

## UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SUB KETERAMPILAN BERKOMUNIKASI MELALUI LAYANAN PENGUASAAN KONTEN DENGAN TEKNIK PERMAINAN PADA SISWA KELAS XII.IPA.3 DI SMAN 1 PASAMAN

Syofyan

SMAN 1 Pasaman

Email. [Sofyan928@gmail.com](mailto:Sofyan928@gmail.com)

### ABSTRACT

*Taking into account the expectations to be achieved for the school organizers through optimum student coaching both academic and non academic potential, is the education process must produce human noble character, noble character, superior personality, leadership, entrepreneur, patriot soul, soul of innovator, initiative, creative and independent. Facts that occur in the field of problems learning motivation sub skill communicating students that occurred in SMAN 1 Pasaman be the responsibility of teachers in the school counseling through guidance and counseling services. This research is a service action research. The research procedure in this research includes planning, action, observation and reflection. This study consists of two cycles with four meetings. The population in this study is all students of Class XII.IPA.3 in SMAN 1 Pasaman, which consists of 30 students. The results showed that the average of students' learning motivation sub skill experienced an increase of 8.76%. Motivation to learn sub skill communicate student before executed service mastery of content with game technique, show medium category that is 62,37%. Motivation to learn sub skill communicating student after implemented service mastery of content with game technique, showing medium category that is 71,13%. Based on the description, it can be concluded there is an increase in motivation to learn sub-communication skills through content mastery services with game techniques on Students Class XII.IPA.3 at SMAN 1 Pasaman Year Teaching 2015/2016.*

*Keywords: Motivation to learn communication sub skills, Content Mastery Service, Game Technique*

### ABSTRAK

Memperhatikan harapan yang ingin dicapai bagi sekolah penyelenggara 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 sub keterampilan berkomunikasi siswa yang terjadi di SMAN 1 Pasaman menjadi tanggung jawab guru pembimbing di sekolah yaitu melalui layanan bimbingan dan konseling. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan layanan. Prosedur penelitian dalam penelitian ini meliputi perencanaan, tindakan, obervasi dan refleksi. Penelitian ini terdiri dari dua siklus dengan empat kali pertemuan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Siswa Kelas XII.IPA.3 di SMAN 1 Pasaman, yang terdiri dari 30 siswa. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata motivasi belajar sub keterampilan berkomunikasi siswa mengalami peningkatan sebesar 8,76%. Motivasi belajar sub keterampilan berkomunikasi siswa sebelum dilaksanakan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan, menunjukkan kategori sedang yaitu 62,37%. Motivasi belajar sub keterampilan berkomunikasi siswa sesudah dilaksanakan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan, menunjukkan kategori sedang yaitu 71,13%. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan ada peningkatan motivasi belajar sub keterampilan berkomunikasi melalui layanan penguasaan konten dengan teknik permainan pada Siswa Kelas XII.IPA.3 di SMAN 1 Pasaman Tahun Ajaran 2015/2016.

**Kata Kunci :** Motivasi belajar sub keterampilan berkomunikasi, Layanan Penguasaan Konten, Teknik Permainan

## PENDAHULUAN

Memperhatikan tujuan pendidikan nasional 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.

Strategi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar sub keterampilan berkomunikasi 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 belajar sub keterampilan komunikasinya. 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.

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 SMAN 1 Pasaman, nampak 9 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 sub keterampilan berkomunikasi, karena ciri-ciri motivasi belajar sub keterampilan berkomunikasi 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 sub keterampilan berkomunikasi sehingga siswa tidak dapat mencapai tujuan yang diharapkan dan keberhasilan belajar tidak dapat dicapai.

Permasalahan motivasi belajar sub keterampilan berkomunikasi siswa yang terjadi di SMAN 1 Pasaman 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 Teknik Permainan, 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 memperkembangkan 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 sub keterampilan berkomunikasi, maka penulis menetapkan teknik yang nantinya akan digunakan dalam pelaksanaan penguasaan konten untuk meningkatkan motivasi belajar sub keterampilan berkomunikasi siswa adalah teknik permainan.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti memilih sekolah SMAN 1 Pasaman sebagai lokasi penelitian karena sekolah tersebut adalah tempat peneliti bertugas. SMAN 1 Pasaman. Selain itu siswa seharusnya memiliki motivasi belajar sub keterampilan berkomunikasi yang baik, namun dilihat dari fenomena yang ada, menunjukkan adanya motivasi belajar sub keterampilan berkomunikasi yang rendah bagi. Alasan peneliti meneliti kelas VII, karena mengupayakan penanganan lebih dini terhadap masalah rendahnya motivasi belajar sub keterampilan berkomunikasi

yang dialami oleh tersebut. Berdasarkan pernyataan di atas, maka akan diangkat menjadi sebuah judul penelitian

”Upaya Meningkatkan Motivasi belajar sub keterampilan berkomunikasi melalui Layanan Penguasaan Konten Bidang Bimbingan Belajar dengan Teknik Permainan pada Siswa Siswa Kelas XII.IPA.3 di SMAN 1 Pasaman Tahun Ajaran 2015/2016”.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan. Menurut Zuriyah, (2003:54) penelitian tindakan menekankan kepada kegiatan (tindakan) dengan mengujicobakan suatu ide ke dalam praktek atau situasi nyata dalam skala mikro yang diharapkan kegiatan tersebut mampu memperbaiki, meningkatkan kualitas dan melakukan perbaikan social. Esensi penelitian tindakan terletak pada adanya tindakan dalam situasi yang alami untuk memecahkan permasalahan-permasalahan prasktis atau meningkatkan kualitas praktis. Penelitian tindakan yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTL). Penelitian tindakan sekolah ini terdiri atas empat tahapan dalam tiap siklusnya. Diantaranya: 1) perencanaan, 2) tindakan, 3) observer, dan 4) refleksi. Subjek penelitian adalah peserta didik KELAS XII IPA.3 SMA Negeri 1 Kinali dengan jumlah peserta didik 34 orang.

Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau persentase keberhasilan peserta didik dalam hal Sikap dan kebiasaan sehari-hari setelah proses belajar mengajar setiap putarannya dilakukan dengan cara mengkalkulasikan hasil pengamatan terhadap Sikap dan kebiasaan sehari-hari pada setiap akhir putaran. Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana yaitu:

1. Untuk menilai sikap dan kebiasaan sehari-hari

Peneliti melakukan penjumlahan nilai

yang diperoleh atas pengamatan terhadap Sikap Dan Kebiasaan Sehari-Hari , yang selanjutnya dibagi dengan jumlah peserta didik yang ada di kelas tersebut. Perolehan rata-rata Sikap dan kebiasaan sehari-hari dapat dirumuskan:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Dengan :

$\bar{X}$  = Nilai rata-rata

$\sum X$  = Jumlah semua nilai Sikap Dan Kebiasaan Sehari-Hari

$\sum N$  = Jumlah peserta didik

## 2. Kriteria keberhasilan

Untuk melihat peningkatan sikap dan kebiasaan sehari-hari dari satu pertemuan ke pertemuan selanjutnya, dan dari siklus I ke siklus II digunakan persentase. Menurut Yanuar (2005: 45) adapun kategori penilaian

76 % - 100%	Baik
51% - 75%	Cukup
26% - 50%	Kurang
0% - 25%	Tidak

Apabila rata-rata peserta didik telah diatas 75 maka pendekatan ini dikatakan berhasil.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

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 sub keterampilan berkomunikasi siswa sebelum mendapatkan layanan penguasaan konten siklus 1, (2) motivasi belajar sub keterampilan berkomunikasi siswa sesudah mendapatkan layanan penguasaan konten siklus 2, yaitu untuk melihat perbedaan motivasi belajar sub keterampilan berkomunikasi siswa sebelum dan sesudah mendapatkan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan.

### Siklus 1

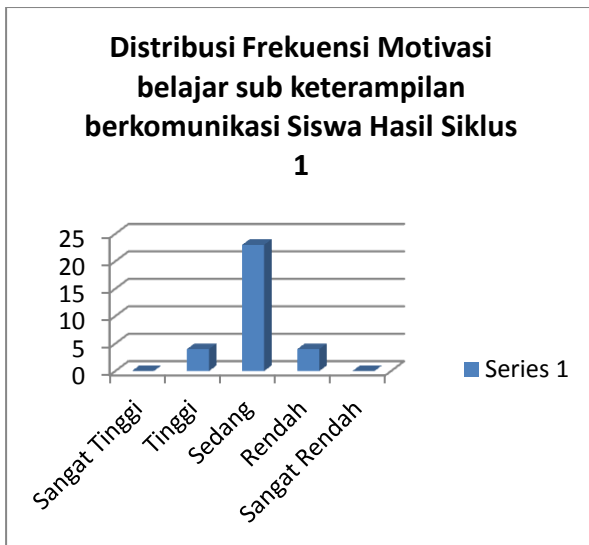
Sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu peningkatan motivasi belajar sub keterampilan berkomunikasi siswa melalui layanan penguasaan konten dengan teknik permainan pada sub materi keterampilan berkomunikasi pada siswa Kelas XII IPA. 3 SMAN 1 Pasaman , maka akan diuraikan terlebih dahulu motivasi belajar sub keterampilan berkomunikasi mendapatkan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan siklus 1 pada tabel dibawah ini.

**Tabel 1 Distribusi Frekuensi Motivasi belajar sub keterampilan berkomunikasi Siswa Hasil Siklus 1**

Interval	F	Persentase	Kriteria
85% - 100%	0	0%	Sangat Tinggi
70% - 85%	4	10%	Tinggi
55% - 70%	23	76,66%	Sedang
40% - 55%	4	13,33%	Rendah
25% - 40%	0	0%	Sangat Rendah
Total	31	100%	

Berikut grafik motivasi belajar sub keterampilan berkomunikasi siswa sebelum mendapatkan layanan penguasaan

konten dengan teknik permainan siklus 1.



Grafik 1 Motivasi belajar sub keterampilan berkomunikasi Siswa Sebelum Mendapatkan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Permainan

Berdasarkan tabel 2 dan grafik 1 di atas, dapat diketahui bahwa pada siklus 1 setelah dilakukan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan gambaran motivasi belajar sub keterampilan berkomunikasi dari 31 siswa, yaitu terdapat 4 siswa yang memiliki perentase 10% dalam kategori motivasi belajar sub keterampilan berkomunikasi tinggi, sedangkan 4 siswa yang memiliki persentase 13,33% kategori tinggi dalam kategori motivasi belajar sub keterampilan berkomunikasi rendah. Berikut rata-rata gambaran secara umum motivasi belajar sub keterampilan berkomunikasi siswa berdasarkan indikator, dipaparkan pada tabel 2.

Tabel 2 Rata-rata Motivasi belajar sub keterampilan berkomunikasi Siswa Hasil Siklus 1 per Indikator

Indikator	%	Kategori
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 3 maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar sub keterampilan berkomunikasi 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%.

#### Siklus 2

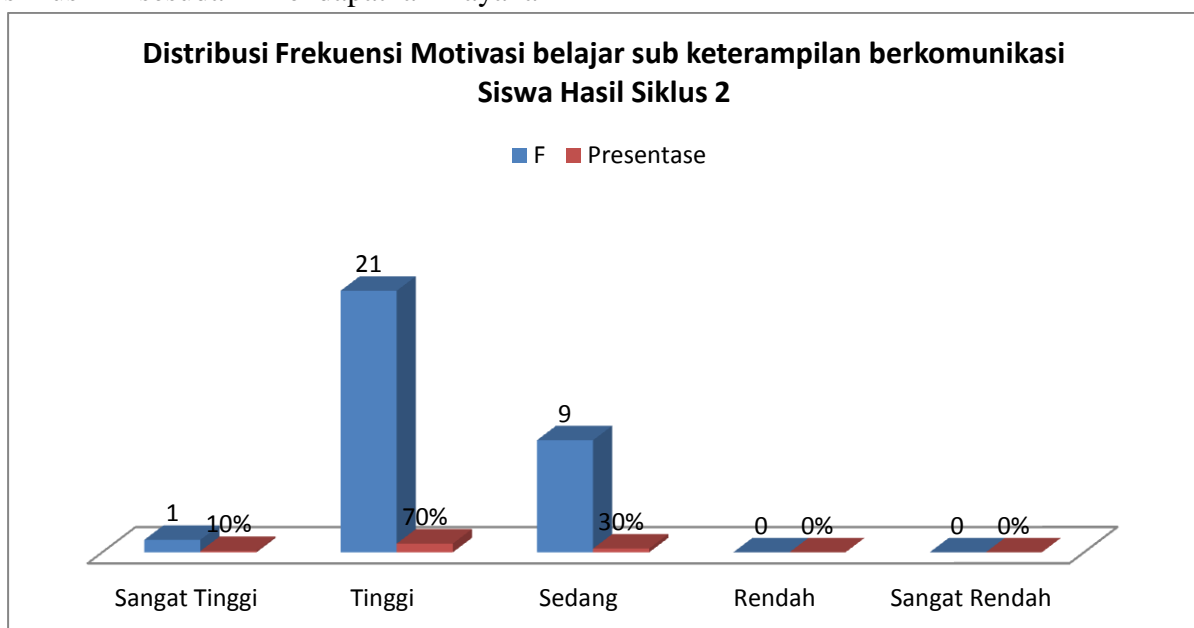
Sesudah dilaksanakan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan selama empat kali pertemuan, kemudian dilaksanakan siklus 2 pada siklus 2 untuk mengetahui tingkat motivasi belajar sub keterampilan berkomunikasi siswa pada siswa Kelas XII IPA.3 di SMAN 1 Pasaman. Hasil siklus 2 selengkapnya dapat dilihat pada lampiran dan terangkum pada tabel

berikut ini:

**Tabel 4 Distribusi Frekuensi Motivasi belajar sub keterampilan berkomunikasi Siswa Hasil Siklus 2**

Interval	F	Perentase	Kriteria
85% - 100%	1	10%	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 sub keterampilan berkomunikasi siswa hasil siklus 2 sesudah mendapatkan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan.



Grafik 2 Motivasi belajar sub keterampilan berkomunikasi Siswa Sesudah Mendapatkan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Permainan

Berdasarkan tabel 4 dan grafik 2 di atas, dapat diketahui bahwa sebelum dilakukan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan gambaran motivasi belajar sub keterampilan berkomunikasi dari 31 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 sub keterampilan berkomunikasi siswa berdasarkan indikator, dipaparkan pada tabel 5

Tabel 4.4 Rata-rata Motivasi belajar sub keterampilan berkomunikasi Siswa Hasil Siklus 2 per Indikator

.Indikator	%	Kategori
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 5 maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar sub keterampilan berkomunikasi 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 presentase 72,42% dan indikator bosan dengan tugas-tugas rutin

dengan persentase sebesar 68,74%.

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

#### *Analisis Deskriptif Persentase*

Perbedaan antara hasil siklus 1 dan siklus 2 berdasarkan hasil analisis deskriptif persentase dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 6 Peningkatan Motivasi belajar sub keterampilan berkomunikasi Siswa pada siklus 1 dan Siklus 2 Sesudah Mendapatkan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Permainan dari Masing-Masing Indikator**

No	Sub variabel	% Skor Siklus 1	Kriteria	% Skor Siklus 2	Kriteria	Peningkatan
1	Tekun Menghadapi Tugas	2,10%	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>

Gambar 4.3 Grafik Peningkatan Motivasi belajar sub keterampilan berkomunikasi pada siklus 1 dan siklus 2 Sesudah Diberi Perlakuan

Berdasarkan tabel 6 tampak bahwa motivasi belajar sub keterampilan berkomunikasi 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 sub keterampilan berkomunikasi 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 sub keterampilan berkomunikasi dapat disajikan sebagai berikut:

1) Tekun Menghadapi Tugas

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

Tabel 7 Distribusi frekuensi Tekun Menghadapi Tugas

Interval	Kelas XII IPA.3				Tekun Menghadapi Tugas
	Siklus 1		Siklus 2		
	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	

Berdasarkan tabel 7 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%.

1) Ulet Menghadapi Kesulitan Belajar

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



Tabel 8 Distribusi Frekuensi Ulet Menghadapi Kesulitan Belajar

Interval	Kelas XII IPA.3				Ulet Menghadapi Kesulitan Belajar
	Siklus 1		Siklus 2		
	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	

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%.

2) Minat terhadap masalah Belajar

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

Tabel 10 Distribusi Frekuensi Bosan dengan Tugas Rutin

Interval	Kelas XII IPA.3				Minat Terhadap Masalah Belajar
	Siklus 1		Siklus 2		
	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	

Berdasarkan tabel 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%.

3) Bosan dengan Tugas Rutin

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

Tabel 10 Distribusi Frekuensi Bosan dengan Tugas Rutin

Interval	Kelas XII IPA.3				Bosan dengan Tugas Rutin
	Siklus 1		Siklus 2		
	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	

Berdasarkan tabel 10 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%.

#### 4) Senang Mencari dan Memecahkan Masalah

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

Tabel 11 Distribusi Frekuensi Senang Mencari dan Memecahkan Masalah

Interval	Kelas XII IPA.3				Senang Mencari dan Memecahkan Masalah
	Siklus 1		Siklus 2		
	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	

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%.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian motivasi belajar sub keterampilan berkomunikasi pada Siswa Kelas XII.IPA.3 di SMAN 1 Pasaman Tahun Ajaran 2015/2016 dapat disimpulkan bahwa.

1. Motivasi belajar sub keterampilan berkomunikasi Siswa Kelas XII.IPA.3 sebelum dilaksanakan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan, menunjukkan kategori sedang (62,37%).
2. Motivasi belajar sub keterampilan berkomunikasi Siswa Kelas XII.IPA.3 setelah dilaksanakan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan, menunjukkan kategori tinggi (71,13%).

Peningkatan motivasi belajar sub keterampilan berkomunikasi siswa sebelum dan setelah mendapat *treatment* berupa layanan penguasaan konten dengan teknik permainan dilihat dari indikator motivasi belajar sub keterampilan berkomunikasi rata-rata tiap indikator mengalami peningkatan. Berdasarkan analisis deskriptif, peningkatan motivasi belajar sub keterampilan berkomunikasi 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.

## DAFTAR PUSTAKA

- 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. Laporan Penelitian Tindakan Layanan.
- Purwanto, Edy.1993. *Pengaruh Balikan 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.

