

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1. Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai kompetensi, keterampilan dan sikap. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, secara etimologis belajar memiliki arti “berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu”(Baharudin dan Esa Nurwahyuni,2007:13). Definisi ini memiliki pengertian bahwa belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu.

Dalam keseluruhan proses pendidikan, kegiatan belajar merupakan kegiatan inti. Belajar merupakan hal penting dalam kehidupan manusia, tanpa adanya belajar manusia tidak dapat melangsungkan kehidupannya. Karena dengan belajar kebutuhan yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dapat terpenuhi.

Dalam proses pembelajaran yang akan dilakukan oleh guru terdapat unsur-unsur dalam proses pembelajaran. Hal ini juga mendukung dan berkaitan dalam penelitian ini. Dalam bukunya Slameto (2003:78) mengatakan bahwa belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Selanjutnya menurut Hamalik (2002:27), belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya saja mengingat,

akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan.

Dari uraian di atas nampak jelas bahwa belajar itu bisa terjadi pada manusia jika terdapat interaksi manusia itu dengan lingkungannya melalui proses. Dan hasil yang diinginkan dari proses belajar adalah perubahan pada diri manusia dari yang semula tidak tahu menjadi tahu setelah diadakannya belajar dalam proses pembelajaran. Dalam proses belajar, tentu manusia melakukan kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan proses belajar itu sendiri.

Dari beberapa pengertian belajar di atas dapat disimpulkan bahwa belajar memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dengan belajar manusia dapat memenuhi kebutuhan hidupnya. Belajar juga merupakan proses perubahan yang ada dalam diri manusia dengan cara berinteraksi dengan lingkungan hidup di sekitarnya. Belajar merupakan hal pokok yang dilakukan manusia sehari-hari.

2.2 Teori Belajar

Tuntutan terhadap pelayanan pembelajaran yang ditunjang oleh pengetahuan dan teknologi, mendorong terjadinya pergeseran konsep pembelajaran. Pergeseran model belajar, bertolak dari asumsi dari peserta didik yang diharapkan dapat meningkatkan upaya dirinya memperkaya pengetahuan, sikap dan keterampilan. Guru di sekolah bukan lagi satu-satunya sumber pengetahuan, akan tetapi bagian integral dalam sistem pembelajaran. Ada beberapa teori belajar yang dikemukakan para ahli sebagai berikut:

1. Teori Behaviorisme

Teori belajar behavioristik menjelaskan belajar itu adalah perubahan tingkah laku yang dapat diamati, diukur, dan dinilai secara konkrit. Perubahan terjadi melalui rangsangan (*stimulans*) yang menimbulkan hubungan perilaku reaktif (*respon*) berdasarkan hukum-hukum mekanistik. *Stimulans* tidak lain adalah lingkungan belajar anak, baik yang *internal* maupun yang *eksternal* yang menjadi penyebab belajar. Sedangkan *respon* adalah akibat atau dampak, berupa fisik pada *stimulans*. Belajar berarti penguatan ikatan, asosiasi, sifat dan kecenderungan perilaku S-R (*stimulus-respon*).

Teori behavioristik adalah :

1. Mementingkan faktor lingkungan.
2. Menekankan pada faktor bagian.
3. Menekankan pada tingkah laku yang nampak dengan mempergunakan metode obyektif.
4. Sifatnya mekanis.
5. Mementingkan masa lalu
(<http://www.perpustakaan-online.blogspot.com/2008/04/teori-belajar-humanistik.html>)

Beberapa teori belajar menurut para ahli :

A. Teori Gagne

Teori Belajar yang disusun Gagne merupakan perpaduan yang seimbang antara behaviorisme dan kognitivisme yang berpangkal pada teori proses informasi. Gagne melakukan penelitian pada belajar mengajar sebagai suatu rangkaian fase, menggunakan step-step kognitif: pengkodean (*coding*), penyimpanan (*storing*), perolehan kembali (*retrieving*), dan pemindahan informasi (*transferring information*). Menurut Bruner perkembangan kognitif seseorang terjadi melalui tiga tahap yang ditentukan oleh caranya melihat lingkungan, yaitu *enaktif*, *iconic*, dan *symbolic*. Tahap pertama adalah tahap *enaktif*, dimana siswa melakukan

aktivitas-aktivitasnya dalam usahanya memahami lingkungan. Tahap kedua adalah tahap *iconic* dimana ia melihat dunia melalui gambar-gambar dan visualisasi verbal. Tahap ketiga adalah tahap *symbolic*, dimana ia mempunyai gagasan-gagasan abstrak yang banyak dipengaruhi bahasa dan logika dan komunikasi dilakukan dengan pertolongan sistem simbol.

B. Edward Lee Thorndike

Menurut Thorndike, belajar merupakan peristiwa terbentuknya asosiasi-asosiasi antara peristiwa-peristiwa yang disebut *stimulus* (S) dengan *respon* (R). *Stimulus* adalah suatu perubahan dari lingkungan *eksternal* yang menjadi tanda untuk mengaktifkan organisme untuk beraksi atau berbuat sedangkan respon dari adalah sembarang tingkah laku yang dimunculkan karena adanya perangsang.

C. Ivan Petrovich Pavlov

Menurut Parlov, individu dapat dikendalikan melalui cara mengganti *stimulus* alami dengan *stimulus* yang tepat untuk mendapatkan pengulangan respon yang diinginkan, sementara individu tidak menyadari bahwa ia dikendalikan oleh stimulus yang berasal dari luar dirinya.

D. Edwin Guthrie

Edwin berpendapat bahwa tingkah laku manusia dapat di ubah, tingkah laku baik dapat diubah menjadi buruk dan sebaliknya tingkah laku buruk dapat diubah menjadi baik. Teori Guthrie berdasarkan atas model penggantian stimulus satu ke stimulus yang lain.

Tiga metode perubahan tingkah laku yang dikemukakan oleh Guitre antara lain:

- 1). Metode *respon* betentangan misalnya anak takut akan sesuatu maka letakan permainan yang disukai anak dekat dengan sesuatu yang ditakutinya, dengan begitu lambat laun anak tidak akan takut pada sesuatu yang menakutkannya, misalnya kucing.
 - 2). Metode membosankan misalnya anak mencoba-coba minuman bersoda, maka minta kepadanya untuk minum minuman bersoda secara terus menerus sampai bosan, setelah ia bosan maka anak akan berhenti dengan sendirinya.
 - 3). Metode mengubah tingkah laku, jika sianak bosan belajar maka ubahlah lingkungan belajar dengan suasana lain dengan yang lebih nyaman dan menyenangkan, sehingga ia tertarik untuk belajar.
- (<http://www.perpustakaan-online.blogspot.com/2008/04/teori-belajar-humanistik.html>)

2. Teori Kognitivisme

Menurut teori belajar ini tingkah laku seorang ditentukan oleh persepsi atau pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuannya. Belajar menurut kognitivisme diartikan sebagai perubahan persepsi dan pemahaman.

Perubahan persepsi dan pemahaman tidak selalu dapat dilihat sebagaimana perubahan tingkah laku. Teori ini menekankan bahwa bagian-bagian suatu situasi yang saling berhubungan dengan konteks seluruh situasi tersebut. Pengetahuan dibangun dalam pikiran. Setiap individu membangun sendiri pengetahuannya. Pengetahuan terdiri dari tiga bentuk, yaitu pengetahuan fisik, pengetahuan logika matematika, dan pengetahuan sosial. Dalam proses membangun pengetahuan melalui proses belajar meliputi tiga fase. Fase Eksplorasi, siswa mempelajari gejala dengan bimbingan, fase pengenalan konsep, siswa mengenal konsep yang ada hubungannya dengan gejala, fase aplikasi, siswa menggunakan konsep untuk meneliti gejala lebih lanjut. (<http://warnadunia.com/teori-pembelajaran-konstruktivisme/>)

3. Teori Belajar Psikologi Sosial

Pandangan psikologi sosial mengungkapkan bahwa belajar pada hakikatnya merupakan suatu proses alami. Semua punya keinginan untuk belajar tanpa harus dibendung oleh orang lain. Hal ini disebabkan karena setiap orang memiliki rasa ingin tahu, ingin menyerap informasi, ingin mengambil keputusan serta ingin memecahkan masalah. Menurut teori belajar psikologi sosial, belajar terjadi melalui interaksi-interaksi. Interaksi tersebut dapat, (1) searah yaitu bilamana adanya stimuli dari luar menyebabkan timbulnya respons, (2) dua arah, yaitu apabila tingkah laku yang terjadi merupakan hasil interaksi antara individu yang belajar dengan lingkungannya, atau sebaliknya (Aunurahman, 2009: 46).

4. Teori Konstruktivisme

Teori Konstruktivisme adalah membangun pengetahuan sedikit demi sedikit, yang kemudian hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak sekonyong-konyong. Manusia harus merekonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata. Dalam proses belajar dikelas menurut Nurhadi (2004:18), siswa perlu dibiasakan untuk memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya, dan bergelut dengan ide-ide. Siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan suatu informasi kompleks ke situasi lain. Slavin (1994:225) Menyatakan bahwa dalam proses belajar dan pembelajaran siswa harus terlibat aktif dan menjadi pusat kegiatan belajar dan pembelajaran dikelas. Guru dapat memfasilitasi proses ini dengan mengajar menggunakan cara-cara yang membuat informasi menjadi bermakna dan relevan bagi siswa (Baharuddin, 2007:126). Konstruktivisme adalah teori perkembangan

kognitif yang menekankan peran aktif siswa dalam pembangunan pemahaman mereka tentang realita (Slavin,1994: 225).

2.3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) didefinisikan sebagai ilmu pengetahuan tentang manusia dalam kelompok yang disebut masyarakat dengan menggunakan ilmu Politik, Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi dan sebagainya (Puskur Depdiknas,2006:7).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) membahas tentang manusia dengan lingkungannya, dan objeknya berupa pusat-pusat kegiatan hidup manusia. Di Indonesia melalui IPS siswa diajar mengerti kenyataan masyarakat dengan berbagai masalahnya yang pemecahannya tidak mungkin dengan satu ilmu pengetahuan saja, masalah sosial harus dilihat sebagai satu kekomplekan yang memerlukan pembahasan dari berbagai segi sehingga melibatkan berbagai ilmu pengetahuan.

Suatu program IPS yang layak, bertujuan memberikan keterampilan dan mengembangkan berbagai sikap yang diperlukan agar para siswa menjadi warga masyarakat yang berguna. Perincian dari jenis-jenis pengertian (Kognitif) yang perlu diterima siswa dari pembelajaran IPS diantaranya adalah aspek-aspek utama dari lingkungan sosial, aspek utama dari lingkungan alam, berbagai cara manusia bekerjasama dengan lingkungan, fungsi kontrol oleh kelompok sosial dan bagaimana manusia memenuhi kebutuhan dasarnya. Sikap (Afektif) yang harus dikembangkan dalam pembelajaran IPS diantaranya adalah menghargai hakikat individu, menjunjung tinggi hukum dan yakin bahwa masalah dapat diselesaikan dengan akal. dan latihan keterampilan (psikomotor) mencakup berfikir kritis, menganalisa dan memecahkan masalah, menentukan dan mengumpulkan informasi, serta mengorganisasi dan menilai secara logis (Daldjoeni,1981:30).

Dengan demikian Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan siswa tentang masyarakat, bangsa, dan Negara Indonesia. Terkait dengan tujuan mata pelajaran IPS yang sedemikian fundamental, maka guru dituntut untuk memiliki pemahaman yang mendalam dalam upaya mewujudkan pencapaian tujuan tersebut.

Menurut Somantri (2001:92) pendidikan IPS adalah Penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan. Selanjutnya Somantri (2001:92) pendidikan IPS adalah seleksi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis-psikologis untuk tujuan pendidikan

Tujuan pengajaran IPS disekolah dimaksudkan untuk mempelajari bahan pelajaran yang bersifat “tertutup” (*closed areas*). Maksudnya ialah bahwa dengan mempelajari bahan pelajaran yang pantang (tabu) untuk dibicarakan, para siswa akan memperoleh kesempatan untuk memecahkan konflik intrapersonal maupun antar-personal (Somantri, 2001 ;261). Sedangkan pendapat lain mengatakan, Tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan melatih keterampilan untuk mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa diri sendiri atau masyarakat.

2.4 Karakteristik Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Karakteristik mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SMP / MTs menurut Puskur antara lain sebagai berikut:

- a. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.
- b. Kompetensi Dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.
- c. Kompetensi Dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
- d. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar survive seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan.
- e. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan (Puskur Depdiknas, 2006:19)

2.5. Pembelajaran IPS dalam Konteks Pendidikan IPS

Menurut Forum Komunikasi HISPIPSI tahun 1991 di Yogyakarta, Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan Humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis / psikologis untuk tujuan pendidikan. Sedangkan menurut FPIPS dan jurusan pendidikan IPS, “Pendidikan IPS adalah dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan” (Somantri, 2001; 92).

Pendidikan IPS memungkinkan untuk melakukan berbagai pendekatan dalam menyusun isi/bahan PIPS maupun mengembangkan berbagai teknik mengajar yang dilandaskan berbagai teknik mengajar yang dilandasi oleh berbagai teori psikologi pendidikan agar terjadi kemudahan belajar pada siswa untuk tujuan

pendidikan. Berbagai pendekatan dalam menyusun isi IPS bisa berdasarkan pendekatan *mono-struktur*, *inter-struktur*, *trans-struktur*. Sedangkan dalam sistem penyampaian (metode mengajar), metode apapun yang digunakan, kita harus tetap berlandaskan garis-garis berpikir ilmu sosial yang diperkuat teori perkembangan moral, sejauh hal menyangkut upaya menginternalisasikan nilai-nilai (kognitif, afektif, dan pengembangan moral). Keterkaitan struktural dan fungsional Pendidikan IPS dengan disiplin ilmu sosial sangat erat, karena disiplin ilmu-ilmu sosial merupakan salah satu dari empat sumber utama Pendidikan IPS.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan suatu program pendidikan di tingkat sekolah dan LPTK dan bukan sub disiplin ilmu tersendiri. IPS mengikuti cara pandang yang bersifat terpadu dari sejumlah mata pelajaran seperti; geografi, ekonomi, politik, hukum, sejarah, antropologi, psikologi, sosiologi. Pendidikan IPS sebagai bentuk program pendidikan ilmu-ilmu sosial untuk tingkat sekolah bahannya bersumber dari disiplin ilmu-ilmu sosial baik berupa fakta, konsep, atau generalisasi dan teori.

Istilah PIPS mulai dikenal sejak tahun 1970-an sebagai hasil kesepakatan komunitas akademik. Dalam dokumen kurikulum 1975, IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran sejarah, geografi, ekonomi, mata pelajaran ilmu sosial lainnya (Sapriya, 2009;7).

Pada tingkat SD dan SMP Pendidikan IPS penyajiannya dalam bentuk terpadu, sementara tingkat SLTA pelajaran IPS disajikan secara terpisah berupa bidang studi (pendidikan ekonomi, sejarah, sosiologi, antropologi, pendidikan kewarganegaraan), namun tetap memperhatikan keterhubungan antara bidang

studi atau mata pelajaran sosialnya, atau bisa dilakukan dengan peer teaching atau sharing partner dengan saling mengkaitkan antar guru dalam pelajaran bidang studi dalam rumpun atau jurusan IPS (Pargito, 2010:36).

2.6 Motivasi Belajar dalam Pembelajaran IPS

Istilah Motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat pada diri individu, yang menyebabkan individu tersebut untuk bertindak atau berbuat. Indikator-indikator motivasi belajar menurut Abin Syamsudin (2000:40) adalah:

- a. Durasi kegiatan (berapa lama kemampuan penggunaan waktunya)
- b. Frekuensi kegiatan (berapa sering kegiatan dilakukan dalam periode waktu)
- c. Persistensi (ketetapan dan keuletannya) pada tujuan belajar
- d. Ketabahan, keuletan dan kemampuannya dalam menghadapi rintangan
- e. *Devosi* (pengabdian) dan pengorbanan (uang, tenaga, pikiran, bahkan jiwanya atau nyawanya) untuk mencapai tujuan
- f. Tingkatan aspirasinya (maksud, rencana, cita-cita, sasaran atau target, dan idolanya) yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan
- g. Tingkatan kualifikasi prestasi atau *output* yang dicapai dari kegiatannya (berapa banyak, memadai atau tidak, memuaskan atau tidak)
- h. Arah, sikapnya terhadap sasaran kegiatan

Motivasi berfungsi sebagai pendorong usaha dalam pencapaian prestasi, seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik, dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik. Intensitas motivasi seseorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.

Sedangkan menurut Winkel (1996:151) mengatakan motif adalah daya penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan aktifitas tertentu, demi mencapai tujuan

tertentu. Lebih lanjut di Thomas. L Good et.al dalam Hamzah (2008:25). Dalam motivasi tercakup konsep-konsep, seperti kebutuhan untuk berprestasi, kebutuhan berafiliasi, kebiasaan, dan keingintahuan seseorang terhadap sesuatu.

Dalam perkembangannya motivasi dapat dibedakan menjadi dua macam menurut Pupuh Fathurrahman (2007:19) sebagai berikut : (1) motivasi *instrinsik* yaitu motivasi yang timbul dari dalam diri individu sendiri, tanpa ada paksaan atau dorongan dari orang lain, tetapi atas dasar kemauan sendiri. (2) motivasi *ekstrinsik* yaitu motivasi sebagai akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena ajakan, suruhan atau paksaan dari orang lain sehingga mau melakukan belajar. Menurut Asrori (2007:188) Motivasi *intrinsik* adalah jika anda memiliki motivasi dari dalam diri sendiri, mencakup didalamnya tujuan, nilai-nilai, dan minat. Sedangkan motivasi *ekstrinsik* adalah motivasi yang datang dari luar diri. Motivasi *instrinsik* dimaksudkan dengan motivasi yang bersumber dari dalam diri seseorang yang atas dasarnya kesadaran sendiri untuk melakukan sesuatu pekerjaan belajar. Sedangkan motivasi *ekstrinsik* dimaksudkan dengan motivasi yang datangnya dari luar diri seorang siswa yang menyebabkan siswa tersebut melakukan kegiatan belajar.

Motivasi dalam belajar adalah faktor yang penting karena hal tersebut merupakan keadaan yang mendorong keadaan 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. Nasution (2000:73) mengatakan motivasi adalah segala daya yang mendorong seseorang untuk

melakukan sesuatu. Sedangkan Sardiman (2008:77) mengatakan bahwa motivasi adalah menggerakkan siswa untuk melakukan sesuatu atau ingin melakukan sesuatu.

Motivasi adalah syarat mutlak untuk belajar disekolah, sering kali terdapat anak yang malas, tidak menyenangkan, suka membolos dan sebagainya. Motivasi belajar sangat berhubungan dengan prestasi belajar, maka motivasi belajar adalah modal utama dalam meningkatkan prestasi belajar pada pelajaran IPS. Motivasi berasal dari kata *motif* yang berarti daya dalam diri seseorang yang mendorong untuk melakukan sesuatu. Lebih jauh Brophy et.al. (1990: 360), Menjelaskan tentang motivasi :

Motivation is a hypothetical construct used to explain initiation, direction, intensity, and persistence of goal directed behavior. It subsumes concepts such as need for achievement (" I want to do well on the final "), need for affiliation (" I want to work with my friends"), Incentive (reward or punishment) habit (" I never take a study break until 11 p.m"). Discrepancy (Haw could, a moral person, have lied to my friend?), and curiosity (" that seem to work, but I wonder why?").

Motivasi sangat penting karena seperti dikemukakan Winkel (1996:150), motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kebiasaan belajar, menjamin kelangsungan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan.

Dari pendapat para ahli tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa motivasi adalah pendorong yang datang dari luar maupun dari dalam individu untuk mencapai sesuatu yang diinginkan.

2.7. Konsep Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar siswa merupakan hal yang pokok yang harus dilakukan oleh siswa. Aktivitas belajar siswa adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan dalam proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut (Kunandar, 2008:276).

Menurut Sriyono 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 bekerjasama dengan siswa lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, memberi saran, memecahkan masalah, mengambil keputusan dan aktif dalam belajar.

Aktivitas belajar yang dilakukan oleh siswa adalah usaha untuk meningkatkan prestasi belajarnya. Siswa yang bertanggung jawab atas hasil belajarnya. Hasil belajar sangat ditentukan oleh aktivitas belajar yang dilakukan siswa. Tidak mungkin seorang siswa yang tidak melakukan aktivitas belajar akan mendapat hasil belajar yang baik. Soemanto (1998:20) menyatakan "prestasi belajar anak sangat ditentukan oleh aktivitas belajar yang dilakukan oleh anak itu sendiri".

Paul B. Diedrich dalam Sardiman (2008:101) membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut :

1. *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. *Oral activities*, seperti : menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
3. *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan, uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.

4. *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
5. *Drawing activities*, misalnya : menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
6. *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain : melakukan percobaan, membuat konstruksi, model memperbaiki, bermain, berkebun, beternak.
7. *Mental activities*, sebagai contoh misalnya : menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. *Emotional activities*, seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Indikator yang relevan dalam pembelajaran, : Menurut Memes (Andra 2007 : 14), meliputi :

- a. Interaksi anak dalam mengikuti pembelajaran
- b. Kecakapan komunikasi siswa selama mengikuti pembelajaran.
- c. Partisipasi siswa dalam pembelajaran
- d. Motivasi dan kegairahan siswa dalam mengikuti pembelajaran
- e. Interaksi antar siswa selama pembelajaran.
- f. Interaksi siswa dengan guru selama pembelajaran.

Dengan melihat uraian di atas tentang aktivitas belajar, menunjukkan bahwa aktivitas di sekolah cukup kompleks dan bervariasi. Kalau berbagai macam kegiatan tersebut dapat ditimbulkan di sekolah, tentu sekolah-sekolah akan lebih dinamis, tidak membosankan dan benar-benar menjadi pusat aktivitas belajar

2.8 Media Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Komputer

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut.

Media merupakan bagian integral dari keseluruhan sistem instruksional. Media merupakan komponen penting dari strategi penyampaian. Media pembelajaran

memiliki peranan penting dalam strategi pengajaran untuk menyampaikan hasil belajar tertentu. Media bukan sekedar alat bantu mengajar bagi guru, melainkan bagian yang tidak terpisahkan dari sistem pengajaran karena media dapat membantu siswa dalam memahami isi sajian (Depdiknas: 2004:18).

Salah satu pengertian media pendidikan yang cukup populer adalah alat, metode, dan teknik yang dipergunakan dalam lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Oleh karena itu media pendidikan adalah suatu bagian yang *integral* dari proses pendidikan dan karena itu menjadi suatu bidang yang harus dikuasai oleh setiap guru yang profesional. Karena bidang ini telah berkembang sedemikian rupa berkat kemajuan ilmu dan teknologi dan perubahan sikap masyarakat, maka bidang ini telah ditafsirkan secara lebih luas dan mempunyai fungsi yang lebih luas pula serta memiliki nilai yang sangat penting dalam dunia pendidikan di sekolah.

Menurut Haryanto (2006: 8) bahwa media yang seringkali digunakan oleh para pendidik di lapangan, antara lain : media pandang dan media dengar. Media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin di teruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan tujuan yang akan dicapai adalah terjadinya proses belajar. Menurut James et.al.(1977;1), *Media is the resources for learning that you and your students use can influence the effectiveness of your instructional program.*

Pengertian lain dari media disampaikan oleh Gerlach & Ely dalam Arsyad (2007:18), adalah media apabila dipahami secara garis besar dapat berupa

manusia, materi, atau kejadian yang dapat membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi *visual* atau verbal.

Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Menurut Bruner dalam Arsyad (2007:39), ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enaktif*), pengalaman pictorial/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Pengalaman langsung adalah mengerjakan, pengalaman pictorial adalah melihat gambar, dan pengalaman abstrak adalah membayangkan.

Dari berbagai pendapat di atas dapat memberi penjelasan bahwa pada prinsipnya media digunakan untuk membantu guru untuk menyampaikan pesan kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang masih mungkin terjadi kalau hanya digunakan alat bantu *visual* semata untuk menuju pada tingkatan pengalaman langsung. Sebagai bagian dari sistem pembelajaran, disini dapat diterangkan bahwa media mempunyai nilai-nilai praktis berupa kemampuan atau ketrampilan untuk :a). Membuat konkrit konsep yang abstrak. b). Membawa objek yang berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar c). Menampilkan objek yang terlalu besar atau terlalu kecil d).Mengamati gerakan objek yang terlalu cepat atau terlalu lambat

e).Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat di ulang maupun disimpan untuk nanti dipergunakan kembali sesuai kebutuhan.

Pemakaian media pembelajaran sebagai metode belajar merupakan salah satu cara untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Sudjana (2001:23), yang mengatakan bahwa fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yaitu menunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan pendidik.

Materi bahan ajar elektronik yang saat ini beredar sebagian besar produk luar negeri dan menggunakan bahasa asing. Tetapi ada sebagian kecil yang telah diproduksi di Indonesia seperti Pustekom Depdiknas (dalam bentuk VCD) atau program-program yang dibuat oleh ElexMedia computindo, Ganeca, Airlangga dalam berbagai bidang studi, termasuk untuk mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. Secara khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar adalah sebagai alat-alat untuk menangkap, proses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2000:140), Apabila media itu membawa pesan-pesan yang mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Belajar dengan menggunakan media ganda-pandang dan dengar memberikan keuntungan pada siswa. Siswa akan belajar lebih banyak daripada jika materi pelajaran yang disajikan hanya dengan stimulus pandang atau hanya stimulus dengar. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar dan 5% lainnya dengan indera lainnya (Azhar Arsyad, 2007:9). Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2002:152), Penggunaan media dalam pengajaran lebih

diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan uraian diatas, Azhar Arsyad (2007:7) mengemukakan beberapa ciri-ciri umum yang terkandung mengenai batasan media tersebut yaitu :

1. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dikenal sebagai *hardware*(perangkat keras, yaitu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.
2. Media pendidikan memiliki pengertian non fisik yang dikenal dengan *software*(perangkat lunak) yaitu kandungan pesan terdapat pada perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan pada siswa.
3. Penekanan media pendidikan terdapat pada *visual* dan *audio*
4. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dengan siswa dalam proses pembelajaran
5. Media pendidikan mempunyai pengertian alat bantu pada proses belajar mengajar didalam atau diluar kelas.
6. Media pendidikan dapat digunakan perorangan atau kelompok

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Selain itu media pembelajaran juga bisa membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran, dan memadatkan informasi. Salah satu fungsi utama media adalah sebagai alat bantu pembelajaran yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan guru.

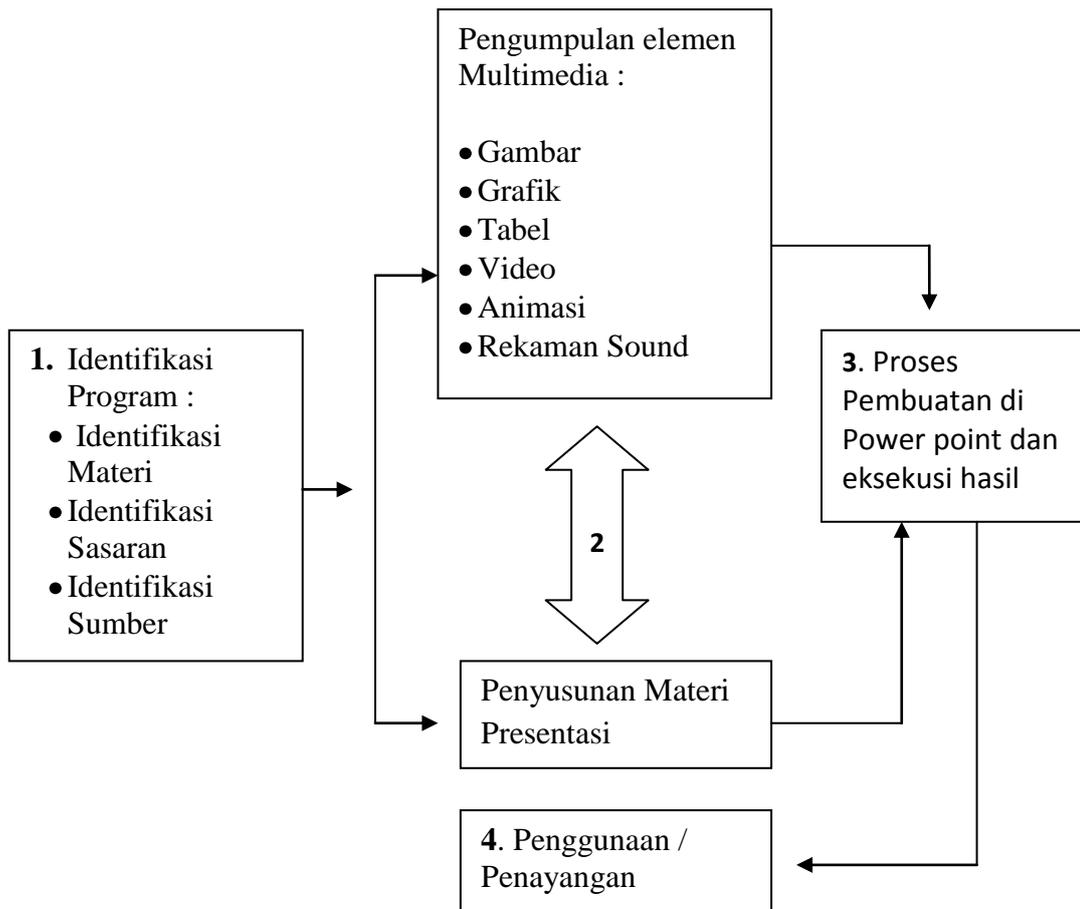
Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran dikenal dengan nama pembelajaran dengan bantuan komputer (Azhar :2007:48). Senada dengan hal tersebut Anderson dalam Yusuf Hadi, dkk, (2004:199), bahwa secara luas CAI (*Computer Assisted Instruction*) adalah penggunaan komputer secara langsung untuk menyampaikan isi pelajaran, memberikan latihan-latihan, dan mengetes

kemajuan belajar siswa. Sedangkan komputer menurut Azhar (2007:50), pemanfaatan komputer untuk pendidikan yang sering dikenal dinamakan pembelajaran dengan bantuan komputer (CAI) dikembangkan dalam beberapa format antara lain *drill and practice*, *tutorial*, simulasi, permainan, dan *discovery*. Adapun menurut James. W. Brown et.al. (1977;338), *Multi-media kits intended to assist teachers in making effective group presentations; these sometimes contain such varied, but interrelated, items as large transparencies, 2- by 2-inch slides, filmstrips, flat pictures, posters, and grapichs.*

Ada beberapa langkah yang dapat dilakukan dalam mempersiapkan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan media komputer, antara lain:

- a). Identifikasi program, yaitu untuk melihat antara program yang akan dibuat dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa,
- b). Mengumpulkan bahan pendukung sesuai dengan kebutuhan materi yang akan diajarkan,
- c). Proses pembuatan *power point*
- d).Setelah program selesai dibuat dilakukan *review* baik dari segi bahasa,tampilan dan tata letak konsep agar bila terjadi kesalahan dapat diperbaiki sebelum di gunakan (Hernawan, et al 2007:167).

Program *power point* adalah salah satu *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multi media komputer dengan menarik, mudah dalam penggunaan dan relatif mudah untuk digunakan dalam pembelajaran, dengan langkah-langkah berikut :



Gambar : 2.1 Langkah-langkah Pembuatan *Power point*
Hernawan, et.al (2007:145)

Dari pendapat diatas, bahwa semua fungsi yang dimaksud dalam pembelajaran berbasis komputer adalah bagaimana program komputer digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran. Dengan berbagai fitur dan asesoris pendukungnya, (seperti: teks, suara, gambar, video dan animasi).

2.9 Kelebihan Media Berbasis Komputer.

Heinich dkk, (1986:22) mengemukakan sejumlah kelebihan dan juga kelemahan yang ada pada medium komputer. Aplikasi komputer sebagai alat bantu proses pembelajaran memberikan beberapa keuntungan. Komputer memungkinkan

pebelajar belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya dalam memahami pengetahuan dan informasi yang ditayangkan. Komputer dapat menciptakan iklim belajar yang efektif bagi siswa yang lambat (*slow learner*), tetapi juga dapat memacu efektivitas belajar bagi siswa yang lebih cepat (*fast learner*). Disamping itu komputer dapat diprogram agar mampu memberikan umpan balik terhadap hasil belajar dan memberikan penguatan (*reinforcement*) terhadap prestasi belajar siswa.

Dengan kemampuan komputer untuk merekam hasil belajar pemakaiannya (*record keeping*), komputer dapat diprogram untuk memeriksa dan memberikan skor belajar secara otomatis. Komputer juga dapat dirancang agar dapat memberikan preskripsi atau saran bagi pebelajar untuk melakukan kegiatan belajar tertentu. Kemampuan ini mengakibatkan komputer dapat dijadikan sebagai sarana untuk pembelajaran yang bersifat individual (*individual learning*).

Kelebihan komputer yang lain adalah kemampuan mengintegrasikan komponen warna, musik dan animasi grafik (*graphic animation*). Hal ini menyebabkan komputer mampu menyampaikan informasi dan pengetahuan dengan tingkat realisme yang tinggi. Hal ini menyebabkan program komputer sering dijadikan sebagai sarana untuk melakukan kegiatan belajar yang bersifat simulasi. Penggunaan program simulasi dapat mengurangi biaya bahan dan peralatan untuk melakukan percobaan (Pribadi dan Rosita, 2002:11-12).

Dari pernyataan diatas dapat dikategorikan bahwa media komputer merupakan media rancangan didalam penggunaannya sangat diperlukan perancangan khusus dan desain sedemikian rupa agar dapat dimanfaatkan. Perangkat keras (*hard ware*)

yang difungsikan dalam menginspirasi media tersebut adalah menggunakan satu unit komputer lengkap yang sudah terkoneksi dengan LCD Proyektor. Dengan demikian media komputer hendaknya dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran khususnya pada matapelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Sebagai bagian dari sistem pembelajaran, media komputer mempunyai nilai-nilai praktis berupa kemampuan atau ketrampilan untuk :

- a. Membuat konkrit konsep yang abstrak.
- b. Membawa obyek yang berbahaya atau sukar didapat kedalam lingkungan belajar.
- c. Menampilkan obyek yang terlalu besar atau terlalu kecil.
- d. Mengamati gerakan obyek yang terlalu cepat atau terlalu lambat.
- e. Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan sesuai kebutuhan.
- f. Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak.

2.10 Prestasi Belajar Siswa

Tingkat keberhasilan belajar mengajar bergantung kepada proses belajar mengajar yang telah dan akan dilakukan, sebab sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan tentu telah melalui proses perencanaan. Oleh karenanya untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan siswa dalam belajar dapat dilihat dari prestasi belajar yang ditunjukkan dengan nilai test yang dilakukan guru kepada siswanya.

Menurut Asmawi Zainul (1997:4) prestasi belajar adalah taraf kapabilitas atau kemampuan untuk menguasai sejumlah kemampuan tertentu. Dari pendapat

tersebut dipetik suatu pengertian bahwa yang dimaksud prestasi belajar adalah kemampuan seseorang yang diwujudkan dalam suatu proses belajar. Kemampuan tersebut secara realistis ditunjukkan oleh nilai-nilai hasil tes dalam materi pelajaran tertentu.

Menurut Djamarah (2002:49) prestasi belajar adalah penilaian pendidikan tentang kemajuan siswa dalam segala hal yang dipelajarinya di sekolah yang dapat mencakup pengetahuan atau kecakapan atau keterampilan yang dinyatakan sesudah penilaian. Sedangkan menurut Sudjana (2001:22) prestasi belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dengan mengetahui prestasi belajar siswa, guru dapat menentukan kedudukannya dalam kelas, apakah termasuk siswa yang pandai, sedang atau kurang. Biasanya prestasi belajar dinyatakan dalam angka, huruf, atau kalimat yang dicapai pada periode-periode tertentu.

Banyak cara untuk mengukur prestasi belajar siswa. Guru dapat melakukannya dengan cara mengajukan pertanyaan lisan, memberikan pekerjaan rumah atau tugas tertulis atau melihat penampilan actual dari tugas keterampilan dan tes tertulis. Cara yang akan digunakan untuk mengukur prestasi belajar siswa biasanya berkaitan dengan tujuan dan bidang prestasi belajar yang akan dievaluasi, tetapi yang paling umum dilakukan adalah melalui tes tertulis, sehingga pada umumnya yang dimaksud dengan prestasi belajar adalah nilai-nilai hasil belajar yang diperoleh melalui pengukuran dengan alat tes. Prestasi belajar dapat dilihat dari nilai rapor siswa.

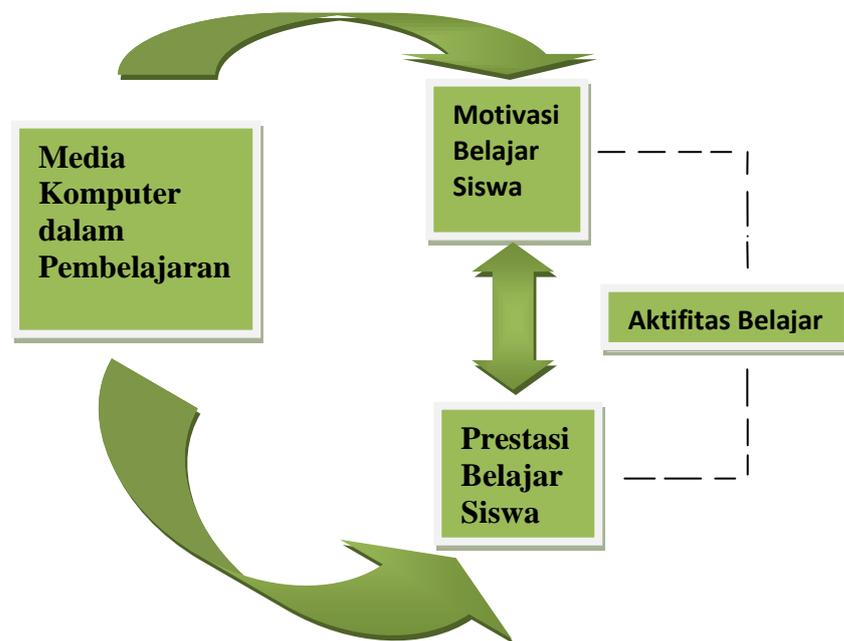
Berdasarkan konsep yang dijabarkan diatas, maka diperoleh kesimpulan bahwa prestasi belajar siswa adalah penilaian guru terhadap proses dan hasil belajar siswa, yang menggambarkan penguasaan siswa atas materi pelajaran atau perilaku yang relatif menetap sebagai akibat adanya proses belajar yang dialami siswa. Derajat kemampuan yang diperoleh siswa diwujudkan dalam bentuk nilai prestasi belajar.

2.11 Kerangka Pemikiran

Penggunaan media komputer dalam pembelajaran diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran berlangsung efektif dan optimal atau terdapat suasana nyaman, menyenangkan, rileks, sehat, dan menggairahkan. Untuk itu baik lingkungan fisik, lingkungan mental, dan suasana harus dirancang sedemikian rupa agar membangkitkan kesan nyaman, rileks, menyenangkan, sehat, dan menggairahkan.

Media pembelajaran menggunakan komputer dan LCD Proyektor adalah penggunaan suatu media komputer untuk menyajikan materi pembelajaran kepada siswa menggunakan *power point*, film dan lagu yang sesuai materi, memantau kemajuan belajarnya atau memilih bahan pembelajaran tambahan yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa secara individual atau kelompok. Fungsi dalam pembelajaran menggunakan komputer dan LCD Proyektor adalah bagaimana program komputer dapat digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran. Dengan berbagai fitur dan aksesoris pendukungnya, (seperti: teks, suara, gambar, video, dan animasi). Pembelajaran dengan menggunakan komputer dan LCD Proyektor dapat dimodifikasi sedemikian rupa sehingga tampak lebih menarik, interaktif, dan lebih bersifat edukatif.

Berdasarkan uraian diatas dengan adanya penggunaan media pembelajaran Komputer dan LCD Proyektor dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran di kelas, dengan adanya siswa yang termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas tentunya berdampak pada peningkatan prestasi para siswa dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar 2.2 Kerangka Fikir

2.12 Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah, ” Penggunaan Media Komputer dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPS siswa kelas VIIC di SMP Negeri 4 Metro ”.