

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1. Pengertian Belajar, Mengajar dan Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Belajar

Pemahaman tentang pengertian belajar peneliti mengemukakan beberapa definisi tentang pengertian belajar, di antaranya sebagaimana yang tertera di bawah ini. Menurut pendapat Anitah, Sri W, dkk (2007: 2.3) membedakan definisi belajar menjadi 2 (dua) yaitu: menurut definisi lama dan pendapat modern, menurut definisi lama yang dimaksud belajar adalah menambah dan mengumpulkan pengetahuan, dan menurut pendapat modern yang muncul pada abad 19 menganggap bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku (*a change in behaviour*). Belajar yang diutamakan menurut definisi lama tersebut adalah penguasaan pengetahuan sebanyak-banyaknya untuk menjadi cerdas atau membentuk intelektual, sedangkan aspek sikap dan ketrampilan diabaikan atau dianggap tidak penting. Proses yang dilakukan hanya berupa hafalan dari beberapa mata pelajaran saja. Sedangkan menurut pendapat modern belajar lebih ditekankan pada proses perubahan tingkah laku secara menyeluruh yang meliputi pengetahuan, sikap, dan ketrampilan.

Menurut Ernest R. Hilgard (1948) (dalam Anitah, Sri W dkk, 2007: 2.4) Menyatakan bahwa “*Learning is the process by which an activity originates or is changed through training procedures (whether in the laboratory or in the natural environment) as distinguished from changes by factors not atrisutable to training*” (belajar adalah proses yang mengorganisasi sebuah aktivitas atau perubahan yang melalui prosedur latihan (apakah dalam laboratorium atau di lingkungan alam) sebagai pembeda dari perubahan dengan faktor yang bukan dari latihan).

Menurut Cronbach, Harold Spears, dan Geoch (dalam Sardiman AM, 2005 :20) memberikan pengertian tentang belajar sebagai berikut

- a. Cronbach memberikan definisi “*Learning is shown by a change in behavior as a result of experience*”. Belajar adalah memperlihatkan perubahan dalam perilaku sebagai hasil dari pengalaman.
- b. Harold Spears memberikan batasan”*Learning is to observe, to read, to initiate, to try something themselves, to listen, to follow direction*”. Belajar adalah mengamati, membaca, berinisiasi, mencoba sesuatu sendiri, mendengarkan, mengikuti petunjuk/arahan.
- c. Geoch, mengatakan “*Learning is a change in performance as a result of practice*”. Belajar adalah perubahan dalam penampilan sebagai hasil praktek.

Dari beberapa definisi tentang belajar di atas dapat disimpulkan bahwa belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Juga belajar itu akan lebih baik kalau si subjek belajar itu mengalami atau melakukannya sendiri apa yang mereka pelajari, jadi tidak bersifat verbalistik. Belajar sebagai kegiatan individu

sebenarnya merupakan rangsangan-rangsangan individu yang dikirim kepadanya oleh lingkungan. Sehingga dapat dikatakan bahwa terjadinya kegiatan belajar yang dilakukan oleh seorang individu dapat dijelaskan dengan memahami hubungan interaksi antara individu dan lingkungannya.

Skinner, seperti yang dikutip Barlow (1985) dalam bukunya *Educational Psychology: The Teaching-Learning Process* (dalam Muhibbin Syah, 2003: 64) yang menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses adaptasi (penyesuaian) tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Pendapat ini diungkapkan dalam pernyataan ringkasnya, belajar adalah *...a process of progressive behaviour adaptation*.

Chaplin (1972) dalam bukunya *Dictionary of Psychology* (dalam Muhibbin Syah, 2003: 65) membatasi belajar dengan dua macam rumusan yaitu

Rumusan pertama berbunyi: *acquisition of any relatively permanent change in behaviour as a result of practice and experience* (Belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman). Rumusan keduanya adalah *process of acquiring responses as a result of special practice* (Belajar adalah proses memperoleh *responsrespons* sebagai akibat adanya latihan khusus).

Fontana seperti yang dikutip dalam Winataputra (2004: 2) dikemukakan bahwa *learning* (belajar) mengandung pengertian proses perubahan yang relatif tetap dalam perilaku individu sebagai hasil dari pengalaman. Pengertian belajar juga dikemukakan oleh Slameto (2003: 2) yakni belajar adalah suatu proses usaha yang

dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Pengertian belajar menurut Morgan dkk (1986) dalam Pusat Antar Universitas Pengembangan dan Peningkatan Aktivitas Instruksional (PAU-PPAI, 1997: 8) belajar adalah sebagai perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan terjadi sebagai hasil latihan atau pengalaman. Dari definisi tersebut belajar mencakup tiga unsur, yaitu: (1) belajar adalah perubahan tingkah laku, (2) perubahan tingkah laku tersebut terjadi karena hasil latihan atau pengalaman, (3) perubahan tingkah laku tersebut bersifat permanen dan tetap ada untuk waktu yang cukup lama.

Berdasarkan berbagai pendapat tentang belajar dapat disimpulkan sebagai suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut dilihat dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan lain-lain. Hal ini berarti bahwa peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seseorang diperlihatkan dalam bentuk bertambahnya kualitas dan kuantitas kemampuan seseorang dalam berbagai bidang. Pada proses belajar, apabila seseorang tidak mendapatkan suatu peningkatan kualitas dan kuantitas kemampuan, maka orang tersebut sebenarnya belum mengalami proses belajar atau dengan kata lain ia mengalami kegagalan di

dalam proses belajar. Belajar yang efektif dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan instruksional yang ingin dicapai. Untuk meningkatkan prestasi belajar yang baik perlu diperhatikan kondisi internal dan eksternal dari siswa yang belajar. Kondisi internal adalah kondisi atau situasi yang ada dalam diri siswa, seperti kesehatan, keterampilan, kemampuan awal yang diperlukan untuk belajar selanjutnya dan sebagainya. Kondisi eksternal adalah kondisi yang ada di luar diri pribadi siswa, misalnya ruang belajar yang bersih, sarana dan prasarana belajar yang memadai yang disediakan oleh sekolah di mana siswa mengikuti kegiatan belajar, baik lingkungan keluarga maupun lingkungan masyarakat di sekitar siswa bertempat tinggal, dan lain sebagainya.

Menurut Gagne (dalam Anita, 2007: 1.3) belajar adalah suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Berdasarkan pengertian belajar tersebut, terdapat tiga atribut pokok atau ciri utama belajar yaitu; proses, perubahan perilaku, dan pengalaman.

- a. Belajar adalah sebuah proses mental, emosional atau proses berpikir dan merasakan. Seseorang dikatakan belajar bila pikirannya dan perasaannya aktif. Aktifitas pikiran dan perasaan tidak dapat diamati oleh orang lain, tetapi terasa oleh yang bersangkutan. Aktivitas yang dapat diamati adalah manifestasi atau bentuk kegiatannya.
- b. Hasil belajar berupa perubahan perilaku atau tingkah laku. Seseorang yang belajar akan berubah atau bertambah perilakunya, baik yang berupa pengetahuan, ketrampilan, ataupun penguasaan nilai-nilai atau sikap. Menurut ahli psikologi semua perubahan perilaku dapat digolongkan pada hasil belajar kecuali karena kematangan dan perubahan perilaku yang tidak disadarinya.

- c. Belajar adalah mengalami, dalam arti belajar terjadi di dalam interaksi antara individu dengan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial. Belajar dapat melalui pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Belajar melalui pengalaman langsung, siswa belajar dengan melakukan sendiri, atau mengalami sendiri. Belajar melalui pengalaman langsung akan lebih baik dari pada pengalaman tidak langsung, karena siswa akan lebih memahami, dan lebih menguasai pelajaran tersebut.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Mengajar dilihat dari asal usul katanya berarti memperlihatkan sesuatu kepada seseorang melalui tanda atau simbol; penggunaan tanda atau simbol itu yang dimaksudkan untuk membangkitkan atau menumbuhkan respons mengenai kejadian, seseorang, observasi, penemuan, dan sebagainya. Secara deskriptip mengajar di artikan sebagai proses penyampaian informasi atau pengetahuan dari guru kepada siswa proses penyampaian ini sering juga dianggap sebagai juga menstransfer ilmu (Sanjaya, 2007: 94).

Sardiman (2011: 22) menyatakan bahwa mengajar diartikan juga sebagai suatu usaha penciptakan sistim lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar, belajar sebagai kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan mengajar.

Mengajar adalah usaha untuk menciptakan kondisi yang kondusif agar berlangsung kegiatan belajar yang bermakna dan optimal. Mengajar juga menyangkut *transfer of knowledge* dan mendidik menyangkut *transfer of values*, dengan demikian akan dapat mengoptimalkan kegiatan belajar dengan hasil yang bermakna. Pengertian mengajar seperti ini memberikan petunjuk bahwa fungsi

pokok dalam mengajar adalah menyediakan kondisi yang kondusif, sedang yang berperan aktif dan banyak melakukan kegiatan adalah siswanya, dalam upaya menemukan dan memecahkan masalah. Istilah mengajar bergeser pada istilah pembelajaran, yang dapat diartikan sebagai proses pengaturan lingkungan yang diarahkan untuk merubah perilaku siswa menuju kearah yang positif dan lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki siswa.

Hal ini seperti yang diungkapkan *Gagne* dalam Sanjaya (2007: 96), yang menyatakan bahwa *“instruction is a set of event that effect learners in such away that learning is facilitated”*. Oleh karena itu menurut *Gagne* dalam Sanjaya, mengajar atau *“teaching”* merupakan bagian dari pembelajaran (*instruction*), dimana peran guru lebih ditekankan kepada bagaimana merancang atau mengaransemen berbagai sumber dan fasilitas yang tersedia untuk digunakan atau dimanfaatkan siswa dalam mempelajari suatu. Lebih lengkapnya *Gagne* dalam Sanjaya (2007: 96) menyatakan:

“why do we speak of instruction rather than teaching? It is because we wish to describe events that may have a direct effect on the learning of a human being, not just those set in motion by individual who is teacher. Instructions may include events that are generated by a page of print, by a picture, by a television program, or by combination of phycal objects, among other things. Of course, a teacher may play an essential role in the arrangement of any of the these events”.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Istilah “pembelajaran” yang lebih dipengaruhi oleh perkembangan hasil-hasil teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan belajar, siswa diposisikan sebagai subyek belajar yang

memegang peranan yang utama, sehingga dalam setting proses belajar mengajar siswa dituntut beraktifitas secara penuh bahkan secara individual mempelajari bahan pelajaran.

Dengan demikian, kalau dalam istilah “mengajar (pengajaran)” atau “*teaching*” menempatkan guru sebagai “peran utama” memberikan informasi, maka dalam “*instruction*” guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, *me-manage* berbagai sumber dan fasilitas untuk dipelajari siswa (Sanjaya, 2008: 21). Sebenarnya dalam pembelajaran guru sebaiknya berperan sebagai fasilitator seperti dalam bukunya (Herpratiwi, 2009: 49) adalah:

“Pandangan kalangan humanis tentang proses belajar mengajar mengimplementasikan perlunya penataan peran guru/tenaga kependidikan dan prioritas pendidikan. Menurut pandangan ini guru/tenaga pendidik berperan sebagai fasilitator dari pada sebagai pengajar belaka, peserta didik harus diberi kesempatan yang seluas-luasnya untuk melakukan *eksplorasi* dan mengembangkan kesadaran identitas dirinya”.

Begitu juga guru berperan sebagai fasilitator bukan berarti bahwa ia harus berfikir pasif akan tetapi justru guru harus berperan aktif dalam suatu proses pembelajaran. Sejalan dengan uraian di atas, kaitannya dengan penelitian ini adalah ada sejumlah kriteria yang dapat menjadi masukan dan pertimbangan guru IPS dalam memilih aktivitas untuk pembelajaran di kelas antara lain kegiatan itu hendaknya:

“(1) bermanfaat untuk mencapai tujuan IPS; (2) dapat mengungkap, memperkaya, dan memperluas wawasan dan arti konsep penting; (3) menurut siswa berfikir dan merencanakan sesuatu secara seksama; (4) sesuai dengan kemampuan siswa; (5) waktu dan tenaga yang dihabiskan dapat di imbangi oleh hasil belajar yang diperoleh; dan (6) bahan-bahan yang diperlukan tersedia. (Sapriya, 2009: 10)”.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa guru bukan lagi sebagai proses pembelajaran tetapi yang terpenting adalah memfasilitasi tumbuhnya motivasi belajar secara *intrinsic* pada diri peserta didik. Istilah pembelajaran (*instruction*) itu menunjukkan pada usaha siswa mempelajari bahan pelajaran sebagai akibat perlakuan guru. Disini jelas proses pembelajaran yang dilakukan siswa tidak mungkin terjadi tanpa perlakuan guru, yang membedakan hanya terletak pada peranannya saja. Menurut pendapat *Bruce Weil*, dalam Sanjaya (2008: 26), ada tiga prinsip penting dalam proses pembelajaran semacam ini yaitu:

“*pertama* proses pembelajaran adalah membentuk kreasi lingkungan yang dapat membentuk atau mengubah struktur kognitif siswa, *kedua* berhubungan tipe-tipe pengetahuan yang itu harus dipelajari, *ketiga* dalam proses pembelajaran harus melibatkan peran lingkungan sosial”.

Proses pembelajaran adalah pembentukan kreasi lingkungan yang dapat membentuk atau mengubah struktur kognitif siswa, pengetahuan sosial tidak dapat dibentuk dari suatu tindakan seseorang terhadap suatu objek, tetapi dibentuk dari interaksi seseorang dengan orang lain, dalam proses pembelajaran siswa harus diarahkan agar mampu mengatasi setiap tantangan dan rintangan dalam kehidupan yang cepat berubah, melalui sejumlah kompetensi yang harus dimiliki. Melalui pergaulan dan hubungan sosial itulah anak berinteraksi dan berkomunikasi, berbagai pengalaman dan lain sebagainya, yang memungkinkan mereka berkembang secara wajar.

Pembelajaran pada hakekatnya merupakan suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, antara guru dengan siswa, maupun antara siswa dengan siswa, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Komunikasi transaksional adalah bentuk komunikasi yang dapat diterima, dipahami, dan disepakati oleh pihak-pihak yang terkait dalam proses pembelajaran. Guru menempati posisi kunci dan strategis dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan untuk mengarahkan siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Guru harus mampu menempatkan dirinya sebagai deseminator, informator, transmiter, transformator, organizer, fasilitator, motivator, dan evaluator bagi terciptanya proses pembelajaran siswa yang dinamis, inovatif, kreatif dan menyenangkan (Depdiknas, Modul 1 Pelatihan yang Baik, 2008: 19).

Pembelajaran pada hakekatnya adalah proses sebab akibat. Guru sebagai pengajar dan pendidik merupakan penyebab utama terjadinya proses pembelajaran siswa, meskipun tidak semua perbuatan belajar merupakan akibat guru mengajar. Oleh sebab itu guru sebagai figur sentral, harus mampu merancang strategi pembelajaran yang tepat sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar siswa yang aktif, kreatif, produktif, efisien, dan menyenangkan. Siswa sebagai peserta didik merupakan subjek utama dalam proses pembelajaran. Keberhasilan pencapaian tujuan banyak tergantung kepada kesiapan dan cara belajar yang dilakukan siswa. Cara siswa belajar dapat dilakukan dalam bentuk kelompok, individu, maupun klasikal.

2.2 Pengertian Motivasi, Aktivitas dan Hasil Belajar

2.2.1 Motivasi Belajar

2.2.1.1 Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi dalam belajar adalah faktor yang penting karena hal tersebut merupakan keadaan yang mendorong siswa untuk melakukan belajar. Persoalan mengenai motivasi dalam belajar adalah bagaimana cara mengatur agar motivasi dapat ditingkatkan. Demikian pula dalam kegiatan belajar mengajar, seorang anak didik akan berhasil jika mempunyai motivasi untuk belajar. Adapun pengertian motivasi menurut para ahli sebagai berikut

Morgan *et al.* (dalam Marwansyah dan Mukaram, 2002: 151) menjelaskan bahwa : "motivasi merupakan kekuatan yang mengendalikan dan menggerakkan seseorang untuk melakukan tindakan atau perilaku yang diarahkan pada tujuan tertentu". Barton dan Martin (dalam Marwansyah dan Mukaram, 2000: 151) menjelaskan bahwa: "motivasi merupakan kekuatan yang menggerakkan perilaku yang memberi arah pada perilaku dan mendasari kecenderungan untuk tetap menunjukkan perilaku tersebut."

Djamarah (2002: 34) mendefinisikan motivasi sebagai perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feelling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Perubahan energi dalam diri seseorang itu berbentuk suatu aktivitas nyata berupa kegiatan fisik. Karena

seseorang mempunyai tujuan tertentu dan aktivitasnya, maka seseorang mempunyai motivasi yang kuat untuk mencapainya dengan segala upaya yang dapat ia lakukan untuk mencapainya.

Gleitman (1986) dan Reber (1988) (dalam Muhibbin Syah, 2003: 150) menyatakan bahwa keadaan internal organisme baik manusia ataupun hewan yang mendorongnya untuk melakukan sesuatu. Pada pengertian tersebut motivasi berarti pemasok daya (*energizer*) untuk bertingkah laku secara terarah.

Menurut Smith, dkk, (2009: 19) motivasi adalah sebuah konsep utama dalam banyak teori pembelajaran, motivasi sangatlah erat dengan dorongan, perhatian, kecemasan, dan umpan balik atau penguatan.

Sejalan dengan hal itu, Wlodkowski (1985) (dalam Suciati, dkk, 1997: 41) motivasi sebagai suatu kondisi yang menyebabkan atau menimbulkan perilaku tertentu, dan yang memberi arah dan ketahanan pada tingkah laku. Kondisi yang diharapkan dari siswa untuk menimbulkan perubahan tingkah laku belajar pada diri siswa.

Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Hal ini merupakan suatu pertanda, bahwa sesuatu yang akan dikerjakan itu tidak menyentuh kebutuhannya. Segala sesuatu

yang menarik minat orang lain belum tentu menarik minat orang tertentu selama sesuatu itu tidak bergayut dengan kebutuhannya. Oleh karena itu, apa yang seseorang lihat sudah tentu akan membangkitkan minatnya sejauh apa yang ia lihat itu mempunyai hubungan dengan kepentingannya sendiri.

Morgan (dalam Soemanto, 2001: 194) menjelaskan motivasi bertalian dengan tiga hal. Ketiga hal tersebut adalah "keadaan yang mendorong tingkah laku (*motivating states*), tingkah laku yang didorong oleh keadaan tersebut (*motivated behavior*), dan tujuan daripada tingkah laku tersebut (*good or ends of such behavior*). Senada dengan Morgan, lebih lanjut Hamalik (2002: 173-174) menjelaskan bahwa "motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif dan reaksi untuk mencapai tujuan". Pendapat di atas, mengandung tiga unsur yang saling berkaitan, yaitu : 1) motivasi dimulai dari adanya perubahan energi dalam pribadi, 2) motivasi ditandai dengan timbulnya perasaan (*affective arousal*), 3) motivasi ditandai oleh reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan. Unsur-unsur yang dimaksud adalah:

- 1) motivasi dimulai dengan adanya perubahan energi dalam pribadi. Perubahan-perubahan dalam motivasi timbul dari perubahan-perubahan tertentu di dalam sistem neurofisiologis dalam organisme manusia. Contoh adanya perubahan dalam sistem pencernaan akan menimbulkan

motif lapar. Akan tetapi, ada juga perubahan energi yang tidak diketahui,

- 2) motivasi ditandai timbulnya perasaan (*affective arousal*) mula-mula merupakan ketegangan psikologis, lalu merupakan suasana emosi. Suasana emosi ini menimbulkan kelakuan yang bermotif. Perubahan ini mungkin disadari, mungkin juga tidak. Kita dapat mengamatinya pada perbuatan. Contoh siswa terlibat dalam diskusi. Karena dia merasa tertarik pada masalah yang dibicarakan, dia akan berbicara dengan kata-kata dan suara yang lancar dan cepat, dan motivasi ditandai oleh reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan. Pribadi yang bermotivasi mengadakan respon-respon yang tertuju ke arah suatu tujuan. Respon-respon itu berfungsi mengurangi ketegangan yang disebabkan oleh perubahan energi dalam dirinya. Setiap respons merupakan suatu langkah ke arah pencapaian tujuan. Contoh siswa ingin mendapat hadiah, maka ia akan belajar, mengikuti ceramah, bertanya, membaca buku, mengikuti tes, dan sebagainya.

2.2.1.2 Aspek-Aspek Motivasi Belajar

Pada perkembangannya motivasi dapat dibedakan menjadi dua macam seperti yang dikemukakan Santrock (2007: 5.10) yaitu:

- a. Motivasi ekstrinsik, yaitu melakukan sesuatu untuk mendapatkan sesuatu yang lain (cara untuk mencapai tujuan). Motivasi ekstrinsik sering dipengaruhi oleh insentif eksternal seperti imbalan dan hukuman. Misalnya, murid belajar keras dalam menghadapi ujian untuk mendapatkan nilai yang baik. Terdapat dua kegunaan dari hadiah, yaitu sebagai insentif agar mau mengerjakan tugas, dimana tujuannya adalah mengontrol perilaku siswa, dan mengandung informasi tentang penguasaan keahlian.
- b. Motivasi intrinsik, yaitu motivasi internal untuk melakukan sesuatu demi sesuatu itu sendiri (tujuan itu sendiri). Misalnya, murid belajar menghadapi ujian karena dia senang pada mata pelajaran yang diujikan itu. Murid termotivasi untuk belajar saat mereka diberi pilihan, senang menghadapi tantangan yang sesuai dengan kemampuan mereka, dan mendapat imbalan yang mengandung nilai informasional tetapi bukan dipakai untuk kontrol, misalnya guru memberikan pujian kepada siswa. Terdapat dua jenis motivasi intrinsik, yaitu:
 - 1) Motivasi intrinsik berdasarkan determinasi diri dan pilihan personal. Dalam pandangan ini, murid ingin percaya bahwa mereka melakukan sesuatu karena kemauan sendiri, bukan karena kesuksesan atau

imbalan eksternal. Minat intrinsik siswa akan meningkat jika mereka mempunyai pilihan dan peluang untuk mengambil tanggung jawab personal atas pembelajaran mereka.

- 2) Motivasi intrinsik berdasarkan pengalaman optimal. Pengalaman optimal kebanyakan terjadi ketika orang merasa mampu dan berkonsentrasi penuh saat melakukan suatu aktivitas serta terlibat dalam tantangan yang mereka anggap tidak terlalu sulit tetapi juga tidak terlalu mudah.

Pada pemberian motivasi seorang guru harus berusaha dengan segala kemampuan yang ada untuk mengarahkan perhatian siswa kepada sasaran tertentu. Adanya dorongan ini dalam diri siswa akan timbul inisiatif dengan alasan mengapa ia menekuni pelajaran. Sehingga membangkitkan motivasi kepada mereka, supaya dapat melakukan kegiatan belajar dengan kehendak sendiri dan belajar secara aktif.

2.2.1.3 Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi berfungsi sebagai pendorong, pengarah, dan sekaligus sebagai penggerak perilaku seseorang untuk mencapai suatu tujuan. Guru merupakan factor yang penting untuk mengusahakan terlaksananya fungsi-fungsi tersebut dengan cara memenuhi kebutuhan siswa.

Kebutuhan-kebutuhan tersebut meliputi kebutuhan fisiologis, kebutuhan akan keselamatan dan rasa aman, kebutuhan untuk diterima dan dicintai, kebutuhan akan harga diri, dan kebutuhan untuk merealisasikan diri. Adapun fungsi dari 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.

2.2.1.4 Prinsip Motivasi Belajar

Kenneth H. Hover (dalam Hamalik, 2007: 163) mengemukakan tentang prinsip-prinsip motivasi yang dapat digunakan untuk mendorong atau membangkitan motivasi belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran antara lain sebagai berikut;

- (1) Pujian lebih efektif daripada hukuman,
- (2) semua murid mempunyai kebutuhan-kebutuhan yang harus dipenuhi,
- (3) motivasi dari dalam diri individu lebih efektif daripada motivasi yang

dipaksakan dari luar, (4) perbuatan atau jawaban yang serasi perlu dilakukan usaha pemantauan (*reinforcement*), (5) motivasi mudah menular atau tersebar ke orang lain, (6) pemahaman yang jelas terhadap tujuan akan merangsang motivasi, (7) tugas-tugas yang dibebankan oleh diri sendiri akan menimbulkan minat daripada tugas yang dipaksakan oleh guru, (8) puji-pujian yang datangnya dari luar cukup efektif untuk merangsang minat, (9) teknik dan proses mengajar yang bermacam-macam akan efektif untuk memelihara minat. (10) manfaat minat yang telah dimiliki siswa bersifat ekonomis, (11) kegiatan-kegiatan akan dapat merangsang minat siswa, (12) kecemasan yang besar akan menimbulkan kesulitan belajar, (13) menghindari kecemasan dan prustasi untuk membantu belajar, (14) tugas yang diberikan tidak terlalu sukar agar tidak menimbulkan prustasi, (15) setiap siswa mempunyai tingkat prustasi yang berbeda-beda, (16) tekanan kelompok siswa lebih efektif daripada tekanan dari guru, (17) motivasi yang besar dari siswa dapat merangsang kreativitas.

2.2.1.5 Indikator Motivasi Belajar

Indikator seseorang itu termotivasi untuk belajar sebagaimana dikemukakan oleh Uno Hamzah. B (2008:

10) antara lain sebagai berikut;

(1) adanya hasrat dan keinginan untuk melakukan kegiatan, (2) adanya dorongan dan kebutuhan melakukan kegiatan, (3) adanya harapan dan cita-cita, (4) penghargaan dan penghormatan atas diri, (5) adanya lingkungan yang baik, dan (6) adanya kegiatan yang menarik.

Syamsuddin Makmun (2003: 40) untuk memahami motivasi individu dapat dilihat dari beberapa indikator, diantaranya sebagai berikut;

(1) durasi kegiatan, (2) frekuensi kegiatan, (3) persistensi pada kegiatan, (4) ketabahan, keuletan, dan kemampuan dalam menghadapi rintangan dan kesulitan, (5) devosi dan pengorbanan untuk mencapai tujuan, (6) tingkat aspirasi yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan, (7) tingkat kualifikasi prestasi atau produk (*out put*) yang dicapai dari kegiatan yang dilakukan, (8) arah sikap terhadap sasaran kegiatan tertentu

([http://www.scribd.com/doc/38279627/teori motivasi](http://www.scribd.com/doc/38279627/teori-motivasi), diakses tanggal 18 Januari 2015).

2.2.1.6 Strategi Menumbuhkan Motivasi Dalam Belajar

Ada beberapa strategi yang bisa digunakan oleh guru untuk menumbuhkan motivasi belajar seperti yang dikemukakan Uno Hamzah. B (2008: 12) yaitu, sebagai berikut:

(1) Menjelaskan tujuan belajar ke peserta didik. Pada permulaan belajar mengajar seharusnya terlebih dahulu seorang guru menjelaskan mengenai Tujuan Instruksional Khusus yang akan dicapainya kepada siswa. Makin jelas tujuan maka makin besar pula motivasi dalam belajar. (2) Hadiah. Berikan hadiah untuk siswa yang berprestasi. Hal ini akan memacu semangat mereka untuk bisa belajar lebih giat lagi. Di samping itu, siswa yang belum berprestasi akan termotivasi untuk bisa mengejar siswa yang berprestasi. (3) Saingan/kompetisi. Guru berusaha mengadakan persaingan di antara siswanya untuk meningkatkan prestasi belajarnya, berusaha memperbaiki hasil prestasi yang telah dicapai sebelumnya. (4) Pujian. Sudah sepantasnya siswa yang berprestasi untuk diberikan penghargaan atau pujian. Tentunya pujian yang bersifat membangun. (5) Hukuman. Hukuman diberikan kepada siswa yang berbuat kesalahan saat proses belajar mengajar. Hukuman ini diberikan dengan harapan agar siswa tersebut mau merubah diri dan berusaha memacu motivasi belajarnya. (6)

Memberikan perhatian maksimal. Membangkitkan dorongan kepada anak didik untuk belajar. Strateginya adalah dengan memberikan perhatian maksimal ke peserta didik. (7) Membantu kesulitan belajar. Membantu kesulitan belajar anak didik secara individual maupun kelompok. (8) Menggunakan metode yang bervariasi, dan (9) Menggunakan media yang baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah dorongan yang dimiliki oleh siswa untuk dapat melakukan kegiatan pembelajaran dalam hal ini belajar. Guru harus dapat memberikan suatu kondisi atau keadaan dalam pembelajaran agar para siswanya dapat terdorong untuk mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga terjadi proses belajar pada diri siswa. Siswa harus didorong untuk belajar itu sebagai kebutuhan demi persiapan masa depan yang lebih baik. Setiap siswa tentu mempunyai cita-cita yang berbeda-beda sesuai dengan bakat dan minatnya, sehingga guru harus dapat menyediakan atau sebagai fasilitator agar siswanya dapat berkembang mencapai kematangannya.

2.2.2 Aktivitas Belajar

2.2.2.1 Pengertian Aktivitas Belajar

Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran tidak hanya mendengarkan dan mencatat saja. Semakin banyak aktivitas yang dilakukan siswa dalam belajar, maka proses pembelajaran yang terjadi akan semakin baik.

Menurut Sriyono (2008), aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Aktivitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Kegiatan-kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, dapat menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerja sama dengan siswa lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan (<http://ipotes.wordpress.com/2008/05/24/prestasisbelajar/> diakses 19 Januari 2015).

Kamus Besar Bahasa Indonesia (dalam Depdikbud, 2007: 23) mengartikan aktivitas sebagai kegiatan yang dilaksanakan dalam suatu pekerjaan guna mencapai tujuan tertentu. Sehingga dalam melakukan aktivitas terjadi kegiatan oleh individu atau kelompok guna mencapai tujuan tertentu dengan melalui beberapa tahapan yang telah direncanakan.

Aktivitas belajar adalah kegiatan mengolah pengalaman dan atau praktik dengan cara mendengar, membaca, menulis, mendiskusikan, merefleksikan rangsangan dan memecahkan masalah (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah).

Rohani (2004: 6) menyatakan belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik

maupun psikis. Aktivitas fisik adalah siswa giat dan aktif dengan anggota badan sedangkan aktivitas psikis (kejiwaan) ialah jika daya dan jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak fungsi dalam kegiatan pembelajaran.

2.2.2.2 Ciri-Ciri Aktivitas Belajar

Seseorang tidak akan dapat menghindarkan diri dari suatu situasi dalam proses belajar. Situasi akan menentukan aktivitas apa yang akan dilakukan dalam rangka belajar. Sardiman (2011: 101) mengutip pendapat Paul D. Dierich membagi aktivitas belajar menjadi 8 kelompok, sebagai berikut:

- 1) Kegiatan-kegiatan visual (*Visual activities*): misalnya: membaca, melihat gambar-gambar, mengamat-mati eksperimen, demonstrasi, pameran, mengamati orang lain bekerja, atau bermain.
- 2) Kegiatan-kegiatan lisan (*Oral activities*): seperti: mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, berwawancara, diskusi bertanya, memberi sesuatu, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi.
- 3) Kegiatan-kegiatan mendengarkan (*Listening activities*): sebagai contoh: mendengarkan penyajian, bahan, mendengarkan percakapan, atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan instrument musik, mendengarkan siaran radio.
- 4) Kegiatan-kegiatan menulis (*Writing activities*): misalnya: menulis cerita, karangan, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat sketsa, atau rangkuman, mengerjakan tes, mengisi angket.
- 5) Kegiatan-kegiatan menggambar (*Drawing activities*): yang termasuk didalamnya antara lain: menggambar, membuat grafik, diagram, peta, pola.
- 6) Kegiatan-kegiatan metrik (*Motor activities*): melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model,

menyelenggarakan permainan (simulasi), menari, berkebun.

- 7) Kegiatan-kegiatan mental (*Mental activities*): merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, menemukan hubungan-hubungan, membuat keputusan.
- 8) Kegiatan-kegiatan emosional (*Emotional activities*): minat, membedakan, berani, tenang, dan sebagainya. Kegiatan-kegiatan dalam kelompok ini terdapat pada semua kegiatan tersebut di atas, dan bersifat tumpang tindih.

2.2.2.3 Kategori Aktivitas Belajar

Streibel menyatakan aktivitas belajar siswa terutama di kelas lebih ditekankan kepada interaksi antara guru dengan siswa, antara siswa dengan siswa atau antara siswa dengan media instruksional. Aktivitas belajar siswa yang baik dapat terjadi apabila guru mengupayakan situasi dan kondisi pembelajaran yang mendukung. Upaya tersebut meliputi: (a) perencanaan pembelajaran berorientasi pada kepada aktivitas siswa; (b) memuat perencanaan komunikasi tatap muka; (c) memutuskan pilihan jika terjadi suatu dilema; (d) mengembangkan situasi agar siswa terlibat dalam percakapan praktis (Anglin, 1995: 154).

Aktivitas belajar siswa selama mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas dapat dibagi ke dalam tiga kategori, yaitu: (a) interaksi aktif dengan guru (*avtive interaction with teacher*); (b) bekerja selagi siswa duduk (*working at the student's seat*); (c) partisipasi mental (*mental participation*) (Mudhofir, 1999: 119-121). Beberapa prinsip belajar yang harus dilakukan siswa terkait dengan aktivitas belajarnya,

yaitu: (a) persiapan belajar (*pre learning preparation*); (b) memotivasi diri agar aktivitas belajarnya meningkat; (c) berpartisipasi aktif (*active participation*); (d) pengetahuan tentang hasil belajar (*knowledge of results*) (Mudhofir, 1999: 122-130).

Sanjaya mengemukakan bahwa keaktifan siswa itu ada yang secara langsung dapat diamati dan ada yang tidak dapat diamati. Keaktifan yang secara langsung dapat diamati, seperti mendengarkan, berdiskusi, memproduksi sesuatu, menyusun laporan, memecahkan masalah, dan lain sebagainya, sedangkan yang tidak bias diamati, seperti kegiatan mendengarkan dan menyimak (2007:141). Lebih lanjut dikemukakan bahwa kadar pembelajaran berorientasi aktivitas siswa (PBAS) tidak hanya ditentukan oleh aktivitas fisik semata, akan tetapi juga ditentukan oleh aktivitas nonfisik seperti mental, intelektual dan emosional.

Oleh sebab itu, sebetulnya aktif dan tidaknya siswa dalam belajar hanya siswa yang mengetahuinya secara pasti. Untuk mengetahui apakah suatu proses pembelajaran memiliki kadar PBAS yang tinggi, sedang, atau lemah, salah satunya dapat dilihat dari kriteria penerapan PBAS dalam proses pembelajaran. Kriteria tersebut menggambarkan sejauhmana keterlibatan siswa dalam pembelajaran baik dalam perencanaan pembelajaran, proses pembelajaran maupun dalam mengevaluasi hasil pembelajaran.

Sementara itu, menurut Sanjaya, kadar PBAS dilihat dari proses pembelajaran meliputi berikut ini.

- (1) Adanya keterlibatan siswa baik secara fisik, mental, emosional maupun intelektual dalam setiap proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari tingginya perhatian serta motivasi siswa untuk menyelesaikan setiap tugas yang diberikan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
- (2) Siswa belajar secara langsung (*experimental learning*). Pengalaman nyata, seperti merasakan, meraba, mengoperasikan, melakukan sendiri, dan lain sebagainya bisa dilakukan dalam bentuk kerja sama dan interaksi dalam kelompok.
- (3) Adanya keinginan siswa untuk menciptakan iklim belajar yang kondusif.
- (4) Keterlibatan siswa dalam mencari dan memanfaatkan setiap sumber belajar yang tersedia yang dianggap relevan dengan tujuan pembelajaran.
- (5) Adanya keterlibatan siswa dalam melakukan prakarsa seperti menjawab dan mengajukan pertanyaan, berusaha memecahkan masalah yang diajukan atau yang timbul selama proses pembelajaran berlangsung.
- (6) Terjadinya interaksi yang multi arah, baik antara siswa dengan siswa atau antara guru dengan siswa. Interaksi ini juga ditandai dengan keterlibatan semua siswa secara merata, artinya pembelajaran atau proses tanya jawab tidak didominasi oleh siswa-siswa tertentu (2007: 142).

2.2.2.4 Indikator Aktivitas Belajar

Keaktifan belajar siswa ditandai bukan hanya keaktifan siswa yang belajar secara fisik, namun juga keaktifan mental. Keterampilan belajar aktif juga menunjukkan secara implikasi kemampuan siswa untuk belajar mandiri dan menggunakan strategi kognitif dalam proses pembelajaran. Seorang siswa sudah melalui proses belajar aktif jika ia mampu menunjukkan keterampilan berpikir kompleks, memroses informasi, berkomunikasi efektif, bekerja sama, berkolaborasi, dan berdaya nalar yang efektif.

Kunandar (2010: 277) mengemukakan beberapa indikator tentang aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yaitu:

1. Partisipasi:
 - a. Kemampuan siswa dalam mengajukan pertanyaan
 - b. Merespon aktif pertanyaan lisan dari guru
 - c. Berani mengemukakan tanggapan atau pendapat dalam proses pembelajaran
 - d. Kerjasama atau diskusi secara aktif dengan teman dalam pasangan
2. Sikap:
 - a. Antusias/semangat dalam mengikuti pembelajaran
 - b. Tertib terhadap instruksi yang diberikan
 - c. Menampakkan keceriaan dan kegembiraan dalam belajar
 - d. Tanggap terhadap instruksi yang diberikan
3. Perhatian:
 - a. Tidak mengganggu teman
 - b. Tidak membuat kegaduhan
 - c. Mendengarkan penjelasan guru dengan seksama
 - d. Melaksanakan perintah guru
4. Presentasi:
 - a. Pemahaman terhadap pertanyaan dan jawaban yang diterima
 - b. Penampilan atau kekompakan pasangan
 - c. Penyampaian hasil diskusi pasangan
 - d. Kemampuan menganggapi pendapat dari pasangan lainnya

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tingkat keberhasilan dalam proses pembelajaran bergantung pada diri siswa. Berawal dari minat siswa dengan segala aktivitas-aktivitas selama mengikuti pembelajaran menjadi salah satu penunjang keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu aktivitas siswa perlu diperhatikan sebab hal ini berperan dalam menentukan prestasi atau hasil belajar siswa.

2.2.3 Hasil Belajar

2.2.3.1 Pengertian Hasil Belajar

Proses pembelajaran yang terjadi di kelas melibatkan interaksi antara guru dan siswa. Interaksi ini sebagai makna utama proses pembelajaran yang memegang peranan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Kedudukan siswa dalam proses belajar mengajar adalah sebagai subjek sekaligus objek dalam pembelajaran, sehingga proses atau kegiatan belajar dan mengajar adalah kegiatan belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yaitu hasil belajar.

Hasil belajar adalah sesuatu yang diadakan oleh adanya usaha belajar. Hasil belajar diukur berdasarkan ada tidaknya perubahan tingkah laku atau pemodifikasian tingkah laku yang lama menjadi tingkah laku yang baru (Staton dalam Nabisi, 2008: 1.12).

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak mengajar atau tindak belajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, dan dari sisi siswa hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar (Dimiyati dan Moedjiono, 2006: 3).

Sudjana (2009: 22) Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Horward Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah

ditetapkan dalam kurikulum. Sedangkan Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, dan (e) keterampilan motoris. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar.

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotoris berkenaan dengan kemampuan bertindak yang terdiri dari aspek gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, gerakan ekspresif dan interpretatif. Sedangkan menurut Sukmadinata (2007: 102) hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang.

Hamalik (2001: 105) hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat

diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan, dan sebagainya.

Menurut Blom (dalam Suprijono, 2009: 5-7) hasil belajar terbagi menjadi beberapa ranah pengetahuan. Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Domain kognitif adalah pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian. Domain afektif yaitu sikap menerima, memberikan respon, nilai, organisasi dan karakterisasi. Sedangkan domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine* dan *routinized*. Ada empat aspek ranah psikomotor yaitu menirukan, memanipulasi, pengalamiahan dan artikulasi.

2.2.3.2 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai Seperti dikemukakan oleh Clark dalam (Sudjana, 2004: 39) bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70 persen dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30 persen dipengaruhi oleh lingkungan.

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yang dapat diklasifikasikan menjadi dua bagian, yaitu :

- 1) Faktor internal siswa yaitu faktor yang berasal dari dalam diri seseorang yang belajar, yang meliputi faktor fisiologi (mencakup kondisi fisik dan panca indera) dan faktor psikologis (mencakup bakat, minat, sikap, motivasi, dan kemampuan kognitif).
- 2) Faktor eksternal siswa yaitu faktor yang berasal dari luar diri orang yang belajar, yang meliputi faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial.
- 3) Faktor pendekatan belajar yaitu jenis upaya belajar yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran. (Muhibin, 2003: 129)

Hasil belajar juga dipengaruhi oleh beberapa faktor.

Belajar yang efektif sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor kondisional yang ada. Faktor-faktor itu adalah sebagai berikut :

- 1) Faktor kegiatan, penggunaan dan ulangan, apa yang dipelajari perlu digunakan secara praktis dan diadakan ulangan secara kontinu dibawah kondisi yang serasi, sehingga penguasaan hasil belajar menjadi lebih mantap.
- 2) Belajar memerlukan latihan dengan jalan : *relearning*, *recalling*, dan *reviewing* agar pelajaran yang terlupakan dapat dikuasai kembali akan lebih mudah dipahami.
- 3) Belajar siswa lebih berhasil, belajar akan lebih berhasil jika siswa merasa berhasil dan mendapat.
- 4) Siswa yang belajar perlu mengetahui apakah ia berhasil atau gagal dalam belajarnya. Keberhasilan akan mendorong belajar lebih baik, dan sebaliknya.
- 5) Faktor asosiasi, karena semua pengalaman belajar antara yang lama dengan yang baru, secara berurutan diasosiasikan sehingga menjadi satu satuan pengalaman.
- 6) Pengalaman masa lampau, menjadi dasar untuk menerima pengalaman-pengalaman baru dan pengertian-pengertian baru.
- 7) Faktor kesiapan belajar, murid yang telah belajar akan lebih mudah untuk menerima pengajaran dan sebaliknya.
- 8) Faktor minat dan usaha, belajar dengan minat akan mendorong siswa belajar lebih baik daripada belajar tanpa minat. Minat ini timbul apabila murid tertarik akan sesuatu karena sesuai dengan kebutuhannya

atau merasa bahwa sesuatu yang akan dipelajari dirasakan bermakna bagi dirinya.

- 9) Faktor-faktor psikologis, kondisi kesehatan siswa sangat berpengaruh dalam proses belajarnya.
- 10) Faktor intelegensi, murid yang cerdas akan relatif lebih berhasil dalam pembelajarannya, karena ia lebih mudah menangkap pelajaran yang diberikan dan sebaliknya. (Hamalik, 2003: 33)

2.2.3.3 Evaluasi Hasil Belajar

Evaluasi adalah suatu proses berkelanjutan tentang pengumpulan dan penafsiran informasi untuk menilai (*assess*) keputusan-keputusan yang dibuat dalam merancang suatu system pengajaran (Hamalik, 2003: 6-9).

Menurut Sudjana (2009: 3) menjelaskan bahwa evaluasi pada dasarnya memberikan pertimbangan atau harga atau nilai berdasarkan kriteria tertentu. Sedangkan menurut Suke Silverius (Fathurrohman, 2007: 75) menjelaskan, evaluasi yang baik haruslah didasarkan pada tujuan pembelajaran (*instructional*) yang ditetapkan oleh pendidik dan kemudian benar-benar diusahakan pencapaiannya oleh pendidik dan peserta didik. Berdasarkan UU Sisdiknas No.20 Tahun 2003 Pasal 58 (1) evaluasi hasil belajar peserta dilakukan untuk memantau proses, kemajuan, dan perbaikan hasil belajar peserta secara berkesinambungan.

Evaluasi pada umumnya mengandung fungsi dan tujuan sebagai berikut :

1. Untuk menentukan angka kemajuan atau hasil belajar para siswa
2. Untuk menepatkan para siswa kedalam situasi belajar mengajar yang tepat dan serasi dengan

tingkat kemampuan, minat, dan berbagai karakteristik yang dimiliki oleh setiap siswa.

3. Untuk mengenal latar belakang siswa (psikologis, fisik, dan lingkungan) yang berguna baik dalam hubungan dengan fungsi kedua maupun untuk menentukan sebab-sebab kesulitan belajar parasiswa
4. Sebagai umpan balik bagi guru yang pada gilirannya dapat digunakan untuk memperbaiki proses belajar mengajar dan program *remedial* bagi para siswa.

M. Sobry Sutikno (Hamalik, 2005: 77) menyebutkan di

antara kegunaan evaluasi adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui tingkat kemajuan yang telah dicapai oleh siswa dalam suatu kurun waktu proses belajar tertentu.
2. Untuk mengetahui posisi atau kedudukan seorang siswa dalam kelompok kelasnya.
3. Sebagai bahan pertimbangan dalam rangka melakukan perbaikan proses belajar mengajar.
4. Bahan pertimbangan bagi bimbingan individual peserta didik.
5. Membuat diagnosis mengenai kelemahan-kelemahan dan kemampuan peserta didik.
6. Bahan pertimbangan bagi perubahan atau perbaikan kurikulum
7. Mengetahui status akademis seseorang murid dalam kelompok
8. Mengetahui efisiensi metode mengajar yang digunakan
9. Memberikan laporan kepada murid dan orang tua
10. Sebagai alat motivasi belajar mengajar
11. Mengetahui efektifitas cara belajar dan mengajar, apakah yang telah dilakukan guru benar-benar tepat atau tidak baik yang berkenaan dengan sikap guru maupun sikap murid
12. Merupakan bahan *feed back* (umpan balik) bagi murid, guru dan program pengajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang diadakan oleh adanya usaha belajar. Hasil belajar dapat diukur berdasarkan perubahan tingkah laku atau pemodifikasian

tingkah laku yang lama menjadi tingkah laku yang baru. Perubahan tersebut merupakan hasil dari suatu interaksi tindak mengajar atau tindak belajar yang berupa perubahan dalam aspek kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik.

2.3 Konsep *Social Studies*, Pembelajaran IPS di Indonesia dan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

2.3.1 Konsep *Social Studies*

Untuk memahami konsep *social studies*, perlu dikembalikan kepada perkembangan pemikiran dan praksis dalam bidang itu di Amerika Serikat yang memiliki reputasi akademis dalam, bidang tersebut.

Pilar *historis-epistemologis*, *social studies* yang pertama, berupa suatu definisi tentang *social studies* oleh Edgar Bruce Wesley (1937) yaitu *the social studies are the sosial sciences simplified pedagogical purposes*. Masudnya bahwa studi sosial adalah ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan. Pengertian ini selanjutnya dibakukan dalam *The United State of Education's Standard Terminology for Curriculum and Intruction* sebagai berikut : *The social studies comprised of those aspects of history, economics, political science, sociology, anthropology, psychology, geography, and philosophy wich in practice are selected for puposes in schools and colleges*. Maksudnya, bahwa *social studies* berisikan aspek-aspek ilmu sejarah, ilmu ekonomi, ilmu politik, sosiologi, antropologi, psikologi, ilmu geografi dan filsafat, yang dipilih untuk tujuan pembelajaran sekolah dan Pendidikan Tinggi (NCCS, 2003: 20).

Perkembangan selanjutnya antara tahun 1976-1983, pendidikan sosial merupakan suatu bidang yang memiliki beragam definisi dan rasional. Terlepas terdapatnya beragam definisi dan rasional, ditegaskan bahwa jantung dari studi sosial adalah hubungan atau interaksi antar

manusia. Sedangkan dilihat dari visi, misi, dan strateginya studi sosial telah dan dapat dikembangkan dalam tiga tradisi yakni :

1. Studi sosial diajarkan sebagai pendidikan kewarganegaraan (*citizenship transmission*)
2. Studi sosial diajarkan sebagai ilmu sosial
3. Studi sosial yang diajarkan sebagai *reflective Inquiry* (NCCS, 2003: 23).

Pengertian studi sosial adalah integrasi dari ilmu-ilmu sosial dan *humaniora* untuk kepentingan pembelajaran dalam pendidikan kewarganegaraan. *Social studies is an integration of sosial sciences and humanities for the purpose of instruction in citizenship education.*

Berdasarkan laporan *National Council for the Social studies (NCSS)* (2003: 31), untuk abad ke-21, kurikulum studi sosial seyogyanya memiliki ciri-ciri menitik beratkan pada peran warganegara pada masyarakat yang demokratis, memberikan pengetahuan yang kumulatif dan konsisten mulai dari TK sampai dengan kelas 12 : menuntut sejarah dan geografi menyiapkan kerangka pengembangan bagi studi sosial, memusatkan kurikulum bukan hanya pada *major civilization and societies*, mengembangkan jaringan keterkaitan ilmu sosial dengan *humaniora* dan ilmu pengetahuan alam, menempatkan *contents* untuk tidak diperlakukan sebagai hal yang harus diterima dan diingat, menuntut penerapan proses pembelajaran interaktif, bekerja dengan statistik, menggunakan kemampuan berpikir kritis, memanfaatkan media dan sumber belajar, pemberian dukungan

pengelola pendidikan dan menempatkan *essential knowledge* dalam pembelajaran di setiap jenjang pendidikan persekolahan.

Sebagai rambu-rambu dalam rangka mewujudkan visi, misi, dan strategi baru studi sosial, NCCS (1994) menggariskan hal-hal sebagai berikut.

1. Program studi sosial mempunyai tujuan pokok membangun warganegara yang berkompeten yaitu: pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh anak didik agar mampu berperan serta dalam kehidupan yang demokratis.
2. Program studi sosial dalam dunia pendidikan persekolahan mulai dari TK sampai pendidikan menengah ditandai oleh keterpaduan pengetahuan, sikap, dan keterampilan di dalam dan antar disiplin. Hal ini member dasar bahwa pendidikan studi sosial memiliki dua alternatif yaitu: yang bersifat monodisiplin dan multi disiplin.
3. Program studi sosial dititik beratkan upaya membantu peserta didik dalam membangun pengetahuan. Disini, peserta didik diperankan bukan sebagai penerima pengetahuan yang pasif, tetapi sebagai pembangun pengetahuan dan sikap yang aktif.
4. Program pengetahuan dari studi sosial mencerminkan perubahan alami dari pengetahuan, membantu pengembangan beragam pendekatan yang baru dan terintegrasi untuk memecahkan isu-isu penting bagi manusia (NCCS, 2003: 35).

Peserta didik sebagai generasi penerus bangsa perlu dibina secara terus menerus. Dengan demikian, diharapkan mereka memiliki kemampuan berfikir secara rasional, kritis, dan kreatif, sehingga mampu memahami berbagai wacana kewarganegaraan; memiliki ketrampilan intelektual dan keterampilan berpartisipasi secara demokratis dan bertanggung jawab; memiliki watak dan kepribadian yang baik, sesuai dengan norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara (NCCS, 2003: 34).

2.3.2 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) muncul pertama kali di negara kita Indonesia sejak tahun 1970-an sebagai hasil kesepakatan komunitas akademik dan secara formal mulai digunakan dalam sistem pendidikan nasional pada kurikulum 1975. Pada perkembangan selanjutnya, dalam pendidikan di Indonesia IPS dimasukkan dalam mata pelajaran di sekolah dari sekolah dasar, sekolah menengah pertama, dan sekolah menengah atas, serta sampai di perguruan tinggi.

Pembelajaran IPS di sekolah dibelajarkan sesuai dengan jenjang sekolah, di sekolah dasar dan sekolah menengah pertama diberikan sebagai mata pelajaran IPS yang mempunyai ciri khas yaitu bersifat terpadu (*integrated*), pada jenjang sekolah menengah atas bersifat semi terpadu (*semi integrated*), sedangkan di perguruan tinggi diberikan secara terpisah/spesifik/disiplin (Pargito, 2010: 5).

Pembelajaran diberikan secara terpadu pada jenjang pendidikan dasar dan semi terpadu pada jenjang sekolah menengah atas karena pada pembelajaran IPS terdapat beberapa disiplin ilmu yang berbeda tetapi masih saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya. Penyampaian materi IPS di perguruan tinggi disampaikan secara terpisah, karena perbedaan tujuan pengajaran IPS tersebut sesuai dengan disiplin atau jurusan tertentu.

Hal yang sama dikemukakan *the National Council for Social Studies (NCSS)*, (dalam Savage Tom V. dan David G. Armstrong, 1996:9)

Social Studies is integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, archeology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and natural sciences. The primary purpose of social studies is help young people develop the ability to make informed and reasoned for the public good citizens of a culturally diverse, democratic society in an interdependent world. (Pendidikan IPS adalah pendidikan yang memadukan ilmu-ilmu sosial dan kewarganegaraan untuk dikuasai masyarakat. Dalam program sekolah pendidikan IPS dikoordinasikan secara sistematis dari berbagai disiplin antara lain antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi sebagai isi dari kewarganegaraan, ilmu pengetahuan sosial, dan ilmu pengetahuan alam. Pendidikan IPS di sekolah dasar ditujukan untuk membantu mengembangkan generasi muda menjadi warga negara yang baik, memiliki kemampuan untuk memperoleh informasi dan menanggapi perbedaan kebudayaan, masyarakat yang demokratis dalam ketergantungan antar dunia.

Berbeda yang dikemukakan oleh Edwin Fenton (Supardan, 2010: 69) yang dipandang sebagai salah seorang pelopor gerakan *New Social Studies* berkata: *no Single element of the New Social Studies is really new; each element has an ancient lineage, at least in theory* (Fenton, 1966.-v). (tidak satu elemen pada gerakan *Social Studies* yang benar-benar baru, dalam teori setiap elemen mempunyai garis keturunan kuno). Jadi menurutnya bahwa yang baru adalah pembaharuan dalam cara mengajar *Social Studies*. Selanjutnya beliau mengatakan *“It will involve three cluster objective; attitudes and values, the use of mode of inquiry involving the development and validation of hypothesis, and variety of knowledge objectives”* (Pembaharuan dalam pendidikan IPS (*Social Studies*) dikelompokkan

pada 3 (tiga) pelajaran yaitu nilai dan sikap, yang dapat digunakan untuk penyelidikan termasuk validasi dan pengembangan hipotesis, dan pengetahuan dari berbagai mata pelajaran).

Sehingga dengan demikian dalam *New Social Studies* tujuan pendidikan yang menimbulkan implikasi terhadap metode dan strategi belajar mengajar. Jika diperhatikan tujuan dari *New Social Studies* itu sama dengan tujuan pembelajaran yang dikemukakan oleh Taxonomi Bloom yang meliputi aspek sikap, ketrampilan dan pengetahuan. Usul perubahan bahan pelajaran didasarkan oleh 3 kriteria, yaitu (1) kebutuhan dan minat anak didik, (2) masalah-masalah sosial kontemporer, (3) materi ilmu pengetahuan yang penting diambil dari Ilmu Pengetahuan Sosial.

Menurut Weshley dan Wronski pada tahun 1937 dalam Winataputra (2004: 1.3) mendefinisikan *Social Studies* sebagai berikut *The Social Studies are the social sciences simplied for paedagogical purposes*. (Pendidikan IPS adalah perpaduan dari ilmu-ilmu sosial yang ditujukan untuk pendidikan). Jika ditilik dari definisi tersebut adanya usaha penyederhanaan dari tiap-tiap Ilmu Sosial untuk tujuan pendidikan. Penyederhananaan sangat diperlukan atas dasar pertimbangan psikologis seperti tingkat perkembangan intelektual dan kematangan peserta didik.

Pembelajaran IPS di sekolah tidak memusatkan diri pada satu topik secara mendalam melainkan memberikan tinjauan yang luas terhadap masyarakat, karena sifatnya yang berupa penyederhanaan dari ilmu-ilmu sosial yang materinya diambil dari berbagai bidang ilmu seperti, sejarah, ekonomi, geografi,

sosiologi, antropologi, psikologi, dan tata negara. Sesuai dengan taraf perkembangan berpikir siswa, pendidikan IPS diberikan sebagai mata pelajaran. IPS di sekolah dasar dan sekolah menengah pertama diberikan secara terpadu atau *integrated*, sedangkan pada tingkat sekolah menengah atas dan perguruan tinggi diberikan secara terpisah berdasarkan cabang-cabang dalam ilmu tersebut khususnya pada jurusan atau fakultas yang secara khusus mempelajari IPS.

Pada penelitian ini, IPS yang digunakan adalah pendidikan IPS di sekolah dasar sebagai mata pelajaran. Pembelajaran IPS di sekolah dasar disajikan secara terpadu karena sesuai dengan taraf perkembangan berpikir siswa yang masih menyeluruh atau holistik. Siswa sekolah dasar dalam kehidupannya memandang sesuatu masalah atau persoalan tidak hanya satu segi saja, tetapi dalam menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan melibatkan berbagai disiplin ilmu yang tidak terpisah-pisah.

2.3.3 Pembelajaran IPS di Indonesia

Konsep Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pertama kalinya masuk dalam dunia persekolahan terjadi pada tahun 1972-1973, yakni dalam Kurikulum Proyek Perintis Sekolah Pembangunan (PPSP) IKIP Bandung. Hal ini terjadi karena, kebetulan beberapa pakar yang menjadi pemikir dalam seminar *Civic Education* di Tawangmangu, berasal dari IKIP Bandung, seperti Achmad Sanusi, Noeman Sumantri, Achmad Khosasih Djahri, dan Dedi Suwardi.

Keberadaan Pendidikan IPS di Indonesia tidak dapat dipisahkan dari sistem kurikulum yang berlaku di negara kita. Pendidikan IPS masuk menjadi mata pelajaran yang mulai diajarkan pada lembaga pendidikan formal dimulai pada kurikulum tahun 1947. Pada kurikulum tahun 1952, kurikulum 1964, dan kurikulum 1968 pendidikan IPS masih dalam bentuk terurai dengan mata pelajaran lain. Dan baru pada kurikulum 1975, kurikulum 1984, dan kurikulum 1994 pendidikan IPS telah menjadi salah satu mata pelajaran yang berdiri sendiri pada jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik dalam hal ini siswa. Sejak dikeluarkannya Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, maka tidak ada lagi kurikulum yang bersifat nasional.

Menurut PP tersebut, penyusunan kurikulum menjadi wewenang satuan pendidikan dalam hal ini sekolah. Oleh karena itu, kurikulum yang berlaku sekarang adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Pemerintah Pusat hanya membuat Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) yang mempunyai kewenangan menyusun Standar Nasional yaitu Standar Isi (SI) dan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yang mulai tahun 2006 diterbitkannya Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 tentang Standar Isi (SI) dan Nomor 23 tentang Standar Kompetensi Lulusan (SKL). Berdasarkan Standar Isi, Pendidikan Ilmu Pengetahuan

Sosial (IPS) diajarkan terpisah dengan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Sedangkan pada kurikulum. sebelumnya KBK, Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dengan Pendidikan Kewarganegaraan dipadukan menjadi mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan Pengetahuan Sosial.

2.3.4 Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Siswa sekolah dasar dalam taraf perkembangan berpikirnya pada tahap operasional kongkrit (Piaget, dalam Sumantri, 2004: 1.14) di mana anak seusia sekolah dasar sudah dapat berpikir logis dan sistematis untuk menyelesaikan pemecahan masalah.

Mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut:

1. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan ketrampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global (Permendiknas Nomor 22 tahun 2006: 162)

Secara umum pembelajaran IPS mempunyai tujuan untuk menjadikan peserta didik menjadi warga negara yang baik, mampu memahami, menganalisa, dan ikut memecahkan masalah-masalah sosial kemasyarakatan, dengan berbagai karakter yang berdimensi spiritual, personal, sosial, dan intelektual.

Pada masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang guna mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analitis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Pembelajaran IPS di sekolah dasar dilaksanakan menggunakan pendekatan tematik dan dibelajarkan secara terpadu. Pembelajaran pada kelas I s.d. III dilaksanakan melalui pendekatan tematik, sedangkan pada kelas IV s.d. kelas VI dilaksanakan melalui pendekatan mata pelajaran (Permendiknas nomor 22, 2006: 10). Hal yang sama dikemukakan Nasution (1990) dalam Isjoni (2007: 133) kurikulum terpadu (*integrated curriculum*) meniadakan batas-batas antara berbagai mata pelajaran dan menyajikan bahan pelajaran dalam bentuk unit.

Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi-materi dari geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Pemberian materi-materi tersebut tidak diberikan secara terpisah-pisah, namun dibelajarkan secara terpadu menjadi satu mata pelajaran IPS. Sedangkan ruang lingkup materi mata pelajaran IPS meliputi berbagai aspek antara lain yaitu: (1) manusia, tempat, dan lingkungan, (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan, (3) sistem sosial dan budaya, (4) perilaku ekonomi dan

kesejahteraan. Pembelajaran terpadu memberikan gambaran bahwa pengetahuan itu tidak terpisah-pisah melainkan ada hubungannya antara materi yang satu dengan lainnya. Pada prakteknya dilapangan pembelajaran terpadu, memadukan materi atau pokok bahasan dari berbagai mata pelajaran yang saling berhubungan dengan menggunakan tema sentral dari semua mata pelajaran yang masih berhubungan.

2.4 Pengertian Strategi Pembelajaran, Pembelajaran Aktif dan Prosedur Pembelajaran Aktif

2.4.1 Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan cara yang digunakan oleh guru untuk mempermudah dalam penyampaian materi pelajaran sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Bahri (2006: 5) secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Jika dihubungkan dengan belajar mengajar, strategi dapat diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru dan siswa dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.

David (dalam Sanjaya, 2008: 124) menyatakan bahwa dalam dunia pendidikan, strategi diartikan sebagai *a plan method, or series of activities designed to achivies a particular educational goal*. Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Gerlach dan Ely (dalam Hamruni, 2011: 2) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu. Selanjutnya dijabarkan oleh mereka bahwa strategi pembelajaran dimaksud meliputi sifat, lingkup, dan urutan kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang akan digunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga mempermudah siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran meliputi sifat, lingkup, dan urutan kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada siswa.

2.4.2 Pembelajaran Aktif

Pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri baik dalam bentuk interaksi antar siswa maupun siswa dengan guru dalam proses pembelajaran tersebut.

Aktifnya siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar. Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti: sering bertanya kepada guru atau siswa lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, mampu menjawab pertanyaan, senang diberi tugas belajar, dan lain sebagainya. Semua ciri

perilaku tersebut pada dasarnya dapat ditinjau dari dua segi yaitu segi proses dan dari segi hasil.

Pembelajaran aktif menurut Hisyam Zaini, Bermawiy Munthe & Sekar Ayu Aryani (2007:xvi) adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktifitas pembelajaran.

Pembelajaran aktif merupakan cara yang digunakan oleh guru untuk mempermudah dalam penyampaian materi pelajaran yang melibatkan siswa untuk berperan aktif sehingga menciptakan suatu pengalaman belajar yang bermakna. Usman (2000: 87) menyatakan bahwa pembelajaran aktif adalah suatu strategi belajar mengajar yang lebih menekankan pada keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar baik secara fisik, mental, intelektual maupun emosional.

Menurut Arifin (2012: 58) pembelajaran aktif dapat diartikan sebagai rangkaian kegiatan pembelajaran aktif yang dirancang oleh guru untuk memberikan kesempatan siswa kreatif, inovatif, aktif dalam memberikan *feedback* pembelajaran. Strategi pembelajaran aktif juga mendorong siswa untuk menuangkan gagasan, ide, maupun pendapat, baik kepada guru maupun temannya.

Mulyasa (2004: 241) menyatakan bahwa dalam *active learning*, setiap materi pelajaran yang baru harus dikaitkan dengan berbagai pengetahuan dan pengalaman yang ada sebelumnya. Materi pelajaran yang baru disediakan secara aktif dengan pengetahuan yang sudah ada.

Menurut Bonwell (1995), pembelajaran aktif memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut.

- a. Penekanan proses pembelajaran bukan pada penyampaian informasi oleh pengajar melainkan pada pengembangan ketrampilan pemikiran analitis dan kritis terhadap topik atau permasalahan yang dibahas,
- b. Siswa tidak hanya mendengarkan kuliah secara pasif tetapi mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi kuliah,
- c. Penekanan pada eksplorasi nilai-nilai dan sikap-sikap berkenaan dengan materi kuliah,
- d. Siswa lebih banyak dituntut untuk berpikir kritis, menganalisa dan melakukan evaluasi,
- e. Umpan-balik yang lebih cepat akan terjadi pada proses pembelajaran.

Trinandita (1984) menyatakan bahwa "hal yang paling mendasar yang dituntut dalam proses pembelajaran adalah keaktifan siswa". Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi (<http://ipotes.wordpress.com/2008/05/24/prestasi-belajar/>, diakses tanggal 19 Januari 2015).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran aktif merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang dirancang oleh guru untuk memberikan kesempatan kepada siswa

untuk berperan secara aktif, kreatif, dan inovatif. strategi pembelajaran aktif juga mendorong siswa untuk menuangkan gagasan, ide, maupun pendapat sehingga menciptakan suatu pengalaman belajar yang bermakna.

2.4.3 Prosedur Pembelajaran Aktif

Proses pembelajaran di kelas dapat dipandang sebagai tiga bagian kegiatan yang terurut, yaitu: kegiatan awal (pendahuluan), kegiatan inti, dan kegiatan akhir (penutup) (Silberman, 2006:100-102). Dengan demikian, strategi pembelajaran aktif dapat dirumuskan sebagai prosedur kegiatan yang mengaktifkan siswa pada setiap bagian kegiatan secara terurut. Prosedur tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut:

a). Prosedur Mengaktifkan Siswa Pada Awal Pembelajaran

Dimensi pertama dalam peristiwa belajar ilmu pengetahuan sosial adalah membangun sikap dan persepsi positif terhadap belajar dan ilmu pengetahuan sosial sebagai obyek belajar. Kesiapan mental untuk terlibat dalam pembelajaran mutlak dicapai dalam mengaktifkan siswa belajar ilmu pengetahuan sosial, oleh karenanya kegiatan membangunkan sikap dan persepsi positif siswa harus dilakukan sejak awal dimulainya pembelajaran.

Hal yang harus dilakukan guru pada awal pembelajaran adalah membangunkan minat, membangunkan rasa ingin tahu, dan merangsang siswa untuk berfikir. Bila minat siswa, rasa ingin tahu siswa telah bangkit, serta siswa telah terangsang untuk berfikir ini berarti siswa telah siap secara mental untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial, dan bila terjadi

sebaliknya berarti secara mental siswa belum siap terlibat dalam pembelajaran.

Dengan memodifikasi berbagai model pengetahuan secara aktif, Silberman (2006:100-102), mengawali kegiatan pembelajaran aktif dengan prosedur sebagai berikut: (1) Tentukan rentang waktu yang pasti untuk kegiatan awal pembelajaran. (2) Ucapkan salam pembuka yang menghangatkan siswa. (3) Sediakan daftar pertanyaan yang terkait dengan materi pelajaran ilmu pengetahuan sosial yang akan diajarkan. (4) Perintahkan siswa untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan itu sebaik yang mereka bisa dan dalam waktu yang telah ditentukan. (5) Perintahkan siswa untuk menyebar di kelas, menanyakan kepada temannya jawaban pertanyaan yang dia sendiri tidak tahu jawabannya, Doronglah siswa untuk saling membantu. (5) Perintahkan untuk kembali ke tempat semula dan gunakan teknik tanya jawab untuk membahas jawaban yang mereka dapatkan. (6) Gunakan pertanyaan-pertanyaan arahan sebagai upaya merangsang berfikir siswa menjawab pertanyaan yang tak satupun siswa bisa menjawab. (7) Gunakan informasi-informasi yang diperoleh dalam kegiatan ini sebagai sarana untuk memperkenalkan topik-topik penting materi pelajaran dalam kegiatan inti.

b). **Prosedur Mengaktifkan Siswa Belajar Ilmu pengetahuan sosial Pada Kegiatan Inti Pembelajaran**

Telah dikemukakan di atas bahwa pendidikan ilmu pengetahuan sosial di segala jenjang dimaksudkan untuk membangun pengetahuan, keterampilan dan sikap terkait dengan ilmu pengetahuan sosial. Pembelajaran aktif dalam pendidikan ilmu pengetahuan sosial dapat berlangsung dalam proses penyelidikan

atau proses bertanya. Siswa dikondisikan dalam sikap mencari (aktif) bukan sekedar menerima (reaktif). Kondisi ini terjadi jika siswa dilibatkan dalam tugas dan kegiatan yang secara halus mendesak mereka untuk berfikir, bekerja, dan merasakan.

Berdasarkan pendapat di atas, upaya yang harus dilakukan guru untuk mengaktifkan siswa belajar ilmu pengetahuan sosial adalah: (1) mengkondisikan situasi belajar ilmu pengetahuan sosial menjadi kegiatan siswa mengupayakan pemecahan masalah atau mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan, baik masalah atau pertanyaan yang diajukan guru maupun siswa; (2) mendorong ketertarikan siswa untuk mendapatkan informasi atau menguasai keterampilan melalui pemecahan masalah atau mencari jawaban atas pertanyaan; (3) mendesak siswa secara halus untuk bergerak mengkaji atau menilai suatu jawaban pertanyaan, suatu pendapat (gagasan), atau suatu penyelesaian masalah. Guru dapat menggunakan berbagai model dengan berbagai teknik untuk mengaktifkan siswa dalam kegiatan inti.

c). Strategi menutup pembelajaran ilmu pengetahuan sosial

Pada kegiatan menutup pembelajaran dapat dimanfaatkan guru untuk: (1) memberikan kesempatan bagi siswa merangkum atau membuat ikhtisar dari pelajaran pada hari itu, (2) memotivasi siswa untuk mempelajari ulang bahan ajar dan atau menyelesaikan tugas rumah secara mandiri atau kelompok, (3) memberikan informasi bahan ajar pertemuan berikutnya, (4) mendapatkan penilaian dari siswa guna perbaikan proses pembelajaran, dan (5) memberikan salam penutup.

2.5 *Index Card Match*

2.5.1 *Pengertian Index Card Match*

Pembelajaran aktif memiliki banyak sekali metode, strategi, dan teknik pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru agar suasana pembelajaran menjadi aktif dan tidak monoton, salah satu strategi yang terdapat dalam pembelajaran aktif yaitu strategi *index card match*. Strategi *index card match* adalah strategi mencari pasangan dengan cara memasang potongan kertas yang berisi pertanyaan dengan potongan kertas yang berisi jawaban atas pertanyaan tersebut (Zaini, 2008: 67)

Staregi *index card match* merupakan salah satu cara yang pasti untuk membuat pembelajaran tetap melekat dalam pikiran dengan meninjau kembali apa yang telah dipelajari sebagai aktivitas yang menyenangkan. Strategi peninjauan kembali ini merupakan cara untuk membantu siswa mengingat apa yang telah mereka pelajari dan menguji pengetahuan dan kemampuan mereka yang sekarang, siswa diajak untuk memikirkan kemabali informasi dan menemukan cara untuk menyimpannya di dalam otak dari pelajaran yang telah mereka peroleh.

Index card match merupakan salah satu model yang menyenangkan yang akan mengajak siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Silberman (2006: 250) *index card match* adalah salah satu teknik instruksional dari belajar aktif yang termasuk dalam berbagai *revieving models* (model pengulangan) tipe *index card match* ini berhubungan dengan cara-cara untuk mengingat kembali apa yang

telah mereka pelajari dan menguji pengetahuan serta kemampuan mereka saat ini dengan teknik *game* atau permainan mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan. Tujuan strategi tersebut adalah menemukan pasangan pertanyaan dengan jawaban yang sesuai untuk selanjutnya dibacakan secara bergantian. Penggunaan strategi ini akan membuat siswa berupaya menemukan jawaban atas pertanyaan pada kartu yang dibawanya. Strategi *index card match* dapat mengajak siswa untuk belajar aktif dan bertujuan agar siswa mempunyai jiwa kemandirian dalam belajar serta menumbuhkan daya kreatifitas seperti belajar sambil bermain pada proses pembelajaran, guru sebagai pengajar harus bisa membuat siswa merasa tertarik dan senang terhadap materi yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Menurut pendapat Dananjaya (2010: 23), bahwa *Game* atau permainan, skenarionya dibuat oleh guru, diangkat dari permainan anak-anak atau hiburan yang menyenangkan dan menantang, pelaksanaan permainan, keberhasilan atau kegagalannya menjadi pengalaman yang urutannya dicatat oleh siswa. Proses pengalaman dari setiap kejadian dalam permainan menjadi bahan analisis dan pengambilan kesimpulan. Permainan disini adalah diskusi dan persentase dalam kelompok. Selanjutnya dikatakan juga bahwa

permainan ini merupakan kegiatan dan siswa belajar dengan membaca pengalaman bermain tersebut.

Daur pengalaman adalah: (a) melakukan aktivitas permainan, (b) mencatat urutan pelaksanaan dan kejadian-kejadian penting, (c) menganalisis kejadian-kejadian atau faktor-faktor yang mendukung keberhasilan atau hambatan yang menyebabkan kegagalan, (d) kesimpulan sebagai hasil belajar yang dicatat dan dipresentasikan kesimpulan merupakan hasil belajar yang menjadi kekayaan intelektual para siswa sebagai produksi pengetahuan. *Games* sama dengan permainan, dalam penelitian ini adalah suatu metode yang skenarionya dibuat oleh guru kaitannya dengan pendapat diatas adalah bahwa permainan ini hendaknya mengutamakan kekompakan dalam kelompok diskusi serta dapat dikarakteristikkan penggunaan alat pembelajaran yang berupa kartu soal.

Hamruni (2011: 162) menyatakan *index card match* adalah cara menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pelajaran. Model ini memberikan kesempatan pada peserta didik untuk berpasangan dan memainkan kuis kepada teman sekelas. Sejalan dengan pendapat di atas, Suprijono (2009:120) menjelaskan *index card match* (mencari pasangan kartu) adalah suatu metode yang cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya.

index card match di padukan dengan kegiatan menggunakan kelompok kecil yaitu 2-3 siswa. Kelompok tersebut dipadukan dengan melakukan permainan menggunakan kartu soal yang harus dijawab oleh masing-masing siswa dalam kelompok diskusi, karena disini siswa dituntut untuk mencari pasangan dari kartu soal dan kartu jawaban dengan cepat, menghafal soal dengan cepat, untuk persentase ke depan kelas, siswa yang menjawab pertanyaan akan didengar oleh siswa lain, secara otomatis siswa akan mengingat lebih lama. Sistem penyimpanan memori jangka pendek, dalam jumlah yang terbatas dan dalam waktu yang terbatas.

Menurut *Miller* dalam Trianto (2009: 34), memori jangka pendek mempunyai kapasitas 5-9 *bits* informasi. Proses mempertahankan suatu butir informasi dalam memori jangka pendek dengan cara mengulang-ngulang, menghafal (*rehearshal*). Sejalan dengan pendapat di atas, *Arends* dalam Trianto (2009: 34). Memori jangka panjang adalah tempat dimana pengetahuan disimpan secara permanen untuk dipanggil lagi kemudian, apabila ingin digunakan. Memori ini mempunyai kapasitas yang sangat besar untuk menyimpan sejumlah informasi, untuk periode waktu yang panjang. Menurut Trianto, (2009: 34) Membagi memori jangka panjang menjadi tiga bagian yaitu:

“(1) memori *episodik*, adalah memori yang menyimpan gambaran atau bayangan mental yang dilihat atau didengar dari pengalaman-pengalaman pribadi, (2) memori *semantic* adalah menyimpan fakta-fakta dan pengetahuan umum atau generalisasi informasi yang diketahui; konsep; prinsip; atau aturan dan bagaimana menggunakannya, serta keterampilan

memecahkan masalah, (3) memori *procedural*, kemampuan untuk mengingat bagaimana melakukan sesuatu khususnya tugas-tugas fisik”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* adalah strategi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan digunakan untuk mengulang kembali materi yang diberikan sebelumnya dengan mencari pasangan kartu.

2.5.2 Langkah-langkah pembelajaran *Index Card Match*

Setiap strategi pembelajaran memiliki langkah-langkah pembelajaran tersendiri yang menjadi ciri khas strategi pembelajaran tersebut. Begitu pula pada strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*. Menurut Silberman (2006: 250) ada enam langkah-langkah dalam *index card match* sebagai berikut:

- a. Pada kartu indeks terpisah, tuliskan pertanyaan tentang apapun yang diajarkan di kelas. Buatlah kartu pertanyaan dengan jumlah yang sama dengan setengah jumlah siswa.
- b. Pada kartu yang terpisah, tuliskan jawaban atas masing-masing pertanyaan itu.
- c. Campurkan dua kumpulan kartu itu dan kocoklah beberapa kali agar benar-benar tercampur.
- d. Berikan satu kartu untuk satu siswa. Jelaskan bahwa ini merupakan latihan pencocokan. Sebagian siswa mendapat pertanyaan tinjauan dan sebagian lain mendapat kartu jawabannya.
- e. Perintahkan siswa untuk mencari kartu pasangan mereka. Bila sudah terbentuk pasangan, perintahkan siswa yang berpasangan itu untuk mencari tempat duduk bersama. (Katakan pada mereka untuk tidak

mengungkapkan kepada pasangan lain apa yang ada di kartu mereka).

- f. Bila semua pasangan yang cocok telah duduk bersama, perintahkan tiap pasangan untuk memberikan kuis kepada siswa yang lain dengan membacakan keras-keras pertanyaan mereka dan menantang siswa lain untuk memberikan jawabannya.

2.5.3 Kelebihan dan Kekurangan *Index Card Match*

Setiap strategi pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, begitu pula strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*. Menurut Handayani (2009) (<http://pelawiselatan.blogspot.com>) kelebihan dan kekurangan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* adalah:

- a. Kelebihan:
 - 1) Menumbuhkan kegembiraan dalam kegiatan belajar mengajar
 - 2) Materi pelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.
 - 3) Mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.
 - 4) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar.
 - 5) Penilaian dilakukan bersama pengamat dan pemain.
- b. Kekurangan:
 - 1). Membutuhkan waktu yang lama bagi siswa untuk menyelesaikan tugas dan presentasi.
 - 2). Guru harus meluangkan waktu yang lebih.
 - 3). Lama untuk membuat persiapan.
 - 4). Guru harus memiliki jiwa demokratis dan ketrampilan yang memadai dalam hal pengelolaan kelas.
 - 5). Menuntut sifat tertentu dari siswa atau kecenderungan untuk bekerja sama dalam menyelesaikan masalah.
 - 6). Suasana kelas menjadi gaduh sehingga dapat mengganggu kelas lain.

Hal ini sejalan dengan pendapat Zaini (2008 dalam <http://fitaharyani84.blogspot.com>) kelebihan dan kekurangan strategi

pembelajaran aktif tipe *index card match* adalah:

- a. Kelebihan strategi *index card match*
 - 1) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
 - 2) Karena terdapat unsur permainan, metode ini menyenangkan.
 - 3) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.
 - 4) Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa.
 - 5) Efektif melatih kedisiplinan siswa dalam menghargai waktu untuk belajar.
- b. Kelemahan strategi *index card match*
 - 1) Jika guru tidak merancang dengan baik, maka banyak waktu yang akan terbuang.
 - 2) Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, pada saat siswa membacakan kartunya banyak siswa yang kurang memperhatikan yang akan menjadikan suasana menjadi ramai.
 - 3) Menggunakan strategi *index card match* secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.
 - 4) Metode ini terkendala dilakukan jika jumlah siswa tidak genap. Apabila jumlah siswa dalam suatu kelas ganjil atau ada siswa yang tidak masuk, maka dapat dimodifikasi dan disesuaikan dengan kondisi siswa dengan menggabungkan siswa yang tidak mempunyai pasangan kedalam pasangan lainnya.

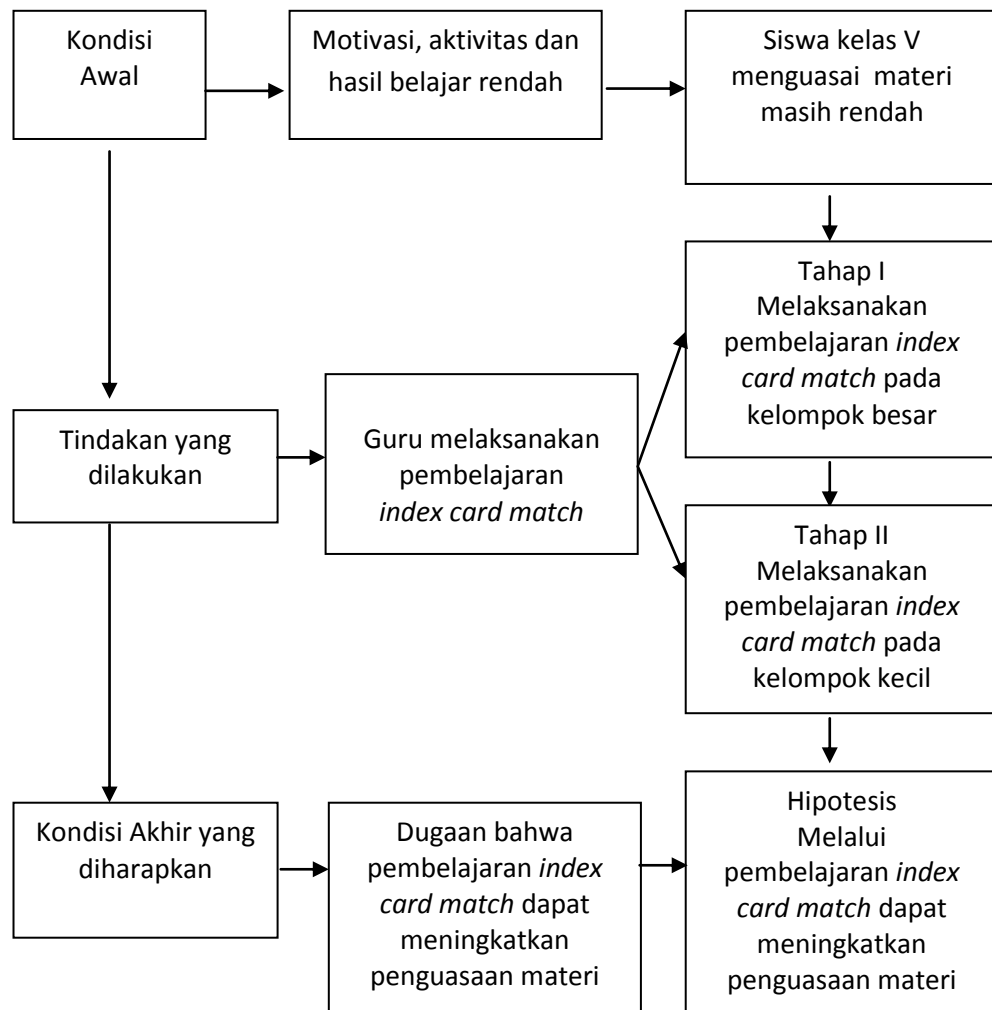
2.6 Kerangka Pemikiran.

Dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif maka seorang siswa akan selalu terlibat secara langsung dalam pembelajaran, sehingga dengan keterlibatan ini materi yang dibahas akan selalu teringat dalam pemikirannya dan konsep yang harus dikuasai siswa akan mudah diterimanya hal ini sesuai dengan prinsip *learning by doing* yang menyatakan bahwa pembelajaran akan cepat dikuasai siswa dengan siswa tersebut ikut aktif dalam pembelajaran.

Bertolak dari pemikiran bahwa membawa siswa aktif dalam pembelajaran akan memudahkan siswa menerima konsep yang harus dikuasainya maka secara otomatis langkah membawa siswa aktif dalam

belajar ini merupakan suatu langkah yang efektif untuk menyampaikan suatu materi ajar.

Secara grafis pemikiran yang dilakukan oleh peneliti dapat digambarkan dengan bentuk diagram sebagai berikut :



Gambar 2.1 Diagram kerangka berfikir

2.7 Hipotesis Tindakan

Dari uraian pada kajian teori yang telah dipaparkan maka dapat disusun hipotesis tindakan sebagai berikut: ” Melalui penerapan strategi pembelajaran *index card match* dapat meningkatkan motivasi, aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V B SD Negeri 1 Warga Makmur Jaya Tahun Pelajaran 2013 – 2014 ”