II. KAJIAN PUSTAKA

A. Deskrispsi Teoritis

Proses pembelajaran adalah suatu proses belajar dan mengajar yang saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain. Sebagai suatu proses pembelajaran, belajar merupakan suatu proses kegiatan aktif siswa dalam membangun makna atau pemahaman dari pengalaman baru berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki. Belajar merupakan suatu proses perubahan dalam diri seseorang yang ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seseorang seperti peningkatan pengetahuan, pemahaman, kecakapan, daya pikir, sikap, kebiasaan dan lain-lain.

Sedangkan mengajar adalah menyampaikan pengetahuan kepada siswa. Sama halnya dengan belajar, mengajar pun hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur dan mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar anak didik, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong anak didik melakukan proses belajar. Pada tahap berikutnya mengajar adalah proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada anak didik dalam melakukan proses belajar. (Nana Sudjana, 1991: 59)

Menurut Moh. Uzer Usman (1990: 1) “Proses belajar mengajar adalah suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar

hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.”

Selanjutnya dalam buku Pedoman Guru Pendidikan Agama Islam terbitan Depag RI (1990: 1), “Belajar mengajar sebagai suatu proses dapat mengandung dua pengertian yaitu rentetan tahapan atau fase dalam mempelajari sesuatu, dan dapat pula berbarti sebagai rentetan kegiatan perancangan oleh guru, pelaksanaan kegiatan sampai evaluasi dan program tindak lanjut.”

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar meliputi kegiatan yang dilakukan guru mulai dari perencanaan, pelaksanaan kegiatan sampai dengan evaluasi dan program tindak lanjut yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu yaitu pengajaran. Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan formal dengan guru sebagai pemegang peranan utama jadi, keberhasilan proses belajar mengajar sangat ditentukan oelh kemampuan guru dalam mengelola proses belajar mengajar.

1. Pengertian Pembelajaran

“Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran “. (Oemar Hamalik,1995: 57)

Berdasarkan pengertian diatas, pembelajaran semestinya dirancang agar dapat memperlancar proses belajar mengajar. Guru atau perancang pengajaran harus terlebih dahulu menyusun rencana pengajaran sebelum melakukan proses belajar mengajar.

Jenis pembelajaran ada yang bersifat insidental dan ada yang bersifat terprogram. Pembelajaran insidental bukan merupakan kebiasaan utama sebagai guru. Pembelajaran yang terprogram dengan baik merupakan kebiasaan yang professional. Dalam pembelajaran yang terprogram, guru merancang dan menyusun materi, metode serta media pembelajaran. Jadi, pembelajaran direncanakan dengan tidak asal-asalan dan bukan sekedar mengejar atau mentransfer ilmu pengetahuan saja sebab hasil pembelajaran bisa berpengaruh secara langsung pada orang yang diajarkan.

Dan menurut Depdiknas (2002: 1-3) prinsip kegiatan pembelajaran itu antara lain:

a. Mengalami, yaitu melalui pengalaman langsung tentang apa yang sedang dipelajari, akan lebih mengaktifkan indera dari pada hanya mendengarkan secara lisan.
b. Interaksi, yaitu antara siswa dengan lingkungan sosialnya (guru dan teman) melalui diskusi, saling bertanya dan menjelaskan.
c. Komunikasi, yaitu pengungkapan isi pikiran sendiri maupun mengomentari gagasan orang lain akan mendorong siswa untuk membenahi gagasannya dan menetapkan pemahaman tentang apa yang sedang sipelajari.
d. Refleksi, yaitu memikirkan ulang apa saja yang sedang dikerjkan atau dipikirkan akan lebih baik memantapkan pemahaman. Guru harus siap memberikan tanggapan terhadap gagasan atau pendapat yang dikomunikasikan oleh siswa.
e. Mengembangkan keingintahuan, imajinasi dan fitrah bertuhan, yaitu rasa ingin tahu dan berimajinasi menghasilkan sikap peka, kritis, mandiri dan kreatif. Sedangkan fitrah bertuhan menghasilkan sikap taqwa.

f. Membangkitkan motivasi siswa, yaitu motivasi (daya dorong untuk belajar) dipengaruhi oleh keingintahuan dan keyakinan akan kemampuan diri melalui antara lain: pemberian tugas dan sekaligus meyakinkan kepada siswa bahwa mereka pasti bisa.
g. Memantapkan pengalaman awal siswa, yaitu siswa membangun pengalaman terhadap apa yang dipelajari, diwarnai oleh pengetahuan awal yang dimilikinya. Guru harus berupaya untuk menggali pengalaman awal siswa sebelum melalui pembelajaran.
h. Menyenangkan siswa, yaitu suasana belajar sangat mempengaruhi efektifitas proses belajar mengajar. Siswa akan sulit membangun pemahaman dalam keadaan tertekan, guru harus dapat menciptakan suasana yang menyenangkan atau mengasyikkan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, dengan pendidikan belajar sambil bermain dan bereksperimen.
i. Tugas yang menantang, yaitu semakin banyak waktu konsentrasi anak maka semakin baik hasil belajarnya. Konsentrasi akan terjadi bila siswa mendapat tugas yang menantang (sedikit melebihi kemampuannya).
j. Pemberian kesempatan belajar,yaitu belajar merupakan suatu proses membangun pemahaman. Guru harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir pada saat memecahkan masalah dan membangun gagasannya sendiri.
k. Memperhatikan keragaman individu, yaitu proses pembelajaran dan penilaian harus memperhatikan karakteristik siswa yang beragam. Keberagaman mencakup cara belajar, minat, kesenangan, kemampuan dan pengalaman awal.
l. Belajar untuk kebersamaan yaitu tugas-tugas memungkinkan siswa untuk bekerja baik secara mandiri maupun kelompok. Kegiatan pembelajaran berbasis kompetensi menuntut pendekatan kolaboratif antara siswa, sekolah, orang tua, perguruan tinggi, dunia usaha dan masyarakat dalam keseluruhan proses penyelenggaraan pendidikan.

2. Kedudukan Pemilihan dan Penentuan Metode dalam Pengajaran

Metode berasal dari bahasa Greeka, Metha yang berarti melewati dan hodos yang berarti jalan. Sedangkan dalam kamus ilmiah popular metode berarti cara yang teratur dan sistematis untuk pelaksanaan sesuatu. Secara luas metode berarti ilmu tentang cara yang harus ditempuh untuk mencapai tujuan (Rajawali Pers: 1994 : 24).

Sedangkan yang dimaksud dengan metode pengajaran, adalah suatu aturan yang dilalui oleh guru didalam menyampaikan pelajaranya, agar dapat sampai pengetahuan tersebut kepada fikiran murid dengan bentuk yang baik untuk mencapai tujuan pendidikan.

Metode pembelajaran menurt Akhmat Sudrajat mengartikan 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; (9) symposium; dan sebagainya (http://smacepiring.wordpress.com/).

Sedangakan menurut Rustiah N.K ialah suatu teknik untuk memberikan motifasi kepada siswa agar bangkit untuk bertanya, selama mendengarkan pelajaran atau guru yang mengajukan pertanyaan-pertanyaan itu, siswa menjawab (1998 : 129).

3. Kedudukan Metode dalam Pembelajaran

Kegiatan belajar mengajar yang melahirkan interaksi unsur-unsur manusiawi adalah sebagai suatu proses dalam rangka mencapai tujuan pengajaran. Guru dengan sadar berusaha mengatur lingkungan belajar agar bergairah bagi anak didik. Guru dengan seperangkat teori dan pengalamannya menggunakan untuk mempersiapkan program pengajaran dengan baik dan sistematis.

Salah satu usaha yang tidak pernah guru tinggalkan adalah bagaimana memahami kedudukan metode sebagai salah satu komponen yang ikut ambil bagian bagi keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Kerangka berpikir yang demikian bukanlah suatu hal yang aneh, tapi nyata; dan memang betul-betul dipikirkan oleh seorang guru (Syaiful Bahri dan Aswan Zain, 1996: 82).

Dari hasil analisis yang dilakukan, lahirlah pemahaman tentang kedudukan metode sebagai alat motivasi ekstrinsik, sebagai strategi pengajaran dan sebagai alat untuk mencapai tujuan sebagai berikut :

a. Metode sebagai alat motivasi ekstrinsik

   Sebagai salah satu komponen pengajaran, metode menempati peranan yang tidak kalah pentingnya dari komponen lainnya dalam kegiatan belajar mengajar. Tidak ada satupun kegiatan belajar mengajar yang tidak menggunakan metode pengajaran. Ini berarti guru memahami benar kedudukan metode sebagai *alat motivasi ekstrinsik* dalam kegiatan belajar mengajar. Motivasi ekstrinsik menurut Sardiman. A.M. adalah motivmotif yang aktif dan berfungsinya, karena adanya perangsang dari luar. Karena adanya perangsang dari luar yang dapat membangkitkan belajar seseorang (Sardiman A.M, 1986 : 90).

b. Metode sebagai strategi pengajaran

   Setiap anak didik mempunyai karakteristik yang berbeda antara yang satu dengan yang lainnya, karena itu dalam kegiatan belajar mengajar menurut Roestiyah. N. K., guru harus memiliki strategi agar anak didik dapat belajar secara efektif dan efisien, mengena pada tujuan yang diharapkan. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu adalah harus mengusai

tekhnik-tekhnik penyajian atau biasanya disebut metode mengajar. Dengan demikian, metode mengajar adalah strategi pengajaran sebagai alat untuk mencapai tujuan yang diharapkan (Rustiah 2005: 192).

c. Metode sebagai alat untuk mecapai tujuan

Tujuan dari kegiatan belajar mengajar tidak akan pernah tercapai selama komponen-komponen lainnya tidak diperlukan. Salah satunya adalah komponen metode. Metode adalah pelicin jalan pengajaran menuju tujuan. Ketika tujuan dirumuskan agar anak didik memiliki ketrampilan tertentu, maka metode yang digunakan harus disesuaikan dengan tujuan. Ketika tujuan dirumuskan agar anak didik memiliki ketrampilan tertentu, maka metode yang digunakan harus disesuaikan dengan tujuan. Antara metode dan tujuan tidak bertolak belakang. Artinya, metode harus menunjang pencapaian tujuan pengajaran. Bila tidak, maka akan sia-sia perumusan tujuan tersebut.

4. Pemilihan dan Penentuan Metode

Metode mengajar yang guru gunakan dalam setiap kali pertemuan kelas bukanlah asal pakai, tetapi setelah melalui seleksi yang berkesusaian dengan perumusan tujuan intruksional khusus. Karenanya, guru pun selalu menggunakan metode yang lebih dari satu. Pemakaian metode yang satu digunakan untuk mencapai tujuan yang satu, sementara penggunaan metode lain, juga diguanakan untuk mencapai tujuan yang lain. Begitulah adanya, sesuai dengan kehendak tujuan pengajaran yang telah dirumuskan.

Faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan metode mengajar (Syaiful Bahri dan Aswan Zain, 1996: 83) :

a. Nilai strategi metode

Kegiatan belajar mengajar adalah sebuah interaksi yang bernilai pendidikan. Di dalamnya terjadi interaksi edukatif antara guru dan anak didik. Bahan pelajaran yang guru berikn itu akan kurang memberikan dorongan (motivasi) kepada anak didik bila penyampaiannya menggunakan srtategi yang kurang tepat. Disinilah kehadiran metode menempati posisi penting dalam penyampaian bahan pelajaran. Karena itu, dapat dipahami bahwa metode adalah suatu cara yang memiliki nilai strategis dalam kegiatan belajar mengajar. Nilai strategisnya adalah metode dapat mempengaruhi jalannya kegiatan belajar mengajar.

b. Efektifitas penggunaan metode

Penggunaan metode yang tidak sesuai dengan tujuan pengajaran akan menjadi kendala dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Cukup banyak bahan pelajaran yang terbuang dengan percuma hanya karena penggunaan metode menurut kehendak guru dan mengabaikan kebutuhan siswa, fasilitas, serta situasi kelas. Karena itu, efektifitas penggunaan metode dapat terjadi apabila ada kesesuaian antara metode dengan semua komponen pelajaran yang telah diprogramkan dalam satuan pelajaran, sebagai persiapan tertulis.

c. Pentingnya pemilihan dan penentuan metode

Guru sebagai salah satu sumber belajar berkewajiban menyediakan lingkungan belajar yang kreatif bagi kegiatan belajar anak didik di kelas. Salah satu kegiatan yang harus guru lakukan adalah melakukan pemilihan dan penentuan metode yang bagaimana yang akan dipilih untuk mencapai tujuan pengajaran. Pemilihan dan penentuan metode ini didasari adanya metode-metode tertentu yang tidak bisa dipakai untuk mencapai tujuan tertentu.

Kegagalan guru mencapai tujuan pengajaran akan terjadi jika pemilihan dan penentuan metode tidak dilakukan dengan pengenalan terhadap karakteristik dari masing-masing metode pengajaran. Karena itu, yang terbaik guru lakukan adalah mengetahui kelebihan dan kelemahan dari beberapa metode pengajaran yang akan dibahas dalam uraian-uraian selanjutnya.

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan metode

Metode mengajar banyak sekali jenisnya, karena metode dipengaruhi oleh banyak faktor antara lain:

a. Tujuan yang beragam jenis dan fungsinya.

b. Anak didik yang beragam tingkat kematanganya.

c. Situasi yang beragam keadaanya.

d. Fasilitas yang beragam kualitas dan kuantitasnya.

e. Pribadi guru serta kemampuan propesionalnya yang berbeda-beda.

(Sunaryo. 1989: 23)

Dengan demikian jelaslah bahwa metode menekankan pada interaksi dengan siswa sehingga dalam melakukan proses belajar mengajar tidak hanya pada satu arah interaksi.

5. Metode Simulasi

a. Pengertian

Menurut arti katanya, simulasi (simulation) berarti tiruan atau suatu perbuatan yang bersifat berpura-pura saja. Sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang menggambarkan keadaan yang sebenarnya. Maksudnya ialah siswa (dengan bimbingan guru) melakukan peran dalam simulasi tiruan untuk mencoba menggambarkan kejadian yang sebenarnya. Maka di dalam kegiatan simulasi, peserta atau pemegang peran melakukan lingkungan tiruan dari kejadian yang sebenarnya (Prayitno Kupul dan Zainal Abidin, 1979 : 17).

Simulasi sebagai metode mengajar menurut uraian (Ngalim Purwanto, 1998: 21) adalah sebagai berikut: simulasi adalah suatu tiruan atau perbuatan yang hanya pura-pura saja. Dalam setiap bentuk simulasi akan terjadi hal-hal sebagai berikut: (1) para pemain yang memegang peranan yang mewakili dunia kenyataan, dan juga membuat keputusan-keputusan dalam mereaksi penilaian mereka terhadap setting dalam mana mereka temukan sendiri, (2) Mereka mengalami perbuatan-perbuatan tiruan yang berhubungan dengan dengan keputusan-keputusan mereka dan penampilan umum mereka. (3) Mereka memonitor hasil-hasil kegiatan masing-masing, dan diarahkan untuk merefleksi terhadap hubungan antara keputusan-keputusan mereka sendiri dan

konsekuensi-konsekuensi akhir yang menunjukkan gabungan dari berbagai perbuatan. Dengan demikian maka alam simulasi para pelaku dapat memperoleh kecakapan bersikap dan bertindak yang sesuai jika menghadapi situasi yang sebenarnya (Sunaryo, 1989 : 137).

Simulasi sering dikaitkan dengan permainan. Terdapat perbedaan di antara kedua permainan tersebut. Di dalam permainan (games), para pemain melakukan persaingan untuk mencapai kemenangan atau mengalahkan lawannya. Selain itu, permainan lebih memberi hiburan (kesenangan) kepada pemain-pemainnya. Menurut Derick, U dan McAleese yang dikemukakan pada Abu Ahmadi, dalam simulasi unsur persaingan, mencapai kemenangan dan peristiwa tersebut tidak ada, sehingga simulasi lebih bersifat realitas dan mengandung unsur pendidikan daripada permainan (Abu Ahmadi, 1997: 83).

Bentuk-bentuk simulasi dapat dilakukan dari yang paling sederhana sampai kegiatan yang paling kompleks, misalnya tiruan perbuatan atau peranan anggota keluarga (ayah, ibu, anak-anak) dalam menghadapi suatu masalah, tiruan kehidupan sehari-hari dalam masyarakat (jual beli di pasar, dan sebagainya), tiruan yang lebih sulit dari kejadian-kejadian pentingdalam masyarakat (sidang DPRD, sidang PBB, perundingan diplomasi, ataukejadian-kejadian sejarah yang penting).

b. Pelaksanaan Simulasi

Simulasi dilaksanakan oleh sekelompok siswa meskipun dalam beberapa hal dapat dilakukan secara individu (sendiri) atau berpasangan (dua orang). Bila dilakukan secara kelompok kecil, tiap kelompok dapat melakukan simulasi

yang sama dengan kelompok lainnya atau simulasi yang berbeda dengan kelompok lainnya. Di dalam pelaksanaan simulasi harus terjadi proses-proses kegiatan yang menimbulkan (menghasilkan) domain afektif (misalnya menyenangkan, menggairahkan, suka, sedih, terharu, simpati, solidaritas, gotong royong, dan sebagainya). Di samping itu dalam simulasi juga harus dapat dilakukan korelasi antara beberapa bidang studi atau disiplin (pendekatan interdisiplin). Simulasi juga harus menggambarkan situasi yang lengkap dan proses atau tahap dalam situasi tersebut hubungan sebab akibat, percobaan-percobaan, fakta-fakta, dan pemecahan masalah.

Beberapa tujuan dari kegiatan atau pelatihan simulasi adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan kegiatan belajar siswa dengan melibatkan siswa dalam mempelajari situasi yang hampir serupa dengan kejadian yang sebenarnya.
2. Untuk melatih siswa menguasai ketrampilan tertentu, baik yang bersifat profesional maupun yang penting bagi kehidupan sehari-hari.
3. Untuk pelatihan memecahkan masalah.
4. Untuk memberikan rangsangan atau kegairahan belajar siswa.
5. Untuk merasakan atau memahami tingkah laku manusia dan situasisituasi masyarakat di sekitarnya.
6. Untuk melatih dan membantu siswa dalam memimpin, bergaul dan memahami hubungan antara manusia, bekerja sama dalam kelompok dengan efektif, menghargai dan memahami perasaan dan pendapat orang lain, dan memupuk daya kreatifitas siswa.

c. Kelebihan simulasi

1. Dalam simulasi dapat dicapai tujuan-tujuan yang menyangkut domain kognitif (penambahan pengetahuan tentang berbagai konsep dan pengertian), domain afektif (seperti menyenangkan, mengharukan, solidaritas, simpati, dan sebagainya), serta domain psikomotor.
2. Simulasi itu dimaksudkan untuk latihan ketrampilan agar dapat menghadapi kenyataan dengan baik.
3. Dalam simulasi dapat menggambarkan situasi yang lengkap dan proses yang berturut-turut yang diperkirakan terjadi dalam situasi yang sesungguhnya.
4. Dalam simulasi dapat diusahakan terintegrasinya beberapa ilmu, serta terjadinya berbagai proses seperti akibat-akibat, problem solving dan sebagainya.

d. Kelemahan Simulasi

1. Sering terjadi kegagalan akibat kurang persiapan, penjelasan, peralatan tidak sempurna, waktu dan kondisi siswa.
2. Kadang-kadang simulasi tidak sesuai dengan tingkat kedewasaan anak atau anak dituntut terlalu banyak di dalam memegang peranan sehingga ia tidak menguasainya dan kehilangan arah. Selain itu, pembagian tugas bagi para pemegang peranan kurang jelas atau penunjukan peranan kurang kuat.
3. Simulasi seharusnya mewakili keadaan yang sebenarnya dengan peniruan yang sangat teliti dari situasi yang sebenarnya sehingga dapat

mencapai hasil yang maksimal. Hal ini sulit dilaksanakan di sekolah-sekolah.

4. Guru sering mengalami kesulitan dalam menggabungkan beberapa simulasi yang berhubungan satu sama lain dari satu topik, misalnya: kehidupan di pasar, di kantor pos, di stasiun, di bank, dan sebagainya; sehingga kadang-kadang bersifat lepas atau saling bertentangan antara satu dengan yang lain (misalnya: pedagang yang menghendaki harga barang naik dengan konsumen yang menghendaki harga barang turun).

6. Motivasi Belajar

Motivasi belajar menurut Wlodkowski dan Jaynes (2004: 11) adalah merupakan sebuah nilai dan hasrat untuk belajar. Sedangkan menurut Sardiman (2004: 75), motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai. Definisi motivasi belajar menurut Uno (2007: 23) adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.

Menurut teori motivasi prestasi dari Mc. Clelland konsep penting lain dari teori motivasi yang didasarkan dari kekuatan yang ada pada diri manusia adalah motivasi prestasi menurut Mc. Clelland, seseorang dianggap mempunyai apabila dia mempunyai keinginan berprestasi lebih baik dari pada orang lain

pada banyak situasi. Mc. Clelland menguatkan pada tiga kebutuhan menurut Reksohadiprojo dan handoko (1996: 85) yaitu :

1. Kebutuhan prestasi tercermin dari keinginan mengambil tugas yang dapat dipertanggung jawabkan secara pribadi atas perbuatan-perbuatannya. Ia menentukan tujuan yang wajar dapat memperhitungkan resiko dan ia berusaha melakukan sesuatu secara kreatif dan inovatif.
2. Kebutuhan afiliasi, kebutuhan ini ditujukan dengan adanya bersahabat.
3. Kebutuhan kekuasaan, kebutuhan ini tercermin pada seseorang yang ingin mempunyai pengaruh atas orang lain, dia peka terhadap struktur pengaruh antar pribadi dan dia mencoba menguasai orang lain dengan mengatur perilakunya dan membuat orang lain terkesan kepadanya, serta selalu menjaga reputasi dan kedudukannya.

Berdasarkan uraian dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak yang menjadi kekuatan pada individu yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan seluruh tingkah laku sehingga diharapkan tujuan belajar dapat tercapai. Terdapat dua macam motivasi menurut Djamarah (2002: 13), yaitu:

a. Motivasi Intrinsik

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

b. Motivasi Ekstrinsik

   Motivasi ekstrinsik adalah kebalikan dari motivasi intrinsik. Motivasi ekstrinsik adalah motifmotif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Motivasi belajar dikatakan ekstrinsik bila anak didik menempatkan tujuan belajarnya di luar faktor-faktor situasi belajar. Anak didik belajar karena hendak mencapai tujuan yang terletak di luar hal yang

dipelajarinya. Misalnya, untuk mencapai angka tinggi, diploma, gelar, kehormatan dan sebagainya.

Aspek-aspek Motivasi Belajar Menurut Frandsen (dalam Suryabrata, 2006 ; 236 – 237), ada beberapa aspek yang memotivasi belajar seseorang, yaitu:

a. Adanya sifat ingin tahu dan ingin menyelidiki dunia yang lebih luas. Sifat ingin tahu mendorong seseorang untuk belajar, sehingga setelah mereka mengetahui segala hal yang sebelumnya tidak diketahui maka akan menimbulkan kepuasan tersendiri pada dirinya.
b. Adanya sifat yang kreatif yang ada pada manusia dan keinginan untuk selalu maju. Manusia terus menerus menciptakan sesuatu yang baru karena adanya dorongan untuk lebih maju dan lebih baik dalam kehidupannya.
c. Adanya keinginan untuk mendapatkan simpati dari orang tua, guru dan teman-teman. Jika seseorang mendapatkan hasil yang baik dalam belajar, maka orang-orang disekelilingnya akan memberikan penghargaan berupa pujian, hadiah dan bentuk-bentuk rasa simpati yang lain.
d. Adanya keinginan untuk memperbaiki kegagalan yang lalu dengan usaha yang baru, baik dengan kooperasi maupun dengan kompetisi. Suatu kegagalan dapat menjadikan seseorang merasa kecewa dan depresi atau sebaliknya dapat menimbulkan motivasi baru agar berusaha lebih baik lagi. Usaha untuk mencapai hasil yang lebih baik tersebut dapat diwujudkan dengan kerjasama bersama orang lain (kooperasi), ataupun bersaing dengan orang lain (kompetisi).

e. Adanya keinginan untuk mendapatkan rasa aman bila menguasai pelajaran. Apabila seseorang menguasai pelajaran dengan baik, maka orang tersebut tidak akan merasa khawatir bila menghadapi ujian, pertanyaanpertanyaan dari guru dan lain-lain karena merasa yakin akan dapat menghadapinya dengan baik. Hal inilah yang menimbulkan rasa aman pada individu.
f. Adanya ganjaran atau hukuman sebagai akhir daripada belajar. Suatu perbuatan yang dilakukan dengan baik pasti akan mendapatkan ganjaran yang baik, dan sebaliknya, bila dilakukan kurang sungguh-sungguh maka hasilnya pun kurang baik bahkan mungkin berupa hukuman.

7. Penerapan Metode Simulasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar

Penerapan metode simulasi ini berangkat dari model belajar mengajar guru yang dinilai masih konvensional dan kurang variatif. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pembelajaran yang lebih ke arah sosial dan pengalaman langsung. Namun pada kenyataannya masih banyak guru yang masih menggunakan metode ceramah dan kurang adanya variasi pembelajaran yang bersifat kontekstual atau pengalaman langsung. Siswa masih dijejali dengan teori-teori abstrak yang memungkinkan siswa mempunyai bayangan yang berbeda dengan apa yang dimaksud dengan guru. Maksud guru ingin menyampaikan informasi A, akan tetapi siswa beranggapan B, kejadian yang seperti inilah yang menyebabkan misskonsepsi antara guru dan siswa. Informasi yang diberikan tidak sama dengan apa yang diterima.Untuk

menghindari terjadinya misskonsepsi seperti ini guru membutuhkan media dan strategi pembelajaran yang efektif.

Pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi Pancasila sebagai dasar negara, peneliti menerapkan metode simulasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP PGRI 4 Sekampung. Berawal dari keinginan peneliti untuk mengajak siswa untuk mempelajari PKn secara kontekstual sesuai dengan materi yang ada. Sebelum diadakannya penelitian ini, peneliti melihat proses pendidikan di SMP PGRI Sekampung masih konvensional dan masih mengandalkan metode ceramah dalam menyampaikan materi. Dalam kegiatan belajar mengajar kurang adanya pembaharuan dan bersifat monoton. Dari sini siswa kelas VIII SMP PGRI Sekampung diajak untuk secara langsung terlibat membahas materi. Pada materi ini siswa diajak untuk mengenal dan dapat menguraikan proses perumusan pancasila sebagai dasar negara. Pengetahuan dan pemahaman siswa diaplikasikan pada pembelajaran kontekstual. Pada pengukuran penilitian ini, peneliti sebatas menilai hingga tingkat aplikasi (level bawah). Namun tidak mengesampingkan tingkat analisis, sintesis dan evaluasi (level atas). Ini mengingat anak usia sekolah menengah, cara berfikirnya masih pada tahapan operasional konkret.

Memperhatikan tahapan perkembangan berpikir tersebut, kecenderungan belajar anak usia sekolah dasar memiliki tiga ciri, yaitu: (1) *Konkrit.* Konkrit mengandung makna proses belajar beranjak dari hal-hal yang konkrit yakni yang dapat dilihat, didengar, dibaui, diraba, dan diotak atik, dengan titik penekanan pada pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar. Pemanfaatan

lingkungan akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih bermakna dan bernilai, sebab siswa dihadapkan dengan peristiwa dan keadaan yang sebenarnya, keadaan yang alami, sehingga lebih nyata, lebih faktual, lebih bermakna, dan kebenarannya lebih dapat dipertanggungjawabkan. (2) *Integratif;* Pada tahap usia sekolah dasar anak memandang sesuatu yang dipelajari sebagai suatu keutuhan, mereka belum mampu memilah-milah konsep dari berbagai disiplin ilmu, hal ini melukiskan cara berpikir anak yang deduktif yakni dari hal umum ke bagian demi bagian. (3) *Hierarkis;* Pada tahapan usia sekolah dasar, cara anak belajar berkembang secara bertahap mulai dari hal-hal yang sederhana ke hal-hal yang lebih kompleks. Sehubungan dengan hal tersebut, maka perlu diperhatikan mengenai urutan logis, keterkaitan antar materi, dan cakupan keluasan serta kedalaman materi (Chris Pearson dalam WordPress.com. 2008).

Peneliti memilih metode simulasi sebagai metode pembelajaran kali ini. Metode lebih mengarah kepada pembelajaran pengalaman langsung. Siswa menjadi subjek lain dan mempelajari lingkungan sekitarnya tanpa ia menghilangkan karakter pribadi masing-masing

Permainan simulasi dapat merangsang berbagai bentuk belajar, seperti belajar tentang persaingan (kompetisi), kerja sama, empati, sistem sosial, konsep, ketrampilan, kemampuan berpikir kritis, pengambilan keputusan, dan lain-lain. Namun demikian, model simulasi agak berbeda dengan model-model lain. Model ini agak rumit, tergantung pada pengembangan simulasi yang tepat, baik yang melibatkan peneliti, pengembang (sistem analis, programer, dan lain-

lain), guru atau kelompok guru, dan lain-lain. Dewasa ini dengan dengan semakin majunya teknologi komunikasi atau informasi, seperti komputer dan multimedia, telah banyak permaianan simulasi dihasilkan untuk berbagai kebutuhan yang mencakup berbagai kebutuhan yang mencakup berbagai topik dari berbagai disiplin ilmu (Prosedur pembelajaran) (Hamzah B Uno, 2007: 30).

Proses simulasi ini tergantung pada peran guru. Ada empat prinsip yang harus dipegang oleh guru. Pertama adalah penjelasan. Untuk melakukan simulasi permainan harus benar-benar memahami aturan main. Oleh karena itu, guru memberikan penjelasan dengan sejelas-jelasnya tentang aktivitas yang harus dilakukan berikut konsekuensikonsekuensinya. Kedua adalah mengawasi (*refereeing*). Simulasi dirancang untuk tujuan tertentu dengan aturan dan prosedur main tertentu. Oleh karena itu guru harus mengawasi proses resitasi dan simulasi sehingga berjalan sebagaimana seharusnya. Ketiga adalah melatih (*coaching*). Dalam resitasi dan simulasi, siswa akan mengalami kesalahan. Oleh karena itu, guru harus memberikan saran, petunjuk, atau arahan sehingga memungkinkan mereka tidak melakukan kesalahan yang sama. Keempat adalah diskusi. Dalam resitasi dan simulasi, refleksi menjadi sangat penting. Oleh karena itu, setelah resitasi dan simulasi selesai, guru mendiskusikan beberapa hal, seperti (1) seberapa jauh simulasi sudah sesuai dengan situasi nyata (*real word*), (2) kesulitan-kesulitan, (3) hikmah apa yang dapa diambil dari resitasi dan simulasi, dan (4) bagaimana memperbaiki/meningkatkan kemampuan siswa, dan lain-lain.