

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Menawarkan Bantuan Melalui Model Pembelajaran *Role-Play* di Kelas XII MIPA-3 SMA Negeri 2 Maumere Tahun Pelajaran 2018/2019

Gergorius Suban Taran
SMA Negeri 2 Maumere, Indonesia
Email: subantaran@gmail.com

Abstrak

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui motivasi belajar dan pencapaian hasil belajar siswa dengan penggunaan model pembelajaran *Role-Play*. Jenis penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas yang dirancang dalam dua siklus. Sumber data dalam penelitian adalah siswa Kelas XII MIPA-3 SMAN 2 Maumere sebanyak 24 orang yang terdiri 5 orang laki-laki dan 19 orang perempuan. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan rerata nilai. Hasil dari analisis kemudian dikelompokkan dalam kategori kurang (skor 2,0 – 2,4), cukup (skor 2,5 – 2,9), baik (skor 3,0 – 3,4) dan amat baik (skor 3,5 – 4,0). Data tentang hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil tes diolah dan dianalisis menggunakan rata-rata nilai untuk mengetahui pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal sebesar 75. Hasil pembahasan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Role-Play* dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Rata-rata motivasi belajar siswa sebesar 2,78 (kategori cukup) pada siklus 1 naik menjadi 3,82 (kategori amat baik) pada siklus 2. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus 1 sebesar 74 (belum mencapai KKM), naik menjadi 82 pada siklus 2 (mencapai KKM). Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran *Role-Play* perlu diterapkan secara terus menerus pada proses pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: Hasil Belajar Siswa, Kompetensi Dasar Menawarkan Bantuan, Model *Role Play*.

Abstract

The aims of this research are to find out the increasing of the students' motivation in learning the basic competence of offer a help and to find out the increasing of the the students's learning achievement on the basic competence of offer a help by using Role-Play model. The design of this research is action research consisting of two cycles. Each cycle has four steps, that is, planning, action, observation and reflection. The subject of the reserach is 24 students of XII MIPA-3 Class in SMAN 2 Maumere. The instruments used to collect tha data are test (to collect the students' learning achievement) and observation (to collect the students' learning motivation). The data taken from observation is analyzed to find out the mean of score and then grouped into the category of low, good enough and very good motivation. The data taken from the test is analyzed to know the level of the minimal completeness criteria. The results of the research shows that the Role-Play Model can improve the students' learning achievement and learning motivation. In cycle one, there is 58,33% students who achieve the minimal completeness criteria. The mean is 74. In cycle two, 100% students can achieve the minimal completeness criteria. The mean is 82. The mean of learning motivation in cycle one is 2,78. It is categorizred into good enough motivation. The mean of learning motivation in cycle two is 3,82. It is categorized into very good motivation. Based on this results, it can be suggested that the teacher should apply this method in the teaching and learning process in the future time

Keywords: *Role-Play Model, Basic Competence of Offer Help, Learning Achievement*

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa guna mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan dalam hasil belajar yang maksimal. Dalam setiap proses pembelajaran melibatkan dua belah pihak guru dan siswa. Dalam proses pembelajaran inisiswa diharapkan mengalami proses perubahan. Perubahan yang terjadi itu sebagai akibat dari kegiatan belajar yang telah dilakukan oleh individu. Perubahan itu adalah hasil yang telah dicapai oleh proses belajar. Untuk mendapatkan hasil belajar dalam bentuk perubahan-perubahan harus melalui proses tersebut yang dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri individu dan diluar individu. Proses disini tidak dapat dilihat karena bersifat psikologis kecuali bila seorang telah berhasil dalam belajar, maka seseorang itu tidak mengalami proses dalam belajar. Oleh karena itu proses belajar telah terjadi dalam diri seseorang hanya dapat disimpulkan dari hasilnya, karena aktivitas belajar yang telah dilakukan.

Dalam setiap proses pembelajaran selalu melibatkan dua belah pihak yaitu guru dan siswa. Peran guru amat menentukan jalannya proses pembelajaran karena berperan sebagai pemandu dan fasilitator. Peran guru tersebut haruslah dijalankan dengan sebaik mungkin karena proses pembelajaran yang baik akan membawa hasil belajar yang baik. Proses pembelajaran dengan baik diharapkan mampu membuat siswa belajar. Siswa akan tertarik pada pembelajaran yang mampu menarik minat dan perhatian. Oleh karena itu sekolah harus mampu membuat program yang efektif dan efisien sesuai dengan perkembangan anak (siswa), perkembangan zaman/situasi, kondisi, kebutuhan.

Dalam kegiatan pembelajaran yang baik dan menarik penting untuk diterapkan pada setiap mata pelajaran termasuk mata pelajaran Bahasa Inggris. Mata Pelajaran Bahasa Inggris sering dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang tidak menarik, sulit dan membosankan bagi sebagian peserta didik. Hal tersebut kerap kali menjadi menimbulkan keengganan pada diri siswa untuk mempelajarinya. Keengganan tersebut akan berdampak pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dalam kegiatan pembelajaran guru diharapkan mampu menggunakan metode dan media yang menarik ataupun metode pembelajaran yang tepat guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam menetapkan hasil belajar khususnya mata pelajaran Bahasa Inggris, SMA Negeri 2 Maumere menetapkan standar kreteria ketuntasan minimal (KKM) tahun pelajaran 2018/2019 yaitu 75. Hasil ulangan pada K.D 3.1/4.1 menunjukkan bahwa hanya 6peserta didik dari jumlah keseluruhan 24 siswa yang nilainya memenuhi KKM. Berdasarkan keadaan tersebut diatas, peneliti mencoba mencari alternatif pemecahan masalah hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran Role Play atau bermain peran. Hakekat pembelajaran bermain peran terletak pada keterlibatan emosional pemeran dan pengamat dalam situasi masalah yang secara nyata dihadapi melalui bermain peran. Dalam pembelajaran diharapkan peserta didik dapat: 1)

Taran

mengeksplorasi perasaannya, memperoleh wawasan tentang sikap, nilai dan persepsinya, 3) mengembangkan ketrampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, 4) mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara.

Model pembelajaran *Role-Play* (bermain peran) digunakan sebagai variasi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswa semakin tertarik dan bersemangat serta termotivasi dalam belajar Bahasa Inggris.

II. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*class action research*) yang sengaja dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, dimana setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 2 Maumere, Jl. Balitbang Maumere, Kelurahan Kota Uneng, Kecamatan Alok, Kabupaten Sikka, Provinsi Nusa Tenggara Timur.

Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah siswa Kelas XII MIPA-3 SMA Negeri 2 Maumere pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2018/2019. Jumlah siswa pada kelas ini adalah 24 orang yang terdiri dari 5 orang laki-laki dan 19 orang perempuan.

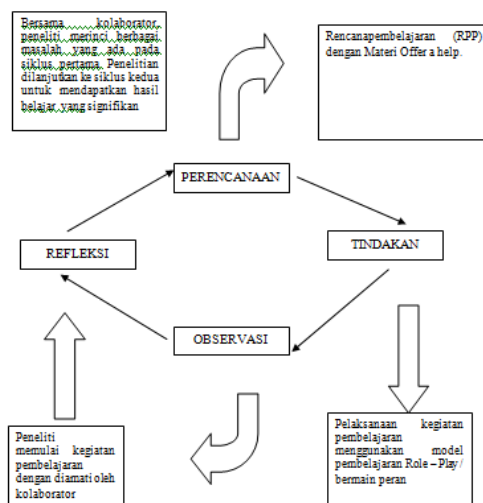
Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama tiga bulan dimulai pada Bulan Juli sampai dengan Bulan September 2018.

Prosedur Penelitian

Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas, dimana penelitian dilakukan dengan 2 siklus, tiap siklus memiliki tahap perencanaan, pelaksanaan/tindakan, pengamatan dan refleksi. Menurut Glickman, penelitian tindakan (*Action Research*) dalam pendidikan adalah penelitian yang dilakukn guru disekolah dengan mengatur aktivitas yang hasilnya dapat meningkatkan pembelajaran. Adapun desain yang digunakan dalam penelitian *Action Research* model Kurt Lewin. *Action Research* menurut Lewin mengandung konsep dasar yang terangkum dalam siklus yang memuat empat tahap, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*) dan refleksi (*reflection*). Secara singkat, model tersebut dapat digambarkan di bawah ini.

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Menawarkan Bantuan Melalui Model Pembelajaran Role-Play di Kelas XII MIPA-3 SMA Negeri 2 Maumere Tahun Pelajaran 2018/2019



Teknik Analisis Data

Dalam penelitian tindakan kelas, data yang telah dikumpul selanjutnya dianalisis dengan cara pengelompokan data sesuai dengan siklus tahapan dan fokus perhatian peneliti. Selanjutnya dilakukan perbandingan antara siklus I dan II. Data yang diambil dari pengamatan yaitu data tentang motivasi siswa dianalisis menggunakan rata-rata skor dari aspek perhatian, kerjasama, keaktifan dan tanggung jawab. Setiap aspek diberi skor 1-4. Skor 1 menunjukkan aspek yang sangat kurang memenuhi indikator, skor 2 kurang baik memenuhi indikator, skor 3 cukup baik memenuhi indikator dan skor 4 amat baik memenuhi indikator. Rata-rata skor dari seluruh aspek kemudian dianalisis untuk mengetahui sejauhmana motivasi belajar siswa dengan kriteria kurang (2,0-2,4), cukup (2,5-2,9), baik (3,0-3,4) dan amat baik (3,5-4,0). Data yang diambil dari tes yaitu data tentang hasil belajar siswa dianalisis menggunakan rata-rata nilai untuk mengetahui pencapaian terhadap Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yakni sebesar 75.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran dilaksanakan dengan model pembelajaran Role-Play (bermain peran) dimana prosedur pembelajaran dilakukan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Pada saat awal dilakukan penjelasan tentang skenario bermain peran / Role-Play. Siswa sebanyak 24 orang dikelompokkan menjadi 6 kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 4 orang anggota. Setelah kelompok terbentuk maka dipilih dua orang siswa pada tiap kelompok sebagai ketua dan sekretaris.

Peneliti menginformasikan topik yang akan dibahas yaitu tentang *Offer a help*, dengan Kompetensi Dasar (KD) pada siklus pertama ini adalah menerapkan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks interaksi interpersonal lisan dan tulis yang melibatkan tindakan menawarkan jasa, serta menanggapi sesuai dengan konteks penggunaannya. Indikatornya adalah mengidentifikasi dan menggunakan ungkapan menawarkan jasa beserta responnya. Kegiatan pembelajaran pada siklus

Taran

pertama dilaksanakan dengan alokasi waktu 5 x 45 menit. Alokasi Pertemuan pertama yaitu 2 x 45 menit, pertemuan kedua 2 x 45 menit dan pertemuan ketiga 1 x 45 menit untuk ulangan. Kegiatan pembelajaran pada siklus I dapat dilihat pada Tabel di bawah ini.

Data Motivasi Belajar Siklus I

Motivasi belajar siswa adalah sikap dan perilaku siswa yang diamati selama proses pembelajaran berlangsung yang meliputi aspek kerjasama, perhatian, keaktifan dan tanggung jawab. Setiap aspek diberi skor 1 – 4. Skor 1 menunjukkan aspek yang sangat kurang memenuhi indikator, skor 2 kurangbaik memenuhi indikator, skor 3 cukup baik memenuhi indikator dan skor 4 amat baik memenuhi indikator. Rata-rata skor dari seluruh aspek kemudian dianalisis untuk mengetahui sejauhmana motivasi belajar siswa dengan kriteria kurang, cukup, baik dan amat baik. Hasil pengamatan motivasi belajar siswa untuk siklus 1 dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Pengamatan Motivasi Siklus I

No Urut	No Subyek	Aspek yg Diamati				Jml Skor (16)	Rata-Rata	Kriteria
		Perhatian (1 - 4)	Kerjasama (1 - 4)	Keaktifan (1 - 4)	Tanggung Jawab (1 - 4)			
01	01	4	2	3	3	12	3	Baik
02	02	4	2	3	3	12	3	Baik
03	03	4	2	3	3	12	3	Baik
04	04	4	2	3	3	12	3	Baik
05	05	3	3	3	2	11	2,75	Cukup
06	06	3	3	3	2	11	2,75	Cukup
07	07	3	3	3	2	11	2,75	Cukup
08	08	3	3	3	2	11	2,75	Cukup
09	09	3	4	3	2	12	3	Baik
10	10	3	4	3	2	12	3	Baik
11	11	3	4	3	2	12	3	Baik
12	12	3	4	3	2	12	3	Baik
13	13	2	3	3	3	10	2,5	Cukup
14	14	2	3	3	3	10	2,5	Cukup
15	15	2	3	3	3	10	2,5	Cukup
16	16	2	3	3	3	10	2,5	Cukup
17	17	3	2	2	4	11	2,75	Cukup
18	18	3	2	2	4	11	2,75	Cukup
19	19	3	2	2	4	11	2,75	Cukup
20	20	3	2	2	4	11	2,75	Cukup
21	21	2	3	2	2	9	2,25	Kurang
22	22	2	3	2	2	9	2,25	Kurang
23	23	2	3	2	2	9	2,25	Kurang
24	24	2	3	2	2	9	2,25	Kurang
Jumlah						66,50		

Keterangan:

3,5 – 4 = Amat Baik, 3,0 – 3,4 = Baik

2,5 – 2,9 = Cukup, 2,0 – 2,4 = Kurang

Dari data pada Tabel 1 di atas dapat diketahui bahwa terdapat 8 orang siswa (33,33%) mempunyai motivasi baik, 12 orang siswa (50%) mempunyai motivasi cukup baik dan 4 orang siswa (16,67%) masih memiliki motivasi kurang baik. Rata-rata motivasi keseluruhan siswa masih berada kriteria cukup baik.

Data Hasil Belajar Siklus 1

Dari hasil ulangan yang dilakukan pada akhir siklus I diperoleh nilai sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

No Urut	No Subyek	Nilai	Keterangan Ketuntasan
01	01	74	Tidak Tuntas
02	02	80	Tuntas
03	03	74	Tidak Tuntas
04	04	74	Tidak Tuntas
05	05	80	Tuntas
06	06	82	Tuntas
07	07	78	Tuntas
08	08	74	Tidak Tuntas
09	09	80	Tuntas
10	10	72	Tidak Tuntas
11	11	74	Tidak Tuntas
12	12	78	Tuntas
13	13	78	Tuntas
14	14	72	Tidak Tuntas
15	15	78	Tuntas
16	16	72	Tidak Tuntas
17	17	76	Tuntas
18	18	78	Tuntas
19	19	74	Tidak Tuntas
20	20	74	Tidak Tuntas
21	21	80	Tuntas
22	22	82	Tuntas
23	23	80	Tuntas
24	24	82	Tuntas
Jumlah		1766	
Rata-Rata		74	Tidak Tuntas

Berdasarkan data pada Tabel 2. di atas menunjukkan bahwa dari 24 siswa, yang telah memenuhi KKM 75 sebanyak 14 siswa (58,33%) sedangkan sebanyak 10 orang siswa (41,67%) masih di bawah KKM. Rata-rata hasil ulangan sebesar 74 dan dapat

Taran

dikatakan bahwa penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran dikategorikan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75.

Refleksi Siklus I

Secara garis besar kegiatan pembelajaran pada siklus pertama dapat dikatakan cukup baik walaupun belum optimal. Hasil belajar siswa cukup baik karena belum mencapai kriteria ketuntasan 75 minimal (KKM) yaitu baru 74. Walaupun hasil belajar belum terpenuhi pada siklus pertama tetapi dilihat dari semangat dan motivasi siswa untuk merubah terlihat dari rata-rata motivasi secara keseluruhan berada pada kriteria cukup baik, namun masih ada beberapa yang perlu diperbaiki. Suasana kelas belum hidup. Peristiwa nyata belum berhasil dibawa kedalam kelas pada saat bermain peran. Para pemeran hanya sibuk dengan dialognya dan masih mencoba menghafal ungkapan-ungkapan tertentu yang dilupakan. Dari hasil siklus pertama ini, guru bersama kolaborator memutuskan untuk melanjutkan penelitian dengan mengadakan siklus kedua khususnya untuk pembelajaran model Role – Play.

Sajian Data dan Refleksi Siklus II

Tabel 3. Hasil Pengamatan Motivasi Siswa Siklus II

No Urut	No Subyek	Aspek yg Diamati				Jml Skor (16)	Rata-Rata	Kriteria
		Perhatian (1 – 4)	Kerjasama (1 – 4)	Keaktifan (1 – 4)	Tanggung Jawab (1 – 4)			
01	01	4	4	4	4	16	4	Amat Baik
02	02	4	4	4	4	16	4	Amat Baik
03	03	4	4	4	4	16	4	Amat Baik
04	04	4	4	4	4	16	4	Amat Baik
05	05	3	4	3	3	13	3,25	Baik
06	06	3	4	3	3	13	3,25	Baik
07	07	3	4	3	3	13	3,25	Baik
08	08	3	4	3	3	13	3,25	Baik
09	09	4	4	4	4	16	4	Amat Baik
10	10	4	4	4	4	16	4	Amat Baik
11	11	4	4	4	4	16	4	Amat Baik
12	12	4	4	4	4	16	4	Amat Baik
13	13	3	4	4	4	15	3,75	Amat Baik
14	14	3	4	4	4	15	3,75	Amat Baik
15	15	3	4	4	4	15	3,75	Amat Baik
16	16	3	4	4	4	15	3,75	Amat Baik
17	17	4	4	4	4	16	4	Amat Baik
18	18	4	4	4	4	16	4	Amat Baik
19	19	4	4	4	4	16	4	Amat Baik
20	20	4	4	4	4	16	4	Amat Baik

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Menawarkan Bantuan Melalui Model Pembelajaran Role-Play di Kelas XII MIPA-3 SMA Negeri 2 Maumere Tahun Pelajaran 2018/2019

21	21	3	3	3	3	12	3	Baik
22	22	3	3	3	3	12	3	Baik
23	23	3	3	3	3	12	3	Baik
24	24	3	3	3	3	12	3	Baik
Jumlah						91,75		
Rata-Rata						3,82		Amat Baik

Keterangan:

3,5 – 4 = Amat Baik
3,0 – 3,4 = Baik

2,5 – 2,9 = Cukup
2,0 – 2,4 = Kurang

Dari data pada Tabel 3. di atas dapat diketahui bahwa terdapat 8 orang siswa (33,33%) mempunyai motivasi baik, dan 16 orang siswa (66,67%) mempunyai motivasi sangat baik Rata-rata motivasi keseluruhan siswa (100%) berada kriteria sangat baik.

Data Hasil Belajar Siswa Siklus II

Dari hasil ulangan yang dilakukan pada akhir siklus kedua, diperoleh nilai sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa pada Siklus 2

No Urut	No Subyek	Nilai	Keterangan Ketuntasan
01	01	80	Tuntas
02	02	80	Tuntas
03	03	78	Tuntas
04	04	78	Tuntas
05	05	82	Tuntas
06	06	86	Tuntas
07	07	84	Tuntas
08	08	80	Tuntas
09	09	88	Tuntas
10	10	80	Tuntas
11	11	78	Tuntas
12	12	82	Tuntas
13	13	80	Tuntas
14	14	78	Tuntas
15	15	82	Tuntas
16	16	80	Tuntas
17	17	82	Tuntas
18	18	84	Tuntas
19	19	86	Tuntas
20	20	84	Tuntas
21	21	88	Tuntas
22	22	88	Tuntas
23	23	86	Tuntas
24	24	84	Tuntas

Taran

Jumlah	1976	
Rata-Rata	82	Tuntas

Berdasarkan data pada Tabel 4. di atas menunjukkan bahwa seluruh siswa berjumlah 24orang(100%)yang telah memenuhi KKM 75 dengan rata-rata nilai sebesar 82.

Refleksi Siklus II

Kegiatan pembelajaran pada siklus kedua secara garis besarnya dapat dikatakan sudah berjalan dengan baik dari pada siklus sebelumnya. Hali ini nampak pada rata-rata motivasi belajar siswa berada pada kriteria sangat baik. Motivasi dalam pembelajaran lebih baik terlihat dengan mulai ada beberapa siswa yang berani bertanya dan memberikan tanggapan atau pendapatnya bahkan berani juga memberika kesimpulan dengan percaya diri yang tinggi. Pembelajaran dengan model Role – Play / bermain peran ternyata mampu memotivasi siswa dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa sangat memuaskan karena nilai hasil ulangan dari seluruh siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal.

Berdasarkan data yang dipaparkan di atas, jelaslah bahwa motivasi siswa dan hasil belajar siswa meningkat dari siklus 1 sampai kepada siklus 2 setelah pembelajaran menggunakan model pembelajaran Role – Play / bermain peran. Motivasi siswa pada siklus 1 cukup baik dengan rata-rata sebesar 2,78 dan pada siklus 2 meningkat berada pada level amat baik dengan rata-rata 3,82. Hasil belajar siswa pada siklus , 58,33% (14 orang siswa) telah mencapai KKM dan 41,67% (10 orang siswa) masih di bawah KKM dengan rata-rata nilai sebesar 74. Pada siklus 2, hasil belajar siswa meningkat dimana semua siswa (24 orang atau 100%) telah mecapai KKM dengan nilai rata-rata 82. Secara garis besar peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa untuk siklus 1 dan siklus 2 dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 5. Perkembangan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Siklus	Motivasi Belajar		Hasil Belajar		Keterangan
	Rata-rata	Kategori	Rata-rata	Ketuntasan	
1	2,78	Cukup Baik	74	Tidak Tuntas	58,33% = Tuntas 41,67%=Tdk Tuntas
2	3,82	Amat Baik	82	Tuntas	100%=Tuntas

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada Bab IV di atas dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Melalui pembelajaran model Role –Playing / bermain peran motivasi belajar siswa meningkat. Pada siklus 1, rata-rata skor motivasi belajar siswa sebesar 2,78 yang dikategorikan cukup baik. Pada siklus 2, rata-rata skor mengalami peningkatan sebesar 3,82 yang dikategorikan sangat baik. Pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran Role-Play dapat terlihat dari keaktifan siswa dan kerjasama dalam kelompok mereka. Siswa antusias dan semangat serta dalam suasana riang dalam pembelajaran bermain peran, baik siswa yang sedang bermain peran ataupun kepada siswa yang menjadi penonton / pengamat.
2. Melalui pembelajaran model Role-Play terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Pada siklus 1, terdapat 58,33% siswa (14 orang) sudah mencapai nilai KKM 75, dan 41,67% (10 orang) belum mencapai nilai KKM. Rata-rata nilai hasil belajar sebesar 74. Sedangkan pada siklus 2, hasil belajar nilai mengalami peningkatan yang signifikan dimana 100% siswa mencapai nilai KKM dengan rata-rata 82.
3. Terdapat korelasi yang positif dan signifikan motivasi belajar dengan hasil belajar. Ini berarti semakin tinggi motivasi belajar yang dimiliki siswa, akan semakin tinggi pula hasil belajar yang diperolehnya.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Subur, Alex. 2009. *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia
- Warna, Eka. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gaung Persada
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Rusman, Abd.Rahman. 2010. *Panduan Pengembangan Profesi Guru dan PTK*. Jakarta: Karima
- Bahri Djamaral, Syaiful. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Soejono, Trimo. 1986. *Pengembangan Pendidikan*. Bandung: Remadja Karya
- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Karya