



**UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR  
MELALUI LAYANAN PENGUASAAN KONTEN  
DENGAN TEKNIK PERMAINAN PADA SISWA  
KELAS VII RSBI DI SMP NEGERI 3 BATANG  
TAHUN AJARAN 2010/2011**

**SKRIPSI**

Disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan Jurusan Bimbingan dan Konseling

oleh  
Fina Melati  
1301406017

PERPUSTAKAAN  
**UNNES**

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

**2011**

## PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Ujian Skripsi FIP UNNES pada tanggal 22 Februari 2011.

Panitia :

Ketua

Sekretaris

Drs. Hardjono, M.Pd  
NIP. 19510801 197903 1 007

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

Penguji Utama

Prof. Dr. Mungin Eddy Wibowo, M.Pd. Kons  
NIP. 19521120 197703 1 002

Penguji / Pembimbing I

Penguji / Pembimbing II

Dr. Supriyo, M.Pd  
NIP.19510911 197903 1 002

Drs. Suharso, M.Pd, Kons  
NIP. 19620220 198710 1 001

## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam 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.

Semarang, Februari 2011

Yang membuat pernyataan,

Fina Melati  
NIM. 1301406017



## ABSTRAK

Melati, Fina. 2011. *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Permainan pada Siswa Kelas VII RSBI di SMP Negeri 3 Batang Tahun Ajaran 2010/2011*. Skripsi, Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Dr. Supriyo, M.Pd. dan Pembimbing II: Drs. Suharso, M.Pd. Kons.

**Kata Kunci :** Motivasi Belajar, Layanan Penguasaan Konten, Teknik Permainan

Memperhatikan standar bagi penyelenggaraan RSBI, harapan yang ingin dicapai bagi sekolah penyelenggara kelas RSBI melalui pembinaan siswa secara optimal baik potensi akademik maupun non akademik, adalah proses pendidikan harus menghasilkan manusia yang berakhlak mulia, berbudi pekerti luhur, berkepribadian unggul, memiliki jiwa kepemimpinan, jiwa entrepreneur, jiwa patriot, jiwa inovator, berprakarsa, kreatif dan mandiri. Fakta yang terjadi dilapangan tentang permasalahan motivasi belajar siswa yang terjadi di SMP Negeri 3 Batang menjadi tanggung jawab guru pembimbing di sekolah yaitu melalui layanan bimbingan dan konseling. Dalam layanan penguasaan konten dengan teknik permainan yang dapat digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk dapat mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberi layanan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII RSBI di SMP Negeri 3 Batang, yang terdiri dari 5 (150 siswa) kelas VII A hingga VII E. Sampel yang digunakan mengambil salah satu kelas sebanyak 30 siswa secara acak, dengan menggunakan teknik sampling *one stage cluster random sampling*. Metode pengumpulan data menggunakan skala psikologis. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif peresentase, deskriptif kualitatif dan analisis inferensial dengan rumus t-Test.

Hasil penelitian 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  $F_{hitung} = 10,02$  dan  $F_{tabel} = 2,045$ , jadi nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$ . Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan ada peningkatan motivasi belajar melalui layanan penguasaan konten dengan teknik permainan pada siswa kelas VII RSBI di SMP N 3 Batang tahun ajaran 2010/2011.

Merujuk dari hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan setelah mendapat *treatment* berupa layanan penguasaan konten dengan teknik permainan. Hendaknya guru pembimbing dapat memanfaatkan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

- Maka berpegangteguhlah dengan apa yang Aku berikan kepadamu dan hendaklah kamu termasuk orang yang bersyukur.  
(QS. Al-A'raf:144)

Persembahan,

Saya persembahkan skripsi ini untuk:

1. Kedua orang tua, Bapak Arifin AT dan Ibu Herlina yang senantiasa mengalirkan cinta dan kasihnya.
2. Adik-adikku, Rizki Amalia dan Naufal Hanif yang selalu menciptakan kebahagiaan dan memberikan dukungan.
3. Aditya Nugraha, terimakasih untuk kasihnya.
4. Sahabat-sahabatku yang telah banyak mewarnai hidupku dengan motivasi dan kebahagiaan.
5. Almamaterku Unnes.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Permainan Pada Siswa Kelas VII RSBI SMP Negeri 3 Batang Tahun Ajaran 2010/2011". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum dan setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan. Dari penelitian ini diperoleh data bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan setelah mendapatkan perlakuan melalui layanan penguasaan konten dengan teknik permainan.

Penyusunan skripsi ini berdasarkan atas penelitian yang dilakukan dalam suatu prosedur terstruktur dan terencana. Dalam proses penulisan skripsi ini cukup banyak ada kendala, diakui penelitian ini membutuhkan waktu yang cukup lama. Namun berkat rahmat Allah SWT dan ketekunan serta kegigihan penulis akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Sudijono Sastroatmodjo, M.Si Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin untuk dapat menyelesaikan studi di Unnes.
2. Drs. Hardjono, M. Pd Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian untuk penyelesaian skripsi ini.
3. Drs. Suharso, M.Pd, Kons Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling sekaligus sebagai Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dalam proses penyusunan skripsi.
4. Dr. Supriyo, M.Pd, Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dalam proses penyusunan skripsi.
5. Tim penguji, yang telah menguji, memberikan masukan, dan saran dalam penyempurnaan skripsi ini.

6. Kepala Dinas Pendidikan Pemuda dan Olah Raga Kabupaten Batang, yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
7. Kastomo, S.Pd Kepala SMP Negeri 3 Batang Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk dapat melakukan penelitian di sekolah yang dipimpinya.
8. Dwi Kumolo Retno, S.Pd Guru Pembimbing SMP Negeri 3 Batang yang telah membantu penulis melaksanakan penelitian ini.
9. Kedua orang tuaku yang senantiasa memotivasi, mencurahkan kasih dan sayangnya, serta adik-adikku yang memberikan dukungan dan kebahagiaan.
10. Aditya Nugraha, yang telah memberikan doa, semangat, motivasi, cinta dan kasih sayangnya.
11. Sahabat-sahabatku: Dj, Mimin, Rifqi, Lilis, Mba Galuh, Anton, Akbar, Retno, Niu, Zee, Angga, Oland, Bagus, Opanx serta teman-teman BK '06. Terima kasih atas persahabatan yang indah selama ini serta memberikan bantuan dan motivasi.
12. Teman-teman Kozt Pinx (Pak Kumis): Mba Putri, Mba Ita, Mba Suci, Mba Tika, De Iqa, De Vio, De Vero, De Arin, De Wulan, De Ela, De Tami, Heni. Terima kasih atas persahabatan dan pertemanan yang menyenangkan selama ini.
13. Teman-teman Wisma Cinta: Wita, Ratih, Endang, Ningsih, Tritin, Ilmi, Iin, Anis, Lina, Oci, dan Rina. Terima kasih untuk semuanya sudah mau menemani sejak berjuang pertama kali.
14. Serta pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah mendukung dan membantu dalam penelitian ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, untuk itu diharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis juga berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca yang budiman.

Semarang, Februari 2011

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
ABSTRAK .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GRAFIK.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
1.1.Latar Belakang .....	1
1.2.Rumusan Masalah .....	6
1.3.Tujuan Penelitian.....	7
1.4.Manfaat Penelitian.....	7
1.5.1.4.1 Manfaat Teoritis .....	8
1.6.1.4.2 Manfaat Praktis.....	8
1.7.Garis Besar Sistematika Skripsi.....	8
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1.Penelitian Terdahulu.....	11
2.2.Motivasi Belajar .....	14
2.2.1 Pengertian Motivasi Belajar .....	15
2.2.2 Ciri-ciri Individu yang Mempunyai Motivasi Belajar .....	18
2.2.3 Jenis-jenis Motivasi Belajar .....	21
2.2.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar .....	24
2.2.5 Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar .....	25
2.3.Layanan Penguasaan Konten .....	29
2.3.1 Pengertian Layanan Penguasaan Konten .....	29
2.3.2 Tujuan Layanan Penguasaan Konten.....	31
2.3.3 Fungsi Layanan Penguasaan Konten .....	31
2.3.4 Pendekatan Layanan Penguasaan Konten.....	32
2.3.5 Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten.....	33
2.3.6 Materi Umum Layanan Penguasaan Konten.....	33
2.3.7 Operasionalisasi Layanan Penguasaan Konten .....	35
2.3.8 Penilaian Layanan Penguasaan Konten .....	37
2.4.Teknik Permainan .....	37
2.4.1 Alasan Permainan sebagai Teknik Meningkatkan Motivasi BelajarSekolah Formal Standar .....	38
2.4.2 Pengertian Permainan .....	40
2.4.3 Pentingnya Bermain Bagi Anak .....	42
2.4.4 Pengaruh yang Ditimbulkan dari Bermaian.....	44

2.4.5 Rencana Permainan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar .....	46
2.5. Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Permainan .....	54
2.6. Hipotesis .....	58

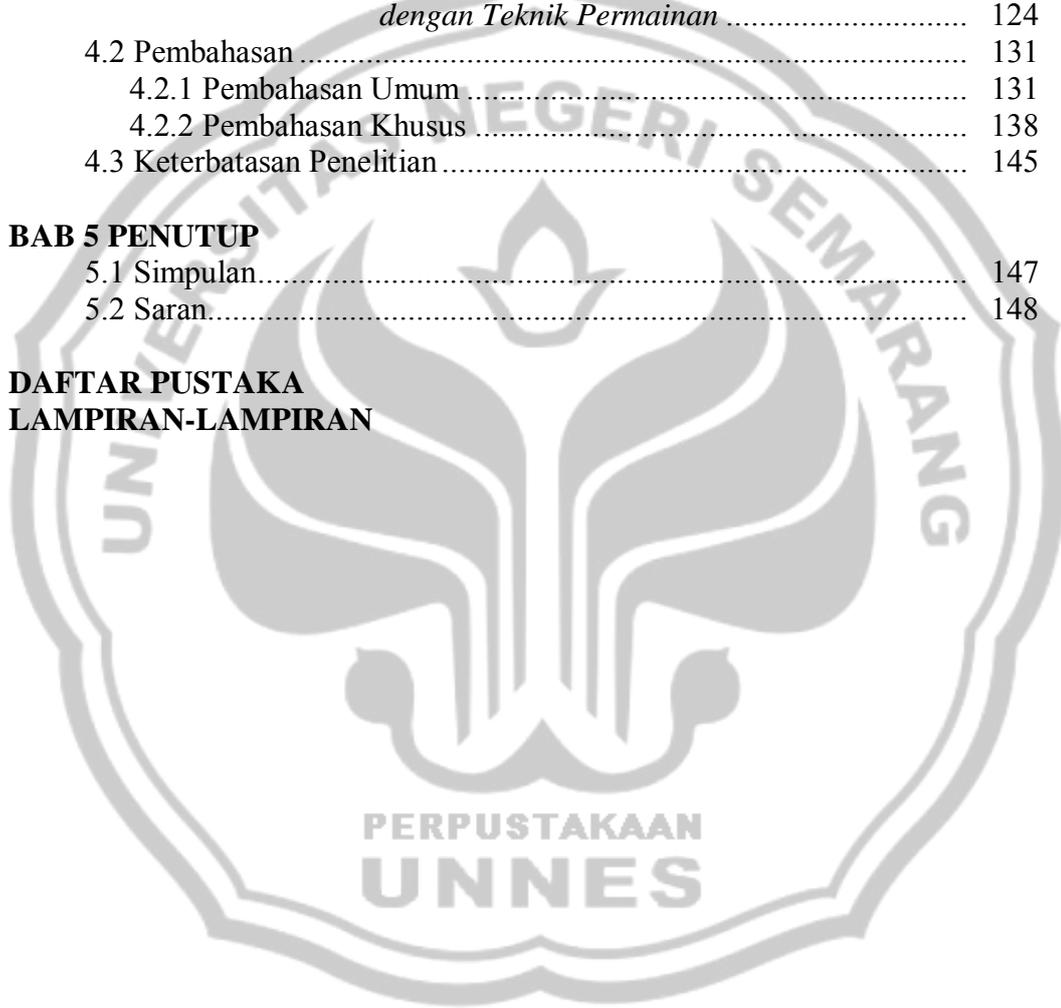
### **BAB 3 METODE PENELITIAN**

3.1 Jenis Penelitian dan Desain Penelitian .....	59
3.1.1 Jenis Penelitian .....	59
3.1.2 Desain Penelitian .....	60
3.1.2.1 <i>Pre Test</i> .....	62
3.1.2.2 <i>Materi Treatment</i> .....	62
3.1.2.3 <i>Perlakuan/Treatment</i> .....	63
3.1.2.4 <i>Post Test</i> .....	63
3.2 Variabel Penelitian .....	64
3.2.1 Identifikasi Variabel .....	64
3.2.2 Hubungan Antar Variabel .....	65
3.2.3 Definisi Operasional Variabel .....	65
3.2.3.1 <i>Motivasi Belajar</i> .....	65
3.2.3.2 <i>Layanan Penguasaan Konten</i> .....	65
3.3 Populasi, Sampel dan Teknik Sampling .....	66
3.3.1 Populasi .....	66
3.3.2 Sampel dan Teknik Sampling .....	67
3.4 Metode Pengumpulan Data .....	68
3.5 Penyusunan Instrumen Penelitian .....	69
3.6 Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....	74
3.6.1 Validitas Instrumen .....	74
3.6.2 Reliabilitas Instrumen .....	76
3.7 Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian .....	77
3.7.1 Uji Validitas Instrumen Skala Motivasi Belajar .....	77
3.7.2 Uji Reliabilitas Instrumen Skala Motivasi Belajar .....	77
3.8 Teknik Analisis Data .....	77
3.8.1 Analisis Deskriptif Persentase .....	78
3.8.2 Deskriptif Kualitatif .....	79
3.8.3 Analisis Inferensial .....	79

### **BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

4.1 Hasil Penelitian .....	83
4.1.1 Motivasi Belajar Siswa Sebelum Mendapatkan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Permainan (Pre Test) ...	83
4.1.2 Motivasi Belajar Siswa Sesudah Mendapatkan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Permainan (Post Test)...	85
4.1.3 Perbedaan Motivasi Belajar Sebelum dan Sesudah Mengikuti Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Permainan .....	87
4.1.3.1 <i>Analisis Deskriptif Persentase</i> .....	87

4.1.3.2 Analisis Inferensial.....	100
4.1.3.2.1 Uji Normalitas.....	100
4.1.3.2.2 Uji t-Test.....	101
4.1.3.3 Deskripsi Hasil Pengamatan Selama Proses Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Permainan.....	101
4.1.3.3.1 Evaluasi Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Permainan.....	102
4.1.3.3.2 Hasil Pengamatan Selama Proses Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Permainan.....	124
4.2 Pembahasan.....	131
4.2.1 Pembahasan Umum.....	131
4.2.2 Pembahasan Khusus.....	138
4.3 Keterbatasan Penelitian.....	145
<b>BAB 5 PENUTUP</b>	
5.1 Simpulan.....	147
5.2 Saran.....	148
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Pengembangan Konten Materi Berdasarkan Indikator Motivasi Belajar....	34
2. Rencana Permainan yang Akan Dilaksanakan .....	46
3. Rencana Materi Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Permainan .....	62
4. Populasi Penelitian.....	67
5. Penskoran Alternatif Jawaban Skala Motivasi Belajar .....	71
6. Kategori Tingkatan Motivasi Belajar Siswa.....	72
7. Kisi-kisi Instrumen Penelitian .....	72
8. Kriteria Penilaian Tingkatan Motivasi Belajar Siswa .....	79
9. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa Hasil Pre Test.....	83
10. Rata-rata Motivasi Belajar Siswa Hasil Pre Test Perindikator.....	84
11. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa Hasil Post Test .....	85
12. Rata-rata Motivasi Belajar Siswa Hasil Post Test Perindikator .....	86
13. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Mendapatkan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Permainan ....	87
14. Distribusi Frekuensi Tekun Menghadapi Tugas .....	89
15. Distribusi Frekuensi Ulet Menghadapi Kesulitan Belajar.....	90
16. Distribusi Frekuensi Minat terhadap Masalah Belajar.....	92
17. Distribusi Frekuensi Belajar Mandiri.....	93
18. Distribusi Frekuensi Bosan dengan Tugas Rutin.....	94
19. Distribusi Frekuensi Senang Mencari dan Memecahkan Masalah.....	96
20. Distribusi Frekuensi Antusias Tinggi, Mengendalikan Perhatian dan Energi.....	97
21. Distribusi Frekuensi Ingin Selalu Tergabung dalam Kelompok Kelas.....	99
22. Hasil Uji Normalitas Data Motivasi Belajar.....	100
23. Hasil Analisis Uji Beda (t-Test).....	101
24. Jadwal Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Permainan pada Siswa Kelas VII C RSBI.....	102
25. Hasil Pengamatan Selama Proses Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Permainan.....	124

## DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Grafik Motivasi Belajar Siswa Sebelum Mendapatkan Layanan Penguasaan Konten .....	84
2. Grafik Motivasi Belajar Siswa Sesudah Mendapatkan Layanan Penguasaan Konten .....	86
3. Grafik Peningkatan Motivasi Belajar Sebelum dan Sesudah Diberi Perlakuan .....	88
4. Grafik Peningkatan Motivasi Belajar Indikator Tekun Menghadapi Tugas Pre Test dan Post Test .....	89
5. Grafik Peningkatan Motivasi Belajar Indikator Ulet Menghadapi Kesulitan Belajar Pre Test dan Post Test .....	91
6. Grafik Peningkatan Motivasi Belajar Indikator Minat Terhadap Masalah Belajar Pre Test dan Post Test .....	92
7. Grafik Peningkatan Motivasi Belajar Indikator Belajar Mandiri Pre Test dan Post Test .....	93
8. Grafik Peningkatan Motivasi Belajar Indikator Bosan dengan Tugas Rutin Pre Test dan Post Test .....	95
9. Grafik Peningkatan Motivasi Belajar Indikator Senang Mencari dan Memecahkan Masalah Pre Test dan Post Test .....	96
10. Grafik Peningkatan Motivasi Belajar Indikator Antusias Tinggi, Mengendalikan Perhatian dan Energi Pre Test dan Post Test .....	98
11. Grafik Peningkatan Motivasi Belajar Indikator Ingin Selalu Tergabung dalam Kelompok Kelas Pre Test dan Post Test .....	99

PERPUSTAKAAN  
UNNES

## LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Sebelum Try Out.....	152
2. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Sesudah Try Out .....	154
3. Skala Motivasi Belajar (Sebelum Try Out).....	156
4. Skala Motivasi Belajar (Sesudah Try Out) .....	162
5. Data Try Out Motivasi Belajar Siswa .....	168
6. Perhitungan Validitas Skala Motivasi Belajar .....	175
7. Perhitungan Reliabilitas Skala Motivasi Belajar .....	177
8. Data Pre Test Motivasi Belajar Siswa.....	179
9. Data Post Test Motivasi Belajar Siswa .....	183
10. Uji Normalitas Data .....	187
11. Uji Hipotesis (t-Test).....	190
12. Satuan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Permainan.....	199
13. Materi Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Permainan .....	211
14. Laporan Pelaksanaan Program Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Permainan .....	235
15. Daftar Siswa Kelas VII C RSBI SMP Negeri 3 Batang .....	243
16. Dokumentasi .....	244
17. Surat Penelitian.....	246

PERPUSTAKAAN  
UNNES

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Di tengah ketertinggalan dengan bangsa lain dalam bidang pendidikan, bangsa kita pun mengalami hal serupa. Pendidikan merupakan salah satu faktor penting bagi penentuan arah perkembangan suatu bangsa. Pendidikan yang bermutu mampu mencetak sumber daya manusia yang bermutu pula, yang mana merupakan aset bagi pelaku pengembang bangsa. Namun pemerintah berupaya dalam peningkatan mutu pendidikan bangsa kita, yang direalisasikan dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas.

Di dalam UU RI No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pada pasal 3 dinyatakan “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Depdiknas, 2003:6).

Memperhatikan tujuan pendidikan nasional tersebut di atas, pendidikan membantu individu untuk menjadi individu yang berguna dalam kehidupannya yang memiliki berbagai wawasan, pandangan, interpretasi, pilihan, penyesuaian, dan ketrampilan yang tepat berkenaan dengan diri sendiri dan lingkungannya. Individu seperti ini adalah individu dengan motivasi yang tinggi yang memiliki orientasi sukses, berorientasi jauh ke depan, suka tantangan, dan tangguh dalam bekerja.

Motivasi dalam hal ini adalah motivasi dalam hal belajar/ motivasi belajar. Menurut Hamzah (2008:34) dalam motivasi belajar ada beberapa teknik pengembangan motivasi dalam pembelajaran yaitu: “(1) pernyataan penghargaan secara verbal, (2) menggunakan nilai ulangan, (3) menimbulkan rasa ingin tahu, (4) memunculkan sesuatu yang tidak terduga, (5) menggunakan simulasi dan permainan, (6) mengembangkan persaingan yang sehat, (7) merumuskan tujuan belajar, (8) memberikan contoh yang positif”.

Berdasarkan ciri-ciri motivasi yang ada, maka motivasi belajar tersebut juga merupakan syarat wajib yang hendaknya dimiliki oleh siswa di tiap jenjang pendidikan dalam rangka menjalani proses pendidikan yang ada. Semua jenis pendidikan, di dalamnya memerlukan adanya motivasi belajar yang wajib dimiliki oleh setiap siswanya, tidak terkecuali pendidikan yang berstatus Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional (RSBI). Sekolah RSBI ini merupakan sekolah yang dipersiapkan untuk memenuhi standar internasional. Adapun tujuan umum pengembangan program Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional selain untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional juga sebagai sarana yang memberikan peluang baik kepada siswa maupun sekolah yang berpotensi untuk mencapai kualitas dan prestasi bertaraf nasional dan internasional. Dalam rangka pencapaian tujuan pendirian RSBI maka perlu memperhatikan indikator mutu pendidikan secara sistem meliputi komponen *input*, proses, dan *output*.

Komponen input meliputi kurikulum, tenaga pendidik dan kependidikan, siswa, bahan ajar, alat bantu pembelajaran, teknologi, ketersediaan sarana dan prasarana pendidikan, kondisi lingkungan psikis maupun fisik, manajemen sekolah, serta kendali mutu. Adapun komponen proses mencakup peningkatan efektivitas pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Kriteria output pada standar kompetensi lulusan harus di atas standar nasional serta berkeunggulan dalam penggunaan bahasa Inggris, penggunaan teknologi

informasi dan komunikasi serta memiliki prestasi dalam kompetisi bertaraf internasional, berkolaborasi, serta melanjutkan pendidikan pada sekolah lanjutan bertaraf internasional (Tim Penyusun Panduan Penyelenggaraan Program R SMA-BI, 2009:3)

Dengan memperhatikan standar bagi penyelenggaraan RSBI, harapan yang ingin dicapai bagi sekolah penyelenggara kelas RSBI melalui pembinaan siswa secara optimal baik potensi akademik maupun non akademik, adalah proses pendidikan harus menghasilkan manusia yang berakhlak mulia, berbudi pekerti luhur, berkepribadian unggul, memiliki jiwa kepemimpinan, jiwa entrepreneur, jiwa patriot, jiwa inovator, berprakarsa, kreatif dan mandiri.

Fakta di lapangan diperoleh data berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan dengan guru pembimbing, wali kelas, dan guru mata pelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti sendiri saat PPL (Praktik Pengenalan Lapangan) di SMP Negeri 3 Batang, nampak 15 siswa masih terlihat malu-malu dan ragu saat diminta maju ke depan kelas, dan saat ulangan akhir semester berlangsung ada 10 siswa meminta jawaban kepada temannya. Menurut guru pembimbing, ada 16 siswa belum dapat membagi waktu belajarnya dengan baik. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas, ada 7 siswa yang memiliki ketergantungan kepada temannya dalam menghadapi masalah belajar. Menurut guru mata pelajaran, ada 5 siswa malas dalam mengerjakan tugas-tugas yang telah diberikan oleh guru, dan 3 siswa mengerjakan tugas pekerjaan rumah saat mengikuti mata pelajaran yang lain yang mengakibatkan proses belajar mengajar menjadi terganggu. Hal ini menandakan siswa kurang memiliki motivasi belajar, karena ciri-ciri motivasi belajar siswa yang telah disebutkan di atas belum tampak pada siswa. Apabila keadaan demikian tidak mendapatkan penanganan segera dari

pihak pendidik, maka siswa kurang dapat mencapai motivasi belajar sehingga siswa tidak dapat mencapai tujuan yang diharapkan dan keberhasilan belajar tidak dapat dicapai.

Permasalahan motivasi belajar siswa yang terjadi di SMP Negeri 3 Batang tidak hanya menjadi tanggung jawab guru bidang studi tetapi juga menjadi tanggung jawab guru pembimbing di sekolah yaitu melalui layanan bimbingan dan konseling. Layanan bimbingan konseling yang diberikan di sekolah meliputi layanan informasi, orientasi, penempatan dan penyaluran, pembelajaran (penguasaan konten), bimbingan kelompok, konseling kelompok, dan konseling individu. Pelaksanaan layanan dapat diberikan dalam format pribadi, kelompok ataupun klasikal.

Berkaitan dengan permasalahan yang terjadi di sekolah tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian melalui layanan Bimbingan dan Konseling. Tujuan layanan bimbingan dan konseling adalah untuk membantu permasalahan yang dialami individu serta membantu individu mengembangkan potensi secara optimal. Selain bersifat membantu masalah individu secara langsung, layanan bimbingan dan konseling juga bersifat pengembangan. Salah satu layanan yang bersifat mengembangkan adalah layanan penguasaan konten. Layanan penguasaan konten adalah layanan bimbingan dan konseling yang membantu peserta didik untuk menguasai konten atau keterampilan tertentu. Adapun tujuan layanan penguasaan konten adalah dikuasainya konten tertentu oleh peserta didik.

Dalam layanan penguasaan konten ada teknik yang dapat digunakan dalam pelaksanaannya. Dengan memperhatikan teknik-teknik yang ada pada motivasi belajar, maka penulis menetapkan teknik yang nantinya akan digunakan dalam pelaksanaan penguasaan konten untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah teknik permainan.

Teknik permainan dipilih karena sesuai dengan model belajar *experience learning* (belajar melalui pengalaman), Ismail (2006:8) menjelaskan bahwa “melalui permainan, anak diajak untuk mendapatkan pengalaman-pengalaman baru, kreativitas serta sarana untuk mengembangkan kecerdasan. Selain itu, melalui permainan, unsur afeksi, kognisi maupun psikomotor yang merupakan unsur pokok pendukung intelektualitas anak dapat lebih mudah ditangkap, karena permainan merupakan sarana belajar yang paling efektif dan menyenangkan”. Layanan penguasaan konten dengan permainan dipandang tepat dalam membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar karena pada layanan ini siswa atau peserta didik diajak secara langsung untuk belajar keterampilan yang baru yang pada penelitian ini adalah keterampilan mengenai peningkatan motivasi belajar.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti memilih sekolah SMP Negeri 3 Batang sebagai lokasi penelitian karena sekolah tersebut satu-satunya sekolah yang ada di kabupaten Batang yang memiliki kelas RSBI. SMP Negeri 3 Batang hanya memiliki jenis kelas RSBI (Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional) untuk jenjang kelas VII. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kelas RSBI dimana kualitas input yang dimiliki kelas RSBI seharusnya baik. Selain itu siswa RSBI seharusnya memiliki motivasi belajar

yang baik, namun dilihat dari fenomena yang ada, menunjukkan adanya motivasi belajar yang rendah bagi kelas RSBI. Alasan peneliti meneliti kelas VII RSBI, karena mengupayakan penanganan lebih dini terhadap masalah rendahnya motivasi belajar yang dialami oleh kelas RSBI tersebut. Berdasarkan pernyataan di atas, maka akan diangkat menjadi sebuah judul penelitian "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar melalui Layanan Penguasaan Konten Bidang Bimbingan Belajar dengan Teknik Permainan pada Siswa Kelas Rintisan Sekolah Menengah Pertama Bertaraf Internasional (R SMP-BI) di SMP Negeri 3 Batang Tahun Ajaran 2010/2011".

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang menjadi fokus penelitian ini adalah "Apakah motivasi belajar siswa kelas VII rintisan sekolah menengah pertama bertaraf internasional (R SMP-BI) di SMP Negeri 3 Batang Tahun Ajaran 2010 dapat ditingkatkan melalui layanan penguasaan konten dengan teknik permainan." Dari rumusan masalah utama dapat jabarkan menjadi tiga rumusan masalah meliputi.

- (1) Bagaimana motivasi belajar siswa sebelum diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan pada siswa kelas VII RSBI?
- (2) Bagaimana motivasi belajar siswa sesudah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan ajar pada siswa kelas VII RSBI?

- (3) Adakah perbedaan motivasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan pada siswa kelas VII RSBI?

### **1.3 Tujuan**

Berdasarkan permasalahan di atas, tujuan utama penelitian ini yaitu untuk mengetahui gambaran secara empiris tentang peningkatan motivasi belajar siswa kelas VII RSMP BI SMP Negeri 3 Batang melalui layanan penguasaan konten dengan teknik permainan. Sedangkan tujuan khusus penelitian ini yaitu untuk memperoleh informasi empiris tentang.

- (1) Motivasi belajar siswa sebelum diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan.
- (2) Motivasi belajar siswa setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan.
- (3) Perbedaan antara motivasi belajar siswa sebelum dan setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan.

### **1.4 Manfaat**

Berdasarkan tujuan di atas, manfaat yang terdapat dalam penelitian ini baik manfaat teoretis dan manfaat praktis meliputi.

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan-masukan tentang pentingnya motivasi belajar dan juga diharapkan dapat menjadi referensi

dan memberikan sumbangan konseptual bagi penelitian sejenis dalam rangka mengembangkan ilmu pengetahuan untuk perkembangan dan kemajuan dunia pendidikan.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

##### **(1) Bagi Pembimbing**

Bagi guru pembimbing SMP Negeri 3 Batang dapat menambah alternatif ataupun masukan mengenai penggunaan layanan penguasaan konten bidang bimbingan belajar dengan teknik permainan guna meningkatkan motivasi belajar siswa.

##### **(2) Bagi Siswa**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dengan memanfaatkan teknik permainan melalui layanan penguasaan konten bidang bimbingan belajar.

#### **1.5 Garis Besar Sistematika Skripsi**

Sistematika skripsi ini terdiri lima bab, yaitu:

Bab 1 berisi pendahuluan terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika skripsi.

Bab 2 berisi tinjauan pustaka yang melandasi penelitian, terdiri dari: (1) Motivasi Belajar yang meliputi: pengertian motivasi, karakteristik individu yang mempunyai motivasi belajar, jenis-jenis motivasi belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, strategi meningkatkan motivasi belajar. (2)

Layanan penguasaan konten dalam bidang bimbingan belajar, yang meliputi: pengertian layanan penguasaan konten dalam bidang bimbingan belajar, tujuan layanan penguasaan konten dalam bidang bimbingan belajar, fungsi penguasaan konten, pendekatan layanan penguasaan konten, pelaksanaan layanan penguasaan konten bidang bimbingan belajar, materi umum layanan penguasaan konten, operasionalisasi layanan penguasaan konten, penilaian layanan penguasaan konten. (3) Teknik permainan, yang meliputi: alasan permainan sebagai teknik meningkatkan motivasi belajar, pengertian permainan, pentingnya bermain bagi anak, pengaruh yang ditimbulkan dari bermain, rencana permainan untuk meningkatkan motivasi belajar. (4) Meningkatkan motivasi belajar melalui layanan penguasaan konten bidang bimbingan belajar dengan teknik permainan. (5) Hipotesis.

Bab 3 berisi metode penelitian yang terdiri dari (1) jenis penelitian dan desain penelitian, (2) variabel penelitian, (3) populasi dan sampel, (4) metode pengumpulan data, (5) alat pengumpulan data, (6) penyusunan instrumen, (7) validitas, reliabilitas dan uji coba instrumen, dan (8) teknik analisis data.

Bab 4 berisi hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri dari hasil-hasil penelitian dan pembahasan dari penelitian.

Bab 5 berisi penutup yang terdiri dari simpulan dan saran, serta diakhiri dengan daftar pustaka dan lampiran-lampiran yang mendukung dalam penelitian ini.

## **BAB 2**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini akan menguraikan lebih jauh tinjauan pustaka yang melandasi penelitian, yang meliputi: (1) penelitian terdahulu, (2) motivasi belajar, (3) layanan penguasaan konten, (4) teknik permainan, (5) meningkatkan motivasi belajar melalui layanan penguasaan konten bidang bimbingan belajar dengan teknik permainan, (6) hipotesis.

#### **2.1 Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu adalah penelitian yang sudah dilakukan sebelum-sebelumnya oleh peneliti lain. Tujuan adalah sebagai bahan masukan bagi pemula dan untuk membandingkan antara penelitian yang satu dengan yang lain. Dalam penelitian terdahulu akan diuraikan sebagai berikut: (1) penelitian yang dilakukan oleh Purwandanu, (2) penelitian Silalahi, (3) penelitian Razak, (4) penelitian Israwati.

- (1) Penelitian yang dilakukan oleh Purwandanu (2008:v), tentang pengaruh pelayanan penguasaan konten bimbingan belajar terhadap kreativitas belajar siswa. Hasil penelitian menyebutkan bahwa berdasarkan hasil rata-rata skor indikator kreativitas belajar sebelum dan sesudah diberi layanan pembelajaran (penguasaan konten) bidang bimbingan belajar menunjukkan bahwa adanya kecenderungan peningkatan kreativitas belajar. Hal tersebut ditunjukkan dengan peningkatan masing-masing indikator yaitu, berpikir lancar dalam

belajar, berpikir luwes dalam belajar, orisinalitas belajar, mengelaborasi bahan belajar, menilai hasil belajar, kemampuan afektif dalam belajar.

- (2) Penelitian yang dilakukan oleh Silalahi (2008:18) yang dimuat dalam jurnal pembelajaran tentang pengaruh iklim kelas terhadap motivasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa iklim kelas yang buruk akan berpengaruh buruk terhadap motivasi belajar siswa. Semakin buruk iklim kelas maka semakin rendah pula motivasi belajar siswa, sebaliknya semakin baik iklim kelas maka semakin tinggi motivasi belajar siswa. Dengan kata lain, persepsi siswa tentang iklim kelas yang semakin kondusif memungkinkan motivasi belajar siswa menjadi meningkat. Iklim kelas disini merupakan suatu kondisi, pengaruh fisik, sosial dan intelektual yang mempengaruhi peserta didik. Jadi iklim di kelas sangat erat hubungan antara guru dan siswa. Hubungan siswa dengan siswa menjadi ciri khusus dalam kelas yang akan mempengaruhi motivasi belajar. Hasil belajar akan menjadi optimal jika ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan akan makin berhasil pula dalam belajar. Jadi, motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagian para siswa.
- (3) Penelitian Razak (2006:15) yang dimuat dalam jurnal pendidikan tentang ciri iklim sekolah berkesan (implikasinya terhadap motivasi pembelajaran) menunjukkan ciri sekolah agama menengah berkesan adalah: (1) pelaksanaan amalan hidup Islam dalam setiap aspek pembelajaran dan pekerjaan, (2) pengamalan sifat muraqabah, yaitu merasakan Allah sentiasa memerhati setiap tindakan yang dilakukan, (3) pengetahuan mengamalkan komunikasi

terbuka dalam pergaulan dengan guru dan pelajar, (4) komitmen guru terhadap sekolah adalah tinggi, (5) guru-guru bekerjasama untuk menyelesaikan masalah, (6) kawasan sekolah bersih, cantik, selamat dan cukup tempat ruang belajar, dan (7) sikap pelajar yang positif.

Berdasarkan hal-hal di atas, artikel ini membincangkan implikasinya terhadap motivasi pembelajaran di sekolah. Untuk memastikan kejayaan organisasi semua pihak perlu bekerjasama dan melaksanakan setiap tugas masing-masing dengan penuh komitmen dan berkualiti. Tidak ada gunanya ahli organisasi hanya berusaha mencari kepentingan sendiri dan mengetepikan rakan-rakan lain kerana semua ini hanyalah nikmat dunia yang boleh datang dan hilang bila-bila, tetapi dengan keikhlasan bekerja kerana Allah nikmatnya akan tetap dirasakan sehingga akhirat nanti. Tuntasnya, iklim sekolah menengah agama perlu disepadukan antara iklim yang bersifat disiplin dalaman (nilai kerohanian) seperti penerapan nilai keagamaan dalam kehidupan seharian di sekolah dan iklim bersifat luaran seperti persekitaran sekolah yang bersih dan cantik serta hubungan komunikasi yang baik. Dengan kesepaduan iklim-iklim ini, pihak sekolah bukan sahaja mampu mewujudkan suasana motivasi pembelajaran tinggi, tetapi juga berjaya menghasilkan pelajar yang cemerlang dari segi akademik dan sahsiah.

- (4) Penelitian yang dilakukan oleh Israwati (2009:v) tentang upaya meningkatkan komunikasi antar pribadi siswa melalui bimbingan kelompok dengan teknik permainan". Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum mendapat perlakuan (*pre test*) secara keseluruhan siswa memperoleh persentase skor

rata-rata 59,23% termasuk kriteria rendah (R). Setelah memperoleh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan, hasil post test secara keseluruhan menunjukkan bahwa persentase skor rata-rata perilaku komunikasi antarpribadi siswa meningkat menjadi 86,45% yang termasuk dalam kriteria sangat tinggi (ST). Dengan demikian, siswa yang telah memperoleh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan, perilaku komunikasi antarpribadinya menjadi meningkat. Terjadi peningkatan sebesar 27,22%. Hal tersebut membuktikan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan efektif dalam meningkatkan komunikasi antarpribadi siswa.

Dari berbagai penjelasan di atas merupakan upaya dan bukti yang memberikan gambaran bahwa adanya penelitian terdahulu yang membahas tentang meningkatkan kreativitas belajar siswa melalui layanan penguasaan konten, pengaruh iklim kelas terhadap motivasi belajar siswa, ciri-ciri iklim sekolah agama menengah berkesan terhadap motivasi pembelajaran, dan meningkatkan komunikasi antar pribadi melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan. Oleh karena itu, berdasarkan penelitian terdahulu yang ada, maka dalam penelitian ini akan mencoba meneliti tentang meningkatkan motivasi belajar melalui layanan penguasaan konten dengan teknik permainan.

## **2.2 Motivasi Belajar**

Pada bagian ini akan dibahas tentang pengertian motivasi belajar, ciri-ciri individu yang mempunyai motivasi belajar, jenis-jenis motivasi belajar, faktor-

faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, strategi meningkatkan motivasi belajar.

### 2.2.1 Pengertian Motivasi Belajar

Mc Clelland (dalam Uno, 2010:9) berpendapat bahwa '*A motive is the reintegration by a cue of a change in a affective situation*', yang berarti motif merupakan implikasi dari hasil pertimbangan yang telah dipelajari (*reintegration*) dengan ditandai suatu perubahan pada situasi afektif. Menurut Winkel (dalam Uno, 2010:3) 'Motivasi adalah daya penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu, demi mencapai tujuan tertentu'.

Motivasi berasal dari kata motif atau dalam bahasa Inggrisnya "*motive*" yang berarti "gerakan" atau sesuatu yang bergerak. Jadi istilah motif erat kaitannya dengan gerak, yakni gerakan yang dilakukan oleh manusia, atau disebut juga perbuatan atau tingkah laku.

Pengertian motivasi menurut Uno (2010:3) "Motivasi adalah dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya. Selanjutnya menurut Purwanto (2002:71) "Motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar dapat tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu". Dalam hal ini motivasi sangat berpengaruh terhadap semua tingkah laku manusia, karena dengan adanya motivasi, sikap dan perilaku manusia dapat terarah.

Pengertian motivasi di atas sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Koeswara (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2002:80) ‘Motivasi adalah keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan megarahkan sikap dan perilaku individu’. Dengan adanya keinginan untuk mengarahkan sikap dan perilaku tersebut diharapkan individu dapat mencapai tujuan-tujuan dalam hidupnya.

Menurut Sobur (2003:268) ”Motivasi adalah membangkitkan daya gerak atau menggerakkan seseorang atau diri sendiri untuk berbuat sesuatu dalam rangka mencapai suatu kepuasan atau tujuan”. Seseorang melaksanakan keterampilannya karena ada motivasi yang menggerakkan. Proses motivasi berjalan di dalam diri individu walaupun terkadang terdapat faktor luar yang berpengaruh terhadap terjadinya motivasi. Hal tersebut sesuai dengan pengertian motivasi yang dikemukakan oleh Salvin (dalam Anni dkk, 2004:110) ‘Motivasi adalah proses internal yang mengaktifkan, memandu, memelihara perilaku seseorang secara terus menerus’. Sejalan dengan pengertian di atas, Suryabrata (2005:70) mengemukakan bahwa “Motivasi adalah keadaan dalam diri individu yang mendorong untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai tujuan”.

Dari beberapa pengertian motivasi di atas maka dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah proses internal yang ada pada diri individu yang mendorong, menggerakkan, memandu, memelihara untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu untuk mencapai tujuan.

Belajar merupakan proses psikologis yang menghasilkan perubahan-perubahan ke arah kesempurnaan. Menurut Makmun (2000:157) “Belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku/pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu”.

Menurut Sobur (2003:218) “Belajar adalah perubahan perilaku yang relatif tetap sebagai hasil adanya pengalaman”. Surya (2000:113) menyatakan bahwa “Belajar adalah proses secara sadar untuk membentuk kecakapan atau mengasah kemampuan secara totalitas”.

Pengertian belajar memang selalu berkaitan dengan perubahan, baik yang meliputi keseluruhan tingkah laku individu maupun yang terjadi pada beberapa aspek kepribadian individu. Perubahan ini dengan sendirinya dialami tiap-tiap individu atau manusia, terutama saat manusia dilahirkan. Sejak saat itu, terjadi perubahan-perubahan dalam arti perkembangan melalui fase-fasenya dan karena itu pula terjadilah proses-proses belajar. Hal tersebut sesuai dengan pengertian belajar yang dikemukakan oleh Atkinson (2003:420) bahwa “Belajar merupakan perubahan yang relatif permanen pada perilaku yang terjadi akibat latihan”. Selanjutnya menurut Gagne dan Berliner (dalam Anni dkk, 2006:2) menyatakan bahwa ‘Belajar merupakan proses dimana suatu organisme mengubah perilakunya dari hasil pengalamannya’.

Dari beberapa pengertian belajar tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses aktifitas secara sadar untuk meperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil interkasi dengan lingkungan. Setiap siswa mempunyai kemampuan untuk belajar secara alami, belajar akan lebih bermakna jika siswa

dilibatkan dalam proses belajar dan ikut bertanggungjawab atas proses tersebut, dan belajar akan memberikan hasil yang mendalam bila belajar dilakukan atas inisiatif sendiri dan melibatkan pribadi siswa seutuhnya.

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah 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.

Menurut Uno (2010:23) “Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik”.

Belajar merupakan proses dimana siswa yang tidak tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham dan sebagainya. Belajar dalam penelitian ini merupakan unsur yang terkait dengan motivasi. Motivasi belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah dorongan yang dimiliki individu untuk melakukan perubahan tingkah laku yang menimbulkan kegiatan dan arah belajar untuk mencapai tujuan yang dikehendaki sebagai hasil dari pengalamannya.

### **2.2.2 Ciri-Ciri Individu yang Mempunyai Motivasi Belajar**

Menurut Sardiman (2007:83) ciri-ciri orang yang memiliki motivasi belajar yaitu: “(1) tekun menghadapi tugas, (2) ulet menghadapi kesulitan belajar, (3) menunjukkan minat terhadap masalah belajar, (4) lebih senang belajar mandiri,

(5) cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif), (6) dapat mempertahankan pendapat, (7) tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu, (8) senang mencari dan memecahkan soal-soal”.

Berikut penjelasan dari ciri-ciri individu yang memiliki motivasi belajar.

1) Tekun menghadapi tugas

Dalam hal ini siswa cenderung bekerja keras dalam menghadapi tugas dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Sifatnya terus menerus dan tidak akan berhenti apabila belum selesai mengerjakan tugas.

2) Ulet menghadapi kesulitan belajar

Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin.

3) Menunjukkan minat terhadap masalah belajar

Dengan adanya minat terhadap berbagai macam masalah maka dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar dan memperkuat rasa ingin tahu terhadap suatu hal yang baru.

4) Lebih senang belajar mandiri

Hal tersebut timbul karena adanya motivasi dalam diri seseorang, sehingga motivasi tersebut direalisasikan dengan bentuk bekerja mandiri.

5) Dapat mempertahankan pendapat

Seseorang yang mampu mempertahankan pendapatnya berarti dia mempunyai landasan yang kuat tentang pendapat tersebut.

6) Senang mencari dan memecahkan soal-soal

Dengan adanya ketertarikan memecahkan masalah maka dalam diri seseorang terdapat minat untuk belajar lebih mendalam tentang berbagai soal dan memperoleh pemecahannya.

Selanjutnya menurut Brown (dalam Sudrajat, 2008:16) ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi tinggi dapat dikenali selama mengikuti proses belajar mengajar di kelas, adalah sebagai berikut: '(1) tertarik pada guru (tidak acuh tak acuh), (2) tertarik pada mapel yang diajarkan, (3) antusias tinggi, serta mengendalikan perhatiannya dan energinya pada kegiatan belajar, (4) ingin selalu tergabung dalam suatu kelompok kelas, (5) ingin identitas diri diakui orang lain, (6) tindakan dan kebiasaan serta moralnya selalu dalam kontrol diri, (7) selalu mengingat pelajaran dan selalu mempelajarinya di rumah, (8) selalu terkontrol oleh lingkungan'. Menurut Songgok (dalam Anggraeni, 2010:16) ciri-ciri pelajar yang memiliki motivasi belajar yaitu: '(1) tertarik dengan berbagai tugas pelajar yang sedang mereka kerjakan, (2) menunjukkan ketekunan yang tinggi, (3) variasi aktivitas belajar merekapun lebih banyak, (4) kurang menyukai tingkah laku negatif yang dapat menimbulkan masalah disiplin'.

Berdasarkan ciri-ciri tersebut maka dapat diketahui bahwa individu yang memiliki motivasi belajar tinggi, yaitu ia memiliki ketekunan mampu bekerja keras dalam menghadapi tugas dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Kemudian diperlukan juga keuletan dengan memiliki pemikiran yang kreatif. Dengan dimilikinya pemikiran-pemikiran yang kreatif mencirikan individu yang dinamis yang mana lebih cepat bosan dengan aktivitas-aktivitas yang bersifat

rutin. Selain itu, individu yang memiliki motivasi belajar juga mencerminkan individu yang tidak menggantungkan adanya bantuan yang berasal dari luar.

Selain itu motivasi belajar muncul pada individu yang memiliki dayaantang yang tinggi untuk dapat menyelesaikan tugas-tugas yang dihadapinya. Dengan adanya dayaantang yang tinggi memunculkan sikap antusias dalam mengendalikan perhatian dan energinya pada kegiatan belajar. Individu bermotivasi belajar juga mampu bekerjasama dalam situasi kelompok kelas, mereka mampu menghargai adanya keberanekaragaman pendapat dan informasi yang berasal dari luar dirinya.

Berdasarkan ciri-ciri yang disebutkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri individu yang memiliki motivasi belajar adalah: (1) tekun menghadapi tugas, (2) ulet menghadapi kesulitan belajar, (3) menunjukkan minat terhadap masalah belajar, (4) lebih senang belajar mandiri, (5) cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif), (6) antusias tinggi, serta mengendalikan perhatiannya dan energinya pada kegiatan belajar, (7) ingin selalu tergabung dalam suatu kelompok kelas, (8) senang mencari dan memecahkan soal-soal.

### **2.2.3 Jenis-jenis Motivasi Belajar**

Menurut Winkel (1999:174) “Motivasi dibedakan menjadi dua bagian yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik”. Motivasi intrinsik yaitu dorongan yang ditimbulkan dari dalam diri sendiri tanpa bantuan dari orang lain.

Sedangkan motivasi ekstrinsik yaitu dorongan yang timbul oleh rangsangan dari luar individu.

Bentuk motivasi belajar intrinsik, adalah.

- 1) Belajar karena ingin mengetahui seluk beluk suatu masalah.
- 2) Ingin menjadi orang terdidik atau ahli dalam bidang tertentu.

Bentuk motivasi belajar ekstrinsik, adalah.

- 1) Belajar demi memenuhi kewajiban

Seorang siswa mempunyai motivasi belajar tinggi karena adanya tuntutan kewajiban sebagai seorang pelajar, hasil prestasinya lebih optimal bila dibandingkan dengan motivasi tinggi karena adanya kesadaran akan pentingnya belajar.

- 2) Belajar demi memperoleh hadiah

*Reinforcement* atau penguatan dalam belajar misal dalam bentuk pemberian hadiah terkadang diperlukan oleh seseorang untuk membangkitkan motivasi belajar. Dengan terlalu sering seseorang memberikan hadiah atas keberhasilan siswa maka dikhawatirkan akan menjadi beban sekaligus menyebabkan kekecewaan apabila siswa mengalami kegagalan.

- 3) Belajar demi menghindari hukuman

Belajar demi menghindari hukuman merupakan sebuah pelarian demi suatu masalah. Kesadaran belajar lebih rendah karena adanya suatu tekanan dari luar individu.

4) Belajar demi meningkatkan gengsi sosial

Gengsi sosial biasanya terkait dengan pergaulan. Apabila belajar dipicu oleh adanya gengsi sosial maka siswa akan merasa tidak perlu belajar jika tidak tercapai posisinya dengan kondisi di luar dirinya.

5) Belajar demi memperoleh pujian

Penguatan berupa pemberian pujian sangat mempengaruhi motivasi belajar seseorang. Hal tersebut menunjukkan penghargaan terhadap hasil kerja seseorang. Namun bila sering dilakukan akan menimbulkan kebosanan.

6) Belajar demi tuntutan jabatan yang dipegang

Siswa akan merasa dihargai oleh orang lain apabila menduduki sebuah jabatan tertentu. Jabatan tersebut juga ditunjang oleh kemampuan siswa dalam bidang akademik. Motivasi belajar siswa akan muncul karena adanya jabatan yang dipegang, sehingga menambah tingkat percaya diri siswa.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2002:86) jenis-jenis motivasi belajar adalah sebagai berikut.

- 1) Motivasi primer adalah motivasi yang didasarkan pada motif-motif dasar. Motif tersebut umumnya berasal dari segi biologis atau jasmani manusia.
- 2) Motivasi sosial atau sekunder yaitu keinginan-keinginan untuk memperoleh pengalaman baru, untuk mendapatkan respon, memperoleh pengetahuan dan memperoleh rasa aman.

### 2.2.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2002:97) unsur-unsur yang mempengaruhi motivasi belajar adalah sebagai berikut: “(1) cita-cita atau aspirasi siswa, (2) kemampuan siswa, (3) kondisi siswa, (4) kondisi lingkungan siswa, (5) unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran, (6) upaya guru dalam pembelajaran siswa”.

Faktor-faktor yang mempengaruhi individu memiliki motivasi belajar, berawal adanya dorongan sejak dini, keberhasilan mencapai keinginan tersebut akan menimbulkan keinginan yang besar bahkan menimbulkan cita-cita dalam kehidupannya. Dari cita-cita yang ada individu akan senantiasa mengasah kemampuannya sehingga hal tersebut akan memperkuat motivasi yang ada dalam dirinya. Jika motivasi yang dimiliki tinggi maka akan tinggi pula hasil belajarnya, begitu juga sebaliknya.

Motivasi belajar akan terjaga jika kondisi jasmani dan rohani individu juga dalam keadaan yang fit atau sehat. Jika mengalami suatu masalah yang berkaitan dengan masalah kesehatan tentu saja akan menurunkan daya konsentrasi individu untuk belajar. Selain kondisi yang berasal dari individu yang bersangkutan, juga diperlukan dukungan dari kondisi yang berasal dari luar individu yaitu lingkungan. Lingkungan berperan penting dalam memberi pengaruh terhadap motivasi belajar individu, baik lingkungan tempat tinggal, bergaul, juga bersosialisasi.

Lingkungan yang juga tidak kalah penting adalah lingkungan sekolah yang menyediakan sarana dan prasarana yang mampu menunjang proses pembelajaran,

serta kondisi subjek dan upaya penyiapan yang tepat yang akan mendukung belajar siswa. Selain sarana dan prasarana yang ada juga perlu adanya dukungan peran guru yang profesional yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara optimal.

### **2.2.5 Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar**

Menurut Anni dkk (2006:186) strategi untuk meningkatkan motivasi belajar pada diri siswa adalah sebagai berikut: “(1) membangkitkan minat belajar, (2) mendorong rasa ingin tahu, (3) menggunakan variasi metode penyajian yang menarik, (4) membantu siswa dalam merumuskan tujuan belajar”.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa, siswa dapat meningkatkan motivasi belajar melalui membangkitkan minat belajar yaitu mendorong siswa untuk memiliki hasrat ingin tahu tentang materi-materi pembelajaran yang harus ia kuasai. Selanjutnya mendorong rasa ingin tahu, dimana siswa diharapkan mau untuk dapat mencari tahu jalan keluar dan pemecahan atas permasalahan materi pelajaran yang harus ia kuasai, baik itu dengan metode pembelajaran studi kasus, *discovery*, inkuiri, diskusi, curah pendapat dan sebagainya. Demi mendukung rasa keingintahuan siswa maka guru dapat menggunakan variasi metode penyajian yang menarik, tidak monoton sehingga dapat menimbulkan kebosanan siswa saat belajar. Penyajian juga dapat dikemas semenarik mungkin mampu menimbulkan rangsangan siswa untuk dapat memunculkan daya kreasi mereka. Jika segala sarana dan prasarana sudah tersedia cukup baik, maka langkah yang tidak kalah penting untuk dapat menimbulkan

motivasi belajar siswa adalah membantu siswa untuk merumuskan tujuan belajar. Harapan dengan dirumuskannya tujuan belajar yaitu, siswa memiliki target dan hal-hal apa saja yang akan ia lakukan sehingga memiliki perencanaan yang matang dalam belajarnya.

Menurut Sardiman (2007:92) strategi yang ada dalam motivasi belajar adalah: “(1) memberi angka, (2) hadiah, (3) saingan, (4) *ego-involvement*, (5) memberi ulangan, (6) mengetahui hasil belajar, (7) pujian, (8) hukuman, (9) kasrat untuk belajar, (10) minat, (11) tujuan yang diakui”.

Menurut Uno (2010:35) ada beberapa teknik pengembangan motivasi dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut: “(1) pernyataan penghargaan secara verbal, (2) menggunakan nilai ulangan, (3) menimbulkan rasa ingin tahu, (4) memunculkan sesuatu yang tidak terduga, (5) menggunakan simulasi, (6) permainan, (7) mengembangkan persaingan yang sehat, (8) merumuskan tujuan belajar, (9) memberikan contoh yang positif, (10) memberitahukan hasil kerja yang telah dicapai”.

Strategi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar yaitu dengan pemberian *reward* positif yang berupa memberi angka atau nilai, hal ini akan memacu anak untuk dapat meningkatkan hasil belajarnya dengan meningkatkan pula motivasi belajarnya. Kemudian *reward* positif lainnya adalah pemberian hadiah dan pujian. Anak akan merasa senang jika ia telah berhasil mencapai suatu maka imbalannya adalah hadiah karena merupakan suatu yang menyenangkan, lalu pujian adalah hadiah dalam bentuk verbal yang dapat

memberikan penguatan pada siswa sehingga anak dapat merasa percaya diri dan apa yang telah ia usahakan dihargai oleh orang lain.

Sedangkan pemberian *reward* negatif yang dapat meningkatkan motivasi belajar anak yaitu pemberian hukuman. Hukuman yang dimaksudkan adalah hukuman yang memiliki sifat mendidik tidak menyakiti anak dan menimbulkan efek jera, sehingga anak terpacu untuk berusaha mendapatkan hasil yang optimal.

Di sekolah guru dapat memberikan ulangan untuk dapat memantau sejauh mana tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikannya. Setelah itu memberi tahu siswa tentang hasil belajarnya agar siswa juga dapat melakukan evaluasi pribadi terhadap pencapaian hasil belajarnya. Siswa di sekolah, tentu saja tidak belajar sendiri namun bersama beberapa teman lainnya. Keberadaan teman dalam kelas dapat dijadikan saingan antar siswa. Saingan mampu memberikan semangat berkompetisi antar siswa, selalu berusaha menjadi yang terbaik diantara yang lainnya. Persaingan yang dilakukan adalah bentuk persaingan yang positif, yang mampu menimbulkan semangat belajar yang positif pula. Untuk menggiatkan belajar siswa guru tidak cukup dengan cara memberi tugas saja, melainkan harus dilakukan pengawasan dan pembimbingan yang memadai selama siswa mengerjakan tugas kelas. Selain itu, dalam mengontrol dan membimbing siswa mengerjakan tugas guru seyogianya memberikan contoh yang baik.

Selanjutnya cara guru dalam mengemas atau menyampaikan suatu materi dapat juga berupa simulasi. Simulasi merupakan upaya untuk menerapkan sesuatu yang dipelajari atau sesuatu yang sedang dipelajari melalui tindakan langsung.

Baik simulasi maupun permainan merupakan proses yang menarik bagi siswa. Suasana yang menarik menjadikan proses belajar menjadi bermakna secara afektif atau emosional bagi siswa. Sesuatu yang bermakna akan kekal diingat, dipahami atau dihargai.

Dalam belajar, modal utama yang wajib dimiliki oleh seorang pembelajar adalah kesadaran dari dalam diri pembelajar tersebut. Sehingga yang paling pokok untuk dapat meningkatkan motivasi belajar yaitu dengan memunculkan kesadaran individu baik dengan bekerja keras maupun mengerahkan segala kemampuan yang dimiliki. Adanya keinginan atau hasrat untuk belajar serta minat sehingga dapat menimbulkan semangat keingintahuan akan suatu permasalahan belajar yang dapat berpengaruh pada peningkatan prestasi belajar. Dengan adanya tujuan belajar juga dapat memacu motivasi belajar karena pembelajar sudah memiliki rencana belajar yang matang sehingga dapat meminimalisir kesalahan yang akan datang dan merasa mantap dalam menjalani proses belajarnya.

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan tentang motivasi belajar yang meliputi, pengertian motivasi belajar, ciri-ciri individu yang memiliki motivasi belajar, jenis-jenis motivasi belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar dan strategi meningkatkan motivasi belajar maka untuk selanjutnya akan dijelaskan tentang upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pelayanan bimbingan dan konseling yaitu layanan penguasaan konten dengan menggunakan teknik permainan.

## **2.3 Layanan Penguasaan Konten**

Layanan penguasaan konten merupakan layanan yang memberikan keterampilan atau konten tertentu pada peserta didik. Penjelasan tentang penguasaan konten dimulai dari: (1) pengertian layanan penguasaan konten, (2) tujuan layanan penguasaan konten, (3) fungsi penguasaan konten, (4) pendekatan layanan penguasaan konten, (5) pelaksanaan layanan penguasaan konten bidang bimbingan belajar, (6) materi umum layanan penguasaan konten, (7) operasionalisasi layanan penguasaan konten, dan (8) penilaian layanan penguasaan konten.

### **2.3.1 Pengertian Layanan Penguasaan Konten**

Layanan penguasaan konten adalah layanan yang memungkinkan peserta didik mengembangkan sikap dan kebiasaan belajar yang baik dalam penguasaan kompetensi yang cocok dengan kecepatan dan kemampuan dirinya serta berbagai aspek tujuan dan kegiatan belajar lainnya, dengan tujuan agar peserta didik dapat mengembangkan sikap dan kebiasaan belajar yang baik ([www.layananbimbingankonseling.com](http://www.layananbimbingankonseling.com), diunduh pada tanggal 15 Oktober 2010)

Menurut Sukardi, layanan pembelajaran (penguasaan konten) adalah layanan bimbingan konseling yang memungkinkan siswa memahami dan mengembangkan sikap dan kebiasaan belajar yang baik, keterampilan dan materi belajar yang cocok dengan kecepatan dan kesulitan belajarnya, serta tuntutan kemampuan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari.

Prayitno (2004:2) mengungkapkan:

Layanan penguasaan konten 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 di dalamnya terkandung fakta dan data, konsep, proses, hukum dan aturan, nilai, persepsi, afeksi, sikap, dan tindakan yang terkait di dalamnya. Layanan penguasaan konten membantu individu menguasai aspek-aspek konten tersebut secara tersinergikan. Dengan penguasaan konten, individu diharapkan mampu memenuhi kebutuhannya serta mengatasi masalah-masalah yang dialaminya.

Dari beberapa pengertian layanan penguasaan konten tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa layanan penguasaan konten merupakan layanan bimbingan konseling yang memungkinkan siswa menguasai konten atau keterampilan tertentu dan membantu siswa untuk mengembangkan diri berkaitan dengan sikap, perilaku, kebiasaan dan mengatasi kesulitan belajarnya.

Penjelasan di atas telah menyebutkan bahwa bimbingan belajar merupakan salah satu bidang bimbingan dari layanan penguasaan konten. Menurut Mugiarto (2010:62) “bimbingan belajar yaitu pelayanan bimbingan konseling yang membantu siswa mengembangkan motivasi, sikap dan kebiasaan belajar yang baik, keterampilan belajar, program pengajaran perbaikan dan program pengayaan”. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa layanan penguasaan konten bidang bimbingan belajar yaitu layanan yang memungkinkan siswa menguasai konten atau keterampilan tertentu dan membantu siswa untuk mengembangkan diri berkaitan dengan sikap, perilaku, kebiasaan dan mengatasi kesulitan belajarnya.

### **2.3.2 Tujuan Layanan Penguasaan Konten**

Menurut Mugiarto dkk (2010:61) “layanan penguasaan konten bertujuan agar siswa memahami dan mengembangkan sikap dan kebiasaan belajar yang baik, keterampilan dan materi belajar yang cocok dengan kecepatan dan kesulitan belajarnya serta tuntutan kemampuan yang berguna dalam kehidupan dan perkembangan dirinya”. Dari penjelasan di atas dapat ditarik simpulan bahwa tujuan layanan penguasaan konten adalah dikuasainya suatu konten tertentu oleh siswa atau peserta didik. Penguasaan konten ini perlu bagi individu atau klien untuk menambah wawasan dan pemahaman, mengarahkan penilaian sikap, menguasai cara-cara kebiasaan tertentu, untuk memenuhi kebutuhan dan mengatasi masalah-masalahnya. Dengan penguasaan konten yang dimaksud itu individu yang bersangkutan lebih mampu menjalani kehidupan secara efektif.

### **2.3.3 Fungsi Penguasaan Konten**

Fungsi dari layanan penguasaan konten yaitu fungsi pemeliharaan dan pengembangan. Menurut Prayitno dan Erman Amti (2004:215) “fungsi pemeliharaan dan pengembangan berarti memelihara segala sesuatu yang baik (positif) yang ada dalam diri individu (siswa), baik hal itu merupakan bawaan maupun hasil perkembangan yang telah dicapai selama ini”.

Senada dengan hal tersebut Mugiarto dkk (2010:61) mengungkapkan bahwa “fungsi pengembangan dan pemeliharaan berarti bahwa layanan yang diberikan dapat membantu para klien dalam memelihara dan mengembangkan keseluruhan pribadinya secara mantap, terarah, dan berkelanjutan”. Dalam fungsi ini hal-hal

yang dipandang positif dijaga agar tetap baik dan mantap. Dengan demikian klien dapat memelihara dan mengembangkan berbagai potensi dan kondisi yang positif dalam rangka perkembangan dirinya secara mantap dan berkelanjutan.

#### **2.3.4 Pendekatan Layanan Penguasaan Konten**

Layanan penguasaan konten pada umumnya diselenggarakan secara langsung (bersifat direktif) dan tatap muka, dengan format klasikal, kelompok, atau individual. Penyelenggara layanan (konselor) secara aktif menyajikan bahan, memberikan contoh, merangsang, mendorong, dan menggerakkan (para) peserta untuk berpartisipasi aktif mengikuti dan menjalani materi dan kegiatan layanan. Menurut Prayitno (2004:8) “konselor menegakkan dua nilai proses pembelajaran, yaitu *high-touch* dan *high-tech*”.

- 1) *High-touch*, yaitu sentuhan-sentuhan tingkat tinggi yang mengenai aspek-aspek kepribadian dan kemanusiaan peserta layanan (terutama aspek-aspek afektif, semangat, sikap, nilai dan moral), melalui implementasi oleh konselor: (a) kewibawaan, (b) kasih sayang dan kelembutan, (c) keteladanan, (d) pemberian penguatan, (e) tindakan tegas yang mendidik.
- 2) *High-tech*, yaitu teknologi tingkat tinggi untuk menjamin kualitas penguasaan konten, melalui implementasi oleh konselor: (a) materi pembelajaran (dalam hal ini konten), (b) metode pembelajaran, (c) alat bantu pembelajaran, (d) lingkungan pembelajaran, (e) penilaian hasil pembelajaran.

### **2.3.5 Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten**

Menurut Sukardi (2003:43) “layanan penguasaan konten dilaksanakan dalam bentuk kegiatan klasikal, kelompok dan perorangan”. Materi layanan penguasaan konten secara klasikal (diikuti oleh seluruh siswa dalam kelas) dengan metode ceramah dengan disertai tanya jawab bahkan diskusi dapat diselenggarakan. Metode ini dapat dilengkapi dengan peragaan, pemberian contoh, tayangan film dan video.

Teknik atau metode yang dapat digunakan dalam layanan penguasaan konten menurut Prayitno (2004:10) adalah

- 1) Penyajian, konselor menyajikan materi pokok konten, setelah para peserta disiapkan sebagaimana mestinya.
- 2) Tanya jawab dan diskusi, konselor mendorong partisipasi aktif dan langsung para peserta, untuk memantapkan wawasan dan pemahaman peserta, serta berbagai kaitan dalam segenap aspek-aspek konten.
- 3) Kegiatan lanjutan, sesuai dengan pendekatan aspek tertentu dari konten dilakukan berbagai kegiatan lanjutan. Kegiatan ini dapat berupa:
  - a) Diskusi kelompok
  - b) Penugasan dan latihan terbatas
  - c) Survai lapangan, studi kepustakaan
  - d) Percobaan
  - e) Latihan tindakan.

### **2.3.6 Materi Umum Layanan Penguasaan Konten**

Materi umum layanan penguasaan konten menurut Prayitno (2004:279) yaitu “pengenalan siswa tentang kemampuan, pengembangan motivasi, sikap dan kebiasaan belajar yang baik, pengembangan keterampilan belajar program dan program pengayaan”. Berdasarkan materi umum layanan penguasaan konten di atas, pengembangan motivasi merupakan salah satu materi yang biasa diberikan kepada siswa melalui layanan penguasaan konten. Dalam penelitian ini materi

diperoleh melalui penjabaran indikator motivasi belajar yaitu: (1) tekun menghadapi tugas, (2) ulet menghadapi kesulitan belajar, (3) menunjukkan minat terhadap masalah belajar, (4) lebih senang belajar mandiri, (5) cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif), (6) antusias tinggi, serta mengendalikan perhatiannya dan energinya pada kegiatan belajar, (7) ingin selalu tergabung dalam suatu kelompok kelas, (8) Senang mencari dan memecahkan soal-soal. Pengembangan materi dalam layanan penguasaan konten dapat diamati dalam tabel 2.1.

**Tabel 2.1 Pengembangan Konten Materi berdasarkan Indikator Motivasi Belajar**

Variabel Penelitian	Indikator	Deskriptor	Konten Materi
Motivasi Belajar	Tekun menghadapi tugas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas</li> <li>Teliti dalam mengerjakan tugas</li> <li>Tidak mengalihkan perhatian pada kegiatan lain sebelum tugas selesai</li> </ul>	Semangat bekerja keras
	Ulet menghadapi kesulitan belajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tidak mudah putus asa yang disertai kemauan keras berusaha mencapai tujuan dan cita-cita.</li> <li>Menyelesaikan kesulitan belajar tanpa memerlukan dorongan dari orang lain</li> <li>Mampu berpikir kreatif</li> </ul>	Berpikir kreatif
	Minat terhadap masalah belajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tertarik akan hal baru</li> <li>Menyukai tantangan dalam belajar</li> </ul>	Menyukai tantangan
	Belajar mandiri	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu bekerja mandiri</li> <li>Memiliki kepercayaan diri</li> </ul>	Menjadi pribadi yang independen
	Bosan dengan tugas-tugas rutin	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menciptakan hal yang baru (inovatif)</li> <li>Dinamis</li> </ul>	Mengembangkan pemikiran-pemikiran baru dan segar Menjadi pribadi yang dinamis
	Senang mencari dan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memiliki minat untuk belajar lebih mendalam</li> </ul>	Mengembangkan cara berpikir kritis

	memecahkan masalah	<ul style="list-style-type: none"> <li>Berpikir secara komprehensif</li> </ul>	
	Antusias tinggi, mengendalikan perhatian, & energi pada kegiatan belajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aktif dalam kegiatan belajar</li> <li>Fokus pada kegiatan yang sedang dilakukan</li> </ul>	Menjadi pribadi yang penuh semangat
	Ingin selalu tergabung dalam kelompok kelas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu bekerjasama dengan orang lain dalam mengerjakan tugas</li> <li>Mampu melibatkan diri dalam kegiatan dengan format kelompok</li> </ul>	Menghargai keanekaragaman pendapat

Berdasarkan tabel di atas, ada delapan materi yang harus dikuasai siswa berdasarkan pengembangan indikator motivasi belajar. Dengan demikian, diharapkan motivasi belajar siswa dapat meningkat melalui penguasaan konten dengan materi tersebut.

### 2.3.7 Operasionalisasi Layanan Penguasaan konten

Layanan penguasaan konten terfokus kepada dikuasainya konten oleh para peserta yang memperoleh layanan. Untuk itu menurut Prayitno (2004:15) layanan ini perlu direncanakan, dilaksanakan serta dievaluasi secara tertib dan akurat, yaitu.

- 1) Perencanaan
  - a) Menetapkan subjek atau peserta layanan.
  - b) Menetapkan dan menyiapkan konten yang akan dipelajari secara rinci dan kaya.
  - c) Menetapkan proses dan langkah-langkah layanan.

- d) Menetapkan dan menyiapkan fasilitas layanan, termasuk media dengan perangkat keras dan lemahnya.
  - e) Menyiapkan kelengkapan administrasi.
- 2) Pelaksanaan
- a) Melaksanakan kegiatan layanan melalui pengorganisasian proses pembelajaran penguasaan konten. (jika diperlukan dapat oleh diagnosis kesulitan belajar subjek peserta layanan).
  - b) Mengimplementasikan *high-touch* dan *high-tech* dalam proses pembelajaran.
- 3) Evaluasi
- a) Menetapkan materi evaluasi.
  - b) Menetapkan prosedur evaluasi.
  - c) Menyusun instrumen evaluasi.
  - d) Mengaplikasikan instrumen evaluasi.
  - e) Mengolah hasil aplikasi instrumen.
- 4) Analisis hasil Evaluasi
- a) Menetapkan norma/standar evaluasi.
  - b) Melakukan analisis.
  - c) Menafsirkan hasil evaluasi.
- 5) Tindak Lanjut
- a) Menetapkan jenis dan arah tindak lanjut.
  - b) Mengkomunikasikan rencana tindak lanjut kepada peserta layanan dan pihak-pihak terkait.

- c) Melaksanakan rencana tindak lanjut.
- 6) Laporan
- a) Menyusun laporan pelaksanaan layanan penguasaan konten.
  - b) Menyampaikan laporan kepada pihak terkait.
  - c) Mendokumentasikan laporan layanan.

### **2.3.8 Penilaian Layanan Penguasaan Konten**

Secara umum penilaian terhadap hasil 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) penilaian hasil layanan diselenggarakan dalam tiga tahap:

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

## 2.4 Teknik Permainan

Teknik permainan merupakan salah satu teknik pelatihan meningkatkan motivasi belajar siswa. Penjelasan mengenai teknik permainan dimulai dari (1) alasan permainan sebagai teknik meningkatkan motivasi belajar, (2) pengertian permainan, (3) pentingnya bermain bagi anak, (4) pengaruh yang ditimbulkan dari bermain, (5) rencana permainan untuk meningkatkan motivasi belajar, yang akan diuraikan dibawah ini.

### 2.4.1 Alasan Permainan sebagai Teknik Meningkatkan Motivasi Belajar

Perilaku manusia terbentuk dari belajar. Dalam teori belajar behavioristik bahwa hasil belajar itu disebabkan oleh kemampuan internal manusia, namun karena faktor jumlah atau variasi stimulus yang menimbulkan respon. Oleh karena itu apabila menginginkan siswa mencapai hasil belajar optimal, maka stimulus harus dirancang secara menarik dan spesifik agar mudah direspon oleh siswa. Hal ini dapat disimpulkan bahwa semakin kreatif yang guru merancang stimulus yang menarik maka hasil belajar siswapun akan baik.

Menurut Anni dkk (2005:17) “teori belajar dalam *behavioristik* ada banyak, diantaranya adalah *conditioning*, *modeling*, kognitif dan *experience*”. Teori belajar *conditioning* adalah dimana seorang guru mengkondisikan situasi tertentu atau memberi stimulus dan penguatan yang baru dan kreatif sehingga individu atau siswa memperoleh respon yang baru (sehingga siswa memperoleh hasil belajar yang baru). Selain teori belajar *conditioning* ada teori belajar *modelling* yakni jenis belajar yang meniru perilaku orang lain dan pengalaman

yang dialami oleh orang lain atau meniru keberhasilan atau kegagalan orang lain. Dalam teori belajar ini, menurut Anni dkk (2005:26) “biasanya siswa meniru guru sebagai model”. Kemudian teori belajar kognitif menurut Anni dkk (2005:27) adalah “individu atau siswa diajarkan untuk memantau dan mengatur perilakunya sendiri”. Dan yang terakhir adalah teori belajar *experience* yaitu belajar melalui pengalaman yang dilakukan oleh siswa. Belajar dengan *experience* biasanya dilakukan dengan metode permainan. Menurut Cremer (1993:XVI) “belajar dari pengalaman adalah satu proses yang dalam kehidupan sehari-hari juga terjadi secara terus menerus, yang diperlukan yaitu satu proses peristiwa yang dapat membuka mata atau menyadarkan atas pengalaman sendiri, sehingga pengalaman itu menjadi bermanfaat untuk kehidupan selanjutnya”.

Menurut Salvin (dalam Anni dkk, 2005:110) ‘Motivasi adalah proses internal yang mengaktifkan, memandu, memelihara perilaku seseorang secara terus menerus’. Kemudian motivasi belajar adalah dorongan yang dimiliki individu untuk melakukan perubahan tingkah laku yang menimbulkan kegiatan dan arah belajar untuk mencapai tujuan yang dikehendaki sebagai hasil dari pengalamannya. Proses perubahan tingkah laku tersebut berlangsung sepanjang proses belajar dilaksanakan. Motivasi belajar di dapat melalui proses internalisasi dari apa yang ia ketahui dan yang individu pelajari, yang membutuhkan waktu sehingga terbentuklah dorongan untuk melaksanakan belajar. Mengingat bahwa peningkatan motivasi belajar merupakan proses, maka hal ini dapat diberikan melalui pendidikan formal yang direncanakan dan dirancang secara matang. Teknik dan kegiatan juga harus direncanakan terlebih dahulu. Kemudian aspek-

aspek yang ditawarkan dan ditanamkan pada siswa harus dilaksanakan secara bertahap sesuai dengan tugas dan kejiwaan siswa.

Dari uraian di atas dapat diketahui bahwa motivasi belajar pada hakikatnya adalah dorongan yang dimiliki individu untuk melakukan perubahan tingkah laku yang menimbulkan kegiatan dan arah belajar untuk mencapai tujuan yang dikehendaki sebagai hasil dari pengalamannya. Peningkatan motivasi belajar berlangsung terus menerus dan bertahap dan sangat sulit sehingga perlu pelatihan atau penggunaan teori tertentu untuk dapat mengembangkan motivasi belajar siswa. Teori belajar *experiential learning* yang biasanya dilakukan dengan teknik permainan, dianggap efektif untuk mengembangkan motivasi belajar siswa karena metode ini menyadarkan seseorang atas pengalamannya sendiri sehingga pengalaman itu menjadi bermanfaat untuk kehidupan selanjutnya.

#### **2.4.2 Pengertian Permainan**

Permainan pada hakikatnya disukai semua orang dari seluruh tingkat usia dan lapisan. Menurut Santrock (2006:273) “Permainan (*play*) adalah suatu kegiatan menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri”. Menurut Freud dan Erickson (dalam Santrock, 2006:273) ‘Permainan adalah suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna, menolong anak menguasai kecemasan dan konflik. Karena tekanan-tekanan terlepaskan di dalam permainan, anak dapat mengatasi masalah-masalah kehidupan. Permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan-perasaan yang terpendam’.

Kemudian menurut Daniel Berlyne (dalam Santrock, 2006:273) menjelaskan ‘permainan sebagai sesuatu yang mengasyikan dan menyenangkan karena permainan itu memuaskan dorongan penjelajahan kita. Dorongan ini meliputi keingintahuan dan hasrat akan informasi tentang sesuatu yang baru atau yang tidak biasa. Permainan adalah suatu alat bagi anak-anak untuk menjelajahi dan mencari informasi baru secara aman, sesuatu yang mungkin mereka tidak lakukan bila tidak ada suatu permainan. Permainan mendorong perilaku penjelajahan ini dengan menawarkan anak-anak kemungkinan-kemungkinan kebaruan (*novelty*), kompleksitas, kejutan, dan keanehan’.

Sedangkan menurut Romlah (2001:118) “permainan merupakan cara belajar yang menyenangkan karena dengan bermain anak-anak belajar sesuatu tanpa mempelajarinya. Apa yang dipelajari ini disimpan dalam pikirannya dan akan dipadukan menjadi satu kesatuan dengan pengalaman-pengalaman lain yang kadang tanpa disadari”.

Senada dengan pengertian di atas bahwa secara umum dalam psikologi, Freeman dan Munandar (dalam Ismail, 2006:16) mendefinisikan ‘permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional’.

Dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan adalah alat atau media yang menyenangkan bagi anak-anak dalam mempelajari sesuatu karena dengan bermain anak mempelajari sesuatu dengan mudah dan disimpan dalam pikirannya yang akan dipadukan menjadi satu kesatuan dengan pengalaman-pengalaman lain yang kadang tanpa disadari. Walaupun dalam

suasana yang menyenangkan, strategi ini telah dirancang sedemikian rupa sehingga masih dalam koridor kedisiplinan, keteraturan, sesuai dengan kesepakatan.

### **2.4.3 Pentingnya Bermain Bagi Anak**

Bermain merupakan aktivitas yang penting dilakukan anak-anak. Sebab, dengan bermain anak-anak akan bertambah pengalamannya dan pengetahuannya. Melalui bermain, anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi, dan fisik. Melalui kegiatan bermain dengan berbagai macam bentuk permainan, anak dirangsang untuk berkembang secara umum, baik perkembangan berpikir, emosi, maupun sosial.

Sementara itu, bermain jika ditinjau dari perspektif pendidikan adalah sebuah kegiatan yang memberi peluang kepada anak untuk dapat berswakarya, melakukan, dan menciptakan sesuatu dari permainan itu dengan tenaganya sendiri, baik dilakukan di dalam maupun di luar ruangan. Melalui bermain, si anak dapat mengungkapkan sikapnya yang negatif atau positif terhadap orang-orang tertentu, oleh karena itu permainan mempunyai peranan penting dalam pembinaan pribadi anak.

Cremer (1993:XVII) menjelaskan bahwa “pengalaman permainan merupakan satu teknik yang sesuai untuk belajar keterampilan sosial, kerana dengan permainan diciptakan suatu suasana yang santai dan menyenangkan. Dalam suasana seperti itu orang dapat belajar dengan lebih baik dan sungguh-sungguh”.

Selanjutnya menurut Ismail (2006:24) bermain dapat diklasifikasikan menjadi 2 fungsi utama, fungsi tersebut yaitu.

1) Sebagai alat pendidikan

Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak didik. Dengan bermain secara alamiah anak akan bisa menemukan dan mengenali lingkungannya, orang lain, dan dirinya sendiri. Lebih dari itu, bermain juga dapat meningkatkan kecerdasan anak untuk berfikir, memiliki keterampilan motorik, berjiwa seni, sosial, serta berparadigma religius.

2) Sebagai alat perawatan

Sudah banyak ahli jiwa yang menggunakan permainan sebagai salah satu alat dalam merawat anak-anak yang mengalami gangguan kejiwaan, karena permainan itu lebih mendekati dimensi kejiwaan anak-anak. Dalam permainan, mereka dapat mengungkapkan pertentangan batin, kecemasan, dan ketakutannya. Dengan bermain dapat pula tersingkap rahasia hubungan antar mereka dengan orangtua, saudara, teman, dan orang-orang yang dekat pada mereka. Dengan demikian, selain dapat menjadi sarana untuk mengembangkan pengetahuan dan pengalaman, bermain juga dapat menjadi media psikoterapi atau pengobatan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan salah satu metode yang tepat yang dapat dilakukan untuk mendidik siswa atau peserta didik. Dengan bermain, siswa dapat belajar melalui pegalamannya saat dilaksanakan permainan. Dalam permainan, tidak hanya aspek kognitif yang berkembang namun aspek afektif maupun psikomotor bisa juga berkembang dengan naik.

#### **2.4.4 Pengaruh yang Ditimbulkan dari Bermain**

Menurut Hurlock (dalam Ismail, 2006:29) aktifitas bermain memiliki pengaruh yang besar terhadap hal-hal berikut, yaitu: '(1) perkembangan fisik, (2) dorongan berkomunikasi, (3) penyaluran bagi energi emosional yang terpendam, (4) penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan, (5) sumber belajar, (6) rangsangan bagi kreativitas, (7) perkembangan wawasan diri, (8) belajar bermasyarakat atau bersosialisasi, (9) standard moral, (10) belajar bermain sesuai dengan peran jenis kelamin, (11) perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan'.

Bermain dapat mempengaruhi perkembangan fisik anak karena jika permainan yang dilakukan adalah jenis permainan fisik dan dilakukan secara rutin serta sesuai porsi maka akan berpengaruh terhadap tinggi badan anak, kekuatan otot dan ketahanan fisik yang lainnya. Selain itu bermain juga melatih anak dalam berkomunikasi dengan orang lain. Dalam permainan membutuhkan adanya komunikasi verbal yang harus dilakukan, baik itu tentang tata cara permainan yang harus disampaikan, kemudian peraturan-peraturan dalam permainan serta komunikasi lainnya yang kelak akan menciptakan adanya hubungan yang hangat dan sportif dalam suatu permainan. Hal ini juga sekaligus melatih anak bersosialisasi dengan lingkungannya. Dalam bermasyarakat perlu adanya komunikasi yang lancar untuk dapat terjalinnya suatu hubungan atau pergaulan yang positif. Secara psikologis dalam bermain juga merupakan sarana yang tepat bagi penyaluran energi emosional yang terpendam, dimana dalam bermain anak dapat mengekspresikan segala bentuk perasaan yang dimilikinya. Selain itu dalam bermain seseorang sekaligus memenuhi kebutuhan dan

keinginannya, yaitu adanya rasa senang. Hal tersebut yang dicari seseorang saat bermain dan kebutuhan akan penghargaan, selain senang dalam bermain juga seseorang selalu berusaha untuk menjadi pemenang karena jika menjadi pemenang diperoleh kebutuhan akan penghargaan tersebut.

Bermain merangsang kreativitas anak, dimana dalam bermain memerlukan adanya tak-tik atau cara-cara tertentu untuk penyelesaiannya. Anak akan berusaha mencoba berbagai macam cara untuk bisa menyelesaikan permainannya tersebut. Ada jenis permainan yang bersifat edukasi yang juga dapat menjadi media siswa untuk belajar sehingga menambah wawasan diri bagi pemain. Hal ini cukup efektif karena dalam penyampaian materi, dapat dikemas secara menarik sehingga dapat meminimalisir kejenuhan yang dapat ditimbulkan dari si pembelajar tersebut.

Dalam bermain juga dapat mengajarkan anak untuk dapat menaati kaidah atau aturan-aturan yang ada dalam permainan, antar pemain saling menghormati dan tidak berbuat curang. Hal ini tentu saja akan berdampak pada tumbuhnya rasa sportifitas anak dan adanya rasa saling menghargai antar sesama dalam kehidupan bermasyarakat pada umumnya di luar konteks bermainnya. Selain itu juga ada permainan-permainan yang mengajarkan anak untuk dapat memahami dirinya, selayaknya jenis kelamin perempuan cenderung bermain boneka sehingga anak bisa bermain peran, permainan memasak yang nantinya juga akan bermanfaat jika ia sudah dewasa, dan sebagainya. Untuk anak laki-laki juga dapat bermain perang-perangan, mobil-mobilan, robot, dan lain-lain dimana permainan

tersebut merangsang daya kreatif mereka juga mengenalkan sejak dini hal-hal yang bisa mereka lakukan jika sudah dewasa kelak.

#### 2.4.5 Rencana Permainan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar

Pemilihan permainan sebagai metode juga sarana meningkatkan motivasi belajar karena pada usia SMP, siswa masih suka bermain sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar. Selain itu, siswa juga tidak mudah bosan dan dengan permainan mampu untuk meningkatkan siswa agar aktif.

Adapun permainan-permainan yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.2 Rencana Permainan yang akan Dilaksanakan**

<b>Motivasi belajar</b>	<b>Deskriptor</b>	<b>Nama Permainan</b>
Tekun menghadapi tugas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas</li> <li>Teliti dalam mengerjakan tugas</li> </ul>	Permainan Menara Gelas
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tidak mengalihkan perhatian pada kegiatan lain sebelum tugas selesai</li> </ul>	Permainan Melipat lengan dan menyilang kaki
Ulet menghadapi kesulitan belajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tidak mudah putus asa yg disertai kemauan keras berusaha mencapai tujuan dan cita-cita.</li> <li>Menyelesaikan kesulitan belajar tanpa memerlukan dorongan dari orang lain</li> </ul>	Permainan telur dalam botol
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu berpikir kreatif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>“What do you mean?”</i></li> <li>mengangkat es dari air panas</li> </ul>
Minat terhadap masalah belajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tertarik akan hal baru</li> <li>Menyukai tantangan dalam belajar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Permainan Pemburu buta</b></li> <li><b>Permainan Mengenal surat kabar</b></li> </ul>
Belajar mandiri	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu bekerja mandiri</li> <li>Memiliki kepercayaan diri</li> </ul>	<b>Permainan Rubik</b>

Bosan dengan tugas-tugas rutin	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu menciptakan hal yang baru (inovatif)</li> </ul>	Permainan tebak lagu
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dinamis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Permainan Keliling dunia</b></li> <li>• <b>Permainan Balon basket</b></li> </ul>
Senang mencari dan memecahkan masalah	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki minat untuk belajar lebih mendalam</li> </ul>	Permainan memilih telur
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berpikir secara komprehensif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permainan huruf yang salah</li> </ul>
Antusias tinggi, mengendalikan perhatian, & energi pada kegiatan belajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aktif dalam kegiatan belajar</li> <li>• Fokus pada kegiatan yang sedang dilakukan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permainan kursi bernomor</li> </ul>
Ingin selalu tergabung dalam kelompok kelas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu bekerjasama dengan orang lain dalam mengerjakan tugas</li> <li>• Mampu melibatkan diri dalam kegiatan dengan format kelompok</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permainan Lomba mengupas dan mengiris apel</li> </ul>

Berikut penjelasan dari masing-masing permainan yang akan dilaksanakan:

1) Permainan memilih telur

*Perlengkapan:* sebutir telur segar (mentah), diantara telur rebus.

Salah satu cara dimana Anda dapat selalu memilih telur segar di antara telur rebus, walaupun rupanya sama sehingga sulit dibedakan. Ambil telur segar dan putarlah di atas meja. Kemudian ganti dengan telur rebus. Akan nyata terlihat, telur segar tidak akan berputar secepat dan semudah telur rebus. Permainan ini merangsang rasa keingintahuan peserta, dimana dalam permainan ini peserta harus memilih salah satu telur yang sudah matang diantara telur-telur yang mentah, diperlukan ketelitian juga.

2) Permainan melipat lengan dan menyilang kaki

Para pemain duduk sambil melipat lengan dan menyilangkan kaki. Anak yang bertindak sebagai pimpinan mulai menceritakan sebuah cerita apa saja yang tak teratur, dimana ia akan sering kali menyebutkan kata-kata 'keju' dan 'roti'. Bila ia mengucapkan keju maka para pemain dengan segera melepaskan lipatan lengan dan silangan kaki mereka. Apabila mengucapkan kata roti, maka mereka harus melipat lengan dan menyilangkan kaki lagi. pemain yang salah dinyatakan gugur dari permainan. Permainan ini melatih daya konsentrasi peserta serta kesingkronan anatar anggota tubuh.

3) Permainan mengangkat es dari air panas

*Perlengkapan:* sebuah gelas/ cangkir, sebungkus es dan sepasang sedotan untuk setiap peserta, ditambah dengan air panas dan sebuah piring.

Es yang memang sudah dicetak sama besar, dimasukkan ke dalam cangkir berisi air panas. Dengan hanya menggunakan sepasang sedotan limun, para peserta harus mengangkat kembali es tersebut dari air panas dan meletakkannya ke atas piring. Pemenangnya adalah peserta yang es miliknya paling besar. Permainan ini melatih anak untuk tidak putus asa, bekerja keras, dan berpikir seefisien mungkin untuk dapat mengangkat es dari air panas.

4) Permainan *what do you mean?*

Terbagi atas dua kelompok yang seimbang. Para pemain dibagi dalam dua kelompok. setiap pemain mengambil kategori yang telah disiapkan oleh peneliti. Setiap kategori berisi 5 kata yang harus diperagakan oleh siswa kepada kelompoknya hingga kata tersebut dapat tertebak. Salah satu siswa

ditunjuk sebagai peraga dan hanya boleh menggerakkan badan, tanpa mengucapkan sepatah katapun dan menunjuk kata soal. Jika terkaan tepat akan memperoleh nilai. Kelompok-kelompok yang nilainya paling tinggi adalah pemenangnya. Permainan ini melatih kreativitas peserta, dari pemilihan tokoh misteri dan memberikan klu-klu yang menarik namun sulit diterka oleh lawan.

5) Permainan pemburu buta

*Perlengkapan:* 5 atau 6 benda, dua kardus dan dua helai saputangan lebar.

Dua orang dipilih untuk ditutup matanya dan satu atau dua meter dihadapan mereka harus merangkak mengambil sebuah benda dan memasukkannya ke dalam kardus yang sudah disediakan di garis start. Setelah itu, mereka merangkak lagi mengambil benda lain. Pemain yang paling banyak memasukan benda ke dalam kardus adalah pemenangnya. Permainan ini melatih peserta untuk dapat menghadapi dan belajar menyukai segala tantangan yang ada dihadapannya, karena pada intinya segala keberhasilan yang ingin dicapai perlu diusahakan semaksimal mungkin.

6) Permainan rubik

*Perlengkapan:* rubik berbentuk kubus/ ular

Untuk rubik berbentuk kubus, warna yang terdapat pada masing-masing sisi diacak, sehingga warnanya tidak beraturan, setelah itu pemain diminta untuk menyamakan kembali warna salah satu sisi saja atau seluruhnya. Untuk rubik ular, pemain diminta untuk membuat bentuk lain dari bentuk semula bisa berupa bentuk benda yang bermacam-macam. Permainan ini melatih

kemandirian peserta, untuk tidak bergantung pada orang lain. Berusaha memecahkan masalahnya dengan upayanya sendiri.

7) Permainan tebak lagu

Para pemain bergantian menyanyi beberapa lagu populer yang temanya sudah disepakati bersama, misalkan lagu yang berjudul nama seorang wanita. Mereka yang tidak bisa membawakannya, keluar dari permainan. Permainan ini melatih peserta mengeksplorasi kemampuan bermusiknya sehingga dapat melakukan penyegaran melalui permainan ini.

8) Permainan keliling dunia

Aturlah kursi membentuk lingkaran. Para pemain duduk dikursi kecuali seorang yang berdiri di tengah lingkaran. Masing-masing pemain memperoleh secarik kertas bertuliskan nama kota. Apabila pemain yang berdiri di tengah lingkaran menyebutkan nama-nama kota, seperti misalnya: “saya berangkat dari Jakarta menuju Bogor”, maka pemain yang kertasnya bertuliskan nama kota Jakarta dan Bogor harus bertukar tempat. Pemain yang berdiridi tengah lingkaran akan berusaha merebut tempat yang kosong. Apabila berhasil maka pemain yang tak kebagian kursi harus menggantikan kedudukan pemain yang berdiri di tengah lingkaran. Apabila ternyata pemain yang berdiiri di tengah lingkaran sulit merebut kursi setelah permainan cukup lama maka ia dapat mengatakan: “sekarang kita mengadakan perjalanan keliling dunia!” Maka semua pemain harus berdiri

dan saling bertukar tempat dengan cara cepat. Dengan cara ini si pemain yang berdiri di tengah lingkaran akan lebih mudah memperoleh tempat duduk. Permainan ini melatih peserta mengatur strategi dan kegesitan, karena dalam permainan ini peserta harus beradu dengan peserta lain untuk dapat menempati suatu kursi, jika tidak ingin menjadi pihak yang jaga.

9) Permainan mengenal surat kabar

*Perlengkapan:* bermacam-macam surat kabar.

Bagikan pada para pemain guntingan-guntingan surat kabar berukuran segi empat sama besar. Di belakang guntingan-guntingan surat kabar tersebut dituliskan nomor-nomor. Setiap pemain harus dapat menetapkan guntingan-guntingan tersebut diambil dari surat kabar apa saja dengan melihat rupa huruf-huruf cetaknya. Permainan ini melatih peserta untuk dapat berpikir secara komprehensif, karena peserta harus menyusun penggalan demi penggalan berita yang ada dalam surat kabar yang telah dipotong-potong.

10) Permainan Telur dalam botol

*Perlengkapan:* sebutir telur rebus, sebuah botol kosong, dan korek api.

Kupaslah sebutir telur rebus dan letakan pada mulut botol kosong. Katakan pada peserta bagaimana cara memasukan telur dalam botol tanpa merusak/memecahkan botol. Jika tidak ada peserta yang sanggup untuk melakukannya, maka caranya adalah, ambilah korek api, nyalakan dan jatuhkan ke dalam botol. Kemudian dengan cepat, letakan bagian ujung telur yang kecil pada mulut botol. Dengan sendirinya telur akan dihisap ke dalam botol. Permainan ini melatih kemampuan berpikir kreatif dan kerja keras

peserta, karena dalam permainan ini diminta untuk dapat memasukan telur dalam botol tanpa melakukan perubahan sedikitpun pada botol.

11) Permainan huruf yang salah

Para pemain dipersilahkan duduk membentuk lingkaran dan kemudian dipilihlah sebuah kata. Tugas para pemain adalah menyebutkan satu persatu hurufnya secara urut. Misalnya, kata: Televisi. Pemain pertama menyebutkan huruf: T, kemudian diikuti pemain kedua: E, pemain ketiga menyebutkan: L, demikian seterusnya. Bila satu kata sudah habis, dibentuklah kata yang lain. Sampai suatu saat, ada pemain yang salah menyebutkan huruf yang menjadi gilirannya. Pemain itu dikeluarkan dari permainan. Pemenangnya adalah anak yang tak pernah salah menyebutkan hurufnya. Apabila sudah lancar, cobalah menyebutkan kata-kata yang lebih sulit, seperti misalnya: physithery, physiology, dsb. Permainan ini merangsang antusias peserta untuk dapat terlibat dalam permainan, serta dapat mengetahui sejauh mana konsentrasi peserta.

12) Permainan kursi bernomor

*Perlengkapan:* sebuah kursi untuk setiap pemain.

Kursi-kursi ditempatkan berjajar di dalam ruangan, diberi nomor urut yang tidak berubah selama dalam permainan. Kemudian pemain duduk di atasnya dan permainanpun dapat dimulai dengan pemain yang duduk di kursi nomor satu menyebutkan nomor kursi lain, misalnya nomor tujuh. Pemain yang duduk di kursi nomor tujuh harus dengan cepat menyebut nomor lain, demikian seterusnya. Sampai suatu saat seseorang salah atau tidak

mendengar nomor kursinya disebut dan tidak menjawab dengan benar harus berpindah ke kursi paling ujung. Dengan demikian ada beberapa pemain yang bergeser tempat satu nomor kursi. Permainan ini melatih kefokusannya peserta serta tanggung jawab pribadi dalam bermain. Dalam permainan ini satu orang peserta harus bertanggung jawab atas satu nomor yang dimilikinya.

13) Permainan lomba mengupas dan mengiris apel

*Perlengkapan:* sebuah piring, apel dan sebilah pisau untuk setiap kelompok.

Bentuklah kelompok-kelompok yang terdiri dari 4 orang. Pimpinan dari setiap kelompok diberi sebuah apel dan sebilah pisau. Ia harus mengupas apel dan memberikannya pada pemain nomor dua, yang kemudian membelahnya menjadi dua. Pemain nomor 3 membelahnya menjadi empat dan pemain 4, meletakkan irisan apel ke atas piring, berdiri kedepan kelompok dan memberikan piring tersebut pada pemain pertama lalu kembali ketempatnya semula. Kelompok yang lebih dulu menyelesaikan tugasnya menjadi pemenangnya. Permainan ini melatih kerjasama tim dan mengajarkan dalam suatu tim juga terdapat pembagian tugas, dan masing-masing anggota tim bertanggung jawab akan tugasnya.

14) Permainan balon basket

*Perlengkapan:* dua balon untuk setiap babak, dua kursi, dan dua buah peniti.

Bentuklah dua kelompok, masing-masing terdiri dari 5-10 orang pemain.

Tempatkan sebuah kursi di sisi ruangan dan sebuah kursi lagi di sisi yang

berlawanan. Setiap kelompok memilih seorang pemain untuk berdiri diatas kursi sambil memegang sebuah peniti.

Setiap kelompok diberi sebuah balon. Para pemain berusaha menghalau balon lawan pada teman mereka yang beridiri di atas kursi. Pemain yang berdiri di atas kursi akan memecahkan balon dengan peniti.

Balon-balon ini harus tetap berada di udara dengan cara didorong, dipukul atau ditiup. Tak seorangpun pemain diijinkan memegang bola atau memberikannya pada pemain lain. Permainan ini melatih peserta untuk mampu mengatur strategi bersama timnya, untuk dapat mengalahkan lawannya.

15) Permainan Menara Gelas

Perlengkapan: gelas plastik 10 buah dan karet gelang 3 buah.

Bentuklah enam kelompok, masing-masing terdiri dari 5 orang. Masing-masing kelompok diminta untuk dapat menyusun gelas plastik agar menjadi menara. Pemenangnya adalah kelompok yang mampu menyusun menara yang paling tinggi dan hanya memerlukan waktu yang singkat. Proses menyusunnya tidak menggunakan tangan langsung namun dibantu menggunakan karet gelang. Permainan ini melatih peserta agar mampu bekerja dengan tim, melatih daya konsentrasi dan cara mengatur strategi bersama tim.

## **2.5 Meningkatkan Motivasi Belajar melalui Layanan Penguasaan Konten Bidang Bimbingan Belajar dengan Teknik Permainan**

Dalam perkembangan dan kehidupan setiap individu perlu menguasai kompetensi tertentu. Salah satu kompetensi yang dibutuhkan siswa yaitu motivasi belajar yang tinggi untuk meraih kehidupan terbaiknya. Motivasi merupakan proses internal yang ada pada diri individu yang mendorong, menggerakkan, memandu, memelihara untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu untuk mencapai tujuan. Sedangkan belajar merupakan proses aktifitas secara sadar untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungan. Dari definisi motivasi dan belajar tersebut, maka motivasi belajar adalah dorongan yang dimiliki individu untuk melakukan perubahan tingkah laku yang menimbulkan kegiatan dan arah belajar untuk mencapai tujuan yang dikehendaki sebagai hasil dari pengalamannya. Adapun ciri-ciri dari individu yang memiliki motivasi belajar adalah: (1) tekun menghadapi tugas, (2) ulet menghadapi kesulitan belajar, (3) menunjukkan minat terhadap masalah belajar, (4) lebih senang belajar mandiri, (5) cepat bosan dengan tugas-tugas yang rutin, (6) antusias tinggi, pengendalian perhatian dan energi pada kegiatan belajar, (7) ingin selalu tergabung dalam kelompok kelas, (8) senang mencari dan memecahkan soal-soal.

Untuk membantu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII RSBI, dapat dilakukan melalui layanan bimbingan dan konseling. Layanan bimbingan dan konseling yang bisa diberikan untuk siswa kelas RSBI meliputi layanan informasi, orientasi, penempatan dan penyaluran, penguasaan konten, bimbingan

kelompok, konseling kelompok dan konseling individu. Format bimbingannya ada yang bersifat individu, kelompok, klasikal dan lapangan.

Layanan penguasaan konten dipandang tepat dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa kelas RSBI karena layanan penguasaan konten bidang bimbingan sosial belajar yaitu layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan siswa menguasai konten atau keterampilan tertentu dan membantu siswa untuk mengembangkan diri berkaitan dengan sikap, perilaku, kebiasaan dan mengatasi kesulitan belajarnya.

Jelaslah bahwa dengan diberikannya layanan penguasaan konten bidang belajar, siswa akan mendapatkan keterampilan mengenai cara-cara meningkatkan dan mengembangkan belajarnya dilandasi dengan motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan jika siswa diberi layanan penguasaan konten bidang belajar maka dimungkinkan motivasi belajar siswa dapat meningkat.

Layanan penguasaan konten dilaksanakan dalam bentuk kegiatan klasikal, kelompok dan perorangan. Materi layanan penguasaan konten secara klasikal (diikuti oleh seluruh siswa dalam kelas) dengan metode ceramah dengan disertai tanya jawab bahkan diskusi dapat diselenggarakan. Metode ini dapat dilengkapi dengan peragaan, pemberian contoh, tanyangan film dan video.

Pada penelitian ini akan menggunakan layanan penguasaan konten bidang belajar dengan memanfaatkan teknik permainan. Pemilihan teknik permainan ini sesuai dengan teori belajar *eksperience learning* yaitu belajar yang didapat dari pengalaman sendiri yang di sini adalah pengalaman saat mengikuti permainan.

Dengan menggunakan metode ini diharapkan siswa akan menjadi lebih senang dan bersemangat dalam menerima layanan penguasaan konten bidang belajar kemudian siswa juga dapat dengan lebih mudah menguasai keterampilan atau konten untuk memotivasi dirinya dalam hal belajar.

Adapun pemilihan jenis permainan yang akan digunakan, disesuaikan dengan pembentukan ciri-ciri individu yang memiliki motivasi belajar. Misalkan saja, permainan “mengangkat es dari air panas” melatih anak untuk tidak putus asa, mampu bekerja keras, dan berpikir seefisien mungkin yang mana termasuk dalam ciri-ciri individu yang tekun menghadapi tugas. Selanjutnya permainan “telur dalam botol” yaitu melatih kemampuan berpikir kreatif dan bekerja keras siswa, yang termasuk dalam ciri-ciri individu yang ulet dalam menghadapi kesulitan belajar. Selain itu permainan “pemburu buta” yang melatih siswa untuk dapat menghadapi dan belajar menyukai segala tantangan yang ada di hadapannya, termasuk ciri-ciri individu yang memiliki minat terhadap masalah belajar. Permainan “rubik” melatih kemandirian siswa untuk tidak bergantung pada orang lain, termasuk ciri-ciri individu yang mampu belajar mandiri. Permainan “keliling dunia” melatih siswa untuk dapat mengatur strategi dan kegesitan karena dalam permainan ini siswa harus beradu dengan siswa lain untuk dapat menempati suatu kursi jika tidak ingin menjadi pihak yang jaga, termasuk ciri-ciri individu yang bosan dengan tugas-tugas rutin. Permainan “telur dalam botol” melatih kemampuan berpikir kreatif dan kerja keras siswa, karena dalam permainan ini diminta untuk dapat memasukan telur dalam botol tanpa melakukan perubahan sedikitpun pada botol, termasuk ciri-ciri individu yang

senang mencari dan memecahkan masalah. Permainan “kursi bernomor” melatih kefokusannya siswa serta tanggung jawab pribadi dalam bermain, termasuk ciri-ciri individu yang antusias tinggi, mengendalikan perhatian dan energi pada kegiatan belajar. Permainan “lomba mengupas dan mengiris apel” melatih kerjasama tim dan mengajarkan dalam suatu tim juga terdapat pembagian tugas dan masing-masing anggota tim bertanggung jawab akan tugasnya masing-masing, termasuk ciri-ciri individu yang ingin selalu tergabung dalam kelompok kelas.

## **2.6 Hipotesis**

Menurut Hadi (1991:257) “Hipotesis pernyataan yang masih lemah kebenarannya dan masih perlu dibuktikan kenyataannya”. Dengan jawaban sementara ini membantu peneliti agar proses penelitiannya lebih terarah. Dalam penelitian ini ada dua variabel yaitu variabel terikat kemandirian belajar dan variabel bebas layanan penguasaan konten. Peneliti memberikan perlakuan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan teori yang dipaparkan di atas, maka hipotesis penelitian yang diajukan adalah layanan penguasaan konten dengan teknik permainan dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas VII (RSMP-BI) di SMP Negeri 3 Batang Tahun Ajaran 2010/2011.

## **BAB 3**

### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian merupakan hal yang sangat penting dalam penelitian. Di dalam metode penelitian dijelaskan tentang urutan suatu penelitian yang dilakukan yaitu dengan teknik atau prosedur suatu penelitian yang akan dilakukan. Hal yang terpenting perlu diperhatikan bagi peneliti adalah ketepatan penggunaan metode yang sesuai dengan obyek penelitian dan tujuan yang ingin dicapai agar penelitian dapat berjalan baik, dan sistematis. Uraian dalam metode penelitian di antaranya: (1) jenis penelitian dan desain penelitian, (2) variabel penelitian, (3) populasi, sampel, dan teknik sampling, (4) metode pengumpulan data, (5) penyusunan instrumen, (6) validitas dan reliabilitas instrumen, dan (7) teknik analisis data.

#### **3.1 Jenis Penelitian dan Desain Penelitian**

##### **3.1.1 Jenis Penelitian**

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen menurut Arikunto (2006:3) 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 bisa mengganggu”. Ekperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat dari suatu perlakuan sehingga diperoleh informasi mengenai efek variabel satu dengan variabel yang lain. Alasan eksperimen ini untuk melihat

perlakuan yang dalam hal ini adalah layanan penguasaan konten dengan teknik permainan terhadap motivasi belajar siswa.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian *pre eksperimental design*. Menurut Arikunto (2002:77) "*pre eksperimental design* seringkali dipandang sebagai eksperimen yang tidak sebenarnya". Oleh karena itu sering disebut juga dengan istilah "quasi eksperimen". Penelitian eksperimen dilakukan untuk meneliti pengaruh dari treatment yang diberikan, dalam hal ini hanya menggunakan satu kelas eksperimen. Dengan kata lain, suatu penelitian yang dilakukan dengan memberikan perlakuan pada individu yang diamati.

### **3.1.2 Desain Penelitian**

Secara garis besar, menurut Arikunto (2006:84) "eksperimen dibagi menjadi dua desain yaitu *pre-experimental design* dan *true-experimental design*". Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *pre-eksperimental design* atau eksperimen pura-pura. Alasan penelitian ini termasuk penelitian dengan desain *pre eksperimen* karena penelitian ini belum memenuhi persyaratan yaitu adanya kelompok lain yang tidak dikenal eksperimen dan ikut mendapatkan pengamatan. Kemudian alasan lain menggunakan *pre eksperimen* yaitu karena penulis ingin memberi perlakuan pada semua objek yang diteliti.

Penelitian pre eksperimen terdapat tiga jenis desain menurut Arikunto (2006:84) yaitu "(a) *one shot case study*, (b) *Pre test and post test*, dan (c) *Static group comparison*". Penelitian ini menggunakan desain *pre test and post test* karena dalam penelitian ini pengukuran dilakukan sebanyak 2 (dua) kali yaitu

sebelum ekperimen dan sesudah ekperimen. Perbedaan antara  $O_1$  dan  $O_2$  ( $O_2-O_1$ ) diasumsikan sebagai efek dari *treatment* atau ekperimen.



Keterangan:

$(O_1)$  = *Pre test*

X = Perlakuan (eksperimen)

$(O_2)$  = *Post test*

Dengan demikian, pengukuran dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum dan sesudah eksperimen dengan menggunakan instrumen yang sama yakni skala motivasi belajar. Setiap desain penelitian terdapat kelemahan dan kelebihan masing-masing. Menurut Nasir (2005:232) kelemahan desain penelitian ini yaitu dapat menghasilkan eror, antara lain eror yang disebabkan oleh efek testing dan pengaruh instrumen. Sedangkan kelebihannya yaitu karena adanya *pre-test* sebelum dikenakan perlakuan, adanya *post-test* sesudah perlakuan, maka dapat dibuat perbandingan terhadap motivasi belajar dari kelas percobaan yang sama.

Adapun cara mengatasi kelemahan desain penelitian ini yaitu supaya tidak terjadi eror pada testing, peneliti dapat memberikan tes pada saat kondisi sampel penelitian dalam keadaan stabil, artinya siswa secara fisik dalam keadaan sehat dan mengerjakannya tidak merasa tertekan dengan memberikan waktu yang cukup untuk mengerjakan tes. Sedangkan cara mengatasi supaya tidak terjadi eror karena pengaruh instrumen yaitu peneliti menyamakan dalam menggunakan cara-cara pelaksanaan tes antara *pre-test* dan *post-test*, cara penyekorannya pun sama antar *pre-test* dan *post-test*, sehingga dapat dilihat peningkatan motivasi belajar.

Dalam penelitian eksperimen ini, peneliti memberikan perlakuan, kemudian dilihat perubahan yang terjadi sebagai dampak dari perlakuan yang diberikan. Adapun langkah-langkah desain yang akan ditempuh dalam pelaksanaan penelitian ini meliputi:

### 3.1.2.1 Pre Test

*Pre test* akan dilakukan pada semua siswa kelas VII RSBI dengan *instrument* berupa skala sikap kemandirian belajar. Tujuan *pre test* dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat motivasi belajar pada siswa kelas VII RSBI di SMP N 3 Batang sebelum diberi *treatment* / perlakuan.

### 3.1.2.2 Materi Treatment

Materi penguasaan konten teknik permainan disesuaikan dengan ciri-ciri individu yang memiliki motivasi belajar. Berikut materi treatment layanan penguasaan konten dengan teknik permainan dapat dilihat pada tabel 3.1

**Tabel 3.1 Rancangan Materi Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Permainan**

No	Pertemuan	Materi	Waktu	Tempat
1.	I	Berpikir kreatif I ( <i>Mengangkat es dari air panas</i> )	45 menit	Kelas VII C
2.	II	Berpikir kreatif II ( <i>What do you mean?</i> )	45 menit	Kelas VII C
3.	III	Menyukai tantangan I ( <i>Pemburu buta</i> )	45 menit	Kelas VII C
4.	IV	Menyukai tantangan II ( <i>Mengenal surat kabar</i> )	45 menit	Kelas VII C
5.	V	Menjadi pribadi yang mandiri I ( <i>Rubik</i> )	45 menit	Kelas VII C
6.	VI	Menjadi pribadi yang mandiri II ( <i>Rubik</i> )	45 menit	Kelas VII C
7.	VII	Menjadi pribadi yang dinamis I ( <i>Keliling dunia</i> )	45 menit	Kelas VII C
8.	VIII	Menjadi pribadi yang dinamis II ( <i>balon basket</i> )	45 menit	Kelas VII C

### 3.1.2.3 *Perlakuan / Treatment*

Tujuan perlakuan atau *treatment* dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas VII RSBI di SMP N 3 Batang. Perlakuan atau *treatment* yang diberikan peneliti mencakup aspek motivasi belajar siswa, yaitu ulet menghadapi kesulitan belajar, minat terhadap masalah belajar, belajar mandiri, bosan dengan tugas-tugas rutin. Perlakuan atau *treatment* berupa layanan penguasaan konten dengan teknik permainan akan dilaksanakan selama delapan kali pertemuan dan masing-masing pertemuan berlangsung kurang lebih 45 menit. Metode yang digunakan yaitu menggunakan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab. Tahapan yang dilakukan yaitu:

1. Penyajian : Peneliti menyajikan materi pokok konten yang telah dipersiapkan
2. Melakukan permainan yang sesuai dengan materi
3. Tanya jawab dan diskusi: Peneliti mendorong partisipasi aktif dan langsung para peserta, memberi kesempatan untuk mengungkapkan makna yang terkandung dalam permainan dan mampu membangkitkan motivasi.

### 3.1.2.4 *Post Test*

*Post test* dilakukan setelah pemberian *treatment* dengan menggunakan skala sikap motivasi yang telah digunakan pada saat mengadakan *pre test*. Tujuan *post test* dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui tingkat keberhasilan *treatment* yang telah dilakukan dan mengetahui seberapa besar perubahan sebelum dan

sesudah dilakukan *treatment*, sehingga dapat dilihat peningkatan motivasi belajar siswa.

## 3.2 Variabel Penelitian

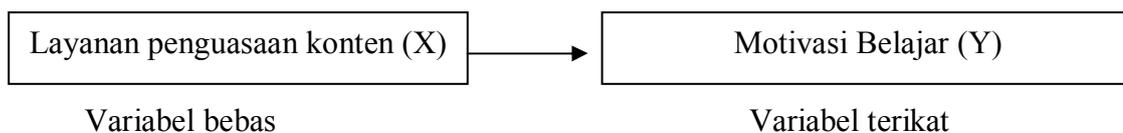
### 3.2.1 Identifikasi Variabel

Menurut Sugiyono (2005:2) “variabel merupakan gejala yang menjadi fokus penelitian untuk diamati”. Menurut Arikunto (2006:118) “variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian”. Dengan demikian variabel adalah objek penelitian yang harus diteliti.

Dalam penelitian ini terdapat variabel penyebab atau variabel bebas (X) dan variabel akibat atau variabel terikat (Y). Variabel bebas (X) adalah variabel yang menjadi sebab timbulnya atau berubahnya variabel dependen (variabel terikat). Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah layanan penguasaan konten dengan teknik permainan. Variabel terikat (Y) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah motivasi belajar.

### 3.2.2 Hubungan Antar Variabel

Penelitian ini ada dua variabel, variabel bebas (X) layanan penguasaan konten dengan teknik permainan, dan variabel terikat (Y) motivasi belajar, dengan variabel X dapat memunculkan variabel Y.



Variabel X mempengaruhi variabel Y. Layanan penguasaan konten dengan teknik permainan sebagai variabel bebas (X) mempengaruhi motivasi belajar sebagai variabel terikat (Y).

### **3.2.3 Definisi Operasional Variabel**

#### **3.2.3.1 Variabel terikat (*motivasi belajar*)**

Motivasi belajar adalah dorongan atau daya penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan kegiatan belajar yang meliputi tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan belajar, minat terhadap masalah belajar, belajar mandiri, bosan dengan tugas-tugas rutin, senang mencari dan memecahkan masalah, antusias tinggi, mengendalikan perhatian, dan energi pada kegiatan belajar, serta ingin selalu tergabung dalam kelompok kelas.

#### **3.2.3.2 Variabel bebas (*layanan penguasaan konten*)**

Layanan penguasaan konten adalah usaha membekali siswa untuk menguasai beberapa konten/ keterampilan tertentu dan membantu siswa untuk mengembangkan diri berkaitan dengan sikap, perilaku dan kebiasaannya. Pada penelitian ini keterampilan yang diberikan pada siswa yaitu keterampilan dalam hal motivasi belajar. Adapun yang digunakan adalah teknik permainan alasan pemilihan teknik ini karena dalam teknik permainan terdapat teori belajar *behavioral* yaitu teori *experience learning* atau belajar dari pengalaman. Belajar melalui pengalaman cenderung akan selalu diingat oleh manusia karena sifatnya berkesan sehingga bermanfaat untuk kehidupan selanjutnya. Selain itu, teknik permainan adalah alat atau media yang menyenangkan bagi anak-anak dalam mempelajari sesuatu karena dengan bermain anak mempelajari sesuatu dengan

mudah dan disimpan dalam pikirannya yang akan dipadukan menjadi satu kesatuan dengan pengalaman-pengalaman lain yang kadang tanpa disadari.

### 3.3 Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling

#### 3.3.1 Populasi

Populasi yaitu keseluruhan objek penelitian. Sedangkan menurut Sugiyono (2005:55) “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subyek yang mempunyai kuantitas atau karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Dalam penelitian ini, ditujukan pada siswa yang memiliki ciri atau karakteristik populasi yang sama. Alasan mengambil populasi dalam penelitian ini adalah mengarah pada peserta didik yang duduk di kelas VII RSBI, dilihat dari karakteristik populasi yang ada dalam penelitian ini. Jika ciri atau karakteristik yang dimiliki oleh siswa tersebut semakin banyak maka populasinya akan semakin spesifik dan homogen. Untuk keperluan dalam penelitian ini, yang digunakan sebagai populasi adalah siswa kelas VII RSBI SMP N 3 Batang dengan jumlah 150 siswa.

**Tabel 3.2 Populasi Penelitian**

No	Nama Kelas	Jumlah Siswa
1.	Kelas VII A	30 siswa
2.	Kelas VII B	30 siswa
3.	Kelas VII C	30 siswa
4.	Kelas VII D	30 siswa
5.	Kelas VII E	30 siswa
	Jumlah	150 siswa

### 3.3.2 Sampel dan Teknik Sampling

Menurut Arikunto (2002:109) “sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti”. Sedangkan menurut Hadi (2000:220) “sampel adalah sebagian dari populasi yang hendak diteliti”. Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa sampel adalah sekelompok siswa yang bersifat sama dengan populasi.

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Sampel dalam penelitian ini adalah *one stage cluster random sampling*. Menurut Nasir (2005:368) *one stage cluster random sampling*, yaitu “mengambil satu kelas secara acak dari populasi”. Teknik pengambilan sampel ini dipilih karena peneliti memberi hak yang sama dalam populasi tersebut untuk memperoleh kesempatan dipilih menjadi sampel karena kelas VII RSBI homogen dari usia dan tingkat perkembangannya. Menurut Arikunto (2006:134) “jumlah populasi lebih dari 100 sehingga sampel yang diambil antara 20-25%. Berdasarkan hasil pengambilan sampel diperoleh kelas eksperimen yaitu kelas VII C SMP Negeri 3 Batang, dengan jumlah 30 siswa.

### 3.4 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data sangat penting dalam penelitian, data yang diperoleh akan digunakan untuk membuat kesimpulan dalam penelitian tersebut. Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan Skala Psikologis. Menurut Azwar (2002:3) “Skala psikologis selalu mengacu pada alat ukur aspek atau atribut efektif”. Alasan menggunakan skala psikologi sebagai alat

ukur adalah karena komponen dalam variabel motivasi belajar merupakan atribut psikologi yang sifatnya tidak tampak (*innert behavior*). Dalam penelitian ini data yang akan diungkap berupa aspek psikologi yaitu motivasi belajar.

Menurut Azwar (2005:3) bahawa karakteristik alat ukur psikologi antara lain:

1. Stimulusnya berupa pertanyaan atau pernyataan yang tidak langsung mengungkap atribut yang hendak diukur mengungkap indikator perilaku dari atribut yang bersangkutan.
2. Atribut psikologi diungkap secara tidak langsung melalui indikator-indikator perilaku, sedangkan indikator perilaku diterjemahkan dalam bentuk item-item.
3. Respon subjek tidak diklasifikasikan sebagai jawaban “benar” atau “salah”. Semua jawaban dapat diterima sepanjang diberikan secara jujur dan sungguh-sungguh. Hanya saja, jawaban yang berbeda akan diinterpretasikan berbeda pula.

Dengan demikian skala psikologi dapat digunakan sebagai alat ukur yang dapat mengungkap indikator motivasi belajar yang berupa pertanyaan maupun pernyataan sebagai stimulus. Responden tidak mengetahui arah jawaban dari pertanyaan tersebut. Dari hasil jawaban responden kemudian diinterpretasikan sesuai dengan sesuatu yang hendak diukur.

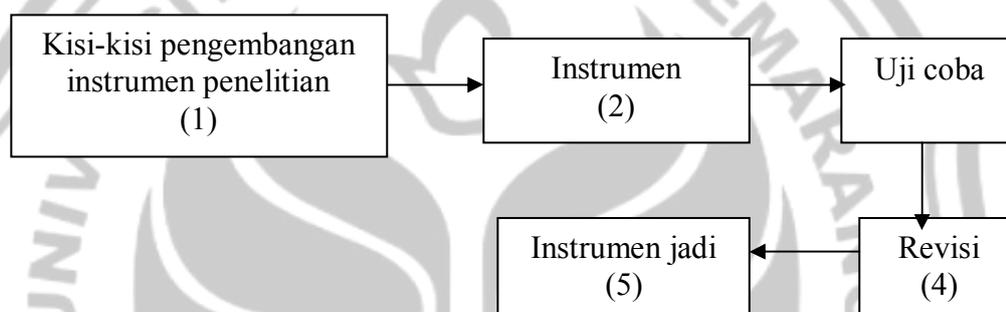
Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala motivasi belajar yang telah dikembangkan peneliti berdasarkan teori. Skala psikologi adalah suatu alat ukur yang mengungkap atribut psikologi yang menggambarkan kepribadian individu. Alat ukur yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu alat yang digunakan untuk mengetahui informasi tentang tingkat kriteria motivasi belajar pada siswa kelas VII RSBI SMP N 3 Batang.

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. 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 3.1 Prosedur Penyusunan Instrumen

Bagan di atas merupakan langkah-langkah menyusun instrumen, yaitu pertama menyusun kisi-kisi instrumen yang terdiri dari variabel, komponen, dan nomor soal, menyusun pertanyaan, kemudian instrumen jadi berupa skala selanjutnya direvisi dan instrumen jadi. Untuk mengukur motivasi belajar pada siswa kelas VII RSBI di SMP Negeri 3 Batang menggunakan skala Likert, yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang tentang fenomena sosial. Motivasi belajar merupakan atribut psikologi, sehingga digunakan skala Likert untuk mengukurnya.

Skala Likert memiliki 5 kategori kesetujuan dan memiliki skor 1-5, akan tetapi dalam penelitian ini menggunakan jawaban kesesuaian karena kesesuaian

lebih tepat untuk menggambarkan keadaan yang diteliti sekarang. Skor skala Likert dalam penelitian ini berkisar antara 1-4 dengan asumsi untuk mempermudah subjek penelitian dalam memilih jawaban. Menurut Azwar (2008:33) ”tidak ada manfaatnya untuk memperbanyak pilihan jenjang karena justru akan mengaburkan perbedaan yang diinginkan diantara jenjang yang dimaksud, pada responden yang belum cukup dewasa, diferensiasinya perlu disederhanakan”. Hal ini diperkuat oleh Arikunto (2006:241) yang menyatakan bahwa “ada kelemahan dengan lima alternatif karena responden cenderung memilih alternatif yang ada di tengah (karena dirasa aman dan paling gampang serta hampir tidak berpikir)”. Berdasarkan alasan penggunaan skor skala yang diungkapkan oleh beberapa ahli, maka penggunaan skor skala dalam penelitian ini hanya menggunakan kisaran antara 1-4 pilihan skor, karena pilihan jenjang yang terlalu banyak dapat mengaburkan maksud yang diinginkan dan dapat memunculkan kecenderungan pada satu jawaban saja terutama skor yang ditengah. Sehingga memang disarankan alternatif pilihannya hanya empat saja. Berikut gambaran alternatif jawaban skala motivasi belajar:

**Tabel 3.3 Penskoran Alternatif Jawaban Skala Motivasi Belajar**

Alternatif (+)	Skor	Alternatif (-)	Skor
Sangat sesuai (SS)	4	Sangat sesuai (SS)	1
Sesuai (S)	3	Sesuai (S)	2
Tidak Sesuai (TS)	2	Tidak Sesuai (TS)	3
Sangat Tidak Sesuai (STS)	1	Sangat Tidak Sesuai (STS)	4

Dalam mendeskripsikan tingkat motivasi belajar yang memiliki rentangan skor 1-4, dibuat interval kriteria tingkat motivasi belajar yang ditentukan dengan cara sebagai berikut :

$$\text{Data maksimal} = 95 \times 4 = 380$$

$$\text{Data minimal} = 95 \times 1 = 95$$

$$\text{Range} = 380 - 95 = 285$$

$$\begin{aligned} \text{Panjang Kelas Interval} &= \frac{\text{Range}}{\text{Banyak kelas}} \\ &= \frac{285}{5} \\ &= 57 \end{aligned}$$

Berdasarkan panjang kelas interval tersebut maka kategori tingkat motivasi belajar dapat disusun sebagai berikut :

**Tabel 3.4**  
**Kategori Tingkatan Motivasi Belajar Siswa**

Interval	Kategori
$323 < \text{Skor} \leq 380$	Sangat Tinggi
$266 < \text{Skor} \leq 323$	Tinggi
$209 < \text{Skor} \leq 266$	Sedang
$152 < \text{Skor} \leq 209$	Rendah
$95 < \text{Skor} \leq 152$	Sangat Rendah

Adapun kisi-kisi instrumen penelitian tentang motivasi belajar adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Penelitian**

Variabel Penelitian	Sub Variabel	Indikator	Deskriptor	Item		$\Sigma$
				+	-	
Motivasi belajar	1. Tekun menghadapi tugas	1.1 Mampu bertahan dalam	1.1.1 Bersungguh-sungguh dalam mengerjakan	1, 4, 5	2, 3	5

		menyelesaikan tugas	tugas			
		1.2 Memiliki ketelitian	1.1.2 Tidak mengalihkan perhatian pada kegiatan lain sebelum tugas selesai	7, 8, 9	6, 10	5
			1.2.1 Teliti dalam mengerjakan tugas	13, 14,15	11, <b>12</b>	5
2. Ulet menghadapi kesulitan belajar	2.1 Mampu memelihara semangat untuk terus berusaha	2.1.1 Tidak mudah putus asa yang disertai kemauan keras berusaha mencapai tujuan dan cita-cita.	2.1.1 Tidak mudah putus asa yang disertai kemauan keras berusaha mencapai tujuan dan cita-cita.	16, 17, 19	18, 20	5
	2.2 Memiliki kesadaran belajar	2.2.1 Menyelesaikan kesulitan belajar tanpa memerlukan dorongan dari orang lain	2.2.1 Menyelesaikan kesulitan belajar tanpa memerlukan dorongan dari orang lain	21, 22, 23	24, <b>25</b>	5
	2.3 Berpikir kreatif	2.3.1 Mampu berpikir kreatif	2.3.1 Mampu berpikir kreatif	27, 28, 30	26, 29,	5
		2.3.2 Mengembangkan suatu hal yang telah ada	2.3.2 Mengembangkan suatu hal yang telah ada	<b>31</b> , 32, 34	33, 35	5
3. Minat terhadap masalah belajar	3.1 Menyukai perubahan	3.1.1 Tertarik akan hal baru	3.1.1 Tertarik akan hal baru	36, 37, 39	38, <b>40</b>	5
		3.1.2 Menyukai tantangan dalam belajar	3.1.2 Menyukai tantangan dalam belajar	41, 43, 44	42, 45	5
4. Belajar mandiri	4.1 Mampu menjadi pribadi yang mandiri	4.1.1 Mampu bekerja mandiri	4.1.1 Mampu bekerja mandiri	46, 48, 49	47, 50	5
		4.1.2 Memiliki kepercayaan diri	4.1.2 Memiliki kepercayaan diri	52, 53, 55	51, 54	5
5. Bosan dengan tugas-tugas rutin	5.1 Memiliki keinginan untuk menjadi yang lebih baik	5.1.1 Dinamis	5.1.1 Dinamis	57, <b>58</b> , 59	56, 60	5
	5.2 Mampu mengemban	5.2.1 Mampu menciptakan hal	5.2.1 Mampu menciptakan hal	61, 63, 65	62, 64	5

		gkan potensi diri	yang baru (inovatif)			
6. Senang mencari dan memecahkan masalah	6.1 Mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis	6.1.1 Memiliki minat untuk belajar lebih mendalam	6.1.2 Berpikir secara komprehensif	67, 68, 70	66, 69	5
				<b>71</b> , 72, 74	73, 75	5
7. Antusias tinggi, mengendalikan perhatian & energi pada kegiatan belajar	7.1 Mampu menjadi pribadi yang penuh semangat belajar	7.1.1 Aktif dalam kegiatan belajar	7.1.2 Fokus pada kegiatan yang sedang dilakukan	76, <b>77</b> , 78	79, 80	5
				81, 83, 84	82, 85	5
8. Ingin selalu tergabung dalam kelompok kelas	8.1 Memiliki kemampuan bersosialisasi dalam belajar	8.1.1 Mampu bekerjasama dengan orang lain dalam mengerjakan tugas	8.1.2 Mampu melibatkan diri dalam kegiatan dengan format kelompok	<b>86</b> , 87, 89	88, 90	5
				92, 94, 95	91, <b>93</b>	5
$\Sigma$				57	38	95

Berdasarkan tabel 3.5 di atas dapat diketahui bahwa variabel motivasi belajar dijabarkan berdasarkan ciri-ciri motivasi belajar yaitu tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan belajar, minat terhadap masalah belajar, belajar mandiri, bosan dengan tugas-tugas rutin, senang mencari dan memecahkan masalah, antusias tinggi, mengendalikan perhatian, dan energi pada kegiatan belajar, serta ingin selalu tergabung dalam kelompok kelas. Berdasarkan setiap sub variabel tersebut dijabarkan menjadi beberapa indikator yang kemudian

dideskripsikan kembali menjadi beberapa deskriptor. Setiap deskriptor akan dikembangkan menjadi beberapa item positif dan negatif yang mampu menggambarkan tingkat motivasi belajar seseorang.

### 3.6 Validitas dan Reliabilitas Instrumen

#### 3.6.1 Validitas Instrumen

Menurut Arikunto (2006:168) “validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen”. Sebelum instrumen digunakan untuk mengambil data maka terlebih dahulu diuji cobakan salah satu kelas VII di SMP N 3 Batang, yaitu kelas VII E yang berjumlah 30 siswa. Uji validitas yang digunakan adalah validitas internal. Validitas internal akan dicapai apabila terdapat kesesuaian antara bagian-bagian instrumen dengan instrumen secara keseluruhan. Instrumen dikatakan validitas internal apabila setiap bagian instrumen mengandung misi instrumen secara keseluruhan, yaitu mengungkap data variabel (yang dimaksud). Rumus yang digunakan untuk menguji validitas menurut Arikunto (2006:171) adalah yang digunakan oleh Pearson yang dikenal dengan rumus korelasi *Product Moment*.

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

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien pada kondisi X dan Y

N = Jumlah subyek

$\sum X$  = Jumlah skor item X

$\sum Y$  = Jumlah skor item Y

$\sum XY$  = Jumlah perkalian item X dengan item Y

$\sum X^2$  = Jumlah kuadrat skor X

$\sum Y^2$  = Jumlah kuadrat skor Y

Dalam penelitian ini menggunakan taraf signifikansi 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

Reliabilitas adalah suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Apabila datanya memang benar sesuai dengan kenyataannya, maka berapa kalipun diambil, tetap akan sama. Menurut Arikunto (2006:178) “reliabilitas menunjukkan pada tingkat keterandalan sesuatu”. Reliabel dapat dipercaya.

Untuk mengetahui reliabel atau tidaknya digunakan rumus *Alpha*. Rumus ini dipilih karena skornya menggunakan rentangan antara beberapa nilai (skala). Menurut Arikunto, rumus *Alpha* digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya bukan 1 dan 0 misalnya, antara 1 sampai dengan 5 misalnya angket/skala (Arikunto, 2006:196). Rumus *Alpha* sebagai berikut:

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

Keterangan:

$r_{11}$  = reliabilitas instrumen

$k$  = banyaknya butir pernyataan

$\sum \sigma b^2$  = jumlah varians butir

$\sigma^2 t$  = varians total (Arikunto, 2006:196).

### 3.7 Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian

#### 3.7.1 Uji Validitas Instrumen Skala Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil pengujian validitas item dengan menggunakan rumus *product moment*, dapat diketahui bahwa dari 95 item yang diajukan terhadap 20 responden di peroleh 10 item yang tidak valid. 10 nomer item tersebut adalah 4, 12, 25, 31, 40, 58, 71, 77, 86, dan 93 item yang tidak valid tersebut tidak digunakan dalam penelitian, karena telah terwakili oleh item yang lain sesuai dengan indikator dalam instrumen. Sehingga instrumen skala motivasi belajar dalam penelitian ini adalah 85 item.

#### 3.7.2 Uji Reliabelitas Instrumen Skala Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil uji reliabilitas dengan menggunakan rumus Alpha terdapat 20 responden, skala motivasi belajar siswa dinyatakan reliabel, karena  $r_{11} > r_{tabel}$  dengan nilai  $r_{11} = 0,968$  dan  $r_{tabel} = 0,444$ .

### 3.8 Teknik Analisis Data

Menurut Nasir (2005:346) “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”. Dalam penelitian ini tujuan yang akan dicapai adalah untuk mengetahui gambaran motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberi layanan penguasaan konten teknik permainan dan untuk mengetahui adakah perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberi layanan penguasaan konten teknik permainan. Untuk itu teknik analisis data yang dilakukan adalah:

#### 3.8.1 Analisis Deskriptif Persentase

Metode ini digunakan untuk mendeskripsikan:

- 1) Motivasi belajar siswa sebelum pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan metode permainan (*pre test*).
- 2) Motivasi belajar siswa sesudah pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan metode permainan (*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 (Ali, 1993: 186)

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

Presentase skor maksimum =  $(4 : 4) \times 100\% = 100\%$

Presentase skor minimum =  $(1 : 4) \times 100\% = 25\%$

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

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

Panjang kelas interval = rentang : banyaknya =  $75\% : 5 = 15\%$

Berdasarkan perhitungan di atas maka kriteria penilaian tingkat motivasi belajar adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Tingkat Motivasi Belajar**

Interval	Kriteria
85% - 100%	Sangat tinggi
70% - 85%	Tinggi
55% - 70%	Sedang
40% - 55%	Rendah
25% - 40%	Sangat rendah

Kriteria penilaian tingkat motivasi di atas akan mempermudah peneliti dalam menentukan prosentase gambaran tingkat motivasi belajar pada siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa layanan penguasaan konten dengan teknik permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

### 3.8.2 Deskriptif Kualitatif

Dalam Sudjana (2005:7) “analisis deskriptif merupakan bagian dari statistik yang berusaha melukiskan dan menganalisis kelompok yang diberikan perlakuan tanpa membuat atau menarik kesimpulan tentang populasi atau

kelompok yang lebih besar”. 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 hasil wawancara dan observasi yang dilakukan saat penelitian.

### **3.8.3 Analisis Inferensial**

Analisis data merupakan langkah paling penting dalam penelitian, karena dalam analisis data akan dapat ditarik kesimpulan berdasarkan hipotesis yang sudah diajukan. Setelah eksperimen maka hasil kedua kelompok eksperimen diolah dengan membandingkan kedua mean. Pengujian perbedaan mean dihitung dengan rumus t-Test. Namun, sebelum uji t-Test dilakukan, maka terlebih dahulu dilakukan uji analisis pra syarat yaitu uji normalitas data.

Uji normalitas sebaran ini bertujuan untuk mengetahui apakah skor-skor terhadap sampel sebarannya normal atau tidak. Hasil uji normalitas dengan bantuan komputer program SPSS motivasi belajar siswa sebelum dan setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan. Pada taraf signifikansi 5% diperoleh hasil uji Kolmogorov-smirnov Z, jika signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data tentang motivasi berprestasi siswa berdistribusi normal.

Menurut Djunaedi (2010) “kelebihan dari uji ini adalah sederhana dan tidak menimbulkan perbedaan persepsi diantara suatu pengamat dengan pengamat lainnya”. Oleh sebab itu, peneliti memilih uji kolmogorov-Smirnov Z ini.

Uji t-Test dipilih karena penelitian ini merupakan statistik parametris dengan jumlah sampel 30 siswa, diasumsikan akan membentuk kurve normal sehingga uji beda dilakukan dengan t-Test. Selain itu, desain penelitian ini

menggunakan *pre-test* dan *post-test one group design*. Menurut Arikunto (2006:306) “t-Test digunakan untuk menganalisis hasil eksperimen yang menggunakan *pre-test* dan *post-test one group design*”, dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{M_d}{\frac{\sqrt{\sum d^2}}{\sqrt{N-1}}}$$

Keterangan:

Md = mean dari perbedaan pre test dengan post test (post test-pre test)

Xd = deviasi masing-masing subjek (d-Md)

$\sum x^2 d$  = jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

d.b = ditentukan dengan N-1

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 permainan dianggap dapat meningkatkan motivasi belajar. Guna mengambil keputusan menggunakan pedoman dengan taraf signifikansi 5% dengan ketentuan:

- (1) Ho ditolak dan Ha diterima apabila t hitung lebih besar atau sama dengan t tabel.
- (2) Ho diterima dan Ha ditolak apabila t hitung lebih kecil dari t tabel.

## **BAB 4**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini akan dibahas hasil penelitian dan pembahasan tentang peningkatan motivasi belajar siswa melalui layanan penguasaan konten dengan teknik permainan pada siswa kelas VII RSBI SMP N 3 Batang tahun ajaran 2010/2011. SMP Negeri 3 Batang merupakan sekolah yang berstatus RSBI (Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional) sejak tahun 2009. Hingga saat ini sudah dua angkatan yang telah menjadi kelas RSBI, yaitu kelas VII yang seluruhnya telah menjadi kelas RSBI dan kelas VIII yang hanya dua kelas telah menjadi kelas RSBI.

Dengan berubahnya status SMP Negeri 3 Batang, menjadi RSBI diharapkan dapat meningkatkan mutu dan kualitas sekolah sebagai institusi pendidikan yang mampu meluluskan generasi yang dapat bersaing didunia global. Sesuai dengan visi yang dimiliki oleh SMP Negeri 3 Batang, yaitu “unggul dalam prestasi berorientasi internasional berlandaskan iman dan taqwa”. Misi yang dimiliki oleh SMP Negeri 3 Batang, yaitu (1) membangun keserasian, keselarasan, dan keseimbangan intelektual, spiritual dan sosial dalam mewujudkan situasi belajar yang kondusif. (2) menanamkan rasa percaya diri kepada setiap warga sekolah guna membentuk pribadi yang utuh lahir dan batin. (3) menumbuhkembangkan segala bakat dan minat siswa agar dapat meraih prestasi dan mampu berkompetisi di tingkat Internasional. (4) memberdayakan

seluruh potensi yang ada guna mencapai tujuan. (5)mengoptimalkan penggunaan sarana prasarana dan pelaksanaan pembelajaran menuju tercapainya tingkat daya serap yang maksimal.

## **4.1 Hasil Penelitian**

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka di bawah ini akan dipaparkan hasil penelitian secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil secara kuantitatif meliputi (1) hasil analisis deskriptif persentase, 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 permainan. Sedangkan analisis kualitatif meliputi hasil pengamatan selama proses layanan penguasaan konten dengan teknik permainan.

### **4.1.1 *Motivasi Belajar Siswa Sebelum Mendapatkan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Permainan (Pre Test)***

Sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu peningkatan motivasi belajar siswa melalui layanan penguasaan konten dengan teknik permainan pada siswa kelas VII C RSBI SMP Negeri 3 Batang , maka akan diuraikan terlebih dahulu motivasi belajar sebelum mendapatkan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan (*pre test*) pada tabel 4.1

**Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa Hasil *Pre Test***

Interval	F	Persentase	Kriteria
85% - 100%	0	0%	Sangat Tinggi
70% - 85%	3	10%	Tinggi
55% - 70%	23	76,66%	Sedang
40% - 55%	4	13,33%	Rendah
25% - 40%	0	0%	Sangat Rendah
Total	30	100%	

Berikut grafik motivasi belajar siswa sebelum mendapatkan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan (*pre test*).



Grafik 4.1 Motivasi Belajar Siswa Sebelum Mendapatkan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Permainan

Berdasarkan tabel 4.1 dan grafik 4.1 di atas, dapat diketahui bahwa sebelum dilakukan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan gambaran motivasi belajar dari 30 siswa, yaitu terdapat 3 siswa yang memiliki persentase 10% dalam kategori motivasi belajar tinggi, sedangkan 4 siswa yang memiliki persentase 13,33% kategori tinggi dalam kategori motivasi belajar rendah. Berikut rata-rata gambaran secara umum motivasi belajar siswa berdasarkan indikator, dipaparkan pada tabel 4.2.

**Tabel 4.2 Rata-rata Motivasi Belajar Siswa Hasil *Pre Test* per Indikator**

<b>Indikator</b>	<b>%</b>	<b>Kategori</b>
Tekun Menghadapi Tugas	62,10	Sedang
Ulet Menghadapi Kesulitan Belajar	62,96	Sedang
Minat terhadap masalah Belajar	60,52	Sedang
Belajar Mandiri	62,93	Sedang
Bosan dengan Tugas Rutin	61,85	Sedang
Senang Mencari dan Memecahkan Masalah	60,37	Sedang
Antusias Tinggi, Mengendalikan Perhatian dan Energi	64,00	Sedang
Ingin Selalu Tergabung dalam Kelompok Kelas	64,25	Sedang
<b>Rata-rata</b>	<b>62,37</b>	<b>Sedang</b>

Berdasarkan hasil perhitungan tabel 4.2 maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa sebelum diberi perlakuan berupa layanan penguasaan konten dengan teknik permainan secara umum siswa termasuk dalam kategori sedang, dengan presentase 60,23%. Indikator yang memiliki presentase paling tinggi yaitu ingin selalu tergabung dalam kelompok kelas dengan persentase sebesar 64,25%. Sedangkan indikator yang memiliki persentase paling rendah adalah senang mencari dan memecahkan masalah dengan persentase sebesar 60,37%.

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

Sesudah dilaksanakan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan selama delapan kali pertemuan, kemudian dilaksanakan *post test* untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa pada siswa kelas VII C RSBI di SMP N 3 Batang. Hasil *post test* selengkapnya dapat dilihat pada lampiran dan terangkum pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa Hasil Post Test**

Interval	F	Perentase	Kriteria
85% - 100%	0	0%	Sangat Tinggi
70% - 85%	21	70%	Tinggi
55% - 70%	9	30%	Sedang
40% - 55%	0	0%	Rendah
25% - 40%	0	0%	Sangat Rendah
Total	30	100%	

Berikut grafik motivasi belajar siswa hasil *post test* sesudah mendapatkan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan.



**Grafik 4.2 Motivasi Belajar Siswa Sesudah Mendapatkan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Permainan**

Berdasarkan tabel 4.3 dan grafik 4.2 di atas, dapat diketahui bahwa sebelum dilakukan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan gambaran motivasi belajar dari 30 siswa hanya menduduki dua kategori, yaitu terdapat 9 siswa dengan persentase 30%, memiliki kategori sedang dan 21 siswa dengan persentase 70% yang memiliki kategori tinggi. Berikut rata-rata gambaran secara umum motivasi belajar siswa berdasarkan indikator, dipaparkan pada tabel 4.4.

**Tabel 4.4 Rata-rata Motivasi Belajar Siswa Hasil Post Test per Indikator**

<b>Indikator</b>	<b>%</b>	<b>Kategori</b>
Tekun Menghadapi Tugas	71,85	Tinggi
Ulet Menghadapi Kesulitan Belajar	71,37	Tinggi
Minat terhadap masalah Belajar	70,07	Tinggi
Belajar Mandiri	70,87	Tinggi
Bosan dengan Tugas Rutin	68,74	Sedang
Senang Mencari dan Memecahkan Masalah	71,85	Tinggi
Antusias Tinggi, Mengendalikan Perhatian dan Energi	71,93	Tinggi
Ingin Selalu Tergabung dalam Kelompok Kelas	72,42	Tinggi
<b>Rata-rata</b>	<b>71,13</b>	<b>Tinggi</b>

Berdasarkan hasil perhitungan tabel 4.4 maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa sebelum diberi perlakuan berupa layanan penguasaan konten dengan teknik permainan secara umum siswa termasuk dalam kategori tinggi, dengan presentase 71,13%. Terdapat dua indikator memiliki presentase paling tinggi dan rendah, yaitu ingin selalu tergabung dalam kelompok kelas dengan persentase 72,42% dan indikator bosan dengan tugas-tugas rutin dengan persentase sebesar 68,74%.

#### ***4.1.3 Perbedaan Motivasi Belajar Sebelum dan Sesudah Mengikuti Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Permainan***

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

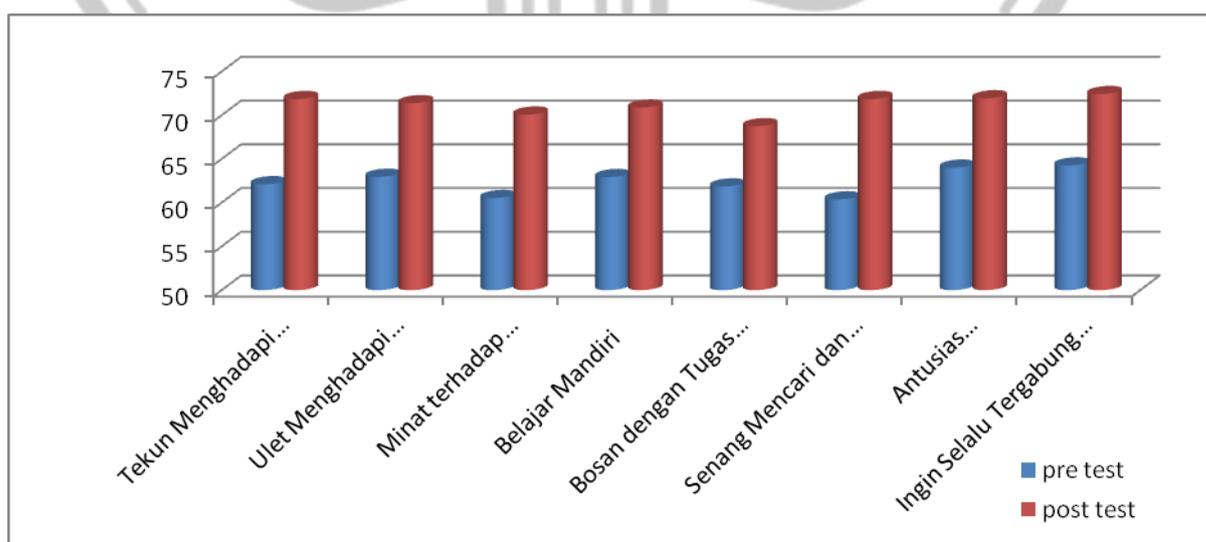
##### ***4.1.3.1 Analisis Deskriptif Persentase***

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

**Tabel 4.5 Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Mendapatkan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Permainan dari Masing-Masing Indikator**

No	Sub variabel	% Skor Pre Test	Kriteria	% Skor Post Test	Kriteria	Peningkatan
1	Tekun Menghadapi Tugas	62,10%	Sedang	71,85%	Tinggi	9,75%
2	Ulet Menghadapi Kesulitan Belajar	62,96%	Sedang	71,37%	Tinggi	8,41%
3	Minat terhadap masalah Belajar	60,52%	Sedang	70,07%	Tinggi	9,55%
4	Belajar Mandiri	62,93%	Sedang	70,87%	Tinggi	7,94%
5	Bosan dengan Tugas Rutin	61,85%	Sedang	68,74%	Sedang	6,89%
6	Senang Mencari dan Memecahkan Masalah	60,37%	Sedang	71,85%	Tinggi	11,48%
7	Antusias Tinggi, Mengendalikan Perhatian dan Energi	64,00%	Sedang	71,93%	Tinggi	7,93%
8	Ingin Selalu Tergabung dalam Kelompok Kelas	64,25%	Sedang	72,42%	Tinggi	8,17%
	<b>Persentase Skor Rata-rata</b>	<b>62,37</b>	<b>Sedang</b>	<b>71,13</b>	<b>Tinggi</b>	<b>8,76%</b>

Berikut grafik mengenai perbedaan motivasi belajar antara hasil *pre test* dan *post test* berdasarkan hasil analisis deskriptif persentase dari tabel 4.5.



**Gambar 4.3 Grafik Peningkatan Motivasi Belajar Sebelum dan Sesudah Diberi Perlakuan**

Berdasarkan tabel 4.5 dan gambar 4.3, tampak bahwa motivasi belajar siswa setelah mengikuti layanan penguasaan konten dengan teknik permainan mengalami peningkatan sebesar 8,76%. Indikator yang mengalami peningkatan paling tinggi adalah senang mencari dan memecahkan masalah dengan peningkatan sebesar 11,48%. Sedangkan indikator yang mengalami peningkatan paling rendah adalah indikator bosan dengan tugas rutin dengan peningkatan sebesar 6,89%. Dari hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan motivasi belajar siswa dari sebelum hingga sesudah mendapatkan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan.

Untuk lebih jelasnya, hasil deskriptif persentase sebelum dan sesudah diberi perlakuan dari tiap-tiap indikator motivasi belajar dapat disajikan sebagai berikut:

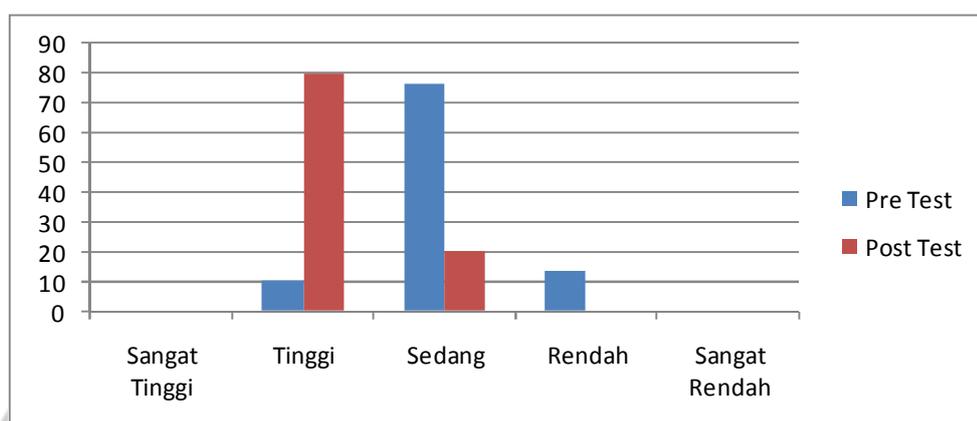
1) Tekun Menghadapi Tugas

Gambaran persentase motivasi belajar siswa pada indikator tekun menghadapi tugas adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Distribusi frekuensi Tekun Menghadapi Tugas

Interval	Kelas VII C RSBI				Tekun Menghadapi Tugas
	Pre test		Post test		
	F	%	F	%	
85% - 100%	0	0	0	0	Sangat Tinggi
70% - 85%	3	10	24	80	Tinggi
55% - 70%	23	76,66	6	20	Sedang
40% - 55%	4	13,33	0	0	Rendah
25% - 40%	0	0	0	0	Sangat Rendah
Total	30	100	30	100	

Berikut grafik mengenai perbedaan motivasi belajar indikator tekun menghadapi tugas antara hasil *pre test* dan *post test* berdasarkan hasil analisis deskriptif persentase dari tabel 4.6.



Gambar 4.4 Grafik Peningkatan Motivasi Belajar Indikator Tekun Mnghadapi Tugas Pre Test dan Post Test

Berdasarkan tabel 4.6 dan grafik 4.4 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa indikator tekun menghadapi tugas secara umum mengalami peningkatan. Sebelum diberikan perlakuan terdapat 3 siswa yang berada dalam kategori tinggi dengan persentase sebesar 10% dan 23 siswa yang berada dalam kategori sedang, dengan persentase 76,66%. Sedangkan setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan, yaitu 24 siswa berada dalam kategori tinggi dengan persentase 80% dan 6 siswa berada dalam kategori sedang dengan persentase 20%.

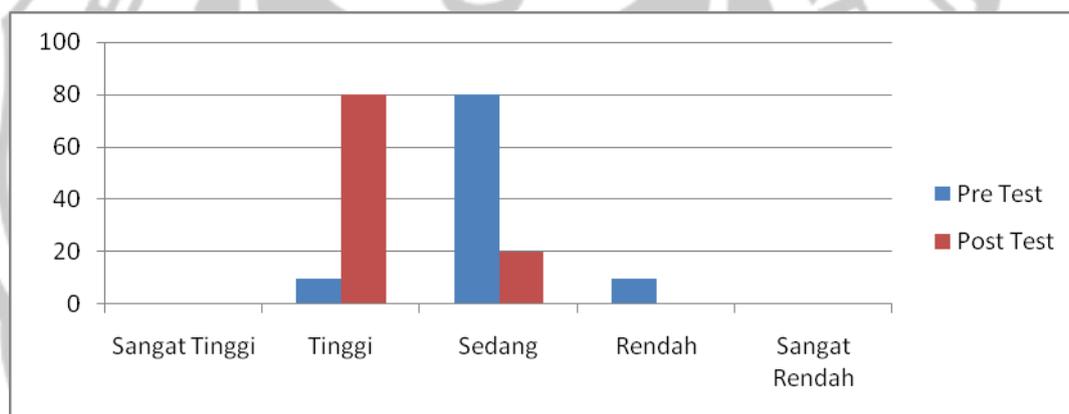
## 2) Ulet Menghadapi Kesulitan Belajar

Gambaran persentase motivasi belajar siswa pada indikator ulet menghadapi kesulitan belajar adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Ulet Menghadapi Kesulitan Belajar

Interval	Kelas VII C RSBI				Ulet Menghadapi Kesulitan Belajar
	Pre test		Post test		
	F	%	F	%	
85% - 100%	0	0	0	0	Sangat Tinggi
70% - 85%	3	10	24	80	Tinggi
55% - 70%	24	80	6	20	Sedang
40% - 55%	3	10	0	0	Rendah
25% - 40%	0	0	0	0	Sangat Rendah
Total	30	100	30	100	

Berikut grafik mengenai perbedaan motivasi belajar indikator ulet menghadapi kesulitan belajar antara hasil *pre test* dan *post test* berdasarkan hasil analisis deskriptif persentase dari tabel 4.7.



Gambar 4.5 Grafik Peningkatan Motivasi Belajar Indikator Ulet Menghadapi Kesulitan Belajar Pre-Test dan Post Test

Berdasarkan tabel 4.7 dan grafik 4.5 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa indikator ulet menghadapi kesulitan belajar secara umum mengalami peningkatan. Sebelum diberikan perlakuan terdapat 3 siswa yang berada dalam kategori tinggi dengan persentase sebesar 10% dan 24 siswa yang berada dalam kategori sedang dengan persentase 80%. Sedangkan setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan, terdapat 24 siswa berada dalam kategori tinggi dengan

persentase 80% dan 6 siswa berada dalam kategori sedang dengan persentase 20%.

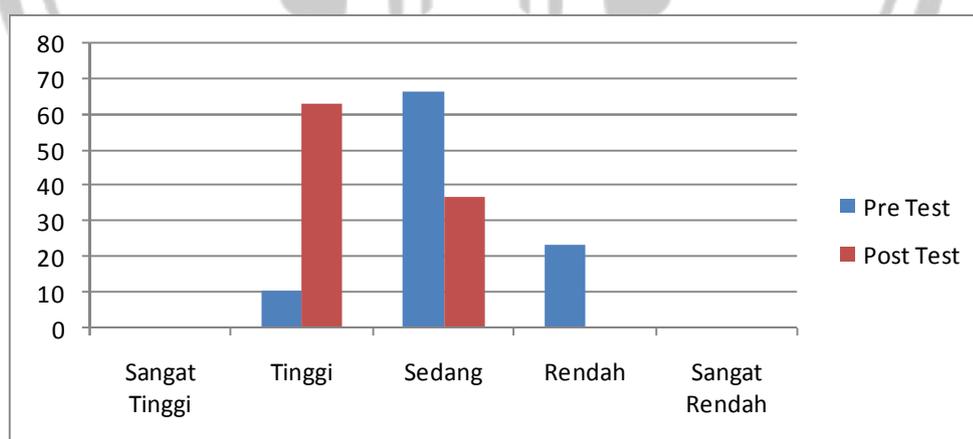
### 3) Minat terhadap masalah Belajar

Gambaran persentase motivasi belajar siswa pada indikator minat terhadap masalah belajar adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Minat Terhadap Masalah Belajar

Interval	Kelas VII C RSBI				Minat Terhadap Masalah Belajar
	Pre test		Post test		
	F	%	F	%	
85% - 100%	0	0	0	0	Sangat Tinggi
70% - 85%	3	10	19	63,33	Tinggi
55% - 70%	20	66,67	11	36,66	Sedang
40% - 55%	7	23,33	0	0	Rendah
25% - 40%	0	0	0	0	Sangat Rendah
Total	30	100	30	100	

Berikut grafik mengenai perbedaan motivasi belajar indikator minat terhadap masalah belajar antara hasil *pre test* dan *post test* berdasarkan hasil analisis deskriptif persentase dari tabel 4.8.



Gambar 4.6 Grafik Peningkatan Motivasi Belajar Indikator Minat terhadap Masalah Belajar Pre Test dan Post Test

Berdasarkan tabel 4.8 dan grafik 4.6 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa indikator minat terhadap masalah belajar secara umum mengalami peningkatan. Sebelum diberikan perlakuan terdapat 3 siswa yang berada dalam kategori tinggi dengan persentase sebesar 10% dan 20 siswa yang berada dalam kategori sedang dengan persentase 66,67%. Sedangkan setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan, terdapat 19 siswa berada dalam kategori tinggi dengan persentase 63,33% dan 11 siswa berada dalam kategori sedang dengan persentase 36,33%.

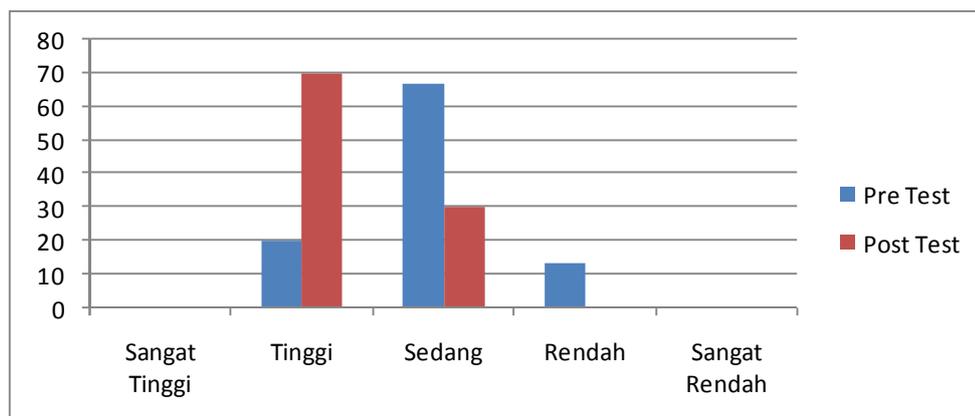
#### 4) Belajar Mandiri

Gambaran persentase motivasi belajar siswa pada indikator belajar mandiri adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Belajar Mandiri

Interval	Kelas VII C RSBI				Belajar Mandiri
	Pre test		Post test		
	F	%	F	%	
85% - 100%	0	0	0	0	Sangat Tinggi
70% - 85%	6	20	21	70	Tinggi
55% - 70%	20	66,67	9	30	Sedang
40% - 55%	4	13,33	0	0	Rendah
25% - 40%	0	0	0	0	Sangat Rendah
Total	30	100	30	100	

Berikut grafik mengenai perbedaan motivasi belajar indikator belajar mandiri antara hasil *pre test* dan *post test* berdasarkan hasil analisis deskriptif persentase dari tabel 4.9.



Gambar 4.7 Grafik Peningkatan Motivasi Belajar Indikator Belajar Mandiri Pre Test dan Post Test

Berdasarkan tabel 4.9 dan grafik 4.6 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa indikator belajar mandiri secara umum mengalami peningkatan. Sebelum diberikan perlakuan terdapat 20 siswa yang berada dalam kategori sedang dengan persentase sebesar 66,67% dan 4 siswa yang berada dalam kategori rendah dengan persentase 13,33%. Sedangkan setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan, terdapat 21 siswa berada dalam kategori tinggi dengan persentase 70% dan 9 siswa berada dalam kategori sedang dengan persentase 30%.

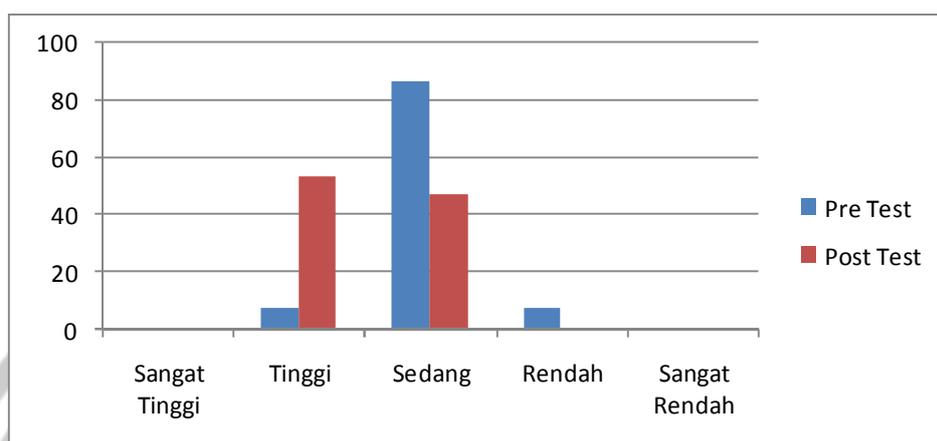
5) Bosan dengan Tugas Rutin

Gambaran persentase motivasi belajar siswa pada indikator bosan dengan tugas rutin adalah sebagai berikut:

Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Bosan dengan Tugas Rutin

Interval	Kelas VII C RSBI				Bosan dengan Tugas Rutin
	Pre test		Post test		
	F	%	F	%	
85% - 100%	0	0	0	0	Sangat Tinggi
70% - 85%	2	6,67	16	53,33	Tinggi
55% - 70%	26	86,67	14	46,66	Sedang
40% - 55%	2	6,67	0	0	Rendah
25% - 40%	0	0	0	0	Sangat Rendah
Total	30	100	30	100	

Berikut grafik mengenai perbedaan motivasi belajar indikator belajar mandiri antara hasil *pre test* dan *post test* berdasarkan hasil analisis deskriptif persentase dari tabel 4.10.



Gambar 4.8 Grafik Peningkatan Motivasi Belajar Indikator Bosan dengan Tugas Rutin Pre Test dan Post Test

Berdasarkan tabel 4.10 dan grafik 4.8 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa indikator bosan dengan tugas rutin secara umum mengalami peningkatan. Sebelum diberikan perlakuan terdapat 2 siswa yang berada dalam kategori tinggi dengan persentase sebesar 6,67% dan 26 siswa yang berada dalam kategori sedang dengan persentase 86,67%. Sedangkan setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan, terdapat 16 siswa berada dalam kategori tinggi dengan persentase 53,33% dan 14 siswa berada dalam kategori sedang dengan persentase 46,67%.

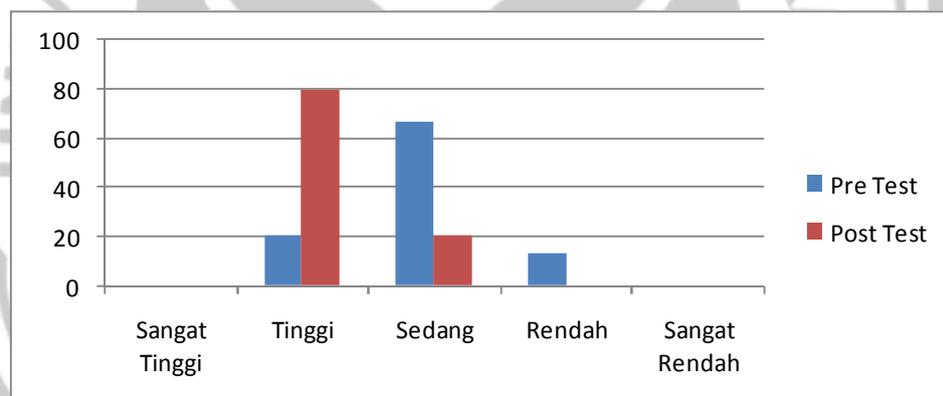
#### 6) Senang Mencari dan Memecahkan Masalah

Gambaran persentase motivasi belajar siswa pada indikator senang mencari dan memecahkan masalah adalah sebagai berikut:

Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi Senang Mencari dan Memecahkan Masalah

Interval	Kelas VII C RSBI				Senang Mencari dan Memecahkan Masalah
	Pre test		Post test		
	F	%	F	%	
85% - 100%	0	0	0	0	Sangat Tinggi
70% - 85%	4	13,33	24	80	Tinggi
55% - 70%	21	70	6	20	Sedang
40% - 55%	5	16,67	0	0	Rendah
25% - 40%	0	0	0	0	Sangat Rendah
Total	30	100	30	100	

Berikut grafik mengenai perbedaan motivasi belajar indikator senang mencari dan memecahkan masalah antara hasil *pre test* dan *post test* berdasarkan hasil analisis deskriptif persentase dari tabel 4.11.



Gambar 4.9 Grafik Peningkatan Motivasi Belajar Indikator Senang Mencari dan Memecahkan Masalah Pre Test dan Post Test

Berdasarkan tabel 4.11 dan grafik 4.9 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa indikator senang mencari dan memecahkan masalah secara umum mengalami peningkatan. Sebelum diberikan perlakuan terdapat 4 siswa yang berada dalam kategori tinggi dengan persentase sebesar 13,33% dan 21 siswa yang berada dalam kategori sedang dengan persentase 70%. Sedangkan setelah

diberikan perlakuan mengalami peningkatan, terdapat 24 siswa berada dalam kategori tinggi dengan persentase 80% dan 6 siswa berada dalam kategori sedang dengan persentase 20%.

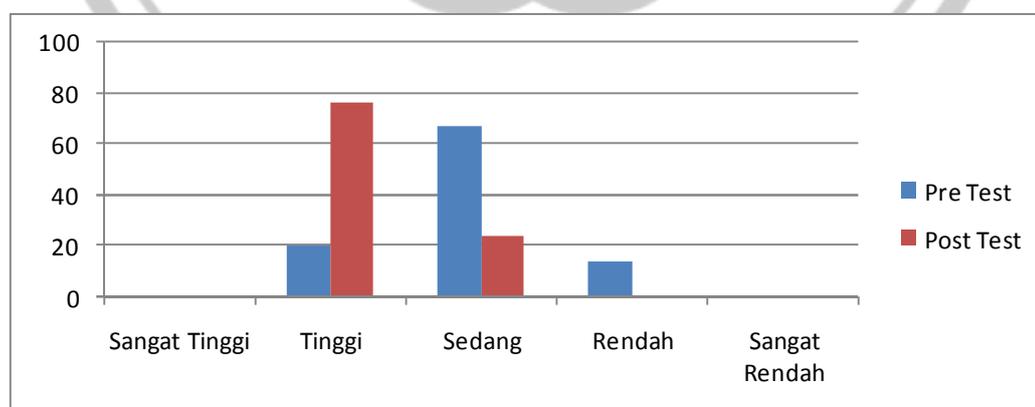
7) Antusias Tinggi, Mengendalikan Perhatian dan Energi

Gambaran persentase motivasi belajar siswa pada indikator antusias tinggi, mengendalikan perhatian dan energi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.12 Distribusi Frekuensi Antusias Tinggi, Mengendalikan Perhatian dan Energi

Interval	Kelas VII C RSBI				Antusias Tinggi, Mengendalikan Perhatian dan Energi
	Pre test		Post test		
	F	%	F	%	
85% - 100%	0	0	0	0	Sangat Tinggi
70% - 85%	6	20	23	76,67	Tinggi
55% - 70%	20	66,67	7	23,33	Sedang
40% - 55%	4	13,33	0	0	Rendah
25% - 40%	0	0	0	0	Sangat Rendah
Total	30	100	30	100	

Berikut grafik mengenai perbedaan motivasi belajar indikator antusias tinggi, mengendalikan perhatian dan energi antara hasil *pre test* dan *post test* berdasarkan hasil analisis deskriptif persentase dari tabel 4.12.



Gambar 4.10 Grafik Peningkatan Motivasi Belajar Indikator Antusias Tinggi, Mengendalikan Perhatian dan Energi Pre Test dan Post Test

Berdasarkan tabel 4.12 dan grafik 4.10 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa indikator antusias tinggi, mengendalikan perhatian dan energi secara umum mengalami peningkatan. Sebelum diberikan perlakuan terdapat 4 siswa yang berada dalam kategori rendah dengan persentase sebesar 13,33% dan 20 siswa yang berada dalam kategori sedang dengan persentase sebesar 66,67 %. Sedangkan setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan, terdapat 23 siswa berada dalam kategori tinggi dengan persentase 76,67% dan 7 siswa berada dalam kategori sedang dengan persentase 23,33%.

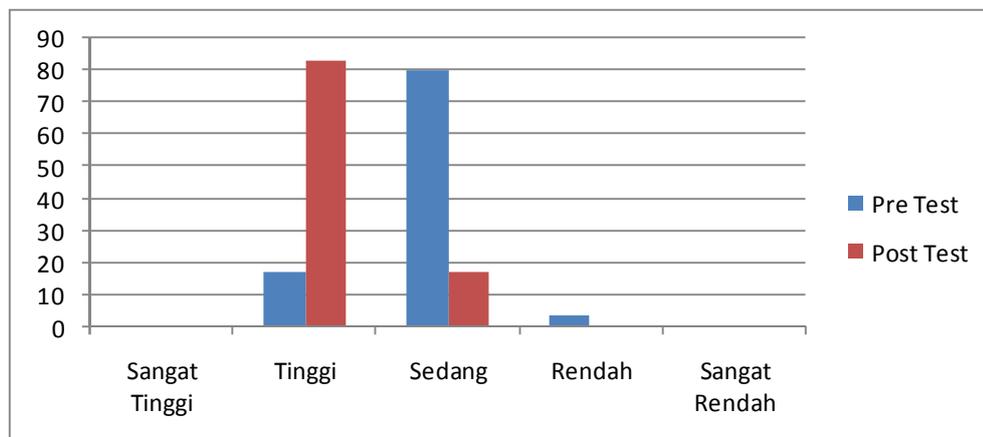
8) Ingin Selalu Tergabung dalam Kelompok Kelas

Gambaran persentase motivasi belajar siswa pada indikator ingin selalu tergabung dalam kelompok kelas adalah sebagai berikut:

Tabel 4.13 Distribusi Frekuensi Ingin Selalu Tergabung dalam Kelompok Kelas

Interval	Kelas VII C RSBI				Ingin Selalu Tergabung dalam Kelompok Kelas
	Pre test		Post test		
	F	%	F	%	
85% - 100%	0	0	0	0	Sangat Tinggi
70% - 85%	5	16,67	25	83,33	Tinggi
55% - 70%	24	80	5	16,67	Sedang
40% - 55%	1	3,33	0	0	Rendah
25% - 40%	0	0	0	0	Sangat Rendah
Total	30	100	30	100	

Berikut grafik mengenai perbedaan motivasi belajar indikator ingin selalu tergabung dalam kelompok kelas antara hasil *pre test* dan *post test* berdasarkan hasil analisis deskriptif persentase dari tabel 4.13.



Gambar 4.11 Grafik Peningkatan Motivasi Belajar Indikator Ingin Selalu Tergabung dalam Kelompok Kelas Pre Test dan Post Test

Berdasarkan tabel 4.13 dan grafik 4.11 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa indikator ingin selalu tergabung dalam kelompok kelas secara umum mengalami peningkatan. Sebelum diberikan perlakuan terdapat 1 siswa yang berada dalam kategori rendah dengan persentase 3,33%, dan 24 siswa yang berada dalam kategori sedang dengan persentase 80%. Sedangkan setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan, terdapat 25 siswa berada dalam kategori tinggi dengan persentase 83,33% dan 5 siswa berada dalam kategori sedang dengan persentase 16,67%.

#### 4.1.3.2 Analisis Inferensial

Untuk mengetahui perbedaan motivasi berprestasi digunakan rumus uji beda (*t-Test*). Adapun langkah yang ditempuh sebelum melaksanakan analisis uji *T-test* adalah uji normalitas data sebelum dan setelah diberi perlakuan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan.

#### 4.1.3.2.1 Uji Normalitas

Hasil uji normalitas dengan bantuan komputer program SPSS motivasi belajar siswa menunjukkan hasil data distribusi normal. Berikut penjelasannya dalam tabel 4.14

Tabel 4.14 Hasil Uji Normalitas Data Motivasi Belajar

Data Motivasi Belajar	Uji KS (Z)	Tingkat Signifikansi	Keterangan
<i>Pre test</i>	0,735	0,652>0,05	Normal
<i>Post test</i>	1,065	0,206>0,05	Normal

Berdasarkan tabel di atas karena signifikansi 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 “layanan penguasaan konten dengan teknik permainan dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa”. 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 dengan menggunakan taraf signifikansi 5%, yaitu bahwa hasil analisis uji beda diperoleh  $t_{hitung} = 10,02$  dan  $t_{tabel} = 2,045$ , jadi nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 4.15 Hasil Analisis Uji Beda (t-Test)

Motivasi belajar	Md	dk	N	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Kriteria Taraf Signifikansi 5%
<i>Post test – Pre test</i>	37,73	29	30	10,02	2,045	Signifikan

Dari hasil uji beda tersebut, dapat dikatakan bahwa “terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi berprestasi siswa sebelum dan sesudah mendapat perlakuan” atau dengan kata lain hipotesis yang diajukan diterima. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar sebelum dan setelah diberi perlakuan. Dengan demikian, terbukti bahwa layanan penguasaan konten dengan teknik permainan merupakan suatu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

#### **4.1.3.3 Deskripsi Hasil Pengamatan Selama Proses Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Permainan**

Berikut akan dipaparkan jadwal pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan pada siswa kelas VII C RSBI SMP Negeri 3 Batang.

**Tabel 4.16**  
**Jadwal pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan pada siswa kelas VII C RSBI SMP Negeri 3 Batang**

No.	Hari, Tgl/ Bln/ Thn	Kegiatan	Materi	Tempat	Waktu
1	Rabu, 5 Jan 2011	<i>Pre test</i>	-	Kelas VII C	45 Menit
2	Rabu, 12 Jan 2011	Pertemuan I	Berpikir kreatif I ( <i>Mengangkat es dari air panas</i> )	Kelas VII C	45 Menit
3	Sabtu, 15 Jan 2011	Pertemuan II	Berpikir kreatif II ( <i>What do you mean?</i> )	Kelas VII C	45 Menit
4	Rabu, 19 Jan 2011	Pertemuan III	Menyukai tantangan I ( <i>Pemburu buta</i> )	Kelas VII C	45 Menit
5	Sabtu, 22 Jan 2011	Pertemuan IV	Menyukai tantangan II ( <i>Mengenal surat kabar</i> )	Kelas VII C	45 Menit
6	Rabu, 26 Jan 2011	Pertemuan V	Menjadi pribadi yang mandiri I ( <i>Rubik</i> )	Kelas VII C	45 Menit
7	Sabtu, 29 Jan 2011	Pertemuan VI	Menjadi pribadi yang mandiri II ( <i>Rubik</i> )	Kelas VII C	45 Menit
8	Rabu, 2 Feb 2011	Pertemuan VII	Menjadi pribadi yang dinamis I ( <i>Keliling dunia</i> )	Kelas VII C	45 Menit
9	Sabtu, 5 Feb 2011	Pertemuan VIII	Menjadi pribadi yang dinamis II ( <i>balon basket</i> )	Kelas VII C	45 Menit
10	Rabu, 9 Feb 2011	<i>Post Test</i>	-	Kelas VII C	45 Menit

#### **4.1.3.3.1 Evaluasi Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Permainan**

Untuk dapat menganalisis pengamatan yang dilakukan selama proses pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan terhadap siswa, maka akan dipaparkan hasil pengamatan selama proses pelaksanaan layanan dari pertemuan pertama hingga pertemuan kedelapan.

##### 1. Pertemuan I (Rabu, 12 Januari 2011)

###### a. Tahap Pembukaan

###### (1) Membina hubungan baik

Peneliti membuka kegiatan yang pertama dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa. Siswa nampak terlihat lesu dan kurang bersemangat, karena kegiatan ini dilaksanakan saat pulang sekolah. Namun peneliti mencoba untuk menghidupkan suasana dengan melakukan permainan pembuka yaitu permainan darat, laut dan udara. Setelah dilakukan permainan siswa mulai bersemangat, maka dilanjutkan untuk tahap berikutnya.

###### (2) Apersepsi

Pada tahap ini peneliti mengajukan pertanyaan pembuka mengenai kata “kreatif” secara umum, karena nantinya pada tahap inti akan membahas tentang pribadi yang kreatif. Siswa hanya berani menjelaskan jika bersamaan dengan temannya, jika tidak mereka hanya diam saja.

###### (3) Menjelaskan tujuan layanan

Selanjutnya peneliti menjelaskan tujuan dari pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan pada siswa, agar siswa

mengerti dan memahami tujuan dari penjelasan layanan ini. Siswa nampak mendengarkan, namun belum ada siswa yang mengajukan pertanyaan pada peneliti tentang penyampaian tujuan tersebut.

b. Tahap Inti

(1) Penyampaian materi

Peneliti menyampaikan materi layanan penguasaan konten pada pertemuan pertama dengan materi “menjadi pribadi yang kreatif”. Materi menjadi pribadi yang kreatif ini dibagi menjadi 2 pertemuan. Pertemuan pertama ini dan pertemuan yang kedua. Pada pertemuan yang pertama peneliti fokus membahas tentang ciri-ciri menjadi pribadi yang kreatif. Pada saat penyampaian materi sebagian siswa terlihat memperhatikan namun sebagian yang lain mengobrol sendiri baik dengan teman sebangkunya maupun dengan teman antar meja. Awalnya peneliti membiarkan kondisi tersebut, namun semakin lama makin gaduh maka peneliti berusaha mengingatkan. Setelah itu kondisi kelas menjadi kondusif kembali, siswa sudah mulai memperhatikan penyampaian materi kembali.

Setelah materi disampaikan maka peneliti meminta siswa untuk dapat menyimpulkan materi yang baru disampaikan tadi. Siswa secara bersamaan menyebutkan kesimpulan yang berbeda-beda. Ketika peneliti meminta salah seorang saja yang menyebutkan, seluruh siswa nampak diam. Tidak ada yang berani menyebutkan kesimpulan sendiri. Setelah ditunggu beberapa lama akhirnya peneliti memutuskan untuk menunjuk salah seorang siswa untuk dapat memberikan kesimpulan, namun tetap

saja siswa yang ditunjuk tersebut tidak mau memberikan kesimpulan. Akhirnya peneliti yang memberikan kesimpulan berkaitan dengan penyampaian materi tersebut.

(2) Pelaksanaan permainan

Selanjutnya kegiatan dilanjutkan dengan pelaksanaan permainan. Permainan yang dilakukan adalah “mengangkat es dari air panas”, permainan ini merangsang siswa untuk dapat berpikir kreatif. Peneliti meminta untuk membagi siswa menjadi 6 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 5 siswa. Setiap sesinya ada dua kelompok yang bertanding. Siswa terlihat begitu bersemangat dan berusaha untuk kompak bersama kelompoknya. Ada beberapa kelompok yang melakukan kecurangan, seharusnya es hanya boleh dibawa menggunakan sedotan, namun kelompok tersebut memegang es dengan tangan. Maka peneliti mendiskualifikasi es yang dipegang dengan tangan, artinya tidak ikut dihitung. Pemenangnya adalah kelompok yang berhasil mengumpulkan es dalam jumlah yang paling banyak dan ukuran es yang masih besar.

(3) Tahap motivasional

Peneliti menanyakan perasaan siswa setelah melakukan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan. Siswa merasa senang, karena layanan ini baru pertama kali mereka dapatkan sejak mereka masuk ke SMP. Peneliti memberi penguatan kepada siswa untuk dapat menginternalisasi ciri-ciri pribadi yang kreatif dalam kehidupan sehari-hari.

c. Tahap Penutup

Peneliti menyimpulkan hasil dari penyampaian topik secara umum dan meminta beberapa siswa sebagai perwakilan untuk bisa menyimpulkan topik layanan yang baru saja diberikan. Awalnya tidak ada siswa yang mau menyimpulkan secara sukarela namun peneliti akhirnya menunjuk beberapa siswa untuk menyimpulkan, siswa yang menyimpulkan masih terlihat malu-malu dan ragu akan hasil kesimpulannya. Setelah selesai menyimpulkan maka peneliti menutup kegiatan pada pertemuan pertama ini dan mengucapkan salam.

2. Pertemuan II (Sabtu, 15 Januari 2011)

a. Tahap Pembukaan

(1) Membina hubungan baik

Peneliti membuka kegiatan dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa. Siswa sudah nampak terlihat bersemangat untuk mengikuti kegiatan pada pertemuan kedua ini.

(2) Apersepsi

Pada tahap ini peneliti mengajukan pertanyaan pembuka mengenai penyampaian materi pada pertemuan sebelumnya, yaitu tentang ciri-ciri pribadi yang kreatif. Siswa menyebutkan ciri-ciri pribadi yang kreatif bersama-sama, masih sama seperti pertemuan sebelumnya yang belum berani menyebutkan secara perorangan. Maka peneliti meminta salah seorang siswa untuk bisa menyebutkan ciri-ciri pribadi yang kreatif tersebut. Salah seorang siswa tersebut sudah mau menyebutkannya.

(3) Menjelaskan tujuan layanan

Selanjutnya peneliti menjelaskan tujuan dari pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan pada siswa, agar siswa mengerti dan memahami tujuan dari penjelasan layanan ini. Siswa nampak mendengarkan. Sebelum melanjutkan ke tahap selanjutnya peneliti mengajak siswa untuk melakukan penyegaran dengan melakukan permainan “pisau, hujan, batu”. Siswa secara bergantian dengan teman sebangkunya untuk memijit pundak dengan gaya tangan seperti pisau, hujan, dan batu. Setelah dirasa siswa mulai bersemangat kembali, maka peneliti melanjutkan ke tahap berikutnya.

b. Tahap Inti

(1) Penyampaian materi

Pada pertemuan ini peneliti melanjutkan penyampaian materi tentang “menjadi pribadi yang kreatif” yaitu mengenai cara-cara menjadi pribadi yang kreatif. Pertemuan ini menyampaikan materi lanjutan dari materi sebelumnya. Pada saat penyampaian materi sebagian besar siswa sudah terlihat dapat memperhatikan penyampaian materi dengan baik. Meskipun nampak beberapa siswa yang masih nampak mengobrol sendiri.

Setelah materi disampaikan maka peneliti meminta siswa untuk dapat menyimpulkan materi yang baru disampaikan tadi. Tidak ada satupun siswa yang mau menyebutkan kesimpulan, akhirnya peneliti meminta salah seorang siswa untuk dapat memberikan kesimpulan. Peneliti pun

berusaha menyempurnakan kesimpulan yang telah diberikan oleh siswa yang ditunjuk tadi berkaitan dengan penyampaian materi tersebut.

(2) Pelaksanaan permainan

Selanjutnya kegiatan dilanjutkan dengan pelaksanaan permainan. Permainan yang dilakukan adalah “*what do you mean?*”, permainan ini merangsang siswa untuk dapat berpikir kreatif. Peneliti meminta untuk membagi siswa menjadi 6 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 5 siswa. Salah seorang siswa dalam setiap kelompok ditugaskan untuk dapat memperagakan gaya yang menunjukkan kata yang menjadi tugas dalam soal. Peneliti menyiapkan ada 5 kategori, dalam setiap kategori terdapat 5 kata. Peraturannya siswa yang menjadi peraga tidak boleh bersuara, menunjuk kata soal, dan menggerakkan bibir. Peraturan untuk kelompok audience tidak diperkenankan ikut menjawab kata yang menjadi tugas dari kelompok yang sedang bermain, jika jawabannya benar maka jawaban benar tersebut akan menambah poin kelompok yang sedang maju. Siswa terlihat begitu semangat. Namun ketika salah satu kelompok yang maju ada beberapa siswa dari kelompok lain yang mencoba menjawab kata yang menjadi tugas, maka kata yang tertebak dengan benar poinnya diberikan pada kelompok yang sedang maju. Hal ini dimaksudkan untuk mengurangi kecurangan dalam permainan, siswa diminta untuk bertindak suportif, dan menaati perintah dalam permainan. Setelah permainan selesai maka dilakukan evaluasi, bahwa permainan ini dapat mengembangkan daya kreatif siswa, yaitu siswa yang bertugas sebagai peraga ditugaskan

untuk dapat mengeluarkan gerakan-gerakan yang dimaksudkan sehingga memacu daya kreatif siswa. Sedangkan untuk siswa yang menjawab mencoba membaca dan menguhubung-hubungkan gerakan tersebut sehingga dapat mencerminkan kata yang diminta.

(3) Tahap motivasional

Peneliti menanyakan perasaan siswa setelah melakukan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan. Siswa merasa senang dan penasaran materi dan permainan apa lagi yang akan diberikan pada pertemuan berikutnya. Peneliti memberi penguatan kepada siswa untuk dapat mengaplikasikan cara-cara menjadi pribadi yang kreatif dalam kehidupan sehari-hari.

c. Tahap Penutup

Peneliti menyimpulkan hasil dari penyampaian topik secara umum dan meminta beberapa siswa sebagai perwakilan untuk bisa menyimpulkan topik layanan yang baru saja diberikan. Sudah nampak siswa yang mau memberikan kesimpulannya meskipun masih terlihat malu-malu dan ragu akan hasil kesimpulannya. Setelah selesai menyimpulkan maka peneliti menutup kegiatan pada pertemuan pertama ini dan mengucapkan salam.

3. Pertemuan III (Rabu, 19 Januari 2011)

a. Tahap Pembukaan

(1) Membina hubungan baik

Peneliti membuka kegiatan dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa. Siswa nampak terlihat kurang bersemangat, karena kegiatan

ini dilaksanakan saat pulang sekolah. Namun peneliti mencoba untuk menghidupkan suasana dengan melakukan permainan pembuka yaitu permainan “mencoba menghitung”. Setelah dilakukan permainan siswa mulai bersemangat kembali, maka dilanjutkan untuk tahap berikutnya.

(2) Apersepsi

Pada tahap ini peneliti mengajukan pertanyaan pembuka mengenai kata “tantangan” secara umum, karena nantinya pada tahap inti akan membahas tentang pribadi yang menyukai tantangan. Siswa hanya berani menjawab dengan suara pelan namun ada pula siswa yang berani dengan lantang mencoba menjelaskan kata tantangan tersebut. Setelah diantarkan dengan penjelasan tantangan secara umum, maka untuk selanjutnya dapat dilanjutkan penjelasan tantangan secara khusus.

(3) Menjelaskan tujuan layanan

Selanjutnya peneliti menjelaskan tujuan dari pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan pada siswa, agar siswa mengerti dan memahami tujuan dari penjelasan layanan ini. Siswa nampak mendengarkan.

b. Tahap Inti

(1) Penyampaian materi

Peneliti menyampaikan materi layanan penguasaan konten pada pertemuan ketiga ini dengan materi “menjadi pribadi yang menyukai tantangan”. Materi menjadi pribadi yang kreatif ini dibagi menjadi 2 pertemuan. Pertemuan pertama ini dan pertemuan yang kedua. Pada pertemuan yang

pertama peneliti fokus membahas tentang ciri-ciri menjadi pribadi yang menyukai tantangan. Pada saat penyampaian materi siswa terlihat memparhatikan namun tetap masih ada yang mengobrol sendiri baik dengan teman sebangkunya maupun dengan teman antar meja. Namun hal tersebut tidak mengganggu jalannya penyampaian materi.

Setelah materi disampaikan maka peneliti meminta siswa untuk dapat menyimpulkan materi yang baru disampaikan tadi. Salah seorang siswa memberikan kesimpulan tentang materi yang telah disampaikan. Peneliti pun berusaha untuk menwarkan kembali apakah ada siswa yang mau untuk memberikan kesimpulan lagi, namun tidak ada lagi siswa yang mau. Akhirnya peneliti menyempurnakan kesimpulan yang diberikan oleh salah seorang siswa.

## (2) Pelaksanaan permainan

Selanjutnya kegiatan dilanjutkan dengan pelaksanaan permainan. Permainan yang dilakukan adalah “pemburu buta”, permainan ini merangsang siswa untuk tidak takut akan tantangan. Peneliti meminta untuk membagi siswa menjadi 6 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 5 siswa. Setiap sesinya ada dua kelompok yang bertanding. Permainan ini diawali dengan pesan berantai 4 pemain pertama, dan 1 orang terakhir mengambil barang yang diminta, yang telah disiapkan di depannya. Siswa terlihat begitu bersemangat dan berusaha untuk kompak bersama kelompoknya. Ada beberapa kelompok yang melakukan kecurangan, degan mengintip saat matanya ditutup. Pemenangnya adalah

kelompok yang berhasil mengumpulkan semua barang-barang yang diminta. Pada permainan ini siswa dilatih untuk dapat siap menghadapi segala bentuk tantangan yang dia hadapi.

(3) Tahap motivasional

Peneliti menanyakan perasaan siswa setelah melakukan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan. Siswa merasa senang. Peneliti memberi penguatan kepada siswa untuk dapat menginternalisasi ciri-ciri pribadi yang menyukai tantangan dalam kehidupan sehari-hari.

c. Tahap Penutup

Peneliti menyimpulkan hasil dari penyampaian topik secara umum dan meminta beberapa siswa sebagai perwakilan untuk bisa menyimpulkan topik layanan yang baru saja diberikan. Suda ada siswa yang mau menyimpulkan secara sukarela sehingga peneliti tidak lagi menunjuk beberapa siswa untuk menyimpulkan, meskipun siswa yang menyimpulkan masih terlihat malu-malu dan. Setelah selesai menyimpulkan maka peneliti menutup kegiatan pada pertemuan pertama ini dan mengucapkan salam.

4. Pertemuan IV (Sabtu, 22 Januari 2011)

a. Tahap Pembukaan

(1) Membina hubungan baik

Peneliti membuka kegiatan dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa. Siswa nampak kurang bersemangat. Namun peneliti mencoba untuk menghidupkan suasana dengan melakukan permainan pembuka

yaitu permainan “ular-cacing, gajah-semut”. Setelah dilakukan permainan siswa mulai bersemangat, maka dilanjutkan untuk tahap berikutnya.

(2) Apersepsi

Pada tahap ini peneliti mengajukan pertanyaan pembuka berkaitan dengan materi yang telah dibahas sebelumnya yaitu tentang ciri-ciri pribadi yang menyukai tantangan, karena nantinya pada tahap inti akan membahas tentang pribadi yang menyukai tantangan. Siswa sudah dapat berpendapat secara bergiliran. Ada beberapa siswa yang mengulas kembali pembahasan sebelumnya.

(3) Menjelaskan tujuan layanan

Selanjutnya peneliti menjelaskan tujuan dari pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan pada siswa, agar siswa mengerti dan memahami tujuan dari penjelasan layanan ini. Siswa nampak memperhatikan dan ada yang mengajukan pertanyaan berkaitan tujuan yang disampaikan oleh peneliti.

b. Tahap Inti

(1) Penyampaian materi

Pada pertemuan keempat ini peneliti melanjutkan penyampaian materi tentang “menjadi pribadi yang menyukai tantangan”. Kali ini peneliti menjelaskan tentang cara-cara menjadi pribadi yang menyukai tantangan. Pada saat penyampaian materi sebagian besar siswa sudah terlihat memperhatikan meskipun masih ada yang belum. Namun hal tersebut tidak mengganggu jalannya penyampaian materi.

Setelah materi disampaikan maka peneliti meminta siswa untuk dapat menyimpulkan materi yang baru disampaikan tadi. Ada beberapa siswa yang menyampaikan kesimpulan dari penyampaian materi tersebut meskipun masih ada yang nampak belum berani untuk berpendapat.

(2) Pelaksanaan permainan

Selanjutnya kegiatan dilanjutkan dengan pelaksanaan permainan. Permainan yang dilakukan adalah “mengenal surat kabar”. permainan ini merangsang siswa untuk dapat menyukai tantangan. Peneliti meminta untuk membagi siswa menjadi 6 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 5 siswa. Setiap sesinya ada dua kelompok yang bertanding. Siswa bersama kelompok diminta untuk dapat menyusun potongan-potongan koran menjadi satu halaman utuh kembali. Siswa terlihat begitu bersemangat dan berusaha untuk kompak bersama kelompoknya. Pemenangnya adalah kelompok yang berhasil menyusun potongan koran dengan cepat.

(3) Tahap motivasional

Peneliti menanyakan perasaan siswa setelah melakukan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan. Siswa merasa senang. Peneliti memberi penguatan kepada siswa untuk dapat mengaplikasikan cara-cara menjadi pribadi yang menyukai tantangan dalam kehidupan sehari-hari.

c. Tahap Penutup

Peneliti menyimpulkan hasil dari penyampaian topik secara umum dan meminta beberapa siswa sebagai perwakilan untuk bisa menyimpulkan topik layanan yang baru saja diberikan. Setelah selesai menyimpulkan maka peneliti menutup kegiatan pada pertemuan pertama ini dan mengucapkan salam.

5. Pertemuan V (Rabu, 26 Januari 2011)

a. Tahap Pembukaan

(1) Membina hubungan baik

Peneliti membuka kegiatan dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa. Siswa sudah nampak terlihat bersemangat untuk mengikuti kegiatan pada pertemuan yang kelima ini.

(2) Apersepsi

Pada tahap ini peneliti mengajukan pertanyaan pembuka mengenai kata “mandiri” secara umum, karena nantinya pada tahap inti akan membahas tentang pribadi yang mandiri. Beberapa siswa menyampaikan pendapatnya, namun nampak terlihat ragu-ragu.

(3) Menjelaskan tujuan layanan

Selanjutnya peneliti menjelaskan tujuan dari pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan pada siswa, agar siswa mengerti dan memahami tujuan dari penjelasan layanan ini. Siswa nampak memperhatikan saat peneliti menyampaikan tujuan layanan.

## b. Tahap Inti

### (1) Penyampaian materi

Peneliti menyampaikan materi layanan penguasaan konten pada pertemuan kelima dengan materi “menjadi pribadi yang mandiri”. Materi menjadi pribadi yang mandiri ini dibagi menjadi 2 pertemuan. Pertemuan pertama ini dan pertemuan yang kedua. Pada pertemuan yang pertama peneliti fokus membahas tentang ciri-ciri menjadi pribadi yang mandiri. Pada saat penyampaian materi siswa terlihat memperhatikan namun hanya sebagian kecil lain yang lain mengobrol sendiri baik dengan teman sebangkunya.

Setelah materi selesai disampaikan maka peneliti meminta siswa untuk dapat menyimpulkan materi yang baru disampaikan tadi. Siswa masih harus diminta jika akan menyimpulkan materi yang disampaikan. Akhirnya peneliti harus menunjuk siswa untuk dapat menyimpulkan. Peneliti juga menyempurnakan kesimpulan yang disampaikan siswa berkaitan dengan penyampaian materi tersebut.

### (2) Pelaksanaan permainan

Selanjutnya kegiatan dilanjutkan dengan pelaksanaan permainan. Permainan yang dilakukan adalah “rubik”, permainan rubik dilakukan pada pertemuan kelima dan keenam. Permainan ini merangsang siswa untuk dapat mandiri. Peneliti meminta untuk membagi siswa menjadi 6 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 5 siswa. 6 kelompok ini dipilih siswa-siswa yang sudah bisa bermain rubik, tugasnya bagi siswa yang sudah bisa mengajarkan temannya yang belum bisa untuk belajar

bermain rubik. Pada pertemuan kali ini, belum ada pertandingan. Siswa terlihat bersemangat dan berusaha untuk kompak bersama kelompoknya.

(3) Tahap motivasional

Peneliti menanyakan perasaan siswa setelah melakukan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan. Siswa merasa senang dan lebih bersemangat, teman yang sudah bisa bermain rubik dapat membantu temannya mengajarkan bermain rubik. Peneliti memberi penguatan kepada siswa untuk dapat menginternalisasi ciri-ciri pribadi yang mandiri dalam kehidupan sehari-hari.

c. Tahap Penutup

Peneliti menyimpulkan hasil dari penyampaian topik secara umum dan meminta beberapa siswa sebagai perwakilan untuk bisa menyimpulkan topik layanan yang baru saja diberikan. Setelah selesai menyimpulkan maka peneliti menutup kegiatan pada pertemuan pertama ini dan mengucapkan salam.

6. Pertemuan VI (Sabtu, 29 Januari 2011)

a. Tahap Pembukaan

(1) Membina hubungan baik

Peneliti membuka kegiatan dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa. Siswa nampak sudah bersemangat, sehingga siswa sudah siap untuk mengikuti kegiatan.

(2) Apersepsi

Pada pertemuan kali ini peneliti menanyakan pertanyaan pembuka pada siswa mengenai materi yang didapat pada pertemuan sebelumnya. Peneliti menanyakan tentang apa saja ciri-ciri siswa yang mandiri. Selanjutnya siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti.

(3) Menjelaskan tujuan layanan

Selanjutnya peneliti menjelaskan tujuan dari pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan pada siswa, agar siswa mengerti dan memahami tujuan dari penjelasan layanan ini. Siswa nampak memperhatikan penyampaian materi yang disampaikan peneliti.

b. Tahap Inti

(1) Penyampaian materi

Pada pertemuan ini peneliti melanjutkan penyampaian materi tentang “menjadi pribadi yang mandiri”. Peneliti melanjutkan dengan menyampaikan tentang cara-cara menjadi pribadi yang mandiri. Pada saat penyampaian materi sudah sebagian siswa terlihat memperhatikan meskipun masih ada sebagian kecil siswa yang mengobrol sendiri.

Setelah materi disampaikan maka peneliti meminta siswa untuk dapat menyimpulkan materi yang baru disampaikan tadi. Ada beberapa siswa yang menyampaikan simpulan tentang cara-cara menjadi pribadi yang mandiri.

(2) Pelaksanaan permainan

Selanjutnya kegiatan dilanjutkan dengan pelaksanaan permainan. Permainan yang dilakukan adalah “rubik”, melanjutkan pada pertemuan sebelumnya. permainan ini merangsang siswa untuk dapat mandiri. Pada pertemuan keenam ini anggota kelompok yang sudah dapat bermain rubik berlomba kecepatan dengan anggota dari kelompok lain, meskipun dalam format kelompok namun bertandingnya secara individual. Kelompok yang memenangkan permainan adalah kelompok yang anggotanya memiliki waktu tercepat dalam bermain rubik.

(3) Tahap motivasional

Peneliti menanyakan perasaan siswa setelah melakukan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan. Siswa merasa senang mengikuti kegiatan ini. Peneliti memberi penguatan kepada siswa untuk dapat mengaktualisasi cara-cara menjadi pribadi yang mandiri dalam kehidupan sehari-hari.

c. Tahap Penutup

Peneliti menyimpulkan hasil dari penyampaian topik secara umum dan meminta beberapa siswa sebagai perwakilan untuk bisa menyimpulkan topik layanan yang baru saja diberikan. Setelah selesai menyimpulkan maka peneliti menutup kegiatan pada pertemuan pertama ini dan mengucapkan salam.

7. Pertemuan VII (Rabu, 2 Februari 2011)

a. Tahap Pembukaan

(1) Membina hubungan baik

Peneliti membuka kegiatan dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa. Siswa sudah nampak nampak terlihat bersemangat, maka dari itu siswa telah siap untuk melanjutkan kegiatan berikutnya.

(2) Apersepsi

Pada tahap ini peneliti mengajukan pertanyaan pembuka mengenai kata “dinamis” secara umum, karena nantinya pada tahap inti akan membahas tentang pribadi yang dinamis. Beberapa siswa menjelaskan pengertian secara umum tentang dinamis.

(3) Menjelaskan tujuan layanan

Selanjutnya peneliti menjelaskan tujuan dari pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan pada siswa, agar siswa mengerti dan memahami tujuan dari penjelasan layanan ini. Siswa nampak memperhatikan penyampaian tujuan pelaksanaan layanan.

b. Tahap Inti

(1) Penyampaian materi

Peneliti menyampaikan materi layanan penguasaan konten dengan materi “menjadi pribadi yang dinamis”. Materi menjadi pribadi yang dinamis ini dibagi menjadi 2 pertemuan. Pertemuan pertama ini dan peretemuan yang kedua. Pada pertemuan yang pertama peneliti fokus membahas tentang ciri-ciri menjadi pribadi yang dinamis. Pada saat penyampaian materi siswa terlihat memperhatikan hanya tinggal beberapa orang saja yang terlihat mengobrol sendiri.

Setelah materi disampaikan maka peneliti meminta siswa untuk dapat menyimpulkan materi yang baru disampaikan tadi. Beberapa siswa menyampaikan simpulan tentang materi yang disampaikan. Peneliti pun memberikan kesimpulan berkaitan dengan penyampaian materi tersebut.

(2) Pelaksanaan permainan

Selanjutnya kegiatan dilanjutkan dengan pelaksanaan permainan. Permainan yang dilakukan adalah “keliling dunia”, permainan ini merangsang siswa untuk dapat menjadi pribadi yang dinamis. Peneliti meminta untuk membagi siswa menjadi 3 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 10 siswa. Setiap sesinya hanya ada satu kelompok yang maju. Siswa terlihat begitu bersemangat dan senang.

(3) Tahap motivasional

Peneliti menanyakan perasaan siswa setelah melakukan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan. Siswa merasa senang setelah melakukan kegiatan dan mengikuti permainan. Peneliti memberi penguatan kepada siswa untuk dapat menginternalisasi ciri-ciri pribadi yang dinamis dalam kehidupan sehari-hari.

c. Tahap Penutup

Peneliti menyimpulkan hasil dari penyampaian topik secara umum dan meminta beberapa siswa sebagai perwakilan untuk bisa menyimpulkan topik layanan yang baru saja diberikan. Setelah selesai menyimpulkan maka peneliti menutup kegiatan pada pertemuan pertama ini dan mengucapkan salam.

## 8. Pertemuan VIII (Sabtu, 5 Februari 2011)

### a. Tahap Pembukaan

#### (1) Membina hubungan baik

Peneliti membuka kegiatan dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa. Siswa nampak kurang bersemangat, maka peneliti mencoba untuk menghidupkan suasana dengan melakukan permainan pembuka yaitu permainan “presiden-persidenan”. Setelah dilakukan permainan siswa mulai bersemangat, maka dilanjutkan untuk tahap berikutnya.

#### (2) Apersepsi

Pada tahap ini peneliti mengajukan pertanyaan pembuka mengenai materi yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya mengenai ciri-ciri pribadi yang dinamis, karena nantinya pada tahap inti akan membahas tentang pribadi yang dinamis secara lebih lanjut. Siswa mengungkapkan pendapatnya mengenai penyampaian materi pada pertemuan sebelumnya.

#### (3) Menjelaskan tujuan layanan

Selanjutnya peneliti menjelaskan tujuan dari pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan pada siswa, agar siswa mengerti dan memahami tujuan dari penjelasan layanan ini. Siswa nampak memperhatikan penyampaian tujuan layanan.

### b. Tahap Inti

#### (1) Penyampaian materi

Pada pertemuan kedelapan ini peneliti melanjutkan penyampaian materi tentang “menjadi pribadi yang dinamis”. Pada pertemuan yang ketujuh

peneliti hanya fokus membahas tentang ciri-ciri menjadi pribadi yang dinamis, namun untuk pertemuan kali ini dilanjutkan penyampaian tentang cara-cara menjadi pribadi yang dinamis. Pada saat penyampaian materi sebagian besar siswa terlihat memperhatikan, hanya sebagian kecil saja yang mengobrol sendiri.

Setelah materi disampaikan maka peneliti meminta siswa untuk dapat menyimpulkan materi yang baru disampaikan tadi. Siswa secara bergiliran menyebutkan kesimpulan. Peneliti juga memberikan kesimpulan berkaitan dengan penyampaian materi tersebut.

(2) Pelaksanaan permainan

Selanjutnya kegiatan dilanjutkan dengan pelaksanaan permainan. Permainan yang dilakukan adalah “balon basket”, permainan ini merangsang siswa untuk dapat menjadi dinamis. Peneliti meminta untuk membagi siswa menjadi 4 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 8/7 siswa. Setiap sesinya ada dua kelompok yang bertanding. Siswa terlihat begitu bersemangat dan berusaha untuk kompak bersama kelompoknya. Pemenangnya adalah kelompok yang berhasil terlebih dahulu memecahkan balon milik lawan.

(3) Tahap motivasional

Peneliti menanyakan perasaan siswa setelah melakukan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan. Siswa merasa senang, setelah mengikuti kegiatan pada hari ini. Peneliti memberi penguatan

kepada siswa untuk dapat menginternalisasi cara-cara menjadi pribadi yang dinamis dalam kehidupan sehari-hari.

c. Tahap Penutup

Peneliti menyimpulkan hasil dari penyampaian topik secara umum dan meminta beberapa siswa sebagai perwakilan untuk bisa menyimpulkan topik layanan yang baru saja diberikan. Setelah selesai menyimpulkan maka peneliti menutup kegiatan pada pertemuan pertama ini dan mengucapkan salam.

**4.1.3.3.2 Hasil Pengamatan Selama Proses Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Permainan**

Di bawah ini diberikan pengamatan selama proses pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan selama delapan kali pertemuan, yaitu:

**Tabel 4.17**  
**Hasil Pengamatan Selama Proses Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Permainan**

muan	Secara Umum	Perkembangan Indikator Motivasi Belajar
<p><b>PERTEMUAN I</b> tgl: Rabu/ 12 Jan 2011 Waktu: 45 menit Materi: Berpikir kreatif I Permainan: “Mengangkat es dari air panas”</p>	<p>Pelaksanaan layanan penguasaan konten ini ada dua kegiatan yaitu penjelasan materi tentang ciri-ciri pribadi yang berpikir kreatif dan pelaksanaan dua permainan yang dilanjutkan dengan diskusi tentang motivasi belajar yang terkandung dalam permainan. Pada penjelasan materi, belum berjalan dengan maksimal terlihat di sana-sini masih ramai sendiri dan ngobrol dengan teman sebangkunya. Namun siswa sudah dapat menyebutkan ciri-ciri pribadi yang kreatif. Kemudian layanan dilanjutkan dengan pelaksanaan permainan. Sebelum dilanjutkan dengan pelaksanaan permainan peneliti memberikan instruksi dan tata cara</p>	<p>1. Tekun Siswa masih berpandangan bahwa melakukan tugas sebisanya saja. 2. Ulet Siswa merasa putus asa jika menghadapi masalah yang sulit diselesaikan. 3. Minat terhadap masalah belajar Siswa cenderung menganggap masalah sebagai penghambat. 4. Mandiri Siswa hanya berani berpendapat bersamaan</p>

	<p>bermain. Pada pelaksanaan permainan siswa terlihat sangat bersemangat dan terlihat adanya keterlibatan siswa namun masih terdapat juga siswa yang berbuat curang dalam permainan, siswa bergantung pada siswa lain, masih menyalahkan siswa lain.</p> <p>Pada akhir kegiatan permainan, dilanjutkan dengan diskusi. Pada kegiatan diskusi, siswa belum bisa menyimpulkan makna ciri-ciri pribadi yang berpikir kreatif yang terkandung dalam permainan sehingga peneliti membantu untuk menyimpulkan makna berpikir kreatif yang tersirat dalam permainan.</p> <p>Kegiatan diakhiri dengan pembahasan UCA, siswa memahami ciri-ciri pribadi yang berpikir, selain itu siswa tertarik untuk dapat belajar menginternalisasi ciri-ciri pribadi yang berpikir kreatif. Serta siswa mau berlatih untuk menjadi pribadi yang memiliki berpikir kreatif.</p>	<p>dengan temannya.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Dinamis Siswa kurang memiliki rasa ingin tahu.</li> <li>6. Senang mencari dan memecahkan masalah Siswa kurang berusaha dalam menyelesaikan tugas.</li> <li>7. Antusias Siswa masih banyak yang belum terlibat dalam kegiatan, bergurau atau mengobrol sendiri, saat diskusi untuk berpendapat masih banyak siswa yang harus ditunjuk namun tetap tidak mau.</li> <li>8. Tergabung dalam kelompok kelas Siswa belum bisa membaur dengan teman lain selain teman dekatnya saja.</li> </ol>
<p><b>PERTEMUAN II</b> Hari/ tgl: Sabtu/ 15 Jan 2011 Waktu: 45 menit Materi: Berpikir kreatif II Permainan: “<i>what do you mean?</i>”</p>	<p>Pelaksanaan layanan penguasaan konten ini ada dua kegiatan yaitu penjelasan materi tentang cara-cara berpikir kreatif dan pelaksanaan dua permainan yang dilanjutkan dengan diskusi motivasi belajar yang terkandung dalam permainan.</p> <p>Pada penjelasan materi, sudah bisa berjalan dengan baik karena siswa mulai memperhatikan peneliti dan berkata sopan. Disini siswa juga dapat menyebutkan cara-cara agar mampu berpikir kreatif. Kemudian layanan dilanjutkan dengan pelaksanaan permainan.</p> <p>Pada pelaksanaan permainan siswa terlihat sangat bersemangat dan terlihat dengan munculnya ide-ide kreatif siswa dalam menyampaikan pesan pada temnnya untuk menyampaikan suatu maksud yang terdapat soal dalam permainan. Pada akhir kegiatan permainan, dilanjutkan dengan diskusi. Setelah diskusi maka peneliti melakukan UCA.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tekun Siswa mulai berusaha untuk menyelesaikan tugas dengan adanya upaya.</li> <li>2. Ulet Siswa nampak dapat memunculkan ide-ide kreatif dalam memperagakan kata-kata tugas yang ada dalam permainan.</li> <li>3. Minat terhadap masalah belajar Siswa mulai memiliki semangat untuk dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi</li> <li>4. Mandiri Nampak beberapa siswa yang mau berpendapat meskipun ditunjuk.</li> <li>5. Dinamis Siswa tidak merasa canggung untuk berekspresi memperagakan suatu gerakan demi tercapainya maksud</li> </ol>

		<p>yang ingin disampaikan.</p> <p>6. Senang mencari dan memecahkan masalah Siswa berusaha menyampaikan maksud dengan sungguh-sungguh agar anggota kelompoknya dapat menjawab.</p> <p>7. Antusias Siswa mulai tertarik dengan pemberian permainan dan proses diskusi nampak berjalan baik.</p> <p>8. Tergabung dalam kelompok kelas Siswa masih terlalu sulit untuk dibagi kedalam kelompok yang beragam, masih cenderung memilih dengan teman akrabnya.</p>
<p><b>PERTEMUAN III</b> Hari/ Tgl: Rabu/ 19 Jan 2011 Waktu: 45 menit Materi: Menyukai tantangan I Permainan: Pemburu buta</p>	<p>Pelaksanaan layanan penguasaan konten ini ada dua kegiatan yaitu penjelasan materi tentang ciri-ciri pribadi yang menyukai tantangan dan pelaksanaan satu permainan yang dilanjutkan dengan diskusi motivasi belajar yang terkandung dalam permainan.</p> <p>Pada penjelasan materi, sudah bisa berjalan dengan baik karena siswa mulai memperhatikan peneliti dan berkata sopan. Disini siswa juga dapat menyebutkan ciri-ciri pribadi yang menyukai tantangan. Kemudian layanan dilanjutkan dengan pelaksanaan permainan.</p> <p>Pada pelaksanaan permainan siswa terlihat sangat bersemangat dan terlihat adanya tolong-menolong antar siswa, karena format dalam permainan ini adalah kelompok sehingga siswa terlihat kompak bersama kelompoknya, siswa melakukan permainan sesuai petunjuk peneliti namun siswa berbuat curang beberapa kelompok siswa yang dipilih untuk ditutup matanya berusaha untuk melepasnya sehingga dari kelompok lain banyak yang menegur, namun jika ditegur kelompok tersebut</p>	<p>1. Tekun Siswa bersemangat melakukan permainan dan bersungguh-sungguh menyelesaikan tugas yang diberikan.</p> <p>2. Ulet Siswa merasa takut jika ia bersama kelompoknya tidak dapat menyelesaikan tugas yang ada dalam permainan</p> <p>3. Minat terhadap masalah belajar Siswa merasa tantangan / kesulitan yang ada dihadapan harus dihadapi.</p> <p>4. Mandiri Siswa sudah berani mengungkapkan pendapatnya sendiri tanpa ditunjuk dan siswa bertanggung jawab menyampaikan kata tugas kepada teman satu kelompoknya.</p> <p>5. Dinamis Ada beberapa siswa yang melakukan kecurangan yang</p>

	<p>mengelak. Pada akhir kegiatan permainan, dilanjutkan dengan diskusi.</p> <p>Setelah diskusi berakhir maka peneliti melakukan UCA untuk mengetahui hasil dari pelaksanaan layanan hari ini dan untuk pelaksanaan tindak lanjut dipertemuan berikutnya.</p>	<p>mengintip saat mata ditutup.</p> <p>6. Senang mencari dan memecahkan masalah Siswa berusaha mencari benda-benda yang dimaksud yang sesuai dengan yang diperintahkan.</p> <p>7. Antusias Siswa mulai tertarik dengan pemberian permainan dan proses diskusi nampak berjalan baik.</p> <p>8. Tergabung dalam kelompok kelas Siswa sudah mau untuk dibagi kedalam kelompok yang beragam.</p>
<p><b>PERTEMUAN IV</b> Hari/ Tgl: Sabtu/ 22 Jan 2011 Waktu: 45 menit Materi: Menyukai tantangan II Mengenal surat kabar</p>	<p>Pelaksanaan layanan penguasaan konten ini ada dua kegiatan yaitu penjelasan materi dan pelaksanaan dua permainan yang dilanjutkan dengan diskusi makna motivasi belajar yang terkandung dalam permainan.</p> <p>Pada penjelasan materi, sudah bisa berjalan dengan baik karena siswa mulai memperhatikan peneliti dan berkata sopan. Disini siswa juga dapat menyebutkan cara-cara menjadi pribadi yang menyukai tantangan. Kemudian layanan dilanjutkan dengan pelaksanaan permainan.</p> <p>Pada pelaksanaan permainan siswa terlihat sangat bersemangat dan terlihat adanya tolong-menolong antar siswa, siswa melakukan tugas-tugas permainan dengan format berkelompok, mereka berkomeptisi untuk menjadi yang tercepat dan terapi agar menjadi pemenang. Siswa pun begitu perhatian saat permainan berlangsung, kemudian peneliti menjelaskan keterangan dari permainan tersebut. Pada akhir kegiatan permainan, dilanjutkan dengan diskusi. Setelah diskusi berakhir maka peneliti melakukan UCA untuk mengetahui hasil dari pelaksanaan layanan hari ini</p>	<p>1. Tekun Siswa bersemangat melakukan permainan dan bersungguh-sungguh menyelesaikan tugas yang diberikan.</p> <p>2. Ulet Siswa berusaha menggunakan waktu dengan sebaik mungkin untuk mnyelesaikan tugas.</p> <p>3. Minat terhadap masalah belajar Siswa merasa kesulitan merupakan kesempatan untuk menguji sejauh mana kemampuan kita.</p> <p>4. Mandiri Siswa sudah berani mengungkapkan pendapatnya sendiri dan namun masih malu jika diminta maju ke depan kelas.</p> <p>5. Dinamis Siswa sudah mulai nampak melakukan permainan dengan tidak berbuat curang.</p> <p>6. Senang mencari dan memecahkan masalah Siswa berusaha menyusun potongan-potongan koran</p>

		<p>hingga terbentuk halaman utuh.</p> <p>7. Antusias Siswa tertarik dengan pemberian permainan dan proses diskusi nampak berjalan aktif.</p> <p>8. Tergabung dalam kelompok kelas Siswa sudah mau untuk dibagi kedalam kelompok yang beragam dan mulai kompak antar anggota.</p>
<p><b>PERTEMUAN V</b> Hari/Tgl: 26 Jan 2011 Waktu: 45 menit Materi: Menjadi pribadi yang mandiri Permainan: Rubik</p>	<p>Pelaksanaan layanan penguasaan konten ini ada dua kegiatan yaitu penjelasan materi tentang ciri-ciri pribadi yang mandiri dan pelaksanaan permainan yang dilanjutkan dengan diskusi motivasi belajar yang terkandung dalam permainan.</p> <p>Kegiatan diawali dengan permainan pembuka agar suasana menjadi santai. Siswa terlihat sangat bersemangat, kemudian dilanjutkan dengan dialog singkat mengenai pribadi yang mandiri serta penjelasan mengenai tujuan pemberian layanan.</p> <p>Setelah penjelasan mengenai tujuan layanan kegiatan selanjutnya adalah penyampaian materi mengenai ciri-ciri pribadi yang mandiri. Pada tahap ini siswa mulai nampak antusias memperhatikan penyampaian materi, meskipun ada beberapa siswa yang nampak sibuk mengorol sendiri dengan teman sebangkunya. Peneliti berusaha memperingatkan siswa tersebut, untuk kembali memperhatikan penyampaian materi. Setelah penyampaian materi maka dilanjutkan dengan sesi diskusi, banyak siswa yang kurang berani untuk dapat menyampaikan pendapat. Namun dari hasil pemaparan siswa dapat menyebutkan ciri-ciri dari individu yang mandiri.</p> <p>Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan permainan, siswa nampak antusias. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang</p>	<p>1. Tekun Sebelum tugas terpenuhi siswa tidak mau menyerah.</p> <p>2. Ulet Siswa menyadari bahwa dalam hidup selalu menemui masalah.</p> <p>3. Minat terhadap masalah belajar Siswa mencoba untuk berani menghadapi kesulitan.</p> <p>4. Mandiri Sebagian siswa menyatakan mau belajar untuk dapat bertanggung jawab dalam setiap tugas yang diembankan padanya.</p> <p>5. Dinamis Siswa mulai ingin tahu hal-hal yang belum ia tahu, berusaha mempelajarinya dan jika sudah bisa dapat membantu temannya.</p> <p>6. Senang mencari dan memecahkan masalah Siswa menyadari kesulitan tidak untuk dihindari tetapi harus dihadapi.</p> <p>7. Antusias Siswa menyadari perlu adanya dorongan dari dalam diri dan dari luar untuk dapat mempelajari sesuatu.</p>

	<p>beragam, ada siswa yang sudah bisa bermain rubik namun ada yang belum. Tujuan dari pemilihan anggota kelompok yang beragam adalah agar siswa yang sudah bisa dapat membantu mengajarkan bagi temannya yang belum bisa. Nampak siswa yang belum bisapun mau dibantu untuk belajar. Setelah itu diadakan kompetisi antar kelompok dengan mengirimkan wakilnya, diharapkan semua anggota dapat bersaing dengan anggota kelompok lain. Untuk pertemuan pertama, baru sebagian anggota dari masing-masing kelompok yang bermain, maka dilanjutkan untuk pertemuan berikutnya. Pada akhir kegiatan permainan, dilanjutkan dengan diskusi. Setelah diskusi berakhir maka peneliti melakukan UCA untuk mengetahui hasil dari pelaksanaan layanan hari ini.</p>	<p>8. Tergabung dalam kelompok kelas Siswa merasa senang jika kesulitan yang dialami dapat ia hadapi bersama dengan teman sehingga dapat menjadi lebih ringan penyelesaiannya.</p>
<p><b>PERTEMUAN VI</b> Hari/Tgl: 29 Jan 2011 Waktu: 45 menit Materi: Menjadi pribadi yang mandiri II Permainan: Rubik</p>	<p>Pelaksanaan layanan penguasaan konten ini ada dua kegiatan yaitu penjelasan materi tentang cara-cara menjadi pribadi yang mandiri dan pelaksanaan permainan yang dilanjutkan dengan diskusi motivasi belajar yang terkandung dalam permainan.</p> <p>Kegiatan diawali dengan dialog singkat mengenai pribadi yang mandiri dan penjelasan mengenai tujuan pemberian layanan. Kemudian peneliti memberi permainan selingan sebelum masuk ke tahap berikutnya, dimaksudkan agar suasana menjadi segar kembali, terlihat siswa nampak bersemangat dan senang.</p> <p>Setelah pemberian permainan selingan maka selanjutnya adalah penyampaian materi mengenai cara-cara menjadi pribadi yang mandiri. Pada tahap ini siswa mulai nampak antusias memperhatikan penyampaian materi, sudah tidak ada siswa yang sibuk mengorol sendiri dengan temannya. Setelah penyampaian materi maka dilanjutkan dengan sesi diskusi, banyak siswa yang mulai berani untuk dapat menyampaikan pendapat. Sehingga dari hasil pemaparan siswa dapat menyebutkan cara-cara menjadi individu yang mandiri.</p>	<p>1. Tekun Siswa mau belajar sesuatu yang ia belum kuasai dan bagi sebagian siswa yang telah menguasai kemampuan bermain mau membantu mengajarkan pada temannya yang lain.</p> <p>2. Ulet Siswa terus berlatih agar lebih terampil dan dapat memanfaatkan waktu seefisien mungkin.</p> <p>3. Minat terhadap masalah belajar Sebagian besar siswa menyatakan siap dan berani menghadapi kesulitan..</p> <p>4. Mandiri Siswa siap bertanggung jawab atas tugas yang dimilikinya.</p> <p>5. Dinamis Siswa belajar hal-hal yang belum ia pahami dan kuasai, baik itu belajar sendiri maupun meminta bantuan dari orang lain.</p>

	<p>Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan permainan Melanjutkan pada pertemuan sebelumnya, dimana baru sebagian siswa yang berkompetisi rubik antar kelompok. Siswa yang telah maju memberi semangat kepada anggota kelompoknya yang belum maju. Siswa nampak antusias. Setelah semua peserta maju, dipilih salah seorang yang siswa dari tiap-tiap kelompok yang telah dapat membantu temannya dalam bermain rubik sebagai bentuk apresiasi. Pada akhir kegiatan permainan, dilanjutkan dengan diskusi. Setelah diskusi berakhir maka peneliti melakukan UCA untuk mengetahui hasil dari pelaksanaan layanan hari ini.</p>	<p>6. Senang mencari dan memecahkan masalah Siswa belajar untuk dapat berpikir kritis.</p> <p>7. Antusias Siswa tertarik untuk mempelajari hal yang belum ia kuasai.</p> <p>8. Tergabung dalam kelompok kelas Siswa menyatakan lebih senang jika mempelajari sesuatu bersama temannya.</p>
<p><b>PERTEMUAN VII</b> Hari/Tgl: 2 Feb 2011 Waktu: 45 menit Materi: Menjadi pribadi yang dinamis Permainan: Keliling Dunia</p>	<p>Pelaksanaan layanan penguasaan konten ini ada dua kegiatan yaitu penjelasan materi tentang ciri-ciri pribadi yang dinamis dan pelaksanaan permainan yang dilanjutkan dengan diskusi motivasi belajar yang terkandung dalam permainan.</p> <p>Kegiatan diawali dengan permainan pembuka agar suasana menjadi santai. Siswa terlihat sangat bersemangat, kemudian dilanjutkan dengan dialog singkat mengenai pribadi yang dinamis serta penjelasan mengenai tujuan pemberian layanan.</p> <p>Setelah penjelasan mengenai tujuan layanan kegiatan selanjutnya adalah penyampaian materi mengenai ciri-ciri pribadi yang dinamis. Pada tahap ini siswa mulai nampak antusias memperhatikan penyampaian materi. Dari hasil pemaparan siswa dapat menyebutkan ciri-ciri dari individu yang dinamis.</p> <p>Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan permainan, siswa nampak antusias. Siswa dibagi menjadi 3 kelompok. masing masing kelompok terdiri dari 10 siswa. Setiap sesinya bermain 1 kelompok. Kelompok yang bermain memainkan permainan kiling dunia. Nampak siswa begitu senang dan bersemangat. Beberapa orang yang kelompoknya belum maju terlihat</p>	<p>1. Tekun Siswa menyatakan akan berkonsentrasi dan bersemangat saat belajar.</p> <p>2. Ulet Siswa berusaha menggunakan peluang dan kesempatan sebaik mungkin.</p> <p>3. Minat terhadap masalah belajar Siswa merasa tertantang untuk dapat menyelesaikan tugas.</p> <p>4. Mandiri Siswa sudah berani mempertanggungjawabkan apa yang ia kerjakan.</p> <p>5. Dinamis Siswa mulai berkeinginan memperbaiki perilaku yang kurang baik dalam belajar, ke arah perilaku yang dapat mendukung belajarnya.</p> <p>6. Senang mencari dan memecahkan masalah Siswa berusaha untuk belajar mengembangkan berpikir kritis.</p> <p>7. Antusias Siswa tertarik tertarik mempelajari hal-hal baru.</p>

	<p>mengobrol dengan temannya, tidak memperhatikan temannya yang sedang maju. Meskipun demikian tidak mengganggu jalannya permainan kelompok yang sedang maju. Pada akhir kegiatan permainan, dilanjutkan dengan diskusi. Setelah diskusi berakhir maka peneliti melakukan UCA untuk mengetahui hasil dari pelaksanaan layanan hari ini.</p>	<p>8. Tergabung dalam kelompok kelas Siswa memiliki motivasi dari luar saat beraktivitas bersama orang lain terutama temannya.</p>
<p><b>PERTEMUAN VIII</b> Hari/Tgl: 5 Feb 2011 Waktu: 45 menit Materi: Menjadi pribadi yang dinamis II Permainan: Balon Basket</p>	<p>Pelaksanaan layanan penguasaan konten ini ada dua kegiatan yaitu penjelasan materi tentang cara-cara menjadi pribadi yang dinamis dan pelaksanaan permainan yang dilanjutkan dengan diskusi motivasi belajar yang terkandung dalam permainan.</p> <p>Kegiatan diawali dengan dialog singkat mengenai pribadi yang dinamis serta penjelasan mengenai tujuan pemberian layanan. Kemudian dilanjutkan dengan permainan pembuka agar suasana menjadi santai. Siswa terlihat sangat bersemangat.</p> <p>Setelah diberikan permainan pembuka, kegiatan selanjutnya adalah penyampaian materi mengenai cara-cara menjadi pribadi yang dinamis. Pada tahap ini siswa mulai nampak memperhatikan penyampaian materi. Dari hasil pemaparan siswa dapat menyebutkan cara-cara menjadi individu yang dinamis.</p> <p>Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan permainan inti, siswa nampak antusias. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok. masing masing kelompok terdiri dari ada yang 7 dan 8 siswa. Setiap sesinya bermain 2 kelompok. Kelompok yang bermain memainkan permainan balon basket. Nampak siswa begitu senang dan bersemangat. Beberapa orang yang kelompoknya belum maju terlihat mengobrol dengan temannya, tidak memperhatikan temannya yang sedang maju. Namun peneliti memberi pengertian agar mau ikut memperhatikan, setelah itu nampak siswa mau memperhatikan kelompok yang maju. Pada akhir kegiatan permainan, dilanjutkan dengan diskusi.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tekun Siswa mulai belajar akan berkonsentrasi dan bersemangat saat belajar maupun menyelesaikan tugas.</li> <li>2. Ulet Siswa telah menggunakan peluang dan kesempatan sebaik mungkin.</li> <li>3. Minat terhadap masalah belajar Siswa merasa masalah dalam belajar memberi tantangan tersendiri untuk menjadi yang lebih baik lagi.</li> <li>4. Mandiri Siswa berani memper-tanggungjawabkan apa yang ia kerjakan memutuskan sebuah pilihan.</li> <li>5. Dinamis Siswa menunjukkan adanya perbaikan perilaku belajar kearah yang positif.</li> <li>6. Senang mencari dan memecahkan masalah Siswa berusaha untuk belajar untuk berpikir secara komprehensif.</li> <li>7. Antusias Siswa bersemangat untuk belajar dengan lebih baik lagi.</li> <li>8. Tergabung dalam kelompok kelas Siswa merasa saat mereka dalam suasana kelompok dapat memberikan pengaruh dan</li> </ol>

	Setelah diskusi berakhir maka peneliti melakukan UCA untuk mengetahui hasil dari pelaksanaan layanan hari ini.	energi positif satu sama lain untuk dapat saling memotivasi.
--	--	--

Secara umum, layanan penguasaan konten dengan teknik permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. peningkatan tersebut dapat dilihat dari sedelum dan sesudah diberi layanan penguasaan konten dengan teknik permainan, mengalami perubahan yang dapat dilihat pada saat siswa ada dalam situasi berlangsungnya kegiatan dan setelah diberi penilaian siswa mendapat pemahaman, perasaan senang dan tindakan yang akan dilakukan setelah mendapatkan perlakuan, sehingga siswa dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan adanya kesesuaian dengan hasil analisis data yang secara statistik menunjukkan bahwa penguasaan konten dengan teknik permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII C RSBI SMP Negeri 3 Batang.

## **4.2 PEMBAHASAN**

Pada bagian pembahasan ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu pembahasan umum dan pembahasan khusus. Pembahasan umum membahas gambaran hasil penelitian secara umum, sedangkan pada pembahasan khusus membahas hasil penelitian secara lebih rinci dan lebih mendalam.

### ***4.2.1 Pembahasan Umum***

Berdasarkan pada tujuan dan hasil penelitian, maka akan dibahas secara eksplisit tentang gambaran motivasi belajar siswa kelas VII C RSBI SMP Negeri 3 Batang sebelum diberi layanan penguasaan konten dengan teknik permainan, gambaran motivasi belajar siswa kelas VII C RSBI SMP Negeri 3 Batang setelah

diberi layanan penguasaan konten dengan teknik permainan dan perbedaan motivasi belajar siswa kelas VII RSBI SMP Negeri 3 Batang sebelum dan sesudah mengikuti layanan penguasaan konten.

Berdasarkan analisis deskriptif persentase, dapat diketahui bahwa sebelum diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan gambaran motivasi belajar, menunjukkan kategori sedang. Hal ini berarti bahwa sebagian besar siswa belum memahami karakteristik individu yang memiliki motivasi belajar, yaitu tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan belajar, minat terhadap masalah belajar, belajar mandiri, bosan dengan tugas rutin, senang mencari dan memecahkan masalah, antusias tinggi, mengendalikan perhatian dan energi, ingin selalu tergabung dalam kelompok kelas.

Peneliti melihat gambaran motivasi belajar siswa sebelum diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan memang dibutuhkan penanganan lebih lanjut, di kelas RSBI dimana siswanya dapat memiliki kemampuan belajar yang baik namun masih nampak terlihat siswa mengerjakan tugas semampunya saja, masih malu-malu ketika diminta menyampaikan pendapat, mencontek hasil pekerjaan teman, mudah menyerah ketika mendapatkan tugas yang sulit, dan tidak mau bekerja sama dengan teman yang bukan teman akrabnya.

Menurut keterangan yang diperoleh dari guru pembimbing, bahwa siswa banyak yang terlambat saat mengumpulkan tugas, ketika waktu yang diberikan untuk dapat mengerjakan tugas diberi batas waktu satu minggu, namun siswa banyak yang mengumpulkan dua minggu sesudah batas yang diberikan, selain itu

siswa juga banyak yang masih takut dan ragu maju ke depan kelas untuk maju mengerjakan tugas atau menyampaikan hasil diskusi. Guru juga pernah mendapati saat ujian semester berlangsung, ada beberapa siswa dalam satu ruangan yang berusaha menukar jawaban dengan temannya, melemparkan kertas berisi hasil jawaban kepada temannya. Situasi saat pembelajaran tidak berjalan aktif, siswa cenderung diam, tidak kritis, bahkan mengobrol sendiri.

Faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa dikarenakan rendahnya kemampuan dan kondisi lingkungan siswa yang kurang mendukung. Siswa dirasa belum siap untuk masuk ke dalam kelas RSBI, ketika sedikit disinggung kata-kata menggunakan bahasa Inggris mereka cenderung menolak dan meminta untuk dapat menggunakan bahasa Indonesia saja. Hal tersebut mengindikasikan bahwa belum ada motivasi dari siswa untuk dapat belajar sesuatu yang mereka belum kuasai. Kondisi kelas pun dirasa kurang mendukung karena tidak nampaknya keaktifan siswa di dalam kelas saat pembelajaran.

Kondisi yang dialami kelas RSBI ini tidak hanya menjadi tanggung jawab dan pekerjaan dari guru mata pelajaran, namun guru pembimbing pun memiliki andil dalam penanganan masalah tersebut. Setelah peneliti melakukan cross check dengan siswa, guru pembimbing belum pernah memberikan layanan penguasaan konten dan layanan-layanan yang lainnya. Layanan yang sering diberikan hanya layanan informasi saja. Dapat diketahui bahwa kinerja guru pembimbing juga belum optimal dalam melaksanakan layanan. Kemungkinan hal itu juga yang menyebabkan kemampuan motivasi belajar siswa yang belum berkembang baik

Untuk selanjutnya penelitian ini diberikan kepada siswa kelas VII C RSBI SMP Negeri 3 Batang meskipun hasil pre test secara umum menunjukkan kategori sedang karena mengandung beberapa maksud. Pertama bahwa pengambilan sampel menggunakan teknik “*one stage cluster random sampling* yaitu mengambil satu kelas secara acak dari populasi” (Nazir, 2005:368). Pengambilan sampel secara acak memungkinkan sampel yang terpilih memiliki kategori sedang, karena tidak mengamati satu persatu dari perilaku siswa di kelas VII RSBI SMP Negeri 3 Batang.

Alasan yang kedua bahwa fungsi utama layanan penguasaan konten yaitu pemeliharaan dan pengembangan. Sebagaimana yang diungkapkan Prayitno (2004:215) bahwa fungsi utama layanan penguasaan konten yaitu pemeliharaan dan pengembangan yang berarti “memelihara segala sesuatu yang baik dan positif yang ada dalam diri individu (siswa), baik hal itu merupakan bawaan maupun hasil perkembangan yang telah dicapai selama ini”. Senada dengan hal tersebut Mugharso, dkk (2004:33) mengungkapkan bahwa “fungsi pengembangan dan pemeliharaan berarti bahwa layanan yang diberikan dapat membantu para klien dalam memelihara dan mengembangkan keseluruhan pribadi seseorang secara mantab, terarah dan berkelanjutan”. Dengan demikian, siswa dapat memelihara dan mengembangkan berbagai potensi dan kondisi yang positif dalam rangka perkembangan dirinya secara mantap dan berkelanjutan.

Dalam penelitian ini fungsi yang diharapkan tercapai yaitu fungsi pemeliharaan dan pengembangan terkait dengan konten motivasi belajar. Sehingga siswa yang tingkat motivasinya rendah dan sedang diharapkan bisa

dikembangkan dan menjadi tinggi. Sedangkan siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi dapat dipertahankan bahkan bisa meningkat dan berkembang lagi menjadi sangat tinggi. Dengan demikian, siswa diharapkan dapat mengembangkan diri dan menguasai konten berkaitan dengan sikap, motivasi, perilaku, kebiasaan, dan mengatasi kesulitan belajarnya.

Sedangkan motivasi belajar siswa berdasarkan analisis deskriptif, dapat diketahui bahwa setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan gambaran motivasi belajar termasuk dalam kategori tinggi. Peningkatan motivasi belajar siswa diperkuat dengan adanya usaha yang sungguh-sungguh untuk dapat memecahkan permasalahan belajar, kemudian adanya kesadaran dalam diri siswa bahwa kesulitan tidak untuk dihindari tetapi harus dihadapi, jika mengalami kesulitan dapat meminta bantuan dari orang lain. Selanjutnya siswa belajar untuk dapat berpikir kritis, dilanjutkan siswa belajar untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, hingga siswa belajar berpikir secara komprehensif.

Namun menurut hasil pengamatan juga nampak bahwa siswa kurang memiliki rasa ingin tahu, melakukan kecurangan dengan mengintip saat ditutup matanya pada saat bermain, yang mana mengindikasikan suatu perilaku yang belum bisa lepas dari kebiasaan mencontek. Dari hal tersebut muncul keinginan siswa untuk memperbaiki perilaku yang kurang baik dalam belajar, ke arah perilaku yang dapat mendukung belajarnya. Terlihat siswa mulai menunjukkan adanya perbaikan perilaku belajar ke arah yang positif. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa secara keseluruhan siswa sudah mampu memahami

dan mengerti tentang ciri-ciri individu yang memiliki motivasi belajar dengan baik, sehingga motivasi belajar siswa setelah diberi perlakuan lebih tinggi dibandingkan sebelum diberi perlakuan.

Berdasarkan hasil uji hipotesis analisis data di peroleh  $t_{hitung} = 10,04$  dan  $t_{tabel} = 2,04$  jadi nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Hal ini menunjukkan bahwa “ada perbedaan tingkat motivasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah mendapatkan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar setelah diberi layanan penguasaan konten dengan teknik permainan mengalami peningkatan daripada sebelumnya. Hal ini menggambarkan bahwa dengan adanya layanan penguasaan konten dengan teknik permainan yang diberikan pada siswa kelas VII C RSBI SMP Negeri 3 Batang berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar adalah dorongan yang dimiliki individu untuk melakukan perubahan tingkah laku yang menimbulkan kegiatan dan arah belajar untuk mencapai tujuan yang dikehendaki sebagai hasil dari pengalamannya. Adapun ciri-ciri individu yang memiliki motivasi belajar yaitu tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan belajar, minat terhadap masalah belajar, belajar mandiri, bosan dengan tugas rutin, senang mencari dan memecahkan masalah, antusias tinggi, mengendalikan perhatian dan energi, ingin selalu tergabung dalam kelompok kelas.

Layanan penguasaan konten dengan teknik permainan baik permainan dengan format individual maupun kelompok ternyata mampu memberikan gambaran secara kongkrit kepada siswa dalam membangkitkan motivasi belajar

siswa. Hal ini telah terbukti dengan penelitian secara deskriptif telah disampaikan di depan.

Efektifitas layanan penguasaan konten dengan teknik permainan ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Romlah, permainan merupakan cara belajar yang menyenangkan karena dengan bermain anak-anak belajar sesuatu tanpa mempelajarinya. Apa yang dipelajari ini disimpan dalam pikirannya dan akan dipadukan menjadi satu kesatuan dengan pengalaman-pengalaman lain yang kadang tanpa disadari (Romlah, 2001:118). Pengaruh teknik permainan ini dipertegas oleh Joan Freeman dan Utami Munandar (dalam Ismail, 2006:16) mendefinisikan 'permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional'.

Hal ini terbukti dalam penelitian ini setelah siswa mendapatkan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan mereka mampu menunjukkan perubahan yaitu dari siswa yang mengerjakan tugas sebisanya saja menjadi siswa yang tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan tugas. Apabila ditinjau dari indikator dalam motivasi belajar siswa tersebut, sebelum dan sesudah diberi layanan penguasaan konten dengan teknik permainan juga mengalami peningkatan. Meskipun masing-masing indikator secara umum mengalami peningkatan, namun jika melihat dari hasil analisis per individu, ada beberapa siswa yang mengalami kejegan bahkan penurunan. Hal tersebut dikarenakan siswa sering acuh tak acuh dan tidak memperhatikan saat penyampaian materi,

kurang bisa ikut terlibat dalam layanan dan kurang tertarik saat dilaksanakan permainan.

Berdasarkan urian di atas, menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar pada semua indikator. Meskipun begitu, hendaknya perlu ditingkatkan lagi. Tindak lanjut yang perlu dilaksanakan yaitu guru pembimbing hendaknya terus mendampingi siswa menekankan pentingnya tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan belajar, minat terhadap masalah belajar, belajar mandiri, bosan dengan tugas rutin, senang mencari dan memecahkan masalah, antusias tinggi, mengendalikan perhatian dan energi, ingin selalu tergabung dalam kelompok kelas.

#### **4.2.2 Pembahasan Khusus**

Pada pembahasan khusus ini, akan disajikan hasil analisis deskriptif persentase dan hasil uji t-Test pada tiap-tiap sub variabel. Hasil analisis deskriptif persentase dan hasil uji t-Test pada tiap-tiap sub variabel serta hasil analisis proses selama pemberian layanan adalah sebagai berikut:

##### 1. Tekun menghadapi tugas

Hasil analisis deskriptif persentase pada sub variabel tekun menghadapi tugas menggunakan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan mengalami peningkatan. Awalnya sebelum diberi layanan pada kategori sedang, namun setelah diberi layanan meningkat menjadi kategori tinggi. Terjadinya peningkatan tersebut dikarenakan, yang awalnya siswa mengerjakan tugas hanya sebisanya saja, jika menghadapi kesulitan dalam mengerjakan tugas maka mudah menyerah dan setelah diberi layanan menjadi

mau belajar bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas, tetap bertahan dalam mengerjakan tugas.

Hasil uji t-Test pada sub variabel tekun menghadapi tugas menunjukkan bahwa t-hitung sebesar 7,45 dengan selisih mean antara sebelum dan setelah memperoleh perlakuan sebesar 6,33, hal ini menunjukkan adanya perbedaan antara sebelum dan setelah pemberian layanan. Kemudian hasil probabilitas signifikansi menunjukkan 0.00, lebih kecil daripada probabilitas signifikansi 5%. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil uji t-Test pada sub variabel tekun menghadapi tugas menunjukkan bahwa terjadi perubahan yang signifikan antara sebelum dan setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan.

## 2. Ulet menghadapi kesulitan belajar

Hasil analisis deskriptif persentase pada sub variabel ulet menghadapi kesulitan belajar sebelum memperoleh layanan penguasaan konten dengan teknik permainan berada pada kategori sedang, dan setelah memperoleh layanan menjadi tinggi. Terjadinya peningkatan tersebut dikarenakan, yang awalnya siswa merasa putus asa jika menemui kesulitan atau masalah belajar, belum dapat menggunakan kesempatan untuk mengembangkan kemampuannya untuk berpikir kreatif berbeda dari yang lain, selalu membuthkan suport dari orang lain jika tidak mudah menyerah. Setelah diberi layanan menjadi mau belajar untuk dapat berpikir kreatif dan tidak cepat menyerah saat menemui kesulitan.

Hasil uji t-test pada sub variabel ulet menghadapi kesulitan belajar menunjukkan bahwa t-hitung sebesar 7,4 dengan selisih mean antara sebelum dan setelah memperoleh perlakuan sebesar 7,56, hal ini menunjukkan adanya perbedaan antara sebelum dan setelah pemberian layanan. Kemudian hasil probabilitas signifikansi menunjukkan 0.00, lebih kecil daripada probabilitas signifikansi 5%. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil uji t-test pada sub variabel ulet menghadapi kesulitan belajar menunjukkan bahwa terjadi perubahan yang signifikan antara sebelum dan setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan.

3. Minat terhadap masalah belajar

Hasil analisis deskriptif persentase pada sub variabel minat terhadap masalah belajar sebelum memperoleh layanan penguasaan konten dengan teknik permainan berada pada kategori sedang dan setelah memperoleh layanan menjadi tinggi. Terjadinya peningkatan tersebut dikarenakan, yang awalnya siswa menganggap masalah adalah suatu yang menyulitkan, dia tidak dapat berkembang dari adanya masalah tersebut, dan merasa enggan mengerjakan soal-soal yang sulit. Setelah diberi layanan siswa mulai memahami bahwa masalah belajar merupakan tantangan yang harus dihadapi, dia dapat mengambil pelajaran dan tantangan dapat menjadikan dia sebagai pribadi yang tangguh. Selain itu siswa juga mulai merasa yakin sesulit apa soal atau tugas yang ia hadapi pasti selalu ada penyelesaiannya .

Hasil uji t-Test pada sub variabel minat terhadap masalah belajar menunjukkan bahwa t-hitung sebesar 5,83 dengan selisih mean antara sebelum

dan setelah memperoleh perlakuan sebesar 4,3, hal ini menunjukkan adanya perbedaan antara sebelum dan setelah pemberian layanan. Kemudian hasil probabilitas signifikansi menunjukkan 0.00, lebih kecil daripada probabilitas signifikansi 5%. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil uji t-Test pada sub variabel minat terhadap masalah belajar menunjukkan bahwa terjadi perubahan yang signifikan antara sebelum dan setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan.

#### 4. Belajar mandiri

Hasil analisis deskriptif persentase pada sub variabel belajar mandiri sebelum memperoleh layanan penguasaan konten dengan teknik permainan berada pada kategori sedang dan setelah memperoleh layanan menjadi tinggi. Terjadinya peningkatan tersebut dikarenakan, yang awalnya siswa merasa malu untuk maju ke depan kelas, jika diminta untuk berpendapat tidak ada yang mau berpendapat, dan mencontek hasil pekerjaan temannya. Setelah diberi layanan siswa merasa percaya diri untuk maju ke depan kelas, mau berpendapat dan mengajukan pertanyaan jika ada yang tidak ia mengerti, dan mau belajar untuk peduli dengan hasil pekerjaannya sendiri artinya belajar untuk tidak mencontek lagi.

Hasil uji t-Test pada sub variabel belajar mandiri menunjukkan bahwa t-hitung sebesar 5,46 dengan selisih mean antara sebelum dan setelah memperoleh perlakuan sebesar 3,96 hal ini menunjukkan adanya perbedaan antara sebelum dan setelah pemberian layanan. Kemudian hasil probabilitas signifikansi menunjukkan 0.00, lebih kecil daripada probabilitas signifikansi

5%. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil uji t-Test pada sub variabel belajar mandiri menunjukkan bahwa terjadi perubahan yang signifikan antara sebelum dan setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan.

#### 5. Bosan dengan tugas-tugas rutin

Hasil analisis deskriptif persentase pada sub variabel bosan dengan tugas-tugas rutin sebelum memperoleh layanan penguasaan konten dengan teknik permainan berada pada kategori sedang dan setelah memperoleh layanan menjadi tinggi, meskipun tidak terlalu signifikan. Terjadinya peningkatan tersebut dikarenakan, yang awalnya siswa memang tidak memiliki jadwal kegiatan secara rutin, namun kegiatannya monoton seperti itu saja setiap harinya, cenderung tidak ingin mencoba belajar akan hal baru yang belum bisa ia kuasai karena terlihat sulit dan takut jika mengalami kegagalan saat mencoba hal baru tersebut. Setelah diberi layanan menjadi mau belajar mencoba hal yang baru, berencana memiliki agenda kegiatan atau aktivitas yang beragam, dan tidak merasakan ketakutan lagi untuk mencoba hal baru karena itu merupakan tantangan.

Hasil uji t-Test pada sub variabel bosan dengan tugas-tugas rutin menunjukkan bahwa t-hitung sebesar 5,8 dengan selisih mean antara sebelum dan setelah memperoleh perlakuan sebesar 3, hal ini menunjukkan adanya perbedaan antara sebelum dan setelah pemberian layanan. Kemudian hasil probabilitas signifikansi menunjukkan 0.00, lebih kecil daripada probabilitas signifikansi 5%. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil uji t-Test pada sub

variabel bosan dengan tugas-tugas rutin menunjukkan bahwa terjadi perubahan yang signifikan antara sebelum dan setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan.

6. Senang mencari dan memecahkan masalah belajar

Hasil analisis deskriptif persentase pada sub variabel senang mencari dan memecahkan masalah belajar sebelum memperoleh layanan penguasaan konten dengan teknik permainan berada pada kategori sedang dan setelah memperoleh layanan menjadi tinggi. Terjadinya peningkatan tersebut dikarenakan, yang awalnya siswa kurang dapat berpikir kritis, kurang peka dengan masalah yang sedang berkembang di sekitarnya, dan menghindari pemecahan masalah belajar yang dianggap rumit. Setelah diberi layanan siswa mau mengembangkan kemampuan berpikir kritis dengan mau peka dan peduli dengan masalah yang terjadi di sekitarnya serta mau belajar untuk dapat menjadi mau belajar menghadapi pemecahan masalah belajar yang rumit sekalipun.

Hasil uji t-Test pada sub variabel senang mencari dan memecahkan masalah belajar menunjukkan bahwa t-hitung sebesar 6,7 dengan selisih mean antara sebelum dan setelah memperoleh perlakuan sebesar 5,16, hal ini menunjukkan adanya perbedaan antara sebelum dan setelah pemberian layanan. Kemudian hasil probabilitas signifikansi menunjukkan 0.00, lebih kecil daripada probabilitas signifikansi 5%. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil uji t-Test pada sub variabel senang mencari dan memecahkan masalah

belajar menunjukkan bahwa terjadi perubahan yang signifikan antara sebelum dan setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan.

7. Antusias tinggi, mengendalikan perhatian, dan energi

Hasil analisis deskriptif persentase pada sub variabel antusias tinggi, mengendalikan perhatian, dan energi sebelum memperoleh layanan penguasaan konten dengan teknik permainan berada pada kategori sedang dan setelah memperoleh layanan menjadi tinggi. Terjadinya peningkatan tersebut dikarenakan, yang awalnya siswa cenderung pasif saat guru menyampaikan informasi/materi, mudah terpengaruh akan situasi di luar kelas, gaduh, mengobrol sendiri dengan temannya dan kurang bersemangat serta mengantuk. Setelah diberi layanan siswa sudah mau memperhatikan penyampaian materi di kelas, perhatian dapat fokus meskipun ada beberapa yang belum fokus, dan lebih bersemangat lagi.

Hasil uji t-Test pada sub variabel antusias tinggi, mengendalikan perhatian, dan energi menunjukkan bahwa t-hitung sebesar 4,75 dengan selisih mean antara sebelum dan setelah memperoleh perlakuan sebesar 3,56, hal ini menunjukkan adanya perbedaan antara sebelum dan setelah pemberian layanan. Kemudian hasil probabilitas signifikansi menunjukkan 0.00, lebih kecil daripada probabilitas signifikansi 5%. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil uji t-Test pada sub variabel antusias tinggi, mengendalikan perhatian, dan energi menunjukkan bahwa terjadi perubahan yang signifikan antara sebelum dan setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan.

#### 8. Ingin selalu tergabung dalam kelompok kelas

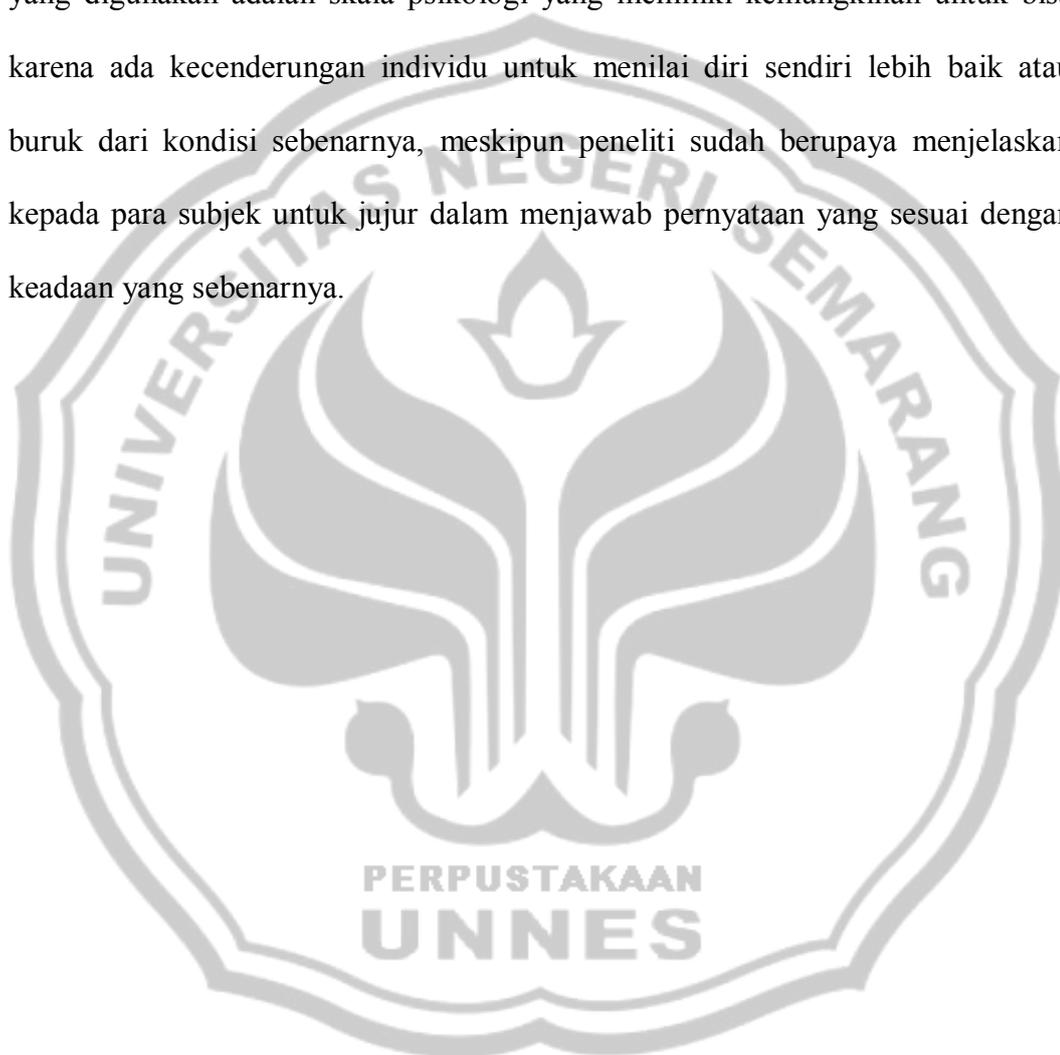
Hasil analisis deskriptif persentase pada sub variabel ingin selalu tergabung dalam kelompok kelas sebelum memperoleh layanan penguasaan konten dengan teknik permainan berada pada kategori sedang dan setelah memperoleh layanan menjadi tinggi. Terjadinya peningkatan tersebut dikarenakan, yang awalnya siswa hanya mau bekerja sama dengan teman akrabnya saja dan menolak jika diminta untuk membaur dengan teman lainnya. Setelah diberi layanan siswa mau belajar untuk dapat bekerja sama dengan teman lainnya meskipun bukan teman akrabnya, dan dalam bergaul sudah mau membaur dengan teman lainnya.

Hasil uji t-Test pada sub variabel ingin selalu tergabung dalam kelompok kelas menunjukkan bahwa t-hitung sebesar 5,78 dengan selisih mean antara sebelum dan setelah memperoleh perlakuan sebesar 3,26, hal ini menunjukkan adanya perbedaan antara sebelum dan setelah pemberian layanan. Kemudian hasil probabilitas signifikansi menunjukkan 0.00, lebih kecil daripada probabilitas signifikansi 5%. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil uji t-Test pada sub variabel ingin selalu tergabung dalam kelompok kelas menunjukkan bahwa terjadi perubahan yang signifikan antara sebelum dan setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan.

Secara umum, dilihat dari hasil analisis deskriptif persentase dan hasil uji t-Test, motivasi belajar siswa kelas VII C RSBI mengalami peningkatan dan menunjukkan adanya perbedaan antara sebelum dan setelah memperoleh layanan penguasaan konten dengan teknik permainan.

### 4.3 KETERBATASAN PENELITIAN

Meskipun penelitian ini telah dilaksanakan sebaik mungkin, akan tetapi penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu pemberian perlakuan berupa layanan penguasaan konten hanya dilaksanakan 8 kali pertemuan. Metode pengumpul data yang digunakan adalah skala psikologi yang memiliki kemungkinan untuk bisa karena ada kecenderungan individu untuk menilai diri sendiri lebih baik atau buruk dari kondisi sebenarnya, meskipun peneliti sudah berupaya menjelaskan kepada para subjek untuk jujur dalam menjawab pernyataan yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.



## **BAB 5**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian motivasi belajar pada siswa kelas VII RSBI di SMP Negeri 3 Batang tahun ajaran 2010/2011 dapat disimpulkan bahwa.

5.1.1 Motivasi belajar siswa kelas VII RSBI sebelum dilaksanakan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan, menunjukkan kategori sedang (62,37%).

5.1.2 Motivasi belajar siswa kelas VII RSBI setelah dilaksanakan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan, menunjukkan kategori tinggi (71,13%).

5.1.3 Peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan setelah mendapat *treatment* berupa layanan penguasaan konten dengan teknik permainan dilihat dari indikator motivasi belajar rata-rata tiap indikator mengalami peningkatan. Berdasarkan analisis deskriptif, peningkatan motivasi belajar siswa diperkuat dengan adanya usaha yang sungguh-sungguh untuk dapat memecahkan permasalahan belajar, kemudian adanya kesadaran dalam diri siswa bahwa kesulitan tidak untuk dihindari tetapi harus dihadapi, jika mengalami kesulitan dapat meminta bantuan dari orang lain. Selanjutnya siswa belajar untuk dapat berpikir kritis, dilanjutkan siswa belajar untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, hingga siswa belajar berpikir

secara komprehensif. 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  $t_{hitung} = 10,02$  dan  $t_{tabel} = 2,045$ , jadi nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan adanya peningkatan motivasi belajar melalui layanan penguasaan konten dengan teknik permainan pada siswa kelas VII RSBI di SMP N 3 Batang tahun ajaran 2010/2011.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diajukan beberapa saran untuk siswa kelas VII RSBI di SMP Negeri 3 Batang tahun ajaran 2010/2011.

- 5.2.1 Untuk guru pembimbing, hendaknya dapat memanfaatkan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 5.2.2 Untuk siswa, hendaknya selalu mengikuti layanan bimbingan dan konseling khususnya layanan penguasaan konten.
- 5.2.3 Untuk sekolah, hendaknya dapat mendukung pelaksanaan program pelayanan BK yang dilakukan oleh guru pembimbing dalam memanfaatkan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan dalam meningkatkan motivasi belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, Andina. 2010. *Penggunaan Media Film untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Mengikuti Layanan Informasi Belajar dalam Pelayanan Bimbingan dan Konseling di Kelas VIII SMP Negeri 1 Semarang*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Anni, Chatarina Tri. 2005. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT UNNES Press.
- Anonimus. *500 Ragam Permainan Pusat Konseling Trauma*. Malang: Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang.
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Atkinson, Rita L dkk. 2003. *Pengantar Psikologi*. Jakarta: PT Interaksara.
- Azwar, Saefudin. 2004. *Metode Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Cremer, Hidegard dan Maria Fisher. 1993. *Proses Pengembangan Diri*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Dimiyati dan Mudjiono.2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah. 2007. *Sistem Penyelenggaraan Sekolah Bertaraf Internasional (SBI) untuk Pendidikan Dasar dan Menengah*. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah. 2009.*Panduan Penyelenggaraan Program Rintisan SMA Bertaraf Internasional (R-SMA BI)*. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas. 2007. *Panduan Penyeleggaraan Rintisan SMA Bertaraf Internasional*. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Djunaedi.2010. *Uji Normalitas dengan Kolmogorov Smirnov*. Diakses dari: [http://www.wahana-statistika.com/olah\\_data-uji\\_normalitas-dengan-menggunakan-uji-kolmogorov-smirnov.html](http://www.wahana-statistika.com/olah_data-uji_normalitas-dengan-menggunakan-uji-kolmogorov-smirnov.html).4 Maret 2010.
- Hadi, Sutrisno. 2004. *Statistik Jilid I*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Ismail, Andang. 2006. *Education Games*. Jogjakarta: Pilar Media.

- Israwati, Rani. 2009. *Upaya Meningkatkan Komunikasi Antarpribadi Siswa Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan (Penelitian Pada Siswa Kelas VII H SMP N 2 Pemalang Tahun Pelajaran 2008/2009)*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Makmun, Abin Syamsudin. 2000. *Psikologi Kependidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mugiarso, Heru. Dkk. 2010. *Bimbingan Konseling*. Semarang: UPT UNNES Press.
- Nazir, Moh. 2000. *Metode Penelitian*. Jakarta : Galia Indonesia.
- Uno, Hamzah B. 2010. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Prayitno dan Amti. Erman. 2004. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Prayitno. 2004. *Seri Layanan Konseling (Layanan Penguasaan Konten)*. Padang: UNP.
- Purwandanu, Mohammad. 2008. *Pengaruh Pelayanan Penguasaan Konten Bimbingan Belajar terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Semarang Tahun 2007/2008*. Unnes. Skripsi.
- Purwanto, Edy.1993. *Pengaruh Balik Sosial terhadap Motivasi Berprestasi (Suatu Ekspiremen Peningkatan Motivasi Berprestasi Manusia Melalui Teknik Atribusi-Kausal)*. Tesis.
- Romlah, Tatiek. 2001. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang Press.
- Santrock. John.W. 2006. *Life Span Developmentil (Perkembangan Masa Hidup)*. Jakarta: Erlangga.
- Sardiman, A.M. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Grafindo Persada.
- Silalahi, Juniman. 2008. *Pengaruh Iklim Kelas terhadap Motivasi Belajar*. *Jurnal Pembelajaran. Universitas Negeri Padang*. Edisi Agustus 2008.
- Sobur, Alex. 2003. *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia
- Sudjana. 2005. *Metodologi Statistika*. Bandung: Trasito.

- Sudrajat, Akhmad. 2008. *Teori-teori Motivasi*. Diambil pada tanggal 15 Oktober 2009, dari <http://akhmadsudrajat.wordpress.com./2008/02/06/teori-teori-motivasi/>
- Sugiyono.2006. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : CV ALFABETA.
- Sukardi, Dewa Ketut.2003. *Manajemen Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Bandung: Alfabeta.
- Surya, Hendra. 2000. *Kiat Mengajak Anak Belajar dan Berprestasi*. Jakarta: Gramedia.
- Suryabrata, Sumadi. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Rajawali Press.
- Sutawijaya, Risang. 2008. *Super Creative Games for Outbound Training*. Yogyakarta: Cemerlang Publishing.
- Winkel, W.S. 1999. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Grasindo.



**DAFTAR SISWA KELAS VII C SMP N 3 BATANG  
TAHUN AJARAN 2010/2011**

1. Aditya Nugraha Yogatama	16. Murdika Lungit Pambudi
2. Brillianda Ichsavika R.S	17. Nadia Almas Agustina
3. Dina Lutfiana Putri	18. Nadia Fordia Rahmawati
4. Dyah Ayu Kusumaningrum	19. Nafi Agita
5. Dyah Ifta Choirulia	20. Nur Adilatus Sidqiyah
6. Dzul Wulan Ningtyas	21. Parama Aji Akasa
7. Ella Kartika Atmaja	22. Ratna Dwiyaning R
8. Fariz Akbar Prasetyo	23. Renada Puja Islam M
9. Ilham Zukhruf	24. Reviana Apriyantina
10. Izaz Faiq Ismail	25. Roberta Sekar Satriani
11. Jihan Cantinia	26. Sekar Ayuningtyas Maisa Putri
12. Lulu Faradits	27. Sisca Meriani Wulandari
13. M. Andri Yulianto P	28. Surya Nala Kartika
14. Muhammad Harry Prayoga	29. Syafira Ingg Pratita
15. Muhammad Najibul Huda	30. Taufik Hidayat

## SKALA MOTIVASI BELAJAR

### Pengantar

Dalam rangka penyusunan skripsi saya bermaksud melakukan penelitian. Skala motivasi belajar ini disusun dengan maksud dan tujuan untuk memperoleh informasi empiris tentang motivasi belajar siswa.

Jawaban yang Anda berikan hanya digunakan untuk keperluan penelitian, dan tidak berpengaruh terhadap nilai hasil belajar Anda. Oleh karena itu diharapkan agar Anda dapat memberikan jawaban yang menggambarkan bagaimana keadaan Anda yang sebenarnya dengan jujur. Kerahasiaan yang berkaitan dengan pengisian skala motivasi belajar ini akan saya jaga sepenuhnya.

Atas perhatian dan kerja sama yang telah Anda berikan, saya sampaikan terima kasih.

### Petunjuk Pengisian

1. Isilah identitas Anda di lembar yang telah disediakan.
2. Dalam skala ini terdapat 95 butir pernyataan, pada setiap pernyataan diikuti dengan 4 jawaban, yaitu:
  - SS** : Bila pertanyaan tersebut **Sangat Sesuai** dengan keadaan dan kondisi Anda saat ini.
  - S** : Bila pernyataan tersebut **Sesuai** dengan keadaan dan kondisi Anda saat ini.
  - TS** : Bila pernyataan tersebut **Tidak Sesuai** dengan keadaan dan kondisi Anda saat ini.
  - STS** : Bila pernyataan tersebut **Sangat Tidak Sesuai** dengan keadaan dan kondisi Anda saat ini.
3. Anda diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan keadaan diri Anda dengan cara memberi tanda silang (**X**) pada lembar jawaban yang tersedia.
4. Isilah semua pernyataan, jangan ada yang terlewati.

**Contoh:**

Lembar Pernyataan

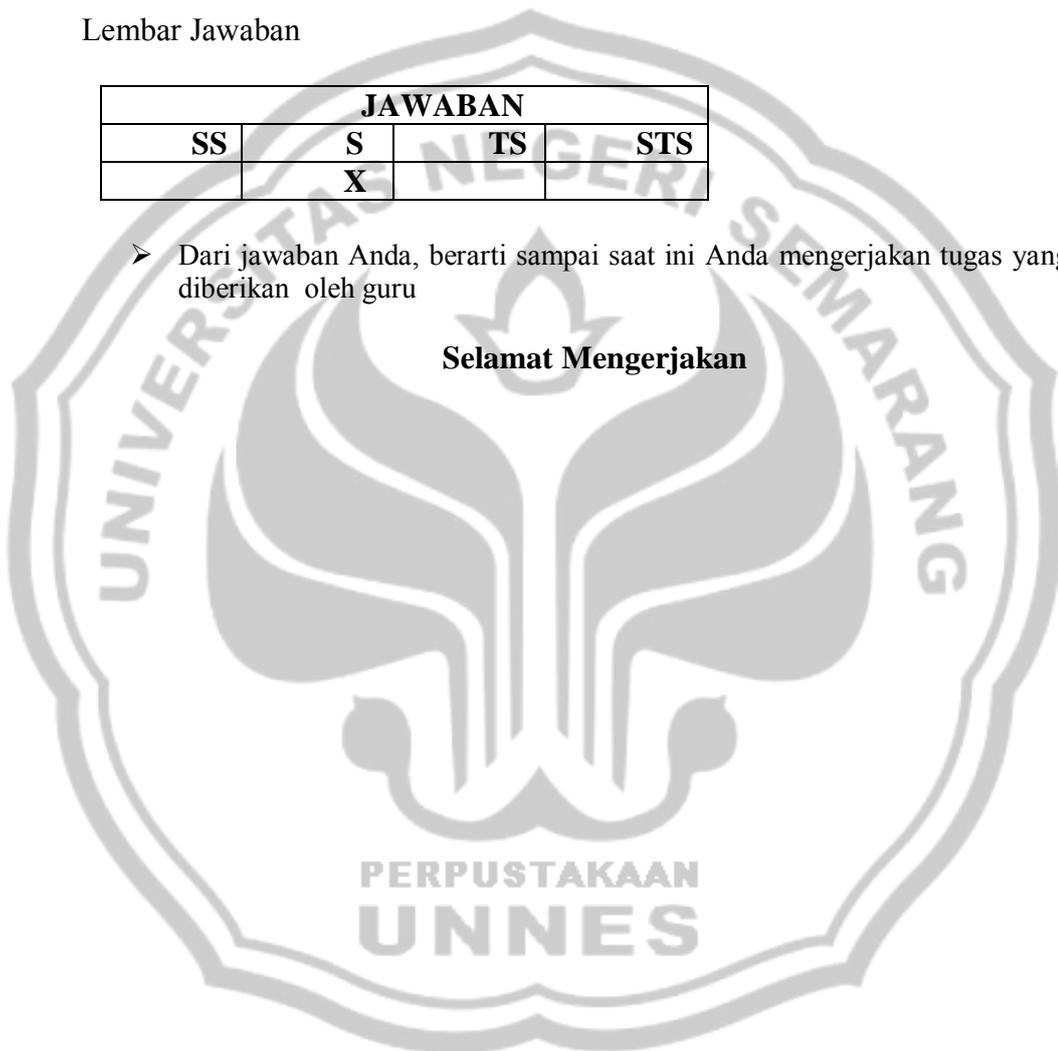
No	PERNYATAAN
1	Saya mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru

Lembar Jawaban

JAWABAN			
SS	S	TS	STS
	X		

- Dari jawaban Anda, berarti sampai saat ini Anda mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru

**Selamat Mengerjakan**



No	Pernyataan
1.	Saya tidak akan berhenti mengerjakan tugas sebelum saya menyelesaikannya.
2.	Saya biasa mengerjakan tugas / PR menjelang dikumpulkan.
3.	Saya cepat lelah saat belajar.
4.	Dalam belajar saya berusaha memahami benar apa yang saya pelajari.
5.	Saya tidak akan berhenti belajar sebelum masalah yang saya pelajari terpecahkan.
6.	Jika ada teman yang mengajak bermain saat saya sedang mengerjakan tugas maka saya ikut bermain dengannya.
7.	Saat saya mengerjakan tugas saya tidak menyelingi dengan melakukan kegiatan lain yang tidak bermanfaat.
8.	Saya berusaha untuk mengerjakan tugas hingga selesai sebelum beranjak ke tugas berikutnya.
9.	Saya tidak terpengaruh jika ada tayangan televisi yang menarik saat saya mengerjakan PR di rumah.
10.	Saat belajar saya seringkali terpengaruh untuk menonton tayangan televisi.
11.	Seringkali ada soal yang terlupakan saat saya mengerjakan tugas.
12.	Saya terburu-buru dalam mengerjakan tugas karena ingin cepat selesai.
13.	Sebelum mengakhiri dalam pengerjaan tugas saya meneliti kembali hasil pekerjaan saya.
14.	Saya selalu berhati-hati dalam mengerjakan tugas agar tidak terjadi kesalahan dalam pengerjaan.
15.	Sebelum mengakhiri pengerjaan tugas saya memastikan tidak ada soal yang terlewat.
16.	Saya optimis, hasil belajar saya akan meningkat lebih baik.
17.	Saya yakin bisa memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi daripada teman-teman saya.
18.	Saya merasa putus asa jika saya tidak bisa menyelesaikan tugas.
19.	Saya telah memiliki cita-cita / tujuan hidup dan strategi untuk meraihnya.
20.	Dalam menghadapi ujian saya sering merasa cemas jika hasilnya tidak sesuai dengan yang saya harapkan.
21.	Saya tetap belajar meskipun tidak ada PR.
22.	Ketika kesulitan mengerjakan tugas saya berusaha untuk menyelesaikannya sendiri.
23.	Kesulitan dalam mengerjakan tugas adalah sebuah tantangan yang menarik bagi saya, untuk dapat saya

	selesaikan.
24.	Ketika saya kesulitan mengerjakan tugas saya malu untuk meminta bantuan pada orang lain.
25.	Jika tidak ada yang membantu saat saya kesulitan, saya malas untuk menyelesaikan tugas.
26.	Suatu tugas yang menuntut kreativitas sangat membebani bagi saya.
27.	Saya memiliki banyak ide untuk dapat menyelesaikan tugas yang saya kerjakan.
28.	Saya lebih senang menyelesaikan tugas dengan cara saya sendiri tidak terpaku pada cara penyelesaian yang ada di dalam buku.
29.	Saya tidak dapat menyelesaikan tugas dengan cara saya sendiri, saya hanya terpaku pada cara penyelesaian yang ada di buku.
30.	Saya tidak suka meniru sesuatu kegiatan yang orang lain telah lakukan.
31.	Saya dapat mengembangkan kemampuan kreativitas saya melalui kegiatan ektrakurikuler yang ada di sekolah.
32.	Saya ingin selalu mengembangkan bakat dan minat yang saya miliki.
33.	Saya tidak dapat mengembangkan kemampuan kreativitas yang saya miliki melalui kegiatan ektrakurikuler di sekolah.
34.	Saya akan selalu berusaha untuk mencapai prestasi yang tinggi.
35.	Saya tidak tertarik untuk mencapai prestasi yang tinggi.
36.	Saya termasuk orang yang mudah dalam menerima suatu hal baru.
37.	Saya sangat tertarik mempelajari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang saat ini sedang berkembang.
38.	Saya termasuk orang yang sulit dalam menerima suatu hal baru yang berasal dari luar.
39.	Saya sangat senang mempelajari suatu hal yang belum saya ketahui.
40.	Saya tidak begitu tertarik mempelajari kecakapan baru yang sulit dipelajari.
41.	Saya suka tugas-tugas yang bersifat menantang, misalnya belum pernah dibahas sebelumnya.
42.	Saya lebih suka pekerjaan yang saya yakin akan berhasil daripada yang mengandung resiko untuk gagal.
43.	Bagi saya mengerjakan tugas yang penuh rintangan sungguh menyenangkan.
44.	Bagi saya mengerjakan soal yang sulit dapat mengukur

	tingkat pemahaman materi yang saya pelajari.
45.	Saya kurang berani mengambil keputusan yang penuh resiko.
46.	Meskipun mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas/ ujian saya tetap berusaha untuk mengerjakannya sendiri.
47.	Saya akan giat belajar hanya jika ada orang yang mendorong saya untuk belajar.
48.	Saya dapat giat belajar tanpa adanya dorongan dari siapapun.
49.	Saya dapat belajar tanpa harus diawasi oleh orang tua.
50.	Jika mengerjakan soal yang sulit maka saya menyontek pekerjaan teman.
51.	Saya kadang tidak yakin dengan hasil pekerjaan yang saya kerjakan.
52.	Saya merasa senang jika diminta oleh guru untuk menyelesaikan soal yang ada di papan tulis.
53.	Saya tidak merasa canggung jika diminta berbicara di depan kelas.
54.	Saya memilih untuk mencontek hasil pekerjaan teman jika saya tidak merasa yakin dengan jawaban saya.
55.	Apapun hasilnya saya merasa senang jika pekerjaan itu merupakan hasil pekerjaan saya sendiri.
56.	Saya melakukan kegiatan yang bersifat rutin setiap harinya.
57.	Saya menyukai kegiatan yang bersifat spontan/ tidak terencana.
58.	Saya tidak menyukai kegiatan yang menjenuhkan
59.	Saya melakukan kegiatan yang berbeda di setiap harinya
60.	Saya merasa kaku untuk melakukan kegiatan baru, selain kegiatan yang biasa saya lakukan.
61.	Saya senang untuk mencoba hal baru yang positif yang belum saya lakukan sebelumnya.
62.	Saya enggan mencoba hal baru yang belum saya ketahui sebelumnya.
63.	Saya selalu mencari ide-ide baru untuk mengembangkan kreativitas yang saya miliki.
64.	Saya lebih suka menjadi penganut teknologi, tidak tertarik untuk berusaha menciptakan teknologi baru lainnya.
65.	Saya senang belajar sesuatu yang belum pernah saya pelajari sebelumnya, untuk dapat menciptakan hal yang baru .
66.	Jika sedang mengerjakan tugas yang agak sukar, saya sering malas untuk melanjutkannya dan saya menundanya lain waktu.
67.	Ketika belajar saya mempersiapkan pertanyaan tentang materi yang tidak saya mengerti, untuk saya tanyakan pada

	guru.
68.	Saya tidak malu untuk bertanya kepada siapa saja, tentang sesuatu yang tidak saya ketahui.
69.	Saya sudah merasa puas dengan materi pelajaran yang saya miliki saat ini, sehingga saya belajar seperlunya saja.
70.	Saya menggunakan banyak media baik buku maupun media elektronik untuk memperkaya pengetahuan.
71.	Saya senang menyimpulkan terjadinya suatu peristiwa dilihat dari sebab-akibatnya.
72.	Saya lebih menyukai bagaimana suatu hal berproses, daripada langsung mengetahui hasilnya.
73.	Kadang saya hanya dapat memahami sebagian informasi yang saya peroleh.
74.	Saya berusaha memahami seluruh informasi yang saya peroleh.
75.	Saya tidak tertarik untuk memikirkan hal yang rumit.
76.	Jika guru mengajukan pertanyaan, saya berusaha untuk dapat menjawabnya.
77.	Saya selalu terlibat aktif dalam diskusi kelompok.
78.	Saya akan bertanya, jika saya kurang memahami penjelasan materi yang disampaikan oleh guru.
79.	Saya tidak suka jika guru mengajukan pertanyaan yang ditujukan kepada saya.
80.	Saya lebih suka menjadi pendengar daripada harus berpendapat saat diskusi kelas berlangsung.
81.	Saat guru menerangkan materi pelajaran saya harus tetap memperhatikannya.
82.	Saya lebih suka menyibukan diri daripada harus mendengarkan penyampaian materi dari guru.
83.	Saya tidak terpengaruh jika teman mengajak saya mengobrol saat pelajaran berlangsung.
84.	Saat belajar saya tidak memikirkan hal-hal yang dapat mengganggu konsentrasi saya.
85.	Saya senang memperhatikan kondisi di luar kelas saat guru menyampaikan materi pelajaran.
86.	Bagi saya bekerjasama dengan teman dapat meringankan beban tugas.
87.	Saya dapat mengerjakan tugas dengan siapa saja, tidak harus dengan teman yang pandai.
88.	Saya hanya dapat bekerjasama dengan teman yang pandai saja.
89.	Bekerja sama dengan teman dapat memperkaya informasi yang saya miliki.
90.	Saya hanya dapat bekerjasama mengerjakan tugas dengan teman yang akrab saja.

91.	Saya tidak bisa mengerjakan tugas bersama teman secara berkelompok.
92.	Saya tidak segan untuk melibatkan diri dalam situasi diskusi kelompok
93.	Saat mengerjakan tugas berkelompok, waktu yang saya gunakan habis untuk mengobrol saja.
94.	Saya senang mengerjakan tugas secara berkelompok, karena banyak ide yang muncul sehingga mudah dalam menyelesaikan tugas.
95.	Bagi saya mengerjakan tugas secara berkelompok dapat memberikan semangat baru.

**Terima Kasih**



## SKALA MOTIVASI BELAJAR

### Pengantar

Dalam rangka penyusunan skripsi saya bermaksud melakukan penelitian. Skala motivasi belajar ini disusun dengan maksud dan tujuan untuk memperoleh informasi empiris tentang motivasi belajar siswa.

Jawaban yang Anda berikan hanya digunakan untuk keperluan penelitian, dan tidak berpengaruh terhadap nilai hasil belajar Anda. Oleh karena itu diharapkan agar Anda dapat memberikan jawaban yang menggambarkan bagaimana keadaan Anda yang sebenarnya dengan jujur. Kerahasiaan yang berkaitan dengan pengisian skala motivasi belajar ini akan saya jaga sepenuhnya.

Atas perhatian dan kerja sama yang telah Anda berikan, saya sampaikan terima kasih.

### Petunjuk Pengisian

5. Isilah identitas Anda di lembar yang telah disediakan.
6. Dalam skala ini terdapat 85 butir pernyataan, pada setiap pernyataan diikuti dengan 4 jawaban, yaitu:
  - SS** : Bila pertanyaan tersebut **Sangat Sesuai** dengan keadaan dan kondisi Anda saat ini.
  - S** : Bila pernyataan tersebut **Sesuai** dengan keadaan dan kondisi Anda saat ini.
  - TS** : Bila pernyataan tersebut **Tidak Sesuai** dengan keadaan dan kondisi Anda saat ini.
  - STS** : Bila pernyataan tersebut **Sangat Tidak Sesuai** dengan keadaan dan kondisi Anda saat ini.
7. Anda diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan keadaan diri Anda dengan cara memberi tanda silang (**X**) pada lembar jawaban yang tersedia.
8. Isilah semua pernyataan, jangan ada yang terlewat.

### Contoh:

Lembar Pernyataan

No	PERNYATAAN
----	------------

1	Saya mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru
---	---

Lembar Jawaban

JAWABAN			
SS	S	TS	STS
	X		

- Dari jawaban Anda, berarti sampai saat ini Anda mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru

**Selamat Mengerjakan**



No	Pernyataan
96.	Saya tidak akan berhenti mengerjakan tugas sebelum saya menyelesaikannya.
97.	Saya biasa mengerjakan tugas / PR menjelang dikumpulkan.
98.	Saya cepat lelah saat belajar.
99.	Saya tidak akan berhenti belajar sebelum masalah yang saya pelajari terpecahkan.
100.	Jika ada teman yang mengajak bermain saat saya sedang mengerjakan tugas maka saya ikut bermain dengannya.
101.	Saat saya mengerjakan tugas saya tidak menyelingi dengan melakukan kegiatan lain yang tidak bermanfaat.
102.	Saya berusaha untuk mengerjakan tugas hingga selesai sebelum beranjak ke tugas berikutnya.
103.	Saya tidak terpengaruh jika ada tayangan televisi yang menarik saat saya mengerjakan PR di rumah.
104.	Saat belajar saya seringkali terpengaruh untuk menonton tayangan televisi.
105.	Seringkali ada soal yang terlupakan saat saya mengerjakan tugas.
106.	Sebelum mengakhiri dalam pengerjaan tugas saya meneliti kembali hasil pekerjaan saya.
107.	Saya selalu berhati-hati dalam mengerjakan tugas agar tidak terjadi kesalahan dalam pengerjaan.
108.	Sebelum mengakhiri pengerjaan tugas saya memastikan tidak ada soal yang terlewat.
109.	Saya optimis, hasil belajar saya akan meningkat lebih baik.
110.	Saya yakin bisa memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi daripada teman-teman saya.
111.	Saya merasa putus asa jika saya tidak bisa menyelesaikan tugas.
112.	Saya telah memiliki cita-cita / tujuan hidup dan strategi untuk meraihnya.
113.	Dalam menghadapi ujian saya sering merasa cemas jika hasilnya tidak sesuai dengan yang saya harapkan.
114.	Saya tetap belajar meskipun tidak ada PR.
115.	Ketika kesulitan mengerjakan tugas saya berusaha untuk menyelesaikannya sendiri.
116.	Kesulitan dalam mengerjakan tugas adalah sebuah tantangan yang menarik bagi saya, untuk dapat saya selesaikan.
117.	Ketika saya kesulitan mengerjakan tugas saya malu untuk meminta bantuan pada orang lain.
118.	Suatu tugas yang menuntut kreativitas sangat membebani bagi saya.

119.	Saya memiliki banyak ide untuk dapat menyelesaikan tugas yang saya kerjakan.
120.	Saya lebih senang menyelesaikan tugas dengan cara saya sendiri tidak terpaku pada cara penyelesaian yang ada di dalam buku.
121.	Saya tidak dapat menyelesaikan tugas dengan cara saya sendiri, saya hanya terpaku pada cara penyelesaian yang ada di buku.
122.	Saya tidak suka meniru sesuatu kegiatan yang orang lain telah lakukan.
123.	Saya ingin selalu mengembangkan bakat dan minat yang saya miliki.
124.	Saya tidak dapat mengembangkan kemampuan kreativitas yang saya miliki melalui kegiatan ekstrakurikuler di sekolah.
125.	Saya akan selalu berusaha untuk mencapai prestasi yang tinggi.
126.	Saya tidak tertarik untuk mencapai prestasi yang tinggi.
127.	Saya termasuk orang yang mudah dalam menerima suatu hal baru.
128.	Saya sangat tertarik mempelajari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang saat ini sedang berkembang.
129.	Saya termasuk orang yang sulit dalam menerima suatu hal baru yang berasal dari luar.
130.	Saya sangat senang mempelajari suatu hal yang belum saya ketahui.
131.	Saya suka tugas-tugas yang bersifat menantang, misalnya belum pernah dibahas sebelumnya.
132.	Saya lebih suka pekerjaan yang saya yakin akan berhasil daripada yang mengandung resiko untuk gagal.
133.	Bagi saya mengerjakan tugas yang penuh rintangan sungguh menyenangkan.
134.	Bagi saya mengerjakan soal yang sulit dapat mengukur tingkat pemahaman materi yang saya pelajari.
135.	Saya kurang berani mengambil keputusan yang penuh resiko.
136.	Meskipun mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas/ ujian saya tetap berusaha untuk mengerjakannya sendiri.
137.	Saya akan giat belajar hanya jika ada orang yang mendorong saya untuk belajar.
138.	Saya dapat giat belajar tanpa adanya dorongan dari siapapun.
139.	Saya dapat belajar tanpa harus diawasi oleh orang tua.
140.	Jika mengerjakan soal yang sulit maka saya menyontek

	pekerjaan teman.
141.	Saya kadang tidak yakin dengan hasil pekerjaan yang saya kerjakan.
142.	Saya merasa senang jika diminta oleh guru untuk menyelesaikan soal yang ada di papan tulis.
143.	Saya tidak merasa canggung jika diminta berbicara di depan kelas.
144.	Saya memilih untuk mencontek hasil pekerjaan teman jika saya tidak merasa yakin dengan jawaban saya.
145.	Apapun hasilnya saya merasa senang jika pekerjaan itu merupakan hasil pekerjaan saya sendiri.
146.	Saya melakukan kegiatan yang bersifat rutin setiap harinya.
147.	Saya menyukai kegiatan yang bersifat spontan/ tidak terencana.
148.	Saya melakukan kegiatan yang berbeda di setiap harinya
149.	Saya merasa kaku untuk melakukan kegiatan baru, selain kegiatan yang biasa saya lakukan.
150.	Saya senang untuk mencoba hal baru yang positif yang belum saya lakukan sebelumnya.
151.	Saya enggan mencoba hal baru yang belum saya ketahui sebelumnya.
152.	Saya selalu mencari ide-ide baru untuk mengembangkan kreativitas yang saya miliki.
153.	Saya lebih suka menjadi penganut teknologi, tidak tertarik untuk berusaha menciptakan teknologi baru lainnya.
154.	Saya senang belajar sesuatu yang belum pernah saya pelajari sebelumnya, untuk dapat menciptakan hal yang baru .
155.	Jika sedang mengerjakan tugas yang agak sukar, saya sering malas untuk melanjutkannya dan saya menundanya lain waktu.
156.	Ketika belajar saya mempersiapkan pertanyaan tentang materi yang tidak saya mengerti, untuk saya tanyakan pada guru.
157.	Saya tidak malu untuk bertanya kepada siapa saja, tentang sesuatu yang tidak saya ketahui.
158.	Saya sudah merasa puas dengan materi pelajaran yang saya miliki saat ini, sehingga saya belajar seperlunya saja.
159.	Saya menggunakan banyak media baik buku maupun media elektronik untuk memperkaya pengetahuan.
160.	Saya lebih menyukai bagaimana suatu hal berproses, daripada langsung mengetahui hasilnya.
161.	Kadang saya hanya dapat memahami sebagian informasi yang saya peroleh.
162.	Saya berusaha memahami seluruh informasi yang saya

	peroleh.
163.	Saya tidak tertarik untuk memikirkan hal yang rumit.
164.	Jika guru mengajukan pertanyaan, saya berusaha untuk dapat menjawabnya.
165.	Saya akan bertanya, jika saya kurang memahami penjelasan materi yang disampaikan oleh guru.
166.	Saya tidak suka jika guru mengajukan pertanyaan yang ditujukan kepada saya.
167.	Saya lebih suka menjadi pendengar daripada harus berpendapat saat diskusi kelas berlangsung.
168.	Saat guru menerangkan materi pelajaran saya harus tetap memerhatikannya.
169.	Saya lebih suka menyibukan diri daripada harus mendengarkan penyampaian materi dari guru.
170.	Saya tidak terpengaruh jika teman mengajak saya mengobrol saat pelajaran berlangsung.
171.	Saat belajar saya tidak memikirkan hal-hal yang dapat mengganggu konsentrasi saya.
172.	Saya senang memperhatikan kondisi di luar kelas saat guru menyampaikan materi pelajaran.
173.	Saya dapat mengerjakan tugas dengan siapa saja, tidak harus dengan teman yang pandai.
174.	Saya hanya dapat bekerjasama dengan teman yang pandai saja.
175.	Bekerja sama dengan teman dapat memperkaya informasi yang saya miliki.
176.	Saya hanya dapat bekerjasama mengerjakan tugas dengan teman yang akrab saja.
177.	Saya tidak bisa mengerjakan tugas bersama teman secara berkelompok.
178.	Saya tidak segan untuk melibatkan diri dalam situasi diskusi kelompok
179.	Saya senang mengerjakan tugas secara berkelompok, karena banyak ide yang muncul sehingga mudah dalam menyelesaikan tugas.
180.	Bagi saya mengerjakan tugas secara berkelompok dapat memberikan semangat baru.

**Terima Kasih**