswa dapat menangkap dan menjelaskan makna yang terkandung didalam adegan yang diperankan. Kegiatan diakhiri dengan pembahasan UCA untuk mengetahui hasil dari pelaksanaan layanan

6. Pertemuan Keenam

Hari/tanggal : Rabu, 13 Maret 2013

Tempat : Ruang kelas 5

Topik : Kiat menjadi pribadi yang berpendirian kokoh

Pada pertemuan keenam ini kegiatan dibuka dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar dan melakukan *rapport*. Untuk mencairkan suasana dan membuat semangat siswa dalam mengikuti kegiatan maka peneliti memberikan ice breaking motivasi “persepsi dan paradigma kita”. Sebelum masuk pada materi utama, peneliti mengajukan pertanyaan pembuka tentang ulet secara umum, karena pada pertemuan ini akan membahas materi tentang ulet menghadapi kesulitan. Selanjutnya peneliti menjelaskan tujuan dari pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran pada siswa, agar siswa mengerti dan memahami tujuan dari penjelasan materi layanan ini.

Setelah penjelasan mengenai tujuan layanan, kegiatan selanjutnya adalah penyampaian materi mengenai “kiat menjadi pribadi yang kokoh”. Pada tahap ini siswa mulai nampak antusias dalam memperhatikan materi yang disampaikan. Berdasarkan hasil pemaparan siswa dapat menyebutkan kiat menjadi pribadi yang kokoh.

Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan bermain peran. Siswa nampak antusias dan bersemangat, ini terlihat dengan tanpa diminta siswa dengan inisiatifnya menawarkan dirinya untuk memerankan peran dalam adegan yang akan dilakukan. Beberapa audien/penonton yang menyaksikan jalannya adegan terlihat mengobrol dengan temannya, tidak memperhatikan temannya yang sedang didepan. Meskipun demikian tidak mengganggu jalannya bermain main peran.

Pada akhir kegiatan bermain peran dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab. Pada kegiatan diskusi dan tanya jawab ini siswa dapat menangkap dan menjelaskan makna yang terkandung didalam adegan yang diperankan. Kegiatan diakhiri dengan pembahasan UCA untuk mengetahui hasil dari pelaksanaan layanan.

7. Pertemuan Ketujuh

Hari/tanggal : Jum'at, 15 Maret 2013

Tempat : Ruang kelas 5

Topik : Berfikir dan bersikap positif

Peneliti membuka kegiatan dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa. kemudian memberikan ice breaking berupa

motivasi “katak yang tuli” agar suasana menjadi santai dan supaya siswa lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan. Seperti biasanya sebelum masuk pada materi utama, peneliti mengajukan pertanyaan pembuka tentang kemandirian secara umum, karena pada pertemuan ini akan membahas materi tentang pribadi mandiri. Selanjutnya peneliti menjelaskan tujuan dari pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran pada siswa, agar siswa mengerti dan memahami tujuan dari penjelasan materi layanan ini.

Setelah penjelasan mengenai tujuan layanan, kegiatan selanjutnya adalah penyampaian materi mengenai “berfikir dan bersikap positif”. Pada tahap ini siswa mulai nampak antusias dalam memperhatikan materi yang disampaikan. Berdasarkan hasil pemaparan siswa dapat menyebutkan bagaimana cara berfikir dan bersikap positif.

Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan bermain peran “berfikir dan bersikap positif”. Siswa nampak antusias dan bersemangat, ini terlihat dengan tanpa diminta siswa dengan inisiatifnya berebut menawarkan dirinya untuk memerankan peran dalam adegan yang akan dilakukan. Beberapa audien/penonton yang menyaksikan jalannya adegan terlihat mengobrol dengan temannya, tidak memperhatikan temannya yang sedang didepan dan peneliti menegurnya untuk fokus memperhatikan teman didepannya. Meskipun demikian tidak mengganggu jalannya bermain main peran.

Pada akhir kegiatan bermain peran dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab. Pada kegiatan diskusi dan tanya jawab ini siswa dapat

menangkap dan menjelaskan makna yang terkandung didalam adegan yang diperankan. Kegiatan diakhiri dengan pembahasan UCA untuk mengetahui hasil dari pelaksanaan layanan.

8. Pertemuan Kedelapan

Hari/tanggal : Selasa, 19 Maret 2013

Tempat : Ruang kelas 5

Topik : Meningkatkan kepercayaan diri

Pelaksanaan layanan penguasaan konten pertemuan kedelapan ini terdapat dua kegiatan yaitu penjelasan materi tentang “meningkatkan kepercayaan diri” dan pelaksanaan bermain peran dengan judul “meningkatkan kepercayaan diri” dan dilanjutkan dengan diskusi tanya jawab tentang makna yang terkandung dalam adegan yang diperankan.

Kegiatan dibuka dengan mengucapkan salam dan melakukan *rapport*. Sebelum masuk pada materi utama, peneliti mengajukan pertanyaan pembuka tentang tekun secara umum, karena pada pertemuan ini akan membahas materi tentang tekun menghadapi tugas. Selanjutnya peneliti menjelaskan tujuan dari pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran pada siswa, agar siswa mengerti dan memahami tujuan dari penjelasan materi layanan ini.

Setelah penjelasan mengenai tujuan layanan, kegiatan selanjutnya adalah penyampaian materi mengenai meningkatkan kepercayaan diri. Pada tahap ini siswa mulai nampak antusias dalam memperhatikan materi yang

disampaikan. Berdasarkan hasil pemaparan siswa dapat menyebutkan bagaimana cara meningkatkan kepercayaan diri.

Kemudian kegiatan dilanjutkan dengan pelaksanaan bermain peran. Peneliti memberikan instruksi mengenai adegan yang akan diperankan. Siswa nampak antusias dan bersemangat, ini terlihat dengan tanpa diminta siswa dengan inisiatifnya berebut menawarkan dirinya untuk memerankan peran dalam adegan yang akan dilakukan.

Pada akhir kegiatan bermain peran dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab. Pada kegiatan diskusi dan tanya jawab ini siswa dapat menangkap dan menjelaskan makna yang terkandung didalam adegan yang diperankan. Kegiatan diakhiri dengan pembahasan UCA, siswa mengungkapkan pemahaman materi meningkatkan kepercayaan diri, selain itu siswa tertarik menginternalisasikan kepercayaan diri dalam dirinya dan mau berlatih menjadi pribadi yang memiliki kepercayaan diri tinggi.

Secara umum, layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran mengalami perubahan yang dapat dilihat pada hasil peningkatan dari dilakukannya perlakuan pertama sampai pemberian perlakuan yang kedelapan. Setelah proses pelaksanaannya, siswa diberikan penilaian sehingga siswa mendapat pemahaman dan perasaan senang dan tindakan lebih lanjut setelah mendapatkan perlakuan. Berdasarkan hasil pengamatan dan hasil

analisis data secara statistik menunjukkan bahwa penguasaan konten dengan teknik bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 5 MI AL Islam Mangunsari 02 Semarang.

4.2 Pembahasan

Berdasarkan penelitian tentang upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar signifikan pada siswa kelas 5 MI AL Islam Mangunsari 02 Semarang, hal ini dapat dibuktikan dengan hasil uji t (*t-Test*).

Berdasarkan pada tujuan dari penelitian ini maka akan dibahas lebih mendalam tentang gambaran motivasi belajar siswa kelas 5 MI AL Islam Mangunsari 02 Semarang sebelum, sesudah, dan perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan dengan menggunakan layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran.

Motivasi belajar merupakan suatu hal yang sangatlah penting karena motivasi belajar sebagai modal yang berkaitan dengan semangat dan kebutuhan dalam melakukan kegiatan belajar. Diperkuat dengan pernyataan berikut

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator dan atau unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar (Hamzah B. Uno, 2008:23).

Seperti dalam pendapat dari Hamzah tersebut, pada hakikatnya motivasi belajar timbul karena instrinsik berupa hasrat dan keinginan berhasil dan

dorongan kebutuhan akan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan dari faktor ekstrinsik yaitu adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

Siswa dapat dikatakan memiliki motivasi belajar tinggi apabila mempunyai ciri berikut; (1) tekun menghadapi tugas, (2) ulet menghadapi kesulitan, (3) tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi, (4) semangat belajar tinggi (senang, rajin belajar, dan penuh semangat), (5) menyukai ilmu pengetahuan baru (6) berpendirian kuat dan memiliki tujuan jangka panjang, (7) senang mencari dan memecahkan soal-soal, dan (8) keinginan untuk bergabung dalam kelompok kelas. Ciri-ciri tersebutlah yang menjadi acuan atau tolak ukur jika seorang siswa dikatakan memiliki motivasi belajar yang tinggi.

Perlunya peningkatan motivasi belajar bagi siswa adalah untuk dapat berkembang dan mampu mencapai hasil belajar maksimal sehingga dapat berprestasi dalam belajar sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Sebagai upaya peningkatan motivasi belajar siswa, peneliti melakukan tahapan sesuai dengan prosedur penelitian eksperimen yang peneliti lakukan, yaitu melakukan *pre test* sebagai langkah awal identifikasi tingkat motivasi belajar siswa, kemudian diberikan perlakuan berupa layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran, dan setelah dilakukan perlakuan maka dilakukan identifikasi akhir *post test*. Ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan antara sebelum diberi perlakuan dengan sesudah diberi perlakuan.

Pelaksanaan kegiatan *pre test* motivasi belajar siswa melalui layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran, data yang diperoleh sebelum

diberikan perlakuan ini yaitu rata-rata tingkat motivasi belajar siswa kelas 5 MI AL Islam Mangunsari 02 Semarang adalah dengan presentase 62% yang dalam kategori sedang. Dengan presentase 9.52381% atau 2 anak yang termasuk dalam kategori tinggi, dengan persentase 54.381% atau 11 anak pada kategori sedang, dan dengan persentase 38.0952% atau 8 anak yang termasuk dalam kategori rendah. Berdasarkan data rata-rata kelas sebelum pemberian layanan tersebut dikatakan bahwa motivasi belajar siswa dalam kategori sedang dimana motivasi belajar tersebut perlu untuk ditingkatkan. Maka dari itu perlu adanya perlakuan yang berupa layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran.

Layanan penguasaan konten merupakan layanan yang memiliki tujuan pengembangan diri individu yang dalam hal ini berkaitan dengan belajar, sehingga mempunyai kemampuan atau kompetensi tertentu dalam kegiatan belajar. Dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui layanan penguasaan konten peneliti menerapkan teknik bermain peran (*role playing*) sebagai upaya efektif dalam pemberian perlakuan.

Bermain peran (*role playing*) adalah suatu teknik yang digunakan untuk memerankan berbagai peran dengan mendramatisasikan sikap dan tingkah laku, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun peran yang diskenariokan untuk mengembangkan beberapa keterampilan sistematis (kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial, dan sebagainya).

Perpaduan antara layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran (variabel X) ini dimaksudkan untuk dapat memberi pengaruh akan peningkatan dari variabel Y yaitu motivasi belajar. Peningkatan tersebut didasarkan atas hasil

sebelum pemberian perlakuan dengan sesudah pemberian perlakuan. Perlakuan layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran dilakukan sebanyak delapan kali pertemuan dengan materi yang berbeda pada setiap pertemuan tersebut.

Setelah diberikan perlakuan maka dilakukan *post test* untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis deskriptif presentase motivasi belajar sesudah pemberian layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran mengalami peningkatan. Data yang diperoleh setelah memberikan perlakuan ini yaitu rata-rata tingkat motivasi belajar siswa kelas 5 MI AL Islam Mangunsari 02 Semarang adalah 77% yang dalam kategori tinggi. Dengan persentase 19.0476% atau 4 anak yang termasuk dalam kategori sangat tinggi, dengan persentase 76.1905 % atau 16 anak yang termasuk dalam kategori tinggi, dan dengan presentase 4.7619% atau 1 anak yang termasuk dalam kategorisasi sedang.

Berdasarkan hasil analisis data *pre test* dan *post test* tersebut maka dapat diketahui adanya peningkatan motivasi belajar dengan presentase sebesar 15% dimana pada sebelum pemberian layanan *pre test* tingkat motivasi belajar dengan rata-rata 62% dengan kategori sedang, kemudian mengalami kenaikan setelah pemberian layanan tingkat motivasi belajar dengan rata-rata 77% kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas 5 MI AL Islam Mangunsari 02 Semarang. Hal ini diperkuat dengan hasil analisis data statistik bahwa berdasarkan hasil perhitungan uji *t-Test* diperoleh $t_{hitung} = 10,16$ dan $t_{tabel} =$

2.021, jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hasilnya adalah signifikan, yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah mendapatkan layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran, sehingga menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar pada siswa sebelum dan sesudah perlakuan, maka dari itu hipotesis yang diajukan dapat diterima bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan kata lain motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran.

4.3 Keterbatasan Peneliti

Meskipun penelitian ini telah dilaksanakan sebaik mungkin, akan tetapi penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu metode pengumpulan data dan pelaksanaan layanan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah skala psikologi yang memiliki kemungkinan untuk bias karena ada kecenderungan individu untuk menilai diri sendiri lebih baik atau buruk dari kondisi sebenarnya, meskipun peneliti sudah berupaya menjelaskan kepada pada subjek unjuk jujur dalam menjawab pernyataan yang sesuai dengan kondisi diri yang sebenarnya.

Pemberian perlakuan berupa layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran hanya dilakukan sebanyak delapan kali pertemuan, untuk melaksanakan layanan peneliti mengambil jam mata pelajaran karena disekolah tersebut tidak terdapat guru BK sehingga tidak ada jam khusus bimbingan dan konseling sehingga sedikit mengganggu kegiatan belajar mengajar.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian motivasi belajar pada siswa kelas 5 MI AL Islam Mangunsari 02 Semarang dapat disimpulkan bahwa:

- 5.1.1 Motivasi belajar siswa kelas 5 MI AL Islam Mangunsari 02 Semarang sebelum dilaksanakan layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran menunjukkan kategori sedang (62%). Dengan frekuensi dua anak termasuk dalam kategori tinggi, sebelas anak pada kategori sedang, dan delapan anak yang termasuk dalam kategori rendah.
- 5.1.2 Motivasi belajar siswa kelas 5 MI AL Islam Mangunsari 02 Semarang sesudah dilaksanakan layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran menunjukkan kategori tinggi (77%). Dengan frekuensi empat anak yang termasuk dalam kategori sangat tinggi, enam belas anak pada kategori tinggi, dan satu anak dalam kategorisasi sedang.
- 5.1.3 Motivasi belajar siswa mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan berupa layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada sebelum pemberian perlakuan yang mana menunjukkan kategori sedang dan sesudah pemberian perlakuan menunjukkan kategori tinggi. Motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan mengalami peningkatan dengan presentase sebesar

15%. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa kelas 5 MI AL Islam Mangunsari 02 Semarang dapat ditingkatkan setelah diberikan perlakuan berupa layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran (*role playing*).

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diajukan beberapa saran baik untuk kepala sekolah dan wali kelas 5 MI AL Islam Mangunsari 02 Semarang.

- 5.2.1 Untuk kepala madrasah, hendaknya dapat lebih mengintensifkan layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 5.2.2 Untuk wali kelas, hendaknya mencoba menggunakan metode belajar yang menerapkan konten-konten tertentu dalam belajar, sehingga dapat membuat siswa menjadi lebih termotivasi dalam belajarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu dan Prasetya, Joko Tri. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Ceria.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, Syaifudin. 2007. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hadi, Sutrisno. 2001. *Statistik Jilid 2*. Yogyakarta: ANDI OFFSET.
- Hamalik, Oemar. 2012. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Hantoro. Eri. 2010. *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Layanan Penguasaan Konten Pada Siswa Kelas XI 1A 1 Di SMA PGRI 1 Sragen Tahun Ajaran 2009/2010*. Skripsi (tidak diterbitkan) Semarang: UNNES.
- Hariyadi, Sigit. 2011. *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Dukungan Tampilan Kepustakaan Berbasis TIK Di SMA N 2 Ungaran Tahun Ajaran 2010/2011*. Skripsi (tidak diterbitkan) Semarang: UNNES.
- Melati, Fina. 2011. *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik Permainan Pada Siswa Kelas VII RSBI Di SMP Negeri 3 Batang Tahun Ajaran 2010/2011*. Skripsi (tidak diterbitkan) Semarang: UNNES.
- Nazir, Mohammad. 2005. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

- Prayitno dan Erman Amti. 2004. *Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Prayitno. 2004. *Layanan Penguasaan Konten (seri layanan konseling;L4)* Padang: BK FIP Universitas Negeri Padang.
- Puspitariana. 2008. *Motivasi Belajar*. Tersedia dalam <http://puspitariana.wordpress.com/2008/08/20/motivasi-belajar/> diunduh 8 April 2012.
- Romlah, Tatiek. 2001. *Teori dan Praktik Bimbingan Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Sardiman, AM. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Subini, Nini. 2011. *Mengatasi Kesulitan Belajar Pada Anak*. Yogyakarta: Javalitera.
- Sudrajat, Akhmad. 2008. *Teori-teori Motivasi*. Tersedia dalam <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/02/06/teori-teori-motivasi/> diakses 8 April 2012.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Jakarta: Alfabeta.
- Sukardi, Dewa Ketut. 2008. *Proses Bimbingan dan Konseling Di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suryabrata, Sumadi. 2007. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Syahbana, Bachtiar Aziz. 2011. *Meningkatkan Kemampuan Asertif Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Metode Diskusi Kelompok Dan Bermain Peran Pada Siswa Kelas XII Bahasa SMA N 1 ungaran Tahun Ajaran 2010/2011*. Skripsi (tidak diterbitkan) Semarang: UNNES.
- Uno, Hamzah B. 2008. *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.

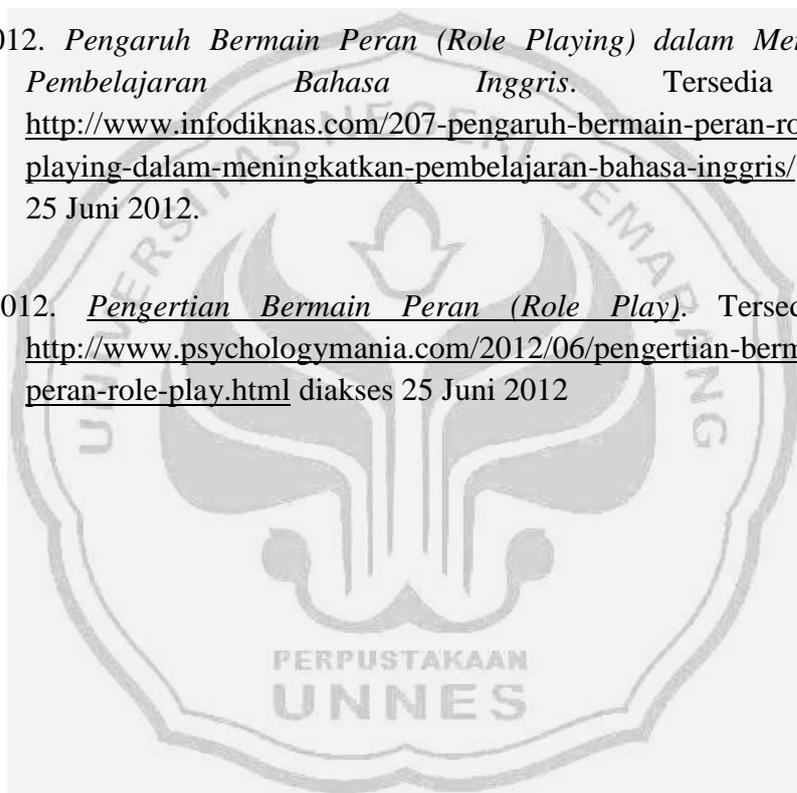
Walgito, Bimo. 2004. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi.

Wahyuni, Asti. 2007. *Pengaruh Motivasi Belajar Dan Metode Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas I Jurusan Akuntansi SMK Pelita Nusantara 1 Semarang*. Skripsi (tidak diterbitkan) Semarang: UNNES.

Yamin, H. Martinis. 2007. *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press.

..... 2012. *Pengaruh Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Inggris*. Tersedia dalam <http://www.infodiknas.com/207-pengaruh-bermain-peran-role-playing-dalam-meningkatkan-pembelajaran-bahasa-inggris/> diakses 25 Juni 2012.

..... 2012. *Pengertian Bermain Peran (Role Play)*. Tersedia dalam <http://www.psychologymania.com/2012/06/pengertian-bermain-peran-role-play.html> diakses 25 Juni 2012



LAMPIRAN



Kisi-kisi Pengembangan Instrumen Skala Motivasi Belajar

Sebelum Try Out

Variabel	Indikator	Deskriptor	Item	
			(+)	(-)
Motivasi Belajar	Tekun menghadapi tugas	- Bekerja keras dalam mengerjakan tugas	1, 3, 5	2, 4
		- Fokus pada tugas yang sedang dikerjakan	6, 9, 10	7, 8
		- Mempunyai target dalam belajar	12, 13, 14	11, 15
	Ulet menghadapi kesulitan	- Tidak mudah putus asa ketika mengalami kesulitan	16, 17, 18	19, 20
		- Tidak cepat puas dengan hasil yang dicapai	21, 24, 25	22, 23
	Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi	- Mampu berprestasi dengan kemampuan sendiri	26, 27, 30	28, 29
	Ingin mendalami bahan atau bidang pengetahuan yang diberikan	- Mempunyai rasa ingin tahu terhadap suatu pengetahuan yang baru	32, 33, 34	31, 35
- Meluangkan waktu lebih untuk belajar		37, 38, 40	36, 39	
Semangat belajar tinggi (Senang, rajin belajar, dan penuh semangat)	- Aktif dalam kegiatan belajar	41, 43, 45	42, 44	
	- Membatasi diri untuk tidak mengikuti kegiatan yang kurang efektif	48, 49, 50	46, 47	
Berpendirian kuat dan mengejar tujuan-tujuan jangka panjang	- Mampu mempertahankan pendapatnya jika diyakini benar	52, 54, 55	51, 53	
	- Memiliki orientasi masa depan	56, 57, 58	59, 60	

Senang mencari dan memecahkan soal-soal	- Menyukai tantangan dalam belajar	61, 62, 65	63, 64
	- Menyukai hal yang memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi	66, 68, 69	67, 70
Kemauan untuk bergabung dalam kelompok kelas	- Mampu bekerja sama dengan teman dalam mengerjakan tugas	71, 72, 74	73, 75
	- Mampu melibatkan diri dalam kegiatan dengan format kelompok	76, 77, 79	78, 80
		48	32
		= 80	



Skala Motivasi Belajar Sebelum Try Out



**JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2013**

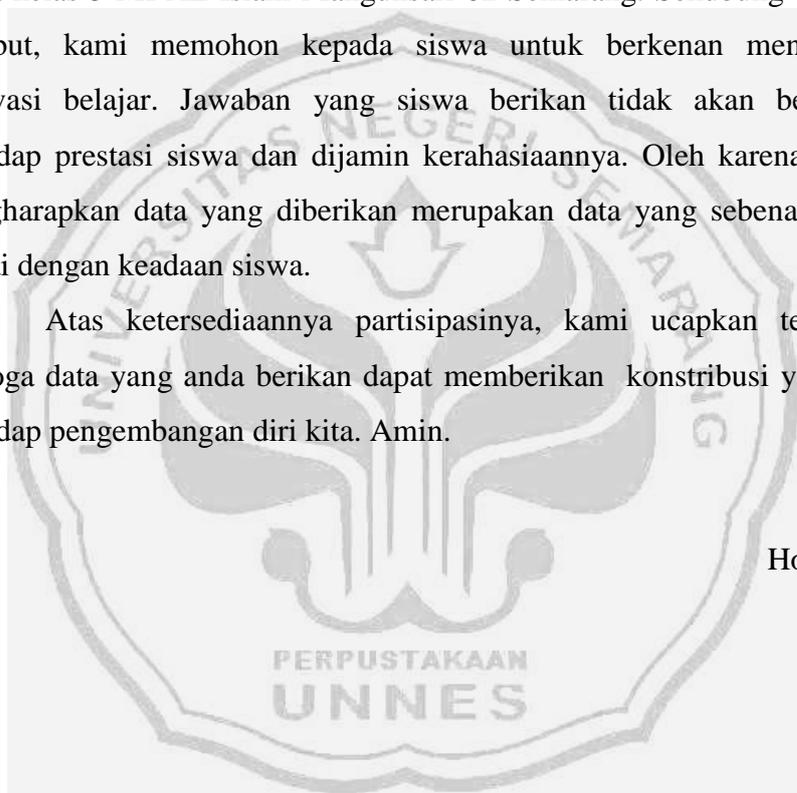
A. PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa. Pertama-tama kami haturkan mohon maaf karena mengganggu aktivitas siswa. Pada kesempatan ini, peneliti bermaksud untuk mengadakan penelitian tentang upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dengan layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran.

Berkenaan dengan hal tersebut, penelitian ini membutuhkan data dari siswa kelas 5 MI AL Islam Mangunsari 02 Semarang. Sehubungan dengan hal tersebut, kami memohon kepada siswa untuk berkenan mengisi skala motivasi belajar. Jawaban yang siswa berikan tidak akan berpengaruh terhadap prestasi siswa dan dijamin kerahasiaannya. Oleh karena itu, kami mengharapkan data yang diberikan merupakan data yang sebenar-benarnya sesuai dengan keadaan siswa.

Atas ketersediaannya partisipasinya, kami ucapkan terimakasih. Semoga data yang anda berikan dapat memberikan kontribusi yang berarti terhadap pengembangan diri kita. Amin.

Hormat kami



B. Petunjuk Pengisian

1. Isilah biodata pribadi pada bagian atas tabel pernyataan dengan benar.
2. Bacalah setiap pernyataan dibawah ini dengan seksama kemudian berikan jawaban anda pada kolom yang disediakan dengan memberi tanda cek (✓):

SS : Apabila pernyataan tersebut **SANGAT SESUAI** dengan keadaan yang siswa rasakan

S : Apabila pernyataan tersebut **SESUAI** dengan keadaan yang siswa rasakan

TS : Apabila pernyataan tersebut **TIDAK SESUAI** dengan keadaan yang siswa rasakan

STS : Apabila pernyataan tersebut **SANGAT TIDAK SESUAI** dengan keadaan yang siswa rasakan

3. Contoh pengisian :

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
-	Saya sangat berkonsentrasi dengan tugas yang saya kerjakan	✓			

Keterangan:

Jika pernyataan tersebut sangat sesuai dengan kondisi yang terjadi pada diri anda, maka berilah tanda cek pada kolom “ **SS (SANGAT SESUAI)**”

4. Tidak ada jawaban yang benar ataupun salah, oleh karena itu pilihlah jawaban yang sesuai dengan kondisi diri anda sendiri

Nama :

No. Absen :

Kelas :

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Setiap ada tugas saya langsung mengerjakannya				
2.	Saya meminta teman untuk mengerjakan tugas saya				
3.	Saya akan menambah waktu belajar dan latihan mengerjakan soal yang belum saya pahami				
4.	Apabila ada tugas yang sulit saya akan mencontoh punya teman saya				
5.	Saya akan mengerjakan tugas sampai selesai				
6.	Saya sangat berkonsentrasi dengan tugas yang saya kerjakan				
7.	Saya lebih suka mengerjakan tugas sambil menonton TV				
8.	Saya suka mengerjakan dua tugas secara bersamaan dalam satu waktu				
9.	Saya teliti ketika mengerjakan suatu tugas				
10.	Saya lebih suka mengerjakan tugas dalam keadaan sepi dan tenang				
11.	Target menjadi juara kelas membuat saya terbebani				
12.	Cita-cita saya menjadi motivasi saya dalam belajar				
13.	Saya ingin selalu menjadi peringkat satu dikelas				
14.	Dalam ujian, saya menentukan target nilai yang lebih tinggi dari teman yang lain				
15.	Asalkan bisa dapat nilai bagus, saya tidak perlu belajar				
16.	Saat gagal dalam menyelesaikan soal atau tugas, saya terus mencoba mencari penyelesaiannya dengan berbagai alternatif yang ada.				

17.	Saya sering bertanya kepada guru dan teman, jika ada materi atau tugas yang belum saya pahami				
18.	Saya tidak pernah meninggalkan tugas saya sebelum semuanya selesai				
19.	saya merasa malas jika harus mengerjakan tugas yang sulit dan tidak saya pahami				
20.	Ketika ada tugas, saya lebih suka melihat tugas teman daripada harus mengerjakan sendiri				
21.	Saya merasa belum puas jika belum mendapatkan hasil yang maksimal				
22.	Selama prestasi saya tidak menjadi yang terendah, itu sudah cukup				
23.	Saya puas dan menerima dengan apa yang sudah saya dapatkan walaupun nilai pas-pasan				
24.	Saya kecewa jika prestasi saya sama atau tidak lebih tinggi dari teman yang lain				
25.	Saya selalu merasa ingin lebih baik dari saat ini				
26.	Saya lebih suka belajar sendiri daripada berkelompok				
27.	Saya mampu belajar sendiri tanpa harus ada bantuan dan dorongan dari orang lain				
28.	Saya akan belajar ketika disuruh orang tua				
29.	Saya perlu dorongan atau dukungan dari orang lain untuk belajar				
30.	Saya mengerjakan tugas saya sendiri sampai selesai				
31.	Pengetahuan baru membuat saya menjadi semakin malas karena pasti akan memuat beban pikiran lebih				
32.	Saya tertarik dengan teori-teori baru yang diajarkan				
33.	Rasa ingin tahu saya yang tinggi akan suatu hal				
34.	Hal atau pengetahuan baru membuat saya penasaran dan ingin mendalaminya				

35.	Melakukan sesuatu yang berbeda dari biasanya hanya akan membuang waktu saja				
36.	Saya akan belajar ketika ada tugas dan ulangan saja				
37.	Saya lebih senang menghabiskan waktu untuk belajar ketika tidak ada aktifitas lain				
38.	Setiap harinya saya luangkan waktu 2 jam lebih untuk belajar				
39.	Saat ada waktu luang saya manfaatkan untuk nonton TV dan bermain dengan teman				
40.	Saat dirumah saya lebih baik menggunakan waktu untuk belajar daripada bermain				
41.	Saya sering mengajukan pertanyaan-pertanyaan ketika pelajaran yang belum dipahami				
42.	Jika jenuh dengan pelajaran dikelas, saya lebih suka ngobrol dengan teman satu meja				
43.	Saya lebih senang duduk didepan karena akan membuat saya lebih paham ketika guru menjelaskan				
44.	Jika sedang diskusi, saya lebih suka menjadi pendengar dan selalu setuju dengan keputusan yang dipilih				
45.	Saya suka dan berusaha bertanya dan menjawab dalam setiap diskusi kelas				
46.	Menurut saya kegiatan belajar dan mengerjakan tugas itu membosankan				
47.	Saya lebih senang menghabiskan waktu untuk bermain daripada harus ikut les tambahan				
48.	Saya selektif/pemilih dalam memilih kegiatan yang akan saya lakukan				
49.	Saya mengikuti khursus belajar diluar jam sekolah				
50.	Saya menolak ajakan teman untuk bermain ketika saya sedang belajar atau mengerjakan tugas				

51.	Saya mudah terpengaruh dengan jawaban teman				
52.	Saya mempertahankan pendapat saya yang saya anggap benar				
53.	Saya ragu dengan apa yang sudah saya kerjakan				
54.	Saya berani mengungkapkan pendapat yang saya rasa itu benar				
55.	Saya berani mempertanggungjawabkan pendapat yang saya anggap benar				
56.	Saya mempunyai jadwal harian, mingguan bahkan bulanan				
57.	Saya suka merencanakan hal apa yang akan saya lakukan				
58.	Menurut saya, belajar itu untuk menggapai cita-cita				
59.	Saya suka mengerjakan tugas, hanya ketika akan dikumpulkan				
60.	Menurut saya, masa depan itu dipikirkan nanti saja				
61.	Saya tertantang untuk mengerjakan tugas yang sulit dan rumit				
62.	Saya berusaha mengerjakan tugas yang belum diajarkan oleh guru				
63.	Saya akan mengerjakan tugas ketika materinya sudah diajarkan oleh guru				
64.	Saya lebih suka mengerjakan tugas yang mudah daripada yang sulit				
65.	Saya senang mengerjakan sesuatu hal yang membuat saya berfikir lebih dari biasanya				
66.	Mengerjakan tugas yang sulit membuat saya bersemangat mengerjakannya				
67.	Saya merasa pesimis ketika mendapatkan tugas yang sulit				

68.	Saya merasa senang ketika mampu menyelesaikan tugas yang lebih sulit dari biasanya				
69.	Saya senang mendiskusikan tugas yang belum saya pahami dengan teman yang lebih pandai				
70.	Saya lebih suka tugas yang mudah daripada tugas yang sulit				
71.	Saya suka membantu teman yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugasnya				
72.	Menurut saya tugas yang berat dan sulit akan terasa ringan dan mudah jika dikerjakan bersama-sama				
73.	Setiap berada dalam kelompok, saya merasa sayalah yang paling pandai				
74.	Saya bersedia berbagi tugas dengan teman saat mengerjakan tugas				
75.	Saya lebih suka membebankan tugas yang lebih sulit kepada teman kelompok saya				
76.	Saya berusaha selalu aktif dalam setiap diskusi kelompok				
77.	Saya sangat menghargai pendapat teman yang lain ketika sedang membahas suatu hal				
78.	Menurut saya kegiatan berkelompok hanya membuang-buang waktu saja				
79.	Saya menyukai belajar kelompok karena akan memperoleh pendapat baru dari teman				
80.	Dalam kegiatan kelompok saya lebih suka pasif				

Semarang,

Responden

Kisi-kisi Pengembangan Instrumen Skala Motivasi Belajar

Sesudah Try Out

Variabel	Indikator	Deskriptor	Item	
			(+)	(-)
Motivasi Belajar	Tekun menghadapi tugas	- Bekerja keras dalam mengerjakan tugas	1, 3, 5	2, 4
		- Fokus pada tugas yang sedang dikerjakan	6, 9, 10	7, 8
		- Mempunyai target dalam belajar	12, 13	11, 14
	Ulet menghadapi kesulitan	- Tidak mudah putus asa ketika mengalami kesulitan	15, 16, 17	18, 19
		- Tidak cepat puas dengan hasil yang dicapai	20, 22	21
	Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi	- Mampu berprestasi dengan kemampuan sendiri	23, 26	24, 25
Ingin mendalami bahan atau bidang pengetahuan yang diberikan	- Mempunyai rasa ingin tahu terhadap suatu pengetahuan yang baru	28, 29	27, 30	
	- Meluangkan waktu lebih untuk belajar	31, 32, 34	33	
Semangat belajar tinggi (Senang, rajin belajar, dan penuh semangat)	- Aktif dalam kegiatan belajar	35, 37	36	
	- Membatasi diri untuk tidak mengikuti kegiatan yang kurang efektif	40, 41, 42	38, 39	
Berpendirian kuat dan mengejar tujuan-tujuan jangka panjang	- Mampu mempertahankan pendapatnya jika diyakini benar	45, 46	43, 44	
	- Memiliki orientasi masa depan	47, 48, 49	50, 51	

Senang mencari dan memecahkan soal-soal	- Menyukai tantangan dalam belajar	52, 53, 55	54
	- Menyukai hal yang memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi	56, 57, 58	59
Kemauan untuk bergabung dalam kelompok kelas	- Mampu bekerja sama dengan teman dalam mengerjakan tugas	60, 61	62, 63
	- Mampu melibatkan diri dalam kegiatan dengan format kelompok	64, 65, 67	66, 68
		41	27
		= 68	



Skala Motivasi Belajar Sesudah Try Out



**JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2013**

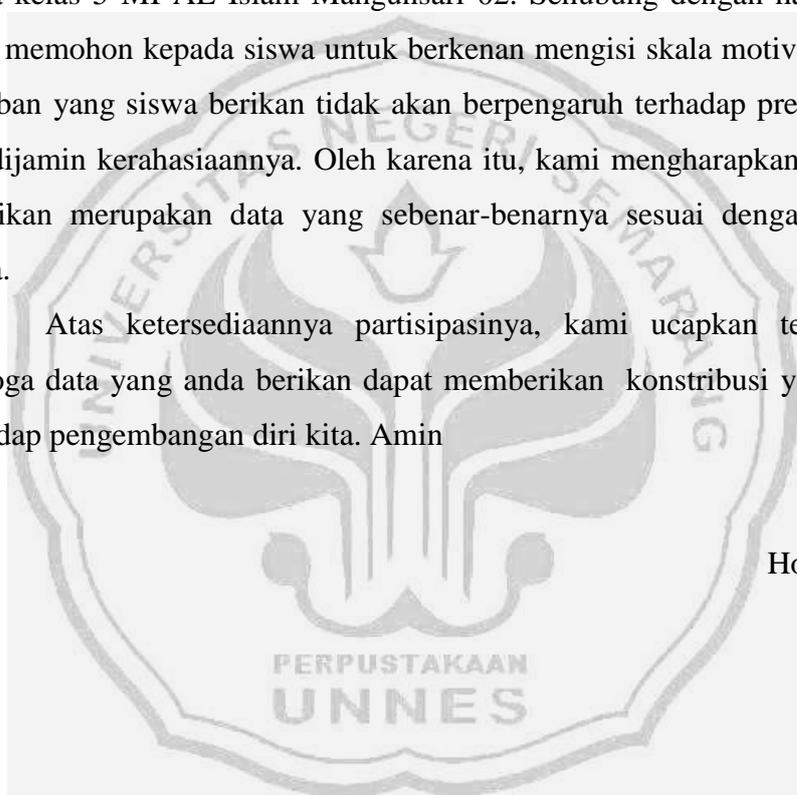
A. PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa. Pertama-tama kami haturkan mohon maaf karena mengganggu aktivitas siswa. Pada kesempatan ini, peneliti bermaksud untuk mengadakan penelitian tentang upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dengan layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran.

Berkenaan dengan hal tersebut, penelitian ini membutuhkan data dari siswa kelas 5 MI AL Islam Mangunsari 02. Sehubungan dengan hal tersebut, kami memohon kepada siswa untuk berkenan mengisi skala motivasi belajar. Jawaban yang siswa berikan tidak akan berpengaruh terhadap prestasi siswa dan dijamin kerahasiaannya. Oleh karena itu, kami mengharapkan data yang diberikan merupakan data yang benar-benarnya sesuai dengan keadaan siswa.

Atas ketersediaannya partisipasinya, kami ucapkan terimakasih. Semoga data yang anda berikan dapat memberikan kontribusi yang berarti terhadap pengembangan diri kita. Amin

Hormat kami



B. Petunjuk Pengisian

1. Isilah biodata pribadi pada bagian atas tabel pernyataan dengan benar.
2. Bacalah setiap pernyataan dibawah ini dengan seksama kemudian berikan jawaban anda pada kolom yang disediakan dengan memberi tanda cek (✓):

SS : Apabila pernyataan tersebut **SANGAT SESUAI** dengan keadaan yang siswa rasakan

S : Apabila pernyataan tersebut **SESUAI** dengan keadaan yang siswa rasakan

TS : Apabila pernyataan tersebut **TIDAK SESUAI** dengan keadaan yang siswa rasakan

STS : Apabila pernyataan tersebut **SANGAT TIDAK SESUAI** dengan keadaan yang siswa rasakan

3. Contoh pengisian :

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
-	Saya sangat berkonsentrasi dengan tugas yang saya kerjakan	✓			

Keterangan:

Jika pernyataan tersebut sangat sesuai dengan kondisi yang terjadi pada diri anda, maka berilah tanda cek pada kolom “ **SS (SANGAT SESUAI)**”

4. Tidak ada jawaban yang benar ataupun salah, oleh karena itu pilihlah jawaban yang sesuai dengan kondisi diri anda sendiri

Nama :
 No. Absen :
 Kelas :

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Setiap ada tugas saya langsung mengerjakannya				
2.	Saya meminta teman untuk mengerjakan tugas saya				
3.	Saya akan menambah waktu belajar dan latihan mengerjakan soal yang belum saya pahami				
4.	Apabila ada tugas yang sulit saya akan mencontoh punya teman saya				
5.	Saya akan mengerjakan tugas sampai selesai				
6.	Saya sangat berkonsentrasi dengan tugas yang saya kerjakan				
7.	Saya lebih suka mengerjakan tugas sambil menonton TV				
8.	Saya suka mengerjakan dua tugas secara bersamaan dalam satu waktu				
9.	Saya teliti ketika mengerjakan suatu tugas				
10.	Saya lebih suka mengerjakan tugas dalam keadaan sepi dan tenang				
11.	Target menjadi juara kelas membuat saya terbebani				
12.	Saya ingin selalu menjadi peringkat satu dikelas				
13.	Dalam ujian, saya menentukan target nilai yang lebih tinggi dari teman yang lain				
14.	Asalkan bisa dapat nilai bagus, saya tidak perlu belajar				
15.	Saat gagal dalam menyelesaikan soal atau tugas, saya terus mencoba mencari penyelesaiannya dengan berbagai alternatif yang ada.				

16.	Saya sering bertanya kepada guru dan teman, jika ada materi atau tugas yang belum saya pahami				
17.	Saya tidak pernah meninggalkan tugas saya sebelum semuanya selesai				
18.	saya merasa malas jika harus mengerjakan tugas yang sulit dan tidak saya pahami				
19.	Ketika ada tugas, saya lebih suka melihat tugas teman daripada harus mengerjakan sendiri				
20.	Saya merasa belum puas jika belum mendapatkan hasil yang maksimal				
21.	Selama prestasi saya tidak menjadi yang terendah, itu sudah cukup				
22.	Saya selalu merasa ingin lebih baik dari saat ini				
23.	Saya lebih suka belajar sendiri daripada berkelompok				
24.	Saya akan belajar ketika disuruh orang tua				
25.	Saya perlu dorongan atau dukungan dari orang lain untuk belajar				
26.	Saya mengerjakan tugas saya sendiri sampai selesai				
27.	Pengetahuan baru membuat saya menjadi semakin malas karena pasti akan memuat beban pikiran lebih				
28.	Saya tertarik dengan teori-teori baru yang diajarkan				
29.	Hal atau pengetahuan baru membuat saya penasaran dan ingin mendalaminya				
30.	Melakukan sesuatu yang berbeda dari biasanya hanya akan membuang waktu saja				
31.	Saya lebih senang menghabiskan waktu untuk belajar ketika tidak ada aktifitas lain				
32.	Setiap harinya saya luangkan waktu 2 jam lebih untuk belajar				

33.	Saat ada waktu luang saya memanfaatkan untuk nonton TV dan bermain dengan teman				
34.	Saat dirumah saya lebih baik menggunakan waktu untuk belajar daripada bermain				
35.	Saya sering mengajukan pertanyaan-pertanyaan ketika pelajaran yang belum dipahami				
36.	Jika jenuh dengan pelajaran dikelas, saya lebih suka ngobrol dengan teman satu meja				
37.	Saya lebih senang duduk didepan karena akan membuat saya lebih paham ketika guru menjelaskan				
38.	Menurut saya kegiatan belajar dan mengerjakan tugas itu membosankan				
39.	Saya lebih senang menghabiskan waktu untuk bermain daripada harus ikut les tambahan				
40.	Saya selektif/pemilih dalam memilih kegiatan yang akan saya lakukan				
41.	Saya mengikuti khursus belajar diluar jam sekolah				
42.	Saya menolak ajakan teman untuk bermain ketika saya sedang belajar atau mengerjakan tugas				
43.	Saya mudah terpengaruh dengan jawaban teman				
44.	Saya ragu dengan apa yang sudah saya kerjakan				
45.	Saya berani mengungkapkan pendapat yang saya rasa itu benar				
46.	Saya berani mempertanggungjawabkan pendapat yang saya anggap benar				
47.	Saya mempunyai jadwal harian, mingguan bahkan bulanan				
48.	Saya suka merencanakan hal apa yang akan saya lakukan				
49.	Menurut saya, belajar itu untuk menggapai cita-cita				

50.	Saya suka mengerjakan tugas, hanya ketika akan dikumpulkan				
51.	Menurut saya, masa depan itu dipikirkan nanti saja				
52.	Saya tertantang untuk mengerjakan tugas yang sulit dan rumit				
53.	Saya berusaha mengerjakan tugas yang belum diajarkan oleh guru				
54.	Saya lebih suka mengerjakan tugas yang mudah daripada yang sulit				
55.	Saya senang mengerjakan sesuatu hal yang membuat saya berfikir lebih dari biasanya				
56.	Mengerjakan tugas yang sulit membuat saya bersemangat mengerjakannya				
57.	Saya merasa senang ketika mampu menyelesaikan tugas yang lebih sulit dari biasanya				
58.	Saya senang mendiskusikan tugas yang belum saya pahami dengan teman yang lebih pandai				
59.	Saya lebih suka tugas yang mudah daripada tugas yang sulit				
60.	Saya suka membantu teman yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugasnya				
61.	Menurut saya tugas yang berat dan sulit akan terasa ringan dan mudah jika dikerjakan bersama-sama				
62.	Setiap berada dalam kelompok, saya merasa sayalah yang paling pandai				
63.	Saya lebih suka membebankan tugas yang lebih sulit kepada teman kelompok saya				
64.	Saya berusaha selalu aktif dalam setiap diskusi kelompok				

65.	Saya sangat menghargai pendapat teman yang lain ketika sedang membahas suatu hal				
66.	Menurut saya kegiatan berkelompok hanya membuang-buang waktu saja				
67.	Saya menyukai belajar kelompok karena akan memperoleh pendapat baru dari teman				
68.	Dalam kegiatan kelompok saya lebih suka pasif				



Semarang,

Responden

Lampiran 5

Hasil Analisis Try out Motivasi Belajar

no	kode	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	R-1	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4
2	R-2	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	2	3	3	2	4
3	R-3	3	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	3	2	4
4	R-4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	2	3	4
5	R-5	3	4	2	4	3	3	2	3	2	4	4	4	4	4	3
6	R-6	4	4	3	4	4	4	4	2	3	2	4	4	3	3	4
7	R-7	3	4	4	4	3	4	3	2	3	4	3	4	4	4	4
8	R-8	3	3	3	2	3	3	2	3	2	4	3	3	3	4	4
9	R-9	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3
10	R-10	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	1	4	4	3
11	R-11	3	4	3	2	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4
12	R-12	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	2	2	2	4
13	R-13	4	4	3	3	4	4	2	2	4	4	2	4	3	3	3
14	R-14	4	4	3	4	4	4	4	2	4	3	4	4	2	3	4
15	R-15	3	4	3	4	3	4	2	3	3	3	3	4	3	2	4
16	R-16	4	4	3	4	4	4	4	2	4	3	3	3	3	4	3
17	R-17	1	3	3	2	2	3	2	1	2	1	2	4	2	1	2
18	R-18	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4
19	R-19	2	2	4	4	3	4	2	3	1	4	3	1	3	4	3
20	R-20	3	4	3	2	4	3	2	3	2	4	4	4	2	3	4

21	R-21	3	4	3	3	4	3	4	2	3	2	3	4	4	4	3	
22	R-22	3	4	3	3	4	3	4	2	4	3	4	4	2	3	4	
23	R-23	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	
24	R-24	4	4	4	4	3	3	3	2	4	4	3	3	4	4	3	
25	R-25	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	
26	R-26	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	2	2	3	
27	R-27	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	
28	R-28	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	
29	R-29	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	3	
30	R-30	3	4	3	3	4	3	4	2	4	3	3	3	4	4	4	
Validitas Reliabilitas	dX ₁	99	114	98	105	110	107	97	80	92	104	98	101	94	96	108	
	dX ₂	341	440	330	383	412	389	333	226	300	378	334	363	312	328	398	
	dXY ₁	24387	27847	23868	25714	26879	26077	23848	19574	22580	25509	23947	24512	23057	23513	26396	
	r _{xy}	0.7931	0.617	0.407	0.641	0.685	0.559	0.523	0.401	0.478	0.66	0.503	-0.31	0.502	0.559	0.6	
	r _{tabel}	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361
	Kriteria	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	tidak	valid	valid	valid
	t _b ²	0.4767	1.699	1.398	1.728	1.651	1.537	1.655	1.111	1.502	1.761	1.516	1.852	1.533	1.675	1.616	

no	kode	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
1	R-1	4	3	4	3	4	4	4	1	4	4	4	1	4	4	3
2	R-2	4	4	4	4	4	2	4	2	4	3	2	1	3	2	4
3	R-3	4	3	4	4	4	3	2	2	2	4	1	1	4	2	3
4	R-4	3	3	3	3	4	3	2	2	3	3	2	2	3	2	4
5	R-5	3	4	2	2	4	4	3	4	4	4	2	2	4	2	3
6	R-6	3	3	4	3	4	3	3	2	2	4	2	1	4	3	3
7	R-7	4	4	4	4	4	3	4	1	2	4	3	3	3	2	4
8	R-8	3	3	3	3	3	4	2	2	3	4	3	2	3	2	3
9	R-9	3	3	3	2	4	4	2	2	4	3	2	3	4	3	3
10	R-10	4	4	3	2	4	4	4	1	4	4	1	1	4	2	4
11	R-11	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3
12	R-12	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	4	3	4	4
13	R-13	4	2	4	3	4	3	2	2	2	4	3	4	3	2	4
14	R-14	3	3	4	4	4	2	2	2	2	3	2	1	3	4	3
15	R-15	3	3	2	4	4	2	2	2	2	3	2	1	4	2	3
16	R-16	3	2	4	3	4	3	2	2	2	4	3	4	3	2	4
17	R-17	3	1	3	1	3	1	1	4	1	2	1	4	2	1	1
18	R-18	4	3	4	4	3	4	3	2	2	4	2	2	4	1	3
19	R-19	3	2	2	1	2	2	2	4	4	2	3	2	3	1	3
20	R-20	3	4	3	3	4	3	1	1	3	4	1	2	3	1	3
21	R-21	3	3	4	3	2	3	2	2	2	4	2	2	2	3	3
22	R-22	3	4	3	3	4	2	2	2	2	4	2	1	3	4	3

23	R-23	4	3	2	2	4	3	2	2	2	3	2	2	4	4	3	
24	R-24	4	4	3	4	4	2	3	4	1	4	2	2	3	2	4	
25	R-25	2	3	4	3	3	3	2	2	2	4	2	3	4	3	3	
26	R-26	3	3	3	1	4	4	2	2	4	4	3	3	3	3	3	
27	R-27	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	3	3	3	2	3	
28	R-28	4	4	4	3	4	4	3	4	2	4	2	2	4	3	4	
29	R-29	4	3	3	3	3	4	3	3	1	3	4	3	4	3	3	
30	R-30	3	3	4	3	2	2	4	3	2	4	2	1	4	1	3	
Validitas Reliabilitas	dX	101	94	98	86	107	91	75	69	76	107	67	66	101	73	97	
	dX^2	349	310	336	270	395	297	209	183	222	393	167	176	351	205	325	
	dXY	24710	23090	23948	21154	26131	22384	18511	16541	18463	26220	16415	15868	24704	17944	23784	
	r_{xy}	0.529	0.599	0.501	0.586	0.53	0.547	0.684	-0.7	0.346	0.734	0.446	-0.35	0.533	0.488	0.723	
	r_{tabel}	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361
	Kriteria	valid	tidak	tidak	valid	valid	tidak	valid	valid	valid							
	t_b^2	1.44	1.474	1.574	1.543	1.714	1.572	1.281	1.264	1.533	1.655	1.029	1.408	1.499	1.42	1.42	

no	kode	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
1	R-1	4	3	1	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	1	3
2	R-2	3	4	2	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	2	3
3	R-3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4
4	R-4	3	3	3	3	3	4	3	2	2	3	2	2	2	3	3
5	R-5	3	3	4	3	3	2	4	2	1	2	3	2	1	1	3
6	R-6	4	3	2	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3
7	R-7	4	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4
8	R-8	3	3	4	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3
9	R-9	4	4	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3
10	R-10	4	4	3	3	4	3	1	4	1	4	4	2	4	1	3
11	R-11	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	2	4	2
12	R-12	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3
13	R-13	3	3	4	3	2	3	4	4	3	4	3	4	4	1	3
14	R-14	4	4	2	4	4	3	1	3	4	4	3	3	4	2	3
15	R-15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
16	R-16	3	4	3	3	2	3	4	4	3	4	3	2	3	2	3
17	R-17	3	2	4	3	1	3	1	3	2	3	2	2	2	4	3
18	R-18	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	2	4	3	2
19	R-19	3	4	2	1	1	2	2	4	3	1	4	3	3	3	2
20	R-20	4	3	4	3	1	3	3	4	3	3	4	3	3	3	2
21	R-21	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	4
22	R-22	4	3	2	3	4	3	1	3	3	4	3	3	4	2	3

23	R-23	4	4	3	4	1	3	2	2	3	2	4	2	4	2	3	
24	R-24	3	4	2	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	1	4	
25	R-25	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
26	R-26	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	
27	R-27	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	2	4	3	4	
28	R-28	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	
29	R-29	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	2	4	4	2	3	
30	R-30	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	
Validitas Reliabilitas	dX	107	103	88	100	83	96	91	99	89	97	94	81	95	73	91	
	dX^2	389	363	278	346	255	316	305	341	281	331	308	235	319	201	287	
	dXY	26125	25167	21209	24491	20437	23458	22371	24147	21791	23773	22931	19802	23329	17563	22229	
	r_{xy}	0.463	0.577	-0.61	0.458	0.57	0.375	0.504	0.488	0.445	0.479	0.584	0.484	0.544	-0.46	0.345	
	r_{tabel}	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361
	Kriteria	valid	valid	tidak	valid	valid	tidak	valid	tidak	tidak							
	t_b^2	1.537	1.499	1.478	1.526	1.541	1.322	1.807	1.551	1.413	1.596	1.415	1.236	1.575	1.302	1.278	

no	kode	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
1	R-1	4	4	4	3	2	4	1	4	3	3	3	3	4	4	4
2	R-2	4	4	2	4	3	4	1	3	1	1	1	2	4	2	2
3	R-3	4	3	1	4	4	4	2	3	2	3	4	2	4	4	3
4	R-4	3	3	3	2	4	4	3	2	3	3	2	2	3	2	3
5	R-5	4	4	3	4	3	2	4	3	1	4	1	4	4	4	4
6	R-6	3	3	3	2	4	3	1	3	3	3	3	3	4	3	4
7	R-7	4	4	3	4	4	4	2	3	3	3	3	3	4	3	4
8	R-8	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3
9	R-9	3	3	2	2	2	3	4	4	3	4	2	3	4	3	3
10	R-10	4	4	3	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	2	1
11	R-11	4	3	1	2	2	3	2	1	2	1	3	2	4	2	3
12	R-12	4	4	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	4	3	4
13	R-13	3	4	2	3	4	4	4	2	3	3	3	2	4	4	3
14	R-14	4	4	3	3	4	2	3	3	4	4	3	2	4	3	4
15	R-15	4	4	3	3	3	4	2	2	2	2	1	3	2	2	3
16	R-16	4	4	2	3	4	4	4	3	3	3	3	2	4	4	3
17	R-17	3	2	1	1	1	2	4	2	1	1	2	1	3	2	1
18	R-18	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	2	3	3	4	4
19	R-19	1	3	3	4	1	1	2	4	3	2	4	3	2	1	3
20	R-20	3	2	4	2	3	3	3	1	3	4	1	4	4	3	3
21	R-21	3	3	3	3	3	2	4	2	3	4	4	3	4	2	3
22	R-22	4	4	3	3	4	4	2	3	4	4	3	2	4	3	4

23	R-23	4	3	3	3	2	4	4	1	3	4	3	2	4	3	4	
24	R-24	4	1	3	3	4	3	4	3	4	4	2	2	4	3	3	
25	R-25	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	4	2	3	
26	R-26	3	4	3	1	3	4	3	3	2	3	2	4	4	3	4	
27	R-27	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	
28	R-28	4	2	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	
29	R-29	3	4	3	4	1	4	3	3	3	4	3	2	3	3	4	
30	R-30	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	2	2	2	3	4	
Validitas Reliabilitas	$dX1$	104	100	81	88	91	99	89	84	85	93	77	79	108	87	99	
	dX^21	374	352	235	282	305	347	293	256	263	315	223	223	402	273	347	
	$dXY1$	25445	24416	19832	21594	22406	24305	21528	20556	20874	22870	18842	19266	26370	21444	24324	
	r_{xy}	0.438	0.66	0.477	0.527	0.539	0.539	-0.41	0.501	0.486	0.45	0.436	0.459	0.561	0.479	0.547	
	r_{tabel}	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361
	Kriteria	valid	valid	valid	valid	valid	valid	tidak	valid								
	t_b^21	1.644	1.702	1.236	1.595	1.807	1.728	1.766	1.426	1.485	1.783	1.43	1.16	1.734	1.482	1.728	

no	kode	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
1	R-1	3	4	1	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	1	4
2	R-2	3	4	1	1	3	4	3	3	4	2	4	3	4	3	4
3	R-3	4	1	1	3	4	4	3	4	2	3	2	3	4	2	3
4	R-4	3	2	2	2	3	2	3	4	3	2	3	3	4	3	3
5	R-5	1	2	2	1	3	1	3	1	3	1	3	4	4	4	2
6	R-6	3	3	2	2	4	4	4	4	3	2	3	3	4	3	4
7	R-7	3	2	2	3	3	3	4	3	4	3	2	3	3	3	4
8	R-8	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	2
9	R-9	3	2	2	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	2	2
10	R-10	3	4	1	1	3	2	3	2	4	1	3	4	3	4	3
11	R-11	4	3	2	1	3	2	2	4	2	1	3	4	4	3	3
12	R-12	2	4	2	2	3	3	3	4	4	2	3	3	3	2	4
13	R-13	3	3	2	2	4	3	3	3	3	2	2	2	3	1	2
14	R-14	3	2	1	2	2	4	2	3	3	2	2	2	3	1	2
15	R-15	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3
16	R-16	3	3	2	2	4	3	3	3	3	2	2	2	3	1	2
17	R-17	1	1	4	1	2	2	3	1	2	1	1	1	2	4	2
18	R-18	3	4	2	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	2	4
19	R-19	1	4	2	3	4	1	1	2	4	4	3	2	1	2	4
20	R-20	1	4	2	1	3	2	2	3	3	1	3	4	3	3	3
21	R-21	3	3	2	2	3	3	1	3	3	2	3	4	3	3	2
22	R-22	3	2	1	2	2	3	2	3	2	2	4	4	4	3	4

23	R-23	2	4	1	1	4	2	4	4	4	2	4	4	4	4	4	
24	R-24	4	2	3	3	3	3	2	4	4	3	3	3	3	3	3	
25	R-25	4	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	4	3	3	3	
26	R-26	4	2	2	1	3	3	2	3	4	2	3	3	3	2	3	
27	R-27	3	3	2	2	3	3	3	4	3	2	3	3	3	2	4	
28	R-28	3	3	2	2	3	3	4	4	3	2	3	3	4	3	3	
29	R-29	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	1	3	
30	R-30	3	3	2	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	2	3	
Validitas Reliabilitas	$dX1$	85	86	57	63	93	85	85	94	94	66	85	94	101	76	92	
	dX^21	263	270	121	153	297	261	261	316	308	164	255	312	355	218	300	
	$dXY1$	20901	21020	13594	15452	22647	20910	20886	23119	22949	16149	20807	23023	24759	18251	22526	
	r_{xy}	0.537	0.435	-0.81	0.516	0.501	0.454	0.397	0.461	0.52	0.564	0.489	0.516	0.46	-0.46	0.513	
	r_{tabel}	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	
	Kriteria	valid	valid	tidak	valid	valid	valid	tidak	valid	tidak	valid						
	t_b^21	1.485	1.543	0.748	1.067	1.253	1.426	1.426	1.651	1.415	1.055	1.25	1.533	1.617	1.415	1.502	

no	kode	76	77	78	79	80	Y	Y ²
1	R-1	3	4	4	3	2	271	73441
2	R-2	3	3	4	4	2	245	60025
3	R-3	3	2	4	4	3	258	66564
4	R-4	3	3	3	3	2	232	53824
5	R-5	3	4	3	4	2	233	54289
6	R-6	3	3	3	3	3	253	64009
7	R-7	3	4	3	3	3	268	71824
8	R-8	3	3	3	3	3	230	52900
9	R-9	2	3	3	3	4	234	54756
10	R-10	4	3	3	4	2	253	64009
11	R-11	2	3	4	4	3	229	52441
12	R-12	3	4	4	3	3	249	62001
13	R-13	4	3	3	3	3	245	60025
14	R-14	4	4	3	3	4	245	60025
15	R-15	3	3	3	3	2	224	50176
16	R-16	4	3	3	3	3	247	61009
17	R-17	2	2	2	2	1	162	26244
18	R-18	4	3	4	2	3	264	69696
19	R-19	3	2	2	2	2	203	41209
20	R-20	3	3	4	4	4	231	53361
21	R-21	3	3	3	3	2	233	54289

22	R-22	4	4	4	1	2	244	59536
23	R-23	4	4	4	4	2	252	63504
24	R-24	3	3	3	1	4	254	64516
25	R-25	3	3	3	3	3	241	58081
26	R-26	4	4	3	3	2	238	56644
27	R-27	4	4	3	3	2	266	70756
28	R-28	4	4	4	3	3	275	75625
29	R-29	3	3	4	3	2	260	67600
30	R-30	3	3	3	3	3	241	58081
Validitas Reliabilitas	dXl	97	97	99	90	79	7280	1780460
	dX ² l	325	325	337	288	225	k	80
	dXYl	23744	23758	24253	21916	19326	$\sigma_t^2 =$	461.5555556
	r _{xy}	0.492	0.514	0.601	0.444	0.449	$\Sigma\sigma_b^2 =$	117.6557324
	r _{tabel}	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	$\alpha^2_t =$	477.4712644
	Kriteria	valid	valid	valid	valid	valid	r ₁₁	0.763124791
	t _b ² l	1.42	1.42	1.433	1.464	1.219		

PERHITUNGAN VALIDITAS SKALA MOTIVASI BELAJAR

Rumus :
$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\} \{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Kriteria

Butir angket Valid jika $r_{xy} > r_{tabel}$

Perhitungan :

berikut ini merupakan perhitungan validitas pada butir nomor 1

No	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	4	271	16	73441	1084
2	3	245	9	60025	735
3	3	258	9	66564	774
4	3	232	9	53824	696
5	3	233	9	54289	699
6	4	253	16	64009	1012
7	3	268	9	71824	804
8	3	230	9	52900	690
9	3	234	9	54756	702
10	4	253	16	64009	1012
11	3	229	9	52441	687
12	3	249	9	62001	747
13	4	245	16	60025	980
14	4	245	16	60025	980
15	3	224	9	50176	672
16	4	247	16	61009	988
17	1	162	1	26244	162
18	4	264	16	69696	1056
19	2	203	4	41209	406
20	3	231	9	53361	693
21	3	233	9	54289	699
22	3	244	9	59536	732
23	3	252	9	63504	756
24	4	254	16	64516	1016
25	4	241	16	58081	964
26	3	238	9	56644	714
27	4	266	16	70756	1064
28	4	275	16	75625	1100

29	4	260	16	67600	1040
30	3	241	9	58081	723
jml	99	7280	341	1780460	24387

Dengan menggunakan rumus tersebut diperoleh :

$$(30 \times 24387) - (99 \times 7280)$$

$$r_{xy} = \frac{(30 \times 24387) - (99 \times 7280)}{\sqrt{\{(30 \times 341) - (99)^2\}\{(30 \times 1780460) - (7280)^2\}}}$$

$$r_{xy} = 0.793$$

Pada $\alpha = 5\%$ dengan $N = 30$ diperoleh $r_{tabel} = 0,361$

karena $r_{xy} > r_{tabel}$, maka angket No. 1 tersebut Valid.



PERHITUNGAN RELIABILITAS SKALA MOTIVASI BELAJAR

Rumus :
$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum t_b^2}{t_i^2} \right)$$

Apabila $r_{11} > r$ tabel, maka angket tersebut reliable

Perhitungan :
$$t_i^2 = \frac{\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N}}{N}$$

$$\begin{aligned} \sigma_1^2 &= \frac{1780460 - 1766613.3}{30} \\ &= 461.556 \end{aligned}$$

2. Varians butir

$$\sum t_b^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

$$\Sigma \sigma_{b1}^2 = \frac{341 - 326.7}{30} = 0.477$$

$$\Sigma \sigma_{b2}^2 = \frac{440 - 433.2}{30} = 1.699$$

$$\Sigma \sigma_{b3}^2 = \frac{330 - 320.2}{30} = 1.398$$



$$\Sigma \sigma_{b80}^2 = \frac{225 - 208}{30} = 1.219$$

$$\begin{aligned} \Sigma \sigma_b^2 &= 0.477 + 1.669 + 1.398 + \dots + 1.219 \\ &= 117.66 \end{aligned}$$

$$r_{11} = \left(\frac{80}{80 - 1} \right) \left(1 - \frac{118}{426} \right)$$
$$= 0.763$$

Karena $r_{11} > r$ tabel maka dapat disimpulkan bahwa angket tersebut reliabel



Lampiran 7

HASIL ANALISIS DATA PRE TEST

No	Kode	Kode Res	Tekun menghadapi tugas														jumlah	%skor	Kriteria	
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14				
1	R-2	1	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	37	66%	S	
2	R-4	2	2	3	3	3	3	3	3	2	1	2	1	3	1	2	1	30	54%	R
3	R-5	3	2	3	2	3	2	3	3	1	3	2	2	2	1	3	1	30	54%	R
4	R-6	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	39	70%	S
5	R-7	5	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	1	39	70%	S	
6	R-8	6	3	3	2	2	3	3	3	1	3	3	3	2	3	1	3	35	63%	S
7	R-9	7	2	3	3	3	2	2	2	1	3	2	1	2	1	2	3	30	54%	R
8	R-11	8	2	3	4	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	37	66%	S
9	R-12	9	2	3	2	2	3	3	1	3	1	2	2	2	2	1	29	52%	R	
10	R-14	10	2	2	3	2	2	3	3	3	2	1	3	1	1	2	30	54%	R	
11	R-16	11	3	4	3	3	3	3	1	3	2	3	3	3	2	3	39	70%	S	
12	R-17	12	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	40	71%	T	
13	R-20	13	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	1	3	3	3	39	70%	S	
14	R-21	14	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	1	3	3	3	39	70%	S	
15	R-22	15	3	3	3	3	3	3	1	1	3	2	2	1	1	1	30	54%	R	
16	R-24	16	2	3	1	3	2	3	2	3	2	1	2	2	1	3	30	54%	R	
17	R-25	17	4	3	3	4	3	3	4	2	3	4	3	3	3	3	45	80%	T	
18	R-26	18	2	4	3	4	4	3	3	4	3	4	2	4	2	4	46	82%	T	
19	R-27	19	2	3	3	1	2	3	3	1	3	3	1	3	3	3	34	61%	S	
20	R-28	20	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	39	70%	S	
21	R-30	21	3	3	1	3	3	3	2	2	3	2	1	4	1	3	34	61%	S	
jumlah			751														751	64%	S	
Nilai maksimum			1176																	
Persentase skor			64%																	
kriteria			S																	

Ulet menghadapi kesulitan										Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi											
15	16	17	18	19	20	21	22	jumlah	%skor	Kriteria	23	24	25	26	jumlah	%skor	Kriteria				
3	4	3	3	4	3	3	3	26	81%	T	2	3	1	3	9	56%	S				
3	3	2	3	3	2	2	3	21	66%	S	2	1	1	3	7	44%	R				
3	2	3	1	3	2	1	3	18	56%	S	1	1	3	2	7	44%	R				
4	3	4	3	3	2	3	4	26	81%	T	2	4	1	3	10	63%	S				
2	2	1	3	3	2	1	3	17	53%	R	3	3	1	4	11	69%	S				
2	3	3	1	2	2	1	2	16	50%	R	3	3	2	3	11	69%	S				
3	2	2	3	2	1	1	2	16	50%	R	2	1	1	3	7	44%	R				
3	2	2	3	3	2	1	4	20	63%	S	2	4	2	4	12	75%	T				
3	3	1	1	3	3	2	1	17	53%	R	3	2	2	2	9	56%	S				
3	2	2	2	3	4	2	2	20	63%	S	3	1	2	2	8	50%	R				
2	4	2	2	3	3	1	4	21	66%	S	1	1	1	4	7	44%	R				
3	3	2	3	3	3	1	4	22	69%	S	3	3	2	3	11	69%	S				
2	3	2	3	3	3	3	3	22	69%	S	3	3	2	2	10	63%	S				
3	3	3	3	3	3	2	2	22	69%	S	4	3	2	3	12	75%	T				
3	3	3	3	2	3	2	3	22	69%	S	2	3	2	3	10	63%	S				
1	2	2	3	2	1	3	1	15	47%	R	2	3	1	3	9	56%	S				
3	3	4	4	4	1	4	4	27	84%	T	2	1	3	3	9	56%	S				
4	3	2	4	4	2	1	4	24	75%	T	1	1	1	4	7	44%	R				
1	3	2	1	2	3	3	2	17	53%	R	3	1	2	3	9	56%	S				
3	3	3	3	3	1	2	3	21	66%	S	2	2	1	4	9	56%	S				
1	3	3	1	3	2	1	3	17	53%	R	1	2	2	2	7	44%	R				
427											191										
672											336										
64%											57%										
S								427	64%	S	S								191	57%	S

Motivasi Belajar

Menyukai Ilmu Pengetahuan Baru											Semangat belajar tinggi (Senang, rajin belajar, dan penuh semangat)										
27	28	29	30	31	32	33	34	jumlah	%skor	Kriteria	35	36	37	38	39	40	41	42	jumlah	%skor	Kriteria
2	3	3	2	2	3	1	2	18	56%	S	2	3	2	3	2	3	3	1	19	59%	S
3	3	3	3	3	3	3	4	25	78%	T	3	3	3	3	3	3	3	2	23	72%	T
3	3	3	3	2	2	1	2	19	59%	S	3	1	1	3	2	3	3	3	19	59%	S
3	3	3	3	3	3	1	3	22	69%	S	4	3	2	3	2	3	2	3	22	69%	S
3	3	2	3	3	3	2	3	22	69%	S	3	3	3	3	2	3	3	2	22	69%	S
2	3	3	2	1	2	2	3	18	56%	S	3	2	3	1	3	2	1	2	17	53%	R
2	2	1	2	3	1	3	2	16	50%	R	3	3	1	1	3	2	2	3	18	56%	S
3	4	3	3	3	3	3	4	26	81%	T	3	3	3	3	3	3	3	3	24	75%	T
3	2	3	3	3	2	2	2	20	63%	S	2	1	2	3	1	2	1	3	15	47%	R
2	2	4	2	1	1	1	1	14	44%	R	2	2	3	2	2	1	3	1	16	50%	R
2	3	2	3	1	1	1	2	15	47%	R	3	3	3	3	3	3	1	3	22	69%	S
3	3	2	2	3	3	3	3	22	69%	S	3	3	3	3	2	3	2	3	22	69%	S
2	3	1	3	1	4	4	4	22	69%	S	3	3	3	3	2	2	3	3	22	69%	S
3	3	3	3	4	4	3	3	26	81%	T	1	3	3	2	3	1	1	3	17	53%	R
4	3	3	3	3	2	1	3	22	69%	S	4	2	4	4	4	3	1	3	25	78%	T
3	2	2	2	3	2	2	2	18	56%	S	1	3	2	1	1	2	2	1	13	41%	R
3	3	3	4	4	2	3	3	25	78%	T	3	3	3	3	1	2	1	3	19	59%	S
4	3	3	3	1	2	3	3	22	69%	S	3	4	2	4	3	3	2	4	25	78%	T
2	1	3	2	1	2	2	3	16	50%	R	3	1	1	3	1	3	2	3	17	53%	R
1	3	3	1	3	3	1	2	17	53%	R	3	3	3	2	3	3	3	4	24	75%	T
1	3	1	3	2	3	2	2	17	53%	R	1	3	2	2	1	3	3	2	17	53%	R
422								422	63%	S	418								418	62%	S
672																					
63%																					
S																					

Berpendirian kuat dan mengejar tujuan-tujuan jangka panjang												Senang mencari dan memecahkan soal-soal																							
43	44	45	46	47	48	49	50	51	jumlah	%skor	Kriteria	52	53	54	55	56	57	58	59	jumlah	%skor	Kriteria													
3	3	4	3	3	3	4	3	2	28	78%	T	3	3	2	3	3	3	3	3	23	72%	T													
3	2	2	3	3	2	1	3	1	20	56%	S	3	3	4	3	3	3	2	3	24	75%	T													
2	3	1	3	3	1	2	1	2	18	50%	R	1	2	1	2	3	2	1	3	15	47%	R													
3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	75%	T	3	3	3	2	3	3	2	3	22	69%	S													
3	3	2	3	3	3	3	3	2	25	69%	S	3	3	1	3	3	3	3	2	21	66%	S													
3	3	2	3	2	2	2	3	2	22	61%	S	1	2	1	1	1	2	2	1	11	34%	SR													
1	2	1	3	2	1	3	2	3	18	50%	R	2	3	2	3	2	3	1	3	19	59%	S													
3	2	3	3	3	3	3	1	3	24	67%	S	3	3	1	2	3	3	2	2	19	59%	S													
2	2	3	1	1	3	2	3	2	19	53%	R	1	3	2	3	1	3	3	1	17	53%	R													
2	2	1	2	1	1	3	3	2	17	47%	R	3	2	2	2	1	3	1	1	15	47%	R													
4	2	2	2	1	4	4	4	4	27	75%	T	4	4	1	4	2	4	4	1	24	75%	T													
3	2	3	3	1	2	3	3	3	23	64%	S	3	4	2	3	3	3	3	3	24	75%	T													
3	3	3	2	3	3	2	3	3	25	69%	S	2	3	3	2	2	3	3	3	21	66%	S													
3	3	3	3	3	3	4	3	2	27	75%	T	3	2	3	3	3	3	3	3	23	72%	T													
4	3	3	3	2	3	1	3	2	24	67%	S	3	4	1	3	4	3	4	1	23	72%	T													
2	2	1	3	1	3	2	2	3	19	53%	R	2	2	1	2	2	2	1	2	14	44%	R													
3	2	3	2	2	2	4	3	4	25	69%	S	3	2	2	2	1	4	2	1	17	53%	R													
4	3	3	3	1	1	4	2	2	23	64%	S	1	1	1	3	1	2	3	1	13	41%	R													
3	3	3	2	1	3	2	1	3	21	58%	S	1	3	1	3	2	2	1	2	15	47%	R													
3	1	4	4	4	3	4	2	2	27	75%	T	3	3	2	3	3	3	4	2	23	72%	T													
3	2	3	2	1	2	1	2	3	19	53%	R	1	2	1	3	3	2	3	1	16	50%	R													
478															399																				
756															672																				
63%															59%																				
S									478			63%			S			S									399			59%			S		

Kemauan untuk bergabung dalam kelompok kelas											
60	61	62	63	64	65	66	67	68	jumlah	%skor	Kriteria
3	2	2	3	3	1	2	2	3	21	58%	S
3	2	3	3	1	1	2	1	3	19	53%	R
1	3	3	1	2	2	3	2	2	19	53%	R
3	3	1	3	2	3	2	2	2	21	58%	S
3	2	3	3	2	2	3	3	3	24	67%	S
2	1	3	1	3	3	2	1	1	17	47%	R
2	1	3	2	3	2	3	1	2	19	53%	R
3	2	3	3	3	2	2	1	3	22	61%	S
3	2	1	3	2	3	2	1	2	19	53%	R
1	2	1	3	1	4	2	1	2	17	47%	R
2	1	4	4	3	4	4	4	3	29	81%	T
3	3	2	3	3	3	3	3	3	26	72%	T
2	3	2	3	3	1	3	3	2	22	61%	S
3	3	3	3	3	3	3	3	2	26	72%	T
3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	75%	T
3	2	3	2	1	3	2	1	1	18	50%	R
3	3	3	3	2	4	4	4	3	29	81%	T
3	3	3	3	3	2	3	2	3	25	69%	S
1	3	1	3	2	2	2	1	1	16	44%	R
3	3	2	3	2	3	3	3	2	24	67%	S
2	3	1	2	2	1	3	2	2	18	50%	R
									458		
									756		
									61%		
									S		
									458	61%	S

TOTAL			
1	181	67%	S
2	169	62%	S
3	145	53%	R
4	189	69%	S
5	181	67%	S
6	147	54%	R
7	143	53%	R
8	184	68%	S
9	145	53%	R
10	137	50%	R
11	184	68%	S
12	190	70%	S
13	183	67%	S
14	192	71%	T
15	183	67%	S
16	136	50%	R
17	196	72%	T
18	185	68%	S
19	145	53%	R
20	184	68%	S
21	145	53%	R
Rata-rata	3544	62%	S

HASIL ANALISIS DATA POST TEST

No	Kode	Kode Res	Tekun menghadapi tugas														jumlah	%skor	Kriteria			
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14						
1	R-1	1	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	49	88%	ST			
2	R-2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	3	4	3	4	51	91%	ST		
3	R-3	3	2	4	2	3	4	3	1	3	2	2	4	1	3	3	37	66%	S			
4	R-4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	55	98%	ST			
5	R-5	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	54	96%	ST			
6	R-6	6	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	46	82%	T			
7	R-7	7	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	51	91%	ST			
8	R-8	8	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	2	2	3	4	48	86%	ST			
9	R-9	9	3	3	2	4	3	3	2	3	3	4	4	4	4	3	45	80%	T			
10	R-10	10	3	4	3	4	4	3	3	4	2	4	3	1	2	4	44	79%	T			
11	R-11	11	3	4	3	3	3	4	2	3	2	4	4	4	2	3	44	79%	T			
12	R-12	12	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	49	88%	ST			
13	R-13	13	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	2	4	4	3	47	84%	T			
14	R-14	14	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	2	4	3	3	46	82%	T			
15	R-15	15	4	4	3	4	4	4	3	1	4	3	3	4	4	4	49	88%	ST			
16	R-16	16	3	4	2	4	4	3	3	4	2	4	2	3	2	4	44	79%	T			
17	R-17	17	4	4	3	4	4	3	4	2	3	4	4	4	3	4	50	89%	ST			
18	R-18	18	2	4	3	4	4	3	3	4	3	4	2	4	2	4	46	82%	T			
19	R-19	19	4	3	4	3	3	4	3	1	4	4	2	4	3	3	45	80%	T			
20	R-20	20	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	51	91%	ST			
21	R-21	21	3	4	2	4	3	3	3	3	3	4	1	4	2	3	42	75%	T			
Jumlah			993																			
Nilai maksimum			1176																			
Persentase skor kriteria			84%																			
			T														993	84%	T			

Motivasi Belajar

Menyukai Ilmu Pengetahuan Baru											Semangat belajar tinggi (Senang, rajin belajar, dan penuh semangat)										
27	28	29	30	31	32	33	34	jumlah	%skor	Kriteria	35	36	37	38	39	40	41	42	jumlah	%skor	Kriteria
4	3	3	3	3	3	3	3	25	78%	T	4	3	4	3	4	3	3	1	25	78%	T
3	3	3	3	4	4	3	4	27	84%	T	3	4	4	4	4	3	3	4	29	91%	ST
4	4	4	4	2	2	1	2	23	72%	T	4	1	1	3	2	3	3	3	20	63%	S
4	4	4	4	4	4	1	4	29	91%	ST	4	4	4	4	4	4	4	4	32	100%	ST
4	4	4	4	4	4	2	4	30	94%	ST	4	4	4	4	4	4	4	4	32	100%	ST
3	3	3	3	3	3	3	3	24	75%	T	3	3	3	3	3	2	2	3	22	69%	S
4	4	3	4	4	4	3	4	30	94%	ST	4	4	4	4	4	3	3	4	30	94%	ST
3	4	3	3	4	4	3	4	28	88%	ST	4	4	4	3	4	3	3	4	29	91%	ST
3	3	3	3	3	2	2	3	22	69%	S	3	2	2	3	2	3	1	3	19	59%	S
2	2	4	2	3	4	3	3	23	72%	T	2	2	3	2	2	1	3	1	16	50%	R
4	3	2	3	2	3	4	2	23	72%	T	3	3	4	4	3	4	1	3	25	78%	T
4	4	4	3	4	3	3	4	29	91%	ST	3	4	3	4	4	3	2	4	27	84%	T
4	3	4	3	1	4	4	4	27	84%	T	3	3	3	3	3	3	3	4	25	78%	T
3	3	3	3	4	4	3	3	26	81%	T	3	3	4	3	3	3	3	3	25	78%	T
4	4	4	4	3	4	1	4	28	88%	ST	4	2	4	4	4	3	1	3	25	78%	T
3	3	4	3	3	2	3	3	24	75%	T	2	4	4	3	3	3	2	1	22	69%	S
3	3	3	4	4	2	3	3	25	78%	T	3	3	3	3	3	3	2	3	23	72%	T
4	3	3	3	2	2	3	3	23	72%	T	3	4	2	4	3	3	2	4	25	78%	T
3	2	4	3	2	3	2	4	23	72%	T	4	2	4	3	3	4	4	3	27	84%	T
2	4	3	3	3	3	3	4	25	78%	T	3	3	4	3	3	4	3	4	27	84%	T
2	3	1	3	2	3	3	4	21	66%	S	2	4	4	4	4	3	3	4	28	88%	ST
535								535	80%	T	533								533	79%	T
672											672										
80%											79%										
T											T										

Berpendirian kuat dan mengejar tujuan-tujuan jangka panjang											Senang mencari dan memecahkan soal-soal															
43	44	45	46	47	48	49	50	51	jumlah	%skor	Kriteria	52	53	54	55	56	57	58	59	jumlah	%skor	Kriteria				
3	3	4	4	3	3	4	3	4	31	86%	ST	3	3	2	4	4	4	4	3	27	67%	S				
3	3	3	3	3	2	3	3	4	27	75%	T	3	3	4	3	3	4	2	3	25	83%	T				
2	3	4	3	4	2	4	1	4	27	75%	T	1	4	2	3	3	4	4	3	24	58%	S				
4	3	4	4	4	4	4	4	4	35	97%	ST	4	4	4	4	4	4	4	4	32	100%	ST				
4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	100%	ST	4	4	1	4	4	4	4	2	27	75%	T				
3	3	3	3	2	3	3	3	3	26	72%	T	2	3	2	2	3	3	3	2	20	58%	S				
4	4	3	4	3	2	4	4	4	32	89%	ST	3	4	3	3	4	4	2	4	27	83%	T				
3	2	4	3	3	4	4	2	3	28	78%	T	4	4	3	3	4	4	3	3	28	92%	ST				
3	2	3	2	2	3	3	3	3	24	67%	S	2	3	2	3	2	4	3	2	21	58%	S				
4	4	1	2	1	1	4	4	4	25	69%	S	3	4	2	4	1	4	1	1	20	75%	T				
4	2	2	2	1	4	4	4	4	27	75%	T	4	4	1	4	2	4	4	1	24	75%	T				
3	2	4	4	2	2	3	4	3	27	75%	T	3	4	2	3	4	3	3	3	25	75%	T				
4	3	3	3	3	3	4	3	3	29	81%	T	3	3	3	3	3	3	3	3	24	75%	T				
3	3	3	3	3	3	4	3	3	28	78%	T	3	3	3	3	3	3	3	3	24	75%	T				
4	4	4	4	4	4	4	3	3	34	94%	ST	4	4	1	4	4	4	4	1	26	75%	T				
4	3	3	3	1	3	4	3	3	27	75%	T	3	2	2	4	2	4	3	2	22	58%	S				
3	2	3	2	2	2	4	3	4	25	69%	S	3	2	2	2	1	4	2	1	17	58%	S				
4	3	3	3	1	1	4	2	2	23	64%	S	1	1	1	3	1	2	3	1	13	25%	SR				
3	3	4	3	1	3	4	1	3	25	69%	S	4	4	3	4	4	4	2	3	28	92%	ST				
3	1	4	4	4	3	4	2	2	27	75%	T	3	3	2	3	3	3	4	2	23	67%	S				
3	2	3	2	1	2	4	2	3	22	61%	S	3	2	2	4	4	4	3	2	24	58%	S				
585												501														
756												672														
77%												75%														
T									585			77%			T			501			71%			T		

Kemauan untuk bergabung dalam kelompok kelas												
60	61	62	63	64	65	66	67	68	jumlah	%skor	Kriteria	
4	4	4	3	4	4	4	4	3	34	94%	ST	
3	4	3	4	4	4	4	2	3	31	86%	ST	
3	4	3	3	4	4	3	4	4	32	89%	ST	
4	4	1	4	4	4	4	4	1	30	83%	T	
4	3	3	4	4	4	4	4	4	34	94%	ST	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	75%	T	
3	1	4	4	4	4	4	1	4	29	81%	T	
3	4	3	3	3	2	4	2	3	27	75%	T	
3	3	2	3	3	3	3	2	3	25	69%	S	
1	2	1	4	1	4	2	1	3	19	53%	R	
2	1	4	4	3	4	4	4	3	29	81%	T	
3	3	4	3	3	3	4	3	3	29	81%	T	
3	3	3	3	3	4	3	4	2	28	78%	T	
3	3	3	3	3	4	3	4	2	28	78%	T	
4	4	3	3	4	4	4	4	4	34	94%	ST	
3	3	4	3	3	4	3	1	2	26	72%	T	
3	3	3	3	2	4	4	4	3	29	81%	T	
3	4	4	4	3	3	3	3	4	31	86%	ST	
2	4	1	4	4	3	3	2	3	26	72%	T	
3	4	2	3	4	4	4	3	2	29	81%	T	
4	4	1	2	2	3	4	3	4	27	75%	T	
									604			
									756			
									80%			
									T	604	80%	T

TOTAL			
R-1	228	84%	T
R-2	224	82%	T
R-3	195	72%	T
R-4	254	93%	ST
R-5	256	94%	ST
R-6	200	74%	T
R-7	235	86%	ST
R-8	225	83%	T
R-9	191	70%	T
R-10	178	65%	S
R-11	204	75%	T
R-12	223	82%	T
R-13	217	80%	T
R-14	212	78%	T
R-15	235	86%	ST
R-16	201	74%	T
R-17	206	76%	T
R-18	195	72%	T
R-19	209	77%	T
R-20	223	82%	T
R-21	197	72%	T
Rata-rata	4508	77%	T

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PER INDIKATOR

Sub Variabel	Indikator	Pre Test	Post Test	% Pre Test	% Post Test	% Kenaikan	Indikator
Motivasi Belajar	Tekun menghadapi tugas	64%	84%	S	T	21%	1
	Ulet menghadapi kesulitan	64%	78%	S	T	14%	2
	Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi	57%	70%	S	S	13%	3
	Menyukai Ilmu Pengetahuan Baru	63%	80%	S	T	17%	4
	Semangat belajar tinggi (Senang, rajin belajar, dan penuh semangat)	62%	79%	S	T	17%	5
	Berpendirian kuat dan mengejar tujuan-tujuan jangka panjang	63%	77%	S	T	14%	6
	Senang mencari dan memecahkan soal-soal	59%	71%	S	T	11%	7
	Kemauan untuk bergabung dalam kelompok kelas	61%	80%	S	T	19%	8
		62%	77%			15%	
	Presentase Peningkatan					16%	



HASIL UJI PRE TEST MOTIVASI BELAJAR TERHADAP SISWA KELAS 5 MI AL ISLAM MANGUNSARI 02 SEMARANG

Kode Responden	Indikator 1		Indikator 2		Indikator 3		Indikator 4		Indikator 5		Indikator 6		Indikator 7		Indikator 8		TOTAL	
	%	Kategori	%	Kategori														
R1	66%	S	81%	T	56%	S	56%	S	59%	S	78%	T	72%	T	58%	S	67%	S
R2	54%	R	66%	S	44%	R	78%	T	72%	T	56%	S	75%	T	53%	R	62%	S
R3	54%	R	56%	S	44%	R	59%	S	59%	S	50%	R	47%	R	53%	R	53%	R
R4	70%	S	81%	T	63%	S	69%	S	69%	S	75%	T	69%	S	58%	S	69%	S
R5	70%	S	53%	R	69%	S	69%	S	69%	S	69%	S	66%	S	67%	S	67%	S
R6	63%	S	50%	R	69%	S	56%	S	53%	R	61%	S	34%	SR	47%	R	54%	R
R7	54%	R	50%	R	44%	R	50%	R	56%	S	50%	R	59%	S	53%	R	53%	R
R8	66%	S	63%	S	75%	T	81%	T	75%	T	67%	S	59%	S	61%	S	68%	S
R9	52%	R	53%	R	56%	S	63%	S	47%	R	53%	R	53%	R	53%	R	53%	R
R10	54%	R	63%	S	50%	R	44%	R	50%	R	47%	R	47%	R	47%	R	50%	R
R11	70%	S	66%	S	44%	R	47%	R	69%	S	75%	T	75%	T	81%	T	68%	S
R12	71%	T	69%	S	69%	S	69%	S	69%	S	64%	S	75%	T	72%	T	70%	S
R13	70%	S	69%	S	63%	S	69%	S	69%	S	69%	S	66%	S	61%	S	67%	S
R14	70%	S	69%	S	75%	T	81%	T	53%	R	75%	T	72%	T	72%	T	71%	T
R15	54%	R	69%	S	63%	S	69%	S	78%	T	67%	S	72%	T	75%	T	67%	S
R16	54%	R	47%	R	56%	S	56%	S	41%	R	53%	R	44%	R	50%	R	50%	R
R17	80%	T	84%	T	56%	S	78%	T	59%	S	69%	S	53%	R	81%	T	72%	T
R18	82%	T	75%	T	44%	R	69%	S	78%	T	64%	S	41%	R	69%	S	68%	S
R19	61%	S	53%	R	56%	S	50%	R	53%	R	58%	S	47%	R	44%	R	53%	R
R20	70%	S	66%	S	56%	S	53%	R	75%	T	75%	T	72%	T	67%	S	68%	S
R21	61%	S	53%	R	44%	R	53%	R	53%	R	53%	R	50%	R	50%	R	53%	R
Rata-rata	64%	S	64%	S	57%	S	63%	S	62%	S	63%	S	59%	S	61%	S	62%	S

Kategori	Indikator 1		Indikator 2		Indikator 3		Indikator 4		Indikator 5		Indikator 6		Indikator 7		Indikator 8		TOTAL	
ST	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
T	3	14.28571	4	19.04762	2	9.52381	4	19.04762	5	23.80952	5	23.80952	7	33.33333	5	23.8095	2	9.52381
S	11	52.38095	10	47.61905	12	57.14286	11	52.38095	9	42.85714	10	47.61905	5	23.80952	7	33.3333	11	52.38095
R	7	33.33333	7	33.33333	7	33.33333	6	28.57143	7	33.33333	6	28.57143	8	38.09524	9	42.8571	8	38.09524
SR	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	4.761905	0	0	0	0	0



HASIL UJI POST TEST MOTIVASI BELAJAR TERHADAP SISWA KELAS 5 MI AL ISLAM MANGUNSARI 02 SEMARANG

Kode Responden	Indikator 1		Indikator 2		Indikator 3		Indikator 4		Indikator 5		Indikator 6		Indikator 7		Indikator 8		TOTAL	
	%	Kategori	%	Kategori														
R1	88%	ST	81%	T	69%	S	78%	T	78%	T	86%	ST	67%	S	94%	ST	84%	T
R2	91%	ST	75%	T	63%	S	84%	T	91%	ST	75%	T	83%	T	86%	ST	82%	T
R3	66%	S	69%	S	63%	S	72%	T	63%	S	75%	T	58%	S	89%	ST	72%	T
R4	98%	ST	91%	ST	75%	T	91%	ST	100%	ST	97%	ST	100%	ST	83%	T	93%	ST
R5	96%	ST	91%	ST	88%	ST	94%	ST	100%	ST	100%	ST	75%	T	94%	ST	94%	ST
R6	82%	T	75%	T	69%	S	75%	T	69%	S	72%	T	58%	S	75%	T	74%	T
R7	91%	ST	75%	T	75%	T	94%	ST	94%	ST	89%	ST	83%	T	81%	T	86%	ST
R8	86%	ST	78%	T	75%	T	88%	ST	91%	ST	78%	T	92%	ST	75%	T	83%	T
R9	80%	T	72%	T	75%	T	69%	S	59%	S	67%	S	58%	S	69%	S	70%	T
R10	79%	T	63%	S	69%	S	72%	T	50%	R	69%	S	75%	T	53%	R	65%	S
R11	79%	T	66%	S	69%	S	72%	T	78%	T	75%	T	75%	T	81%	T	75%	T
R12	88%	ST	75%	T	81%	T	91%	ST	84%	T	75%	T	75%	T	81%	T	82%	T
R13	84%	T	78%	T	75%	T	84%	T	78%	T	81%	T	75%	T	78%	T	80%	T
R14	82%	T	72%	T	75%	T	81%	T	78%	T	78%	T	75%	T	78%	T	78%	T
R15	88%	ST	91%	ST	63%	S	88%	ST	78%	T	94%	ST	75%	T	94%	ST	86%	ST
R16	79%	T	78%	T	69%	S	75%	T	69%	S	75%	T	58%	S	72%	T	74%	T
R17	89%	ST	84%	T	63%	S	78%	T	72%	T	69%	S	58%	S	81%	T	76%	T
R18	82%	T	75%	T	63%	S	72%	T	78%	T	64%	S	25%	SR	86%	ST	72%	T
R19	80%	T	75%	T	69%	S	72%	T	84%	T	69%	S	92%	ST	72%	T	77%	T
R20	91%	ST	94%	ST	69%	S	78%	T	84%	T	75%	T	67%	S	81%	T	82%	T
R21	75%	T	75%	T	56%	S	66%	S	88%	ST	61%	S	58%	S	75%	T	72%	T
Rata-rata	84%	T	78%	T	70%	S	80%	T	79%	T	77%	T	71%	T	80%	T	77%	T

Kategori	Indikator 1		Indikator 2		Indikator 3		Indikator 4		Indikator 5		Indikator 6		Indikator 7		Indikator 8		TOTAL	
ST	10	47.61905	4	19.04762	1	4.761905	6	28.57143	6	28.57143	5	23.80952	3	14.28571	6	28.57143	4	19.04762
T	10	47.61905	14	66.66667	7	33.33333	13	61.90476	10	47.61905	10	47.61905	9	42.85714	13	61.90476	16	76.19048
S	1	4.761905	3	14.28571	13	61.90476	2	9.52381	4	19.04762	6	28.57143	8	38.09524	1	4.761905	1	4.761905
R	0	0	0	0	0	0	0	0	1	4.761905	0	0	0	0	1	4.761905	0	0
SR	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	4.761905	0	0	0	0



NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		PreTest	PostTest
N		21	21
Normal Parameters ^a	Mean	1.6876E2	2.1467E2
	Std. Deviation	2.15474E1	2.02715E1
Most Extreme Differences	Absolute	.286	.094
	Positive	.225	.094
	Negative	-.286	-.088
Kolmogorov-Smirnov Z		1.312	.431
Asymp. Sig. (2-tailed)		.064	.992

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data

T-Test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PreTest	1.6876E2	21	21.54740	4.70203
	PostTest	2.1467E2	21	20.27149	4.42360

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PreTest & PostTest	21	.511	.018

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PreTest - PostTest	-4.59048E1	20.70967	4.51922	-55.33169	-36.47783	-10.158	20	.000

TABEL
PERHITUNGAN STATISTIKA
TERHADAP HASIL PRE-TEST DAN POST-TEST MOTIVASI BELAJAR SISWA

Hipotesis

Ho : $\mu_1 < \mu_2$

Ha : $\mu_1 > \mu_2$

Uji hipotesis

Untuk menguji hipotesis tersebut digunakan rumus:

$$t = \frac{MD}{\sqrt{\frac{\sum b^2}{N(N-1)}}}$$

Ho diterima apabila $t < t_{(1-\alpha)(n1-1)}$

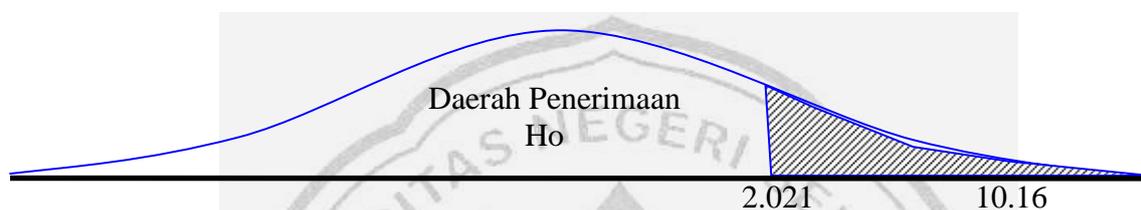
No	Resp	X _{e1}	X _{e2}	B	b	b ²
1	R-01	228	181	47.00	1.10	1.1995
2	R-02	224	169	55.00	9.10	82.7234
3	R-03	195	145	50.00	4.10	16.7710
4	R-04	254	189	65.00	19.10	364.6281
5	R-05	256	181	75.00	29.10	846.5329
6	R-06	200	147	53.00	7.10	50.3424
7	R-07	235	143	92.00	46.10	2124.7710
8	R-08	225	184	41.00	-4.90	24.0567
9	R-09	191	145	46.00	0.10	0.0091
10	R-10	178	137	41.00	-4.90	24.0567
11	R-11	204	184	20.00	-25.90	671.0567
12	R-12	223	190	33.00	-12.90	166.5329
13	R-13	217	183	34.00	-11.90	141.7234
14	R-14	212	192	20.00	-25.90	671.0567
15	R-15	235	183	52.00	6.10	37.1519
16	R-16	201	136	65.00	19.10	364.6281
17	R-17	206	196	10.00	-35.90	1289.1519
18	R-18	195	185	10.00	-35.90	1289.1519
19	R-19	209	145	64.00	18.10	327.4376
20	R-20	223	184	39.00	-6.90	47.6757
21	R-21	197	145	52.00	6.10	37.1519

Jumlah	4508.00	3544.00	964.00	0.00	8577.8095
Rata-rata	214.67	168.76	45.90		

$$MD = \frac{\Sigma D}{N} = \frac{964.00}{21} = 45.90$$

$$t = \frac{45.90}{\sqrt{\frac{8577.8095}{21(21-1)}}} = 10.16$$

Pada $\alpha = 5\%$ dengan db = 37 - 1 = 36 diperoleh $t_{(0.95)(21)} = 2.021$



Karena t berada pada daerah penolakan H_0 , maka dapat disimpulkan ada perbedaan hasil pre-test dan post test.

	<p>c. Penutup</p> <p>1) Menyimpulkan uraian materi layanan</p> <p>2) Mengadakan evaluasi, memberikan kesempatan siswa untuk bertanya</p>		
--	--	--	--

11. Evaluasi :
- a. Proses :
- 1) Mengamati siswa dalam menerima layanan
 - 2) Mengungkapkan pemahaman atas materi yang telah disampaikan
- b. Hasil : penilaian dilakukan dengan menanyakan secara langsung kepada siswa mengenai pemahaman, pesan dan kesan setelah mengikuti kegiatan
- c. Catatan Khusus :
12. Tindak lanjut :

Wali Kelas

Asmaul Khoiriyah, S.Pd.i

Semarang, 21 Februari 2013

Pemberi Layanan

Lilik Maryanto

NIM. 1301408032

	<p>c. Penutup</p> <p>1) Menyimpulkan uraian materi layanan</p> <p>2) Mengadakan evaluasi, memberikan kesempatan siswa untuk bertanya</p>		
--	--	--	--

11. Evaluasi :
- a. Proses :
- 1) Mengamati siswa dalam menerima layanan
 - 2) Mengungkapkan pemahaman atas materi yang telah disampaikan
- b. Hasil : penilaian dilakukan dengan menanyakan secara langsung kepada siswa mengenai pemahaman, pesan dan kesan setelah mengikuti kegiatan
- c. Catatan Khusus :
12. Tindak lanjut :

Wali Kelas

Asmaul Khoiriyah, S.Pd.i

Semarang, 26 Februari 2013

Pemberi Layanan

Lilik Maryanto

NIM. 1301408032

SATUAN LAYANAN
BIMBINGAN DAN KONSELING

1. Layanan : Layanan Penguasaan Konten
2. Bidang : Pribadi - Belajar
3. Topik : Menjadi pribadi yang mandiri
4. Fungsi : Pemahaman dan Pengembangan
5. Sasaran : Semua siswa kelas V MI Al Islam Mangunsari 02
6. Waktu : 2 x 35 menit
7. Tempat : Ruang kelas V
8. Tujuan : a. Siswa dapat menyebutkan pentingnya menjadi pribadi yang mandiri
b. Siswa dapat berperilaku sebagai pribadi yang mandiri dalam kehidupan sehari-hari
9. Materi : Terlampir
10. Kegiatan :

No	Kegiatan	Metode	Alat/media
1	a. Pendahuluan 1) Salam dan doa 2) Mengadakan <i>Rapport</i> 3) Menjelaskan tujuan pemberian layanan b. Pelaksanaan 1) Penjelasan materi “pribadi mandiri” 2) Tanya jawab tentang materi “pribadi mandiri” 3) Melaksanakan bermain peran “Aku bisa” 4) Diskusi mengenai isi dari tema bermain peran	Ceramah, Tanya jawab Bermain peran	Chart, alat tulis (papan tulis)

	<p>c. Penutup</p> <p>1) Menyimpulkan uraian materi layanan</p> <p>2) Mengadakan evaluasi, memberikan kesempatan siswa untuk bertanya</p>		
--	--	--	--

11. Evaluasi :
- a. Proses :
- 1) Mengamati siswa dalam menerima layanan
 - 2) Mengungkapkan pemahaman atas materi yang telah disampaikan
- b. Hasil : penilaian dilakukan dengan menanyakan secara langsung kepada siswa mengenai pemahaman, pesan dan kesan setelah mengikuti kegiatan
- c. Catatan Khusus :
12. Tindak lanjut :

Wali Kelas

Asmaul Khoiriyah, S.Pd.i

Semarang, 1 Maret 2013

Pemberi Layanan

Lilik Maryanto

NIM. 1301408032

	<p>c. Penutup</p> <p>1) Menyimpulkan uraian materi layanan</p> <p>2) Mengadakan evaluasi, memberikan kesempatan siswa untuk bertanya</p>		
--	--	--	--

11. Evaluasi :
- a. Proses :
- 1) Mengamati siswa dalam menerima layanan
 - 2) Mengungkapkan pemahaman atas materi yang telah disampaikan
- b. Hasil : penilaian dilakukan dengan menanyakan secara langsung kepada siswa mengenai pemahaman, pesan dan kesan setelah mengikuti kegiatan
- c. Catatan Khusus :
12. Tindak lanjut :

Wali Kelas

Asmaul Khoiriyah, S.Pd.i

Semarang, 5 Maret 2013

Pemberi Layanan

Lilik Maryanto

NIM. 1301408032

SATUAN LAYANAN
BIMBINGAN DAN KONSELING

1. Layanan : Layanan Penguasaan Konten
2. Bidang : Pribadi - Belajar
3. Topik : Menjadi pribadi yang menyukai tantangan
4. Fungsi : Pemahaman dan Pengembangan
5. Sasaran : Semua siswa kelas V MI Al Islam Mangunsari 02
6. Waktu : 2 x 35 menit
7. Tempat : Ruang kelas V
8. Tujuan : a. Siswa dapat menyebutkan pentingnya menjadi pribadi yang menyukai tantangan
b. Siswa dapat berperilaku sebagai pribadi yang menyukai tantangan
9. Materi : Terlampir
10. Kegiatan :

No	Kegiatan	Metode	Alat/media
1	a. Pendahuluan 1) Salam dan doa 2) Mengadakan <i>Rapport</i> 3) Menjelaskan tujuan pemberian layanan b. Pelaksanaan 1) Penjelasan materi “menjadi pribadi yang menyukai tantangan” 2) Tanya jawab tentang materi “menjadi pribadi yang menyukai tantangan” 3) Melaksanakan bermain peran “suka tantangan” 4) Diskusi mengenai isi dari tema bermain peran	Ceramah, Tanya jawab Bermain peran	Chart, alat tulis (papan tulis)

	<p>c. Penutup</p> <p>1) Menyimpulkan uraian materi layanan</p> <p>2) Mengadakan evaluasi, memberikan kesempatan siswa untuk bertanya</p>		
--	--	--	--

11. Evaluasi :
- a. Proses :
- 3) Mengamati siswa dalam menerima layanan
- 4) Mengungkapkan pemahaman atas materi yang telah disampaikan
- b. Hasil : penilaian dilakukan dengan menanyakan secara langsung kepada siswa mengenai pemahaman, pesan dan kesan setelah mengikuti kegiatan
- c. Catatan Khusus :
12. Tindak lanjut :

Wali Kelas

Asmaul Khoiriyah, S.Pd.i

Semarang, 8 Maret 2013

Pemberi Layanan

Lilik Maryanto

NIM. 1301408032

SATUAN LAYANAN
BIMBINGAN DAN KONSELING

1. Layanan : Layanan Penguasaan Konten
2. Bidang : Pribadi - Belajar
3. Topik : Kiat menjadi pribadi yang berpendirian kokoh
4. Fungsi : Pemahaman dan Pengembangan
5. Sasaran : Semua siswa kelas V MI Al Islam Mangunsari 02
6. Waktu : 2 x 35 menit
7. Tempat : Ruang kelas V
8. Tujuan : a. Siswa dapat menyebutkan pentingnya menjadi pribadi yang berpendirian kokoh
b. Siswa dapat berperilaku sebagai pribadi yang berpendirian kokoh
9. Materi : Terlampir
10. Kegiatan :

No	Kegiatan	Metode	Alat/media
1	a. Pendahuluan 1) Salam dan doa 2) Mengadakan <i>Rapport</i> 3) Menjelaskan tujuan pemberian layanan b. Pelaksanaan 1) Penjelasan materi “kiat menjadi pribadi yang berpendirian kokoh” 2) Tanya jawab tentang materi “kiat menjadi pribadi yang berpendirian kokoh” 3) Melaksanakan bermain peran “berpendirian kokoh” 4) Diskusi mengenai isi dari tema bermain peran	Ceramah, Tanya jawab Bermain peran	Chart, alat tulis (papan tulis)

	<p>c. Penutup</p> <p>1) Menyimpulkan uraian materi layanan</p> <p>2) Mengadakan evaluasi, memberikan kesempatan siswa untuk bertanya</p>		
--	--	--	--

11. Evaluasi :

a. Proses :

- 1) Mengamati siswa dalam menerima layanan
- 2) Mengungkapkan pemahaman atas materi yang telah disampaikan

b. Hasil : penilaian dilakukan dengan menanyakan secara langsung kepada siswa mengenai pemahaman, pesan dan kesan setelah mengikuti kegiatan

c. Catatan Khusus :

12. Tindak lanjut :

Wali Kelas

Semarang, 13 Maret 2013

Pemberi Layanan

Asmaul Khoiriyah, S.Pd.i

Lilik Maryanto

NIM. 1301408032

SATUAN LAYANAN
BIMBINGAN DAN KONSELING

1. Layanan : Layanan Penguasaan Konten
2. Bidang : Pribadi - Belajar
3. Topik : Berfikir dan bersikap positif
4. Fungsi : Pemahaman dan Pengembangan
5. Sasaran : Semua siswa kelas V MI Al Islam Mangunsari 02
6. Waktu : 2 x 35 menit
7. Tempat : Ruang kelas V
8. Tujuan : a. Siswa dapat menyebutkan pentingnya berfikir dan bersikap positif
b. Siswa dapat menerapkan berfikir dan bersikap positif dalam kehidupan sehari-hari
9. Materi : Terlampir
10. Kegiatan :

No	Kegiatan	Metode	Alat/media
1	a. Pendahuluan 1) Salam dan doa 2) Mengadakan <i>Rapport</i> 3) Menjelaskan tujuan pemberian layanan b. Pelaksanaan 1) Penjelasan materi “berfikir dan bersikap positif” 2) Tanya jawab tentang materi “berfikir dan bersikap positif” 3) Melaksanakan bermain peran “berfikir dan bersikap positif” 4) Diskusi mengenai isi dari tema bermain peran	Ceramah, Tanya jawab Bermain peran	Chart, alat tulis (papan tulis)

	<p>c. Penutup</p> <p>1) Menyimpulkan uraian materi layanan</p> <p>2) Mengadakan evaluasi, memberikan kesempatan siswa untuk bertanya</p>		
--	--	--	--

11. Evaluasi :

a. Proses :

1) Mengamati siswa dalam menerima layanan

2) Mengungkapkan pemahaman atas materi yang telah disampaikan

b. Hasil : penilaian dilakukan dengan menanyakan secara langsung kepada siswa mengenai pemahaman, pesan dan kesan setelah mengikuti kegiatan

c. Catatan Khusus :

12. Tindak lanjut :

Wali Kelas

Semarang, 15 Maret 2013

Pemberi Layanan

Asmaul Khoiriyah, S.Pd.i

Lilik Maryanto

NIM. 1301408032

SATUAN LAYANAN
BIMBINGAN DAN KONSELING

1. Layanan : Layanan Penguasaan Konten
2. Bidang : Pribadi - Belajar
3. Topik : Meningkatkan kepercayaan diri
4. Fungsi : Pemahaman dan Pengembangan
5. Sasaran : Semua siswa kelas V MI Al Islam Mangunsari 02
6. Waktu : 2 x 35 menit
7. Tempat : Ruang kelas V
8. Tujuan : a. Siswa dapat menyebutkan pentingnya meningkatkan kepercayaan diri
b. Siswa dapat meningkatkan kepercayaan dirinya
9. Materi : Terlampir
10. Kegiatan :

No	Kegiatan	Metode	Alat/media
1	a. Pendahuluan 1) Salam dan doa 2) Mengadakan <i>Rapport</i> 3) Menjelaskan tujuan pemberian layanan b. Pelaksanaan 1) Penjelasan materi “meningkatkan kepercayaan diri” 2) Tanya jawab tentang materi “meningkatkan kepercayaan diri” 3) Melaksanakan bermain peran “kepercayaan diri” 4) Diskusi mengenai isi dari tema bermain peran	Ceramah, Tanya jawab Bermain peran	Chart, alat tulis (papan tulis)

	<p>c. Penutup</p> <p>1) Menyimpulkan uraian materi layanan</p> <p>2) Mengadakan evaluasi, memberikan kesempatan siswa untuk bertanya</p>		
--	--	--	--

11. Evaluasi :

a. Proses :

- 1) Mengamati siswa dalam menerima layanan
- 2) Mengungkapkan pemahaman atas materi yang telah disampaikan

b. Hasil : penilaian dilakukan dengan menanyakan secara langsung kepada siswa mengenai pemahaman, pesan dan kesan setelah mengikuti kegiatan.

c. Catatan Khusus :

12. Tindak lanjut :

Wali Kelas

Semarang, 19 Maret 2013

Pemberi Layanan

Asmaul Khoiriyah, S.Pd.i

Lilik Maryanto

NIM. 1301408032

TEKUN MENGHADAPI TUGAS

1. Pengertian Tekun

Kita harus tekun dalam mengerjakan suatu pekerjaan. Tekun berarti bersungguh-sungguh dan terus menerus dalam bekerja meskipun mengalami kesulitan, hambatan dan rintangan.

Sebagai pelajar, kalian harus tekun dalam belajar karena kewajiban utama bagi pelajar adalah belajar. Dalam menuntut ilmu pengetahuan, kita tidak boleh setengah-setengah. Ilmu pengetahuan itu sangat penting bagi kehidupan. Oleh karena itu, menuntut ilmu wajib bagi setiap muslim dan muslimat.

Dalam belajar, kadang-kadang kita mengalami kesulitan. Namun, kita tidak boleh putus asa. Kalian tentu masih ingat kisah Ibnu Hajar yang sangat bodoh dan sulit menerima pelajaran. Dengan ketekunannya, ia berhasil menjadi ulama besar yang terkenal sampai sekarang. Ketekunan dan keuletan Ibnu Hajar itu perlu kita teladani. Kita harus selalu optimis dan yakin akan dapat memperoleh apa yang kita cita-citakan.

Sikap tekun menjadikan diri kita lebih terampil dan mumpuni dalam bidang yang kita tekuni. Orang yang mempunyai kreativitas, keterampilan dan kemauan yang keras akan meraih keberhasilan. Orang yang tekun itu pantang putus asa. Ia selalu berusaha agar usahanya dapat berhasil.

2. Manfaat tekun

- a. Dapat menghasilkan apa yang di kerjakan
- b. Menghasilkan sesuatu yang maksimal
- c. Selalu berusaha agar usahanya berhasil
- d. Meminimalisir kesalahan
- e. Mendapat pahala karena bersikap tekun itu melaksanakan ajaran Islam

3. Cara meraih ketekunan diri

- a. Giat Bekerja

Ingin mempunyai prestasi gemilang? Ingin punya sesuatu? Ingin menjadi seperti tokoh panutanmu? Bagaimana mungkin semua itu terlaksana

kalau tidak disertai dengan kegigihan? Semuanya harus diusahakan. Satu-satunya cara adalah dengan giat bekerja.

b. Ambil Risiko

Segala sesuatu pasti ada risikonya. Jangan pikirkan tentang sulitnya memikul tanggung jawab baru yang lebih berat, tapi pikirkan bahwa itu adalah jalan untuk mulai melangkah ke atas.

c. Tidak Mudah Menyerah

Kesuksesan tidak dapat diraih begitu saja. Jalan menuju ke tempat bernama sukses, panjang dan berliku. Kita akan dihadang oleh berbagai halangan dan rintangan. Orang yang tekun tak mudah menyerah. Dan akhirnya dialah yang menjadi pemenang.

d. Selalu Berharap

Dalam mencapai kesuksesan, ada kalanya orang mengalami kegagalan. Orang yang tekun tidak akan putus asa bila mengalami kegagalan. Ingatlah bahwa selalu ada harapan. Selalu ada banyak kesempatan untuk mencoba lagi.

e. Berusaha Lebih Baik

Orang yang tekun tak mudah puas dengan hasil kerjanya. Ia akan terus memperbaiki diri. Caranya bisa bermacam-macam. Salah satunya adalah menerima kritik dari orang lain. Kritik yang membangun dapat dijadikan sebagai modal agar kita bisa menjadi lebih baik.

Sumber :

Ramdhan, Dadan. 2012. *Perilaku Terpuji (Kerja Keras, Tekun, Ulet dan Teliti)*.

Tersedia dalam <http://dewandakwahbandung.com/buku-putih-kritik-evaluasi-dan-dekonstruksi/> diakses 19 Februari 2013.

Yusril. 2012. *Pengertian Tekun*. Tersedia dalam <http://infoyusril.blogspot.com/2012/04/2.html> diakses 19 Februari 2013.

..... 2012. *5 Cara Meraih Ketekunan Diri*. Tersedia dalam <http://www.setia-abadi.com/artikel/5-cara-meraih-ketekunan-diri> diakses 19 Februari 2013.

ULET MENGHADAPI KESULITAN

1. Pengertian ulet

Ulet termasuk perilaku terpuji yang harus kita miliki. Ulet berarti tahan uji, tidak mudah menyerah jika mengalami hambatan dan rintangan. Jika mengalami kegagalan dalam suatu usaha, kita tidak mengeluh, tidak sedih. Dan tidak putus asa. Kita harus bersikap ulet untuk mencari jalan lain sehingga berhasil dengan baik.

Sikap ulet merupakan salah satu kunci keberhasilan seseorang. Sikap ulet harus kita miliki. Sikap itu memberikan motivasi untuk mengubah keadaan kita yang semula tidak baik menjadi lebih baik. Seseorang dikatakan memiliki sikap ulet, jika memiliki kepribadian tangguh, kuat, tidak mudah putus asa, memiliki cita-cita tinggi. Selain itu, seorang yang dikatakan ulet adalah mereka yang mencurahkan tenaga, pikiran, waktu serta harta untuk tercapainya keberhasilan.

2. Manfaat ulet

- a. Berhasil meraih yang dicita-citakanya
- b. Bila diniati ibadah, akan memperoleh pahala dari Allah
- c. Hidup menjadi bahagia karena keberhasilan usaha kita
- d. Memberi semangat dalam berusaha
- e. Meningkatkan daya usaha
- f. Menunjang keberhasilan usaha
- g. Mengeliminasi keputusasaan

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi keuletan:

- a. Pembawaan (hereditas): manusia lahir memiliki sifat-sifat bawaan dari orang tuanya
- b. Pendidikan dan pelatihan: dengan adanya pendidikan dan latihan maka bawaan lahir akan berkembang lebih baik
- c. Lingkungan: manusia cenderung akan menyesuaikan diri dengan kebiasaan-kebiasaan yang ada di lingkungannya.

- d. Pengalaman: semakin banyak pengalaman akan meningkatkan kemampuan dalam menentukan strategi pemecahan masalah
- e. Motivasi: seorang wirausahawan yang komit untuk berhasil dan berkembang dalam usaha kan termotivasi mewujudkan keinginannya, sehingga akan mencari dan menggunakan berbagai cara (positif) untuk mewujudkan obsesinya

4. Karakteristik sikap ulet

- a. Kerja keras, ulet dan disiplin
- b. Mandiri dan realistis
- c. Prestatif dan komitmen tinggi
- d. Berfikir positif dan bertanggung jawab
- e. Memperhitungkan resiko usaha
- f. Mencari jalan keluar dari setiap permasalahan
- g. Merencanakan sesuatu sebelum bertindak
- h. Kreatif dan inovatif
- i. Kerja efektif dan efisien

5. Membina sikap ulet

- a. menjaga dan meningkatkan kesehatan jasmani dan rohani
- b. menjaga dan meningkatkan semangat dalam bekerja
- c. selalu optimis dalam menjalankan usaha
- d. menyenangi pekerjaannya
- e. berani menghadapi tantangan
- f. meningkatkan kepedulian akan peristiwa atau kejadian di sekitarnya baik secara makro maupun mikro
- g. berusaha memiliki banyak informasi dan sumber
- h. menerima dengan senang hati kritik dan saran
- i. berani mencoba berbagai alternatif dengan sudah mempertimbangkan secara matang
- j. memandang kegagalan dari sisi positif

- k. tidak memandang ringan masalah yang dihadapi
- l. meningkatkan kepekaan, kecermatan dan kewaspadaan diri

Sumber :

Ramdhan, Dadan. 2012. *Perilaku Terpuji (Kerja Keras, Tekun, Ulet dan Teliti)*.

Tersedia dalam <http://dewandakwahbandung.com/buku-putih-kritik-evaluasi-dan-dekonstruksi/> diakses 19 Februari 2013

Putriani, Dewi. 2010. *Berhati Lembut, Setia, Tekun, dan Ulet*. Tersedia dalam

<http://dwepoet.blogspot.com/2010/11/berhati-lembutsetiatekundan-ulet.html> diakses 25 Februari 2013.

Gunawan, M. Fajrin. 2012. *Pentingnya Sikap Ulet Dan Pantang Menyerah Dari*

Wirausaha. Tersedia dalam <http://dc220.4shared.com/doc/BJSpP78M/preview.html> diakses 25 Februari 2013.



PRIBADI MANDIRI

1. Pengertian Pribadi Mandiri

Pribadi mandiri adalah pribadi yang berani, mau belajar, dan mau berlatih berdasarkan pengalaman hidupnya. Ia melihat, mencoba, dan merasakan sendiri hal-hal tertentu yang memang seharusnya sudah dilakukan. Pribadi yang berani menetapkan gambaran hidup yang diinginkan. Gambaran hidup ini menjadi tujuan yang hendak dicapai dalam hidupnya.

Pribadi yang berani mengarahkan kegiatan hidupnya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Ia memiliki langkah-langkah, kegiatan atau tingkah laku yang efektif untuk mencapai gambaran kehidupan yang diidealkan. Dikatakan sebagai pribadi mandiri dengan katalain menjadi pribadi yang berani mengurangi ketergantungan-ketergantungan hidupnya dari orang lain untuk lebih banyak bersandar pada kekuatan sendiri.

Kemandirian merupakan kondisi pribadi yang telah mampu memperkembangkan pancadaya kemanusiaan bagi tegaknya hakikat manusia pada dirinya sendiri dalam bingkai dimensi kemanusiaan. Pancadaya, yaitu daya, taqwa, cipta, rasa, karsa dan karya telah berkembang dan terwujud sedemikian rupa sehingga ia menjadi individu yang menjunjung hakikat kemanusiaan (yaitu beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memanfaatkan kemampuan diri secara optimal, bermoral tinggi, melaksanakan tugas dan fungsi dalam status dan kedudukannya, serta menepati kewajiban dan hak dasar diri sendiri dan orang lain), yang kesemuanya itu terlaksana dalam bingkai dimensi kemanusiaan (yaitu yang mendukung dan mengutamakan teraktualisasikannya kebenaran dan keluhuran, potensi diri dan adanya perbedaan dengan orang lain, komunikasi dan kebersamaan nilai dan moral, yang kesemuanya itu dilandasi oleh keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa).

2. Ciri-ciri Pribadi mandiri

a. Bertanggung jawab.

Tampil mandiri berarti memiliki sikap yang bertanggung jawab terhadap apa yang telah dilakukannya. Berani berbuat berarti berani

bertanggungjawab, dan wujud tanggungjawab adalah sesuatu yang bias diterima dengan baik oleh banyak orang.

b. Mampu mengatasi kesulitan

Pribadi yang mampu mengatasi kesulitannya sendiri, mampu menyelesaikan masalahnya sendiri. Meskipun pada awalnya terasa sulit tapi dapat mencari jalan keluar/solusi dari permasalahan yang dihadapi.

c. Mengenal kemampuan diri sendiri

Menyadari sepenuhnya akan kemampuan yang dimiliki. Pada dasarnya manusia memiliki kelebihan dan kekurangan. Pribadi mandiri yang mengenal dirinya, pasti tahu persis untuk memaksimalkan kelebihannya dan meminimalisir kekurangannya.

d. Senantiasa berpikir positif

Berpikir positif terwujud dalam tindakan positif yang dilakukan pribadi mandiri. Dapat mengambil keputusan yang positif dan bersikap bijaksana.

e. Berwawasan global.

Pribadi mandiri memiliki wawasan global dan tidak berpikiran sempit yang mengarah pada ketergantungan terhadap orang lain karena kurang percaya diri.

3. Tiga pola prilaku yang penting dalam membentuk perilaku mandiri

a. Berpikir mulai dari tujuan akhir peran kita dalam kehidupan

Setiap orang dalam melaksanakan perannya didalam kegiatannya baik bisnis, organisasi dan lingkungan hidupnya tentu mempunyai tujuan atau misi. Misi adalah sesuatu yang kita jalankan atau perankan dalam hubungan kita bersama orang lain. Misi menjadikan kita mempunyai arahan atau guiden dalam kita bersikap dan bertindak dalam hubungan kita bersama orang lain. Sebagai contoh, dalam lingkungan kerja kita sebagai karyawan, kita mempunyai tujuan atau misi yaitu menjadi karyawan yang selalu membantu rekan kerja kita untuk melaksanakan tugasnya dalam mencapai kesuksesan bersama perusahaan tempat kita bekerja.

b. Mengambil peran (terlibat aktif)

Setelah kita mempunyai misi atau tujuan yang kita tetapkan dalam peran kita didalam hubungan kita bersama orang lain baik organisasi atau lingkungan kita, maka kita berusaha mengambil peran aktif yang secara sadar sebagai tanggungjawab atas misi yang telah kita tetapkan. Secara proaktif (sikap mengambil tindakan yang menguntungkan) menetapkan cara-cara pencapaian misi/tujuan. Kemampuan memenuhi anji atas diri sendiri adalah ciri pribadi yang mandiri. Disiplin dan komitmen adalah kunci sukses dari setiap pribadi yang sukses.

c. Mendahulukan hal-hal penting yang bermanfaat

Tentu saja dalam misi yang kita tetapkan kita perlu menentukan skala prioritas, mendahulukan hal-hal penting (fundamental) yang berhubungan dengan pencapaian misi. Serta mampu mengorbankan kesenangan yang sekarang untuk sebuah tujuan. Skala prioritas membantu kita dalam fokus pencapaian misi, sebab misi yang sangat tinggi tersusun oleh tujuan –tujuan jangka pendek maupun menengah. Dengan skala prioritas membuat kita lebih realistic dalam menetapkan misi, hal yang membedakan cita-cita dan angan-angan. Cita –cita adalah hal yang mungkin karena kita mengetahui cara mencapai tujuan yang relistik.

Sumber :

Suwiknyo, Dwi. 2010. *3 Kunci Lepas Subsidi: Langkah-langkah menjadi Pribadi Mandiri*. Leutika: Jakarta.

Binham, Rona. 2012. *Ciri-ciri Pribadi Mandiri*. Tersedia dalam <http://binham.wordpress.com/2012/04/14/ciri-ciri-pribadi-mandiri/> diakses 28 Februari 2013.

Anet. 2011. *Ciri-ciri Pribadi Mandiri*. Tersedia dalam <http://anetpoltek.wordpress.com/2011/03/19/ciri-ciri-pribadi-mandiri/> diakses 28 Februari 2013.

Pranata, Dian dkk. 2012. *Membentuk Pribadi Yang Mandiri*. Tersedia dalam <http://pratamabk2012.wordpress.com/2012/05/24/membentuk-pribadi-yang-mandiri/> diakses 28 Februari 2013.

MENJADI PRIBADI YANG DINAMIS

A. Definisi pribadi yang dinamis

Sejak awal sebenarnya manusia di takdirkan untuk menjadi makhluk yang dinamis. Betapa tidak, mereka harus melewati fase-fase pembentukan yang cukup rumit dalam rahim ibu. Mereka mampu bertahan. Setelah lahir mereka mengalami masa-masa pertumbuhan yang cepat. Dinamisasi mereka sangat tampak pada setiap jengkal waktu. Setiap tahun berganti sepanjang itu pula dinamika pertumbuhan berjalan.

Namun, mengapa pada satu titik tertentu mereka berhenti dari pergelutan arus dinamika diri? Pikiran dan jiwanya berhenti berkembang. Kemalasan dan kenyamanan lebih menguasai ketimbang semangat dan ambisi. Tubuh mereka terus berdinamika berubah menjadi tua tetapi pikiran dan jiwa mereka tetap kanak-kanak.

Oleh karena itu, ada yang mengibaratkan karakter dinamis manusia seperti bibit pohon yang harus terus di pelihara. Ia harus terus di pupuk agar berkembang pesat. Suatu ketika dalam kehidupannya, manusia akan merasakan begitu pesat dinamika pikiran dan jiwa mereka sampai jasad lelah untuk mengikutinya.

B. Ciri-ciri atau sifat-sifat pribadi yang dinamis

1. Mereka subur dengan ide-ide dan karya-karya, serta memiliki gaerah hidup, banyak teman dan lihay dalam memupuk bakatnya sendiri. Mereka bukan orang yang pasif, bersikap menunggu nasib atau pemalas, tetapi sebaliknya sangat aktif/rajin dalam mengejar cita-citanya.
2. Mereka selalu ingin tahu. Mereka selalu berupaya menanggapi permasalahan tentang sesuatu yg dijumpai dengan pertanyaan: 5 W + 1 H (what, where, when, why, who + how).
3. Pribadi yang tidak bisa tinggal diam. Mereka selalu giat, aktif, bergaerah, efektif dalam penggunaan waktu dan sarana kerja.
4. Mereka biasa melakukan pendekatan yang polos dan sederhana (praktis). Mereka bersedia menangani sendiri, merasakan, memikirkan dan menanggulangi permasalahan sendiri atas konsekuensi gagasan barunya.

5. Pribadi yang bersifat independen. Mereka tidak suka terlalu terikat pada sesuatu keten-tuan yang sama secara terus menerus. Mereka senang bersama orang banyak, dan orang banyak senang padanya. Mereka menghormati pikiran/gagasan orang lain, tetapi tidak suka sangat tergantung pada orang lain. Mereka bukan seorang pengritik.
6. Mereka percaya penuh dengan kemampuan dirinya sendiri dalam memecahkan persoalan. Namun bersedia bekerjasama dengan pihak lain secara proporsional dan wajar.
7. Pribadi yang harus memiliki daya cipta yang kuat serta selalu ingin merencanakan sesuatu hal/perubahan baru.
8. Pribadi yang memiliki semangat pengabdian yang besar. Mereka menekuni pekerjaannya dengan sungguh-sungguh, mencintai kehidupan dan lingkungannya.
9. Pribadi yang dinamis langsung memantapkan pelaksanaan tujuan, nilai-nilai dan gagasan secepat mungkin. Mereka bersifat sungguh-sungguh dalam segala hal, terutama yang menyangkut masalah keluarga, sahabat, tetangga, dan lingkungan dekat.
10. Mereka mendahulukan hal-hal yang penting. Mereka sangat menghargai waktu.
11. Pribadi yang bersifat tahan uji/bantingan. Mereka tidak mudah menyerah dalam mencapai sasaran/tujuan/cita-cita. Mereka memiliki daya juang yang tinggi.
12. Pribadi yang banyak menaruh minat dan mempunyai daya tarik minat terhadap orang lain. Mereka senang berteman dan banyak disenangi dalam pergaulan serta mampu memengaruhi orang lain. Mereka disukai dalam lingkungan pekerjaan, baik dalam keadaan kerja sendiri atau dalam suatu tim, karena mereka sadar benar tentang tujuan dan makna pekerjaan tersebut.

C. Menumbuhkan Pribadi Yang Dinamis

Pribadi yang dinamis, dapat dibentuk dengan 2 cara sederhana, yakni :

1. Membiasakan diri menggunakan waktu secara lebih bermanfaat (efektif dan efisien)
2. Menggugah bakat, kemampuan atau potensi kepribadian Anda secara maksimal.

Penerapannya dapat dilakukan antara lain sebagai berikut :

3. Menghimpun potensi pikiran bersama pengalaman untuk menumbuhkan suatu gagasan.
4. Memanfaatkan saldo potensi diri berupa bakat/nalar/otak yang saldo potensinya masih sekitar 85% - 90% itu, dengan aktif, kreatif dan dinamis, diarahkan (difokuskan) untuk mencapai sasaran gagasan Anda.
5. Menggunakan waktu selama 24 jam penuh, untuk kepentingan yang menguntungkan-kan/bermanfaat.
6. Menciptakan gagasan baru, yang mampu menghasilkan manfaat atau serta membangkitkan gaerah hidup baru. Gagasan baru dimaksud sebagai hasil evaluasi atas cara berfikir dan bertindak sebelumnya.
7. Mengolah gagasan baru itu dengan memanfaatkan segala sumber daya, kegemaran dan pengalaman, untuk mendapatkan manfaat/keuntungan yang lebih besar.
8. Dengan membangun pribadi yang dinamis, arahkan segala kegiatan menuju pencapaian tujuan/sasaran sukses yang dipilih. Usahakan senantiasa membangkitkan gaerah hidup, kepercayaan diri, daya cipta dan kegembiraan.
9. Bentuklah kepribadian yang dinamis tersebut untuk dipraktikkan meliputi lingkungan sosial dan lingkungan kerja seperti atasan, rekan kerja, bawahan, sahabat, tetangga, sanak famili dsb
10. Peliharalah kepribadian dinamis dengan membiasakan diri atau sering mempraktikkannya dalam kehidupan, dengan memanfaatkan setiap kesempatan/peluang sebaik-baiknya untuk meningkatkan kualitas kepribadian.

Sumber:

Ahmadsoen. 2009. *Membina Pribadi Menjadi Dinamis dan Kreatif*. Tersedia dalam <http://ahmadsoen.wordpress.com/2009/09/16/membina-pribadi-menjadi-dinamis-dan-kreatif/> diakses 4 Maret 2013.

..... 2011. Memupuk Karakter Dinamis. <http://pembinaanpribadi.blogspot.com/2011/11/memupuk-karakter-dinamis.html> diakses 4 Maret 2013.

PRIBADI YANG MENYUKAI TANTANGAN

A. Definisi

Dalam menjalani kehidupan dan melakukan kegiatan kita sehari-hari, banyak hambatan atau tantangan yang kita temui. Seringkali kita merasakan tantangan tersebut sedemikian berat dan kita merasa tidak mampu untuk mengatasinya; hal inilah yang membuat kita menyerah, karena ada ketakutan dan kekuatiran dalam diri kita yang mungkin berlebihan.

Tidak ada orang yang lepas dari tantangan atau masalah, selain itu kita pun perlu menyadari bahwa masih banyak orang yang menghadapi masalah jauh lebih berat daripada yang sedang kita alami, tetapi ternyata mereka dapat mengatasinya. Nah ... hal ini perlu menjadi dorongan bagi kita juga untuk mengatasi tantangan yang kita hadapi. Mental "jalan terus" memang suatu pedoman untuk maju terus dalam menghadapi tantangan, jangan biarkan ia menghentikan langkah kita. Yang penting kita terus berusaha dan maju selangkah demi selangkah, sehingga akhirnya kita dapat sampai di tujuan akhir.

Dalam setiap tantangan yang kita hadapi pasti selalu ada jalan keluarnya, untuk itu kita perlu terus mencoba dan belajar melakukan dengan cara yang berbeda. Sebaliknya tanpa tantangan membuat kita terjebak dalam rutinitas. Mental positif dan sifat pantang menyerah pun merupakan syarat yang perlu kita miliki untuk terus maju menghadapi setiap tantangan dan meraih masa depan yang lebih baik.

B. Langkah menghadapi tantangan

Tak ada manusia yang tak pernah menghadapi masalah. Entah itu dalam kehidupan pribadi maupun dalam karir, masalah akan selalu bisa hadir. Meski lari dari masalah tak akan menyelesaikan apapun, tak semua orang mampu menghadapinya. Berikut langkah menghadapi tantangan hidup yang dapat dilakukan sehari-hari.

1. Jangan berlebihan

Saat mendapat tantangan (masalah), usahakan untuk menghadapi dengan tenang. Reaksi yang berlebihan akan memicu masalah baru karena dalam keadaan panik seseorang dapat memutuskan sesuatu yang justru akan membahayakan dirinya sendiri.

2. Menerima kenyataan

Tak seorangpun yang menginginkan masalah. Namun, bukan berarti Anda bisa terus menyangkal kenyataan yang telah terjadi. Terimalah masalah yang Anda miliki sekarang sebagai tantangan dan tetaplah tangguh untuk menghadapinya.

3. Tidak menyalahkan orang lain

Sepertinya sudah menjadi sifat alami manusia untuk mencari seseorang atau sesuatu untuk disalahkan saat tantangan hidup datang. Cobalah untuk menghilangkan kebiasaan ini dan berintrospeksi atas masalah yang sudah terlanjur terjadi. Daripada sibuk mencari kambing hitam, bertanggungjawablah pada perilaku sendiri dengan mengakui kekeliruan dan berusaha menyelesaikannya.

4. Berhenti membandingkan diri

Tantangan hidup Anda bisa mengubah segalanya hingga tak lagi sesuai dengan harapan. Namun, tetap saja hidup Anda tak akan pernah bisa dibandingkan dengan orang lain. Bila tak ingin merasa lebih frustrasi, berhentilah membandingkan diri dan berbangga hatilah atas kemampuan Anda bangkit dari tantangan hidup yang sulit.

Sumber:

Goenawan. Agus. 2011. *Manfaat Tantangan*. Tersedia dalam <http://sms-kasih.blogspot.com/2011/02/manfaat-tantangan-skdag252.html> diakses 7 Maret 2013.

..... 2012. *Langkah Menghadapi Tantangan Hidup*. Tersedia dalam <http://isiotak-kanan.blogspot.com/2012/05/langkah-menghadapi-tantangan-hidup.html> diakses 7 Maret 2013.

KIAT MENJADI PRIBADI YANG BERPENDIRIAN KOKOH

1. Lakukan Segala Aktivitas dengan Ikhlas, Sabar, dan Syukur

Apa pun yang kita lakukan awalilah dengan keikhlasan. Ikhlas berarti melakukan sesuatu tanpa pamrih. Yakinlah, ketika kita melakukan sesuatu dengan tidak ikhlas,, bersiaplah untuk kecewa. Kalau saja kecewa merupakan hasil dari sesuatu yang kita lakukan, penyakit stres pun akan menghampiri kita. Sekian persen energi kita akan terbuang percuma hanya untuk sebuah kekecewaan.

Ikhlas akan menjauhkan kita dari kekecewaan. Ikhlas menjadikan kita memiliki kepedulian social yang tinggi. Apalagi keikhlasan tersebut dibarengi rasa sabar, akan membentuk pribadi yang tangguh, bijak, dan dewasa dalam bertindak.

Sabar dalam bertindak berarti kita melakukan sesuatu tanpa tergesa-gesa atau terburu-buru. Tidak ada suatu pekerjaan (aktivitas) yang dilakukan dengan tergesa-gesa akan menghasilkan hal yang menyenangkan. Biasanya ketergesagesaan akan melahirkan kekecewaan, sebab kita melakukan sesuatu tanpa perencanaan dan perhitungan yang matang. Kegundahan terus merasuki diri.

Sabar harus menjadi bagian hjdup kita. Rasa sabar akan menuntun kita selalu bertindak menjadi penebar kesejukan pada semua orang. Rasa sabar membantu kita mampu mengontrol emosi dengan balk. Kalau saja rasa sabar sudah menyatu dalam diri kita, rasa syukur pun akan menghiasi kehidupan kita. Ada semacam sandaran vertikal yang begitu kokoh yang selalu menuntun kita dalam setiap gerak dan langkah kehidupan.

2. Berpikir Positif

Marah, kecewa, cemburu, iri, dan dengki adalah sumber stres. Karena itu kita harus menjauhinya. Berpikirlah positif terhadap siapa pun dan apa pun yang kita lakukan. Jangan kotori pikiran dan hati kita dengan hal-hal yang dapat merusak ketenteraman atau ketenangan diri. Selalulah mengambil hikmah dan hal-hal yang positif dari setiap aktivitas yang kita lakukan kepada siapa pun dan di mana pun.

3. Kondisikan Hidup Menyenangkan

Beban hidup yang tinggi, masalah yang bertumpuk, dan tanggung jawab yang besar sering menjadi sumber stres. Jika ini terjadi, biasanya akal sehat kita terkalahkan oleh emosi. Jangan putus asa, kondisikan hidup ini menyenangkan. Anggaplah kita sebagai orang yang mampu memecahkan segala masalah dengan bijaksana. Selalulah berpikir bahwa kita ini termasuk orang yang memiliki pribadi yang menyenangkan.

4. Santai

Lakoni hidup ini dengan hal-hal yang menyenangkan dan segarkan pikiran dari hal-hal yang menjemukan. Lepaskan diri dari kepenatan yang melanda. Berusahalah untuk mencuri waktu sejenak guna melenturkan otot saraf yang terasa menegang. Prinsipnya melakukan sesuatu jangan terlalu dipaksakan. Lakukan segala aktivitas secara terencana dan dalam keadaan santai.

5. Menjaga Kesehatan

Menjaga kesehatan adalah hal yang penting dalam hidup ini. Sehat jasmani dan rohani akan berpengaruh pada kepercayaan diri kita dalam beraktivitas. Hanya orang sehat (jasmani dan rohani) yang mampu berkomunikasi dengan baik. Sehat jasmani tentu sangat didukung oleh pemahaman kita pada pola-pola hidup sehat. Kita senantiasa menjaga keseimbangan makanan. Tidak berlebihan atau tidak kekurangan.

6. Istirahat

Tubuh memiliki keterbatasan daya tahan. Karena itu, jangan pernah meremehkan hak badan (istirahat). Istirahat yang cukup (7-8 jam) akan memberikan kesegaran tubuh. Istirahat adalah salah satu wujud kepedulian dan cinta kita pada diri sendiri. Tanpa ini berarti kita tidak mencintai diri sendiri. Istirahat sangat membantu memulihkan kondisi tubuh dan membantu kita untuk selalu tampil fresh (percaya diri).

7. Sikapi Kegagalan Secara Wajar

Setiap aktivitas yang kita lakukan pasti mengandung risiko (apakah risiko yang menyenangkan atau menyebalkan). Yang agak sulit adalah menghadapi atau menerima kegagalan, sebab terkadang kita tidak siap menerima kegagalan.

Bahkan tak jarang ketika kita harus menerima kegagalan seakan kita kehilangan energi untuk menghadapinya. Akibatnya, kita pun sering putus asa, menyerah atau pasrah pada keadaan. Padahal kegagalan adalah hal yang biasa dalam hidup ini dan tentunya juga harus disikapi secara wajar. Yang terpenting adalah setiap kali kita menemukan kegagalan kita mau mengevaluasi diri dan berusaha bangkit dari kegagalan tersebut.

8. Peduli dengan Lingkungan

Menciptakan lingkungan yang kondusif adalah cara yang tepat menghindarkan diri dari munculnya stres. Peduli dengan lingkungan tidak hanya semata-mata menjaga kebersihan tetapi sejauhmana kita mampu menciptakan suasana yang kondusif dalam menunjang prestasi diri. Misalnya, gemar (aktif) melakukan kegiatan sosial atau membantu teman/ orang lain secara suka rela. Kepedulian terhadap lingkungan akan memberikan manfaat yang besar bagi hidup kita. Lingkungan yang besar akan selalu kita peroleh atau dengan kata lain lingkungan menjadi begitu bersahabat dengan kita ketika kita begitu peduli dengan lingkungan.

9. Refreshing

Kehidupan ini yang begitu sarat dengan perubahan terkadang menyisakan persoalan-persoalan yang membutuhkan antisipasi diri. Keterbatasan kemampuan yang dimiliki manusia menyebabkan kita harus andai-pandai menyiasati keadaan. Bila tidak, kita akan menanggung akibatnya. Letih, lemah, lesu, atau capek dan sebagainya adalah potret diri yang menunjukkan adanya keterbatasan dalam diri kita. Robot saja yang mampu bekerja tanpa henti (dengan kendali remote control) suatu saat akan mengalami penurunan kualitas kemampuan. Kuda pedati yang memiliki tenaga luar biasa juga tidak mampu terus menerus bekerja tanpa henti.

Sumber :

Rusdi, Salman. 2011. *8 Tips Menjadi Pribadi Kuat*. Tersedia dalam <http://salman-rusdi.blogspot.com/2011/04/8-tips-menjadi-pribadi-kuat.html> diakses 11 Maret 2013.

BERFIKIR DAN BERSIKAP POSITIF

A. Definisi

Orang yang paling berpengaruh terhadap kesuksesan anda sebenarnya adalah diri anda sendiri. anda harus mengembangkan mindset positif dalam menghadapi segala sesuatu. mindset anda menentukan bagaimana anda memandang dan bereaksi terhadap tantangan atau masalah.

Cara seseorang menanggapi situasi ditentukan oleh bagaimana caranya berpikir. orang yang berpikiran positif akan menganggapnya sebuah tantangan, dan merupakan sesuatu yang harus ditaklukkan dan diatasinya. dia akan melihatnya sebagai sebuah kesempatan untuk memperbaiki dirinya sendiri dan mempelajari sesuatu yang baru. dia akan fokus pada solusi dan bukan masalah. dia tidak akan mudah menyerah dan selalu berusaha mencari solusi.

Semua orang yang berusaha meningkatkan diri dan ilmu pengetahuannya pasti tahu bahwa hidup kan lebih mudah dijalani bila kita selalu berpikir positif. Tapi, bagaimana melatih diri supaya pikiran positiflah yang 'beredar' di kepala kita, tak banyak yang tahu. Oleh karena itu, sebaiknya kita kenali saja dulu ciri-ciri orang yang berpikir positif dan mulai mencoba meniru jalan pikirannya.

B. Ciri-ciri orang yang berpikir dan bersikap positif

1. Melihat masalah sebagai tantangan

Bandingkan dengan orang yang melihat masalah sebagai cobaan hidup yang terlalu berat dan bikin hidupnya jadi paling sengsara sedunia.

2. Menikmati hidupnya

Pemikiran positif akan membuat seseorang menerima keadaannya dengan besar hati, meski tak berarti ia tak berusaha untuk mencapai hidup yang lebih baik.

3. Pikiran terbuka untuk menerima saran dan ide

Karena dengan begitu, boleh jadi ada hal-hal baru yang akan membuat segala sesuatu lebih baik.

4. Mengenyahkan pikiran negatif segera setelah pikiran itu terlintas di benak

Memelihara pikiran negatif lama-lama bisa diibaratkan membangunkan singa tidur. Sebetulnya tidak apa-apa, ternyata malah bisa menimbulkan masalah.

5. Mensyukuri apa yang dimilikinya

Dan bukannya berkeluh-kesah tentang apa-apa yang tidak dipunyainya.

6. Tidak mendengarkan gosip yang tak menentu

Sudah pasti, gosip berkawan baik dengan pikiran negatif. Karena itu, mendengarkan omongan yang tak ada juntrungnya adalah perilaku yang dijauhi si pemikir positif.

7. Tidak membuat alasan, tapi langsung bertindak

Pernah dengar pelesetan NATO (No Action, Talk Only), kan? Nah, mereka ini jelas bukan penganutnya. NARO (No Action Review Only), NADO (No Action Dream Only), NATO (No Action Talk Only), NACO (No Action Concept Only), NABO (No Action Briefing Only), NAMO (No Action Meeting Only), NASO (No Action Strategy Only)

8. Menggunakan bahasa positif

Maksudnya, kalimat-kalimat yang bernadakan optimisme, seperti “Masalah itu pasti akan terselesaikan,” dan “Dia memang berbakat.”

9. Menggunakan bahasa tubuh yang positif

Di antaranya adalah senyum, berjalan dengan langkah tegap, dan gerakan tangan yang ekspresif, atau anggukan. Mereka juga berbicara dengan intonasi yang bersahabat, antusias, dan ‘hidup’.

10. Peduli pada citra diri

Itu sebabnya, mereka berusaha tampil baik. Bukan hanya di luar, tapi juga di dalam.

C. 12 cara untuk membangun berfikir dan sikap Positif

1. Bersikap Optimis

Orang yang pesimis itu focus kepada yang negative (seperti memandang segelas air sebagai setengah kosong/air yang sudah tak ada). Sedangkan yang optimis focus memandang yang positif (seperti memandang segelas air sebagai setengah penuh) Siapakah yang lebih baik cara pandangnya? Siapakah yang lebih mungkin bahagia, lebih yakin dan lebih pasti?

2. Menerima segalanya apa adanya

Ini tidaklah berarti bahwa kamu menjadi tak semangat dan menyerah. Artinya kamu tidak bergumul, merengek, dan memebenturkan kepalamu ke tembok ketika segalanya tidak beres. Sebenarnya perilaku yang menjadikan kamu korban yang tiada berdaya (yang memakanmu itulah yang menambah beban atas semangatmu). “Terimalah segalanya apa adanya, bukan seperti yang kamu angankan saat ini. Masa lalu sudah lewat, masa depan masih misteri dan saat inilah karunia, itulah sebabnya saat ini disebut “present = hadiah”. Oleh karenanya saat ini pergunakanlah sebaik – sebaiknya.

3. Cepat pulih

Mengembangkan sikap – sikap positif tidaklah berarti bahwa kamu tidak akan pernah mengalami kepedihan, penderitaan, atau kekecewaan. Selain itu, mengembangkan sikap – sikap positif tidaklah berarti kamu seharusnya mengabaikan masalah. Masalahpun selalu mempunyai sisi sebaliknya. Kalau kamu gagal dalam ujian, belajarlah lebih giat lagi atau cari pembimbing. Kalau kamu kehilangan teman, perbaikilah persahabatan tersebut, atau mencari teman baru. Kalau kamu tidak suka penampilanmu, kembangkanlah kepribadian kamu yang fantastis.

4. Cerita

Mulailah dengan menolak hal – hal yang suram, suntinglah senyum. Kalau kamu melontarkan kata – kata yang positif, pmikiran – pemikiran yang positif, dan perasaan – perasaan yang positif, maka orang – orang (serta hal – hal) yang positif akan tertarik kepadamu.

5. Bersikap antusias.

Sambutlah setiap harinya dengan semangat. Laksanakanlah tugas – tugasmu dengan penuh semangat. Semakin kamu bersemangat, maka semakin orang-orang disekelilingmu pun merasa dan bersikap demikian, “Semangatlah.....!”

6. Lebih peka

Kalau kamu lebih peka terhadap masalah – masalah potensial, maka kamu bisa lebih siap menghadapinya dan bahkan mengelak. Kamu juga bisa peka terhadap pengalaman – pengalaman positif. Misal, bila kamu dengar pengumuman tentang uji coba tim atau klub baru, maka catatlah waktu dan tempatnya dan berencanakan mengikutinya, kamu akan memperoleh sesuatu hal yang baru.

7. Humor

Kalau kamu melakukan sesuatu yang konyol (semua orangpun pernah) jangan melewatkan peluang untuk menertawakan diri sendiri. Itulah salah Satu sukacita besar kehidupan. Kalau kamu banyak tertawa, kamu akan sehat. Tawa itu mengeluarkan kimiawi tertentu dalam tubuhmu yang merangsangmu dan dapat memebantumu bertumbuh dengan sehat. Humor dan tertawa itu sehat.

8. Sportif

Sportif artinya menerima kekalahan dengan positif sambil tersenyum, menjabat tangan sang pemenang, tidak menyalahkan orang lain taua keadaan atas kekalahan itu. Sikap ini bisa memenangkan teman seandainyaapun kamu tidak memenangkan pertandingan atau kompetisinya. “Sportif” berarti pula tidak perlu mengejek yang kalah ketika kamu menang.

9. Rendah hati

Kalau kamu benar benar berkepentingan terhadap sesame, mereka akan melihat kualitas baikmu seandainyaapun kamu tidak mengiklankannya. Mereka tidak akan merasa bahwa kamu berusaha memanipulasi mereka, berbuatlah untuk sesama karena Tuhanmu

10. Bersyukur

Renungkanlah : Mungkin banyak sekali yang bisa kamu syukuri. Rasa syukur membuatmu tersenyum. Itu membuatmu senang dengan kehidupanmu. Dan orang lain pun senang di dekatmu. Bersyukur bisa memberikan ketenangan bagi dirimu.

11. Beriman

Bagi sementara orang, ini berarti percaya kepada Allah Yang Maha Kuasa atau kuas yang lebih tinggi lainnya. Beriman artinya percaya bahwa segalanya akan beres bagimu dan bahwa kamu bisa membereskan segalanya sendiri. Kalau kamu perkirakan akan gagal, mungkin mencapai sasaranmu.

12. Berpengharapan

Pengharapan mungkin merupakan sikap positifmu yang terpenting dasar bagi segala sikap positif lainnya. Apakah yang kamu harapkan? Apa sajakah impianmu? Apa sajakah ambisimu? Maksudmu dalam kehidupan ini? Kalau kamu mau mempertimbangkan pertanyaan – pertanyaan tersebut kamu sudah menjadi individu yang berpengharapan. “Pengharapan adalah sesuatu yang bersayap – Yang hingga pada Jiwa – Dan bersenandung tanpa kata – Dan tidak pernah berhenti – sama sekali.

Sumber:

- Rindo. 2008. *10 Ciri Orang Berpikir & Bersikap Positif*. Tersedia dalam <http://rindo.wordpress.com/2008/06/14/10-ciri-orang-berpikir-bersikap-positif/> diakses 14 Maret 2013.
- Ernawati, Sally. 2013. *Winner Mindset: Berfikir Positif*. Tersedia dalam <http://sikappositif.com/article/98552/winner-mindset-berpikir-positif.html> diakses 14 Maret 2013.
- Ghozy. Moh. 2013. *12 Cara Membangun Sikap “Berfikir Positif”*. Tersedia dalam <http://www.ikitech.asia/index.php/component/content/article/1-latest-news/65-12-cara-membangun-sikap-berfikir-positif> diakses 14 Maret 2013.

MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI

A. Pengertian

Percaya diri merupakan salah satu aspek kepribadian yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Orang yang percaya diri yakin atas kemampuan mereka sendiri serta memiliki pengharapan yang realistis, bahkan ketika harapan mereka tidak terwujud, mereka tetap berpikiran positif dan dapat menerimanya. Menurut Thantaway dalam Kamus istilah Bimbingan dan Konseling (2005:87), percaya diri adalah kondisi mental atau psikologis diri seseorang yang memberi keyakinan kuat pada dirinya untuk berbuat atau melakukan sesuatu tindakan. Orang yang tidak percaya diri memiliki konsep diri negatif, kurang percaya pada kemampuannya, karena itu sering menutup diri.

B. Akibat Kurang Percaya Diri

Ketika ini dikaitkan dengan praktek hidup sehari-hari, orang yang memiliki kepercayaan diri rendah atau telah kehilangan kepercayaan, cenderung merasa / bersikap sebagai berikut :

1. Tidak memiliki sesuatu (keinginan, tujuan, target) yang diperjuangkan secara sungguh sungguh.
2. Tidak memiliki keputusan melangkah yang decisive (ngambang)
3. Mudah frustasi atau give-up ketika menghadapi masalah atau kesulitan
4. Kurang termotivasi untuk maju, malas-malasan atau setengah-setengah
5. Sering gagal dalam menyempurnakan tugas-tugas atau tanggung jawab (tidak optimal)
6. Canggung dalam menghadapi orang
7. Tidak bisa mendemonstrasikan kemampuan berbicara dan kemampuan mendengarkan yang meyakinkan
8. Sering memiliki harapan yang tidak realistis
9. Terlalu perfeksionis
10. Terlalu sensitif (perasa)

Sebaliknya, orang yang mempunyai kepercayaan diri bagus, mereka memiliki perasaan positif terhadap dirinya, punya keyakinan yang kuat atas dirinya dan punya pengetahuan akurat terhadap kemampuan yang dimiliki. Orang yang punya kepercayaan diri bagus bukanlah orang yang hanya merasa mampu (tetapi sebetulnya tidak mampu) melainkan adalah orang yang mengetahui bahwa dirinya mampu berdasarkan pengalaman dan perhitungannya.

C. Manfaat Kepercayaan Diri

1. Kepercayaan diri akan menjadi pribadi yang tahan banting, tidak mudah terpengaruh oleh orang lain..mengapa?! Tentunya karena anda telah mempunyai prinsip hidup yang tidak dapat dilemahkan oleh orang lain.
2. Mampu mengatasi keadaan dengan baik. Mampu menggunakan akal bijak sehingga tidak mudah terprovokasi oleh orang yang ingin “memancing di air keruh”.
3. Tahu kapasitas diri sendiri, sehingga mengerjakan sesuatu secara efektif dan efisien.
4. Memandang semua hal secara optimis.
5. Kualitas kepribadian meningkat yang tentunya akan meningkatkan hubungan anda dengan orang-orang di sekeliling anda.
6. Mampu mengontrol emosi dengan baik.
7. Hidup anda akan lebih sistematis.

D. Cara meningkatkan kepercayaan diri

1. Kenali rasa ketidaknyamanan anda

Kita semua memiliki rasa ketidaknyamanan. Bisa muncul karena jerawat di muka anda, selalu menyesali, tidak nyaman pada teman-teman anda. Memberikan nama pada sesuatu hal yang dapat membuat anda merasa tidak berharga, malu atau rendah dapat membantu melawan hal-hal tersebut. Anda bisa menuliskan pikiran anda pada sehelai kertas dan ini dapat membuat perasaan Anda lebih ringan dan bahagia. Ingat tidak ada seorang pun yang sempurna. Orang-orang disebelah Anda mungkin juga memiliki banyak rasa ketidaknyamanan yang sama dengan anda. Jika dengan menuliskan masalah

anda tidak cukup membantu, anda bisa membicarakannya dengan teman dekat anda atau seseorang yang anda cintai. Membagi pikiran anda akan menolong meringankan beban yang anda tanggung sendiri.

2. Kenali kesuksesan anda

Tidak jadi soal seberapa besar perasaan ketidaknyamanan anda, Tuhan telah memberkahi diantara kita dengan suatu bakat tertentu. Temukan sesuatu hal yang anda ahli dan jago di bidang itu dan fokuslah untuk mengembangkannya. Rendah diri adalah pernyataan pikiran yang mendeklarasikan diri anda sebagai Korban. Jangan biarkan diri anda menjadi Korban.

3. Bersyukurlah atas apa yang anda miliki

Waktu membuktikan akar dari perasaan ketidaknyamanan dan tidak percaya diri adalah perasaan selalu tidak cukup atas kepemilikan sesuatu, apakah itu pengakuan emosional, keberuntungan, uang, dll. Dengan mengakui dan menghargai apa yang kita miliki, anda dapat melawan perasaan tidak utuh dan tidak puas. Menemukan kedamaian dalam diri akan membangkitkan percaya diri anda.

4. Selalu berpikiran positif

Hindari mendapatkan rasa kasihan dan simpati dari orang lain. Jangan pernah membuat orang lain memiliki rasa rendah terhadap anda, mereka bisa merasa seperti itu hanya dengan seijin anda. Jika anda terus menerus benci dan merendahkan diri anda sendiri, orang akan melakukan dan menilai anda seperti itu.

Anda harus berbicara positif tentang diri anda, tentang masa depan anda, dan tentang kemajuan anda. Jangan pernah takut menunjukkan kekuatan dan kualitas anda pada orang lain.

5. Berpakaian rapi

Walaupun pakaian tidak membuat orang lebih berkualitas, tapi dapat mempengaruhi cara berpikir kita terhadap diri kita sendiri. Ketika kita tidak terlihat bagus, maka perasaan anda juga tidak bagus. dan ini dapat merubah cara anda membawa diri anda sendiri dan berinteraksi dengan orang lain.

Ini bukan berarti anda harus menyediakan uang yang banyak untuk belanja baju. Daripada membeli banyak pakaian murah, lebih baik membeli beberapa baju dengan kualitas tinggi. Dalam jangka waktu yang lama juga akan menghemat pengeluaran, sebab baju yang lebih bagus dan sedikit lebih mahal akan lebih kuat dibandingkan baju yang jelek dengan harga yang murah.

6. Berjalan dengan cepat

Gaya berjalan sangat berbicara banyak tentang kepribadian anda. Apakah lambat ? Seperti kelelahan ? Menyakitkan ? atau Enerjik ? Orang dengan rasa percaya diri bagus akan berjalan lebih cepat. Mereka memiliki tempat yang harus dituju, orang yang harus ditemui, pekerjaan penting yang harus dilakukan.

Anda dapat meningkatkan kecepatan langkah jalan anda. Berjalan 25% lebih cepat dari sebelumnya akan dapat membuat anda terlihat dan merasa lebih penting

7. Berikan pujian kepada orang lain

Ketika berpikir negatif tentang diri kita, kadang kita juga melakukan hal yang sama pada orang lain dalam bentuk hinaan dan gosip. Hindari bergosip ria yang mana dapat menusuk diri anda sendiri dan berusaha memberikan pujian pada orang-orang disekitar anda. Dalam prosesnya, anda akan menjadi disukai dan dapat membangun rasa percaya diri. Dengan melihat sisi yang terbaik dari orang lain, secara tidak langsung membawa hal yang terbaik pada diri sendiri.

8. Duduk di Bangku Paling Depan

Orang-orang Aliran belakang mungkin dapat bersenang-senang di sekolah atau di kuliah pada saat duduk di belakang, tapi itu tidak akan memberikan dorongan untuk membangun rasa percaya diri. Jangan pernah takut untuk diperhatikan. Dengan memutuskan untuk duduk di baris depan, anda dapat menghilangkan ketakutan yang tak beralasan karena diperhatikan dan dapat membangun kepercayaan diri anda.

9. Berbicara dan tersenyumlah

Penelitian membuktikan banyak orang takut berbicara atau bertanya pada grup diskusi atau acara umum. Mereka takut akan dinilai orang lain karena berbicara sesuatu yang konyol. Padahal, orang kebanyakan lebih menerima daripada yang kita bayangkan. Kenyataannya kebanyakan orang memiliki ketakutan yang sama persis. Dengan berusaha berbicara setidaknya sekali di setiap diskusi kelompok, anda akan menjadi pembicara yang bagus, lebih percaya diri tentang pikiran anda, dan akan dikenali sebagai leader oleh rekan-rekan anda. Selain itu, jangan lupa juga untuk selalu tersenyum, coba untuk tersenyum sesering mungkin. Orang selalu menyenangi wajah yang penuh senyum. Orang akan selalu welcome jika kontak dengan anda. Wajah yang selalu tersenyum akan selalu menerima kehangatan dan rasa sayang. Penerimaan yang baik dari orang lain akan meningkatkan rasa percaya diri kita.

10. Berolahraga

Pikiran yang sehat muncul dari badan/ fisik yang sehat pula. Jika anda dalam kondisi fit, anda akan memiliki energi positif. Jika anda tidak fit, anda akan merasa tidak menarik. Ini akan menyebabkan kemerosotan akhlak. Sedikit disiplin dalam hidup anda dapat membantu banyak dalam pencapaian rasa percaya diri anda yang lebih tinggi.

Sumber:

Hariyanto. 2010. *Pengertian Kepercayaan Diri*. Tersedia dalam <http://belajarpikologi.com/pengertian-kepercayaan-diri/> diakses 18 Maret 2013.

Jamil. 2009. *Manfaat Percaya Diri*. Tersedia dalam <http://awaludin87.wordpress.com/2009/07/29/manfaat-percaya-diri/> diakses 18 Maret 2013.

..... 2012. *10 Cara Meningkatkan Percaya Diri*. Tersedia dalam <http://www.surgaberita.com/2012/02/10-cara-meningkatkan-percaya-diri.html> diakses 18 Maret 2013.

**Jadwal Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik Bermain
Peran Pada Siswa Kelas 5 MI AL Islam Mangunsari 02 Semarang**

No	Hari, tgl/bln/thn	Kegiatan	Materi	Tempat	Waktu
1.	Kamis, 14 Februari 2013	<i>Pre Test</i>	-	Kelas 5	2 x 35 menit
2.	Kamis, 21 Februari 2013	Pertemuan 1	Tekun Menghadapi Tugas (<i>Bekerja Keras</i>)	Kelas 5	2 x 35 menit
3.	Selasa, 26 Februari 2013	Pertemuan 2	Ulet menghadapi kesulitan (<i>Tidak mudah putus asa</i>)	Kelas 5	2 x 35 menit
4.	Jum'at, 1 Maret 2013	Pertemuan 3	Menjadi pribadi yang mandiri (<i>Aku bisa</i>)	Kelas 5	2 x 35 menit
5.	Selasa, 5 Maret 2013	Pertemuan 4	Menjadi pribadi yang dinamis (<i>Semangat dalam belajar</i>)	Kelas 5	2 x 35 menit
6.	Jum'at, 8 Maret 2013	Pertemuan 5	Menjadi pribadi yang menyukai tantangan (<i>Suka tantangan</i>)	Kelas 5	2 x 35 menit
7.	Rabu, 13 Maret 2013	Pertemuan 6	Kiat menjadi pribadi yang berpendirian kokoh (<i>Berpendirian kokoh</i>)	Kelas 5	2 x 35 menit
8.	Jum'at, 15 Maret 2013	Pertemuan 7	Berfikir dan bersikap positif (<i>Berfikir dan bersikap positif</i>)	Kelas 5	2 x 35 menit
9.	Selasa, 19 Maret 2013	Pertemuan 8	Meningkatkan kepercayaan diri (<i>Kepercayaan diri</i>)	Kelas 5	2 x 35 menit
10.	Kamis, 21 Maret 2013	<i>Post Test</i>	-	Kelas 5	2 x 35 menit

Deskripsi Proses Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten

Dengan Teknik Bermain Peran

Pertemuan	Deskripsi Pertemuan	Perkembangan Indikator Motivasi Belajar
<p>Pertemuan : 1 Hari/tgl : Kamis, 21 Februari 2013 Waktu : 2 x 35 Menit Materi : Tekun Menghadapi Tugas Bermain peran : Bekerja Keras</p>	<p>Pelaksanaan layanan penguasaan konten pertemuan pertama ini terdapat dua kegiatan yaitu penjelasan materi tentang tekun menghadapi tugas dan pelaksanaan bermain peran dengan judul bekerja keras dan dilanjutkan dengan diskusi tanya jawab tentang makna yang terkandung dalam adegan yang diperankan.</p> <p>Pada penjelasan materi tekun menghadapi tugas ini belum berjalan maksimal, masih terlihat beberapa anak yang masih ramai dan berbicara dengan teman sebangkunya. Akan tetapi siswa dapat menjelaskan jika ditanya berkaitan dengan materi yang disampaikan.</p> <p>Kemudian layanan dilanjutkan dengan pelaksanaan bermain peran. Peneliti memberikan instruksi mengenai adegan yang akan diperankan. Pada pelaksanaan bermain peran siswa terlihat malu-malu, terutama yang memainkan peran karena ini pertama bermain peran didepan kelas dan dilihat teman-temannya. Namun disamping itu siswa cukup semangat selama kegiatan bermain peran berlangsung.</p> <p>Pada akhir kegiatan bermain peran dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab. Pada kegiatan diskusi dan tanya jawab ini siswa dapat menjelaskan makna yang terkandung didalam</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tekun menghadapi tugas, siswa berandangan bahwa tugas dikerjakan semampunya saja. 2. Ulet menghadapi kesulitan, siswa masih merasa tidak mampu menghadapi masalah yang sulit diselesaikan. 3. Dorongan, siswa masih memerlukan arahan dari orang lain untuk menyelesaikan tugasnya. 4. Semangat belajar tinggi, banyak siswa terlihat belum terlibat dalam kegiatan, ngobrol sendiri, dan bercanda 5. Menyukai ilmu pengetahuan baru, siswa belum begitu tertarik dengan materi yang baru 6. Berpendirian kuat dan memiliki tujuan jangka panjang, siswa belum memunculkan keinginan untuk bercita-cita 7. Senang mencari dan

	<p>adegan yang diperankan tersebut meskipun dengan panduan dari peneliti.</p> <p>Kegiatan diakhiri dengan pembahasan UCA, siswa mengungkapkan pemahaman materi tekun menghadapi tugas, selain itu siswa tertarik menginternalisasikan tekun dalam dirinya dan mau berlatih menjadi pribadi yang tekun dalam menghadapi tugas.</p>	<p>memecahkan soal-soal, siswa belum terlihat tertarik ketika diberikan tugas</p> <p>8. keinginan untuk bergabung dalam kelompok kelas, sebagian siswa belum terlihat terbuka untuk bergabung dalam kelompok kelas</p>
<p>Pertemuan : 2 Hari/tgl : Selasa, 26 Februari 2013 Waktu : 2 x 35 Menit Materi : Ulet menghadapi kesulitan Bermain peran : Tidak mudah putus asa</p>	<p>Pelaksanaan layanan penguasaan konten pada pertemuan kedua ini terdapat dua kegiatan yaitu penjelasan materi tentang ulet menghadapi kesulitan dan pelaksanaan bermain peran dengan judul tidak mudah putus asa dan dilanjutkan dengan diskusi tanya jawab tentang makna yang terkandung dalam adegan yang diperankan.</p> <p>Pada penjelasan materi ulet menghadapi kesulitan ini sudah dapat berjalan cukup baik, walaupun masih terlihat beberapa anak yang masih ramai namun dapat dikondisikan. Siswa juga dapat menjelaskan karakteristik orang yang ulet.</p> <p>Kemudian layanan dilanjutkan dengan pelaksanaan bermain peran. Peneliti memberikan instruksi mengenai adegan yang akan diperankan. Pada pelaksanaan bermain peran ini siswa terlihat tidak malu-malu lagi, karena siswa menawarkan diri untuk memerankan adegan yang akan diperankan. Disamping itu siswa cukup semangat selama kegiatan bermain peran berlangsung.</p> <p>Pada akhir kegiatan bermain peran dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab. Pada</p>	<p>1. Tekun menghadapi tugas, siswa mulai berpandangan bahwa tugas dikerjakan sungguh-sungguh.</p> <p>2. Ulet menghadapi kesulitan, siswa mulai nampak kemauan untuk lebih baik dengan berusaha yang lebih keras.</p> <p>3. Dorongan, siswa mulai nampak percaya diri dalam mengerjakan tugas-tugasnya .</p> <p>4. Semangat belajar tinggi, sebagian siswa mulai terlihat terlibat dalam kegiatan.</p> <p>5. Menyukai ilmu pengetahuan baru, siswa nampak mulai tertarik dengan materi yang baru</p> <p>6. Berpendirian kuat dan memiliki tujuan jangka panjang, siswa sudah mulai berkeinginan untuk memiliki</p>

	<p>kegiatan diskusi dan tanya jawab ini siswa dapat menjelaskan makna yang terkandung didalam adegan yang diperankan tersebut meskipun dengan panduan dari peneliti.</p> <p>Kegiatan diakhiri dengan pembahasan UCA, siswa mengungkapkan pemahaman materi ulet menghadapi kesulitan, selain itu siswa tertarik menginternalisasikan ulet dalam dirinya dan mau berlatih menjadi pribadi yang ulet dalam menghadapi kesulitan.</p>	<p>cita-citanya</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Senang mencari dan memecahkan soal-soal, siswa berusaha menyampaikan pendapatnya jika belum paham. 8. Keinginan untuk bergabung dalam kelompok kelas, beberapa siswa belum terlihat antusias untuk bergabung dalam kelompok, terlihat ngobrol dengan teman akrabnya saja
<p>Pertemuan : 3 Hari/tgl : Jum'at, 1 Maret 2013 Waktu : 2 x 35 Menit Materi : Pribadi mandiri Bermain peran : Aku bisa</p>	<p>Pelaksanaan layanan penguasaan konten pada pertemuan ketiga ini terdapat dua kegiatan yaitu penjelasan materi tentang Pribadi mandiri dan pelaksanaan bermain peran dengan judul tidak mudah putus asa dan dilanjutkan dengan diskusi tanya jawab tentang makna yang terkandung dalam adegan yang diperankan.</p> <p>Pada penjelasan materi pribadi mandiri ini sudah dapat berjalan dengan baik karena siswa mulai memperhatikan dengan sungguh-sungguh dan tidak ramai sendiri. Siswa juga dapat menjelaskan ciri-ciri pribadi yang mandiri.</p> <p>Kemudian layanan dilanjutkan dengan pelaksanaan bermain peran. Peneliti memberikan instruksi mengenai adegan yang akan diperankan. Pada pelaksanaan bermain peran ini siswa terlihat lebih antusias, karena siswa selalu menawarkan diri untuk memerankan adegan yang akan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tekun menghadapi tugas, siswa bersemangat dalam mengerjakan tugas yang diberikan. 2. Ulet menghadapi kesulitan, siswa berusaha menggunakan waktu sebaik mungkin dalam mengerjakan tugas. 3. Dorongan, siswa mulai berani berpendapat tanpa harus ditujuk. 4. Semangat belajar tinggi, beberapa siswa terlihat terlibat dalam diskusi tanya jawab. 5. Menyukai ilmu pengetahuan baru, siswa tertarik dengan bermain peran dan proses

	<p>diperankan. Disamping itu siswa cukup semangat selama kegiatan bermain peran berlangsung.</p> <p>Pada akhir kegiatan bermain peran dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab. Pada kegiatan diskusi dan tanya jawab ini siswa dapat menjelaskan makna yang terkandung didalam adegan yang diperankan.</p> <p>Kegiatan diakhiri dengan pembahasan UCA, siswa mengungkapkan pemahaman materi pribadi mandiri, selain itu siswa tertarik menginternalisasikan kemandirian dalam dirinya dan mau berlatih menjadi pribadi yang mandiri dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>diskusi tanya jawab nampak aktif</p> <p>6. Berpendirian kuat dan memiliki tujuan jangka panjang, siswa memiliki tekad untuk menggapai cita-citanya</p> <p>7. Senang mencari dan memecahkan soal-soal, siswa berusaha menjawab jika peneliti memberikan pertanyaan.</p> <p>8. Keinginan untuk bergabung dalam kelompok kelas, siswa mulai kondusif jika dalam suasana kelompok</p>
<p>Pertemuan : 4 Hari/tgl : Selasa, 5 Maret 2013 Waktu : 2 x 35 Menit Materi : Menjadi pribadi yang dinamis Bermain peran : Semangat dalam belajar</p>	<p>Pelaksanaan layanan penguasaan konten pada pertemuan keempat ini terdapat dua kegiatan yaitu penjelasan materi tentang menjadi pribadi yang dinamis dan pelaksanaan bermain peran dengan judul semangat dalam belajar dan dilanjutkan dengan diskusi tanya jawab tentang makna yang terkandung dalam adegan yang diperankan.</p> <p>Pada penjelasan materi menjadi pribadi yang dinamis ini sudah dapat berjalan dengan baik karena siswa antusias memperhatikan dengan sungguh-sungguh materi yang disampaikan oleh peneliti. Siswa juga dapat menjelaskan ciri-ciri pribadi yang dinamis dan cara menumbuhkan pribadi yang dinamis.</p>	<p>1. Tekun menghadapi tugas, siswa lebih bersemangat melakukan bermain peran dan menghayati adegan yang diperankan.</p> <p>2. Ulet menghadapi kesulitan, siswa menyadari bahwa setiap kesulitan pasti ada jalan keluarnya.</p> <p>3. Dorongan, siswa nampak antusias menjawab tanpa harus ditujuk.</p> <p>4. Semangat belajar tinggi, siswa merasa tertantang menghadapi kesulitan dalam</p>

	<p>Kemudian layanan dilanjutkan dengan pelaksanaan bermain peran dengan judul semangat dalam belajar. Peneliti memberikan instruksi mengenai adegan yang akan diperankan. Siswa cukup semangat selama kegiatan bermain peran berlangsung, baik itu siswa yang memerankan adegan maupun audien/penonton yang menyaksikannya.</p> <p>Pada akhir kegiatan bermain peran dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab. Pada kegiatan diskusi dan tanya jawab ini siswa dapat menangkap dan menjelaskan makna yang terkandung didalam adegan yang diperankan.</p> <p>Kegiatan diakhiri dengan pembahasan UCA, siswa mengungkapkan pemahaman materi menjadi pribadi yang dinamis, selain itu siswa tertarik menginternalisasikan kepribadian yang dinamis dalam dirinya dan mau berlatih menjadi pribadi yang dinamis dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>belajarnya.</p> <p>5. Menyukai ilmu pengetahuan baru, siswa belajar untuk lebih memanfaatkan materi yang baru dipelajarinya untuk menambah pengetahuannya</p> <p>6. Berpendirian kuat dan memiliki tujuan jangka panjang, siswa menyadari bahwa untuk menggapai cita-citanya maka harus semangat dalam belajar</p> <p>7. Senang mencari dan memecahkan soal-soal, siswa merasa bahwa tantangan adalah untuk dihadapi dan diselesaikan.</p> <p>8. Keinginan untuk bergabung dalam kelompok kelas, siswa merasa senang ketika teman dapat membantu dan memotivasi dalam belajarnya</p>
<p>Pertemuan : 5 Hari/tgl : Jum'at, 8 Maret 2013 Waktu : 2 x 35 Menit Materi : Menjadi pribadi yang</p>	<p>Pelaksanaan layanan penguasaan konten pada pertemuan kelima ini terdapat dua kegiatan yaitu penjelasan materi tentang menjadi pribadi yang menyukai tantangan dan pelaksanaan bermain peran dengan judul suka tantangan dan dilanjutkan dengan diskusi tanya jawab tentang makna yang terkandung dalam adegan yang diperankan.</p>	<p>1. Tekun menghadapi tugas, siswa lebih bersemangat ketika dihadapkan pada tantangan baru.</p> <p>2. Ulet menghadapi kesulitan, siswa siap menjalani tantangan dalam belajarnya.</p> <p>3. Dorongan, siswa merasa</p>

<p>menyukai tantangan</p> <p>Bermain peran : Suka tantangan</p>	<p>Kegiatan diawali dengan ice breaking berupa permainan ringan agar suasana menjadi santai dan siswa terlihat sangat bersemangat, kemudian setelah dirasa terciptanya suasana santai dilanjutkan dengan penjelasan tujuan dari kegiatan.</p> <p>Dilanjutkan dengan penjelasan materi menjadi pribadi yang menyukai tantangan, sudah dapat berjalan dengan baik karena siswa antusias memperhatikan dengan sungguh-sungguh materi yang disampaikan oleh peneliti meskipun ada beberapa siswa yang nampak sibuk mengobrol dengan teman sebangkunya, peneliti mencoba menegurnya untuk kembali memperhatikan materi yang disampaikan. Dilanjutkan dengan sesi diskusi dan Tanya jawab, meskipun dengan sedikit ragu siswa dapat memaparkan ciri-ciri pribadi yang menyukai tantangan..</p> <p>Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan bermain peran dengan judul suka tantangan. Peneliti memberikan instruksi mengenai adegan yang akan diperankan. Siswa cukup semangat selama kegiatan bermain peran berlangsung, baik itu siswa yang memerankan adegan maupun audien/penonton yang menyaksikannya.</p> <p>Pada akhir kegiatan bermain peran dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab. Pada kegiatan diskusi dan tanya jawab ini siswa dapat menangkap dan menjelaskan makna yang terkandung didalam adegan yang diperankan. Kegiatan diakhiri dengan pembahasan UCA untuk</p>	<p>percaya diri ketika ditunjuk untuk memerankan peran.</p> <p>4. Semangat belajar tinggi, siswa merasa tertantang dengan kesulitan yang dihadapinya dalam belajar.</p> <p>5. Menyukai ilmu pengetahuan baru, siswa merasa tertantang dengan pengetahuan baru yang didapatkannya</p> <p>6. Berpendirian kuat dan memiliki tujuan jangka panjang, siswa menyadari bahwa tantangan adalah langkah untuk mencapai kesuksesan</p> <p>7. Senang mencari dan memecahkan soal-soal, siswa merasa bahwa tantangan dalam belajar adalah hal yang menarik untuk diselesaikan.</p> <p>8. Keinginan untuk bergabung dalam kelompok kelas, siswa berpendapat bahwa disukai teman adalah salah satu tantangan.</p>
---	--	--

	mengetahui hasil dari pelaksanaan layanan.	
<p>Pertemuan : 6 Hari/tgl : Rabu, 13 Maret 2013 Waktu : 2 x 35 Menit Materi : Kiat menjadi pribadi yang berpendirian kokoh Bermain peran : Berpendirian kokoh</p>	<p>Pelaksanaan layanan penguasaan konten pada pertemuan keenam ini terdapat dua kegiatan yaitu penjelasan materi tentang kiat menjadi pribadi yang berpendirian kokoh dan pelaksanaan bermain peran dengan judul berpendirian kokoh dan dilanjutkan dengan diskusi tanya jawab tentang makna yang terkandung dalam adegan yang diperankan.</p> <p>Kegiatan diawali dengan permainan ringan/ice breaking agar suasana menjadi santai.</p> <p>Siswa terlihat sangat bersemangat, kemudian dilanjutkan dengan dialog singkat mengenai pribadi yang berpendirian kokoh serta penjelasan mengenai tujuan pemberian layanan.</p> <p>Setelah penjelasan mengenai tujuan layanan, kegiatan selanjutnya adalah penyampaian materi mengenai kiat menjadi pribadi yang kokoh. Pada tahap ini siswa mulai nampak antusias dalam memperhatikan materi yang disampaikan. Berdasarkan hasil pemaparan siswa dapat menyebutkan kiat menjadi pribadi yang kokoh.</p> <p>Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan bermain peran. Siswa nampak antusias dan bersemangat, ini terlihat dengan tanpa diminta siswa dengan inisiatifnya menawarkan dirinya untuk memerankan peran dalam adegan yang akan dilakukan. Beberapa audien/penonton yang menyaksikan jalannya adegan terlihat mengobrol dengan temannya, tidak memperhatikan temannya yang sedang didepan. Meskipun demikian tidak</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tekun menghadapi tugas, siswa mau belajar sesuatu yang belum dikuasainya. 2. Ulet menghadapi kesulitan, siswa selalu berlatih agar lebih memahami suatu hal yang belum dikuasainya. 3. Dorongan, siswa mantap dengan hasil dari usahanya sendiri 4. Semangat belajar tinggi, siswa yakin dengan hasil pekerjaan yang dilakukannya 5. Menyukai ilmu pengetahuan baru, siswa belajar mencari penyelesaian atas suatu hal yang belum dikuasainya 6. Berpendirian kuat dan memiliki tujuan jangka panjang, siswa siap bertanggungjawab atas keputusan yang diambilnya 7. Senang mencari dan memecahkan soal-soal, siswa tertarik dengan mempelajari hal-hal baru 8. Keinginan untuk bergabung dalam kelompok kelas, siswa memperoleh motivasi dari luar saat melakukan aktivitas

	<p>mengganggu jalannya bermain main peran.</p> <p>Pada akhir kegiatan bermain peran dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab. Pada kegiatan diskusi dan tanya jawab ini siswa dapat menangkap dan menjelaskan makna yang terkandung didalam adegan yang diperankan. Kegiatan diakhiri dengan pembahasan UCA untuk mengetahui hasil dari pelaksanaan layanan.</p>	dengan teman-temannya
<p>Pertemuan : 7</p> <p>Hari/tgl : Jum'at, 15 Maret 2013</p> <p>Waktu : 2 x 35 Menit</p> <p>Materi : Berfikir dan bersikap positif</p> <p>Bermain peran : Berfikir dan bersikap positif</p>	<p>Pelaksanaan layanan penguasaan konten pada pertemuan ketujuh ini terdapat dua kegiatan yaitu penjelasan materi tentang berfikir dan bersikap positif dan pelaksanaan bermain peran dengan judul berfikir dan bersikap positif dan dilanjutkan dengan diskusi tanya jawab tentang makna yang terkandung dalam adegan yang diperankan.</p> <p>Kegiatan diawali dengan ice breaking agar suasana menjadi santai. Siswa terlihat sangat bersemangat, kemudian dilanjutkan dengan dialog singkat mengenai materi berfikir dan bersikap positif serta penjelasan mengenai tujuan pemberian layanan.</p> <p>Setelah penjelasan mengenai tujuan layanan, kegiatan selanjutnya adalah penyampaian materi mengenai berfikir dan bersikap positif. Pada tahap ini siswa mulai nampak antusias dalam memperhatikan materi yang disampaikan. Berdasarkan hasil pemaparan siswa dapat menyebutkan bagaimana cara berfikir dan bersikap positif.</p> <p>Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tekun menghadapi tugas, siswa mampu berfikir positif ketika diberikan tugas yang sulit. 2. Ulet menghadapi kesulitan, siswa merasa dengan berfikir positif tugas sesulit apapun dapat diselesaikannya. 3. Dorongan, siswa mampu berfikir dan bersikap positif dengan bantuan dari orang lain sebagai motivator 4. Semangat belajar tinggi, siswa meyakini bahwa tugas sesulit apapun dapat diselesaikannya 5. Menyukai ilmu pengetahuan baru, siswa menerima suatu hal baru dengan berfikir positif terhadap hal baru tersebut 6. Berpendirian kuat dan memiliki tujuan jangka

	<p>bermain peran. Siswa nampak antusias dan bersemangat, ini terlihat dengan tanpa diminta siswa dengan inisiatifnya berebut menawarkan dirinya untuk memerankan peran dalam adegan yang akan dilakukan. Beberapa audien/penonton yang menyaksikan jalannya adegan terlihat mengobrol dengan temannya, tidak memperhatikan temannya yang sedang didepan dan peneliti menegurnya untuk fokus memperhatikan teman didepannya. Meskipun demikian tidak mengganggu jalannya bermain main peran.</p> <p>Pada akhir kegiatan bermain peran dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab. Pada kegiatan diskusi dan tanya jawab ini siswa dapat menangkap dan menjelaskan makna yang terkandung didalam adegan yang diperankan. Kegiatan diakhiri dengan pembahasan UCA untuk mengetahui hasil dari pelaksanaan layanan.</p>	<p>panjang, siswa merasa apa yang dilakukannya akan dapat dengan mudah jika dibarengi dengan pikiran dan sikap yang positif pula</p> <p>7. Senang mencari dan memecahkan soal-soal, siswa berusaha untuk belajar mengembangkan pemikiran yang positif</p> <p>8. Keinginan untuk bergabung dalam kelompok kelas, siswa merasa lebih senang jika mempelajari sesuatu bersama dengan teman-temannya</p>
<p>Pertemuan : 8 Hari/tgl : Selasa, 19 Maret 2013 Waktu : 2 x 35 Menit Materi : Meningkatkan kepercayaan diri Bermain peran : Kepercayaan diri</p>	<p>Pelaksanaan layanan penguasaan konten pertemuan kedelapan ini terdapat dua kegiatan yaitu penjelasan materi tentang meningkatkan kepercayaan diri dan pelaksanaan bermain peran dengan judul meningkatkan kepercayaan diri dan dilanjutkan dengan diskusi tanya jawab tentang makna yang terkandung dalam adegan yang diperankan.</p> <p>Kegiatan diawali dengan permainan ringan/ice breaking agar suasana menjadi santai. Siswa terlihat antusias dan sangat bersemangat, kemudian dilanjutkan dengan dialog singkat</p>	<p>1. Tekun menghadapi tugas, siswa percaya diri dengan tugas yang dikerjakannya sendiri.</p> <p>2. Ulet menghadapi kesulitan, siswa yakin dengan usahanya dalam mengerjakan tugas.</p> <p>3. Dorongan, siswa percaya diri dalam mempertanggung-jawabkan pendapatnya</p> <p>4. Semangat belajar tinggi, siswa bersemangat untuk</p>

<p>mengenai materi meningkatkan kepercayaan diri serta penjelasan mengenai tujuan pemberian layanan.</p> <p>Setelah penjelasan mengenai tujuan layanan, kegiatan selanjutnya adalah penyampaian materi mengenai meningkatkan kepercayaan diri. Pada tahap ini siswa mulai nampak antusias dalam memperhatikan materi yang disampaikan. Berdasarkan hasil pemaparan siswa dapat menyebutkan bagaimana cara meningkatkan kepercayaan diri.</p> <p>Kemudian kegiatan dilanjutkan dengan pelaksanaan bermain peran. Peneliti memberikan instruksi mengenai adegan yang akan diperankan. Siswa nampak antusias dan bersemangat, ini terlihat dengan tanpa diminta siswa dengan inisiatifnya berebut menawarkan dirinya untuk memerankan peran dalam adegan yang akan dilakukan.</p> <p>Pada akhir kegiatan bermain peran dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab. Pada kegiatan diskusi dan tanya jawab ini siswa dapat menangkap dan menjelaskan makna yang terkandung didalam adegan yang diperankan. Kegiatan diakhiri dengan pembahasan UCA, siswa mengungkapkan pemahaman materi meningkatkan kepercayaan diri, selain itu siswa tertarik menginternalisasikan kepercayaan diri dalam dirinya dan mau berlatih menjadi pribadi yang memiliki kepercayaan diri tinggi.</p>	<p>belajar dengan lebih giat lagi</p> <p>5. Menyukai ilmu pengetahuan baru, siswa tertarik mempelajari hal-hal yang baru</p> <p>6. Berpendirian kuat dan memiliki tujuan jangka panjang, siswa berusaha mempertahankan pendapatnya yang diyakini benar</p> <p>7. Senang mencari dan memecahkan soal-soal, siswa berusaha untuk belajar berfikir percaya diri dengan kemampuannya</p> <p>8. Keinginan untuk bergabung dalam kelompok kelas, siswa percaya bahwa dirinya mampu membantu memberikan pendapat yang membangun ketika melakukan diskusi dalam kelompok</p>
--	--

DAFTAR SISWA KELAS 5 MI AL ISLAM MANGUNSARI 02
SEMARANG

- | | | | |
|-----|---------------------|-----|-----------------------|
| 1. | A. Nafis Allafi | 11. | Isti Faizah |
| 2. | Anasfalia Z. | 12. | M. Takiudin Firdaus |
| 3. | Annida Maura V. | 13. | Maya Arsita S. |
| 4. | Bejo Santoso | 14. | Maya Lailatul M. |
| 5. | Daffa Ady Kurnia Z. | 15. | Micho Septian P. |
| 6. | Dandi Muchammad M. | 16. | M. Nadziv Fauzi A. |
| 7. | Delila Sofia | 17. | Rifda Laily T. |
| 8. | Eva Eri Ana | 18. | Sabrina Intan S. |
| 9. | Faiz Masykuro | 19. | Salsabila Tazkiyah |
| 10. | Gressia Q. | 20. | Septian M. Yusuf |
| | | 21. | Violita Marda Pradita |



DOKUMENTASI



Penyampaian Materi Layanan Penguasaan Konten



Kegiatan Diskusi dan Tanya Jawab



Persiapan Bermain Peran



Tanya Jawab Makna Dalam Bermain Peran

Surat Penelitian

