



**APLIKASI YEL-YEL MOTIVASI SEBAGAI STRATEGI
REINFORCEMENT DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SISWA KELAS X
DI MAS AR-RAHMAN BUBUN**

Ajeng Najihah¹, Usmaidar²

^{1,2}Pendidikan Agama Islam, STAI Jam'iyah Mahmudiyah Langkat, Indonesia

Email : ajengnajihah103@gmail.com, usmaidaridar@gmail.com

DOI:

Received: Januari 2024

Accepted: Mei 2024

Published: Mei 2024

Abstract :

During the learning process there are quite a few and there are definitely students who chat with their classmates, don't pay attention to the teacher when explaining and don't really work on the assignments given. A slight difficulty faced during the learning process is when students do not focus on learning. In the application of learning motivational chants as a form of reinforcement strategy, it has been applied in the learning process but rarely, more often directly starting learning with commonly used methods such as lectures, questions and answers, groups and assignments. Based on the problem above, the author formulated a problem formulation, namely how to apply the application of motivational chants as a reinforcement strategy in increasing student learning motivation in the field of study of Islamic Religious Education class VII MAS Private Ar-Rahman Bubun?. The researcher carried out observations and interviews as well as documentation at the research location and conducted interviews with resource persons, then the author carried out data analysis techniques by reducing data through triangulation. The data analysis technique used is classroom action research with a total of two cycles. After reflecting on the action, the researcher carried out an evaluation to find out how high the students' learning motivation was through motivational learning chants. The conclusion in this research is: The application of motivational chants as a learning and teaching reinforcement strategy in the field of study of Islamic Religious Education in class VII of the Ar-Rahman Bubun Private MAS has experienced a significant increase, namely in the first cycle the class average score was 79.18% and in cycle II it increased to 83.04%. For classical completeness in cycle I, classical completeness was 77.78% in cycle II, increasing to 88.89%. Thus, the implementation of the Reinforcement strategy motivational chant application was proven based on the test results in cycles I and II to have been able to increase student learning motivation in the field of study of Islamic Religious Education in class VII of the Ar-Rahman Bubun Private MAS.

Keywords : *Motivational Chants, Reinforcement Strategies, Religious Education.*

Abstrak :

Pada saat proses pembelajaran tidak sedikit dan pasti ada saja peserta didik yang mengobrol dengan teman sebangku, tidak memperhatikan guru saat menjelaskan dan tidak sungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Sedikit kesulitan yang dihadapi saat proses pembelajaran berlangsung ialah pada saat peserta didik tidak fokus dalam pembelajaran. Dalam penggunaan aplikasi yel-yel motivasi pembelajaran sebagai bentuk strategi Reinforcement sudah pernah diterapkan dalam proses pembelajaran tetapi jarang, lebih sering langsung memulai pembelajaran dengan metode yang biasa digunakan seperti ceramah, tanya jawab, kelompok dan penugasan. Berdasarkan masalah tersebut diatas maka penulis membuat rumusan masalah yaitu bagaimana penerapan aplikasi yel-yel motivasi sebagai strategi Reinforcement dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada bidang studi Pendidikan Agama Islam kelas X MAS Swasta Ar-Rahman Bubun?. Peneliti melakukan observasi dan wawancara serta dokumentasi di lokasi penelitian dan melakukan wawancara kepada narasumber selanjutnya penulis melakukan teknik analisis data dengan melakukan reduksi data melalui triangulasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas dengan jumlah siklus sebanyak dua

siklus. Setelah melakukan refleksi tindakan maka peneliti melakukan evaluasi untuk mengetahui seberapa tinggi motivasi belajar siswa melalui yel-yel motivasi belajar. Kesimpulan didalam penelitian ini yaitu : Penerapan aplikasi yel-yel motivasi sebagai strategi Reinforcement belajar dan mengajar pada bidang studi Pendidikan Agama Islam kelas X MAS Swasta Ar-Rahman Bubun telah mengalami peningkatan yang signifikan yaitu pada siklus I untuk nilai rata-rata kelasnya sebesar 79,18% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 83,04%. Untuk ketuntasan klasikalnya pada siklus I ketuntasan klasikalnya sebesar 77,78% pada siklus II meningkat menjadi 88,89%. Dengan demikian, penerapan aplikasi yel-yel motivasi strategi Reinforcement terbukti berdasarkan hasil tes pada siklus I dan II telah mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada bidang studi Pendidikan Agama Islam di kelas X MAS Swasta Ar-Rahman Bubun.

Kata Kunci: *Yel-Yel Motivasi, Strategi Reinforcement, Pendidikan Agama*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar oleh anggota masyarakat dan pemerintah dalam melakukan bimbingan, pelatihan dalam bentuk pelajaran yang dilangsungkan di sekolah sehingga persiapan dalam melangsungkan pembelajaran membutuhkan ketersediaan sarana belajar, metode, model dan media pembelajaran. Maka, dalam meningkatkan kualitas pembelajaran maka siswa akan membutuhkan motivasi untuk belajar sehingga akan menumbuhkan pengetahuan dan keterampilan dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan (Shaumi, 2019).

Tercapainya tujuan pembelajaran dapat ditentukan berbagai faktor pendukung dan tentunya menghadapi faktor penghambat karena secara langsung maupun tidak langsung dapat mempengaruhi tingkat kecerdasan siswa dalam belajar yang nantinya akan mempengaruhi prestasi belajar siswa. Menurut (Slameto, 2019) bahwa aktivitas belajar yaitu proses usaha yang dilakukan untuk mendapatkan perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalamannya secara mandiri dan aktivitas belajar dari lingkungannya.

Pembelajaran merupakan suatu aktivitas yang melibatkan siswa sebagai individu untuk secara utuh dalam mengikuti proses pembelajaran yang diselenggarakan oleh pendidik melalui proses komunikasi yang efektif. Sehingga dalam membangun konsep pembelajaran membutuhkan inoasi pembelajaran yang mengarahkan pada konsep membangun komunikasi secara efektif dan intektif untuk menjadikan aktivitas belajar tersebut menjadi lebih menyenangkan. Langkah-langkah dalam mencapai tujuan pembelajaran tersebut dapat ditempuh dengan berbagai cara, salah satunya dengan menggunakan strategi belajar *Reinforcement* yaitu strategi belajar yang diterapkan untuk menguatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang telah dipelajari. Penguatan tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan yel-yel motivasi belajar yang menghadirkan kembali semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas (Nur, 2018).

Penggunaan yel-yel motivasi dalam belajar tentu tidak terlepas dari peran guru dalam mendesain yel-yel apa saja yang akan digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Maka, guru dapat memusatkan aktivitas belajar dan mengajar pada pemanfaatan belajar secara mandiri yang dilakukan dengan cara *Student Centred* yaitu seluruh aktivitas belajar berpusat pada siswa. Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dapat memberikan waktu dan kesempatan kepada siswa untuk belajar sambil bermain, bercanda dengan teman sebaya serta dapat melatih kemampuan siswa untuk belajar bertanggung jawab sesuai dengan perkembangan kompetensinya (Najahah, 2019).

Penggunaan strategi *Reinforcement* melalui yel-yel motivasi dalam pembelajaran tentu akan melahirkan minat belajar siswa secara interaktif dan akan membuat siswa lebih mengikuti

pembelajaran secara mendalam sesuai dengan objek yang dipelajari karena menimbulkan keinginan siswa untuk mempelajari, mengetahui serta membuktikan tingkat keseriusannya dalam belajar (Shoimin, 2018). Motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran tentu akan mempengaruhi peningkatan minat siswa untuk menekuni segala hal yang memiliki kaitan dengan materi pembelajaran sehingga peran guru sebagai motivator dalam aktivitas belajar dan mengajar akan mempengaruhi tingkat kompetensi belajar siswa dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik (Darmadi, 2017).

Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan aplikasi yel-yel motivasi belajar sangat mempengaruhi kreativitas siswa dalam belajar karena jika guru mampu mengelola pembelajaran dengan menggunakan yel-yel tersebut maka aktivitas belajar akan terhindar dari rasa bosan dan jenuh sehingga kreativitas belajar akan semakin meningkat.

Dalam meningkatkan motivasi belajar siswa tersebut maka guru dapat melakukan inovasi pembelajaran dengan menghadirkan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif. Sehingga suasana pembelajaran akan menciptakan semangat belajar dengan cara yang menyenangkan (Ratnawati, 2019). Kegiatan belajar melalui yel-yel motivasi pembelajaran yang akan diterapkan harus mengandung nilai keakraban, komunikasi, kerja sama tim, kreativitas dan meningkatkan minat belajar peserta didik. Dengan menggunakan teknik pembelajaran yang tepat tidak membosankan dan menarik saat pelajaran dapat membantu peserta didik untuk termotivasi atau berkeinginan untuk memperhatikan pelajaran.

Penerapan aplikasi yel-yel motivasi pembelajaran merupakan kegiatan yang mengalihkan situasi dari membosankan, menjenuhkan dan suasana tegang di kelas menjadi rileks, bersemangat, serta terdapat perhatian dan ada rasa senang untuk mendengarkan atau memperhatikan orang berbicara di depan kelas atau ruang pertemuan. Teknik penerapan yel-yel motivasi dalam pembelajaran yaitu teknik spontan dalam situasi pembelajaran dan teknik direncanakan dalam situasi pembelajaran (Aripin, 2019).

Pemanfaatan yel-yel motivasi belajar merupakan permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok. Memang sebelum suatu kegiatan berlangsung untuk memecahkan kebekuan di awal perlakuan satu atau lebih tindakan pembelajaran yang dipilih, yang mungkin bersifat spontan atau tanpa persiapan khusus. Maka, guru membutuhkan penerapan yel-yel yang dapat memotivasi siswa dalam belajar sehingga kondisi dan suasana belajar akan lebih rileks dan menyenangkan serta dapat diterima oleh siswa secara baik. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis di lokasi penelitian maka diperoleh informasi sebagai berikut: (1) Bahwa pada saat proses pembelajaran tidak sedikit dan pasti ada saja peserta didik yang mengobrol dengan teman sebangku, tidak memperhatikan guru saat menjelaskan dan tidak sungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Sedikit kesulitan yang dihadapi saat proses pembelajaran berlangsung ialah pada saat peserta didik tidak fokus dalam pembelajaran. Dalam penggunaan aplikasi yel-yel motivasi pembelajaran sebagai bentuk strategi *Reinforcement* sudah pernah diterapkan dalam proses pembelajaran tetapi jarang, lebih sering langsung memulai pembelajaran dengan metode yang biasa digunakan seperti ceramah, tanya jawab, kelompok dan penugasan; (2) Masih terdapat beberapa peserta didik yang terlihat kurang minat pada saat proses pembelajaran berlangsung seperti tidak memperhatikan pendidik saat mengajar dan menjelaskan, asik mengobrol dengan teman, mengantuk, tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, jika ditanya masih malu dan ragu-ragu untuk menjawab dan hanya diam saja memperhatikan tanpa tau mengerti atau tidak terutama pada peserta didik yang posisinya nya

berada dibelakang. Hal ini terjadi karena ada dua faktor, baik dari peserta didik atau pendidiknyanya kurangnya minat belajar pada peserta didik ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran dirasakan tidak menyenangkan, kurang aktif dan belum berinovasi.

METODE PENELITIAN

Sesuai dengan jenis masalahnya maka penelitian ini lebih tepat menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) sebenarnya diawali dengan dari istilah “*Action Research*” atau penelitian tindakan. Secara umum “*Action Research*” digunakan untuk menemukan pemecahan permasalahan yang dihadapi seseorang dalam tugasnya sehari-hari di mana pun tempatnya, baik di kantor, di rumah sakit, di kelas, maupun ditempat tugas-tugas lain (Sanjaya, 2019).

Istilah “*Action Research*” sangat dikenal dalam penelitian pendidikan, bahkan sudah merupakan aliran tersendiri. Untuk membedakannya dengan “*Action Research*” dalam bidang lain, para peneliti sering menggunakan istilah “*Classroom Action Research*” atau “*Classroom Research*”. Dengan penambahan “classroom” pada “*Action Research*”, kegiatan lebih diarahkan pada pemecahan masalah pembelajaran melalui penerapan langsung di kelas, Namun, istilah kelas perlu dipahami lebih luas lagi, yaitu tidak hanya di dalam ruang kelas, tetapi di tempat mana saja guru melaksanakan tugas-tugas pembelajaran (Muslich, 2019). Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan tujuan agar mempermudah peneliti dalam mendeskripsikan adanya peningkatan variabel y yaitu motivasi belajar siswa melalui penerapan aplikasi yel-yel motivasi (Strategi *Reinforcement* sebagai variable x.

Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini guru bidang studi Al-Qur’an Hadis sebagai guru kolaborator yang membantu peneliti dalam melangsungkan penelitian tindakan kelas sehingga desain-desain intervensi tindakan tersebut dapat dilakukan secara maksimal disebabkan melibatkan guru bidang studi yang mengelola kelas secara langsung dalam kegiatan belajar dan mengajar di kelas X MAS Swasta Ar-Rahman Bubun. Sedangkan objek penelitian ini adalah pada siswa kelas X MAS Swasta Bubun yang berjumlah 28 orang siswa yang terdiri dari 17 orang laki-laki dan 11 orang perempuan. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan cara metode tes, metode observasi dan metode dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian Siklus I

Siklus 1 dilaksanakan dengan menggunakan *Aplikasi Yel-Yel Strategi Reinforcement* dalam 2 (dua) kali pertemuan, tiap pertemuan terdiri dari dua jam pelajaran, satu jam pelajaran terdiri dari 40 menit. Pelaksanaan siklus I dibagi menjadi beberapa tahap yaitu:

a. Perencanaan

Penelitian tindakan kelas siklus I ini dilaksanakan pada hari Rabu, 3 Januari 2024 jam 07.00-08.20 (2x40menit) dan pada hari Kamis, 4 Januari 2024 jam 08.20-09.55 (2x40menit istirahat 15 menit). Untuk persiapan mengajar, guru telah menyiapkan rencana pembelajaran, lembar observasi siswa, kisi-kisi soal evaluasi, soal evaluasi yang sudah diujicobakan terlebih guru mata pelajaran Akidah Akhlak, menyiapkan hadiah berupa 1 pack biskuit Oreo dan permen Relaxa, daftar nama kelompok heterogen dan daftar nama pembagian meja kelompok homogen. Daftar nama kelompok perlu

direncanakan terlebih dahulu karena dalam metode pembelajaran para siswa harus membentuk kelompok diskusi secara heterogen. Pembagian kelompok didasarkan dari hasil pre test, setelah itu guru membagi lagi siswa dalam meja turnamen secara homogen berdasarkan kemampuan akademik yang diambil dari masing-masing kelompok.

Kemudian guru juga harus menyiapkan hadiah yang akan diberikan pada kelompok yang memperoleh nilai tertinggi diakhir siklus I. Dalam tahap perencanaan guru juga mengupayakan agar kondisi kelas dapat terkendali, sehingga proses pembelajaran agar berjalan dengan lancar sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun sebelumnya.

b. Pelaksanaan

Dalam tahap ini peneliti berkolaborasi dengan guru mata pelajaran Akidah Akhlak. Pembelajaran dimulai dengan pemberian salam, mempersensi dengan hasil siswa yang hadir sebanyak 27 siswa atau hadir semua dan apersepsi dengan menyampaikan pentingnya mempelajari pokok kegiatan pembelajaran Akhlak terpuji kepada diri sendiri dan menyampaikan tujuan pembelajaran bagi siswa yaitu siswa dapat menggolongkan macam-macam kegiatan ekonomi secara cermat dan teliti, mendefinisikan pengertian Akhlak terpuji kepada diri sendiri secara teliti, cermat, kreatif, dan tanggung jawab.

Setelah siswa mengetahui tujuan pembelajaran yang akan dipelajari maka selanjutnya dilakukan sesuai dengan metode pembelajaran , yaitu pertama guru menerangkan secara garis besar materi Akhlak terpuji kepada diri sendiri. Pada waktu guru bertanya kepada siswa tentang ada materi yang akan ditanyakan, hanya ada 3 siswa saja yang bertanya tentang materi yang disampaikan guru. Setelah guru menjawab pertanyaan dari siswa kemudian kegiatan selanjutnya guru membagi siswa menjadi 6 kelompok yang terdiri dari 3 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 5 siswa yaitu kelompok ungu, hijau serta coklat. 3 kelompok selanjutnya kelompok terdiri dari 4 siswa yaitu kelompok biru, kuning dan merah. Setiap anggota di dalam setiap kelompok memiliki kemampuan akademik yang berbeda-beda yakni ada siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi, kemampuan akademik sedang dan kemampuan akademik rendah. Dengan bantuan instruksi dari guru siswa dapat mengondisikan diri dengan kelompoknya.

Siswa selanjutnya ditempatkan pada beberapa meja sesuai dengan kemampuan akademik yang sama yakni siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi dengan tinggi, yang memiliki kemampuan akademik sedang dengan sedang serta yang memiliki kemampuan akademik rendah dengan rendah yang terdiri dari berbagai kelompok yang berbeda. Meja satu dan dua terdiri dari siswa dengan kemampuan tinggi, meja tiga sampai lima terdiri dari siswa dengan kemampuan sedang dan meja enam dan tujuh terdiri dari siswa dengan kemampuan tinggi rendah.

Hal tersebut dilakukan agar siswa dapat berkompetensi dengan kemampuannya sendiri yang pada akhirnya poin yang dihasilkan oleh individu dalam turnamen dikumpulkan untuk kelompok, sehingga siswa harus berkompetensi dengan kemampuannya masing-masing dan mengumpulkan poin untuk kelompoknya. Setelah siswa sudah menempatkan diri pada meja turnamen masing-masing, game 1 siap dimulai. Game pada siklus 1 ini terdiri dari game 1 dan game 2 serta pemberian hadiah dilakukan pada pertemuan kedua setelah pengerjaan selesai.

Langkah selanjutnya guru memberikan satu lembar game turnamen siswa terdiri dari soal latihan tentang pokok kegiatan Akhlak terpuji kepada diri sendiri yang harus dipelajari dan dikerjakan setiap kelompok untuk mengikuti game dalam meja turnamen akademik. Guru mengawasi jalannya permainan dan membantu apabila ada kelompok yang masih mengalami kesulitan. Setelah waktu yang diberikan untuk turnamen habis, namun masih ada 4 anak yang belum selesai dalam mengerjakan soal.

Akhirnya dilanjutkan guru mengoreksi secara bersama-sama dengan memberikan kunci jawaban untuk dibahas bersama dan ditentukan perolehan skor dari masing siswa, kemudian siswa disuruh kembali ke kelompoknya untuk dijumlah skornya dan dicatat pada lembar skor yang telah disediakan. Setelah mambahkan seluruh skor anggota kelompok dan membagi dengan jumlah anggota kelompok yang bersangkutan. Setelah pembelajaran selesai guru memberikan simpulan dan motivasi serta menginformasikan untuk pelaksanaan game turnamen 2 dan pengerjaan tes evaluasi pada pertemuan berikutnya.

Untuk lebih jelasnya tentang perolehan poin tiap tim atau kelompok pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel: 1 Skor games model *aplikasi yel-yel strategi reinforcement* siklus I

| No | Nama kelompok | Total Skor | Rata-Rata |
|----|-----------------|------------|-----------|
| 1 | Kelompok Biru | 140 | 35 |
| 2 | Kelompok Hijau | 230 | 56 |
| 3 | Kelompok Kuning | 160 | 40 |
| 4 | Kelompok Merah | 160 | 40 |
| 5 | Kelompok Coklat | 240 | 58 |
| 6 | Kelompok Ungu | 180 | 36 |

c. Pengamatan/Observasi

Pengamatan/observasi Hasil pengamatan siklus I dicatat dalam lembar observasi yang telah dipersiapkan. Pengamatan siklus I diperoleh hasil sebagai berikut:

1) Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Observasi aktivitas belajar siswa dilakukan selama proses pembelajaran yang difokuskan pada kesiapan belajar siswa dalam mengikuti pelajaran, perhatian siswa dalam mengikuti pelajaran, menghargai pendapat orang lain, kemampuan siswa dalam bertanya, bekerjasama dalam kelompok dan ketepatan waktu dalam pengerjaan game turnamen.

Hasil observasi aktivitas siswa siklus I dengan menerapkan Aplikasi Yel-Yel Strategi Reinforcement materi pokok Akhlak terpuji kepada diri sendiri di kelas X MAS Swasta Ar-Rahman Bubun adalah sebagai berikut:

Tabel: 2 Hasil observasi siswa siklus I

| No | Kriteria | Frekuensi | Persentase |
|----|---------------|-----------|------------|
| 1 | Sangat Rendah | 2 | 7,4 % |
| 2 | Rendah | 19 | 70.4 % |
| 3 | Tinggi | 6 | 22,2% |
| 4 | Sangat Tinggi | 0 | 0 |

Berdasarkan tabel di atas, hasil observasi aktivitas siswa dengan menggunakan metode pada siklus I menunjukkan hasil bahwa aktivitas siswa yang termasuk dalam kategori rendah 19 atau 70,4%, kemudian 6 atau 22,2% siswa yang termasuk kategori tinggi, dan siswa yang termasuk dalam kategori sangat rendah adalah 2 atau 7,4% siswa.

Sedangkan apabila ditinjau dari tiap-tiap aspek. Aktivitas siswa dengan menggunakan metode pembelajaran ditunjukkan dalam tabel berikut ini:

Tabel: 3 Hasil observasi siswa per aspek siklus I

| No | Aspek | Jumlah Skor | Jumlah Skor | % |
|----|------------------------------------------------|-------------|-------------|---------------|
| 1 | Kesiapan dalam mengikuti pelajaran | 47 | 43,5 | Sangat Rendah |
| 2 | Perhatian siswa dalam mengikuti pelajaran | 60 | 55,6 | Rendah |
| 3 | Menghargai pendapat orang lain | 71 | 65,7 | Tinggi |
| 4 | Kemampuan siswa dalam bertanya | 46 | 42,6 | Sangat Rendah |
| 5 | Bekerjasama dalam Kelompok | 72 | 66,7 | Tinggi |
| 6 | Ketepatan waktu dalam pengerjaan game turnamen | 66 | 58,3 | Rendah |

Berdasarkan tabel 4.6 di atas menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada siklus I pada aspek kesiapan dalam mengikuti pelajaran masuk dalam kategori sangat rendah yakni sebesar 43,5% dan aspek kemampuan siswa dalam bertanya masuk dalam kategori sangat rendah yakni sebesar 42,6%, pada aspek perhatian siswa dalam mengikuti pelajaran masuk dalam kategori rendah yakni sebesar 55,6% dan aspek ketepatan waktu dalam pengerjaan game turnamen masuk dalam kategori rendah yakni 58,3%, kemudian pada aspek menghargai pendapat orang lain masuk dalam kategori tinggi yakni 65,7% dan yang terakhir pada aspek bekerjasama dalam kelompok termasuk dalam kategori tinggi yakni sebesar 66,7%.

Dilihat dari ketuntasan seluruh siswa diperoleh persentase sebesar 55,4% yang berarti belum dapat dikatakan berhasil karena masih dibawah indikator keberhasilan. Artinya masih banyak aktivitas siswa yang harus ditingkatkan lagi. Oleh karena, itu, aktivitas perlu ditingkatkan pada siklus berikutnya.

2) Data Hasil Tes Siklus

Pada siklus I dalam pembelajaran dengan menerapkan *Aplikasi Yel-Yel Strategi Reinforcement* materi Akhlak terpuji kepada diri sendiri di kelas X MAS Swasta Ar-Rahman Bubun. Pada pertemuan kedua atau diakhir siklus guru melakukan evaluasi dengan memberikan tes kepada siswa melalui soal pilihan ganda sebanyak 25 soal. Adapun data hasil tes yang dibandingkan dengan hasil prasiklus adalah sebagai berikut:

Tabel: 4 Hasil Analisis Tes siklus I

| No | Hasil Tes | Pra Siklus | Siklus I |
|----|--------------|------------|----------|
| 1 | Jumlah Siswa | 27 siswa | 27 siswa |

| | | | |
|---|--------------------------------|----------|----------|
| 2 | Nilai Tertinggi | 84 | 88 |
| 3 | Nilai Terendah | 46 | 60 |
| 4 | Jumlah Siswa yang Tuntas | 3 siswa | 21 siswa |
| 5 | Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas | 24 siswa | 6 siswa |
| 6 | Rata-Rata Kelas | 63,11% | 79,18% |
| 7 | Ketuntasan Klasikal | 14,28% | 77,78% |

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa siklus I ini mengalami peningkatan dari pada hasil prasiklus, dari hasil prasiklus ada 3 siswa yang tuntas, dan ada 24 siswa yang belum tuntas. Nilai tertingginya adalah 84 dan nilai terendahnya adalah 46. Nilai rata-rata kelas pada prasiklus sebesar 63,11% dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 14,28%.

Pada hasil evaluasi siklus I mengalami peningkatan, ada 21 siswa yang tuntas, dan ada 6 siswa yang belum tuntas. Kemudian nilai tertingginya adalah 88 dan nilai terendahnya adalah 60. Nilai rata-rata kelas pada siklus I sebesar 79,18% dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 77,78%

Dari hasil tes siklus I belum bisa dikatakan berhasil, walaupun nilai rata-rata kelas dan ketuntasan klasikalnya sudah melebihi dari indikator keberhasilan yang ditentukan yakni 75%. Namun itu belum dikatakan berhasil karena nilai tersebut kurang dari ketuntasan yang ditentukan sekolah yaitu sebesar 80%. Siklus I dapat dikatakan berhasil jika memenuhi kriteria keberhasilan yaitu siswa memperoleh nilai > 80 sebanyak 80% sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah. Oleh karena itu perlu adanya perbaikan pada siklus berikutnya.

d. Refleksi

Refleksi yang berkaitan dengan perubahan yang terjadi pada tindakan kelas siklus I yang dilaksanakan setelah berakhirnya pelaksanaan siklus I. Guru sudah melakukan yang terbaik dalam menerapkan metode . Walaupun masih ada siswa yang bingung dan ramai sendiri karena baru pertama kalinya menggunakan metode ini.

Namun demikian, guru dan peneliti yang berkolaborasi bisa mengatasinya dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang ditetapkan dalam perencanaan. Tetapi harus ada sebuah perbaikan metode pembelajaran pada siklus II, karena ketuntasan belajar siswa secara klasikal baru mencapai 77,78% dan nilai rata-rata kelasnya adalah 79,18%, walaupun sudah melebihi dari indikator yang ditentukan namun belum mencapai atau melebihi batas kriteria ketuntasan yang di tentukan oleh sekolah yakni 80% sehingga perlu ditingkatkan lagi untuk menyelesaikan materi yang belum dikuasai siswa, yaitu dengan dilanjutkan di siklus II.

2. Hasil Penelitian Sikus II

Pembelajaran dalam siklus II ini adalah sebagai perbaikan dari siklus I yang nilai rata-ratanya sebesar 79,18% dan ketuntasan hasil balajar secara klasikalnya baru mencapai 77,78%. Untuk itu, pada siklus II ini harus dibuat perencanaan ulang yang baik lagi. Pelaksanaan tindakan dalam siklus ini dilakukan dalam dua kali pertemuan, dimana setiap pertemuan terdiri dari 2 jam pelajaran atau 2 kali 40 menit.

Penelitian tindakan kelas siklus II ini dilaksanakan pada hari Senin, 8 Januari 2024 jam 07.00-08.20 (2x40menit) dan pada hari Selasa, 9 Januari 2024 jam 08.20-09.55

(2x40menit istirahat 15 menit). Materi pada siklus II ini adalah produksi dan distribusi. Seperti halnya siklus I, pembelajaran pada siklus II ini juga masih menggunakan metode . Adapun beberapa tahap pelaksanaan tindakan dalam siklus II ini, adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan

Untuk persiapan mengajar, guru telah menyiapkan rencana pembelajaran, lembar observasi siswa, kisi-kisi soal evaluasi, soal evaluasi yang sudah diujicobakan terlebih dahulu di kelas X yang sudah pernah mendapatkan materi pokok kegiatan dan kunci jawabannya, soal untuk game turnamen, lembar penskoran *game turnamen*, menyiapkan hadiah berupa 1 pack biskuit Oreo dan permen Mentos, dan daftar nama kelompok heterogen dan pembagian meja kelompok homogen masih sama seperti siklus I.

Setelah guru mengelompokkan siswa dalam kelompok secara heterogen, kemudian guru membagi lagi siswa dalam meja turnamen secara homogen berdasarkan kemampuan akademik. Kemudian guru juga harus menyiapkan hadiah yang akan diberikan pada kelompok yang memperoleh nilai tertinggi diakhir siklus II. Mengenai *Aplikasi Yel-Yel Strategi Reinforcement* , dalam tahap perencanaan guru juga mengupayakan agar kondisi kelas dapat terkendali, sehingga proses pembelajaran agar berjalan dengan lancar sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun sebelumnya.

b. Pelaksanaan

Dalam tahap ini masih sama seperti siklus I peneliti berkolaborasi dengan guru mata pelajaran Akidah Akhlak. Pembelajaran dimulai dengan pemberian salam, mempresensi dengan kehadiran jumlah siswa sebanyak 27 siswa dan apersepsi dengan menyampaikan pentingnya mempelajari produksi dan distribusi serta menyampaikan tujuan pembelajaran bagi siswa yaitu siswa dapat mengklasifikasi macam-macam sumber daya untuk melatih kemampuan siswa memahami tentang akhlak terpuji kepada diri sendiri secara teliti, cermat, dan kreatif, mendefinisikan pengertian dan tujuan distribusi secara teliti, cermat, kreatif, dan tanggung jawab, menunjukkan kegiatan yang menggambarkan contoh etika dalam kegiatan belajar secara teliti dan bertanggung jawab.

Setelah siswa mengetahui tujuan pembelajaran yang akan dipelajari selanjutnya dilakukan sesuai dengan metode pembelajaran , yaitu pertama guru menerangkan secara garis besar materi Akhlak terpuji kepada diri sendiri dan distribusi melanjutkan materi pada siklus I. Materi masuk pada mengklasifikasi macam-macam sumber daya materi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan jumlah dan mutu hasil produksi serta mendefinisikan pengertian dan tujuan distribusi.

Kegiatan selanjutnya masih sama seperti siklus I guru membagi siswa menjadi 6 kelompok yang terdiri dari 3 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 5 siswa yaitu kelompok ungu, hijau serta coklat dan 3 kelompok selanjutnya masing-masing kelompok terdiri dari 4 siswa yaitu kelompok biru, kuning dan merah dimana setiap anggota di dalam setiap kelompok memiliki kemampuan akademik yang berbeda-beda yakni ada siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi kemampuan akademik sedang dan kemampuan akademik rendah dengan bantuan instruksi dari guru siswa dapat mengkondisikan diri dengan kelompoknya.

Kemudian siswa ditempatkan pada beberapa meja sesuai dengan kemampuan akademik yang sama yakni siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi dengan tinggi, yang memiliki kemampuan akademik sedang dengan sedang serta yang memiliki

kemampuan akademik rendah dengan rendah yang terdiri dari berbagai kelompok yang berbeda. Meja satu dan dua terdiri dari siswa dengan kemampuan tinggi, meja tiga sampai lima terdiri dari siswa dengan kemampuan sedang dan meja enam dan tujuh terdiri dari siswa dengan kemampuan tinggi rendah.

Hal tersebut dilakukan agar siswa dapat berkompetensi dengan kemampuannya sendiri yang pada akhirnya poin yang dihasilkan oleh individu dalam turnamen dikumpulkan untuk kelompok, sehingga siswa harus berkompetensi dengan kemampuannya masing-masing dan mengumpulkan poin untuk kelompoknya. Setelah siswa sudah menempatkan diri pada meja turnamen masing-masing, game 1 siap dimulai. Game pada siklus II ini terdiri dari game 1 dan game 2 serta pemberian hadiah dilakukan pada pertemuan kedua setelah pengerjaan selesai.

Langkah selanjutnya guru memberikan satu lembar game turnamen siswa terdiri dari soal latihan tentang produksi dan distribusi yang harus dipelajari dan dikerjakan setiap kelompok untuk mengikuti game dalam meja turnamen akademik. Guru mengawasi jalannya permainan dan membantu apabila ada kelompok yang masih mengalami kesulitan. Setelah waktu yang diberikan untuk turnamen habis, dilanjutkan guru memberikan kunci jawaban untuk dibahas bersama dan ditentukan perolehan skor dari masing anak.terus disuruh kembali ke kelompoknya untuk dijumlah skornya dan dicatat pada lembar skor yang disediakan. kemudian mambahkan seluruh skor anggota kelompok dan membagi dengan jumlah anggota kelompok yang bersangkutan. Setelah pembelajaran selesai guru memberikan simpulan dan motivasi serta menginformasikan untuk pelaksanaan game turnamen 2 dan pengerjaan tes evaluasi pada pertemuan berikutnya. Untuk lebih jelasnya tentang perolehan poin tiap kelompok siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel: 5 Skor Game Siklus II

| No | Nama kelompok | Total Skor | Rata-Rata |
|----|-----------------|------------|-----------|
| 1 | Kelompok Biru | 210 | 52,5 |
| 2 | Kelompok Hijau | 180 | 36 |
| 3 | Kelompok Kuning | 150 | 42,5 |
| 4 | Kelompok Merah | 150 | 42,5 |
| 5 | Kelompok Coklat | 170 | 34 |
| 6 | Kelompok Ungu | 220 | 44 |

c. Pengamatan / observasi

Hasil pengamatan siklus II dicatat dalam lembar observasi yang telah dipersiapkan. Pengamatan siklus II diperoleh hasil sebagai berikut:

1) Hasil Observasi Aktivitas siswa siklus II

Observasi aktivitas belajar siswa dilakukan selama proses pembelajaran yang difokuskan pada kesiapan belajar siswa dalam mengikuti pelajaran, perhatian siswa dalam mengikuti pelajaran, menghargai pendapat orang lain, kemampuan siswa dalam bertanya, bekerjasama dalam kelompok dan ketepatan waktu dalam pengerjaan game turnamen. Hasil observasi aktivitas siswa siklus II dengan

menerapkan Aplikasi Yel-Yel Strategi Reinforcement materi Akhlak terpuji kepada diri sendiri, produksi dan distribusi di kelas X MAS Swasta Ar-Rahman Bubun adalah sebagai berikut:

Tabel: 6 Hasil observasi siswa siklus II

| No | Kriteria | Frekuensi | Persentase |
|----|---------------|-----------|------------|
| 1 | Sangat Rendah | 0 | 0 |
| 2 | Rendah | 3 | 11,1% |
| 3 | Tinggi | 22 | 81,5% |
| 4 | Sangat tinggi | 2 | 7,4% |

Berdasarkan tabel di atas, hasil observasi aktivitas siswa dengan menggunakan metode pada siklus II menunjukkan peningkatan hasil yang positif pada aktivitas siswa yang termasuk kategori tinggi sebanyak 22 atau 81,5% siswa, dan 3 siswa atau 11,1% siswa yang termasuk dalam kategori rendah, kemudian yang termasuk dalam kategori sangat tinggi sebanyak 2 siswa atau 7,4% siswa. Sedangkan apabila ditinjau dari tiap-tiap aspek. Aktivitas siswa dengan menggunakan metode pembelajaran ditunjukkan dalam tabel berikut ini:

Tabel: 7 Hasil observasi siswa per aspek siklus II

| No | Aspek | Jumlah Skor | % | Kriteria |
|----|------------------------------------------------|-------------|------|---------------|
| 1 | Kesiapan dalam mengikuti pelajaran | 83 | 75 | Tinggi |
| 2 | Perhatian siswa dalam mengikuti pelajaran | 80 | 73,1 | Tinggi |
| 3 | Menghargai pendapat orang lain | 88 | 81,5 | Sangat Tinggi |
| 4 | Kemampuan siswa dalam bertanya | 80 | 74 | Tinggi |
| 5 | Bekerjasama dalam kelompok | 76 | 72 | Tinggi |
| 6 | Ketepatan waktu dalam pengerjaan game turnamen | 84 | 77,8 | Tinggi |

Berdasarkan tabel 4.8 di atas menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada siklus II pada aspek kesiapan dalam mengikuti pelajaran masuk dalam kategori tinggi yakni sebesar 75%, pada aspek perhatian siswa dalam mengikuti pelajaran masuk dalam kategori tinggi yakni sebesar 73,1%, pada aspek kemampuan siswa dalam bertanya masuk dalam kategori tinggi yakni sebesar 74%, pada aspek bekerjasama dalam kelompok termasuk dalam kategori tinggi yakni sebesar 72%. Sedangkan pada aspek ketepatan waktu dalam pengerjaan game turnamen termasuk dalam kategori sangat tinggi yakni 77,8% dan yang terakhir pada aspek menghargai pendapat orang lain masuk dalam kategori sangat tinggi yakni 81,5%. Dilihat dari ketuntasan seluru siswa diperoleh persentase sebesar 77,6% yang berarti dapat dikatakan berhasil karena sudah melampaui indikator keberhasilan.

Selain itu pada siklus II ini aktivitas siswa mengalami peningkatan dibandingkan aktivitas siswa pada siklus I, hal tersebut ditunjukkan pada tabel dibawah ini:

Tabel: 8 Perbandingan siklus I dan siklus II

| NO | Keterangan | Persentase |
|----|------------|------------|
| 1 | Siklus I | 55,4 |

| | | |
|---|-----------|------|
| 2 | Siklus II | 77,6 |
|---|-----------|------|

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas siswa pada siklus I persentase siswa sebanyak 55,4% mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 77,6% atau dengan kata lain meningkat sebesar 22,2%.

2) Data Hasil Tes Evaluasi Siklus II

Pada siklus I dalam pembelajaran dengan menerapkan *Aplikasi Yel-Yel Strategi Reinforcement* materi Akhlak terpuji kepada diri sendiri di kelas X MAS Swasta Ar-Rahman Bubun. Pada pertemuan kedua, diakhir siklus guru melakukan evaluasi dengan memberikan tes kepada siswa melalui soal pilihan ganda sebanyak 25 soal. Adapun data hasil tes yang dibandingkan dengan hasil siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel: 9 Hasil analisis tes siklus II

| No. | Hasil Tes | Siklus I | Siklus II |
|-----|--------------------------------|----------|-----------|
| 1 | Jumlah Siswa | 27 siswa | 27 siswa |
| 2 | Nilai Tertinggi | 88 | 92 |
| 3 | Nilai Terendah | 60 | 74 |
| 4 | Jumlah Siswa yang tuntas | 21 siswa | 24 siswa |
| 5 | Jumlah siswa yang tidak tuntas | 6 siswa | 3 siswa |
| 6 | Rata-rata kelas | 79,18% | 83,04% |
| 7 | Ketuntasan Klasikal | 77,78 % | 88,89% |

Sumber: Data nilai siswa siklus I dan siklus II Pada hasil evaluasi siklus I ada 21 siswa yang tuntas, dan ada 6 siswa yang belum tuntas. Nilai tertingginya adalah 88 dan nilai terendahnya adalah 60. Nilai rata-rata kelas pada siklus I sebesar 79,18% dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 77,78%.

Pada hasil tes evaluasi siklus II mengalami peningkatan, ada 24 siswa yang tuntas, dan ada 3 siswa yang belum tuntas. Kemudian nilai tertingginya adalah 92 dan nilai terendahnya adalah 74. Nilai rata-rata kelas pada siklus II sebesar 83,04% dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 88,89%. Perbandingan dari hasil tes evaluasi siklus II lebih baik dari pada siklus I, yaitu meningkat sebesar 3,86 % untuk nilai rata-ratanya dan untuk ketuntasan klasikalnya meningkat sebesar 11,11%, pada siklus II dapat dikatakan berhasil karena nilai rata-rata kelas dan ketuntasan klasikalnya sudah melebihi dari indikator keberhasilan yang ditentukan yakni 75% dan berhasil memenuhi syarat ketuntasan yang ditentukan sekolah yaitu sebesar 80%.

d. Refleksi

Refleksi siklus II dilaksanakan setelah berakhirnya pelaksanaan siklus II bertujuan untuk mengetahui bagaimana jalannya proses pembelajaran pada siklus II ini. Dari hasil pembelajaran tersebut diperoleh refleksi sebagai berikut:

- 1) Siswa sudah berani bertanya pada guru dan teman kelompoknya pada materi yang belum dipahaminya. Hal tersebut ditunjukkan dengan diperolehnya kriteria tinggi yakni sebesar 74%.
- 2) Pembelajaran di kelas sudah mulai kondusif karena siswa sudah mulai tenang dan bersungguh-sungguh mengikuti proses belajar mengajar, dalam mengikuti game turnamen dan lebih tenang dalam pengerjaan tes evaluasi yang ditunjukkan dengan diperoleh data sebesar 77,8%.
- 3) Siswa belum saling terbuka dan bekerja sama dengan baik dalam kelompoknya yang memperoleh presentase mencapai 72%.
- 4) Masih ada 3-4 siswa yang berbicara sendiri saat guru menerangkan, dari data aktivitas perhatian siswa dalam mengikuti pelajaran yakni sebesar 73,1%.
- 5) Dalam menghargai pendapat teman sekelas masuk dalam kategori tinggi yakni sebesar 81,5%.
- 6) Masih ada siswa yang belum membawa buku referensi yang mana ditunjukkan kesiapan belajar masih memperoleh presentase yakni sebesar 75%.

Berdasarkan penjelasan hasil refleksi di atas maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa siklus II sudah menunjukkan peningkatan dibandingkan siklus I. Dan yang mana pada siklus I untuk nilai rata-ratanya sebesar 79,18% pada siklus II meningkat menjadi 83,04 % atau meningkat sebesar 3,86% dan untuk ketuntasan klasikalnya yang mana pada siklus I untuk ketuntasan klasikalnya sebesar 77,78% pada siklus II meningkat menjadi 88,89% atau meningkat sebesar 11,11%, yang berarti sudah mencapai indikator keberhasilan dan yang ditentukan dari sekolah. Hal tersebut membuat tidak perlu diadakan siklus selanjutnya.

3. Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi pada siklus I dapat diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Aplikasi Yel-Yel Strategi Reinforcement* belum dapat berlangsung secara optimal. Hal ini dapat dilihat pada lembar observasi aktivitas siswa yang mana secara keseluruhan hanya mencapai 55,4%, dimana kesiapan siswa dalam menerima pelajaran masih kurang. Ketika guru menjelaskan materi masih ada beberapa siswa yang berbicara sendiri, siswa belum berani bertanya kepada guru dan temannya ketika siswa tersebut belum memahami materi yang diajarkan serta masih ada siswa yang bingung dalam penerapan *Aplikasi Yel-Yel Strategi Reinforcement*.

Berdasarkan hasil tes evaluasi pada yang dilaksanakan di akhir pembelajaran siklus I dapat diketahui bahwa diperoleh rata-rata kelas sebesar 79,18% dengan ketuntasan klasikal sebesar 77,78%, walaupun nilai rata-rata kelas dan ketuntasan klasikalnya sudah melebihi dari indikator keberhasilan yang ditentukan yakni 75%. Namun itu belum dikatakan berhasil karena nilai tersebut kurang dari ketuntasan yang ditentukan sekolah yaitu sebesar 80%, dan masih ada siswa yang bekerjasama dengan temannya dalam mengerjakan soal tes evaluasi siklus I. Untuk meningkatkan hasil belajar beserta aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran perlu dilakukan perbaikan pada pembelajaran di siklus II dengan melihat hasil refleksi pada siklus I.

Penerapan metode pembelajaran pada siswa kelas X MAS Swasta Ar-Rahman Bubun. Merupakan hal baru yang berfungsi untuk menghilangkan kebosanan siswa dan membangkitkan semangat belajar siswa mengandung unsur permainan dan turnamen sebagai variasi dalam pembelajaran metode diskusi. Selanjutnya setelah dilakukan penelitian

dengan menerapkan metode ini ternyata dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Secara umum pembelajaran yang dilakukan pada setiap siklusnya adalah baik dan sesuai apa yang direncanakan sebelumnya, sehingga menyebabkan adanya kenaikan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa. Hal tersebut senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fitri Handayani (2010:175) pada kelas VII di SMP Negeri 1 Tanjung Pura pada materi keragaman bentuk muka bumi, yang menunjukkan hasil bahwa metode pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik secara kognitif maupun afektif. Selain itu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan sangat disenangi siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, bahwa dengan diterapkannya siklus II ternyata mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pokok kegiatan pembelajaran akidah akhlak yang mana ditunjukkan dari peningkatan tingkat ketuntasan klasikal dan nilai rata-rata kelasnya yang lebih baik dari siklus I. Selain itu, pada siklus II ini siswa juga lebih aktif dan berani bertanya kepada guru dan temannya serta dapat berkomunikasi dan bekerjasama di dalam kelompok juga mengalami peningkatan.

Peningkatan yang terjadi pada penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dengan metode dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa kelas X MAS Swasta Ar-Rahman Bubun meningkat. Siswa dapat meningkatkan tingkat pemahamannya terhadap materi yang mereka pelajari. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan siswa juga dapat saling bekerjasama dalam kelompok. dibagi ke dalam beberapa kelompok secara heterogen yang kemudian siswa diberikan tugas untuk mengerjakan soal game turnamen berdasarkan meja yang sudah ditentukan sesuai kemampuan akademik secara homogen untuk mendapatkan poin bagi kelompok mereka untuk memenangkan dalam pembelajaran ini.

Semua anggota kelompok. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan Slavin yang mendukung penggunaan pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan prestasi para siswa, dan juga akibat-akibat positif lainnya yang dapat mengembangkan hubungan antar kelompok, penerimaan terhadap teman sekelas yang lemah dalam bidang akademik, dan meningkatkan rasa percaya diri.

KESIMPULAN

Penerapan aplikasi Yel-Yel motivasi strategi *Reinforcement* dalam kegiatan belajar dan mengajar pada bidang studi Pendidikan Agama Islam di kelas X MAS Swasta Ar-Rahman Bubun telah berjalan dengan maksimal. Hal ini telah dibuktikan melalui penerapan aplikasi yel-yel motivasi sebagai suatu strategi *Reinforcement* telah menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penerapan aplikasi Yel-Yel motivasi strategi *Reinforcement* tersebut menjadi salah satu intervensi didalam tindakan pembelajaran pada siklus I dan siklus II.

Motivasi belajar siswa pada bidang studi Pendidikan Agama Islam di kelas X MAS Swasta Ar-Rahman Bubun telah berjalan dengan maksimal yaitu setelah diterapkannya intervensi tindakan berupa aplikasi yel-yel motivasi strategi *Reinforcement* sebagai salah satu variabel yang dapat mempengaruhi peningkatan dari variabel y yaitu motivasi belajar siswa. Pada siklus I dan siklus II telah terjadi peningkatan motivasi belajar siswa bila dibandingkan pada hasil pretes sebelum diberlakukannya tindakan pada siklus I.

Penerapan aplikasi yel-yel motivasi sebagai strategi *Reinforcement* belajar dan mengajar pada bidang studi Pendidikan Agama Islam kelas X MAS Swasta Ar-Rahman Bubun telah mengalami peningkatan yang signifikan yaitu pada siklus I untuk nilai rata-rata kelasnya sebesar 79,18% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 83,04%. Untuk ketuntasan klasikalnya pada siklus I ketuntasan klasikalnya sebesar 77,78% pada siklus II meningkat menjadi 88,89%. Dengan demikian, penerapan aplikasi yel-yel motivasi strategi *Reinforcement* terbukti berdasarkan hasil tes pada siklus I dan II telah mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada bidang studi Pendidikan Agama Islam di kelas X MAS Swasta Ar-Rahman Bubun.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih banyak kepada semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini. Terimakasih kepada pihak MAS Ar-Rahman Bubun yang telah banyak membantu selama penelitian berlangsung. Terimakasih juga peneliti sampaikan kepada pihak Sekolah Tinggi Agama Islam Jam'iyah Mahmudiyah yang telah memberikan kesempatan peneliti melakukan penelitian ini serta terimakasih kepada pihak penerbit jurnal *Millia Islamia* yang telah menerbitkan jurnal penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aripin, G. A. (2019). Penerapan Ice Breaking Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa VIII B SMP Bina Harapan Bangsa. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 2(1), 19.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Muslich, M. (2019). *Melaksanakan PTK Itu Mudah*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Najahah. (2019). Potensi Daya Serap Anak Didik Terhadap Pelajaran. *Jurnal Lentera: Kajian Keagamaan, Keilmuan dan Teknologi*, 1(2), 160.
- Nur, M. (2018). *Strategi-Strategi Belajar*. Surabaya: UNESA: University Press.
- Ratnawati. (2019). Signifikansi Penguasaan Guru Terhadap Psikologi Siswa Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4(2), 51.
- Sanjaya, W. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada group.
- Shaumi, A. N. (2019). Pendidikan Kecakapan Hidup(Life Skill) dalam pembelajaran Sains di SD/MI. *Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2(2), 240.
- Shoimin, A. (2018). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slameto. (2019). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.