

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

2.1.1. Belajar dan Pembelajaran

2.1.1.1. Pengertian Belajar

Menurut Winkel (2012: 59), belajar merupakan aktivitas mental/psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat relative konstan dan berbekas. Perolehan perubahan dapat berupa suatu hasil yang baru atau penyempurnaan terhadap hasil yang telah diperoleh.

Belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relative menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif (Syah, 2008: 92). Belajar juga merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010: 2). Belajar juga dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan meniru dan lain sebagainya. Belajar akan lebih baik, kalau si subjek belajar itu mengalami atau melakukannya (Sardiman, 2011: 20). Menurut Hamalik (2013: 27), belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan

suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, tetapi lebih luas dari itu, yaitu mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan.

Menurut Sobur (2003: 218), belajar juga dapat diartikan sebagai perubahan perilaku yang relatif tetap sebagai hasil adanya pengalaman. Dapat diartikan bahwa belajar memang selalu berkaitan dengan perubahan tingkah laku baik yang mengarah ke lebih baik maupun sebaliknya, yang diperoleh melalui latihan atau pengalaman. Perubahan tidak hanya berkaitan dengan ilmu pengetahuan, tetapi mencakup perubahan kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, watak, harga diri, minat, dan penyesuaian diri.

Menurut Slameto (2010: 3 - 5), ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar adalah (1) perubahan terjadi secara sadar yang berarti seseorang menyadari terjadinya perubahan dalam dirinya (2) perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional berarti perubahan terjadi dalam diri seseorang berlangsung yang secara berkesinambungan (3) perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif yang berarti bahwa perubahan yang dialami oleh seseorang yang belajar menuju kearah lebih baik dari sebelumnya, (4) perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara atau temporer, perubahan yang terjadi karena proses belajar bersifat menetap atau permanen, (5) perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah, (6) perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku, yaitu aspek sikap, keterampilan, pengetahuan dan sebagainya.

2.1.1.2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Secara garis besar, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar anak dapat dibagi menjadi tiga macam yaitu (1) faktor internal, yaitu keadaan/kondisi siswa

(2) faktor eksternal, yaitu kondisi lingkungan di sekitar siswa (3) faktor pendekatan belajar (Syah,2008: 132-139).

1. Faktor Internal Siswa

Faktor yang berasal dari dalam diri siswa meliputi dua aspek yaitu aspek fisiologis (yang bersifat jasmaniah) dan aspek psikologis (yang bersifat rohaniah).

- 1) Aspek fisiologis terdiri atas kesehatan secara umum karena anak yang kurang sehat atau kurang gizi, daya tangkap dan kemampuan belajarnya lebih rendah dibandingkan anak yang sehat.
- 2) Aspek Psikologis yang meliputi :
 - (a) tingkat kecerdasan siswa berbeda-beda satu dengan lainnya. Tingkat kecerdasan sangat menentukan keberhasilan belajar siswa.
 - (b) sikap siswa, sikap adalah gejala yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk merespons dengan cara yang relatif tetap terhadap objek orang, barang dan sebagainya. Sikap siswa yang positif terutama kepada guru dan mata pelajarannya, merupakan pertanda awal yang baik dalam proses pembelajaran.
 - (c) Bakat siswa, bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang.
 - (d) Minat berarti kecenderungan dan keinginan yang besar terhadap sesuatu.
 - (e) Motivasi siswa. Dalam perspektif kognitif, motivasi yang lebih berperan adalah motivasi yang datang dari dalam diri siswa (intrinsik), sedangkan motivasi ekstrinsik lebih mendorong seorang siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Dalam proses belajar haruslah diperhatikan apa yang dapat mendorong siswa agar dapat belajar dengan baik atau padanya

mempunyai motif untuk berpikir dan memusatkan perhatian, merencanakan dan melaksanakan kegiatan yang berhubungan dengan belajar .

2. Faktor Eksternal Siswa.

Menurut Slameto (2010: 60 -71), faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu:

- a) faktor keluarga, yang dimaksud dengan faktor keluarga diantaranya adalah cara orang tua mendidik anak, hubungan antar anggota, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.
- b) faktor sekolah, faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.
- c) faktor masyarakat, pengaruh masyarakat terjadi karena keberadaan siswa dalam masyarakat yaitu bagaimana kegiatan siswa dalam masyarakat.

3. Faktor Pendekatan Belajar.

Pendekatan belajar dapat dipahami sebagai sebagai cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran materi tertentu (Syah, 2008 :139).

2.1.1.3. Kedudukan Sejarah dalam IPS

Pembelajaran IPS di tingkat SMA disajikan secara terpisah, namun tetap memperhatikan keterhubungannya antar mata pelajaran sosialnya atau bisa dilakukan dengan *peer teaching* atau *sharing partner* dengan saling mengkaitkan antar guru dalam pembelajaran bidang studi dalam rumpun atau jurusan IPS

(Pargito, 2010: 35). Proses pengembangan nilai-nilai yang menjadi landasan dari karakter merupakan suatu proses yang berkelanjutan, dilakukan melalui berbagai mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum (kewarganegaraan, sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, bahasa Indonesia, IPS, IPA, matematika, agama, pendidikan jasmani dan olahraga, seni, serta keterampilan).

Pembelajaran sejarah memiliki arti strategis dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Materi pelajaran mencakup konsep-konsep dasar, pendekatan, metode, dan generalisasi. Mata pelajaran Sejarah diberikan pada tingkat pendidikan dasar dan sekolah menengah pertama sebagai bagian integral dari IPS, sedangkan pada tingkat pendidikan menengah atas diberikan sebagai mata pelajaran tersendiri.

2.1.1.4. Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013: 297), adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Menurut Sagala (2012: 61), pembelajaran adalah setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru. Sedangkan menurut UUSPN No 20 tahun 2003 dalam Sagala (2012: 62), pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka pembelajaran adalah proses yang disengaja yang menyebabkan siswa belajar pada suatu lingkungan belajar untuk melakukan kegiatan pada situasi tertentu, dengan melibatkan atau

mengkombinasikan unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan yang dimiliki oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga guru dan murid saling berinteraksi.

Sejarah adalah studi tentang kehidupan manusia di masa lampau, yang meliputi aspek politik, hukum, militer, sosial, keagamaan, kreativitas, keilmuan, dan intelektual (Sapriya, 2009: 26). Menurut Ali (2005: 12), sejarah adalah (1) jumlah perubahan-perubahan, kejadian-kejadian dan peristiwa-peristiwa dalam kenyataan sekitar kita, (2) cerita tentang perubahan-perubahan itu dan sebagainya dan (3) ilmu yang bertugas menyelidiki perubahan dan sebagainya tersebut. Menurut Depdiknas dalam (Supardan, 2009: 288), sejarah sebagai suatu mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia dari masa lampau hingga masa kini.

. Berdasarkan pendapat dari para ahli tersebut dapat disimpulkan sejarah merupakan kajian mengenai berbagai peristiwa yang terkait dengan asal usul dan perkembangan serta peranan masyarakat pada masa lampau untuk menjadi pelajaran dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Menurut Ismaun dalam Supardan (2009: 209), peranan dan kedudukan sejarah adalah (1) sejarah sebagai peristiwa (2) Sejarah sebagai ilmu (3) sejarah sebagai cerita. Sejarah sebagai cerita adalah sesuatu yang terjadi pada masyarakat manusia di masa lampau. Sejarah sebagai peristiwa memiliki makna yang sangat luas dan beraneka ragam sesuai dengan luasnya kompleksitas kehidupan manusia. Sejarah sebagai ilmu menurut Bury dalam Supardan (2009: 290), menyatakan *History is science; no less, and no more*, sejarah adalah ilmu tidak kurang dan

tidak lebih, sedangkan menurut Carr dalam Supardan (2009: 290) *history is a continous procces of interaction between the historian and his facts, and unending dialogue between the present and the past* (sejarah adalah proses berkesinambungan interaksi antara fakta dan ahli sejarah, dan dialog tanpa akhir antara masa kini dan masa lalu). Sejarah sebagai cerita menurut Ismaun dalam Supardan (9009: 293), sejarah merupakan hasil rekonstruksi sejarawan terhadap sejarah sebagai peristiwa berdasarkan fakta-fakta sejarah yang dimilikinya. Didalamnya terdapat penafsiran sejarawan terhadap makna suatu peristiwa.

Sebagai mata pelajaran yang berdiri sendiri, mata pelajaran sejarah memiliki arti strategis dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air (Permendiknas no 22 tahun 2006 tentang Standar isi).

Mata pelajaran sejarah dikembangkan atas dasar (a) semua wilayah/daerah memiliki kontribusi terhadap perjalanan sejarah Indonesia hampir pada seluruh periode sejarah, (b) memandang masa lampau sebagai sumber inspirasi, motivasi, dan kekuatan untuk membangun semangat kebangsaan dan persatuan, (c) setiap periode sejarah, Indonesia memiliki peristiwa dan atau tokoh di tingkat nasional dan atau daerah serta keduanya memiliki kedudukan yang sama penting dalam perjalanan sejarah, (d) memiliki tugas untuk memperkenalkan peristiwa sejarah yang penting dan terjadi diseluruh wilayah NKRI dan seluruh periode sejarah kepada generasi muda, (e) pengembangan cara berpikir sejarah (*historical thinking*), konsep waktu, ruang, perubahan, dan keberlanjutan menjadi keterampilan dasar dalam mempelajari sejarah (Kemdikbud, 2013: 65).

Tujuan dan kegunaan mempelajari sejarah menurut Polybius (198-117SM) mengatakan bahwa sejarah adalah *philosophy teaching by example* (pembelajaran filosofi melalui contoh). Menurutnya manusia memiliki dua cara untuk menjadi baik, yaitu berasal dari pengalamannya sendiri dan berasal pengalaman orang lain (Supardan,2009: 308). Cicero (106-43SM) dalam Supardan (2009: 309), mengemukakan bahwa sejarah berfungsi didaktik (*didactic history*), menurutnya

sejarah adalah guru kehidupan (*historia vitae magistra*). Secara terperinci Notosusanto (1979) dalam Supardan (2009: 309), mengemukakan empat jenis kegunaan sejarah yaitu fungsi edukatif, fungsi inspiratif, fungsi instruktif, dan fungsi rekreasi.

1. Fungsi Edukatif, yaitu bahwa sejarah membawa dan mengajarkan kebijaksanaan ataupun kearifan-kearifan. Sejarah memberi pelajaran kepada kita bagaimana cara mencapai keberhasilan, bagaimana menghadapi kesulitan, dan bagaimana usaha untuk bangun dari kegagalan atau keterpurukan. Oleh karena itu penting pula ungkapan-ungkapan seperti *belajarlah dari sejarah* atau *sejarah mengajarkan kepada kita*.
2. Fungsi Inspiratif, yaitu dengan mempelajari sejarah dapat memberikan inspirasi. Sejarah berupaya merekam aktivitas manusia pada masa lalu, pengetahuan dan cita-cita masa lampau dapat menjadi sumber inspirasi dalam rangka menumbuhkan cita-cita masa depan.
3. Fungsi Instruktif, sejarah merupakan alat bantu pembelajaran yang menyampaikan pesan-pesan atau warisan nenek moyang. Dengan belajar sejarah dapat berperan dalam proses pembelajaran salah satu kejuruan tertentu.
4. Fungsi Rekreasi, artinya bahwa dengan belajar sejarah dapat memberikan rasa kesenangan maupun keindahan. Seorang pembelajar sejarah dapat terpesona oleh kisah sejarah yang mengagumkan atau menarik perhatian pembaca, baik itu roman maupun cerita-cerita peristiwa lainnya. Selain itu sejarah dapat memberikan kesenangan lainnya, seperti pesona perlawatan yang dipaparkan kepada kita melalui evidensi dan imaji. Sebab dengan mempelajari berbagai

peristiwa di berbagai tempat, kita seperti berwisata ke berbagai tempat di dunia.

Menurut Dasuki dalam Supardan (2009: 310), pengetahuan yang diajarkan di sekolah terdiri atas sejarah yang serba tafsir (*interpreted history* atau *history as interpretation*) dalam wujud cerita sejarah. Cerita sejarah menghubungkan kita dengan generasi-generasi masa lampau. Melalui cerita sejarah kita mengadakan renungan dan penghayatan kembali peristiwa-peristiwa masa lampau, memikirkan dan menghayati kembali tingkah laku manusia jaman lampau (*rethinking and reliving of past events*). Kegiatan manusia secara keseluruhan dan kebudayaannya merupakan subjek dalam sejarah. Subjek sejarah dapat menyediakan jangkauan yang sangat luas untuk mendidik generasi muda.

Menurut Supardan (2009: 310), dalam sejarah dihimpun dan diawetkan berbagai memori kolektif umat manusia. Sejarah berfungsi sangat penting dalam pembinaan identitas kolektif bangsa dan dapat dijadikan wahana pertama untuk mensosialisasikan ke generasi muda. Dengan demikian sejarah dapat dijadikan cermin untuk mengetahui diri sendiri. Hal ini sesuai dengan pendapat Namier dalam Supardan (2009: 311), bahwa puncak pencapaian studi sejarah adalah kesadaran sejarah, yaitu suatu pemahaman intuitif mengenai bagaimana sejumlah hal tidak terjadi.

Menurut Soedjatmoko dalam Supardan (2009: 311), kesadaran sejarah adalah suatu refleksi kontinu tentang kompleksitas perubahan-perubahan (kontinuitas dan kemungkinan diskontinuitas) yang ditimbulkan oleh interaksi dialektis masyarakat yang ingin melepaskan diri dari genggaman realitas yang ada. Dengan kesadaran sejarah manusia berusaha menghargai kerumitan upaya pengungkapan terhadap kejadian-kejadian yang melingkupinya, menghargai keunikan masing-masing keadaan, bahkan kecenderungan yang terjadi. Kesadaran sejarah membantu manusia untuk waspada terhadap pemikiran yang terlalu sederhana, analogi yang terlalu dangkal, serta penerimaan-penerimaan pola

hukum yang terlalu mudah mengarahkan jalannya sejarah ataupun berada dalam cengekeraman determinisme sejarah. Sedangkan menurut Kartodirdjo dalam Supardan (2009: 311) kesadaran sejarah merupakan kesadaran diri yang secara imanen ada pada refleksi diri akan memperkuat posisi untuk (1) menempatkan posisi diri kita dalam konteks sosiokultural (2) melepaskan diri dari perhatian kognitif serta kehidupan praktis yang menuntut terselenggaranya fungsi-fungsi normatif etis dalam menghayati sejarah (3) membantu mencari jawaban dari permasalahan dari permasalahan metahistoris melalui penggambaran masa depan. Sejalan dengan pendapat tersebut adalah pendapat Barzun yang menyatakan bahwa sejarah menggembeleng jiwa manusia menjadi kuat dan tahan dalam menghadapi terror dan kekacauan kehidupan kita.

Menurut Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pengembangan Universitas Pendidikan Indonesia, (2011:199-204), model-model pembelajaran yang cocok dikembangkan dalam pelajaran sejarah adalah,

1. Model Interaksi Sosial (*Social Interaction Model*)

Model ini menitik beratkan pada hubungan antar individu dengan masyarakat atau dengan individu lainnya. Model ini berorientasi pada prioritas terhadap perbaikan kemampuan (ability) individu untuk berhubungan dengan orang lain, perbaikan proses-proses demokratis dan perbaikan masyarakat.

2. Model Proses Informasi (*Information Processing Information*)

Model ini berorientasi pada kemampuan siswa memproses informasi dan sistem-sistem yang dapat memperbaiki kemampuan tersebut. Pemrosesan informasi mengarah kepada cara-cara mengumpulkan/menerima stimuli dari lingkungan, mengorganisasi data, memecahkan masalah, menemukan konsep-konsep, dan pemecahan masalah serta menggunakan simbol-simbol verbal maupun non verbal.

3. Model Personal (*Personal models*)

Model ini berorientasi pada individu dan pengembangan diri. Titik beratnya pada pembentukan pribadi individu dan mengorganisasikan realita yang rumit.

4. Model modifikasi Tingkah laku (*behavior modification Models*)

Model ini bermaksud mengembangkan sistem-sistem yang efisien serta mengarah pada tugas-tugas belajar dan membentuk tingkah laku dengan cara manipulasi penguatan (*reinforcement*).

5. Model Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching Learning*)

Pembelajaran tidak hanya memfokuskan pada pemberian pembekalan kemampuan pengetahuan yang bersifat teoritis, tetapi bagaimana agar pengalaman belajar yang dimiliki siswa senantiasa terkait dengan permasalahan-permasalahan aktual yang terjadi di lingkungannya..

2.1.1.5. Hasil Belajar

Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan.

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar, untuk sebagian adalah berkat tindakan guru, suatu pencapaian tujuan pengajaran. Dan pada bagian lainnya merupakan peningkatan kemampuan mental siswa. Hasil belajar dapat dibedakan menjadi dampak pengajaran, dan dampak pengiring. Dampak pengajaran adalah hasil yang dapat diukur, seperti yang tertuang dalam angka rapor, dan dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan dibidang lain (Dimiyati, 2013: 3).

Menurut Haryati (2007: 22), pada umumnya hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Secara eksplisit ketiga ranah ini tidak dapat dipisahkan. Setiap mata ajar mengandung ketiga ranah tersebut, namun penekanannya selalu berbeda, mata ajar praktek lebih menekankan pada ranah kognitif dan psikomotor, namun kedua ranah tersebut mengandung ranah afektif.

Bloom dalam Dimiyati dan Mudjiono (2013: 26), membagi ketiga ranah tersebut sebagai berikut.

1. Ranah Kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan/ingatan, pemahaman, aplikasi/penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Keenam jenis perilaku ini bersifat hierarkis, artinya perilaku pengetahuan merupakan yang terendah, dan evaluasi merupakan yang tertinggi. Perilaku terendah merupakan perilaku yang harus dimiliki sebelum mempelajari perilaku yang lebih tinggi.
2. Ranah afektif berkenaan dengan sikap, terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian dan penentuan sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup.
3. Ranah Psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak, terdiri dari tujuh perilaku yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan, dan kreativitas.

Menurut Sardiman (2011: 26- 28), untuk mendapatkan hasil belajar ranah kognitif cara yang digunakan adalah model kuliah dan pemberian tugas-tugas bacaan. Dengan cara demikian, pesereta didik akan diberikan pengetahuan sehingga menambah pengetahuannya sekaligus siswa akan mencarinya sendiri untuk menambah pengetahuannya.

Berdasarkan Permendikbud no 59 tahun 2014 pengetahuan adalah hasil dari proses mengingat, deduksi dan induksi. Pengetahuan digunakan juga untuk mengembangkan kemampuan pada tingkat memahami, mengaplikasi, menganalisis, mengevaluasi, dan menghasilkan suatu yang baru. Pengetahuan

terdiri atas pengetahuan faktual, pengetahuan konseptual, pengetahuan prosedur, dan pengetahuan metakognitif. Penilaian pengetahuan dapat dilakukan melalui tes tertulis, tes lisan, dan penugasan.

Menurut Syah (2008: 135) sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespons dengan cara yang relatif tetap terhadap objek orang, barang, dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif. Untuk mengantisipasi munculnya sikap negatif siswa, guru harus menunjukkan sikap positif terhadap dirinya sendiri dan terhadap mata pelajarannya.

Menurut Robbins (2007: 93), sikap memiliki tiga komponen yaitu kognitif, afektif, dan perilaku. Komponen kognitif berisi tentang informasi yang dimiliki seseorang tentang objek sikap. Informasi ini bersifat deskriptif dan tidak termasuk suka atau tidak suka terhadap objek sikap. Komponen afektif berisi perasaan-perasaan seseorang terhadap objeknya, suka atau tidak suka terhadap objek sikap. Komponen perilaku berisikan cara yang direncanakan seseorang untuk bertindak terhadap objek sikap.

Menurut Sardiman (2011: 28) dalam menumbuhkan sikap mental dan perilaku siswa, tidak akan terlepas dari penanaman nilai-nilai, *transfer of value*. Dalam hal ini guru tidak hanya sebagai pengajar tetapi betul-betul sebagai pendidik yang akan memindahkan nilai-nilai itu kepada anak didiknya. Untuk mendapatkan keterampilan diperlukan banyak latihan karena keterampilan bukan soal pengulangan tetapi mencari jawab yang cepat dan tepat.

Berdasarkan Permendikbud no 59 Tahun 2014, sesuai dengan karakteristik sikap, maka alternatif yang dipilih adalah proses afeksi mulai dari menerima,

menjalankan, menghargai, menghayati hingga mengamalkan. Penilaian sikap berbentuk kebiasaan yang didasarkan pada nilai yang dimiliki peserta didik. Kebiasaan tersebut terlihat dalam perilaku, cara berpikir, cara bersikap, dan cara bertindak. Penilaian sikap dapat dilakukan dengan berbagai cara yaitu (a) observasi, (b) penilaian diri, (c) penilaian antarteman, (c) jurnal /catatan guru.

Menurut Sardiman (2011: 27), penanaman konsep atau merumuskan konsep, juga memerlukan keterampilan. Keterampilan bersifat jasmani dan rohani. Keterampilan jasmaniah adalah keterampilan-keterampilan yang dapat dilihat, diamati, sehingga kan menitik beratkan pada keterampilan gerak dari anggota tubuh seseorang yang sedang belajar. Sedangkan keterampilan rohani lebih rumit, karena tidak selalu berurusan dengan masalah-masalah keterampilan yang dapat dilihat, tetapi lebih abstrak yaitu menyangkut penghayatan, keterampilan berpikir serta kreativitas untuk menyelesaikan dan merumuskan suatu masalah atau konsep. Keterampilan dapat dididik yaitu dengan banyak melatih kemampuan.

Menurut (Harrow)) dalam Arikunto (2011: 123) ranah ini terdiri dari enam aspek yaitu (1) gerakan reflex, (2) dasar-dasar gerakan yaitu gerakan yang menuntun kepada keterampilan yang sifatnya kompleks, (3) *perceptual abilities* yaitu kombinasi dari kemampuan kognitif dan gerakan, (4) *Physical abilities* yaitu kemampuan yang diperlukan untuk mengembangkan keterampilan tingkat tinggi, (5) *skilled movements* yaitu gerakan-gerakan yang memerlukan belajar, misalnya keterampilan dalam menari, (6) *Nondiscursive communication* yaitu kemampuan untuk berkomunikasi dengan menggunakan gerakan.

Menurut Simpson dalam Permendikbud no 59 th 2014 jenjang kemampuan keterampilan meliputi (1) mengamati, (2) meniru, (3) mengembangkan ketepatan

gerak, (4) naturalisasi, (5) originalitas/menciptakan. Penilaian keterampilan ditandai oleh gerakan fisik ketika berkenaan dengan suatu tindakan atau pekerjaan tertentu. Dari tindakan tersebut akan diketahui apakah seseorang telah/belum memiliki hasil belajar yang memenuhi kriteria atau standar yang ditentukan. Berdasarkan permendikbud no 59 tahun 2014 penilaian keterampilan dapat dilakukan melalui (a) praktik, (b) penilaian proyek, (c) penilaian portofolio.

Untuk dapat memperoleh hasil belajar siswa maka diperlukan evaluasi yang di dalamnya mencakup pengukuran, tes, penilaian dan pengambilan keputusan. Gagné dan Briggs (1974: 283), mengatakan: *...evaluation in education is to assess the worth of a variety of states or events, from small to large, from the specific to the very general*) evaluasi dalam pendidikan adalah menilai harga dari suatu keberagaman keadaan atau kegiatan, dari yang kecil sampai yang besar, dari khusus sampai ke sangat umum). Menurut Davies dalam Dimiyati (2013: 190), evaluasi merupakan proses memberikan nilai kepada sejumlah tujuan, kegiatan, keputusan, unjuk kerja, proses, orang, objek dan lain-lain.

Untuk dapat melakukan evaluasi, perlu dilakukan pengukuran terlebih dahulu. Mengukur adalah membandingkan sesuatu dengan satu ukuran. Pengukuran bersifat kuantitatif (Arikunto, 2011: 3). Artinya pengukuran adalah kegiatan memberi angka terhadap sesuatu yang menjadi objek ukur. Hasil belajar siswa diukur dengan menggunakan suatu alat ukur yang dapat berupa tes dan non tes. Dengan demikian hasil belajar siswa pun diukur dengan menggunakan tes, seperti yang dikemukakan oleh Djaali dan Muljono (2008: 4) seperti berikut: "Prestasi atau hasil belajar diukur dengan menggunakan tes."

Salah satu jenis tes adalah tes hasil belajar siswa, yaitu suatu tes yang berguna untuk membantu siswa untuk melihat kemajuan dirinya dan memudahkan guru dalam mengambil keputusan tentang rencana pembelajaran dan membantu sekolah menilai berbagai aspek kurikulum, yang menggambarkan kemajuan belajar siswa (Hamalik, 1989: 14). Tes juga merupakan alat ukur yang sering digunakan untuk mengukur keberhasilan siswa mencapai kompetensi (Sanjaya, 2012: 235). Dari uraian di atas maka hasil belajar siswa adalah hasil belajar atau keadaan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu dalam jangka waktu tertentu yang berupa perubahan perilaku baik kognitif, afektif maupun psikomotor.

2.1.1.6. Teori Belajar .

Beberapa teori pembelajaran yang mendukung penelitian tindakan kelas pembelajaran sejarah ialah:

1. Teori Behaviorisme

Behaviorisme adalah pandangan bahwa perilaku harus dijelaskan oleh pengalaman-pengalaman yang dapat diamati, tidak dengan proses mental, proses mental menurut para psikolog sebagai pemikiran, perasaan, dan motif, hal tersebut bukan merupakan sesuatu yang nyata sehingga tidak dapat diamati (Santrock, 2009: 301). Behaviorisme memandang bahwa ketika dilahirkan, manusia tidak memiliki bakat apa-apa. Manusia akan berkembang berdasarkan stimulus yang diterima dari lingkungan sekitarnya (Sobur, 2003: 123). Hal ini sesuai dengan pendapat Thorndike dalam Hergenhahn (2010: 77), bahwa perilaku pembelajar (siswa) terutama ditentukan oleh penguat eksternal dan bukan motivasi intrinsik.

Menurut Skinner dalam Gredler (2011: 164), menyatakan ada tiga kontribusi utama untuk praktik pendidikan *pertama*, pencarian kondisi dan perilaku yang merepresentasikan keadaan seperti “tidak termotivasi” (*unmotivated*) adalah langkah penting dalam indentifikasi jalannya tindakan yang tepat. *Kedua*, observasi kelas kontemporer menunjukkan banyak inkonsistensi dan penggunaan penguatan nonkontingen yang menimbulkan masalah disiplin di kelas. Analisis atas situasi interaktif dalam term stimuli diskriminatif, respond an penguatan adalah langkah penting dalam mengoreksi masalah tersebut. *Ketiga*, materi belajar terprogram, jika didesain dengan tepat, dapat memberikan perbedaan individual dalam kelas.

Menurut Skinner dalam Smaldino (2012: 51), dalam mengajar guru harus dapat menciptakan suasana pengajaran untuk memastikan bahwa guru dapat mengamati respon siswa, guru harus melakukan penguatan bagi perubahan perilaku siswa.

2. Teori Konstruktivisme

Menurut Piaget dalam Hergenhahn (2010: 324), pengalaman pendidikan harus dibangun diseperti kognitif pembelajar. Anak-anak berusia sama dan dari kultur yang sama cenderung memiliki struktur kognitif yang sama, tetapi bukan tidak mungkin akan berbeda dan karenanya membutuhkan jenis materi yang berbeda pula. Di satu sisi, materi yang tidak dapat diasimilasikan ke struktur kognitif anak tidak akan bermakna bagi anak, tetapi jika materi diasimilasikan secara komplet, maka tidak akan terjadi proses belajar. Agar belajar terjadi, sebagian materi perlu diasimilasikan dan bagian yang belum diketahui akan menimbulkan modifikasi dalam struktur kognitif anak. Modifikasi ini disebut akomodasi, yang dapat disamakan dengan belajar. Pendidikan yang optimal membutuhkan pengalaman yang menantang bagi si pembelajar sehingga proses asimilasi dan akomodasi dapat menghasilkan perubahan intelektual. Untuk menciptakan jenis pengalaman ini, guru harus tahu level fungsi struktur kognitif siswa.

Menurut pandangan teori konstruktivisme, belajar merupakan proses aktif dari si subyek belajar untuk merekonstruksi makna. Belajar merupakan proses mengasimilasikan dan menghubungkan pengalaman atau bahan yang dipelajarinya dengan pengertian yang sudah dimiliki, sehingga pengertiannya menjadi berkembang (Sardiman, 2011: 37). Siswa bukanlah wadah yang harus

diisi , tetapi mereka adalah pengatur dari proses belajar. Siswa tidak dapat mempelajari sesuatu tanpa adanya pemahaman sesuatu yang disesuaikan dengan dunia nyata. Guru merupakan fasilitator penting bagi siswa yang memberikan mereka panduan di sepanjang pengalaman belajar mereka (Smaldino, 2012: 54).

Menurut Piaget mengkonstruksi pengetahuan dilakukan melalui proses asimilasi dan akomodasi terhadap skema yang sudah ada. Skema adalah struktur kognitif yang terbentuk melalui proses pengalaman. Asimilasi adalah proses penyempurnaan skema yang telah terbentuk, dan akomodasi adalah proses perubahan skema (Sanjaya, 2008: 124).

3. Teori Kognitif

Dalam perspektif psikologi kognitif belajar pada dasarnya adalah peristiwa mental, bukan peristiwa behavioral (yang bersifat jasmaniah) meskipun hal-hal yang bersifat behavioral tampak lebih nyata dalam hampir setiap peristiwa belajar siswa (Syah, 2008: 111). Menurut Neath dalam Smaldino (2012: 53), agar pembelajaran dapat berlangsung, pikiran siswa harus secara aktif terlibat dalam memproses informasi, karena keterlibatan sangat penting dalam pengingatan kembali informasi diwaktu-waktu belakangan . Siswa akan mempelajari informasi baru dan menyimpannya berdasarkan pengetahuan, pengalaman dan ekspektasi mereka yang ada mengenai informasi tersebut.

Menurut teori kognitif, belajar merupakan perubahan persepsi dan pemahaman, perubahan itu tidak selalu perubahan tingkah laku yang diamati. Asumsi dasar teori ini adalah bahwa setiap orang telah mempunyai pengalaman dan pengetahuan di dalam dirinya, pengalaman dan pengetahuan ini tersusun dalam bentuk kognitif. Proses belajar akan lebih baik bila materi pelajaran yang

baru dapat beradaptasi dengan struktur kognitif yang dimiliki siswa (Herpratiwi, 2009: 20).

Implikasi teori kognitivisme dalam kegiatan pembelajaran adalah lebih memusatkan perhatian kepada cara berpikir atau proses mental anak, tidak sekedar kepada hasilnya. Selain itu, peran siswa sangat diharapkan untuk berinisiatif dan terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Teori ini juga memaklumi akan adanya perbedaan individual dalam hal kemajuan dan perkembangan. Oleh karena itu guru harus melakukan upaya untuk mengatur aktivitas di dalam kelas yang terdiri dari individu-individu ke dalam bentuk kelompok-kelompok kecil siswa daripada aktivitas dalam bentuk klasikal. Kelompok-kelompok kecil itu kemudian diberi tugas untuk berdiskusi dan menyampaikan hasil diskusinya melalui presentasi.

4. Teori Psikologi Sosial

Menurut Vigotsky dan Bandura dalam Smaldino (2012: 55), pemelajar tidak belajar dalam lingkungan yang terisolasi atau terpisah dengan pemelajar lainnya. Vigotsky meyakini bahwa proses kognitif terus berubah dan mempengaruhi perkembangan pemikiran yang lebih tinggi dari individu. Orang-orang di masyarakat mempengaruhi cara berpikir dan belajar para siswa dan pengaruh ini berbeda-beda menurut masyarakat dan kelompok kulturalnya. Sedangkan Bandura meyakini bahwa belajar membutuhkan situasi alamiah atau natural. Seorang anak akan meniru apa yang ada disekitarnya, sebagai bagian dari proses belajar mereka.

Di dalam ruang kelas, perspektif psikologi sosial akan terlihat dari perilaku tertentu yang ditampilkan oleh kelompok atau oleh guru. Jika seorang siswa melanggar aturan yang telah disepakati, maka aturan kelas akan mengingatkannya. Demikian juga seorang guru, ucapan dan tindakannya akan diperhatikan oleh siswa. Kemudian siswa akan melakukan apa yang ditugaskan oleh guru. Agar tugas itu berhasil baik guru harus membimbingnya. Menurut

Vigotsky dalam Santrock (2009: 66), dalam pengajaran para siswa membutuhkan banyak kesempatan untuk belajar dengan guru dan teman sebaya yang lebih terampil. Guru lebih bertindak sebagai fasilitator dan pembimbing dari pada sebagai pengarah dan pembentuk pembelajaran.

2.1.2 Motivasi

2.1.2.1. Pengertian Motivasi

Motif manusia merupakan dorongan, hasrat, keinginan dan tenaga penggerak lainnya, yang berasal dari dalam dirinya, untuk melakukan sesuatu. Motif itu memberi tujuan dan arah kepada tingkah laku manusia (Sobur, 2003: 267). Sherif&Sherif (1956) dalam Sobur (2003: 267), menyebut motif sebagai istilah generik yang meliputi semua faktor internal yang mengarah pada berbagai jenis perilaku yang bertujuan, seperti kebutuhan (*needs*). Menurut Harold Koontz (1980) dalam Sobur (2003: 267), motif adalah suatu keadaan dari dalam yang memberi kekuatan, yang menggiatkan atau yang menggerakkan sehingga disebut penggerak atau motivasi, dan yang mengarahkan atau menyalurkan perilaku ke arah tujuan-tujuan.

Selain motif, dalam psikologi dikenal pula istilah motivasi yang merupakan istilah yang lebih umum yang menunjuk pada seluruh proses gerakan, termasuk situasi yang mendorong, dorongan yang timbul dalam diri individu, tingkah laku yang ditimbulkan, dan tujuan akhir dari gerakan atau perbuatan (Sobur, 2003: 268)

Menurut Eysenck dalam Slameto (2010: 170), motivasi adalah suatu proses yang menentukan tingkatan kegiatan, intensitas, konsistensi serta arah

umum dari tingkah laku manusia, merupakan konsep yang rumit dan berkaitan dengan konsep-konsep lain seperti minat, konsep diri, sikap dan sebagainya.

Menurut Mc. Donald dalam Sardiman (2011: 73-74), motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian yang dikemukakan Mc. Donald ini mengandung tiga elemen penting yaitu (1) bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi setiap individu manusia. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energi didalam sistem *neurophysiological* yang ada pada organism manusia. Karena menyangkut perubahan energi, penampakannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia, (2) motivasi ditandai dengan munculnya rasa, afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia, (3) motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini merupakan respons dari suatu aksi, yaitu tujuan. Motivasi memang muncul dari dalam diri manusia, tetapi kemunculannya terdorong oleh adanya unsur lain yaitu tujuan. Tujuan ini akan menyangkut masalah kebutuhan.

Jadi motivasi adalah sesuatu yang kompleks. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, yang akan berkaitan dengan masalah gejala-gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk melakukan sesuatu. Semua itu didorong karena adanya tujuan dan kebutuhan.

Motivasi dapat juga dikatakan sebagai usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka ia akan berusaha meniadakan perasaan tidak suka itu. Dalam

kegiatan belajar mengajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajarnya dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang hendak dicapai dapat terlaksana. (Sardiman, 2011:75-76). Jadi tugas guru adalah berusaha mendorong siswa dan menciptakan kondisi tertentu, agar tumbuh motivasi pada diri siswa.

Menurut Uno (2013: 31), hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku pada umumnya dengan beberapa indikator meliputi (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil, (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan, (4) adanya penghargaan dalam belajar, (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, (6) adanya lingkungan yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

2.1.2.2. Fungsi Motivasi Dalam Belajar.

Motivasi sangat dibutuhkan dalam belajar. Hasil belajar akan menjadi optimal, kalau ada motivasi, makin tepat motivasi yang diberikan, akan makin berhasil pula pelajaran itu. Motivasi juga berkaitan dengan tujuan sehingga motivasi pada diri siswa perlu dipertahankan agar tujuan yang telah ditetapkan dapat dicapai.

Menurut Sardiman (2011: 85), ada tiga macam fungsi motivasi, yaitu (1) mendorong manusia untuk berbuat, yaitu sebagai penggerak dari setiap kegiatan, (2) menentukan arah perbuatan, yaitu motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan tujuannya, (3) menyeleksi perbuatan, yaitu menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan untuk mencapai tujuan, dengan meninggalkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan. Disamping itu fungsi lain dari motivasi adalah sebagai

pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan mendapatkan hasil belajar yang baik.

Menurut Hamalik (2013: 161), fungsi motivasi meliputi (1) mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi maka tidak akan timbul suatu perbuatan seperti belajar, (2) motivasi berfungsi sebagai pengarah yaitu mengarahkan perbuatan ke pencapaian tujuan yang diinginkan, (3) motivasi berfungsi sebagai penggerak, yaitu cepat atau lambatnya suatu pekerjaan diselesaikan akan tergantung pada motivasi yang terdapat pada diri seseorang.

Ada beberapa strategi yang dapat dilakukan guru dalam memotivasi siswa, yaitu guru dapat memanipulasi tugas-tugas dan waktu yang diberikan untuk menyelesaikan tugas. Contoh guru memberikan tugas kepada siswa sesuai dengan minat siswa, bukan sebaliknya. Guru juga dapat memanipulasi persepsi dari tugas-tugas siswa. Tugasnya tetap, tetapi guru membentuk tingkah laku siswa melalui contoh yang diberikan oleh guru. Strategi lain yang dapat dilakukan adalah melalui hubungan yang dibangun antara guru dengan siswa. Hal ini dapat membantu, mengembangkan hubungan yang baik antara guru dengan siswa. Cara lain yang dapat digunakan adalah dengan memberikan *reward* (hadiah) di dalam kelas (Rivai, 2012: 735).

2.1.2.3. Macam-macam Motivasi.

Menurut Sardiman (2011: 86-91), macam-macam motivasi adalah sebagai berikut:

- 1). Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya
 - a. Motif-motif bawaan. Motif bawaan adalah motif yang dibawah sejak lahir jadi motivasi ini dipelajari sejak lahir.

- b. Motif-motif yang dipelajari. Motif ini sering kali disebut dengan motif yang disyaratkan secara sosial, sebab manusia hidup dalam lingkungan sosial dengan sesama dengan yang lain, sehingga motivasi ini terbentuk.

Disamping itu Frandsen menambahkan jenis-jenis motif berikut :

- a. *Cognitive motives*

Motif ini menunjuk pada gejala *intrinsic*, yaitu menyangkut kepuasan individual. Jenis motif ini sangat primer dalam kegiatan belajar di sekolah.

- b. *Self-expression*

Penampilan diri adalah sebagian dari perilaku manusia. Kebutuhan manusia tidak sekedar tahu mengapa dan bagaimana, tetapi juga mampu membuat suatu kejadian. Artinya seseorang memiliki keinginan untuk aktualisasi diri.

- c. *Self-enchancement*

Melalui aktualisasi diri dan pengembangan kompetensi akan meningkatkan kemajuan diri seseorang, sehingga dalam belajar perlu diciptakan suasana kompetisi yang sehat bagi siswa untuk mencapai suatu prestasi.

2. Motivasi menurut pembagian Woodworth dan Marquis

- a. Motif atau kebutuhan organis, meliputi kebutuhan makan minum dan lain-lain.
- b. Motif darurat, motivasi jenis ini timbul karena rangsangan dari luar.
- c. Motiv-motif objektif, motiv-motif ini muncul karena dorongan untuk dapat menghadapi dunia luar secara efektif.

3. Motivasi Jasmani dan Rohani

Yang termasuk motivasi jasmani adalah refleksi, insting, otomatis, nafsu sedangkan yang termasuk motivasi rohani adalah keimanan. Kemauan pada diri manusia terbentuk melalui empat momen yaitu a) momen timbulnya alasan b) momen pilih c) momen putusan d) momen terbentuknya kemauan.

4. Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik

a. Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.

b. Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar. Motivasi ekstrinsik bukan berarti tidak baik dan tidak penting, hal tersebut tetap penting dalam kegiatan belajar mengajar, sebab kemungkinan besar keadaan siswa itu dinamis atau terdapat komponen yang kurang menarik dalam proses belajar mengajar.

2.1.2.4. Ciri-ciri Motivasi

Sardiman (2011: 83), mengemukakan ciri-ciri motivasi adalah (a) tekun menghadapi tugas, (b) ulet menghadapi kesulitan, (c) menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, (d) lebih senang bekerja mandiri, (e) cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin, (f) dapat mempertahankan pendapatnya, (g) tidak mudah melepaskan hal yang diyakini, (h) senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal. Apabila peserta didik memiliki ciri-ciri seperti tersebut diatas, maka dapat dikatakan peserta didik itu telah memiliki motivasi yang cukup

kuat. Misalnya ulet dalam menghadapi kesulitan, tekun dalam mengerjakan tugas, mampu bekerja mandiri dan mempunyai minat dalam belajar.

Ciri lain dikemukakan oleh Winardi (2011: 32), bahwa seseorang yang telah termotivasi akan menunjukkan perilaku tertentu untuk mencapai tujuan tertentu, demikian juga menurut Djaali (2008: 105), bahwa seseorang yang telah termotivasi dapat dilihat dari keinginan seseorang itu untuk berbuat lebih maju untuk berprestasi, memiliki minat yang tinggi, lebih mendekati objek yang menyenangkan tersebut.

Menurut Keller 1987 dalam Smaldino (2012: 115), motivasi merupakan keadaan internal yang mendefinisikan apa yang orang-orang akan lakukan ketimbang apa yang mereka lakukan. Salah satu pendekatan yang membantu memahami motivasi siswa adalah model ARCS dari Keller yaitu:

- a. Perhatian (*attention*). Kembangkan mata pelajaran yang dianggap menarik oleh siswa dan berharga untuk diperhatikan.
- b. Relevansi (*relevance*). Pastikan bahwa pengajaran bermakna dan sesuai dan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar para siswa.
- c. Percaya diri (*confidence*). Rancanglah mata pelajaran yang membangun ekspektasi siswa untuk sukses berdasarkan usaha mereka sendiri.
- d. Kepuasan (*satisfaction*). Sertakan ganjaran intrinsik yang siswa terima dari pengajaran.

Peranan motivasi dalam belajar menurut Uno (2013: 27), adalah (a) menentukan hal-hal yang dapat dijadikan penguat belajar, (b) memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai, (c) menentukan ragam kendali terhadap rangsangan belajar, (d) menentukan ketekunan belajar.

Dalam penguatan belajar apabila seorang siswa yang belajar dihadapkan pada suatu masalah yang memerlukan pemecahan, dan hanya dapat dipecahkan dengan bantuan hal-hal yang pernah dialaminya. Apabila seorang anak

mempunyai motivasi dalam belajar ia akan mencari hal yang dapat membantunya untuk memecahkan persoalannya. Dalam memperjelas tujuan belajar erat kaitannya dengan kemaknaan belajar. Siswa akan tertarik untuk belajar sesuatu, jika yang dipelajarinya itu sedikit dapat diketahui manfaatnya bagi siswa. Sedangkan dalam menentukan ketekunan belajar, seorang anak yang termotivasi untuk belajar sesuatu tentu akan berusaha mempelajarinya dengan tekun, dengan harapan akan memperoleh hasil yang baik. Tekun dalam belajar dapat terlihat diantaranya siswa akan terus mengerjakan tugasnya sampai selesai walaupun membutuhkan waktu yang lama dan tidak akan melakukan kegiatan yang lain selain belajar.

2.1.2.5. Teori Tentang Motivasi

Memberikan motivasi kepada seorang siswa berarti menggerakkan siswa untuk melakukan sesuatu atau ingin melakukan sesuatu. Pada mulanya siswa merasa ada kebutuhan dan adanya keinginan melakukan sesuatu kegiatan dalam belajar. Keinginan melakukan aktivitas itu didorong oleh adanya faktor kebutuhan, biologis, insting, unsur-unsur kejiwaan dan lain sebagainya. Dapat dikatakan bahwa motivasi akan selalu berhubungan dengan soal kebutuhan (Sardiman, 2011: 78).

Uraian berikut membahas teori-teori penting mengenai kebutuhan agar dapat membantu kita untuk memahami masalah kebutuhan, yaitu teori kebutuhan Abraham Maslow dan teori motivasi berprestasi McClelland.

1. Teori hirarki kebutuhan Maslow

Menurut Maslow dalam Sobur (2003: 273-279), kebutuhan manusia sebagai pendorong (motivator) membentuk suatu hierarki lima tingkat yang terdiri dari

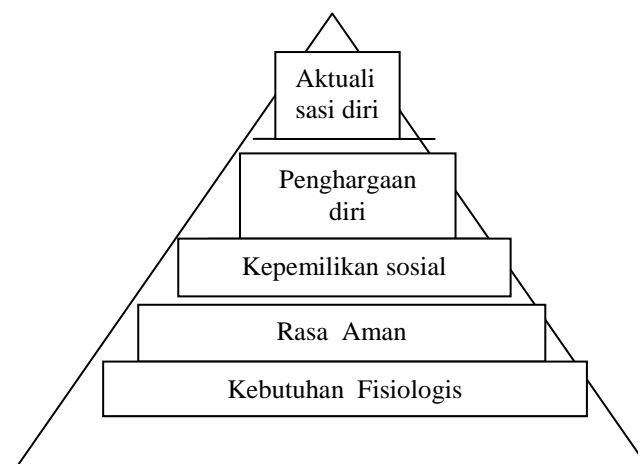
kebutuhan fisiologis, rasa aman, cinta, penghargaan dan mewujudkan jati diri. Maslow berpendapat, jika tidak ada satupun dari kebutuhan dalam hierarki terpenuhi, perilaku akan didominasi oleh kebutuhan fisiologis. Akan tetapi jika kebutuhan fisiologis terpenuhi semua, orang itu akan dimotivasi oleh kebutuhan tingkat berikutnya dalam hierarki, yaitu kebutuhan rasa aman. Begitu kebutuhan rasa aman terpenuhi orang akan beranjak ke tingkat berikutnya, dan begitu seterusnya. Kelima tingkat kebutuhan itu, menurut Maslow adalah sebagai berikut:

- 1) Kebutuhan-kebutuhan yang bersifat fisiologis, yaitu kebutuhan yang paling dasar, paling kuat, dan paling jelas untuk mempertahankan hidupnya secara fisik, yaitu kebutuhan makanan, minuman, tempat berteduh, tidur, seks dan oksigen.
- 2) Kebutuhan akan rasa aman (*safety needs*), kebutuhan rasa aman ini mengarah pada dua bentuk yaitu kebutuhan keamanan jiwa dan kebutuhan keamanan harta. Kebutuhan rasa aman akan muncul jika kebutuhan psikologis telah terpenuhi. Kebutuhan ini meliputi kebutuhan perlindungan, keamanan, hukum, kebebasan dari rasa takut, dan kecemasan.
- 3) Kebutuhan cinta dan memiliki dan dimiliki (*belongingness and loveness*), kebutuhan ini muncul ketika kebutuhan sebelumnya telah terpenuhi secara rutin.
- 4) Kebutuhan penghargaan (*esteem needs*). Pemenuhan kebutuhan penghargaan menjurus pada kepercayaan terhadap diri sendiri dan perasaan diri berharga. Maslow membagi kebutuhan ini dalam dua jenis yaitu penghargaan yang

didasarkan atas respek terhadap kemampuan, kemandirian, dan perwujudan kita sendiri dan penghargaan yang didasarkan atas penilaian orang lain.

- 5) Kebutuhan aktualisasi diri (*self-actualization needs*). Kebutuhan ini muncul pada seseorang jika kebutuhan-kebutuhan lainnya telah terpenuhi. Kebutuhan ini sebagai hasrat untuk menjadi sepenuh kemampuannya sendiri.

Menurut Maslow faktor-faktor yang mendorong setiap orang untuk berbuat dikelompokkan menurut lima tingkat kebutuhan manusia, seperti tampak pada gambar dibawah ini



Gambar 2.1. Hierarki Kebutuhan Maslow (Rivai,2012: 726)

2. Teori motivasi berprestasi

McClelland dalam Uno (2013: 47), menekankan pentingnya kebutuhan berprestasi, karena orang yang berhasil dalam bisnis dan industri adalah orang yang berhasil menyelesaikan segala sesuatu. Ia menandai tiga motivasi utama, yaitu (1) penggabungan (2) kekuatan dan (3) prestasi.

McClelland dalam Uno (2013: 47) mengklasifikasi motivasi sebagai keberagaman diantara orang dan kedudukan. Ia menandai sifat-sifat dasar orang awam berikut dengan kebutuhan pencapaian yang tinggi, yaitu :

1. Selera akan keadaan yang menyebabkan seseorang dapat bertanggung jawab secara pribadi,
2. Kecenderungan menentukan sasaran-sasaran yang pantas (sedang) dan memperhitungkan risikonya,
3. Keinginan untuk mendapatkan umpan balik yang jelas atas kinerja

Menurut McClelland dalam Robbins (2007: 222-223), kebutuhan akan prestasi merupakan dorongan untuk mengungguli, berprestasi berdasar seperangkat standar, untuk berusaha keras supaya sukses. Peraih prestasi tinggi membedakan diri mereka dari orang lain berdasar hasrat mereka untuk menyelesaikan apa yang dikerjakan dengan cara yang lebih baik. Peraih prestasi tinggi menyukai tantangan dalam menyelesaikan masalah dan menerima baik tanggung jawab pribadi atas sukses atau gagal, tidak mengandalkan pada hal-hal yang bersifat kebetulan. Peraih prestasi tinggi menghindari tugas yang terlalu mudah atau terlalu sukar, mereka menyukai tugas-tugas dengan tingkat kesulitan sedang.

2.1.3. Media Pembelajaran

2.1.3.1. Pengertian Media.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Gerlach & Ely dalam Arsyad (2013: 3), menyebutkan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah .

AECT (*Assosiation of Education and communication Technology, 1977*) dalam Sanjaya (2012: 57), mengartikan media sebagai segala bentuk yang digunakan dalam proses penyaluran informasi. Robert Hanick, mengatakan

bahwa media adalah sebagai sesuatu yang membawa informasi antara sumber (*source*) dan penerima (*receiver*).

Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*), berpendapat bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca (Sadiman, 2012: 7).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan dari sumber informasi kepada penerima informasi, contoh video, televisi, computer, dan lain-lain.

Apakah perbedaan antara media dan media pembelajaran? Rossi dan Breidle dalam Sanjaya (2012: 58), mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipergunakan untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, majalah, koran dan lain-lain. Sedangkan Arsyad (2013: 10), berpendapat bahwa media pembelajaran segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dikatakan bahwa perbedaan media dan media pembelajaran terletak pada isi/pesan yang ingin disampaikan. Artinya alat apapun atau bentuknya seperti apapun asalkan berisi tentang pesan-pesan pendidikan termasuk ke dalam media pendidikan atau media pembelajaran.

2.1.3.2. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Gerlach and Ely dalam Arsyad (2013: 15-17), mengemukakan tiga ciri media yang mungkin untuk digunakan dan oleh guru atau kurang efisien ketikadigunakan :

1. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, dan film.

2. Ciri Manipulatif (*Manipulatif Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif yaitu memendekkan kejadian-kejadian yang memakan waktu lama untuk disajikan kepada siswa dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Misalnya bagaimana proses larva menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik tersebut.

3. Ciri Distributif (*Distributif Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek ditransformasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada siswa dalam jumlah besar dengan stimulus pengalaman yang relative sama mengenai kejadian itu.

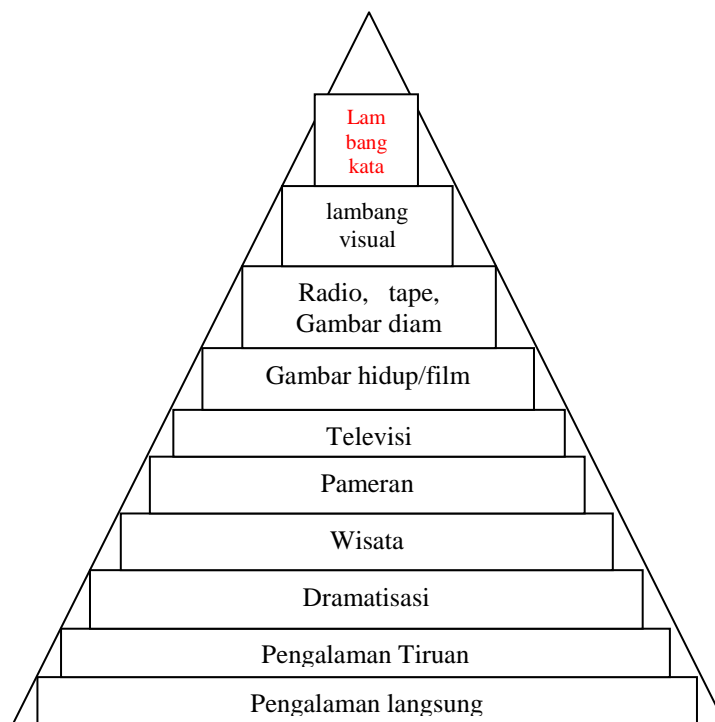
2.1.3.3. Pentingnya Media dalam Proses Pembelajaran

Menurut Sanjaya (2012: 61-68), ketika ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat, siswa bisa belajar dimana saja dan kapan saja sesuai dengan minat dan gaya belajarnya. Dalam keadaan seperti itu guru bukan merupakan

satu-satunya sumber belajar, tetapi lebih berperan sebagai desainer dan fasilitator pembelajaran. Sebagai desainer guru berperan merancang agar siswa memperoleh pengalaman belajar, sebab belajar pada hakikatnya adalah proses perubahan perilaku akibat adanya pengalaman. Sehingga ketika mengajar guru tidak lagi memikirkan materi apa yang akan diajarkan tetapi pengalaman belajar apa yang harus diberikan kepada siswa.

Pengalaman dapat berupa pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Pengalaman langsung adalah pengalaman yang diperoleh melalui aktivitas sendiri pada situasi sebenarnya, contoh ketika siswa belajar mengoperasikan komputer, maka guru akan menyediakan komputer untuk digunakan oleh siswa. Tetapi tidak semua bahan pelajaran dapat disajikan secara langsung, contohnya untuk mengetahui kehidupan pada jaman pra sejarah, tidak mungkin guru membawa siswa kembali ke jaman tersebut. Alat yang dapat membantu proses belajar inilah yang dimaksud dengan media atau alat peraga pembelajaran. Artinya dengan media pembelajaran dapat membantu siswa dalam mendapatkan pengalaman belajar.

Untuk memahami peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi siswa, Edgar Dale melukiskannya dalam sebuah kerucut yang kemudian diberi nama kerucut pengalaman (*cone experience*)



Gambar 2.2. Kerucut Pengalaman Edgar Dale (Sanjaya,2012: 65)

Dari gambaran kerucut pengalaman tersebut, siswa akan lebih konkret memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung, melalui benda-benda tiruan, pengalaman melalui drama, demonstrasi, wisata, melalui pameran. Hal ini memungkinkan siswa karena siswa dapat secara langsung berhubungan dengan objek yang dipelajari, sedangkan siswa akan lebih abstrak memperoleh pengetahuan melalui benda atau alat perantara seperti televisi, gambar hidup/film, radio atau tape recorder, lambang visual, lambang verbal (Sanjaya, 2012: 68).

Berdasarkan uraian tersebut dapat dikatakan bahwa semakin konkret pengalaman siswa terhadap materi pembelajaran maka akan semakin besar ingatan atau pemahamannya terhadap materi pelajaran tersebut. Sebaliknya semakin abstrak pengalaman terhadap materi pelajaran maka akan semakin kecil pengaruhnya terhadap ingatan dan pemahaman terhadap materi pelajaran tersebut, sehingga mirip kerucut (*cone*). Semakin abstrak materi yang disampaikan maka akan semakin sulit untuk dipahami, sebaliknya semakin konkret materi pelajaran

disampaikan maka akan semakin mudah dipahami oleh siswa. Dalam keadaan ini media dapat digunakan agar lebih memberikan pengetahuan yang konkret dan tepat serta mudah dipahami.

Dengan memperhatikan kerangka pengetahuan tersebut, maka komponen media sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Olsen dalam Sanjaya (2012: 69), bahwa prosedur belajar dapat ditempuh dalam tiga tahap yaitu (1) pengajaran langsung melalui pengalaman langsung, seperti karya wisata, (2) pengajaran tidak langsung, dapat melalui alat peraga, pengalaman ini diperoleh melalui gambar, bagan, peta, dan lain-lain (3) pengajaran tidak langsung melalui lambang kata, misalnya melalui kata-kata dan rumus-rumus .

2.1.3.4. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Perolehan pengetahuan siswa seperti yang digambarkan Edgar Dale menunjukkan bahwa pengetahuan akan semakin abstrak jika hanya disampaikan dengan bahasa verbal, artinya siswa hanya mengetahui tentang kata tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung didalamnya, karena itu guru perlu menggunakan media dalam pembelajaran agar pengalaman siswa menjadi semakin kongkret, dan pesan yang ingin disampaikan benar-benar dapat mencapai tujuan yang ingin dicapai, dengan melakukan kegiatan yang mendekatkan siswa dengan kondisi sebenarnya (Sanjaya, 2012: 69). Jadi penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat penting karena dengan media proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi siswa.

Menurut Hamalik dalam Arsyad (2013: 19-20) penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan

minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa, Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan, pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan meadatkan informasi.

Menurut Levie & Lentz (1982) dalam Arsyad (2013: 20-21), media mempunyai 4 fungsi yaitu a) fungsi atensi b) fungsi afektif c) fungsi kognitif dan 4) kompensatoris. Fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan, fungsi afektif maksudnya adalah media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar, fungsi kognitif yaitu dari media visual terlihat temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung didalam gambar, sedangkan fungsi kompensatoris adalah media berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan yang lambat dalam memahmai isi pelajaran

Menurut Sanjaya (2012: 73-75), beberapa fungsi dan manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Fungsi komunikatif. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.
2. Fungsi motivasi. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar
3. Fungsi kebermaknaan. Melalui penggunaan media, pembelajaran dapat ebih bermakna, yaitu pembelajarn bukan hanya dapat meningkatkan penambahan

informasi berupa data dan fakta saja, tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi.

4. Fungsi penyamaan persepsi. Walaupun pembelajaran dilakukan secara klasikal, dengan menggunakan media diharapkan dapat menyamakan persepsi siswa, sehingga setiap siswa yang berada dalam kelas yang sama akan memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan oleh guru.
5. Fungsi individualis. Siswa yang dihadapi guru berasal dari latar belakang, status sosial ekonomi maupun pengalamannya berbeda. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

2.1.3.5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Djamarah (2010: 132-133), kriteria dalam memilih media pembelajaran adalah:

- a. ketepatan dengan tujuan pembelajaran, artinya media dipilih berdasarkan tujuan –tujuan yang telah ditetapkan
- b. dukungan terhadap isi bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran yang berupa fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat membutuhkan media.
- c. kemudahan untuk mendapatkan media, artinya media itu mudah diperoleh.
- d. keterampilan guru dalam mempergunakannya, kemampuan guru menggunakan media merupakan hal utama dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan adalah dampak penggunaannya oleh guru pada saat pembelajaran berlangsung.

- e. tersedia waktu untuk menggunakannya.
- f. sesuai dengan taraf berpikir siswa.

Allen dalam Sudrajat (2008), mengemukakan tentang hubungan antara media dengan tujuan pembelajaran, sebagaimana terlihat dalam Tabel 2.1.

Tabel : 2.1. Hubungan antara media dengan tujuan pembelajaran,

Jenis Media	1	2	3	4	5	6
Gambar Diam	S	T	S	S	R	R
Gambar Hidup	S	T	T	T	S	S
Televisi	S	S	T	S	R	S
Obyek Tiga Dimensi	R	T	R	R	R	R
Rekaman Audio	S	R	R	S	R	S
Programmed Instruction	S	S	S	T	R	S
Demonstrasi	R	S	R	T	S	S
Buku teks tercetak	S	R	S	S	R	S

Keterangan :

R = Rendah S = Sedang T= Tinggi

1 = Belajar Informasi faktual

2 = Belajar pengenalan visual

3 = Belajar prinsip, konsep dan aturan

4 = Prosedur belajar

5= Penyampaian keterampilan persepsi motorik

6 = Mengembangkan sikap, opini dan motivasi

Sumber: [http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/12/konsep-media-pembelajaran/diakses tgl 26 desember 2013](http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/12/konsep-media-pembelajaran/diakses%20tgl%2026%20desember%202013).

Dari Tabel 2.2. dapat disimpulkan bahwa jenis media gambar hidup mempunyai tingkat hubungan sedang dengan tujuan pembelajaran untuk mengembangkan sikap, opini dan motivasi. Media gambar hidup yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah video pembelajaran, yang merupakan salah satu jenis dari media audio visual gerak. Jadi media audio visual (video pembelajaran) mempunyai tingkat hubungan yang sedang dengan tujuan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Menurut Smaldino (2012: 111-116), untuk merencanakan pemanfaatan teknologi dan media yang efektif diperlukan analisis terhadap siswa yang meliputi:

a. Karakteristik Umum

Tujuan utama pembelajaran adalah memenuhi kebutuhan siswa yang berbeda satu sama lain. Setiap siswa mempunyai karakteristik yang berbeda yaitu berkisar pada usia, gender, kelas dan faktor budaya serta sosial ekonomi. Analisis karakteristik umum para siswa dapat menggunakan peninjauan catatan akademik siswa dan dipadukan dengan pengamatan guru atas sikap dan ketertarikan siswa.

b. Kecakapan Dasar Spesifik

Komponen penting dalam merancang pelajaran adalah mengidentifikasi kecakapan dasar spesifik siswa, karena menurut Dick & Carey (2001) penelitian terbaru mengungkapkan bahwa pengetahuan sebelumnya yang dimiliki para siswa tentang sebuah subjek tertentu mempengaruhi bagaimana dan apa yang bisa mereka pelajari lebih banyak dari pada yang dilakukan sifat psikologi apapun.

Kecakapan dasar spesifik dapat diperoleh melalui cara-cara formal maupun informal. Ujian masuk juga dapat dipergunakan sebagai sarana untuk mengetahui kecakapan dasar spesifik siswa.

c. Gaya Belajar

Gaya belajar merupakan serangkaian sifat psikologis yang menentukan bagaimana seorang siswa merasa, berinteraksi dengan dan merespon secara emosional terhadap lingkungan belajar.

2.1.3.6. Jenis-jenis Media Pembelajaran.

Terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Sanjaya (2012:118-121), pengklasifikasian media pembelajaran tergantung dari sudut pandangnya yaitu :

- a. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi menjadi :
 - 1) Media auditif , 2) Media visual, 3) Media Audio visual.
- b. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat dibagi ke dalam:
 - 1) Media yang memiliki daya liput yang luas 2) media yang mempunyai daya liput terbatas.
- c. Dilihat dari teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam :
 - 1) Media yang diproyeksikan, dan 2) media yang tidak diproyeksikan.
- d. Media juga dapat dikelompokkan berdasarkan bentuk dan cara penyajiannya:
 - I. Terdiri dari : media grafis, bahan cetak dan gambar diam.
 - II. Terdiri dari : kelompok media proyeksi diam, yaitu media visual yang diproyeksikan, dimana hasil proyeksinya tidak bergerak contoh OHP/OPT, *slide dan film stripe*
 - III. Media audio adalah media yang penyampaian pesannya hanya melalui pendengaran.
 - IV. Media audio visual diam, adalah media yang penyampaian pesannya diterima oleh pendengaran dan penglihatan namun gambar yang dihasilkan adalah gambar diam.
 - V. Film (*motion picture*), yaitu serangkaian gambar diam yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga memberi kesan hidup dan bergerak
 - VI. Media televisi adalah media yang menyampaikan pesan audio visual dan gerak.
 - VII. Multimedia, merupakan suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket.

2.1.3.7. Media Audio Visual

1. Pengertian Media Audio Visual

Menurut Djamarah (2010: 124), media audio-visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik dan menarik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Media ini dibagi menjadi :

1. media Audio Visual Gerak
2. media Audio visual Diam

Media audio visual gerak adalah media intruksional yang meliputi penglihatan, pendengaran dan gerakan, serta menampilkan unsur gambar yang bergerak (Djamarah, 2010: 124). Teknologi audio visual merupakan cara untuk menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis atau elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio visual. Pengajaran melalui media audio visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti televisi, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar (Arsyad, 2013: 32). Menurut Brets dalam Sanjaya (2012: 212), jenis media yang termasuk dalam kelompok audio visual gerak adalah televisi, video tape, dan film bergerak, dan yang termasuk dalam media audio visual diam adalah film bingkai suara, dan film rangkai suara

Penggunaan alat bantu audio visual menurut Dwyer (1967) dalam Davies (1991: 150), lebih condong didominasi oleh teori realism yang beranggapan bahwa belajar yang sempurna hanya dapat tercapai jika digunakan bahan-bahan audio visual yang mendekati realitas. Dengan kata lain, dalam memilih alat bantu, objek-objek sebenarnya lebih disukai dari pada garis sederhana atau sketsa.

Menurut Arsyad (2013: 33), ciri utama teknologi media audio visual adalah:

1. biasanya bersifat linear
2. biasanya menyajikan visual yang dinamis
3. digunakan dengan cara yang telah ditetapkan oleh perancang atau pembuatnya
4. merupakan representasi fisik dari gagasan real dan abstrak
5. dikembangkan menurut prinsip psikologi behavior dan kognitif
6. umumnya berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

2. Fungsi dan Manfaat Media Audio Visual

Menurut Hamzah (1985: 17-18), fungsi media audio visual dalam pendidikan adalah :

- a. dapat mempermudah orang yang menyampaikan dan memudahkan dalam menerima sesuatu pelajaran atau informasi serta dapat menghindarkan salah pengertian.
- b. mendorong keinginan untuk mengetahui lebih banyak lagi tentang hal-hal yang berkaitan dengan materi
- c. alat-alat audio visual tidak hanya menghasilkan cara belajar yang efektif, dalam waktu yang lebih singkat, tetapi apa yang diterima dapat tinggal lebih lama dalam dalam ingatan
- d. siswa dapat belajar dan maju sesuai dengan kecepatan masing-masing, materi pelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga dapat memenuhi kebutuhan siswa..

Menurut Supriyanto (2007: 173), manfaat alat bantu audio visual dalam pengajaran antara lain :

- a. membantu memberikan konsep pertama atau kesan yang benar
- b. mendorong minat
- c. meningkatkan pengertian yang lebih baik
- d. melengkapi sumber-sumber belajar yang lain
- e. menambah variasi metode mengajar
- f. meningkatkan keingintahuan intelegektual
- g. cenderung mengurangi ucapan dan pengulangan kata yang tidak perlu
- h. membuat ingatan terhadap pelajaran lebih lama

i. dapat memberikan konsep baru dari sesuatu di luar pengalaman biasa.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual merupakan suatu pilihan yang tepat karena dapat memenuhi kebutuhan dalam pengajaran pada saat ini, terutama karena alat-alat audio visual dapat memberi dorongan dan motivasi serta membangkitkan keinginan untuk mengetahui dan menyelidiki yang mengarah pada pengertian yang lebih baik.

2.1.3.8. Video sebagai Media Pembelajaran

Video sebagai media audio visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita. Pesan yang disajikan dapat bersifat fakta (kejadian/ peristiwa penting, berita), maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun intruksional. Sebagian besar tugas film dapat digantikan oleh video, namun tidak berarti bahwa video akan menggantikan kedudukan film. Masing-masing memiliki keterbatasan dan kelebihan sendiri.

Menurut Nugent (2005) dalam Smaldino (2012: 404), banyak guru menggunakan video untuk memperkenalkan sebuah topik, menyajikan materi pelajaran, untuk perbaikan dan untuk pengayaan. Video bisa digunakan diseluruh lingkungan pengajaran dengan kelas, kelompok kecil, maupun siswa secara individual.

Video dapat membawa para siswa hampir kemana saja, dan memperluas minat siswa. Benda-benda yang terlalu besar, atau terlalu kecil dapat dipelajari melalui video, demikian juga dengan peristiwa-peristiwa yang berbahaya dapat dipelajari dengan aman tanpa harus menyediakan waktu dan biaya yang besar (Smaldino, 2012: 404-405).

Pada ranah kognitif, video dapat digunakan untuk mengamati reka ulang dari kejadian-kejadian bersejarah. Video juga dapat membantu buku cetak dengan memperlihatkan proses, hubungan, dan teknik. Siswa dapat membaca buku sambil menonton tayangan video. Pada ranah afektif, video dapat mempengaruhi sikap siswa karena potensi yang besar untuk dampak emosional. Pemahaman budaya juga dapat dikembangkan melalui media video. Pada ranah kemampuan motorik, video sangat hebat untuk menampilkan bagaimana sesuatu bekerja. Pertunjukan kemampuan motorik dapat dengan mudah dilihat melalui media dari pada dalam kehidupan nyata. Dengan melihat tayangan video kemampuan interpersonal siswa dapat dibangun, contoh penyelesaian konflik dan hubungan sesama siswa, mereka bisa mengamati orang lain dalam video dan kemudian dianalisis. Video juga dapat membawa siswa ketempat-tempat yang tidak mungkin dikunjungi, dan video juga merupakan sarana yang utama untuk mendokumentasikan sesuatu (Smaldino,2012: 405-406)

Video memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan, kelebihan video adalah:

- 1) dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat
- 2) penonton dapat memperoleh informasi dari ahli-ahli
- 3) demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan sebelumnya
- 4) menghemat waktu dan rekaman dapat diulang kembali
- 5) kamera TV dapat mengamati lebih dekat objek yang sedang bergerak
- 6) keras lemah suara bisa diatur
- 7) gambar proyeksi dibekunya untuk diamati dengan seksama
- 8) ruangan tak perlu digelapkan.

Sedangkan kelemahannya adalah

- 1) perhatian penonton sulit dikuasai
- 2) sifat komunikasinya satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan yang lain
- 3) kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan
- 5) memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks

(Sadiman, 2012: 74-75)

Menurut Uno (2011: 136), video dapat mengabadikan kejadian-kejadian faktual dalam bentuk program dokumenter sangat bermanfaat untuk membantu

pengajar dalam mengetengahkan fakta. Fakta tersebut kemudian dibahas secara lebih jelas dan mendiskusikannya diruang kelas.

Sehubungan dengan motivasi, emosional atau perasaan Koumi (2006: 49), mengatakan bahwa media video dapat:

1. merangsang keinginan belajar (*stimulate appetite to learn*)
2. membina dan memacu dalam bertindak (*galvanize, spur into action*)
3. memotivasi suatu strategi untuk melihat keberhasilan belajar (*motivate use of a strategy by showing its success*)
4. mengurangi keterasingan siswa yang jauh (*alleviate isolation of the distant learner*)
5. merubah sikap atau apresiasi, menyebabkan simpati yang berlebihan (*change attitude or appreciation, engender empathy*)
6. menenangkan , membesarkan hati sehingga percaya diri (*reassure, encourage self confidence*)
7. membuktikan abstraksi akademis (*authenticate academic abstractions*)

Dari uraian diatas jelas bahwa media video dapat menyentuh siswa baik secara fisik maupun secara psikis. Siswa akan tertarik dengan sajian mata pelajaran dengan menggunakan media video. Ketertarikan siswa terhadap media video berkaitan dengan keumnggulan-keunggulan yang ada pada media video. Dengan tertarik pada media video ini akan dapat menjadikan siswa termotivasi dalam belajar dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuan.

2.1.3.9. Langkah-langkah Penggunaan Media audio visual (Video)

Menurut Sulaiman (1985: 20), langkah-langkah menggunakan media audio visual (video) adalah sebagai berikut:

1. Persiapan

Sebelum mempertunjukkan sebuah film/video ada dua hal yang harus dilakukan, yaitu mempersiapkan diri dan siswa. Setelah selesai menonton ada dua hal pula yang harus dilakukan yaitu mendiskusikan film yang dilihat, setelah itu mengadakan aktifitas lanjutan.

2. Mempersiapkan diri

Supaya yang melihat dan mendengar film/video mendapatkan manfaat dan terhindar dari kekeliruan pengertian, siswa harus dipersiapkan lebih dahulu. Karena itu sebelum mempertunjukkan kepada orang lain, harus terlebih dahulu dilihat sendiri oleh guru yang bersangkutan. Agar guru yakin film itu cocok untuk keperluannya, selanjutnya supaya guru dapat membuat catatan mengenai hal-hal yang perlu dijelaskan kepada siswa sebelum siswa menontonnya. Dengan demikian guru dapat memberi petunjuk kepada siswa yang akan menyaksikan film/video tersebut.

3. Mempersiapkan siswa

Siswa dituntun agar memiliki kesiapan untuk menonton, misalnya dengan cara memberikan komentar awal dan pertanyaan-pertanyaan. Variasi lain dalam mempersiapkan siswa untuk menonton adalah (1) menceritakan secara ringkas isi film/video, (2) menceritakan apa maksud dari pembuatan film/video, (3) menceritakan bagian-bagian yang harus mendapat perhatian khusus waktu melihat dan mendengar film tersebut.

4. Memutar film/video, setelah siswa disiapkan barulah video ditayangkan
5. Mendiskusikan film yang dilihat

Untuk mengetahui sampai dimana pengertian yang diperoleh siswa tentang film yang mereka lihat hendaklah diadakan tanya jawab. Jika ternyata banyak kekeliruan, maka film itu harus diulang memutarnya.

Menurut Arsyad (2013: 143) tidak ada langkah-langkah baku dalam menggunakan media audio visual, tetapi sebaiknya menggunakan langkah-langkah yang biasa digunakan ketika menggunakan media yang lain. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut

1. Mempersiapkan diri. Guru merencanakan dan menyiapkan diri sebelum penyajian materi menggunakan media yaitu memeriksa materi yang akan diberikan dan membuat catatan khusus yang terdapat dalam materi.
2. Membangkitkan kesiapan siswa. Siswa dituntun agar memiliki kesiapan untuk mendengar dan menyaksikan tayangan, misalnya dengan memberikan komentar-komentar awal dan pertanyaan-pertanyaan. Variasi lain dalam mempersiapkan siswa adalah mengidentifikasi judul, memberikan informasi latar belakang yang menarik tentang program itu, membahas secara singkat bersama siswa mengenai topik tersebut, menuliskan dipapan tulis daftar kata-kata kunci, menjelaskan mengapa siswa harus menyaksikan tayangan, bagaimana materi itu berkaitan dengan pengetahuan dan tugas siswa saat itu, dan bagaimana siswa diharapkan dapat memperoleh manfaat dari materi tersebut.

3. Menyaksikan tayangan materi. Tuntun siswa untuk menjalani pengalamannya melihat dan mendengar dengan waktu yang tepat. Dorong siswa untuk menonton dengan tenang dan dapat memusatkan perhatian dengan baik.
4. Diskusi (membahas) materi program audio visual. Setelah selesai menyaksikan, diskusi dimulai secara informal dengan mengajukan pertanyaan yang bersifat umum. Setelah itu barulah menuju ke pertanyaan-pertanyaan yang telah dipersiapkan. Diskusi sebaiknya diakhiri dengan meminta satu atau dua orang siswa untuk memberikan rangkuman dari program tersebut.
5. Menindak lanjuti program. Diskusi dan evaluasi dilakukan setelah selesai menyaksikan tayangan. Namun diharapkan siswa akan termotivasi untuk mempelajari lebih banyak tentang pelajaran itu dengan membaca buku teks atau melakukan kegiatan lain yang berkaitan dengan isi materi program tersebut.

2.2. Kajian Empiris yang Mendukung Judul/topik Penelitian ini

Tabel 2.2. Hasil Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul /tahun	Tujuan	Metode Penelitian	Hasil /temuan
1	1. Firiyana Rachmah 2. Sajidan 3. Meti Indrowati	Penerapan Strategi Pembelajaran Inquiry Dipadukan dengan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Biologi Siswa Kelas VII D SMP N 1 Jaten (Jurnal FKIP UNS Tahun 2012)	1. Untuk mengetahui proses pembelajaran Biologi yang terjadi dengan menggunakan media audio visual yang dipadukan dengan strategi <i>Inquiry</i> . 2. Untuk membuktikan bahwa kualitas pembelajaran Biologi akan meningkat dengan menggunakan media Audio Visual yang dipadukan dengan strategi <i>Inquiry</i> .	Metode Penelitian : Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari 2 siklus Subjek penelitian : Siswa kelas VII D SMP N 1 Jaten Semester ganjil tahun pelajaran 2011/2012 Objek penelitian : 1. Penggunaan media audio visual.yang dipadukan dengan strategi <i>Inquiry</i> . 2. Peningkatan kualitas pembelajaran Biologi yang meliputi aspek iklim kelas, kinerja guru, motivasi, dan sikap siswa kelas VII D SMP N 1 Jaten Alat pengumpul data 1. Lembar observasi 2. Angket 3. Pedoman wawancara Teknik Analisis Data Analisis Deskriptif kualitatif berdasarkan hasil pengamatan dan refleksi tiap siklus	Melalui penggunaan media audio visual yang dipadukan dengan strategi <i>Inquiry</i> dapat meningkatkan iklim kelas sebesar 10,61% yaitu dari 70,20% (siklus I) menjadi 80,81% (siklus II). Rata-rata persentase sikap siswa meningkat sebesar 17,32% yaitu dari 62,77% (siklusI) menjadi 80,09% pada siklus II. Rata-rata persentase motivasi belajar meningkat sebesar 15,53% yaitu dari 68, 18% (siklus I) menjadi 83,71% siklus II. Sedangkan rata-rata persentase kinerja guru meningkat sebesar 16,67% dari 80% menjadi 90,67% (siklus II).

Lanjutan Tabel 2.2.

No	Nama	Judul /tahun	Tujuan	Metode Penelitian	Hasil /temuan
2	1. Pandu Argo Yuwono 2. Dr. Mukminan	Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS di kelas VII A SMP Negeri 2 Tempel . Jurnal UNY 2012	Untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar IPS peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Tempel melalui penggunaan media audio Visual.	Metode Penelitian : penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari 2 siklus Subjek penelitian : Siswa kelas VII A SMP Negeri 2 Tempel, dengan jumlah 36 siswa Objek penelitian : 1. peningkatan motivasi belajar siswa 2. Peningkatan hasil belajar IPS 3. Penggunaan media audio visual. Alat pengumpul data 1. Butir soal tes 2. Lembar pengamatan Teknik Analisis Data Analisis Deskriptif kualitatif berdasarkan hasil pengamatan dan refleksi tiap siklus	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS peserta didik kelas VII A SMP Negeri 2 Tempel. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase motivasi dan hasil belajar peserta didik pada tiap siklusnya. Pada siklus I persentase motivasi peserta didik 67,45%, siklus II mencapai 76,78%. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat pada nilai peserta didik yang mencapai KKM yaitu pada siklus I terdapat 19 dari 36 siswa atau 52,78% , dan pada siklus II terdapat 28 dari 36 siswa atau 77,78%.

Lanjutan tabel 2.2.

No	Nama	Judul /tahun	Tujuan	Metode Penelitian	Hasil /temuan
3	1. Arief Wahyudi 2. Suhartono 3. Ngatman	Penggunaan Media audio Visual dalam Peningkatan Hasil Belajar Matematika Jurnal UNY 2012	Untuk meningkatkan hasil belajar Matematika Kls IV SD Negeri 1 Sudagaran ,Kecamatan Banyumas, Kabupaten Banyumas Tahun Ajaran 2011/2012	<p>Metode Penelitian : Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari 3 siklus</p> <p>Subjek penelitian : Siswa kelas IV SD Negeri 1 Sudagaran, kecamatan Banyumas dengan jumlah siswa 39 terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan</p> <p>Objek penelitian :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peningkatan hasil belajar Matematika 2. Penggunaan media audio visual. <p>Alat pengumpul data</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Butir soal tes 2. Lembar pengamatan <p>Teknik Analisis Data Analisis Deskriptrif kualitatif berdasarkan hasil pengamatan dan refleksi tiap siklus</p>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan mesia audio visual dapat meningkatkan hasil belajar Matematika peserta didik kelas IVSD Negeri 1 Sudagaran. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik yang mencapai KKM, yaitu pada siklus 1 terdapat 31 dari 37 siswa atau 74,35%. Pada siklus II, 34 dari 38 siswa atau 87,17%, dan pada siklus III terdapat 35 dari 38 siswa atau 89,74%.

2.1. Kerangka Berpikir

Kehidupan manusia masa kini merupakan kelanjutan dari masa lampau, peristiwa-peristiwa masa lampau dijadikan pedoman untuk memahami masa kini, dan membangun kehidupan masa depan. Pengetahuan tentang masa lampau dapat diperoleh melalui pelajaran sejarah. Objek sejarah adalah peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau hingga masa kini. Untuk dapat menghadirkan peristiwa-peristiwa tersebut di kelas diperlukan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan suatu alat untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Penggunaan media pembelajaran secara kreatif akan membantu upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam usaha pencapaian tujuan pembelajaran perlu diciptakan kondisi belajar yang kondusif. Proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh mampu atau tidaknya guru dalam menguasai strategi pembelajaran, artinya bahwa guru diharapkan dapat lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas.

Pada pembelajaran sejarah di SMA Negeri 9 Bandar Lampung, khususnya kelas X, guru menggunakan strategi konvensional, yaitu pembelajaran berpusat pada guru dan metode yang banyak digunakan adalah ceramah dan sekali-sekali tanya jawab. Media yang digunakan adalah papan tulis, *chart*, dan gambar-gambar yang bersifat statis, bahkan sering juga tidak menggunakan media pembelajaran. Hal ini mengakibatkan proses pembelajaran menjadi tidak menarik, dan membosankan. Sebagian siswa melakukan kegiatan yang tidak ada hubungannya dengan kegiatan pembelajaran seperti mengobrol, mengganggu teman atau

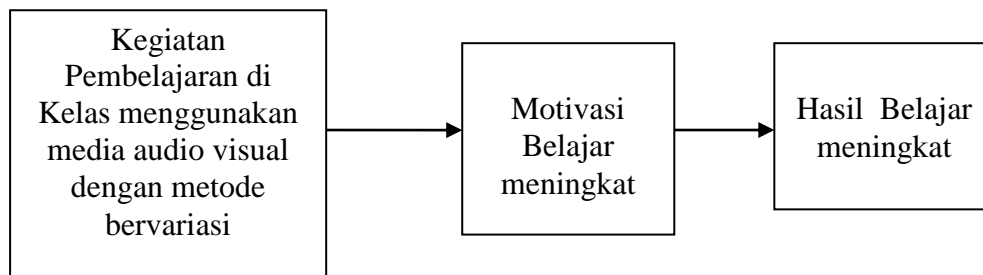
mengerjakan tugas mata pelajaran lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi siswa untuk berperan serta dalam proses pembelajaran rendah, akibatnya hasil belajarnya juga rendah.

Motivasi belajar memiliki peranan penting dalam menentukan dan mendorong siswa untuk belajar dengan penuh perhatian dan mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran dengan antusias, sehingga tujuan pembelajaran yang ditetapkan dapat tercapai yang ditunjukkan adanya dengan hasil belajar yang meningkat. Proses pembelajaran yang monoton, akan menyebabkan siswa kehilangan motivasi dalam belajar sehingga hasil belajarnya juga akan rendah. Semakin tinggi motivasi seorang siswa akan semakin tinggi pula hasil belajarnya. Semakin rendah motivasi belajarnya maka hasil belajarnya pun akan semakin rendah.

Hal ini berarti diperlukan suatu upaya dari guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa agar hasil belajarnya meningkat, yaitu pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dan metode yang bervariasi. Penggunaan media audio visual dengan metode yang bervariasi diduga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 9 Bandar Lampung, sesuai dengan hasil penelitian Yuwono tahun 2012 yang menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS peserta didik kelas VII A SMP Negeri 2 Tempel.

Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran sejarah, memungkinkan siswa dapat menyaksikan peristiwa-peristiwa yang pernah terjadi pada masa lampau, sehingga siswa berminat untuk mempelajarinya, dengan metode yang bervariasi memungkinkan siswa dapat menyampaikan pendapatnya dan bekerja

secara berkelompok Artinya bahwa siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Adanya partisipasi aktif dari siswa menunjukkan adanya motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Motivasi yang meningkat diduga dapat meningkatkan hasil belajar. Alur pemikiran yang telah dipaparkan dapat digambarkan dalam kerangka pikir sebagai berikut:



Gambar 2.3. Bagan Kerangka Pikir

2.2. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka pikir yang dikemukakan pada bagian sebelumnya, maka hipotesis tindakan yang diajukan adalah :

1. Penggunaan media audio visual dapat meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa di kelas X SMA Negeri 9 Bandar Lampung.
2. Meningkatnya motivasi belajar dapat meningkatkan hasil belajar sejarah siswa di kelas X SMA Negeri 9 Bandar Lampung.