

II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

Pembahasan dalam bab ini akan difokuskan pada beberapa sub bab yang berupa kajian pustaka, prestasi belajar, prestasi belajar IPS, pengertian motivasi belajar, pembelajaran ARIAS, pembelajaran ARCS, teori belajar dan pembelajaran, ilmu pengetahuan sosial, penelitian yang relevan, kerangka berfikir, dan hipotesis. Untuk lebih jelasnya pembahasan tiap sub bab akan diuraikan sebagai berikut.

2.1 Kajian Pustaka

Sebagaimana dipahami oleh semua guru bahwa di dalam proses pembelajaran, tugas guru tidak terbatas memberikan informasi ilmu pengetahuan kepada siswa. Tugas yang lebih berat adalah mengusahakan bagaimana konsep-konsep penting dan yang berguna dapat tertanam kuat di dalam benak siswa.

2.1.1 Pengertian Prestasi Belajar

Setiap proses pembelajaran keberhasilannya diukur dari seberapa jauh prestasi belajar yang dicapai siswa. Prestasi belajar berasal dari dua kata dasar yaitu prestasi dan belajar, istilah prestasi dapat diartikan sebagai sebuah hasil dari apa yang telah dilakukan.

Prestasi merupakan hasil yang dicapai seseorang ketika mengerjakan tugas atau kegiatan (Tulus Tu'u, 2004: 75). Tulus Tu'u menyatakan prestasi belajar merupakan penguasaan pengetahuan atau ketrampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru.

Prestasi belajar juga merupakan internal (*capability*) siswa yang telah dimiliki secara pribadi dan memungkinkan siswa melakukan sesuatu atau memperoleh prestasi tertentu (*performance*) Winkel (2004: 109-110). Prestasi dalam bidang akademik diartikan prestasi pelajaran yang diperoleh dari kegiatan persekolahan yang bersifat kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukuran atau penilaian. Alat ukur dapat berbentuk tes esai atau tes objektif untuk tujuan instruksional dalam kawasan kognitif. Jadi jelas bahwa prestasi belajar digunakan untuk mengambil keputusan apakah seseorang berprestasi atau tidak dalam belajarnya. Menurut Hamalik (2001: 43), prestasi belajar adalah perubahan tingkah laku yang diharapkan pada murid setelah dilaksanakan kegiatan belajar mengajar”.

Berdasarkan uraian diatas prestasi belajar adalah hasil yang dicapai seseorang dalam suatu kegiatan pembelajaran dalam bentuk penguasaan pengetahuan, ketrampilan dan kemampuan intelektual yang memungkinkan siswa melakukan sesuatu atau memperoleh prestasi tertentu. Prestasi belajar juga ditandai dengan adanya

perubahan tingkah laku siswa setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dan prestasi belajar dapat digolongkan menjadi dua bagian, yaitu faktor dari dalam diri orang yang belajar dan faktor dari luar dirinya (Djaali., 2007: 98-100).

a. Faktor dari dalam diri, terdiri atas:

1. Kesehatan

Agar prestasi belajar dapat diraih dengan baik maka siswa perlu memperhatikan dan memelihara kesehatan tubuhnya. Keadaan fisik yang lemah dapat menjadi penghalang dalam meraih prestasi belajar. Dalam upaya memelihara kesehatan fisik, siswa perlu memperhatikan pola makan dan istirahat yang cukup untuk memperlancar metabolisme dalam tubuh. Selain itu, disarankan untuk melakukan kegiatan olahraga yang teratur.

2. Intelegensi

Pada umumnya, prestasi belajar yang diraih siswa mempunyai hubungan yang signifikan dengan tingkat kecerdasan yang dimiliki siswa. Taraf intelegensi sangat mempengaruhi prestasi belajar seseorang, dimana jika seseorang yang mempunyai taraf intelegensi yang tinggi mempunyai peluang lebih besar untuk mencapai prestasi belajar yang tinggi. Sebaliknya, seseorang yang memiliki taraf intelegensi yang rendah

diperkirakan juga akan memiliki prestasi belajar yang rendah. Namun bukan sesuatu hal yang tidak mungkin jika seseorang dengan taraf intelegensi rendah memiliki prestasi belajar yang tinggi, begitu juga sebaliknya.

3. Motivasi

Motivasi belajar adalah dorongan yang berasal dari dalam maupun dari luar siswa untuk melaksanakan aktivitas belajar. Seorang siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan terdorong untuk berusaha dengan berbagai cara guna mencapai prestasi belajar yang tinggi. Mereka akan masuk sekolah untuk mengikuti pelajaran dengan baik dan bersemangat, menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru kepadanya dengan sebaik-baiknya untuk mencapai prestasi yang diinginkan. Siswa yang memiliki motivasi tinggi jika mendapatkan kesulitan dalam kegiatan belajarnya akan berusaha keras untuk mengatasinya baik melalui belajar sendiri, bertanya kepada gurunya. Sebaliknya bagi siswa yang rendah motivasi belajarnya, maka semangat bersaing dan kerja keras dimungkinkan tidak akan muncul, karena mereka kecendrungan untuk menyerah kepada nasib atau memang tidak menyadari akan kekurangan yang ada pada dirinya.

4. Cara belajar

Seseorang harus memperhatikan tehnik belajarnya, bagaimana bentuk catatan yang akan dipelajari dan pengaturan waktu belajar, tempat serta fasilitas belajar lainnya.

b. Faktor dari luar diri, terdiri atas :

1. Keluarga

a) Sosial ekonomi keluarga

Sosial ekonomi yang memadai, seseorang lebih berkesempatan mendapatkan fasilitas belajar yang lebih baik, mulai dari buku, alat tulis hingga pemilihan sekolah.

b) Pendidikan orang tua

Orang tua yang telah menempuh jenjang pendidikan tinggi cenderung lebih memperhatikan dan memahami pentingnya pendidikan bagi anak-anaknya, dibandingkan dengan yang mempunyai jenjang pendidikan yang lebih rendah.

c) Perhatian orang tua dan hubungan antar anggota keluarga

Dukungan dari keluarga merupakan suatu pemacu semangat berprestasi bagi seseorang. Dukungan dalam hal ini bisa secara langsung, berupa pujian atau nasihat, maupun secara tidak langsung, seperti hubungan keluarga yang harmonis.

2. Sekolah

a) Sarana dan prasarana

Kelengkapan fasilitas sekolah, seperti papan tulis, OHP akan membantu kelancaran proses pembelajaran disekolah, selain bentuk ruangan, sirkulasi udara dan lingkungan sekitar sekolah juga dapat mempengaruhi proses pembelajaran

b) Kompetensi guru dan siswa

Kualitas guru dan siswa sangat penting dalam meraih prestasi, kelengkapan sarana dan prasarana tanpa disertai kinerja yang baik dari para penggunanya akan sia-sia belaka. Bila seorang siswa merasa kebutuhannya untuk berprestasi dengan baik di sekolah terpenuhi, misalnya dengan tersedianya fasilitas dan tenaga pendidik yang berkualitas, yang dapat memenuhi rasa ingin tahunya, hubungan dengan guru dan teman-temannya berlangsung harmonis, maka siswa akan memperoleh iklim belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, ia akan terdorong terdorong untuk terus menerus meningkatkan prestasi belajarnya.

3. Lingkungan Masyarakat

a) Sosial budaya

Pandangan masyarakat tentang pentingnya pendidikan akan mempengaruhi kesungguhan pendidik dan siswa. Masyarakat yang masih memandang rendah pendidikan akan enggan mengirimkan anaknya ke sekolah dan cenderung memandang rendah pekerjaan guru/pengajar.

b) Partisipasi terhadap pendidikan

Bila semua pihak telah berpartisipasi dan mendukung kegiatan pendidikan, mulai dari pemerintahan (berupa kebijakan dan anggaran) sampai pada masyarakat bawah, setiap orang akan lebih menghargai dan berusaha memajukan pendidikan dan ilmu pengetahuan.

2.1.2 Prestasi Belajar IPS

Prestasi belajar IPS merupakan suatu nilai dan kemampuan yang diperoleh siswa setelah menempuh serangkaian kegiatan belajar IPS. Pengukuran prestasi belajar IPS difokuskan terhadap apa yang telah dicapai siswa secara maksimal selama kurun waktu tertentu. Untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan dan kemampuan yang tercantum dalam tujuan pembelajaran telah dikuasai siswa dilakukan penilaian prestasi belajar pada akhir semester, akhir tahun ajaran, atau akhir suatu satuan pendidikan. Pengukuran terhadap suatu objek

tertentu dapat digunakan sebagai tolak ukur keakuratan suatu data sepanjang sesuai dengan fungsinya.

Jadi pengukuran sebagai suatu alat untuk mencapai tujuan sehingga memungkinkan dipenuhinya kebutuhan dari penilaian bidang tertentu, misalnya kemampuan dan kemajuan belajar siswa disekolah. Pengukuran keberhasilan belajar siswa dapat diartikan sebagai penafsiran atau penilaian terhadap tingkah laku yang bersifat terminal. Pengukuran ini terbatas pada deskripsi secara kuantitatif yaitu hasil pengukuran selalu dinyatakan dengan angka-angka.

Pengukuran prestasi belajar IPS yang dimaksud menyangkut kemampuan individu dalam memahami materi pelajaran IPS yang telah diajarkan selama kurun waktu tertentu. Prestasi belajar menunjukkan bahwa siswa memiliki kekuatan dari segi pengetahuan dan ketrampilan terhadap materi tertentu. Jadi indikator keberhasilan dalam belajar adalah jika siswa mampu menunjukkan prestasi dengan baik, berarti siswa telah menguasai bahan pelajaran yang diajarkan.

Tes pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur prestasi belajar siswa, terutama hasil belajar kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dan pembelajaran. Menurut Sanjaya (2008: 365) test biasanya dilakukan untuk menilai kemampuan intelektual siswa melalui penguasaan materi pembelajaran.

Test adalah suatu cara atau alat untuk mengadakan penilaian yang berbentuk suatu tugas yang harus dikerjakan oleh siswa atau sekelompok siswa sehingga menghasilkan nilai prestasi atau mengenai tingkah laku siswa. Prestasi dan tingkah laku tersebut dapat menunjukkan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran atau tingkat penguasaan terhadap seperangkat materi yang telah diberikan dan dapat pula menunjukkan kedudukan siswa dalam kelompoknya.

Prinsip dasar penyusunan tes prestasi belajar antara lain harus dapat mengukur apa yang dipelajari dalam proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang tercantum dalam kurikulum yang berlaku dan hendaknya disesuaikan dengan aspek-aspek tingkat belajar yang diharapkan. Hal ini sejalan dengan tujuan utama IPS di tingkat sekolah yaitu mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), ketrampilan (*skill*), sikap dan nilai (*attitudes and value*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik (Sapriya, 2009: 12). Menurut Teori Bloom edisi revisi oleh Anderson (2001) Siswa setelah mengikuti pembelajaran diharapkan mempunyai ranah berfikir yaitu kemampuan kognitif (mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan menciptakan), Psikomotor (meniru, memanipulasi, melakukan dengan prosedur, melakukan dengan dengan baik dan tepat, dan melakukan

secara alamiah) dan Afektif (menerima, merespon, menghargai, mengorganisasikan, dan karakterisasi menurut nilai).

Prestasi belajar adalah penilaian pendidikan tentang kemajuan siswa dalam segala hal yang dipelajarinya di sekolah yang dapat mencakup pengetahuan atau kecakapan atau ketrampilan yang dinyatakan sesudah penilaian (Djamarah, 2006: 49). Prestasi belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Prestasi belajar siswa disekolah dapat digunakan untuk menentukan kedudukan 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 (Sudjana, 2001: 22)

Cara mengukur prestasi belajar siswa dapat dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan lisan, memberikan pekerjaan rumah atau tugas tertulis atau melihat penampilan aktual dari tugas ketrampilan 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 buku raport siswa. Sebuah ukuran atau proses pembelajaran. Apabila merujuk pada rumusan operasional keberhasilan belajar, maka belajar dikatakan berhasil apabila diikuti ciri-ciri :

- 1) Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik individu maupun kelompok.
- 2) Perilaku yang digariskan dalam Tujuan Pembelajaran Khusus (TPK) telah dicapai oleh siswa baik secara individu maupun kelompok.
- 3) Terjadinya proses pemahaman materi secara *scuensial* (*sequential*) mengantarkan materi tahap berikutnya. Untuk mengukur dan mengevaluasi tingkat keberhasilan belajar.

Berdasarkan tujuan ruang lingkupnya, prestasi belajar dapat digolongkan pada beberapa jenis penilaian yaitu, (a) tes formatif, (b) tes sub sumatif, dan (c) tes sumatif.

Berdasarkan konsep yang dijabarkan diatas, maka diperoleh kesimpulan bahwa prestasi belajar IPS 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 dalam proses pembelajaran di sekolah diwaktu tertentu dan lazim ditunjukkan dalam bentuk nilai atau angka (huruf), yang menurut tujuan ruang lingkupnya, prestasi belajar dapat digolongkan pada beberapa jenis penilaian yaitu, (1) tes formatif, (2) tes sub sumatif, dan (3) tes sumatif.

2.1.3 Pengertian Motivasi Belajar

Yamin (2011: 234) mengatakan berdasarkan jenisnya motivasi dapat dibagi dua yaitu, (a) motivasi instrinsik; motivasi instrinsik mengacu pada faktor-faktor yang berasal dari dalam diri seseorang akibat dari adanya kekuatan akan rasa perhatian, kebutuhan, percaya diri, dan kepuasan. Didalam belajar keinginan untuk menambah pengetahuan merupakan faktor instrinsik pada semua orang; (b) motivasi ekstrinsik; motivasi ekstrinsik mengacu kepada faktor-faktor yang berasal dari luar diri seseorang. Motivasi ekstrinsik biasanya berupa penghargaan, pujian, hukuman atau celaan. Motivasi yang berasal dari dalam lebih menguntungkan dalam belajar karena dapat bertahan lebih lama. Hal ini

disebabkan dorongan belajar yang timbul merupakan suatu kebutuhan untuk menjadi orang terdidik dan berilmu pengetahuan. Sedangkan motivasi yang berasal dari luar dapat diberikan oleh seseorang atau guru dengan jalan mengatur kondisi dan situasi belajar agar lebih kondusif.

Konteks motivasi yang dimaksud di sini adalah faktor yang mempengaruhi belajar, sehingga motivasi yang dimaksud adalah motivasi berprestasi. Menurut Djaali (2008: 103) motivasi berprestasi adalah kondisi fisiologis dan psikologis (kebutuhan untuk berprestasi) yang terdapat di dalam diri siswa yang mendorongnya untuk melakukan aktifitas tertentu guna mencapai suatu tujuan tertentu (berprestasi setinggi mungkin).

Menurut Mc. Clelland yang dikutip oleh Djaali bahwa motivasi berprestasi merupakan motivasi yang berhubungan dengan pencapaian beberapa standar kepandaian atau standar keahlian. Karakteristik individu yang memiliki motivasi berprestasi menurut Djaali (2008: 109) adalah (1) menyukai situasi atau tugas yang menuntut tanggung jawab pribadi atas hasil-hasilnya dan bukan atas dasar untung-untungan, nasib atau kebetulan; (2) memilih tujuan yang realitis tetapi menantang dari tujuan yang paling mudah dicapai atau terlalu besar risikonya; (3) mencari situasi atau pekerjaan dimana ia memperoleh umpan balik dengan segera dan nyata untuk menentukan baik atau tidaknya hasil pekerjaan; (4) senang bekerja sendiri dan mengungguli orang lain; (5) mampu menanggukkan pemuasan keinginannya demi masa depan

yang lebih baik; dan (6) tidak tergugah untuk sekedar mendapatkan uang, status, atau keuntungan lainnya, ia akan mencari hal-hal yang merupakan lambang prestasi sebagai suatu ukuran keberhasilan.

Sardiman, (2003) mengemukakan bahwa dalam kegiatan belajar motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai. Prayitno, (1989: 8) mengatakan bahwa motivasi belajar tidak saja merupakan suatu energi yang menggerakkan siswa untuk belajar tetapi juga sebagai suatu yang mengarahkan aktivitas siswa kepada tujuan belajar.

Banyak faktor yang dapat menumbuhkan motivasi belajar bagi siswa yaitu, (1) memberi angka. Angka dalam hal ini sebagai simbol nilai dari kegiatan belajarnya. Banyak siswa belajar yang utama justru untuk mencapai angka yang baik sehingga yang dikejar siswa biasanya nilai ulangan atau nilai raport yang baik; (2) hadiah. Hadiah dapat juga dikatakan sebagai motivasi, tetapi selalu demikian, karena hadiah untuk suatu pekerjaan mungkin tidak menarik bagi seseorang yang tidak senang atau tidak berbakat untuk pekerjaan tersebut; (3) saingan/kompetisi. Saingan atau kompetisi digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Persaingan, baik persaingan individual atau persaingan kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa; (4) *ego-involvement* yaitu menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasa pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri adalah suatu bentuk motivasi yang sangat penting penyelesaian tugas dengan baik adalah simbol kebanggaan dan harga diri; (5) memberi ulangan. Siswa akan lebih giat belajar atau mengetahui akan ada ulangan; (6) mengetahui hasil. Dengan mengetahui hasil dari pekerjaan, apalagi bila ada kemajuan akan mendorong siswa lebih giat lagi untuk belajar; (7) pujian. Dengan pujian yang tepat akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi gairah belajar serta sekaligus membangkitkan harga diri; (8) hukuman. Sekaligus *reincement* yang

negatif tetapi bila diberikan secara tepat dan bijak dapat menjadi alat motivasi; (9) hasrat untuk belajar. Hasrat untuk belajar berarti pada diri anak didik memang ada motivasi untuk belajar, dengan demikian prestasinya akan lebih baik; (10) minat. Motivasi muncul karena adanya kebutuhan, begitu juga minat, sehingga tepatlah kalau minat merupakan alat motivasi yang pokok. Proses belajar akan berjalan lancar kalau disertai dengan minat; (11) tujuan yang diakui. Rumusan tujuan yang diakui dan diterima oleh siswa akan merupakan alat motivasi yang sangat penting sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai karena sangat berguna dan menguntungkan maka timbul gairah untuk terus belajar.

Selain faktor di atas berikut ini juga merupakan faktor-faktor yang dapat menimbulkan motivasi dalam belajar yaitu, (1) bahan pelajaran yang dapat dihayati anak; (2) anak didik menyadari tujuan yang sedang dipelajarinya; (3) bahan yang disajikan sesuai dengan bakat, kecerdasan, atau pengalaman anak; (4) sistem evaluasi yang teratur dan setiap kesalahan diperbincangkan bersama; (5) pujian dan perhatian dari pihak guru dan orangtua; (6) sistem evaluasi yang hanya dititik beratkan kepada hapalan saja akan mengurangi motivasi belajar; dan (7) hubungan guru dan murid yang terjalin baik.

Menurut Syamsuddin (2002: 33) motivasi belajar terdiri atas 8 aspek; (1) durasi kegiatan; berapa lama kemampuan penggunaan waktu untuk melakukan kegiatan; (2) frekuensi kegiatan; berapa sering kegiatan dilakukan dalam periode waktu tertentu; (3) persistensi; ketetapan dan kelekatan pada tujuan kegiatan; (4) ketabahan; keuletan dan kemampuan dalam menghadapi rintangan dan kesulitan; (5) devosi; pengorbanan untuk mencapai tujuan; (6) tingkat aspirasi; sasaran dan target yang akan dicapai dengan kegiatan yang dilakukan; (7) tingkat

kualifikasi; prestasi yang dicapai dari kegiatan; dan (8) arah sikap; sasaran kegiatan belajar.

Sardiman (2003: 75) menjelaskan bahwa motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Seseorang yang memiliki intelegensi cukup tinggi bisa saja gagal karena kurangnya motivasi. Hasil belajar akan optimal kalau ada motivasi yang tinggi.

Berdasarkan kajian teori di atas dapat dikatakan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan yang berasal dari dalam maupun dari luar diri siswa untuk melaksanakan aktivitas belajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan terdorong untuk berusaha dengan berbagai cara guna mencapai prestasi belajar yang tinggi. Mereka akan masuk sekolah untuk mengikuti pelajaran dengan baik dan bersemangat, akan membaca buku-buku pelajaran dengan baik, menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru kepadanya dengan sebaik-baiknya untuk mencapai prestasi yang diinginkan. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi jika menghadapi kesulitan dalam kegiatan belajarnya akan berusaha keras untuk mengatasinya baik melalui belajar sendiri, bertanya kepada orang lain, berdiskusi dengan teman, atau bertanya kepada gurunya. Sebaliknya bagi siswa yang

rendah motivasi belajarnya, maka semangat bersaing dan bekerja keras dimungkinkan tidak akan muncul, karena mereka berkecenderungan untuk menyerah kepada nasib atau memang tidak menyadari akan kekurangan yang ada pada dirinya.

2.1.4 Pembelajaran ARIAS

Pembelajaran ARIAS merupakan modifikasi dari pembelajaran ARCS. Pembelajaran ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*), dikembangkan oleh Keller dan Kopp (1987: 2-9) sebagai jawaban pertanyaan bagaimana merancang pembelajaran yang dapat mempengaruhi motivasi berprestasi dan hasil belajar. Pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan teori nilai harapan (*expectancy value theory*) yang mengandung dua komponen yaitu nilai (*value*) dari tujuan yang akan dicapai dan harapan (*expectancy*) agar berhasil mencapai tujuan itu. Dua komponen tersebut oleh Keller dikembangkan menjadi empat komponen. Keempat komponen pembelajaran itu adalah *Attention, Relevance, Confidence* dan *Satisfaction* dengan akronim ARCS (Keller dan Kopp, 1987: 289-319).

Pembelajaran ini menarik karena dikembangkan atas dasar teori-teori belajar dan pengalaman nyata para instruktur (Bohlin, 1987: 11-14). Namun demikian, pada pembelajaran ini tidak ada evaluasi (*assessment*), padahal evaluasi merupakan komponen yang tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan pembelajaran. Evaluasi yang dilaksanakan

tidak hanya pada akhir kegiatan pembelajaran tetapi perlu dilaksanakan selama proses kegiatan berlangsung.

Evaluasi dilaksanakan untuk mengetahui sampai sejauh mana kemajuan yang dicapai atau hasil belajar yang diperoleh siswa (DeCecco, 1968: 610). Evaluasi yang dilaksanakan selama proses pembelajaran menurut Saunders et al. seperti yang dikutip Beard dan Senior (1980: 72) dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Mengingat pentingnya evaluasi, maka pembelajaran ini dimodifikasi dengan menambahkan komponen evaluasi pada pembelajaran tersebut. Dengan modifikasi tersebut, pembelajaran yang digunakan mengandung lima komponen yaitu: *Attention* (minat/perhatian); *Relevance* (relevansi); *Confidence* (percaya/yakin); *Satisfaction* (kepuasan/bangga), dan *Assessment* (evaluasi). Modifikasi juga dilakukan dengan penggantian nama *confidence* menjadi *assurance*, dan *attention* menjadi *interest*. Penggantian nama *confidence* (percaya diri) menjadi *assurance*, karena kata *assurance* sinonim dengan kata *self-confidence* (Morris, 1981: 80).

Kegiatan pembelajaran tidak hanya percaya bahwa siswa akan mampu dan berhasil, melainkan juga sangat penting menanamkan rasa percaya diri siswa bahwa mereka merasa mampu dan dapat berhasil. Demikian juga penggantian kata *attention* menjadi *interest*, karena pada kata *interest* (minat) sudah terkandung pengertian *attention* (perhatian). Dengan kata *interest* tidak hanya sekedar menarik minat/perhatian

siswa pada awal kegiatan melainkan tetap memelihara minat/perhatian tersebut selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Akronim yang lebih baik dan lebih bermakna maka urutannya pun dimodifikasi menjadi *Assurance, Relevance, Interest, Assessment* dan *Satisfaction*. Makna dari modifikasi ini adalah usaha pertama dalam kegiatan pembelajaran untuk menanamkan rasa yakin/percaya pada siswa. Kegiatan pembelajaran ada relevansinya dengan kehidupan siswa, berusaha menarik dan memelihara minat/perhatian siswa. Kemudian diadakan evaluasi dan menumbuhkan rasa bangga pada siswa dengan memberikan penguatan (*reinforcement*). Dengan mengambil huruf awal dari masing-masing komponen menghasilkan kata ARIAS sebagai akronim. Oleh karena itu, pembelajaran yang sudah dimodifikasi ini disebut pembelajaran ARIAS.

2.1.4.1 Komponen Pembelajaran ARIAS

Pembelajaran ARIAS seperti yang telah dikemukakan terdiri dari lima komponen (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction*) yang disusun berdasarkan teori belajar. Kelima komponen tersebut merupakan satu kesatuan yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran. Deskripsi singkat masing-masing komponen dan beberapa contoh yang dapat dilakukan untuk membangkitkan dan meningkatkannya kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut.

Komponen pertama pembelajaran ARIAS adalah *Assurance* (percaya diri), yaitu berhubungan dengan sikap percaya, yakin akan berhasil atau yang berhubungan dengan harapan untuk berhasil (Keller, 1987: 2-9). Menurut Bandura seperti dikutip oleh Gagne dan Driscoll (1988: 70) seseorang yang memiliki sikap percaya diri tinggi cenderung akan berhasil bagaimana pun kemampuan yang ia miliki. Sikap di mana seseorang merasa percaya dapat berhasil mencapai sesuatu akan mempengaruhi mereka bertingkah laku untuk mencapai keberhasilan tersebut. Sikap ini mempengaruhi kinerja aktual seseorang, sehingga perbedaan dalam sikap ini menimbulkan perbedaan dalam kinerja.

Sikap yaitu penuh percaya diri dan merasa mampu dapat melakukan sesuatu dengan berhasil, siswa terdorong untuk melakukan sesuatu kegiatan dengan sebaik-baiknya sehingga dapat mencapai hasil yang lebih baik dari sebelumnya atau dapat melebihi orang lain. Beberapa cara yang dapat digunakan untuk mempengaruhi sikap percaya diri dapat dirumuskan sebagai berikut.

- a. Membantu siswa menyadari kekuatan dan kelemahan diri serta menanamkan pada siswa gambaran diri positif terhadap diri sendiri. Menghadirkan seseorang yang terkenal dalam suatu bidang sebagai pembicara, memperlihatkan *video tapes* atau potret seseorang yang telah berhasil (sebagai model), misalnya merupakan salah satu cara menanamkan gambaran positif terhadap diri sendiri dan kepada siswa. Menggunakan seseorang sebagai model untuk menanamkan

sikap percaya diri menurut Bandura dalam Gagne dan Briggs (1979: 88) sudah dilakukan secara luas di sekolah-sekolah.

- b. Menggunakan suatu patokan, standar yang memungkinkan siswa dapat mencapai keberhasilan (misalnya dengan mengatakan bahwa kamu tentu dapat menjawab pertanyaan di bawah ini tanpa melihat buku).
- c. Memberi tugas yang sukar tetapi cukup realistis untuk diselesaikan/sesuai dengan kemampuan siswa (misalnya memberi tugas kepada siswa dimulai dari yang mudah berangsur sampai ke tugas yang sukar).
- d. Memberi kesempatan kepada siswa secara bertahap mandiri dalam belajar dan melatih suatu keterampilan.

Komponen kedua pembelajaran ARIAS adalah *Relevance* yaitu berhubungan dengan kehidupan siswa baik berupa pengalaman sekarang atau yang telah dimiliki maupun yang berhubungan dengan kebutuhan karir sekarang atau yang akan datang (Keller, 1987: 2-9). Siswa merasa kegiatan pembelajaran yang mereka ikuti memiliki nilai, bermanfaat dan berguna bagi kehidupan mereka. Siswa akan terdorong mempelajari sesuatu kalau apa yang akan dipelajari ada relevansinya dengan kehidupan mereka, dan memiliki tujuan yang jelas.

Sesuatu yang memiliki arah tujuan, dan sasaran yang jelas serta ada manfaat dan relevan dengan kehidupan akan mendorong individu untuk mencapai tujuan tersebut. Dengan tujuan yang jelas mereka akan mengetahui kemampuan apa yang akan dimiliki dan pengalaman apa yang akan didapat. Mereka juga akan mengetahui kesenjangan antara kemampuan yang telah dimiliki dengan kemampuan baru itu sehingga kesenjangan tadi dapat dikurangi atau bahkan dihilangkan sama sekali (Gagne dan Driscoll, 1988: 140).

Guru perlu memperhatikan unsur relevansi ini dalam kegiatan pembelajaran. Beberapa cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan relevansi dalam pembelajaran sebagai berikut.

- a. Mengemukakan tujuan sasaran yang akan dicapai. Tujuan yang jelas akan memberikan harapan yang jelas (konkrit) pada siswa dan mendorong mereka untuk mencapai tujuan tersebut (De Cecco, 1968: 162). Hal ini akan mempengaruhi hasil belajar mereka.
- b. Mengemukakan manfaat pelajaran bagi kehidupan siswa baik untuk masa sekarang dan untuk berbagai aktivitas di masa mendatang.
- c. Menggunakan bahasa yang jelas atau contoh-contoh yang ada hubungannya dengan pengalaman nyata atau nilai-nilai yang dimiliki siswa. Bahasa yang jelas yaitu bahasa yang dimengerti oleh siswa. Pengalaman nyata atau pengalaman yang langsung dialami siswa dapat menjembatannya ke hal-hal baru. Pengalaman selain memberi keasyikan bagi siswa, juga diperlukan secara esensial sebagai jembatan mengarah kepada titik tolak yang sama dalam melibatkan

siswa secara mental, emosional, sosial dan fisik, sekaligus merupakan usaha melihat lingkup permasalahan yang sedang dibicarakan (Semiawan, 1991).

- d. Menggunakan berbagai alternatif strategi dan media pembelajaran yang cocok untuk pencapaian tujuan. Dengan demikian dimungkinkan menggunakan bermacam-macam strategi dan/atau media pembelajaran pada setiap kegiatan pembelajaran.

Komponen ketiga pembelajaran ARIAS adalah *Interest* yaitu yang berhubungan dengan minat/perhatian siswa. Menurut Woodruff dalam Callahan (1966: 23) bahwa sesungguhnya belajar tidak terjadi tanpa ada minat/perhatian. Keller dalam Reigeluth (1987: 383-430) menyatakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran minat/perhatian tidak hanya harus dibangkitkan melainkan juga harus dipelihara selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, guru harus memperhatikan berbagai bentuk dan memfokuskan pada minat/perhatian dalam kegiatan pembelajaran.

Herndon (1987: 11-14) menunjukkan bahwa adanya minat/perhatian siswa terhadap tugas yang diberikan dapat mendorong siswa melanjutkan tugasnya. Siswa akan kembali mengerjakan sesuatu yang menarik sesuai dengan minat/perhatian mereka. Membangkitkan dan memelihara minat/perhatian merupakan usaha menumbuhkan keingintahuan siswa yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran.

Minat/perhatian merupakan alat yang sangat berguna dalam usaha mempengaruhi hasil belajar siswa. Beberapa cara yang dapat digunakan untuk membangkitkan dan menjaga minat/perhatian siswa sebagai berikut.

- a. Menggunakan cerita, analogi, sesuatu yang baru, menampilkan sesuatu yang lain/aneh yang berbeda dari biasa dalam pembelajaran.
- b. Memberi kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, misalnya para siswa diajak diskusi untuk memilih topik yang akan dibicarakan, mengajukan pertanyaan atau mengemukakan masalah yang perlu dipecahkan.
- c. Mengadakan variasi dalam kegiatan pembelajaran misalnya menurut Lesser dalam Gagne dan Driscoll (1988: 69) variasi dari serius ke humor, dari cepat ke lambat, dari suara keras ke suara yang sedang, dan mengubah gaya mengajar.
- d. Mengadakan komunikasi nonverbal dalam kegiatan pembelajaran seperti demonstrasi dan simulasi yang menurut Gagne dan Briggs (1979: 157) dapat dilakukan untuk menarik minat/perhatian siswa.

Komponen keempat pembelajaran ARIAS adalah *Assessment*, yaitu yang berhubungan dengan evaluasi terhadap siswa. Evaluasi merupakan suatu bagian pokok dalam pembelajaran yang memberikan keuntungan bagi guru dan murid (Lefrancois, 1982: 336). Bagi guru menurut Deale dalam Lefrancois (1982: 336) evaluasi merupakan alat untuk mengetahui apakah yang telah diajarkan sudah dipahami oleh siswa; untuk memonitor kemajuan siswa sebagai individu maupun sebagai

kelompok; untuk merekam apa yang telah siswa capai, dan untuk membantu siswa dalam belajar.

Evaluasi bagi siswa merupakan umpan balik tentang kelebihan dan kelemahan yang dimiliki, dapat mendorong belajar lebih baik dan meningkatkan motivasi berprestasi (Hopkins dan Antes, 1990: 31). Evaluasi terhadap siswa dilakukan untuk mengetahui sampai sejauh mana kemajuan yang telah mereka capai. Apakah siswa telah memiliki kemampuan seperti yang dinyatakan dalam tujuan pembelajaran (Gagne dan Briggs, 1979: 157). Evaluasi tidak hanya dilakukan oleh guru tetapi juga oleh siswa untuk mengevaluasi diri mereka sendiri (*self assessment*) atau evaluasi diri.

Evaluasi diri dilakukan oleh siswa terhadap diri mereka sendiri, maupun terhadap teman mereka. Hal ini akan mendorong siswa untuk berusaha lebih baik lagi dari sebelumnya agar mencapai hasil yang maksimal. Mereka akan merasa malu kalau kelemahan dan kekurangan yang dimiliki diketahui oleh teman mereka sendiri. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan Martin dan Briggs dalam Bohlin (1987: 11-14) bahwa evaluasi diri secara luas sangat membantu dalam pengembangan belajar atas inisiatif sendiri.

Evaluasi diri dapat mendorong siswa untuk meningkatkan apa yang ingin mereka capai. Ini juga sesuai dengan apa yang dikemukakan Morton dan Macbeth dalam Beard dan Senior (1980: 76) bahwa evaluasi diri dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, untuk mempengaruhi hasil belajar siswa evaluasi perlu dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran. Beberapa cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan evaluasi sebagai berikut.

- a. Mengadakan evaluasi dan memberi umpan balik terhadap kinerja siswa.
- b. Memberikan evaluasi yang obyektif dan adil serta segera menginformasikan hasil evaluasi kepada siswa.
- c. Memberi kesempatan kepada siswa mengadakan evaluasi terhadap diri sendiri.
- d. Memberi kesempatan kepada siswa mengadakan evaluasi terhadap teman.

Komponen kelima pembelajaran ARIAS adalah *Satisfaction*, yaitu yang berhubungan dengan rasa bangga, puas atas hasil yang dicapai. Dalam teori belajar *satisfaction* adalah *reinforcement* (penguatan). Siswa yang telah berhasil mengerjakan atau mencapai sesuatu merasa bangga/puas atas keberhasilan tersebut. Keberhasilan dan kebanggaan itu menjadi penguat bagi siswa tersebut untuk mencapai keberhasilan berikutnya (Gagne dan Driscoll, 1988: 70).

Reinforcement atau penguatan yang dapat memberikan rasa bangga dan puas pada siswa adalah penting dan perlu dalam kegiatan pembelajaran (Hilgard dan Bower, 1975: 561). Menurut Keller berdasarkan teori kebanggaan, rasa puas dapat timbul dari dalam diri individu sendiri yang disebut kebanggaan intrinsik di mana individu merasa puas dan bangga telah berhasil mengerjakan, mencapai atau mendapat sesuatu. Kebanggaan dan rasa puas ini juga dapat timbul karena pengaruh dari luar individu, yaitu dari orang lain atau lingkungan yang disebut kebanggaan ekstrinsik (Keller dan Kopp, 1987: 2-9).

Seseorang merasa bangga dan puas karena apa yang dikerjakan dan dihasilkan mendapat penghargaan baik bersifat verbal maupun nonverbal dari orang lain atau lingkungan. Memberikan penghargaan (*reward*) menurut Thorndike dalam Gagne dan Briggs (1979: 8) merupakan suatu penguatan (*reinforcement*) dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, memberikan penghargaan merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk mempengaruhi hasil belajar siswa (Hilgard dan Bower, 1975: 561). Untuk itu, rasa bangga dan puas perlu ditanamkan dan dijaga dalam diri siswa. Beberapa cara yang dapat dilakukan sebagai berikut.

- a. Memberi penguatan (*reinforcement*), penghargaan yang pantas baik secara verbal maupun non-verbal kepada siswa yang telah menampilkan keberhasilannya. Ucapan guru : “Bagus, kamu telah mengerjakannya dengan baik sekali!”. Menganggukkan kepala sambil tersenyum sebagai tanda setuju atas jawaban siswa terhadap

suatu pertanyaan, merupakan suatu bentuk penguatan bagi siswa yang telah berhasil melakukan suatu kegiatan. Ucapan yang tulus dan/atau senyuman guru yang simpatik menimbulkan rasa bangga pada siswa dan ini akan mendorongnya untuk melakukan kegiatan lebih baik lagi, dan memperoleh hasil yang lebih baik dari sebelumnya.

- b. Memberi kesempatan kepada siswa untuk menerapkan pengetahuan /keterampilan yang baru diperoleh dalam situasi nyata atau simulasi.
- c. Memperlihatkan perhatian yang besar kepada siswa, sehingga mereka merasa dikenal dan dihargai oleh para guru.
- d. Memberi kesempatan kepada siswa untuk membantu teman mereka yang mengalami kesulitan / memerlukan bantuan.

2.1.4.2 Penggunaan Pembelajaran ARIAS

Penggunaan pembelajaran ARIAS dilakukan sejak awal, sebelum guru melakukan kegiatan pembelajaran di kelas. Pembelajaran ini digunakan sejak guru atau perancang merancang kegiatan pembelajaran dalam bentuk satuan pelajaran misalnya. Satuan pelajaran sebagai pegangan (pedoman) guru kelas dan satuan pelajaran sebagai bahan/materi bagi siswa. Satuan pelajaran sebagai pegangan bagi guru disusun sedemikian rupa, sehingga satuan pelajaran tersebut sudah mengandung komponen-komponen ARIAS. Artinya, dalam satuan pelajaran itu sudah tergambar usaha/kegiatan yang akan dilakukan untuk menanamkan rasa percaya diri pada siswa, mengadakan kegiatan yang relevan,

membangkitkan minat/perhatian siswa, melakukan evaluasi dan menumbuhkan rasa dihargai/bangga pada siswa.

Guru atau pengembang sudah merancang urutan semua kegiatan yang akan dilakukan, strategi atau metode pembelajaran yang akan digunakan, media pembelajaran apa yang akan dipakai, perlengkapan apa yang dibutuhkan, dan bagaimana cara penilaian akan dilaksanakan. Meskipun demikian pelaksanaan kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan situasi, kondisi dan lingkungan siswa.

Demikian juga halnya dengan satuan pelajaran sebagai bahan/materi untuk siswa. Bahan/materi tersebut harus disusun berdasarkan pembelajaran ARIAS. Bahasa, kosakata, kalimat, gambar atau ilustrasi, pada bahan/materi dapat menumbuhkan rasa percaya diri pada siswa, bahwa mereka mampu, dan apa yang dipelajari ada relevansi dengan kehidupan mereka. Bentuk, susunan dan isi bahan/materi dapat membangkitkan minat/perhatian siswa, memberi kesempatan kepada siswa untuk mengadakan evaluasi diri dan siswa merasa dihargai yang dapat menimbulkan rasa bangga pada mereka.

Guru dan atau pengembang pun agar menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan dimengerti, kata-kata yang jelas dan kalimat yang sederhana tidak berbelit-belit sehingga maksudnya dapat dengan mudah ditangkap dan dicerna siswa. Bahan atau materi agar dilengkapi dengan gambar yang jelas dan menarik dalam jumlah yang cukup. Gambar dapat menimbulkan berbagai macam khayalan (fantasi) dan dapat

membantu siswa lebih mudah memahami bahan atau materi yang sedang dipelajari. Siswa dapat membayangkan apa saja, bahkan dapat membayangkan dirinya sebagai apa saja (Mc Clelland, 1987: 29). Bahan atau materi disusun sesuai urutan dan tahap kesukarannya perlu dibuat sedemikian rupa sehingga dapat menimbulkan keingintahuan dan memungkinkan siswa dapat mengadakan evaluasi sendiri.

2.1.4.3 Pembelajaran IPS dengan ARIAS di Sekolah Menengah Pertama

Usia siswa SMP rata-rata 11-15 tahun berada pada taraf operasi ke formal. Pada usia ini yang perlu dipertimbangkan adalah aspek-aspek perkembangan remaja, dimana remaja mengalami tahap transisi dari penggunaan operasi kongret ke penerapan operasi formal dalam bernalar. Dengan memperhatikan hal tersebut maka dalam proses pembelajaran diperlukan sebuah strategi yang tepat dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Pembelajaran ARIAS merupakan satu alternatif yang digunakan oleh guru sebagai dasar melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik di SMP. Pembelajaran ARIAS berisi lima komponen yang merupakan satu kesatuan yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran yaitu *assurance* (percaya diri), berhubungan dengan sikap yakin berhasil; *relevance*, berhubungan dengan kehidupan peserta didik yang berhubungan dengan kebutuhan karir sekarang atau yang akan datang; *interest*, berhubungan dengan minat dan perhatian siswa; *assessment*, berhubungan dengan penilaian terhadap siswa; dan *satisfaction*,

penguatan yang dapat memberikan rasa bangga dan puas pada siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran ARIAS yang dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar akan memudahkan peserta didik untuk memahami pelajaran dengan cara yang menyenangkan dan berkesan. Dengan pembelajaran ARIAS kegiatan belajar dari proses awal sampai kegiatan berakhir memberikan pengalaman baru bagi peserta didik.

2.1.5 Pembelajaran ARCS

Pembelajaran ARCS memiliki empat komponen yaitu *Attention* (perhatian), *Relevance* (relevansi), *Confidence* (keyakinan diri siswa), *Satisfaction* (kepuasan siswa). Pembelajaran ARCS ini dikembangkan oleh Keller (1987: 289-319) yang merupakan pembelajaran tentang cara menjaga, mengelola, meningkatkan motivasi untuk mempengaruhi motivasi berprestasi dan peningkatan hasil belajar. Motivasi dianggap sebagai suatu faktor yang cukup penting yang mempengaruhi hasil belajar.

Motivasi sebagai intensitas dan arah suatu perilaku serta berkaitan dengan pilihan yang dibuat seseorang untuk mengerjakan atau menghindari suatu tugas serta menunjukkan tingkat usaha yang dilakukannya, maka secara operasional motivasi belajar ditentukan oleh indikator-indikator sebagai berikut, (1) tingkat perhatian siswa, (2) tingkat relevansi pembelajaran dengan kebutuhan siswa,

(3) tingkat keyakinan siswa terhadap kemampuannya dalam mengerjakan tugas-tugas pembelajaran, dan (4) tingkat kepuasan siswa terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Pembelajaran ARCS dikembangkan berdasarkan teori nilai harapan yang mengandung dua komponen yaitu nilai (*value*) dari tujuan yang akan dicapai dan harapan (*expectancy*) agar berhasil mencapai tujuan itu. Dua komponen itu oleh Keller dikembangkan menjadi empat komponen yaitu perhatian (*attention*), relevansi (*relevance*), keyakinan (*confidence*), dan kepuasan siswa (*satisfaction*) dengan akronim ARCS.

2.1. 5.1 Komponen Pembelajaran ARCS

Komponen yang pertama pada pembelajaran ARCS adalah *Attention* (perhatian). Perhatian merupakan salah satu poin penting dalam menjaga motivasi belajar siswa. Minat/perhatian merupakan alat yang sangat berguna dalam usaha mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut Irawan, dkk (1997:43) rasa ingin tahu ini perlu mendapat rangsangan, namun perlu diperhatikan agar stimulus tersebut digunakan tidak berlebihan, sebab akan menjadikan stimulus hal biasa dan kehilangan keefektifannya. Guru harus memperhatikan berbagai bentuk dan memfokuskan pada minat atau perhatian dalam kegiatan pembelajaran. Adanya minat atau perhatian siswa terhadap tugas yang diberikan dapat mendorong siswa melanjutkan tugasnya. Siswa akan kembali mengerjakan sesuatu yang menarik sesuai dengan perhatian mereka. Membangkitkan dan

memelihara perhatian merupakan usaha menumbuhkan keingintahuan siswa yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran.

Secara garis besar ada tiga jenis strategi untuk membangkitkan dan mempertahankan perhatian siswa dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut.

a. Membangkitkan daya persepsi siswa.

Hal ini bisa dilakukan dengan menggunakan suatu hal yang baru, mengherankan, tidak layak ataupun dengan memberikan perubahan-perubahan rangsangan secara mendadak, misalnya dengan gerakan tubuh, nada suara, dan sebagainya.

b. Menumbuhkan hasrat ingin meneliti.

Hal ini dapat dilakukan dengan jalan merangsang perilaku yang selalu ingin mencari informasi dengan mengajukan pertanyaan atau masalah yang memerlukan pemecahan masalah oleh siswa sendiri. Dengan adanya pertanyaan atau masalah yang ditujukan pada siswa, diharapkan perhatian siswa akan lebih terfokus pada kegiatan pelajaran.

c. Menggunakan elemen pembelajaran yang bervariasi.

Dalam usaha mempertahankan perhatian siswa terhadap pembelajaran, dapat dilakukan dengan jalan menggunakan elemen atau unsur-unsur pembelajaran yang beraneka ragam. Variasi dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan memvariasikan format tulisan dalam teks, menyajikan gambar-gambar yang bervariasi, dan warna yang beraneka

ragam. Dengan melakukan hal yang demikian diharapkan perhatian siswa terus tertuju ada pembelajaran.

Komponen yang kedua dari pembelajaran ARCS adalah *relevance* atau mengkaitkan pembelajaran dengan kebutuhan siswa. Komponen ini merupakan komponen yang berhubungan dengan kehidupan siswa baik berupa pengalaman sekarang atau yang telah dimiliki maupun yang berhubungan dengan kebutuhan karir sekarang atau yang akan datang. Siswa merasa kegiatan yang pembelajaran yang mereka ikuti memiliki nilai, bermanfaat dan berguna bagi kehidupan mereka. Siswa akan terdorong mempelajari sesuatu jika terdapat relevansinya dengan kehidupan mereka, dan memiliki tujuan yang jelas.

Sesuatu yang memiliki arah dan tujuan yang jelas serta ada manfaat dan relevan dengan kehidupan akan mendorong individu untuk mencapai tujuan tersebut. Melalui adanya tujuan yang jelas mereka akan mengetahui kemampuan yang dimiliki dan pengalaman yang didapat. Mereka juga akan mengetahui kesenjangan antara kemampuan yang dimiliki dengan kemampuan yang baru didapat itu dan kesenjangan tersebut berkurang.

Ada tiga unsur yang dapat digunakan untuk meningkatkan relevansi isi pembelajaran dengan kebutuhan siswa.

1. Menumbuhkan keakraban dan kebiasaan yang baik.

Dalam usaha menumbuhkan keakraban pada diri siswa terhadap pembelajaran dapat dilakukan dengan cara menggunakan atau

pemakaian bahasa yang konkret, contoh, dan konsep yang berkaitan atau berhubungan dengan pengalaman dan nilai kehidupan siswa. Untuk meningkatkan pemahaman pada diri siswa, guru harus mampu mengaitkan pengalaman keseharian siswa atau konsep yang telah ada dalam benak siswa dengan isi pembelajaran yang akan dibahas. Jika dalam kegiatan pembelajaran, isi pembelajaran dikaitkan dengan sesuatu yang telah dikenal atau dipelajari sebelumnya, dan siswa akan termotivasi dalam belajarnya. Dengan strategi yang demikian, siswa akan merasakan relevansi pembelajaran yang dihadapinya dengan pengalaman hidupnya.

2. Menyajikan isi pembelajaran yang berorientasi pada tujuan.

Cara lain untuk meningkatkan relevansi pembelajaran adalah dengan menyajikan pernyataan atau contoh-contoh yang sesuai dengan tujuan dan kegunaan pembelajaran. Hakikat dari pemberitahuan tujuan pembelajaran adalah menginformasikan apa yang harus dicapai siswa pada akhir pembelajaran. Dengan demikian, setiap kegiatan pembelajaran selalu dapat diarahkan pada tujuan yang telah ditetapkan, dan sudah menjadi kewajiban guru untuk mengatakan dengan jelas tujuan yang harus dicapai oleh siswa.

3. Menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai.

Dalam hal ini untuk menciptakan relevansi terhadap pembelajaran dilakukan dengan menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai dengan profil/karakteristik siswa. Guru harus memahami profil siswa seperti tingkat perkembangan siswa, gaya kognitifnya, dan kebebasan belajarnya. Dengan diketahuinya hal tersebut, guru akan lebih mudah menyesuaikan strategi yang digunakan profil siswa, dan siswa akan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran. Strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa juga harus sesuai dengan karakteristik isi pembelajaran agar siswa lebih cepat memahami isi pembelajaran yang disampaikan.

Komponen yang ketiga adalah *Confidence* (rasa yakin diri siswa), yaitu menumbuhkan rasa percaya diri pada siswa. Komponen ini erat kaitannya dengan sikap percaya atau yang berhubungan dengan harapan untuk berhasil. Seseorang yang memiliki sikap percaya diri yang tinggi cenderung akan berhasil bagaimanapun kemampuan yang ia miliki. Sikap seseorang yang merasa yakin, percaya dapat berhasil mencapai sesuatu akan mempengaruhi mereka dalam bertingkah laku untuk mencapai keberhasilan tersebut. Sikap ini mempengaruhi kinerja aktual seseorang, dan perbedaan dalam sikap ini menimbulkan perbedaan dalam kinerja. Sikap yakin, percaya atau ada harapan untuk berhasil akan memotivasi individu untuk mengerjakan tugas berikutnya (Irawan, 1997: 46)

Siswa yang memiliki sikap percaya diri memiliki penilaian positif tentang dirinya cenderung menampilkan prestasi yang baik secara terus menerus. Sikap ini perlu ditanamkan kepada siswa untuk mendorong mereka agar berusaha dengan maksimal guna mencapai keberhasilan yang optimal. Sikap yakin dan penuh percaya diri serta merasa mampu melakukan sesuatu dengan berhasil, siswa akan terdorong untuk melakukan sesuatu dengan sebaik-baiknya untuk dapat mencapai hasil yang lebih baik dari sebelumnya.

Cara-cara yang dapat digunakan dalam menumbuhkan rasa percaya diri siswa yaitu sebagai berikut.

a. Menyajikan prasyarat belajar.

Menumbuhkan percaya diri pada siswa dapat dilakukan dengan membantu siswa memperkirakan atau mengukur kemampuannya untuk mencapai kesuksesan, dengan jalan menyajikan prasyarat unjuk kerja kriteria evaluasi.

b. Memberikan kesempatan untuk sukses.

Menumbuhkan harapan siswa untuk sukses merupakan salah satu syarat membangkitkan keyakinan pada diri siswa terhadap tugas-tugas pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan dengan menyajikan tingkat tantangan yang memungkinkan siswa mendapat pengalaman sukses yang bermakna dibawah kondisi belajar dan unjuk kerja tertentu. Siswa merasa yakin tentang apa yang dikerjakannya, dengan mengatakan bahwa ia pasti akan sukses

melakukannya dan pada diri siswa akan tumbuh harapan untuk sukses.

c. Memberikan kesempatan melakukan kontrol pribadi.

Dalam hal ini untuk menumbuhkan keyakinan pada diri siswa dilakukan dengan menyajikan umpan balik dan kesempatan untuk mengendalikan atau mengatur kemampuan atribusi internal akan kesuksesannya. Berikan umpan balik atau penguatan yang dapat mendorong usaha atau kemampuan siswa guna mencapai kesuksesan.

Komponen yang keempat dari strategi ARCS adalah *Satisfaction* (kepuasan siswa), yaitu yang berhubungan dengan rasa bangga, puas atas hasil yang dicapai. Dalam teori belajar *satisfaction* adalah *reinforcement* (penguatan). Siswa yang telah berhasil mengerjakan atau mencapai sesuatu merasa bangga/puas atas keberhasilan tersebut. Keberhasilan dan kebanggaan itu menjadi penguat bagi siswa tersebut untuk mencapai keberhasilan berikutnya. *Reinforcement* atau penguatan yang dapat memberikan rasa bangga dan puas ada siswa adalah penting dan perlu dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Keller dalam Hermana, (2009: 65) berdasarkan teori kebanggaan, rasa puas dapat timbul dari dalam individu sendiri yang disebut kebanggaan intrinsik yaitu individu merasa puas dan bangga telah berhasil mengerjakan, mencapai atau mendapat sesuatu. Kebanggaan dan rasa puas ini juga dapat timbul dari pengaruh luar individu, yaitu dari orang lain atau lingkungan yang disebut kebanggaan ekstrinsik.

Seseorang merasa bangga dan puas karena apa yang dikerjakan dan dihasilkan mendapat penghargaan baik bersifat verbal maupun nonverbal dari orang lain atau lingkungan.

Guru dalam kegiatan pembelajaran dapat melakukan dengan cara sebagai berikut.

a. Menyajikan latar belajar yang alami.

Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan menyajikan kesempatan untuk menggunakan pengetahuan atau keterampilan yang baru dikuasainya dalam situasi nyata yang menantang, dengan demikian siswa akan merasa puas karena mampu menerapkan keterampilan-keterampilan baru yang telah dipelajarinya.

b. Memberikan penguatan yang positif.

Dalam hal ini untuk menumbuhkan kepuasan dilakukan dengan memberikan umpan balik dan penguatan yang akan mempertahankan perilaku yang diinginkan. Gagne juga menyatakan bahwa umpan balik sebagai fase terakhir dalam proses pembelajaran merupakan suatu proses penguatan, dan ini sangat penting artinya dalam kehidupan manusia, khususnya dalam kaitan yang berhubungan dengan pembelajaran. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya suatu umpan balik dalam proses pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar siswa.

c. Mempertahankan standar pembelajaran secara wajar.

Hal ini dilakukan dengan jalan mempertahankan standar dan konsekuensi secara konsisten pada setiap penyelesaian tugas

pembelajaran. Dengan demikian siswa akan merasa puas dan termotivasi dalam setiap melakukan atau menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Hal ini disebabkan setiap tugas pembelajaran yang dihadapi, sesuai dengan kemampuannya dan siswa tidak merasa kesulitan dalam menyelesaikannya.

2.1.5.2 Langkah-Langkah Operasional Pembelajaran ARCS

Secara operasional penerapan pembelajaran ARCS dapat dilihat sebagai berikut.

1. *Attention* (menarik perhatian)

Membangkitkan daya persepsi. Apa yang harus dilakukan untuk membangkitkan minat siswa?

- a. Menggunakan efek audio visual, misalnya dengan menggunakan animasi, cahaya, kemampuan suara dan audio visual lainnya dalam pembelajaran
- b. Menggunakan peristiwa atau kontens yang tidak biasa, kontradiktif, atau hal yang aneh untuk merangsang perhatian siswa, tetapi tetap pada batas wajar.
- c. Menghindari gangguan, dengan jalan menghindari hal-hal yang dapat mengalihkan perhatian.

Membangkitkan keinginan untuk meneliti/bertanya. Bagaimana saya dapat merangsang/membangkitkan sikap meneliti pada siswa?

- a. Aktif merespon, yaitu merangsang minat siswa dengan menggunakan interaksi pertanyaan-respon-umpan balik, yang mempersyaratkan berpikir aktif.
- b. Menciptakan masalah, yaitu memberi kesempatan siswa untuk memecahkan masalah.
- c. Menciptakan misteri, yaitu menciptakan situasi pemecahan masalah dalam konteks yang membutuhkan eksplorasi dan daya pengungkapan rahasia pengetahuan.

Menggunakan elemen pembelajaran yang bervariasi. Bagaimana saya dapat mempertahankan minat siswa?

- a. Meringkas bagian pembelajaran dan menggunakannya secara efektif dalam bahan ajar atau buku.
- b. Menciptakan respon yang saling mempengaruhi dalam pembelajaran dengan menyajikan informasi yang beraneka ragam secara interaktif.
- c. Mengintegrasikan media yang fungsional, yaitu menggunakan yang efektif dan seimbang sebagai bagian dari pembelajaran.

2. *Relevance* (meningkatkan relevansi)

Menyajikan isi pembelajaran yang berorientasi pada tujuan/kompetensi.

Bagaimana saya dapat memenuhi dengan baik keinginan siswa dan bagaimana saya bias mengetahui kebutuhannya?

- a. Menggunakan suatu pernyataan tujuan yang jelas serta penting dan berguna.
- b. Memberi kesempatan pada siswa untuk memilih tipe tujuan yang berbeda yang sesuai dengan strategi dan hasil.

Menggunakan strategi yang sesuai. Bagaimana dan kapan saya dapat memberikan pilihan, tanggung jawab dan pengaruh yang sesuai?

- a. Memberi kesempatan pada siswa memilih tujuan yang beraneka ragam, yang sesuai dengan tingkat kesulitan, guna merangsang kebutuhan untuk berprestasi.
- b. Menggunakan sistem skorsing dan sistem umpan balik terhadap unjuk kerja siswa, guna merangsang kebutuhan untuk berprestasi.
- c. Menyajikan pilihan-pilihan yang memungkinkan siswa bekerja bersama teman lainnya.

Menciptakan keakraban. Bagaimana saya dapat mengaitkan proses pembelajaran dengan pengalaman siswa?

- a. Menggunakan bahasa dan gambar yang menarik, yaitu dengan menggunakan ungkapan-ungkapan yang biasa dikenal siswa.
- b. Menggunakan ilustrasi untuk mengkonkretkan suatu konsep yang abstrak atau tidak biasa bagi siswa.
- c. Menggunakan contoh dan konteks yang familiar pada isi pembelajaran dan lingkungan sekitar yang sudah dikenal siswa.

3. *Confidence* (menumbuhkan keyakinan pada diri siswa).

Menyajikan prasyarat belajar. Bagaimana saya dapat membantu menumbuhkan harapan positif untuk sukses?

- a. Merancang secara jelas dan mudah dipahami struktur isi dan tujuan pembelajaran.
- b. Menjelaskan kriteria evaluatif dan memberikan kesempatan untuk latihan dengan umpan balik.
- c. Menjelaskan prasyarat-prasyarat pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dapat membantu dalam mengerjakan tugas.
- d. Menjelaskan pada siswa berapa jumlah item dan berapa waktu yang diperlukan dalam setiap tes.

Memberikan kesempatan untuk sukses. Bagaimana pengalaman belajar akan dapat mendorong dan meningkatkan kepercayaan siswa terhadap kemampuan / kompetensinya?

- a. Membuat isi pembelajaran dari yang bersifat mudah ke sukar, dan memberikan rencana umpan balik yang teratur.
- b. Membuat pembelajaran yang sesuai dengan pengetahuan dan keterampilan siswa, guna menjaga tingkat tantangan/kebosanan yang berlebihan.
- c. Memasukan peristiwa-peristiwa yang bersifat random selama pembelajaran dan menyelingi dengan tingkat tantangan yang tak terduga.
- d. Mengendalikan tingkat kesulitan dengan menambahkan batas waktu, kecepatan stimulus yang beraneka ragam.

Memberikan kesempatan melakukan kontrol pribadi. Bagaimana siswa dapat mengetahui dengan pasti bahwa kesuksesannya didasari atas usaha dan kemampuannya?

Memberi atribusi (yang berwujud penguatan) pada diri siswa sehingga mereka merasa yakin akan tindakan-tindakan selanjutnya.

4. *Satisfaction* (menumbuhkan kepuasan).

Memberi kesempatan mengaplikasikan pengetahuan yang baru dikuasai.

Bagaimana saya dapat memberikan kesempatan yang bermakna bagi siswa untuk menggunakan pengetahuan/keterampilan yang baru dikuasai?

- a. Memberikan tugas-tugas yang mengharuskan siswa mengaplikasikan pengetahuan atau ketrampilan yang baru diperolehnya.
- b. Membuat isi pembelajaran/tugas-tugas sehingga pengetahuan dan ketrampilan yang baru diperoleh segera dapat digunakan dalam kegiatan berikutnya.
- c. Menggunakan simulasi pada akhir pembelajaran yang mengharuskan penggunaan pengetahuan atau ketrampilan yang baru diperoleh.

Merencanakan umpan balik/penguatan yang positif. Penguatan bentuk apa yang akan diberikan atas kesuksesannya?

- a. Menggunakan umpan balik motivasional yang positif atau ganjaran lain atas kesuksesan siswa, sesudah setiap respon yang mereka berikan secara tepat.

- b. Menghindari pemberian penguatan yang dapat mengurangi motivasi, misalnya memberikan pujian yang berlebihan pada suatu yang sederhana.
- c. Menggunakan ganjaran ekstrinsik atas respon yang benar dan jangan memberikan ganjaran pada respon yang salah.

Mempertahankan standar dan konsekuensi secara konsisten. Bagaimana saya dapat membantu siswa dalam menanamkan perasaan positif tentang prestasinya?

- a. Menjaga struktur isi pembelajaran secara konsisten dengan pernyataan tujuan.
- b. Membuat tugas atau tes agar tetap konsisten dengan tugas atau tes yang lainnya dan juga dengan tujuan pembelajaran.

2.1.5.3 Pembelajaran IPS dengan ARCS di Sekolah Menengah Pertama

Perkembangan kognisi anak-anak mewakili tiga bentuk representasi: representasi *enactive*, *iconic* dan *symbolic*. Peserta didik SMP pada tahap *enactive* misalnya, pengetahuan anak diperoleh dari aktivitas gerak yang dilakukannya seperti pengalaman langsung atau kegiatan kongrit. Tahap representasi *iconic* adalah masa ketika pengetahuan anak diperoleh melalui sajian gambar, atau grafis lainnya seperti film dan gambar statis. Sedangkan tahap representasi *symbolic* adalah suatu tahap dimana siswa mampu memahami atau membangun pengetahuan melalui proses

bernalar dengan menggunakan simbol bahasa seperti kata-kata atau simbolisasi abstrak lainnya.

Ada empat hal pokok yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran, yaitu peranan pengalaman struktur pengetahuan, kesiapan mempelajari sesuatu, instuisi, dan cara membangkitkan motivasi belajar. Pembelajaran hendaknya mencakup pengalaman-pengalaman optimal untuk mau dan dapat belajar, penstrukturan pengetahuan untuk pemahaman optimal, perincian urutan penyajian materi pelajaran dan cara pemberian *reinforcement*.

Berdasarkan uraian diatas, salah satu pembelajaran yang sesuai adalah ARCS. Melalui ARCS, setiap guru berusaha untuk menerapkan prinsip-prinsip motivasi dalam proses pembelajaran dan keempat kondisi motivasional tersebut adalah *attention* (perhatian), *relevance* (relevansi), *confidence* (kepercayaan diri) dan *satisfaction* (kepuasan).

2.1.6 Teori Belajar dan Pembelajaran

Guru di sekolah bukan lagi satu-satunya sumber pengetahuan, akan tetapi bagian integral dalam sistem pembelajaran. Berdasarkan teori belajar yang ada, bermuara pada tiga model utama yaitu, (a) behavioisme, (b) kognitivisme, dan (c) konstruktivisme.

2.1.6.1 Pembelajaran Behaviorisme

Menurut pandangan Skinner dalam Herpratiwi (2009: 10) manusia sangat dipengaruhi oleh kejadian-kejadian di dalam lingkungannya, yang akan memberi pengalaman-pengalaman tertentu kepadanya. Belajar disini merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi berdasarkan paradigma Stimulus-Respon, yaitu suatu proses yang memberikan respon tertentu terhadap yang datang dari luar. Prinsip utama bagi teori ini ialah faktor dorongan (*drive*), rangsangan (*stimulus*), respon (*response*) serta penguatan (*reinforcement*). Teori ini menekankan pada apa yang dapat dilihat yaitu tingkah laku, serta tidak memperhatikan apa yang terjadi dalam pikiran karena tidak dapat dilihat, oleh karena itu tidak dianggap ilmiah.

Thorndike dalam Herpratiwi (2009: 7)) merupakan orang pertama kali yang menghubungkan stimulus dan respon ini. Beberapa macam teori behaviorisme yang terkenal adalah. (1) *Classical Conditioning* (Pavlov), teori ini didasarkan atas reaksi sistem tak terkontrol di dalam diri dari reaksi emosional yang dikontrol oleh sistem urat syaraf otonom serta gerak reflek setelah menerima stimulus dari luar. (2) *Opera Conditioning* (Skinner), menyatakan bahwa setiap kali memperoleh stimulus maka seseorang akan memberikan respon berdasarkan hubungan Stimulus-Respon. Respon yang diberikan dapat benar atau salah dengan apa yang diharapkan. Respon yang benar perlu diberi penguatan agar orang ingin melakukan kembali.

Sebagai contoh, seorang peserta didik diberikan ganjaran positif setelah dia menunjukkan respon positif lalu akan mengulangi respon tersebut setiap kali rangsangan yang serupa ditemui. Hal demikian akan diperoleh dalam pengajaran guru dengan adanya latihan dan ganjaran terhadap suatu latihan. Penguatan (*reinforcement*) yang terbina akan memberi rangsangan supaya belajar lebih bersemangat dan bermotivasi tinggi. Peserta didik yang berprestasi memperoleh pengetahuan yang mereka inginkan dalam sesuatu sesi pembelajaran, dapat dikatakan mendapat respons positif.

2.1.6.2 Pembelajaran Kognitif

Model kognitif berkembang sebagai protes terhadap teori perilaku yang berkembang sebelumnya. Model kognitif ini memiliki perspektif bahwa para peserta didik memproses informasi dan pelajaran melalui upayanya mengorganisir, menyimpan, dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada. Model ini menekankan pada bagaimana informasi diproses. Peneliti yang mengembangkan kognitif ini adalah Piaget, Ausubel, Bruner, dan Gagne. Keempat peneliti, masing-masing memiliki penekanan yang berbeda.

1) Teori Perkembangan Kognitif Piaget

Menurut Piaget dalam Herpratiwi (2009: 30) perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetik, artinya proses yang didasarkan atas mekanisme biologis yaitu perkembangan sistem syaraf. Dengan bertambahnya umur seseorang makin komplekklah susunan sel syarafnya dan makin meningkat pula kemampuannya. Ketika seseorang tumbuh menjadi dewasa maka ia akan mengalami adaptasi biologis dengan lingkungannya yang akan menyebabkan adanya perubahan kualitatif di dalam struktur kognitifnya. Apabila seseorang menerima informasi atau pengalaman baru maka informasi tersebut akan dimodifikasi sehingga cocok dengan struktur kognitif yang telah dipunyainya. Proses ini disebut *asimilasi*. Proses belajar seseorang akan mengikuti pola dan tahap perkembangan tertentu sesuai umurnya, penjejangan ini bersifat hierarkis, artinya harus dilalui berdasarkan urutan tertentu dan orang tidak dapat belajar sesuatu diluar tahap kognitifnya. Di sini terdapat empat jenjang atau tahapan yaitu dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Tahap Perkembangan Kognitif Piaget

Tahap	Perkiraan Usia	Kemampuan-kemampuan Utama
Sensorimotor	Lahir sampai 2 thn	Terbentuknya konsep kepermanenan objek dan kemajuan gradual dari perilaku reflektif ke perilaku yang mengarah ke tujuan
Pra- operasional	2 sampai 7 thn	Perkembangan kemampuan dengan menggunakan simbol-simbol untuk menyatakan objek dunia. Pemikiran masih egosentris dan sentrasi
Operasi Konkrit	7 sampai 11 thn	Perbaikan dalam kemampuan untuk berfikir secara logis. Kemampuan-kemampuan baru termasuk penggunaan operasi yang dapat balik. Pemikiran tidak sentral tapi desentrasi dengan pemecahan masalah tidak begitu dibatasi oleh keegosentrisme
Operasi Formal	11 thn s.d dewasa	Pikiran abstrak dan murni simbolis mungkin dilakukan. Masalah-masalah dapat dipecahkan melalui penggunaan eksperimentasi sistematis.

Sumber : Herpratiwi, 2009: 30

2) Teori Belajar Bermakna Ausubel

Kelemahan dari beberapa teori belajar ialah bahwa teori-teori tersebut sangat menekankan pada belajar asosiatif atau menghafal. Belajar seharusnya merupakan asimilasi bermakna. Ausubel dalam Herpratiwi (2009: 25) belajar bermakna adalah proses mengaitkan informasi baru dengan konsep-konsep yang relevan dan terdapat dalam struktur kognitif seseorang. Prasyarat belajar bermakna adalah materi yang akan dipelajari bermakna secara potensial dan siswa yang belajar melaksanakan belajar bermakna.

3) Teori Penemuan Jerome Bruner

Salah satu instruksional kognitif yang sangat berpengaruh ialah model dari Bruner. Bruner dalam Herpratiwi (2009: 23) yang dikenal dengan belajar penemuan (*Discovery Learning*). Bruner menganggap bahwa belajar penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia, dan dengan sendirinya memberi hasil yang paling baik. Berusaha sendiri untuk mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang menyertainya, menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna (Dahar dalam Trianto, 2009: 38). Bruner menyarankan agar siswa-siswi hendaknya belajar melalui partisipasi secara aktif dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, agar mereka dianjurkan untuk memperoleh pengalaman dan melakukan eksperimen-eksperimen yang mengizinkan mereka untuk menemukan prinsip-prinsip itu sendiri.

Dalam membahas perkembangan kognitif, Bruner menekankan pada adanya pengaruh kebudayaan terhadap tingkah laku seseorang, menurutnya perkembangan kognitif seseorang terjadi melalui pengelompokan atau penyediaan bentuk konsep sebagai suatu jawaban atas bagaimana peserta didik memperoleh informasi dari lingkungan. Bruner mengembangkan teorinya tentang perkembangan intelektual, meliputi (1) *enactive*, dimana individu melakukan aktivitas dalam usaha memahami lingkungannya; (2) *iconic*, dimana belajar terjadi melalui penggunaan model dan gambar; dan (3)

symbolic yang mendeskripsikan kapasitas dalam berfikir abstrak yang dipengaruhi bahasa dan logika. Komunikasi dilakukan dengan pertolongan sistem simbol.

4) Teori Belajar Gagne

Teori Belajar Gagne dalam Herpratiwi (2009: 27) 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 dalam Herpratiwi (2009: 21)) perkembangan kognitif seseorang terjadi melalui tiga tahap yang ditentukan oleh caranya melihat lingkungan, yaitu *enactif*, *iconic*, dan *symbolic*. Tahap pertama adalah tahap *enactif*, dimana siswa melakukan aktifitas-aktifitasnya 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.

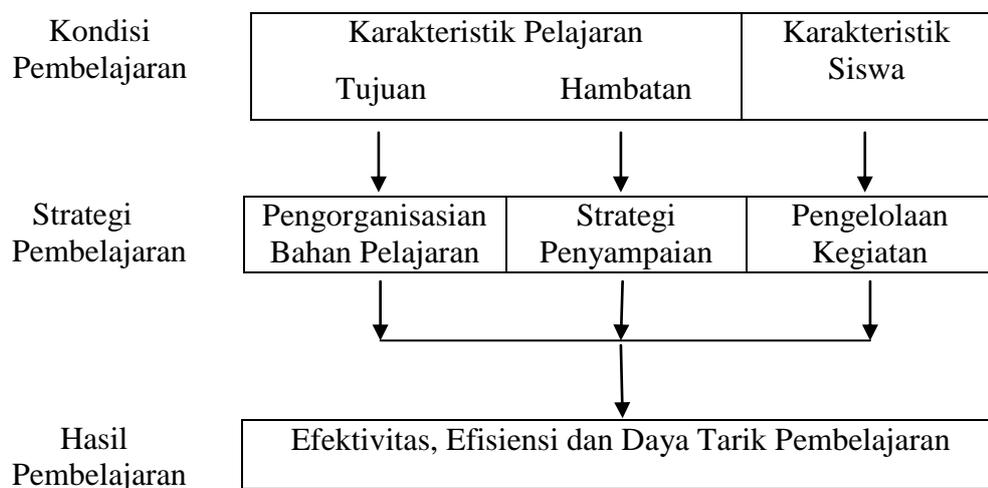
2.1.6.3 Pembelajaran Konstruktivisme

Konstruktivisme merupakan proses pembelajaran yang menerangkan bagaimana pengetahuan disusun dalam diri manusia. Unsur-unsur konstruktivisme telah lama dipraktikkan dalam proses belajar dan pembelajaran baik ditingkat sekolah dasar, menengah, maupun universitas, meskipun belum jelas terlihat. Berdasarkan paham konstruktivisme, dalam proses belajar mengajar, guru tidak serta merta memindahkan pengetahuan kepada peserta didik dalam bentuk yang serba sempurna. Berdasarkan hal tersebut peserta didik harus membangun suatu pengetahuan itu berdasarkan pengalamannya masing-masing. Pembelajaran adalah hasil dari usaha peserta didik itu sendiri. Pola pembinaan ilmu pengetahuan di sekolah merupakan suatu skema, yaitu aktivitas mental yang digunakan oleh peserta didik sebagai bahan mentah bagi proses renungan dan pengabstrakan. Pikiran peserta didik tidak akan menghadapi kenyataan dalam bentuk yang terasing dalam lingkungan sekitar. Realita yang diketahui peserta didik adalah realita yang dia bina sendiri. Peserta didik sebenarnya telah mempunyai satu set ide dan pengalaman yang membentuk struktur kognitif terhadap lingkungan mereka.

Guru dalam membantu siswa membina konsep atau pengetahuan baru harus memperkirakan struktur kognitif yang ada pada mereka apabila pengetahuan baru telah disesuaikan dan diserap untuk dijadikan sebagian daripada pegangan kuat mereka baru kerangka tentang sesuatu bentuk ilmu pengetahuan dapat dibina. Dewey menguatkan teori konstruktivisme ini dengan mengatakan bahwa pendidik yang cakap harus melaksanakan pengajaran dan pembelajaran sebagai proses menyusun atau membina pengalaman secara berkesinambungan.

Beliau juga menekankan kepentingan keikutsertaan peserta didik didalam setiap aktivitas pengajaran dan pembelajaran. Ditinjau persepektif epistemologi yang disarankan dalam konstruktivisme, maka fungsi guru akan berubah. Perubahan akan berlaku dalam teknik pengajaran dan pembelajaran, penilaian, penelitian dan cara melaksanakan kurikulum. Sebagai contoh, perspektif ini akan mengubah kaidah pengajaran dan pembelajaran yang menumpu kepada kemampuan peserta didik mencontoh dengan tepat apa saja yang disampaikan oleh guru, kepada kaidah pengajaran dan pembelajaran yang menumpu kepada kemampuan peserta didik dalam membina skema pengkonsepan berdasarkan pengalaman yang aktif. Ia juga akan mengubah tumpuan penelitian dari pembinaan model berdasarkan kaca mata guru kepada pembelajaran sesuatu konsep ditinjau dari kacamata peserta didik.

Menurut Reigeluth dan Merrill dalam Miarso (2004: 529) pembelajaran sebaiknya didasarkan pada teori pembelajaran preskriptif, yaitu teori yang memberi resep untuk mengatasi masalah belajar. Teori pembelajaran preskriptif tersebut memperhatikan tiga variabel yaitu kondisi, strategi dan hasil, dimana kerangka teorinya seperti pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Kerangka Teori Pembelajaran (Diadaptasi dari Miarso, 2005: 529)

Berdasarkan kerangka teori pembelajaran tersebut tujuan karakteristik pembelajaran berpengaruh terhadap pengorganisasian bahan pelajaran, sedangkan hambatan karakteristik pelajaran berpengaruh terhadap strategi penyampaian dan karakteristik siswa berpengaruh terhadap pengelolaan kegiatan. Semua itu akan berpengaruh juga terhadap efektivitas, efisiensi dan daya tarik pembelajaran. Dengan kata lain, kondisi pembelajaran akan berpengaruh terhadap strategi pembelajaran yang akhirnya mempengaruhi hasil pembelajaran itu sendiri.

Ketiga makna pembelajaran tersebut dapat dijelaskan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik, dengan pendidikan (yang memberikan pelayanan dan menciptakan suasana belajar) serta sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar yang memungkinkan siswa berpikir secara benar, dalam membangun sendiri pengetahuannya.

2.1.6.4 Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik dan Model dalam Pembelajaran

Pada proses pembelajaran dikenal beberapa istilah yang memiliki kemiripan makna, sehingga seringkali orang bingung untuk membedakannya. Istilah-istilah tersebut adalah (1) pendekatan pembelajaran, (2) strategi pembelajaran, (3) metode pembelajaran, (4) teknik pembelajaran, (5) taktik pembelajaran dan (6) model pembelajaran. Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginspirasi, menguatkan dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoritis tertentu. Dilihat dari pendekatannya, pembelajaran terdapat dua jenis pendekatan.

- 1) Pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa (*student centered approach*), dan
- 2) Pendekatan pembelajaran berorientasi atau terpusat pada guru (*teacher centered approach*). Salah satu cara yang dapat ditempuh guru Pendekatan Keterampilan Proses (PKP).

Ada berbagai ketrampilan dalam ketrampilan proses, ketrampilan-ketrampilan tersebut terdiri dari (*basic skill*) dan ketrampilan terintegrasi (*integrated skill*). Ketrampilan-ketrampilan dasar dari enam ketrampilan yakni, mengobservasi, mengklasifikasi, memprediksi, mengukur, menyimpulkan, dan mengkomunikasikan. Sedangkan ketrampilan-ketrampilan terintegrasi terdiri dari mengamati, menggolongkan, menafsirkan, meramalkan, menerapkan, merancang, dan mengkomunikasikan (Dimiyati 2006: 140).

Setelah pendekatan pembelajaran diturunkan ke dalam strategi pembelajaran. Newman dan Logan dalam Makmun, (2003: 12) mengemukakan empat unsur strategi dalam setiap usaha, yaitu.

- 1) mengidentifikasi dan menetapkan spesifikasi dan kualifikasi hasil (*output*) dan sasaran (*target*) yang harus dicapai, dengan mempertimbangkan aspirasi dan selera masyarakat yang memerlukannya,
- 2) mempertimbangkan dan memilih jalan pendekatan utama (*basic way*) yang paling efektif untuk mencapai sasaran,
- 3) mempertimbangkan dan menetapkan langkah-langkah (*step*) yang akan ditempuh sejak titik awal sampai dengan sasaran,
- 4) mempertimbangkan dan menetapkan tolak ukur (*criteria*) dan patokan ukuran (*standard*) untuk mengukur dan menilai taraf keberhasilan (*achievement*) usaha.

Jika kita terapkan dalam konteks pembelajaran, keempat unsur tersebut berupa :

- 1) menetapkan spesifikasi dan kualifikasi tujuan pembelajaran yaitu perubahan profil perilaku dan pribadi peserta didik,
- 2) mempertimbangkan dan memilih sistem pendekatan pembelajaran efektif,
- 3) mempertimbangkan, menetapkan prosedur, metode dan tehnik pembelajaran,
- 4) menetapkan norma dan batas minimum usuran keberhasilan atau kriteria.

Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien, Kemp dalam Sanjaya, (2007) disebutkan juga

“strategi pembelajaran didalamnya terkandung makna perencanaan, artinya bahwa strategi pada dasarnya masih bersifat konseptual tentang keputusan yang akan diambil dalam suatu pelaksanaan pembelajaran. Dilihat dari strateginya pembelajaran dapat dikelompokkan dalam dua bagian yaitu (1) *expository-discovery learning* dan (2) *group individual learning*. Ditinjau dari cara penyajiannya dan cara pengolahannya strategi pembelajaran dapat diadakan antara strategi pembelajaran deduktif dan strategi pembelajaran induktif. Strategi pembelajaran sifatnya masih konseptual dan untuk mengimplementasikannya digunakan berbagai metode pembelajaran tertentu.

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran, diantaranya (1) ceramah, (2) demonstrasi, (3) diskusi, (4) simulasi, (5) laboratorium, (6) pengalaman lapangan, (7) brainstorming, (8) debat, dan (9) simposium dan sebagainya.

Metode pembelajaran dijabarkan ke dalam tehnik dan gaya pembelajaran. Sehingga tehnik pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan satu metode secara spesifik. Misalnya penggunaan metode diskusi perlu digunakan tehnik yang berbeda pada kelas yang siswanya tergolong aktif dengan kelas yang siswanya tergolong pasif. Guru dapat berganti-ganti tehnik meskipun dalam koridor metode yang sama. Taktik pembelajaran merupakan gaya

seseorang dalam melaksanakan metode atau tehnik pembelajaran tertentu yang sifatnya individual dan gaya pembelajaran akan tampak keunikan atau kekhasan dari masing-masing guru sesuai dengan kemampuan, pengalaman dan tipe kepribadian dari guru yang bersangkutan.

Taktik pembelajaran akan menjadi sebuah ilmu sekaligus seni (kiat). Apabila antara pendekatan, strategi, metode, tehnik, bahkan taktik pembelajaran sudah terangkai satu kesatuan yang utuh maka terbentuklah apa yang disebut model pembelajaran. Jadi model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang akan disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan tehnik pembelajaran.

Pembelajaran sebagai suatu proses pengaturan, kegiatannya tidak lepas dari karakteristik atau ciri sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran memiliki tujuan, yaitu untuk membentuk peserta didik dalam perkembangan tertentu.
- 2) Pembelajaran memiliki prosedur (jalannya interaksi) yang direncanakan, didesain untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
- 3) Kegiatan pembelajaran ditandai dengan satu pengajaran materi yang khusus.
- 4) Pembelajaran ditandai dengan kreativitas, aktivitas peserta didik. Jadi tidak ada gunanya melakukan kegiatan pembelajaran, jika peserta

didiknya hanya pasif, karena peserta didiklah yang belajar, maka merekalah yang harus melakukannya.

- 5) Dalam kegiatan pembelajaran, guru berperan sebagai pembimbing.
- 6) Dalam kegiatan pembelajaran membutuhkan disiplin. Disiplin dalam kegiatan pembelajaran ini diartikan sebagai pola tingkah laku yang diatur sedemikian rupa menurut ketentuan yang sudah ditaati oleh pihak guru maupun peserta didik dengan sadar.
- 7) Ada batas waktu. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dalam setiap kelas (kelompok peserta didik), batas waktu menjadi salah satu ciri yang bisa ditinggalkan. Setiap tujuan akan diberi waktu tertentu kapan tujuan itu akan berhasil.
- 8) Evaluasi. Dari keseluruhan kegiatan diatas, masalah evaluasi merupakan bagian penting yang tidak bisa diabaikan, setelah guru melakukan kegiatan pembelajaran. Evaluasi harus dilakukan oleh guru untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Pendapat di atas maka dapat dijelaskan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang memiliki tujuan, prosedur yang direncanakan, penggarapan materi secara khusus, terdapat kreativitas dan aktivitas siswa melalui bimbingan guru serta memiliki kedisiplinan tinggi dan batas waktu yang telah ditentukan. Pembelajaran menggunakan tehnik tertentu yang merupakan kekhasan dari masing-masing guru sesuai dengan kemampuan, pengalaman dari guru yang bersangkutan.

2.1.7 Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu pengetahuan yang disingkat IPS dan Pengetahuan Ilmu Pengetahuan Sosial yang seringkali disingkat Pendidikan IPS atau PIPS merupakan dua istilah yang sering diucapkan atau dituliskan dalam berbagai karya akademik secara tumpang tindih (*overlapping*). Istilah IPS di Indonesia mulai dikenal sejak tahun 1970-an sebagai hasil kesepakatan komunitas akademik dan secara formal mulai digunakan dalam sistem pendidikan nasional dalam kurikulum 1975. Dalam dokumen kurikulum tersebut IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya.

2.1.7.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu pengetahuan sosial adalah sekelompok disiplin akademis yang mempelajari aspek-aspek yang berhubungan dengan manusia dan lingkungan sosialnya. Ilmu ini berbeda dengan seni dan humaniora karena menekankan penggunaan metode ilmiah dalam mempelajari manusia, termasuk metode kuantitatif dan kualitatif. Istilah ini juga termasuk menggambarkan penelitian dengan cakupan yang luas dalam berbagai lapangan meliputi perilaku dan interaksi manusia di masa kini dan masa lalu. Berbeda dengan ilmu sosial secara umum, IPS tidak memusatkan diri pada satu topik secara mendalam melainkan memberikan tinjauan yang luas terhadap masyarakat.

Ilmu sosial, dalam mempelajari aspek-aspek masyarakat secara subjektif, inter-subjektif, dan objektif atau struktural, sebelumnya dianggap kurang ilmiah bila dibanding dengan ilmu alam. Namun sekarang, beberapa dari ilmu sosial telah banyak menggunakan metoda kuantitatif. Demikian pula, pendekatan interdisiplin dan lintas-disiplin dalam penelitian sosial terhadap perilaku manusia serta faktor sosial dan lingkungan yang mempengaruhinya telah membuat banyak peneliti ilmu alam tertarik pada beberapa aspek dan metodologi ilmu sosial. Penggunaan metoda kuantitatif dan kualitatif telah makin banyak diintegrasikan dalam studi tentang tindakan manusia sert implikasi dan konsekuensinya, karena sifatnya yang berupa penyederhanaan dari ilmu-ilmu sosial, di Indonesia IPS dijadikan sebagai mata pelajaran untuk siswa Sekolah Dasar (SD), dan Sekolah Menengah Pertama (SMP). Untuk tingat diatasnya, mulai dari Sekolah Menengah Atas (SMA) dan perguruan tinggi, ilmu sosial dipelajari berdasarkan cabang-cabang dalam ilmu tersebut khususnya jurusan atau fakultas yang memfokuskan diri dalam mempelajari hal tersebut. Menurut Supardan (2008: 27) Cabang-cabang utama dari ilmu sosial dapat ditunjukan berikut ini.

- a. Antropologi, yang mempelajari tentang budaya masyarakat suatu etnis tertentu.
- b. Ekonomi, yang mempelajari produksi dan pembagian kekayaan dalam masyarakat.
- c. Geografi, yang mempelajari lokasi dan variasi keruangan atas fenomena fisik dan manusia di atas permukaan bumi.

- d. Hukum, yang mempelajari sistem aturan yang telah dilembagakan.
- e. Linguistik, yang mempelajari aspek kognitif dan sosial dari bahasa.
- f. Pendidikan, yang mempelajari masalah yang berkaitan dengan belajar, pembelajaran, serta pembentukan karakter dan moral.
- g. Politik, yaitu mempelajari pemerintahan sekelompok manusia (termasuk negara).
- h. Psikologi, yang mempelajari tingkah laku dan proses mental.
- i. Sejarah, yaitu mempelajari masa lalu yang berhubungan dengan umat manusia.
- j. Sosiologi, yang mempelajari masyarakat dan hubungan antar manusia di dalamnya.

Menurut Trianto (2009: 124) IPS : “merupakan integrasi dari berbagai cabang-cabang ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial mewujudkan suatu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya). IPS atau studi sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari cabang-cabang ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat dan psikologi sosial”.

Program pendidikan IPS (*social studies*) pada hakekatnya merupakan program pendidikan masalah-masalah sosial ditingkat sekolah, mulai dari tingkat SD sampai tingkat SMA/SLTA. Istilah IPS dalam sistem pendidikan di Indonesia baru dikenal sejak lahirnya kurikulum tahun 1975 (Sapriya, 2009: 77). Sebagaimana yang dirumuskan dalam Forum Komunikasi II HISIPSI tahun 1991 di Yogyakarta menurut versi pendidikan dasar dan menengah, “Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan

humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogik/psikologis untuk tujuan pendidikan”. (Sumantri dalam Sapriya, 2009; 11), sedangkan menurut versi FPIPS dan jurusan Pendidikan IPS, “pendidikan IPS adalah seleksi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan” (Sumantri dalam Sapriya, 2009: 11).

Pembelajaran IPS di SMP, Bruner dalam Herpratiwi (2009: 23) menyatakan perkembangan kognisi anak-anak pada tahap *enactive*, (pengetahuan anak diperoleh dari pengalaman langsung) dan tahap *iconic* (pengetahuan anak diperoleh melalui gambar atau grafislainnya). Pelaksanaan IPS di SMP disajikan secara terpadu karena sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa serta sesuai dengan karakteristik IPS sebagai studi terintegrasi dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora.

2.1.7.2 Tujuan Pendidikan IPS

Tujuan pembelajaran IPS bertumpu pada tujuan yang lebih tinggi. Secara hirarki, tujuan pendidikan nasional pada tataran operasional dijabarkan dalam tujuan institusional tiap jenis dan jenjang pendidikan. Selanjutnya pencapaian tujuan institusional ini secara praktis dijabarkan dalam tujuan kurikuler atau tujuan mata pelajaran pada setiap bidang studi dalam kurikulum, termasuk bidang studi IPS. Akhirnya tujuan kurikuler secara praktis operasional dijabarkan dalam tujuan instruksional atau tujuan pembelajaran.

Menurut Pargito (2010: 2) “melalui Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) disekolah diharapkan dapat membekali pengetahuan dan wawasan tentang konsep dasar ilmu sosial dan humaniora, memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial di lingkungannya serta mampu memecahkan masalah sosial dengan baik, yang pada akhirnya siswa yang belajar IPS dapat terbina menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab”.

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP: 2006) dinyatakan bahwa, mata pelajaran IPS ini diberikan kepada para siswa dengan tujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. mengenal 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 masyarakat
3. memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
4. memiliki kemampuan berkomunikasi bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional dan global.

Sub bahasan ini dibatasi pada uraian tujuan kurikuler bidang studi IPS.

Tujuan kurikuler IPS yang harus dicapai sekurang-kurangnya meliputi hal-hal berikut:

1. Membekali peserta didik dengan kemampuan sosial yang berguna dalam kehidupan masyarakat.
2. Membekali peserta didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisa dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat.
3. Membekali peserta didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan dengan berbagai bidang keilmuan serta berbagai keahlian.

4. Membekali peserta didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif, dan ketrampilan terhadap lingkungan hidup yang menjadi bagian kehidupannya yang tidak terpisahkan.
5. Membekali peserta didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, perkembangan masyarakat, dan perkembangan ilmu dan teknologi.

Kelima tujuan di atas harus dicapai dalam pelaksanaan kurikulum IPS di berbagai lembaga pendidikan dengan keluasan, kedalaman dan bobot yang sesuai dengan jenis dan jenjang pendidikan yang dilaksanakan.

2.1.7.3 Hakekat dan Karakteristik Mata Pelajaran IPS

Setiap mata pelajaran mempunyai hakekat dan karakteristik tersendiri yang berbeda dengan mata pelajaran lainnya, tidak terkecuali mata pelajaran IPS. Menurut Pargito, (2010: 47) hakekat pendidikan IPS sebagai berikut.

1. IPS sebagai transmisi kewarganegaraan (*social studies as citizenship transmission*).
2. IPS sebagai ilmu-ilmu sosial (*social studies as social sciences*).
3. IPS sebagai penelitian mendalam (*social as reflective inquiry*).
4. IPS sebagai kritik kehidupan sosial (*social as studies as social criticism*).

5. IPS sebagai pengembangan pribadi seseorang (*social studies as personal development of individual*).

Sedangkan menurut Badan Standar Nasional pendidikan, (BSNP: 2006) mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP memiliki sejumlah karakteristik antara lain:

1. IPS merupakan perpaduan dari beberapa disiplin ilmu sosial antara lain: sosiologi, geografi, ekonomi, dan sejarah.
2. Materi bagian IPS terdiri atas sejumlah konsep, prinsip dan tema yang berkenaan dengan hakekat kehidupan manusia sebagai makhluk sosial (*homo socius*).
3. Kajian IPS dikembangkan melalui tiga pendekatan utama, yaitu *funcional approach*, *Interdicipliner approach*, dan *multidicipliner approach*.
 - a. Pendekatan fungsional digunakan apabila materi kajian lebih dominan sebagai kajian dari salah satu ilmu sosial, dalam hal ini disiplin-disiplin ilmu sosial lain berperan sebagai penunjang dalam kajian materi tersebut.
 - b. Pendekatan interdisipliner digunakan apabila kajian betul-betul menampilkan karakter yang dalam pengkajiannya memerlukan keterpaduan dari sejumlah disiplin ilmu sosial.
 - c. Pendekatan multidisipliner digunakan manakala materi kajian memerlukan pendiskripsikan yang melibatkan keterpaduan

antar/lintas kelompok ilmu, yaitu ilmu alamiah (*natural science*) dan humaniora.

4. Materi IPS senantiasa berkenaan dengan fenomena dinamika sosial, budaya, dan ekonomi yang menjadi bagian integral dalam kehidupan masyarakat dari waktu ke waktu dan dari tempat ke tempat baik dalam skala kelompok masyarakat, lokal, nasional regional dan global.

2.2 Penelitian yang Relevan

Untuk membandingkan hasil penelitian penulis dengan penelitian terdahulu maka di bawah ini penulis akan menuliskan beberapa penelitian yang relevan : (1) hasil penelitian Siahaan (2010) dengan judul “Penerapan model ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assesment and Satisfaction*) dalam pembelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi)”, (2) hasil penelitian Sopah (2008) dengan judul penelitiannya “Pengaruh model pembelajaran ARIAS terhadap motivasi berprestasi dan hasil belajar”.

Hasil penelitian yang dilakukan Siahaan (2010) dalam tesisnya ternyata menyimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran ARIAS lebih baik daripada hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional dan berdasarkan rata-rata skor gain, peningkatan hasil belajar kelas dengan model pembelajaran ARIAS lebih baik daripada peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional, sedangkan penelitian yang dilakukan Sopah (2008) menyatakan bahwa pembelajaran ARIAS memberi pengaruh yang

positif terhadap motivasi berprestasi dan hasil belajar siswa. Hal ini ditandai dengan motivasi berprestasi dan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran ARIAS lebih tinggi daripada mereka yang mengikuti model pembelajaran non-ARIAS. Kedua penelitian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran ARIAS hasilnya lebih efektif dan lebih cepat dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

2.3 Kerangka Berpikir

2.3.1 Perbedaan Prestasi Belajar IPS Antarmodel Pembelajaran yang digunakan (ARIAS dan ARCS) dan Antarmotivasi.

Kondisi dengan penggunaan model pembelajaran dan perbedaan motivasi yang dimiliki siswa akan berdampak dalam peningkatan prestasi belajar siswa. Dua kondisi itu masing-masing dipilahkan menjadi dua, yaitu motivasi tinggi, motivasi sedang dan motivasi rendah, serta membuktikan apakah ada perbedaan prestasi belajar dengan menggunakan pembelajaran ARIAS dan ARCS.

Penggunaan model/strategi/metode yang tepat dalam pembelajaran IPS akan menunjang tercapainya penguasaan konsep yang maksimal yang dapat meningkatkan prestasi siswa. Diduga pembelajaran yang dianggap mampu meningkatkan prestasi belajar adalah pembelajaran ARIAS. Pembelajaran ARIAS lebih tinggi daripada karena pembelajaran ARIAS merupakan pembelajaran yang diharapkan kegiatan pembelajaran lebih efektif, sederhana, sistematis dan bermakna sehingga mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Dugaan ini terjadi karena secara komponen yang dimiliki, pembelajaran

ARIAS lebih lengkap dari pembelajaran ARCS yang tanpa memiliki komponen evaluasi.

2.3.2 Perbedaan Prestasi Belajar IPS Antara Siswa yang diberi Pembelajaran dengan Menggunakan Pembelajaran ARIAS dan ARCS

Karakteristik pembelajaran ARIAS yang lebih sesuai dengan siswa kelas VIII memungkinkan peningkatan prestasi belajar lebih baik daripada pembelajaran ARCS. Kemungkinan ini memperkuat dugaan bahwa prestasi akan semakin meningkat ketika digunakan pembelajaran ARIAS karena lebih memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan sebab ada evaluasi yang dilakukan oleh guru. Dengan demikian diduga kuat bahwa prestasi belajar IPS akan lebih tinggi melalui pembelajaran ARIAS dibandingkan dengan pembelajaran ARCS pada siswa dengan memiliki motivasi tinggi, sedang, dan rendah.

2.3.3 Perbedaan Prestasi Belajar IPS Antara Siswa yang Memiliki Motivasi Tinggi, Sedang dan Rendah Tanpa Memperhatikan Model Pembelajaran yang digunakan

Motivasi belajar siswa merupakan bekal untuk memahami materi pembelajaran sehingga motivasi berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Pada pelaksanaannya ketika siswa diberi perlakuan pembelajaran ARIAS dan ARCS, siswa yang memiliki motivasi tinggi, sedang dan rendah pada kedua kelas yang diberi perlakuan dengan pembelajaran ARIAS dan ARCS diduga tidak memiliki perbedaan prestasi belajar.

2.3.4 Interaksi Antara Model Pembelajaran yang digunakan dan Motivasi Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPS

Penggunaan model pembelajaran sangat berkaitan dengan karakteristik siswa. Motivasi merupakan salah satu bagian dalam karakteristik tersebut, motivasi siswa yang dikelompokkan menjadi kelompok motivasi tinggi, motivasi sedang, dan motivasi rendah seringkali dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran tersebut. Diduga rata-rata nilai prestasi belajar yang pembelajarannya dengan pembelajaran ARIAS lebih tinggi daripada siswa yang menggunakan pembelajaran ARCS. Dugaan ini terjadi karena secara karakteristik, pembelajaran ARIAS memiliki komponen evaluasi yang dilakukan oleh guru baik pada saat proses maupun pada akhir kegiatan pembelajaran.

2.3.5 Perbedaan Rerata Prestasi Belajar IPS Antara Siswa yang diajarkan dengan Pembelajaran ARIAS dan ARCS Pada Tingkat Motivasi Tinggi

Motivasi merupakan bekal untuk memahami materi sehingga motivasi yang dimiliki siswa memberi pengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Pada implementasi model pembelajaran ARIAS, siswa yang memiliki motivasi tinggi akan mampu melakukan pembelajaran yang mandiri sehingga berupa pemberian masalah pembelajaran masalah, penyelidikan autentik guna memahami konsep materi dapat dilakukan. Sehingga prestasi belajar yang akan dicapai bisa lebih maksimal. Namun motivasi siswa yang tinggi pada implementasi

pembelajaran ARCS diasumsikan tidak akan semaksimal pembelajaran ARIAS.

2.3.6 Perbedaan Rerata Prestasi Belajar IPS Antara Siswa yang diajarkan dengan pembelajaran ARIAS dan ARCS pada Tingkat Motivasi Sedang

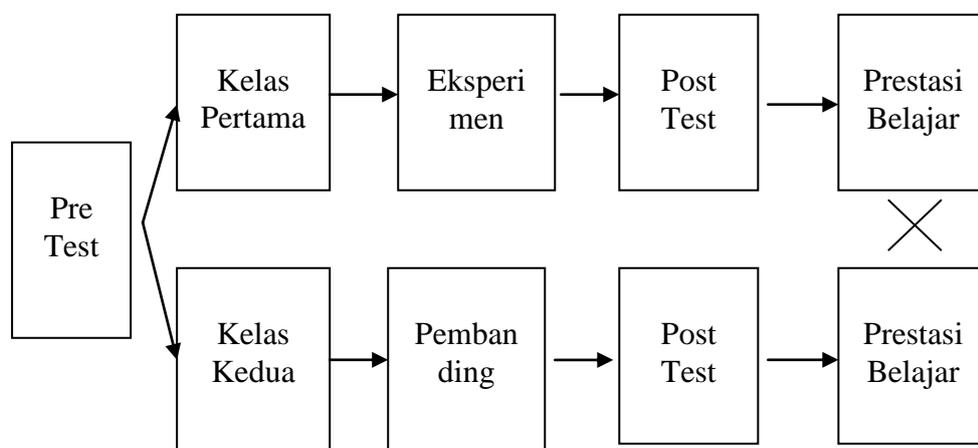
Siswa yang memiliki motivasi sedang akan lebih baik ketika diajarkan dengan pembelajaran ARIAS, posisinya yang ada diantara tinggi dan sedang sesungguhnya akan memberi keuntungan sendiri, siswa yang memiliki motivasi tinggi yang membantu siswa yang memiliki motivasi sedang. Implementasi pembelajaran ARIAS dapat memberikan keuntungan sebab siswa yang memiliki motivasi tinggi akan membantu sehingga siswa dengan motivasi sedang akan dibantu temannya dalam menjanging informasi untuk lebih memahami materi yang telah diberikan. Berdasarkan hal ini tersebut, maka diasumsikan pembelajaran ARIAS pada siswa yang memiliki motivasi sedang akan lebih tinggi prestasi belajarnya dibandingkan dengan siswa yang memiliki motivasi sedang pada pembelajaran ARCS.

2.3.7 Perbedaan Rerata Prestasi Belajar IPS Antara Siswa yang Diajarkan dengan Pembelajaran ARIAS dan ARCS pada Tingkat Motivasi Rendah

Siswa yang memiliki motivasi tinggi kontribusinya terhadap prestasi belajar akan berbeda dengan siswa yang memiliki motivasi rendah, implementasi pembelajaran ARIAS dapat memberikan keuntungan pada siswa yang memiliki motivasi rendah, jadi siswa yang memiliki motivasi rendah akan memperoleh bantuan khusus dari teman dikelompoknya, yang memiliki orientasi yang sama. Berdasarkan hal tersebut, maka diasumsikan prestasi belajar siswa dengan pembelajaran ARIAS pada siswa yang memiliki motivasi rendah lebih efektif dibandingkan dengan prestasi belajar dengan menggunakan pembelajaran ARCS pada siswa yang memiliki motivasi rendah.

2.3.8 Perbedaan Efektifitas Antara Pembelajaran ARIAS dan ARCS dalam Pembelajaran IPS

Prestasi belajar IPS dengan menggunakan pembelajaran ARIAS pada siswa yang memiliki motivasi tinggi, sedang, dan rendah lebih tinggi daripada prestasi belajar siswa yang diajarkan dengan pembelajaran ARCS pada siswa yang memiliki motivasi tinggi, sedang dan rendah. Implementasi pembelajaran ARIAS membuat siswa dapat lebih memahami materi karena guru selalu melakukan evaluasi baik pada proses pembelajaran maupun pada akhir pembelajaran. Sementara pembelajaran ARCS tidak melakukan kegiatan evaluasi pada proses maupun akhir pembelajaran.



Gambar 2.2 Paradigma Penelitian

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis ini dirumuskan menjadi hipotesis verbal

Hipotesis 1

H0 = Tidak ada perbedaan prestasi belajar IPS antarmodel pembelajaran yang digunakan (ARIAS dan ARIAS) dan antarmotivasi siswa kelas VIII SMP Al Kautsar Bandar Lampung.

H1 = Ada perbedaan prestasi belajar IPS antarmodel pembelajaran yang digunakan (ARIAS dan ARIAS) dan antarmotivasi siswa kelas VIII SMP Al Kautsar Bandar Lampung.

Hipotesis 2

H0 = Tidak ada perbedaan prestasi belajar IPS antara siswa yang diberi pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran ARIAS dan ARCS pada siswa kelas VIII SMP Al Kautsar Bandar Lampung.

H1 = Ada perbedaan prestasi belajar IPS antara siswa yang diberi pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran ARIAS dan ARCS, Pembelajaran ARIAS lebih tinggi daripada ARCS pada siswa kelas VIII SMP Al Kautsar Bandar Lampung.

Hipotesis 3

H0 = Tidak ada perbedaan prestasi belajar IPS antara siswa yang memiliki motivasi tinggi, sedang dan rendah tanpa memperhatikan model pembelajaran yang digunakan pada siswa kelas VIII SMP Al Kautsar Bandar Lampung.

H1 = Ada perbedaan prestasi belajar IPS antara siswa yang memiliki motivasi tinggi, sedang dan rendah tanpa memperhatikan model pembelajaran yang digunakan pada siswa kelas VIII SMP Al Kautsar Bandar Lampung.

Hipotesis 4

H0 = Tidak ada interaksi antara pembelajaran yang digunakan dan motivasi siswa terhadap prestasi belajar IPS pada siswa kelas VIII SMP Al Kautsar Bandar Lampung.

H1 = Ada interaksi antara pembelajaran yang digunakan dan motivasi siswa terhadap prestasi belajar IPS pada siswa kelas VIII SMP Al Kautsar Bandar Lampung.

Hipotesis 5

H0 = Tidak ada perbedaan rerata prestasi belajar IPS antara siswa yang diajarkan dengan pembelajaran ARIAS dan ARCS pada tingkat motivasi tinggi siswa kelas VIII SMP Al Kautsar Bandar Lampung.

H1 = Ada perbedaan rerata prestasi belajar IPS antara siswa yang diajarkan dengan pembelajaran ARIAS dan ARCS pada tingkat motivasi tinggi siswa kelas VIII SMP Al Kautsar Bandar Lampung. Prestasi belajar dengan pembelajaran ARIAS lebih tinggi daripada ARCS.

Hipotesis 6

H0 = Tidak ada perbedaan rerata prestasi belajar IPS antara siswa yang diajarkan dengan pembelajaran ARIAS dan ARCS pada tingkat motivasi sedang siswa kelas VIII SMP Al Kautsar Bandar Lampung.

H1 = Ada perbedaan rerata prestasi belajar IPS antara siswa yang diajarkan dengan pembelajaran ARIAS dan ARCS pada tingkat motivasi sedang siswa kelas VIII SMP Al Kautsar Bandar Lampung. Prestasi belajar dengan pembelajaran ARIAS lebih tinggi daripada ARCS.

Hipotesis 7

H0 = Tidak ada perbedaan rerata prestasi belajar IPS antara siswa yang diajarkan dengan pembelajaran ARIAS dan ARCS pada tingkat motivasi rendah siswa kelas VIII SMP Al Kautsar Bandar Lampung.

H1 = Ada perbedaan rerata prestasi belajar IPS antara siswa yang diajarkan dengan pembelajaran ARIAS dan ARCS pada tingkat motivasi rendah siswa kelas VIII SMP Al Kautsar Bandar Lampung. Prestasi belajar dengan pembelajaran ARIAS lebih tinggi daripada ARCS.

Hipotesis 8

H₀ = Tidak ada perbedaan efektivitas antara pembelajaran ARIAS dan ARCS dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas VIII SMP Al Kautsar Bandar Lampung.

H₁ = Ada perbedaan efektivitas antara pembelajaran ARIAS dan ARCS dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas VIII SMP Al Kautsar Bandar Lampung. Model Pembelajaran ARIAS lebih efektif daripada ARCS.