

**PENGARUH PENDEKATAN  
PAIKEM DALAM  
PEMBELAJARAN TERHADAP  
MOTIVASI BELAJAR SISWA**

*Bangun Munte, S.Pd.M.M*  
[bangunmunte@yahoo.com](mailto:bangunmunte@yahoo.com)

Dosen Tetap FKIP Universitas HKBP  
Nommensen Pematangsiantar  
Abstrak

Permasalahan utama yang dijawab dalam penelitian ini adalah: sejauhmana Pengaruh Pendekatan PAIKEM Dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa. Penelitian yang dilakukan menggunakan metode deskriptif, sedangkan analisis yang dilakukan dalam pengujian hipotesa adalah korelasi product moment pearson, dengan pengumpulan data adalah angket tertutup untuk variabel X (Pengaruh Pendekatan PAIKEM) dan variabel Y (Motivasi Belajar Siswa).

Untuk mengetahui sejauhmana Pengaruh Pendekatan PAIKEM Dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa, digunakan uji statistik korelasi product moment pearson. Dari hasil pengujian diperoleh  $r = 0,70$ . Untuk mengetahui signifikan tidaknya koefisien korelasi pada taraf nyata 0,05 digunakan uji t dengan kriteria pengujian bila  $t_{hitung}$  lebih kecil dari  $t_{tabel}$  maka hipotesa ditolak dalam hal lain diterima.

Hasil pengujian hipotesa diperoleh  $t_{hitung}$  dan ternyata lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $6,81 > 1,67$ ) dengan demikian hipotesa diterima. Jadi dapat dikemukakan bahwa terdapat hubungan yang berarti antara Pengaruh Pendekatan PAIKEM Dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa.

Key Word : *Pengaruh Pendekatan PAIKEM, Motivasi Belajar Siswa*

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Proses Pembelajaran meruan suatu kegiatan yang dilaksanakan oleh guru, dalam menyampaikan materi yang diajarkan kepada siswa dalam suatu lembaga pendidikan agar dapat mempengaruhi cara siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengajak para peserta didik menuju pada perubahan tingkah laku baik intelektual, moral, spiritual maupun sosial. Dalam mencapai tujuan tersebut berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur oleh guru melalui proses pembelajaran. Seperti yang tercantum dalam pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional (2005:15) yaitu: Fungsi tujuan nasional yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dengan mengacu pada tujuan pendidikan nasional maka dengan sendirinya guru dituntut untuk dapat mengembangkan potensi anak didik dengan memperhatikan materi apa yang terkandung pada mata pelajaran yang akan diajarkannya karena dengan begitu maka seorang guru mampu

memberikan yang terbaik bagi siswanya.

Peningkatan mutu pembelajaran meruakan kunci keberhasilan peningkatan mutu pendidikan. Untuk meningkatkan mutu pembelajaran, mutu pendidikan dari tenga kependidikan menjadi kunci utamanya. Untuk ini pendidik harus didorong untuk mampu melakukan inovasi dalam proses pembelajarannya.

Seiring dengan perkembangan zaman serta ilmu pengetahuan dan teknologi, maka kita dituntut untuk terus mengadakan pembaharuan disegala bidang kehidupan. Terutama yang bersentuhan langsung dengan kemajuan ilmu pengetahuan, dimana dalam Sistem yang ada di dalam pendidikan harus terus mengadakan perubahan kearah yang positif. Berbagai teknik pembelajaran, baik itu metode, pendekatan, maupun tata cara atau aturan dalam pembelajaran banyak dirancang untuk menghasilkan transfer ilmu pengetahuan dari guru ke siswa yang lebih optimal.

Munculnya PAIKEM sebenarnya disebabkan adanya indikasi bahwa siswa jenuh terhadap pembelajaran yang selama ini diterapkan. Pembelajaran yang monoton (tidak kreatif), hanya mendengarkan guru berceramah (pasif, tidak aktif), tidak adanya pembaharuan dan kurangnya transfer ilmu yang dapat bertahan lama pada siswa (tidak efektif), dan terakhir tentu saja sangat membosankan (tidak menyenangkan). Demikianlah nuansa pembelajaran yang kebanyakan dilakukan oleh guru selama ini.

Paikem (Pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan) meruakan salah satu model pembelajaran yang baru dikembangkan. Perubahan paradigma

pembelajaran, dari DDCH (datang, duduk, catat, dan hafal), sampai dengan CBSA (cara belajar siswa aktif), dan kemudian mengalami proses metamorfosa melalui EM disempurnakan menjadi PAIKEM telah melalui jalan yang panjang dan berliku-liku.

PAIKEM sebagai pembelajaran konvensional tentu saja tidak lagi terkesan negatif, justru akan lebih baik. Paikem dianggap oleh guru sebagai pembelajaran yang mudah direalisasikan dalam pembelajaran di kelas bahkan setiap hari sekalipun. Paikem sebenarnya meneguhkan identitas seorang guru. Seorang guru harus mampu memilih atau berkreasi sendiri atas pendekatan pembelajaran yang akan dilaksanakan sehingga proses transfer pengetahuan berjalan dengan baik. Guru harus mampu memanfaatkan atau membuat sendiri peraga yang akan digunakan dalam proses pembelajaran demi perhatian siswa dan lebih memudahkan konsep materi yang akan ditransfer. Guru harus mampu mengelola kelas agar bergairah dan menyenangkan siswa. Kesemua kemampuan itu tentu saja hanya dapat dipunyai dan diaplikasikan oleh seorang guru di dalam memotivasi belajar siswa.

Motivasi belajar adalah kesanggupan untuk melakukan kegiatan belajar karena didorong oleh keinginannya untuk memenuhi kebutuhan dari dalam dirinya ataupun yang datang dari luar. Kegiatan itu dilakukan dengan kesungguhan hati dan terus menerus dalam rangka mencapai tujuan. Keadaan motivasi belajar terkait erat dengan struktur pembelajaran yang digunakan guru di kelas. Struktur pembelajaran yang dikenal adalah struktur kompetitif, struktur individual, dan struktur

kooperatif. Guru harus dapat mengambil bagian-bagian yang baik dari setiap struktur pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar siswa.

Jadi seorang guru, khususnya guru berperan dalam memotivasi belajar siswa. Dalam proses pembelajaran, guru harus berupaya dalam mengembangkan pemahaman, pengetahuan serta keterampilan siswa, serta tidak terlepas dari cara siswa merespon pelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat memotivasi anak didik dalam belajar .

Melalui studi pendahuluan yang telah dilakukan, masih ditemukan guru yang belum mampu mengembangkan pembelajaran didalam kelas, sehingga transfer pengetahuan yang diberikan kepada peserta didik tidak berjalan dengan tujuan yang diharapkan. Ini dapat dilihat, minimnya keikutsertaan (kurang kreatif) siswa didalam proses pembelajaran .

Berdasarkan pemaparan di atas, maka disimpulkan dan ditetapkanlah suatu judul penelitian yakni: Pengaruh Pendekatan PAIKEM Dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar .

## **B. Ruang Lingkup Masalah**

Ruang lingkup adalah luasnya subjek yang tercakup dalam penelitian. Untuk mencapai obyek yang diteliti dalam penelitian ini, perlu diadakan ruang lingkup masalah yang akan dibahas agar tepat ke arah penelitian. Adapun sasaran yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah masalah yang berhubungan dengan obyek yang diteliti. Artinya dalam setiap yang bersifat ilmiah, perlu diadakan ruang lingkup agar jangan terjadi penyimpangan-penyimpangan terhadap obyek yang diteliti.

Berorientasi pada latar belakang masalah yang telah diuraikan maka dapat dirumuskan ruang lingkup masalah yang meruan titik tolak di dalam pelaksanaan penelitian ini adalah: “Pengaruh Pendekatan PAIKEM Dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar ”. Yang dapat dilihat dari dua (2) variabel, yakni:

### **a. Pengaruh Pendekatan PAIKEM Dalam Pembelajaran**

A. Tarmizi R. (2009:70) Paikem adalah singkatan dari Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efisien dan Menyenangkan. Dan yang menjadi indikator dari variabel ini adalah:

1. Pembelajaran Aktif  
Aktif dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan.
2. Pembelajaran Inovatif  
Pembelajaran inovatif bisa mengadaptasi dari model pembelajaran yang menyenangkan. Learning is fun meruan kunci yang diterapkan dalam pembelajaran inovatif.
3. Pembelajaran Kreatif  
Menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa.
4. Pembelajaran Efektif  
Efektif dimaksudkan sebagai efektifitas pencapaian tujuan pembelajaran.
5. Pembelajaran Menyenangkan  
Menyenangkan adalah suasana belajar-mengajar yang menyenangkan sehingga siswa memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar

sehingga waktu curah perhatiannya tinggi.

#### **b. Motivasi Belajar Siswa (Variabel Y)**

Nana S, dkk (2010:27-29) menjelaskan motivasi belajar adalah “Dorongan atau kebutuhan meruan sesuatu tenaga yang berada pada diri individu atau siswa yang mendorongnya untuk berbuat mencapai suatu tujuan”. Aspek-aspek motivasi belajar itu meliputi:

##### **1. Perbuatan**

Perbuatan meruan sebuah aksi atau tindakan dari interaksi yang terjadi yang mengubah pola pikir seseorang (siswa).

##### **2. Perhatian**

Perhatian peserta didik muncul karena didorong rasa ingin tahu. Oleh sebab itu, rasa ingin tahu ini perlu mendapat rangsangan, sehingga peserta didik akan memberikan perhatian selama proses pembelajaran.

##### **3. Kompetisi**

Kompetisi adalah persaingan, perlombaan yang menunjukkan sebuah prestasi didalam menampilkan pengetahuan dari hasil pembelajaran.

#### **C. Rumusan Masalah**

Sejalan dengan latar belakang dan ruang lingkup masalah yang dikemukakan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian nantinya terdiri dari dua, yakni:

Sejauhmana Pengaruh Pendekatan PAIKEM Dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar .

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah: Untuk

mengetahui Pengaruh Pendekatan PAIKEM Dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar .

#### **E. Manfaat Penelitian**

Sehubungan dengan tujuan di atas, maka yang menjadi manfaat penelitian adalah : untuk menambah wawasan tentang pendekatan PAIKEM didalam proses Pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa.

#### **KAJIAN TEORITIS**

##### **A. Kerangka Teoritis**

Dalam kerangka teoritis ini akan dibahas beberapa aspek yang ada hubungannya dengan masalah penelitian. Adapun aspek yang akan dibahas adalah Pengaruh penerapan metode PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Pembelajaran Inovatif, Pembelajaran Kreatif, Pembelajaran Efektif, dan pembelajaran menyenangkan) dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa (meningkatnya perbuatan, perhatian dan kompetisi siswa).

##### **A.1. Pengaruh Pendekatan PAIKEM**

###### **A.1.1. Pengertian Pengaruh**

Pengaruh adalah suatu daya yang ada atau timbul dari sesuatu (benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang (Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ketiga, 2008: 679).

Pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kata pengaruh salah suatu daya yang dapat membentuk watak dan perbuatan seseorang. Jadi kata pengaruh ada juga kaitannya dengan pendekatan yang dipergunakan oleh Guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran di dalam sekolah.

###### **A.1.2. PAIKEM**

Pembelajaran meruan interaksi dua pihak, maka diperlukan strategi

tertentu untuk mencapai tujuan. Metode pembelajaran atau sering dikenal istilah strategi belajar mengajar senantiasa mengalami dinamika dalam praktik dunia pendidikan. Tidak terkecuali di negara Indonesia, dinamika tersebut terjadi dari masa kemasa seiring dengan kebijakan pemberlakuan kurikulum pendidikan mulai kurikulum 1975, 1984, 1994, KBK 2004 dan KTSP 2006. Dalam catatan sejarah pendidikan nasional, telah dikenal beberapa pendekatan atau strategi pembelajaran SAS (Sintesis, Analisis, Sistematis), CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif), CTL (Contekxtual Teaching and Learning), Life Skill Education, PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan), hingga munculnya PAIKEM (Pembelajaran Aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan) sebagai penyempurnaan PAKEM..

Pendekatan atau strategi pembelajaran PAIKEM adalah singkatan dari pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Dalam PAIKEM, semua siswa dikondisikan untuk terlibat langsung secara aktif dalam semua kegiatan pembelajaran. Dengan kondisi ini, siswa dituntut kemandiriannya untuk mengalami sendiri objek dan peristiwa yang dipelajari sambil berinteraksi, berkomunikasi, dan melakukan refleksi dalam setiap kegiatan pembelajaran. Tanggung jawab belajar ada pada pundak siswa dan peran guru hanya sebatas 'learning facilitator' (pemerksa kondisi belajar). Oleh karena Istilah Inovatif yang dimaksud selama proses pembelajaran diharapkan muncul ide-ide baru atau inovasi-inovasi positif yang keluar dari peserta didik untuk diterapkan dalam

kehidupan sehari-hari. itu, di dalam pendekatan PAIKEM memiliki karakteristik dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari:

- a. Adanya sumber belajar yang beraneka ragam, dan tidak lagi mengandalkan buku sebagai satu-satunya sumber belajar. Tujuannya untuk lebih memperkaya pengalaman belajar peserta didik.
- b. Sumber belajar yang beraneka ragam tersebut kemudian didesain skenario pembelajarannya dengan berbagai kegiatan.
- c. Hasil kegiatan belajar mengajar kemudian dipajang di tembok kelas, papan tulis, dan bahkan ditambah dengan tali rafia disana-sini.
- d. Kegiatan belajar-mengajar bervariasi secara aktif, yang biasanya didominasi oleh kegiatan individual dalam beberapa menit, kegiatan berpasangan, dan kegiatan kelompok kecil antara empat sampai lima orang, untuk mengerjakan tugas-tugas yang telah diseati bersama, dan dilain pihak ada yang menyampaikan (presentasi) hasil kegiatannya.
- e. Dalam mengerjakan pelbagai tugas tersebut, para siswa, baik secara individual maupun secara kelompok, mencoba mengembangkan semaksimal mungkin kreativitasnya.
- f. Dalam melaksanakan kegiatannya yang beraneka ragam itu, tamlah antusiasme dan rasa senang siswa.
- g. Pada akhir proses pembelajaran, semua siswa melakukan kegiatan dengan apa yang disebut sebagai refleksi, yakni menyampaikan kesan dan harapan mereka

terhadap proses pembelajaran. (Dasim Budimansyah, 2009:73).

Secara garis besar, PAIKEM dapat digambarkan sebagai berikut:

- a. Siswa terlibat dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dengan penekanan pada belajar melalui berbuat.
- b. Guru menggunakan berbagai alat bantu dan berbagai cara dalam membangkitkan semangat, termasuk menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar untuk menjadikan pembelajaran menarik, menyenangkan, dan cocok bagi siswa.
- c. Guru mengatur kelas dengan memajang buku-buku dan bahan belajar yang lebih menarik dan menyediakan 'pojok baca'.
- d. Guru menerapkan cara mengajar yang lebih kooperatif dan interaktif, termasuk cara belajar kelompok.
- e. Guru mendorong siswa untuk menemukan caranya sendiri dalam pemecahan suatu masalah, untuk mengungkapkan gagasannya, dan melibatkan siswa dalam menciptakan lingkungan sekolahnya.

PAIKEM diperlihatkan dengan berbagai kegiatan yang terjadi selama KBM. Pada saat yang sama, gambaran tersebut menunjukkan kemampuan yang perlu dikuasai guru untuk menciptakan keadaan tersebut.

### **A.1.3. Pendekatan Pembelajaran**

PAIKEM adalah pendekatan baru dalam proses belajar mengajar di Indonesia. Di dalam pembelajaran model PAIKEM, seorang guru mau tidak mau harus berperan aktif, proaktif dan kreatif untuk mencari dan merancang media/bahan ajar alternatif

yang mudah, murah dan sederhana. Tetapi tetap memiliki relevansi dengan tema mata pelajaran yang sedang dipelajari siswa.

### **1. Pembelajaran Aktif**

Pembelajaran haruslah memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, inisiatif, dan kreativitas serta kemandirian siswa sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologisnya. Kemandirian dan kemampuan pemecahan masalah meruan tujuan yang ingin dicapai oleh semua bentuk pembelajaran. Dengan dua bekal itu setiap orang akan mampu belajar sepanjang hidupnya. Ciri seorang pembelajar yang mandiri adalah:

- a. mampu secara cermat mendiagnosis situasi pembelajaran tertentu yang sedang dihadapinya.
- b. mampu memilih strategi belajar tertentu untuk menyelesaikan masalah belajarnya.
- c. memonitor keefektivan strategi tersebut.
- d. termotivasi untuk terlibat dalam situasi belajar tersebut sampai masalahnya terselesaikan

Sejalan dengan itu, Paul D. Dierich (dalam Oemar Hamalik, 2009:172-173) menguraikan beberapa aktivitas belajar yakni:

- a) Kegiatan-kegiatan Visual  
Membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi dan lain sebagainya.
- b) Kegiatan-kegiatan lisan  
Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran dan lain sebagainya.
- c) Kegiatan-kegiatan menulis

- Menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, membuat rangkuman dan lain sebagainya.
- d) Kegiatan-kegiatan mendengarkan Mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok.
  - e) Kegiatan-kegiatan menggambar Menggambar, membuat grafik, digram peta.
  - f) Kegiatan-kegiatan mental Merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis.
  - g) Kegiatan-kegiatan emosional

Salah satu metode pembelajaran aktif yang dilakukan oleh guru adalah dengan menggunakan tanya-jawab. Metode tanya jawab dapat diartikan sebagai format interaksi antara guru-siswa melalui kegiatan bertanya yang dilakukan oleh guru untuk mendapatkan respon lisan dari siswa, sehingga dapat menumbuhkan pengetahuan baru pada diri siswa. Sehingga terjadilah keaktifan guru dan siswa. Metode ini memberi kesempatan murid-guru untuk tanya-jawab. Pertanyaan membuat interaksi dalam kelas menjadi hidup. Dalam pertanyaan terdapat berbagai macam tipe. Pertanyaan yang faktual digunakan untuk menginformasikan atau membuka diskusi.

## **2. Pembelajaran Inovatif**

Istilah Inovatif yang dimaksud selama proses pembelajaran diharapkan muncul ide-ide baru atau inovasi-inovasi positif yang keluar dari peserta didik untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga peserta didik akan mencoba hal-hal yang baru, dan tertarik untuk melakukan perubahan ke arah yang positif.

Inovasi pembelajaran muncul dari perubahan paradigma pembelajaran. Perubahan paradigma pembelajaran berawal dari hasil refleksi terhadap eksistensi paradigma lama yang mengalami anomali menuju paradigma baru yang dihipotesiskan mampu memecahkan masalah. Terkait dengan perkuliahan di perguruan tinggi, paradigma pembelajaran yang dirasakan telah mengalami anomali, adalah (1) kecenderungan guru untuk berperan lebih sebagai transmitter, sumber pengetahuan, mahatahu, (2) belajar terikat dengan jadwal yang ketat, (3) belajar diarahkan oleh kurikulum, (4) kecenderungan fakta, isi pelajaran, dan teori sebagai basis belajar, (5) lebih mentoleransi kebiasaan latihan menghafal, (6) cenderung kompetitif, (7) kelas menjadi fokus utama, (8) penggunaan media statis lebih mendominasi, (9) komunikasi terbatas, (10) penilaian lebih bersifat normatif. Paradigma tersebut diduga kurang mampu memfasilitasi siswa untuk siap terjun di masyarakat (Dasim Budimansyah, 2009:40).

Paradigma pembelajaran yang meruan hasil gagasan baru adalah (1) peran guru lebih sebagai fasilitator, pembimbing, konsultan, dan kawan belajar, (2) jadwal fleksibel, terbuka sesuai kebutuhan, (3) belajar diarahkan oleh siswa sendiri, (4) berbasis masalah, proyek, dunia nyata, tindakan nyata, dan refleksi, (5) perancangan dan penyelidikan, (6) kreasi dan investigasi, (7) kolaborasi, (8) fokus masyarakat, (9) komputer sebagai alat, (10) presentasi media dinamis, (11) penilaian kinerja yang komprehensif. Paradigma pembelajaran tersebut diyakini mampu memfasilitasi siswa untuk

mengembangkan kecakapan hidup dan siap terjun di masyarakat.

Dalam proses pembelajaran, paradigma baru pembelajaran sebagai produk inovasi seyogyanya lebih menyediakan proses untuk mengembalikan hakikat siswa ke fitrahnya sebagai manusia yang memiliki segenap potensi untuk mengalami becoming process dalam mengembangkan kemampuannya. Oleh sebab itu, apapun fasilitas yang dikreasi untuk memfasilitasi siswa dan siapapun fasilitator yang akan menemani siswa belajar, seyogyanya bertolak dari dan berorientasi pada apa yang menjadi tujuan belajar siswa. Tujuan belajar yang orisinal muncul dari dorongan hati (mode = intrinsic motivation).

Seorang pendidik (guru) harus mampu mengembangkan dan menemukan potensi yang dimiliki siswanya. Dengan pembelajaran inovatif ini, sangat baik menjadikan siswa lebih menghayati proses penyelidikan yang dilaksanakan dan belajar tentang prosedur ilmiah secara langsung. Tujuannya adalah agar siswa memperoleh pengetahuan baru dengan cara mencari sendiri.

Agar pendekatan pembelajaran inovatif ini dapat dilaksanakan dengan baik, maka perlu dilalui beberapa tahapan, sebagai berikut:

- a. Penyajian masalah, pada tahap ini kepada siswa disajikan masalah yang ditemukan. Penyajian masalah dirancang begitu rupa sehingga siswa dihadapkan kepada situasi teka-teki yang menuntut jawaban dan keterangan.
- b. Pengumpulan dan verifikasi data. Situasi teka-teki tadi dapat mendorong keinginan

siswa untuk mencari dan mengumpulkan data.

- c. Eksperimen. Berdasarkan data yang diperoleh dan sudah diuji kesahhannya sebelumnya, dilakukan eksperimen. Tujuannya adalah untuk menguji dan mengeksplorasi secara langsung.
- d. Mengorganisir data dan merumuskan penjelasan. Data yang diperoleh dioorganisir secara sistematis dan diberikan penjelasan.
- e. Mengadakan analisis. Melalui analisis, siswa akan menemukan sesuatu yang baru.

Dengan pembelajaran inovatif, siswa akan terlibat langsung dan termotivasi didalam proses pembelajaran didalam kelas.

### **3. Pembelajaran Kreatif**

Kreatif atau kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk mencipta yang ditandai dengan orisinalitas dalam berekspresi yang bersifat imajinasi. Kreativitas ini sangat besar manfaatnya bagi kehidupan anak, tanpa adanya kreativitas tidak akan ada kemajuan. Kreativitas ini sebenarnya ada pada semua orang, namun dalam kadar dan bentuk yang berbeda-beda. Dan kreativitas yang dimiliki ini apabila tidak dipupuk, maka akan hilang. Agar kreativitas berjalan dengan baik, maka kreativitas harus dirangsang dan dikembangkan dengan baik oleh pendidiknya.

Pembelajaran kreatif meruan model yang dikembangkan dengan mengaju kepada berbagai pendekatan pembelajaran yang diasumsikan mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Pendekatan tersebut antara lain belajar kreatif, konstruktif, serta kolaboratif dan kooperatif.

Karakteristik penting dari setiap pendekatan tersebut diintegrasikan sehingga menghasilkan satu model yang memungkinkan siswa mengembangkan kreativitas untuk menghasilkan produk yang bersumber dari pemahaman mereka terhadap konsep yang sedang dikaji.

Sejalan dengan itu, Suryosubroto (2009:125-126) menguraikan beberapa karakteristiknya, yaitu:

- a) Keterlibatan siswa secara intelektual dan emosional dalam pembelajaran.
- b) Siswa didorong untuk menemukan/mengonstruksi sendiri konsep yang sedang dikaji melalui penafsiran yang dilakukan dengan berbagai cara, seperti: observasi, diskusi atau percobaan. Dengan cara ini, konsep tidak ditransfer oleh guru kepada siswa, tetapi dibentuk sendiri oleh siswa berdasarkan pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya.
- c) Siswa diberi kesempatan untuk bertanggungjawab menyelesaikan tugas bersama
- d) Pada dasarnya, untuk menjadi kreatif, seseorang harus bekerja keras, berdedikasi tinggi, serta percaya diri.

Dalam konteks pembelajaran, kreativitas dapat ditumbuhkan dengan menciptakan suasana kelas yang memungkinkan siswa dan guru merasa bebas mengkaji dan mengeksplorasi topik-topik penting kurikulum.

#### **4. Pembelajaran Efektif**

Pengertian Pembelajaran Efektif dimaksudkan sebagai efektifitas pencapaian tujuan pembelajaran. Setiap kegiatan pembelajaran senantiasa diarahkan pada pencapaian kompetensi-kompetensi tertentu sehingga

keberhasilan kegiatan pembelajaran didasarkan pada seberapa jauh tujuan pembelajaran dicapai. Yang terakhir, makna menyenangkan dimaksudkan agar setiap kegiatan pembelajaran diarahkan pada kegiatan yang menyenangkan yang melibatkan semua siswa seperti permainan (game), brainstorming, brainwriting, bermain peran, dan kegiatan menyenangkan lainnya. Prinsip ini sesuai dengan peran pedagogis bahwa belajar dalam suasana senang.

Lingkungan belajar yang efektif adalah sebuah lingkungan belajar yang produktif, dimana sebuah lingkungan belajar yang di desain atau di bangun untuk membantu pelajar meningkatkan produktifitas belajar mereka, sehingga proses belajar mengajar tercapai sesuai dengan yang di harapkan.

Di dalam sebuah lingkungan belajar yang efektif, pelajar akan bisa menjadi lebih produktif, hal ini di gambarkan dengan kemudahan para pelajar dalam berpikir, berkreasi juga mampu belajar secara aktif dikarenakan lingkungan belajar yang sangat mendukung sehingga timbul ketertarikan dan kenyamanan pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

Suatu contoh, jika sebuah ruangan belajar di set sedemikian rupa, sehingga memungkinkan antara pelajar dan pengajar ber-interaksi secara langsung, dimana setiap pelajar mampu melihat dengan jelas posisi pengajar juga posisi media ajar yang di ai pada saat itu, maka sangat dimungkinkan proses pembelajaran berlangsung secara efektif.

Contoh lainnya, seorang pelajar merasa senang ketika akan datang ke sekolahnya, dikarenakan pada pikirannya tergambar sebuah ruangan kelas yang nyaman, pengajar-pengajar

yang baik, dan berkompeten, teman-teman yang baik, fasilitas-fasilitas pengajaran yang lengkap dan mendukung, sehingga dia mampu berpikir produktif, bekerja sama dengan teman-temannya, mampu menyerap informasi yang disampaikan. Inilah sebuah gambaran dimana sebuah lingkungan belajar mampu meng-efektifkan keadaannya dan mendorong terciptanya sebuah proses pembelajaran yang produktif.

### **5. Pembelajaran Menyenangkan**

Salah satu keterampilan guru dalam membentuk suasana belajar yang aman dan nyaman adalah dengan keterampilan guru mengolah kelas. Yang dimaksud dengan keterampilan mengelola kelas adalah keterampilan guru menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal, dan keterampilan-keterampilan mengembalikan kondisi belajar yang optimal bila terdapat gangguan dalam proses belajar-mengajar baik yang bersifat gangguan kecil dan sementara, maupun yang bersifat berkelanjutan.

Menyenangkan pembelajaran yang dilaksanakan haruslah dilakukan dengan tetap memperhatikan suasana belajar yang menyenangkan. belajar akan efektif jika suasana pembelajarannya menyenangkan. Seseorang yang secara aktif mengkonstruksi pengetahuannya memerlukan dukungan suasana dan fasilitas belajar yang maksimal. Suasana yang menyenangkan dan tidak diikuti suasana tegang sangat baik untuk membangkitkan motivasi untuk belajar.

Menyenangkan adalah suasana belajar-mengajar yang menyenangkan sehingga siswa memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar sehingga waktu curah perhatiannya tinggi. Menurut hasil penelitian,

tingginya waktu curah terbukti meningkatkan hasil belajar. Keadaan aktif dan menyenangkan tidaklah cukup jika proses pembelajaran tidak efektif, yaitu tidak menghasilkan apa yang harus dikuasai siswa setelah proses pembelajaran berlangsung, sebab pembelajaran memiliki sejumlah tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Jika pembelajaran hanya aktif dan menyenangkan tetapi tidak efektif, maka pembelajaran tersebut tak ubahnya seperti bermain biasa.

Menciptakan suasana menyenangkan bisa dilakukan dengan berbagai macam sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa khususnya. Menciptakan ruang kelas yang menarik misalnya bisa melalui penataan interior yang antraktif. Membuat kelas menjadi menarik tidak selalu meruan inovasi guru , tetapi akan lebih baik jika dirancang bersama dengan siswa dan dilakukan bersama-sama. Misalnya, memajang semua hasil kerja individu atau pun kelompok dapat memberi kesan suasana kelas sebagai milik siswa karena dipajangnya kreativitas mereka.

### **A.2. Motivasi Belajar Siswa**

#### **A.2.1. Pengertian Motivasi**

Motivasi adalah kekuatan baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya. Mc. Donal (dalam Syaiful Bahri, 2008: 148) mengatakan bahwa motivasi adalah: “suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan”.

Sebagian besar pakar psikologi menyatakan bahwa motivasi meruan konsep yang menjelaskan alasan seseorang yang berperilaku. Pengertian ini masin bersifat umum, sehingga

banyak dihadapkan pada pembahasan spesifik tentang makna motivasi yang dilandasi oleh berbagai asumsi dan terminologi. Demikian pula masalah yang paling mendasar dalam memahami konsep motivasi adalah tidak adanya kemampuan seseorang dalam mengamati dan menyentuhnya secara langsung.

Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Sejalan dengan itu Syaiful Bahri (2008:149) menjelaskan, “Seseorang yang melakukan aktivitas belajar secara terus menerus tanpa motivasi dari luar dirinya meruan motivasi intrinsik yang sangat penting dalam aktivitas belajar. Namun seseorang yang tidak mempunyai keinginan untuk belajar, dorongan dari luar dirinya meruan motivasi ekstrinsik yang diharapkan. Oleh karena itu, motivasi ekstrinsik diperlukan bila motivasi intrinsik tidak ada dalam diri seseorang sebagai subjek belajar”.

Fungsi motivasi dalam pembelajaran diantaranya :

1. Mendorong timbulnya tingkah laku atau perbuatan, tanpa motivasi tidak akan timbul suatu perbuatan misalnya belajar.
2. Motivasi berfungsi sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.
3. Motivasi berfungsi sebagai penggerak, artinya menggerakkan tingkah laku seseorang. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan. (Syaiful Bahri, 2008:154).

Menurut Sardiman AM (2004:89) ada beberapa macam-macam motivasi, yakni:

### 1. Motivasi Intrinsik

Yang dimaksud dengan motivasi intrinsik adalah motif-motif yang aktif atau berfungsi, tidak perlu dirangsang dari luar, karena di dalam setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.

### 2. Motivasi Ekstrinsik

Yang dimaksud dengan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang disebabkan oleh factor dari luar situasi belajar adanya suatu yang diharapkan dari mengerjakan pekerjaan tersebut. Guru yang kompeten juga harus mampu memanfaatkan motivasi ekstrinsik anak, meskipun belajar tersebut bukan atas dasar keinginan dari dalam tapi karena adanya sesuatu atau hadiah yang diinginkan tapi hal ini juga baik untuk mengarahkan anak belajar .

#### A.2.2. Belajar

Menurut Nana Sudjana (1998:28) “belajar adalah statu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang”. Sejalan dengan pendapat di atas, H. Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono (2004:128) mengatakan, “belajar adalah statu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkahlaku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan”.

Pengertian di atas maka dapat disimpulkan yang dimaksud dengan belajar berarti usaha mengubah tingkahlaku setelah berakhirnya aktivitas belajar, jadi belajar akan membawa perubahan lepada individu yang belajar yaitu perubahan yang tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan tapi juga bentuk kecakapan keterampilan, sikap dan penyesuaian diri.

Proses Pembelajaran meruan suatu kegiatan yang dilaksanakan oleh guru, dalam menyampaikan materi yang diajarkan kepada siswa dalam suatu lembaga pendidikan agar dapat mempengaruhi cara siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengajak para pesera didik menuju pada perubahan tingkah laku baik intelektual, moral maupun sosial. Dalam mencapai tujuan tersebut berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur oleh guru melalui proses pembelajaran

### **A.2.3. Aspek-Aspek Motivasi Belajar**

#### **1. Perbuatan**

Merasa diri kompeten atau mampu, meruan potensi untuk dapat berinteraksi secara positif dengan lingkungan. Prinsip yang berlaku dalam hal ini adalah bahwa motivasi akan meningkat sejalan dengan meningkatnya harapan untuk berhasil. Harapan ini seringkali dipengaruhi oleh pengalaman sukses di masa lampau. Motivasi dapat memberikan ketekunan untuk membawa keberhasilan (prestasi), dan selanjutnya pengalaman sukses tersebut akan memotivasi untuk mengerjakan tugas berikutnya.

#### **2. Perhatian**

Perhatian peserta didik muncul karena didorong rasa ingin tahu. Oleh sebab itu, rasa ingin tahu ini perlu mendapat rangsangan, sehingga peserta didik akan memberikan perhatian selama proses pembelajaran. Rasa ingin tahu tersebut dapat dirangsang melalui elemen-elemen yang baru, aneh, lain dengan yang sudah ada, kontradiktif atau kompleks.

Apabila elemen-elemen tersebut dimasukkan dalam rencana pembelajaran, hal ini dapat

menstimulus rasa ingin tahu peserta didik. Namun, perlu diperhatikan agar tidak memberikan stimulus yang berlebihan, untuk menjaga efektifitasnya. Perhatian biasanya dianggap memiliki setidaknya tiga aspek: berorientasi, penyaringan, dan pencarian, baik dan dapat difokuskan pada sumber informasi tunggal atau dibagi di antara beberapa masing-masing aspek memiliki sifat-sifat khusus.

#### **3. Kompetisi**

Proses pembelajaran meruan suatu proses yang bertujuan. Tujuan tersebut dinyatakan dalam rumusan kemampuan atau perilaku yang diharapkan dimiliki siswa setelah menyelesaikan kegiatan belajar. Untuk dapat mengetahui tercapainya tidaknya tujuan pembelajaran serta kualitas proses pembelajarn yang telah dilaksanakan, perlu dilakukan suatu usaha penilaian atau evaluasi terhadap hasil belajar siswa. Penilaian atau evaluasi pada dasarnya ialah proses memberikan pertimbangan atau nilai tentang sesuatu berdasarkan kriteria tertentu.

Agar semakin menarik perhatian siswa, guru hendaknya melakukan suatu evaluasi itu dengan kompetisi (perlombaan) tujuannya agar siswa semakin tertarik dan termotivasi didalam belajar, sehingga akan menantang siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

### **A. Jenis Metode Penelitian**

Jenis penelitian berhubungan erat dengan metode yang digunakan dalam penelitian. Metode yang digunakan adalah penelitian deskriptif yaitu yang sengaja dirancang untuk menganalisa dan menginterpretasikan data dan menentukan hubungan atau pengaruh variabel bebas terhadap

variabel terikat, kemudian menarik kesimpulan tentang data yang dikumpulkan dan analisa. Di samping untuk menganalisa dan untuk menginterpretasi data. Sesuai dengan itu, Arief (1982:415) mengatakan, “metode deskriptif ini juga menetapkan sifat dan situasi yang terjadi pada waktu tertentu”.

Amirman (1993:21) menjelaskan alasan memilih metode deskriptif, yakni “metode deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan keadaan sekarang, penentuan analisa dan menginterpretasikan kondisi yang terjadi sekarang serta menentukan hubungan antara variabel dalam fenomena yang diteliti”.

### **B. Lokasi Penelitian**

Sesuai dengan judul penelitian ini, yakni: Pengaruh Pendekatan PAIKEM Dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa.

Pelaksanaan penelitian dilakukan dua tahap, tahap pertama dilakukan survei pendahuluan yang meliputi pengenalan lapangan, penerimaan izin penelitian, penentuan tempat uji coba, penentuan lokasi dan menetapkan jadwal penelitian. Pada tahap yang kedua dilakukan pengumpulan data, analisa data, penyusunan konsep laporan sampai kepada pengandaan laporan penelitian dan penyampaian hasil penelitian.

### **C. Populasi dan Sampel**

Populasi adalah totalitas dari semua nilai atau pengukuran kuantitatif maupun kualitatif mengenai karakteristik tertentu dari semua anggota kumpulan yang lengkap dan jelas yang ingin dipelajari dari sifat-sifatnya (Sudjana, 1992:5).

Penelitian ini tidak selalu langsung meneliti segenap populasi

tetapi sebuah sampel yang dapat dipandang dengan representatif terhadap populasi, karena itu maka penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa SMP Negeri 12 Pematangsiantar kelas VIII khususnya yang beragama Kristen Protestan

### **D. Jenis dan Cara Pengumpulan Data**

Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data tentang Pengaruh Pendekatan PAIKEM Dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa. Dalam pengumpulan data ini dipergunakan angket tertutup (kuesioner) yang disebar dan diisi oleh responden. Di dalam angket tersebut akan diajukan berbagai pertanyaan dimana responden di minta untuk menjawab dengan memilih salah satu alternatif jawaban yang tersedia.

### **E. Prosedur Pengolahan Data**

Pengolahan data yang benar dan sistematis maka akan membuahkan suatu penelitian yang jelas arah dan tujuannya. Setelah angket diisi dan dikumpulkan kemudian dilakukan pengolahan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN**

Uraian yang akan dibahas dalam bab ini adalah tentang analisis data dari hasil penelitian secara keseluruhan serta pengujian hipotesis sesuai dengan langkah-langkah penelitian yang akan dibahas satu persatu.

### **A. Analisis Data**

#### **1. Analisis Data Tentang Pengaruh Pendekatan PAIKEM**

Berdasarkan analisis data bahwa pengaruh pendekatan PAIKEM dalam pembelajaran menunjukkan hasil berpengaruh. Hasil tersebut diperoleh karena dalam pendekatan pembelajaran PAIKEM yang

terdiri dari pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan dapat dikatakan baik.

## 2. Analisis data angket tentang Motivasi belajar siswa

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh hasil berpengaruh. Jika hasil tersebut dimasukkan dalam kriteria penilaian maka dapat dikemukakan bahwa hasilnya baik, artinya pengaruh pendekatan PAIKEM sudah mampu memotivasi siswa dalam pembelajaran. Hasil perhitungan data dan pengujian hipotesis maka dapat dikemukakan temuan penelitian bahwa:

1. Setelah dilakukan uji normalitas data terhadap data X dan data Y sebagai salah satu persyaratan untuk analisis data berikut ternyata data X dan data Y masing-masing dalam bentuk berdistribusi normal. Telah dilakukan pengujian normalitas data dengan menggunakan rumus: Chi kuadrat ( $X^2$ ) tabel dengan taraf nyata = 0.05 yaitu:
  - Untuk data X (Pendekatan PAIKEM)  $X^2_{hitung} = 1,52$  sedangkan  $X^2_{tabel} = 9,49$
  - Untuk data Y (Motivasi belajar siswa)  $Y^2_{hit} = 1,48$  sedangkan  $Y^2_{tabel} = 9,49$
2. Analisis data pengujian hipotesis
  - a. Koefisien korelasi  
Hasil yang diperoleh dari koefisien korelasi adalah 0,70 yang berarti pengaruh pendekatan PAIKEM mempunyai koefisien korelasi terhadap motivasi belajar siswa.
  - b. Uji signifikansi korelasi  
Setelah dilakukan perhitungan diperoleh nilai  $t_{hitung} = 6,81 > t_{tabel} = 1,67$ , yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang positif atau cukup berarti antara variabel X terhadap variabel Y, ada dan berlangsung.

- c. Uji koefisien determinasi  
Pengaruh Pendekatan PAIKEM Dalam Pembelajaran mempunyai 49 % terhadap motivasi belajar siswa. Hubungan ini ditentukan oleh koefisien determinasi  $r^2 = 0,70^2 \times 100\%$ . Hal ini berarti semakin tinggi integritas akan pendekatan PAIKEM maka semakin tinggi pula dampaknya terhadap motivasi belajar siswa.
- d. Uji regresi linier sederhana  
Diperoleh hubungan fungsional antara variabel X dan variabel Y yang dinyatakan dalam bentuk persamaan regresi yaitu:  $Y = 0,79 + 0,62 X$ . Hal ini berarti bahwa setiap penambahan satu unit X akan terjadi penambahan Y sebesar 1,41.
- e. Uji independen  
Setelah dilakukan perhitungan diperoleh  $F_{hitung} = 0,54$  dan lebih kecil dari pada  $F_{tabel} = 0,95$ , yang berarti variabel Y independen dari variabel X dalam pengertian linier.
- f. Persamaan regresi variabel X dan Y adalah model linier

## KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian teoritis dan analisis data serta pengujian hipotesis, maka dikemukakan kesimpulan dan saran yang dianggap penting dan sesuai dengan tujuan penelitian.

#### 1. Secara Umum

Hasil penelitian ini menekankan Pengaruh Pendekatan PAIKEM Dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa. Hal ini terlihat dari perhitungan koefisien korelasi, uji signifikansi korelasi, uji determinasi, uji regresi linier sederhana, uji independen dan uji kelinieran regresi.

#### 2. Secara Khusus

Hasil penelitian di atas, memperlihatkan bahwa Pengaruh Pendekatan PAIKEM Dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa, dengan berbagai aspek yang dilakukan :

- a. Pembelajaran aktif mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa, sehingga hipotesa pertama diterima.
- b. Pembelajaran inovatif mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa, sehingga hipotesa kedua diterima.
- c. Pembelajaran kreatif mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa, sehingga hipotesa ketiga diterima.
- d. Pembelajaran efektif mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa, sehingga hipotesa keempat diterima.
- e. Pembelajaran menyenangkan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa, sehingga hipotesa kelima diterima.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan menunjukkan hasil yang baik, akan tetapi perlu adanya tindak lanjut pada masa mendatang. Oleh karena itu diberikan beberapa saran, antara lain: Hendaknya guru melakukan pendekatan-pendekatan dalam melaksanakan pembelajaran didalam kelas untuk memotivasi belajar siswa ke arah yang lebih baik.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arief Furchan. 1982. *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Budimansyah Dasim. 2009. *PAKEM: Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan*. Bandung: PT. Grasindo
- Direktorat Tenaga Kependidikan. 2003. Standar *Kompetensi Guru Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama*
- Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ketiga, 2008. Jakarta: Balai Pustaka
- Mary Go Setiawani. 2000. *Pembaharuan Pembelajaran* : Bandung
- Mulyasa. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Oermar Hamalik. 2009. *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Poerdarwamintha. 1982. *Kamus Umum Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka
- Sardina. 2004. Mengetahui Motivasi Belajar Siswa. Bandung: Rosda Karya
- Suharsimi Arikunto. 1993. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Singarimbun Masri. 1995. *Metode Penelitian Survey*. Jakarta : LP3ES
- Sudjana. 1994. *Metode Statistika*. Bandung : Tarsito
- Syaodih Nana. S. 2010. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Tarmizi R. 2009. *Pendekatan Pembelajaran PAIKEM*. (Media Internet)
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.