

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan, yaitu pendewasaan melalui pengajaran dan latihan. UURI, No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 , Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara (Anas Salahudin, 2011;18).

Belajar merupakan bagian dari hidup manusia . Menurut Oemar Hamalik (2010:14), belajar yang dilakukan manusia senantiasa dilandasi oleh itikad dan maksud tertentu. Belajar berlangsung seumur hidup, kapan saja dan dimana saja. Kegiatan belajar dapat dilakukan di sekolah, di rumah, di masyarakat dan di tempat lain seperti museum, perpustakaan dan lain-lain. Sebagai siswa, kegiatan belajar yang rutin dilakukan adalah di sekolah. Dalam hal ini, tentu saja sekolah memegang peran penting atas keberhasilan siswa dalam belajar. Lebih rinci, sebagai usaha sadar dan terencana, pendidikan tentunya harus mempunyai dasar dan tujuan yang jelas sehingga dengan demikian baik isi pendidikan maupun cara-cara pembelajarannya dipilih, diturunkan dan dilaksanakan dengan mengacu kepada dasar dan tujuan pendidikan yang ditetapkan.

Motivasi belajar sangat dibutuhkan dalam belajar. Hasil belajar akan lebih maksimal jika siswa memiliki motivasi belajar yang sangat tinggi. Motivasi belajar yang tinggi ditandai dengan siswa tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, lebih senang belajar mandiri, cepat bosan dengan tugas-tugas yang rutin, dapat mempertahankan pendapatnya, tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini, senang mencari dan memecahkan masalah-masalah soal. Motivasi Belajar memiliki fungsi mendorong siswa untuk berbuat, menentukan arah perbuatan yaitu ke arah tujuan yang hendak dicapai, dan menyeleksi perbuatan. Selain hal tersebut, Motivasi Belajar juga sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi (Sadiman A.M , 2009:83-85).

Sebagai guru profesional, guru harus mampu membuat siswa termotivasi dalam belajar di sekolah. Upaya yang dapat dilakukan oleh guru dalam meningkatkan motivasi belajar di sekolah diantaranya dengan memelihara minat dan semangat siswa dalam belajar, serta memanfaatkan unsur-unsur lingkungan yang dapat mendorong siswa lebih tertarik dalam belajar. Untuk itu, guru diharapkan mampu menciptakan inovasi dalam pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan dan motivasi belajar siswa tetap terjaga.

Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa untuk dalam belajar adalah media yang diterapkan oleh guru. Media pembelajaran merupakan perantara, wadah atau penyambung pesan-pesan pembelajaran. Menurut Arief S. Sadiman (2012:17), penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat menimbulkan kegairahan belajar. Media memiliki enam fungsi utama yaitu

fungsi atensi, fungsi motivasi, fungsi afeksi, fungsi kompensatori, fungsi psikomotor, dan fungsi evaluasi. Selain enam fungsi tersebut, media pembelajaran juga memiliki manfaat diantaranya untuk memperjelas proses pembelajaran, meningkatkan ketertarikan dan interaktivitas siswa serta meningkatkan kualitas hasil belajar siswa (Jamil Suprihatiningrum, 2013: 320-321).

Melihat fungsi dan manfaat dari media pembelajaran itu sendiri, seharusnya media pembelajaran dapat dioptimalkan dengan baik. Namun kenyataan yang terjadi di sekolah-sekolah masih banyak guru yang menerapkan model konvensional dan variasi dalam pembelajaran masih belum optimal. Selain itu, pembelajaran masih bersifat teoritis sehingga membuat siswa merasa jenuh, hal ini mengakibatkan Motivasi Belajarnya menurun. Sadiman A.M (2009:25) menjelaskan bahwa Motivasi Belajar timbul karena adanya kebutuhan, dan minat merupakan alat motivasi yang pokok. Proses belajar akan lancar jika disertai dengan minat. Agar minat dapat meningkat, guru harus mampu menggunakan berbagai macam bentuk mengajar dan salah satunya dengan memaksimalkan media pembelajaran.

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus tepat. Bukan dilihat dari kecanggihannya, melainkan dari manfaat yang ditimbulkan sehingga penerapannya dapat memberikan hasil yang maksimal. Beberapa pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang tepat dapat dilakukan dengan memperhatikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, metode pembelajaran yang digunakan karakteristik materi pembelajaran, kegunaan media pembelajaran, kemampuan guru dalam menggunakan jenis media, serta melihat pula efektivitas

media dibandingkan dengan media lainnya (Jamil Suprihatiningrum,2013:324). Ada berbagai jenis media yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Jenis – jenis media pembelajaran diantaranya adalah gambar, foto, komik, poster, video, permainan, dan lain-lainnya. Setiap jenis media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, namun semua jenis dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran berdasarkan hakikatnya masing-masing.

Adapun jenis-jenis media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah *games* seperti ular tangga, *monopoly*, ludo, halma, domino, puzzle, dan lain-lain. Penggunaan permainan-permainan tersebut dalam proses pembelajaran telah mampu meningkatkan minat belajar siswa yang juga berpengaruh kepada hasil belajar mereka. Beberapa penelitian mengenai penerapan *games* ini telah dilakukan oleh beberapa peneliti di Indonesia.

Namun dari hasil observasi dan wawancara tidak terstruktur dengan guru Madrasah Ibtidaiyyah yang dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan penelitian diketahui bahwa proses belajar IPS membosankan bagi siswa. Hal ini terjadi antara lain karena guru menyampaikan pelajaran kepada siswa hanya dengan menjelaskan materi saja (metode ceramah) dan jarang menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dari permasalahan di atas, perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa. Media pembelajaran ini harus menyenangkan, mampu membuat siswa merasa tertarik untuk mencoba dan terus belajar, membuat siswa menjadi aktif dan lebih paham terkait mata pelajaran IPS.

Dari sisi pembelajaran, diterapkannya media pembelajaran permainan ini adalah untuk meningkatkan Motivasi Belajar siswa.

Berdasarkan hal di atas dan melihat masalah yang terkait dengan pembelajaran IPS yang telah diuraikan maka, peneliti pun tertarik untuk memilih melaksanakan penelitian tentang “ PENGGUNAAN PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI KEANEKARAGAMAN SUKU DAN BUDAYA INDONESIA“.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian adalah :

1. Bagaimana motivasi belajar siswa kelas V sebelum menggunakan media permainan monopoli pada mata pelajaran IPS materi keanekaragaman suku dan budaya bangsa ?
2. Bagaimana penerapan media permainan monopoli dalam proses pembelajaran IPS materi keanekaragaman suku dan budaya bangsa di kelas V?
3. Bagaimana motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi keanekaragaman suku dan budaya bangsa dengan menggunakan media permainan monopoli pada setiap siklus?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian adalah:

1. Mengetahui motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi keanekaragaman suku dan budaya bangsa di kelas V sebelum menggunakan media permainan monopoli
2. Mengetahui penerapan media permainan monopoli dalam proses pembelajaran IPS materi keanekaragaman suku dan budaya bangsa di kelas V
3. Mengetahui Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi suku dan budaya bangsa menggunakan media permainan monopoli pada setiap siklus

D. Manfaat Penelitian

Dalam perbaikan diharapkan adanya peningkatan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terutama dalam penggunaan media permainan monopoli untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V. Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian diharapkan mampu memberikan sumbangsih terhadap dunia pendidikan.
- b. Hasil penelitian diharapkan menjadi salah satu rujukan atau panduan dalam penelitian selanjutnya khususnya terkait media pembelajaran yang diterapkan di sekolah.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah :

Sebagai bahan mengadakan supervisi dan pembinaan guru kelas agar MI menjadi sekolah yang memiliki kreativitas tinggi dan berkualitas.

b. Bagi guru:

Dengan media permainan monopoli dapat menambah wawasan tentang berbagai media pembelajaran serta dapat meningkatkan kompetensi guru

c. Bagi Peserta didik

Dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, karena peserta didik dapat belajar lebih rileks, serta dapat menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

E. Kerangka Pemikiran

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar dan Madrasah Ibtidaiyyah . IPS juga yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan supaya bermakna bagi siswa dalam kehidupannya. IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan bahan kajian geografi, ekonomi, sosiologi, sejarah.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di MI harus memperhatikan kebutuhan anak yang berusia antara 6-12 tahun. Anak dalam kelompok usia 7-11 tahun menurut piaget (dalam Idad Suhada,2015:88) berada dalam perkembangan kemampuan intelektual/kognitifnya pada tingkatan kongkrit operasional. Mereka memandang dunia keseluruhan yang utuh, dan menganggap tahun yang akan datang sebagai waktu yang masih jauh. Yang mereka pedulikan adalah sekarang (kongkrit), dan bukan masa depan yang belum mereka pahami (abstrak) padahal

bahan materi IPS penuh dengan pesan-pesan yang bersifat abstrak. Konsep-konsep seperti waktu, perubahan, kesinambungan, kekuasaan, demokrasi, arah mata angin, lingkungan, ritual, akulturasi, nilai, peranan, permintaan, atau kelangkaan adalah konsep-konsep abstrak yang dalam program studi IPS dibelajarkan kepada siswa.

Berbagai cara dan teknik pembelajaran dikaji untuk memungkinkan konsep-konsep abstrak dipahami anak. Media yang diterapkan oleh guru merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam konsep tersebut. Melihat keterkaitan keduanya itu sendiri, seharusnya media dalam pembelajaran bervariasi dan dapat dioptimalkan dengan baik. Namun kenyataan yang terjadi, di sekolah-sekolah masih banyak guru yang menerapkan model pembelajaran ceramah dan variasi dalam pembelajaran masih belum optimal.

Menurut Gagne (dalam Arief S Sadiman, 2012:6) media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. Sementara itu Briggs (dalam Arief S Sadiman, 2012:6) mengemukakan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Menurut Sobry Sutikno dan Ida Rosyidah, 2009:8 ada beberapa fungsi penggunaan media dalam proses pembelajaran, diantaranya:

- 1) Menarik perhatian siswa
- 2) Membantu untuk mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran
- 3) Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat *verbalistis*(dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan
- 4) Mengatasi keterbatasan ruang
- 5) Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif
- 6) Waktu pembelajaran bias dikondisikan
- 7) Menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar
- 8) Meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu/menimbulkan gairah belajar
- 9) Melayani gaya belajar siswa yang beraneka ragam
- 10) Meningkatkan kadar keaktifan/keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Arief S Sadiman (dalam Suhada Idad,2015:40) Media dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu media jadi karena sudah merupakan komoditi perdagangan dan terdapat dipasaran luas dalam keadaan siap pakai (*media by utilization*) dan media rancangan karena perlu dirancang dan dipersiapkan secara khusus untuk maksud dan tujuan pembelajaran tertentu. Maka disini peneliti merancang media permainan menjadi sebuah media untuk pembelajaran, yaitu media permainan monopoli. Prosedur pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli

1. Guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil, setiap kelompok terdiri dari 5 orang dengan kemampuan rendah, sedang dan tinggi dari setiap siswa.

2. Setiap siswa mempelajari materi secara komperatif bersama kelompoknya
3. Guru menyiapkan papan monopoli , kartu kesempatan dan kartu dana umum yang telah dimodifikasi sesuai dengan materi pembelajaran
4. Mengarahkan cara permainan monopoli pada pembelajaran iPS dan peraturan yang telah ditetapkan
5. Setiap kelompok diberi kesempatan mengocok dadu untuk mendapatkan kelompok yang bermain pertama kali

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

Hakikat motivasi belajar 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. Uno Hamzah, 2016:23 Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

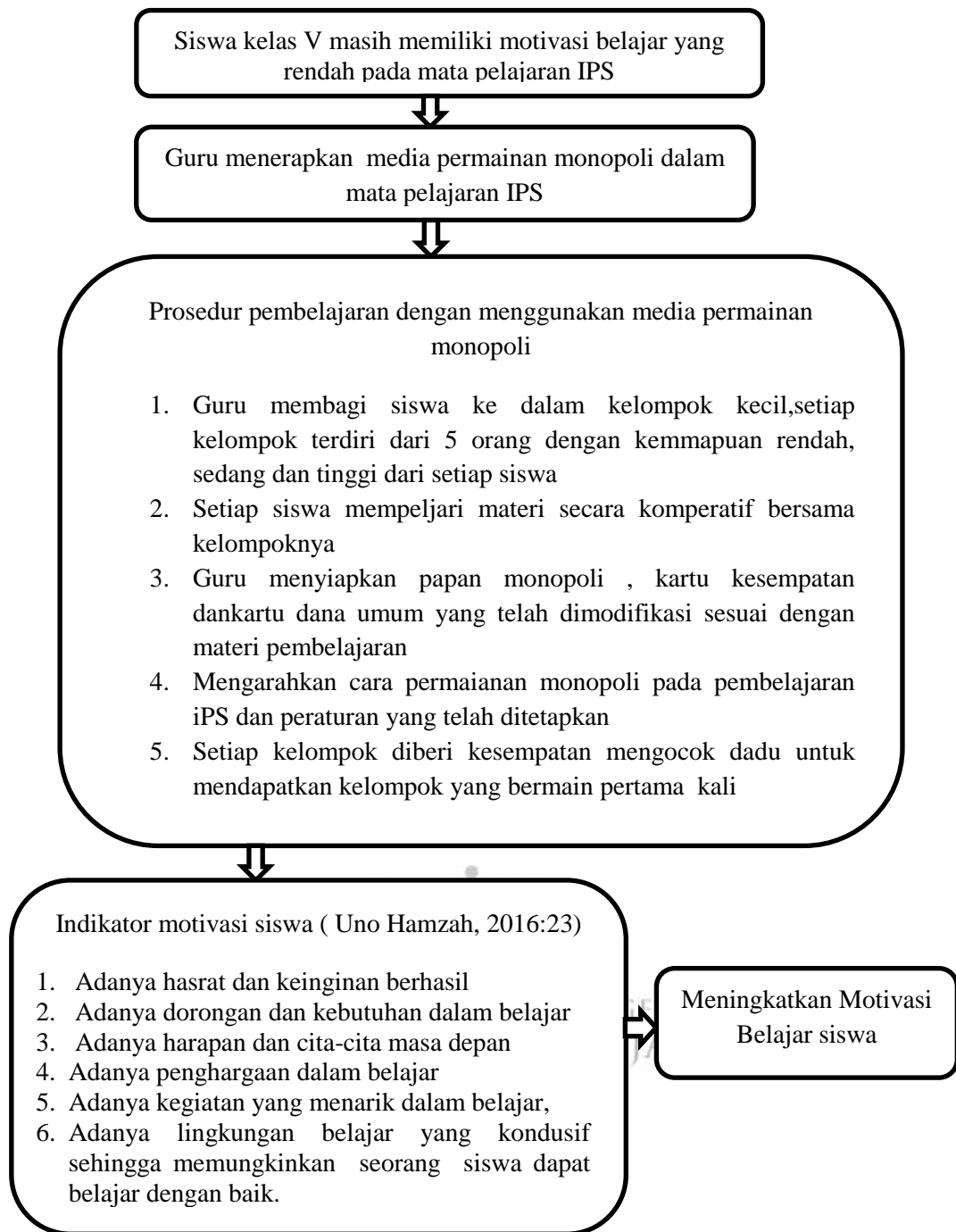
- a) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- c) Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- d) Adanya penghargaan dalam belajar
- e) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

f) Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

Jadi, motivasi itu dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu adalah tumbuh di dalam diri seseorang. Dalam kegiatan belajar mengajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dihendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Berdasarkan pada kerangka pemikiran di atas maka secara teoritis dapat diasumsikan bahwa penggunaan media permainan monopoli dapat meningkatkan motivasi belajar sesuai dengan harapan, terutama pada mata pelajaran IPS. Secara lebih jelasnya dapat digambarkan pada bagan berikut :





F. Hipotesis

Hipotesis adalah asumsi, pikiran, dugaan sementara mengenai suatu permasalahan yang harus dibuktikan dengan menggunakan data dan fakta atau informasi yang diperoleh dari hasil penelitian *Valid* dan *Reliable* (Sedemayanti,

2002: 108). Namun begitu meskipun hipotesis sikapnya sementara namun bukan hanya sekedar ramalan tetapi sebuah hasil pemikiran yang logis pada dasar teori tertentu yang telah terbukti keberadannya.

Berdasarkan hipotesis di atas maka diasumsikan bahwa media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran diduga dapat berpengaruh terhadap perkembangan peserta didik dan dapat menghasilkan proses pembelajaran yang efektif. Dengan demikian maka penggunaan media permainan monopoli dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

G. Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Adapun penelitian ini menggunakan Penelitian Kelas (classroom research) merupakan penelitian yang dilaksanakan oleh guru untuk meningkatkan pengajarannya dan pengajaran kolega-koleganya, untuk menguji asumsi-asumsi teoritis praktik paedagogis atau untuk mengevaluasi dan menerapkan prioritas-prioritas sekolah secara keseluruhan (Hopkins, 2001: 1).

Pendapat yang hampir senada dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart yang mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah bentuk refleksi diri kolektif yang dilakukan oleh para pesertanya dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran dan keadilan aplikasi itu dan terhadap situasi tempat dilakukan praktik tersebut (dalam Salahudin ,2015: 25).

2. Subjek Penelitian

Dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa dan guru wali kelas V MI, dengan siswa berjumlah 29 siswa, terdiri dari 18 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki.

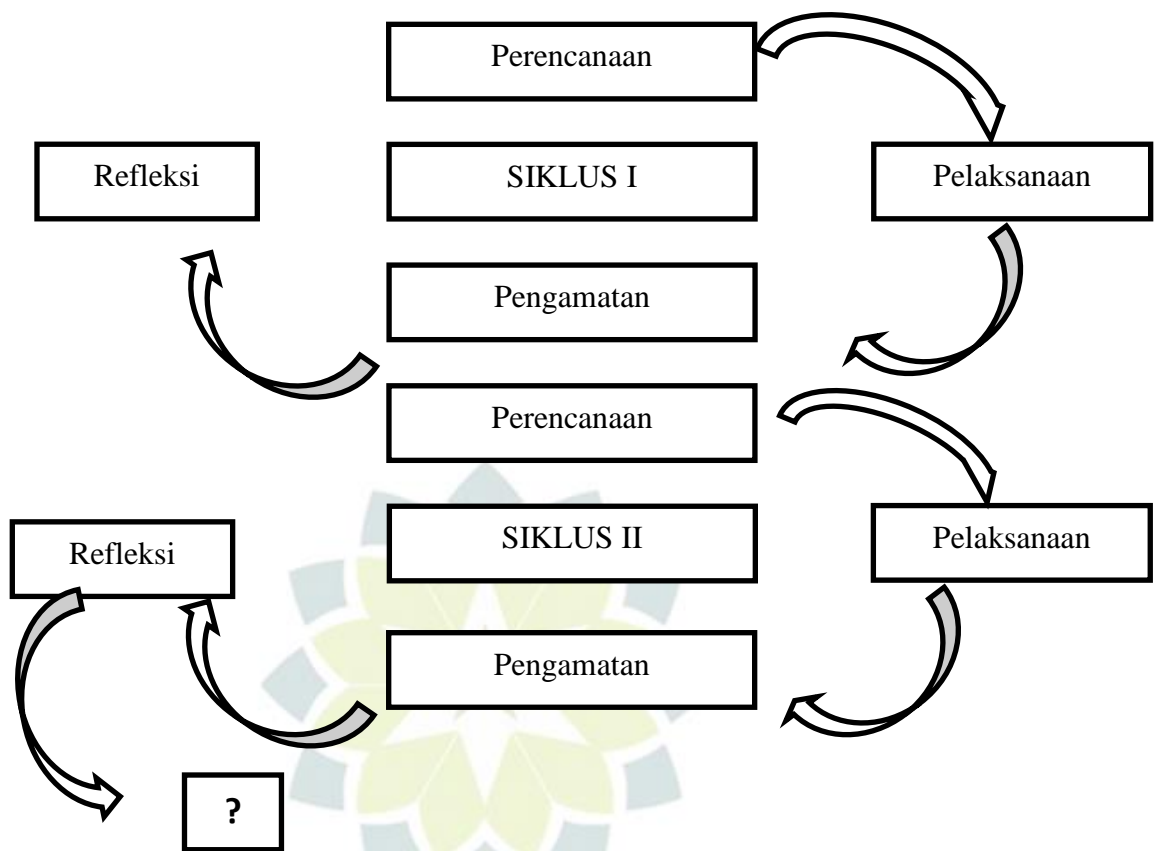
3. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di MI yang terletak di jl. Melong tengah Kecamatan Cimahi Selatan Kota Cimahi, MI ini berada di perkampungan. Sedangkan settingnya ditetapkan pada siswa kelas V yang merupakan kurangnya motivasi belajar dalam pembelajaran IPS.

4. Rancangan Penelitian

Beberapa ahli yang mengemukakan model penelitian tindakan dengan bagan yang berbeda, namun secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) reflektif. Adapun model siklus Arikunto dan penjelasan untuk masing – masing tahap adalah sebagai berikut:


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG



(Arikunto Suharsimi, 2010 : 16)

Siklus I

1) Perencanaan

Dalam kegiatan ini, guru membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan sebagai acuan jalannya kegiatan pembelajaran. Secara garis besar, kegiatan yang terangkum dalam RPP adalah sebagai berikut:

- a. Guru menjelaskan kepada siswa indikator pembelajaran dan tujuan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.
- b. Guru memberikan apersepsi kepada siswa berupa pertanyaan pancingan yang mengarah kepada kegiatan pembelajaran.

c. Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok secara heterogen.

2) Pelaksanaan

Dalam kegiatan ini, guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dirancang sebelumnya. Kegiatan yang telah dirancang dalam RPP dilaksanakan secara bertahap, dari kegiatan awal, inti, sampai dengan kegiatan penutup.

3) Pengamatan/Observasi

- a. Peneliti melakukan observasi selama proses pembelajaran berlangsung.
- b. Guru membagikan angket kepada siswa untuk mengetahui motivasi belajar siswa

4) Refeksi

- a. Guru beserta observer merefleksikan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan serta perubahan motivasi belajar siswa yang terlihat selama proses pembelajaran.
- b. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, guru beserta observer merumuskan tindakan baru untuk memperbaiki tindakan yang dilakukan pada pertemuan pertama, maka langkah selanjutnya peneliti menyusun kembali rencana kegiatan yang mengacu pada kekurangan dan hasil yang belum didapat, sehingga dapat memperoleh hasil yang lebih baik pada siklus ke II dan siklus selanjutnya.

5. Teknik Pengumpulan Data

Suharsimi Arikunto (2005:100) menjelaskan bahwa metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti

untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan angket. Sedangkan instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis. Instrumen penelitian kemudian menjadi bagian penting dalam usaha menjalankan penelitian untuk memperoleh data yang merupakan tujuan utama dalam penelitian

a) Angket

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. *Skala Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Jawaban setiap item instrument yang menggunakan skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif.

b) Observasi

Observasi (*observation*) atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Kegiatan tersebut berkenaan dengan cara guru mengajar, siswa belajar, kepala sekolah yang sedang memberikan pengarahan, personil bidang kepegawaian yang sedang rapat, dsb. Observasi dapat dilakukan secara partisipatif ataupun nonpartisipatif. Dalam observasi partisipatif (*participatory observation*) pengamat ikut serta dalam kegiatan yang sedang berlangsung. Dalam observasi non

partisipatif (*nonparticipatory observation*) pengamat tidak ikut serta dalam kegiatan, dia hanya berperan mengamati kegiatan, tidak ikut dalam kegiatan (Nana Syaodih, 2012: 220).

Suharsimi Arikunto (2003:30) menjelaskan bahwa observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis. Dengan kata lain, dalam kegiatan pengamatan observer menuliskan berbagai kegiatan yang terjadi di dalam kelas, baik kegiatan yang dilakukan oleh siswa, guru, ataupun perubahan yang terjadi di dalam kelas.

6. Teknik Analisis Data

Secara garis besar, data penelitian dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Dengan demikian menganalisis data penelitian dapat dilakukan dengan dua teknik, yaitu analisis kuantitatif dan analisis kualitatif. Penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif dengan teknik presentase dan deskriptif kualitatif. Untuk melakukan analisis kuantitatif, peneliti harus mampu mengetahui bentuk statistik yang digunakan dalam penelitian sebelum memulai analisis data. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berasal dari hasil pengamatan/observasi dan angket . Data-data tersebut kemudian akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis deskriptif presentase digunakan untuk mencari tingkat presentase motivasi belajar

siswa berdasarkan hasil dari lembar observasi motivasi belajar siswa dan angket motivasi belajar siswa. .

a. Angket

Teknik analisis lembar observasi digunakan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa pada tiap siklus dan akhir siklus dapat dilihat dari presentase rata-rata motivasi belajar siswa:

- a) Untuk mengetahui motivasi selama pembelajaran IPS menggunakan media permainan monopoli dilakukan analisis lembar angket. Hasil lembar angket motivasi belajar siswa dinilai berdasarkan kriteria penilaian yang meliputi sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sedang rendah dengan menggunakan skala nilai 5, 4, 3, 2, 1 .
- b) Menjumlahkan seluruh skor item jawaban dari tiap-tiap indikator, kemudian membaginya dengan jumlah responden.
- c) Mengimplementasikan setiap skor jawaban tinggi rendahnya motivasi belajar siswa dengan penetapan kriteria skala penilaian sebagai berikut:
 - 1) 0,5 – 1,5 = sangat tinggi
 - 2) 1,5 – 2,5 = rendah
 - 3) 2,5 – 3,5 = sedang
 - 4) 3,5 – 4,5 = tinggi
 - 5) 4,5 – 5,5 = sangat tinggi (Arikunto, 2002:274).
- d) Menjumlahkan seluruh skor jawaban tinggi rendahnya motivasi belajar siswa kemudian membaginya dengan jumlah indikator.

b. Observasi

Teknik analisis lembar observasi digunakan sebagai untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa pada tiap siklus dan akhir siklus dapat dilihat dari presentase rata-rata motivasi belajar siswa.

Menginterpretasikan setiap skor jawaban tinggi rendahnya motivasi belajar siswa dengan menggunakan *skala likert* yang mempunyai gradasi dari positif sampai negative. Penetapan kriteria skala penilaian sebagai berikut:

- 1) Sangat positif diberi skor 5
- 2) Positif diberi skor 4
- 3) Netral diberi skor 3
- 4) Negatif diberi skor 2
- 5) Sangat negatif diberi skor 1 (Sugiyono,2016:93)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Hakikat Media Pembelajaran

a. Definsi Media Pembelajaran

Kata Media berasal dari bahasa Latin *Medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’ ‘perantara’ atau ‘pengantar’ dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dijelaskan pula oleh Raharjo, bahwa “media” adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Materi yang diterima adalah pesan intruksional, sedangkan tujuan yang dicapainya adalah tercapainya proses belajar.

Gagne menyatakan bahwa, “media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar”. Asosiasi pendidikan Nasional (National Education Association / NEA) memiliki pengertian yang berbeda yakni bahwa, “media adalah bentuk – bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulais, dapat dilihat, didengar dan dibaca”.

Pembelajaran adalah usaha – usaha yang terencana dalam manipulasi sumber – sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa. Dalam proses pembelajaran siswa merupakan subjek yang belajar

dan guru merupakan subjek yang mengajar. Mengajar dapat pula diartikan proses membantu seseorang atau kelompok melakukan kegiatan belajar sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan efektif.

Dari beberapa pengertian diatas, bias disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu dalam menyampaikan pesan atau informasi pelajaran dari guru atau siswanya, yang dapat merangsang siswa dalam menggali sendiri pengetahuan, keterampilan serta sikap, sehingga tujuan guru dalam penyampaian materi pelajaran dengan menggunakan media tercapai.

Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah Dale's Cone of Experience (kerucut pengalaman). Dibawah ini merupakan gambar dari kerucut pengalaman belajar :

Azhar juga mengemukakan pendapatnya tentang media, yakni “ media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar”. Guru tidak cukup hanya memiliki pengetahuan kemedian saja, tetapi juga harus memiliki keterampilan memilih dan menggunakan media tersebut dengan baik.

Alat – alat yang dibuat harus memenuhi syarat ; 1) Rasioanal yaitu yang sesuai dengan akal dan mampu dipikirkan oleh diri sendiri atau oranglain, 2) Ilmiah yaitu yang sesuai dnegan perkembangan akal dan kemampuan diri sendiri, 3) Ekonomis yaitu sesuai dengan kemmpauan

pembiayaan yang ada dan tidak mengeluarkan banyak biaya,) Praktis yang dapat digunakan dalam kondisi praktek di sekolah dan bersifat sederhana, 5) Fungsional yang berguna dalam pelajaran dan dapat digunakan guru dan siswa dengan baik.

b. Ciri – ciri Media Pembelajaran

Media sebagai sarana dalam kegiatan belajar mengajar yang memiliki beberapa ciri tertentu yang diperlihatkannya. Media juga memiliki keistimewaan tersendiri dalam perannya sebagai alat pelengkap pembelajaran.

Dalam hal ini, Gerlach & Ely (1971) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa – apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu dilakukan oleh media yaitu Ciri Fiksatif (Fixative Property), ciri manipulative (Manipulative Property), ciri Distributif (Distributive Property).

Pengertian ciri – ciri tersebut adalah (1) Ciri fiksatif yaitu, dimana suatu peristiwa atau objek yang dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape , disket computer, dan film. (2) Ciri manipulative (Manipulative Property) suatu media yang memiliki ciri manipulative, dimana memanipulasi kejadian atau objek dengan jalan mengedit hasil rekaman dapat menghemat waktu yaitu dengan mempersingkat suatu urutan rekaman video atau film yang mampu menyajikan informasi yang cukup baik bagi siswa dalam jangka waktu

lama, menjadi beberapa menit. (3) Ciri Distributif (Distributive Property) suatu media memiliki ciri distributive, dimana media dapat disebarluaskan ke berbagai tempat. Dengan demikian, media dapat memperlihatkan suatu peristiwa tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

c. Kriteria Pemilihan Media

Dalam menggunakan media pembelajaran ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, antara lain: tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, ketepatan, kondisi siswa/mahasiswa, ketersediaan perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software), mutu teknis dan biaya.

Oleh sebab itu beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan antara lain : (1) Media yang dipilih hendaknya selaras dan menunjang dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, (2) Aspek materi menjadi pertimbangan yang dianggap penting dalam memilih media, (3) Kondisi siswa dari segi subjek belajar menjadi perhatian yang serius bagi guru dalam memilih media yang sesuai dengan kondisi anak, (4) ketersediaan media di sekolah atau memungkinkan bagi guru mendesain sendiri media yang akan digunakan merupakan hal yang perlu menjadi pertimbangan seorang guru, (5) Media yang dipilih seharusnya dapat menjelaskan apa yang akan disampaikan kepada siswa secara tepat dan berhasil, dengan kata lain tujuan yang ditetapkan dapat dicapai secara optimal, (6) Biaya yang akan dikeluarkan dalam pemanfaatan media harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai.

d. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

1) Fungsi Media Pembelajaran

Kegiatan belajar mengajar di kelas merupakan suatu dunia komunikasi tersendiri di mana guru dan siswa bertukar pikiran untuk mengembangkan ide. Ketika proses belajar mengajar tersebut terjadi, tentu saja tidak dapat berjalan selancar apa yang diharapkan oleh guru. Sering kali timbul penyimpangan – penyimpangan ataupun gangguan – gangguan, sehingga kegiatan belajar mengajar tidak bias berjalan efektif dan efisien.

Sebagai usaha dalam rangka mengatasi masalah tersebut, maka sangatlah dipandang perlu seorang guru menggunakan media dalam proses pembelajaran yang dilakukannya. Karena fungsi dari media pembelajaran tersebut adalah sebagai daya tarik sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lebih menarik, siswa lebih bergairah dan termotivasi dalam menjalani proses pembelajaran, serta materi yang disampaikan pun dapat diserap oleh siswa dengan baik.

Arsyad mengemukakan bahwa “ media berfungsi untuk tujuan intruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Media pembelajaran, menurut Kemp & Dayton, : dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan,

kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi intruksi.

2) Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain :

1. Bahan yang disajikan menjadi lebih jelas maknanya bagi siswa, dan tidak bersifat verbalistik;
2. Metode pembelajaran lebih bervariasi;
3. Siswa menjadi lebih aktif melakukan beragam aktivitas;
4. Pembelajaran lebih menarik;
5. Mengatasi keterbatasan ruang.

Dalam hal ini Sudjana & Rivai juga mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu: (1) pembelajaran yang akan lebih menarik perhatian siswa dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, (2) bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan dapat menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, (3) metode mengajar akan dapat lebih bervariasi, yang tidak semata – mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata –kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, (4) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain

seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain – lain.

2. Hakikat Permainan Monopoli

a. Pengertian Permainan Monopoli

Permainan monopoli adalah salah satu permainan papan paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai atau mengumpulkan kekayaan semua petak di atas papan melalui pembelian , penyewaan, pertukaran property dalam sistem ekonomi yang disederhanakan.

Permainan monopoli menurut husna adlaah permainan yang menggunakan satu set peralatan monopoli yang terdiri dari papan permainan, bidak atau petak, dua buah dadu, kartu dana umum dan kesempatan, uang – uangan , kartu pembelian tanah serta rumah – rumahan yang berwarna hijau dan merah yang menandakan hotel.

Jadi permainan monopoli adalah permainan papayang didalamnya terdapat petak dimana setiap pemain dapat membeli sesuai harga yang tertera dan didalam permainan monopoli meliputi bisnis property yang ebrupa asset bangunan dan tanah. Permainan ini menggunakan bidak, dadu, kartu tanah mainan, serta uang maianan.

b. Sejarah Permainan Monopoli

Sebelum permainan monopoli muncul sudah ada permainan – permainan yang serupa, diantaranya adalah The Landlord’s Game yang diciptakan oleh Elizabeth Magie untuk mempermudah orang mengerti

bagaimana tuan – tuan tanah memperkaya dirinya dan mempermiskin para penyewanya. Magie memperkenalkan permainan ini di tahun 1904.

Walaupun permainan ini sudah dipatenkan, tidak ada prosedur yang memproduksinya secara luas sampai tahun 1910 oleh *The Economic Game Company* di New York. Di Britania Raya permainan ini diterbitkan pada tahun 1913 oleh *The Newbie Game Company* di London dengan nama *Brer Fox an' Brer Rabbit*.

Selain melalui penjualan, permainan ini juga tersebar dari mulut ke mulut dan variasi – variasi local juga mulai berkembang. Salah satunya adalah disebut Auction Monopoly atau kemudian di singkat menjadi Monopoly. Permainan ini kemudian dipelajari oleh Charles Darrow dan dipatenkan kemudian dijual olehnya kepada Parker Brothers sebagai penemunya sendiri. Parker mulai memproduksi permainan ini secara luas pada tanggal 5 November 1935.

c. Manfaat Monopoli

Manfaat dari permainan ini mampu mengasah kemampuan otak kiri anak atau siswa, bukan hanya di berikan pelajaran bagaimana menghitung dadu dan langkah, tetapi memperhitungkan sejumlah perhitungan ekonomi dan analisis sesuai kotak yang didapat. Hal tersebut dapat dilihat karena pada saat bermain monopoli tidak hanya dibetri pelajaran bagaimana menghitung dadu dan cara melangkah saat sudah tau jumlah dadu yang sudah dilemparkan, tetapi juga memperhitungkan

jumlah perhitungan ekonomi dan menganalisis sesuai kotak yang bias didapatkan.

d. Peralatan Permainan Monopoli

Secara umum untuk memainkan monopoli, dibutuhkan peralatan – peralalatan seperti bidak – bidak untuk mewakili pemain, dua buah dadu yang berisi enam angka, kartu hak milik untuk setiap property, papan permainan dengan petak – petak yaitu; (22 tempat yang dibagi 8 kelompok berwarna dengan masing – masing warna memiliki dua atau tiga tempat, 4 stasiun kereta, 2 perusahaan yaitu perusahaan listrik dan air, dan petak – petak dana umum dan kesempatan untuk memberikan perintah kepada pemain agar pemain agar pemain mengambil kartu dan emnjalkan perintah yang ada di dalam kartu dana umum atau kesempatan), uang –uang Mnopoli, 32 rumah dan 12 hotel yang terbuat dari kayu atau plastic yang biasanya rumah berwarna hijau sedangkan hotel berwarna merah, kartu – kartu Dana Umum dan Kesempatan.

Dalam permainan monopoli yang digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran terdapat peralatan – peralatan seperti bidak – bidak untuk mewakili pemain, dua buah dadu, selemba kertas yang sudah disediakan bersamaan dengan permainan monopoli untuk menuliskan hasil uang yang sudah didapat pada permainan monopoli.

e. Penggunaan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran

Pada umumnya orang bermain monopoli sekedar untuk mencari hiburan semata, akan tetapi seiring dengan pengetahuan penulis selama ini

tentang keterkaitan siswa terhadap pelajaran IPS, dimana jarang siswa yang menyatakan pelajaran favoritnya adalah pelajaran IPS.

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan beberapa siswa menyatakan bahwa IPS pelajaran yang membosankan, hal ini menyebabkan IPS menjadi siswa agak malas untuk belajar. Bagi sebagian siswa Madrasah Ibtidaiyyah (MI) / Sekolah dasar (SD) mengeluhkan soal pelajaran IPS. Mereka menganggap IPS sebagai pelajaran yang sulit untuk diingat (hapal). Terlebih lagi bila mereka mendapatkan nilai di bawah rata – rata. Yang memiliki niat akan lebih tekun belajar, kembali hilang semangat untuk belajar.

Jika keadaan ini dibiarkan dan terus berlanjut hingga ke jenjang pendidikan berikutnya. Maka, sepanjang masa pendidikan mereka akan menganggap IPS adalah pelajaran yang membosankan karena terlalu banyak materi yang harus di hapal. Oleh karena itu, penulis mencoba mengubah permainan monopoli yang biasa dimainkan anak – anak menjadi permainan IPS, dimana dengan bermain monopoli IPS siswa dapat bermain sambil belajar IPS.

Dengan sedikit perubahan, penulis menemukan permainan monopoli IPS yang dapat dijadikan media dalam pembelajaran IPS . permainan ini bias digunakan pada pokok bahasan keanekaragaman suku dan budaya bangsa Indonesia.

Dengan harapan agar anggapan siswa tentang pelajaran IPS yang sulit dan membosankan menjadi IPS itu pelajaran yang menyenangkan.

Sejauh mana keberhasilan permainan ini dalam mengubah pola pikir siswa tentang IPS yang sulit dan membosankan, penulis juga ingin melihat, bagaimana motivasi siswa dalam mempelajari IPS dengan menggunakan permainan IPS.

3. Hakikat Motivasi Belajar

Motivasi belajar terdiri dari dua kata, yaitu motivasi dan belajar. Berikut peneliti uraikan terlebih dahulu pengertian dari motivasi dan belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Kata motivasi sering dikaitkan dengan motif. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam subjek untuk melakukan aktivitas – aktivitas tertentu untuk mencapai suatu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai kondisi intern (kesiapsiagaan). Berawal dari kata motif, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif (Sardiman, 2012:73).

Pernyataan ini di dukung oleh pernyataan dari Ngalim Purwanto (1996:60) yang menyatakan bahwa motif ialah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu. Berdasarkan penjelasan sebelumnya bahwa motif terdapat kaitan dengan motivasi sehingga dapat mempengaruhi tingkah laku seseorang, maka penjelasan arti motivasi dari para ahli dapat dituliskan sebagai berikut:

Ngalim Purwanto (1996: 71) menuliskan bahwa motivasi adalah dorongan atau usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar ia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau

tujuan tertentu. Pendapat tersebut juga sesuai oleh pendapat Thomas L. Good dan Jare B. Brophy (dalam Elida Prayitno, 1989: 8) mendefinisikan motivasi sebagai suatu energi penggerak, pengarah dan memperkuat tingkah laku. Pendapat tersebut juga sesuai dengan pendapat Syamsu Mappa (1983: 213) menyatakan bahwa “motivasi sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri manusia yang dapat mempengaruhi tingkah lakunya untuk melakukan kegiatan”.

Motivasi selain terkait dengan tingkah laku seseorang, juga berkaitan dengan tujuan seseorang melakukan sesuatu, pendapat tersebut diungkapkan oleh beberapa ahli berikut:

Mc Donald (dalam Sardiman, 2012: 73) mengemukakan bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Pendapat tersebut didukung pula oleh James Draver (dalam Slameto, 2003:58) menyebutkan bahwa :

“Motive is an effective-conative factor which operates in determining the direction an individual’s behavior to wards an end goal, conscioustly apprehended or un conscioustly”.

Maksudnya adalah motivasi merupakan faktor efektif-konatif yang bergerak dalam menentukan arah perilaku individu yang mempunyai tujuan akhir, baik secara sadar ataupun tidak disadari (Slameto, 2003: 58). Sesuai dengan pendapat tersebut, Sardiman menuliskan motivasi sebagai berikut:

“Motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan

atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi itu dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu adalah tumbuh di dalam diri seseorang” (Sardiman, 2012: 75).

Pendapat tersebut diperkuat oleh pendapat dari Syaiful Bahri Djamarah (2002: 118), menyatakan bahwa motivasi adalah gejala psikologis dalam bentuk dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Motivasi dapat juga dalam bentuk usaha-usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendakinya atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya.

Pendapat tersebut sesuai dengan pendapat Hamzah B. Uno (2007: 6), menyatakan bahwa motivasi terjadi apabila seseorang mempunyai keinginan dan kemauan untuk melakukan suatu kegiatan atau tindakan dalam rangka mencapai tujuan tertentu. Motivasi merupakan konsep hipotesis untuk suatu kegiatan yang dipengaruhi oleh persepsi dan tingkah laku seseorang untuk mengubah situasi yang tidak memuaskan atau tidak menyenangkan.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai motivasi tersebut, yang dimaksud dalam penelitian ini bahwa motivasi merupakan dorongan seseorang untuk mempengaruhi tingkah laku yang memiliki tujuan tertentu yang ingin dicapainya. Belajar merupakan kegiatan penting dalam bidang pendidikan. Pemahaman mengenai makna belajar akan diawali dengan beberapa definisi belajar yang diungkapkan oleh para ahli. Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan (Muhibbin Syah, 2006: 63).

Belajar yang baik adalah dengan mengalami secara langsung terhadap objek yang dipelajari. Hal tersebut diungkapkan oleh Cronbach yang mengemukakan “*Learning is shown by a change in behavior as a result of experience*”. Hal ini bermakna bahwa belajar yang sebaik-beiknya adalah dengan mengalami, dan dalam mengalami itu si pelajar menggunakan pancainderanya. Harold Spears menyatakan bahwa “*learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction*”. Goach berpendapat “*learning is a change in performance as a result of practice*” (Cronbach, Harold Spears, dan Goach dalam Sardiman, 2012: 231).

Belajar merupakan perubahan tingkah laku, hal tersebut dijelaskan oleh Sardiman bahwa makna belajar terdapat kata kunci berubah, sehingga dapat diterangkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya (Sardiman, 2012: 20).

Belajar tidak hanya merupakan perubahan tingkah laku, akan tetapi perubahan tingkah laku tersebut dapat diwujudkan dengan sesuatu yang konkret, pendapat ini dikemukakan oleh Thorndike yang mengemukakan bahwa belajar adalah proses interaksi antara stimulus (yang berupa pikiran, perasaan, atau gerakan), sehingga menurut Thorndike bahwa perubahan tingkah laku dapat berwujud sesuatu yang konkret (dapat diamati), atau yang nonkonkret (tidak dapat diamati) (Thorndike, dalam Hamzah B. Uno, 2007: 11).

Berkaitan dengan pendapat tersebut, Iskandar memperkuat makna belajar dengan menuliskan bahwa : “Belajar merupakan kegiatan yang terjadi pada semua orang tanpa mengenal batas usia, dan berlangsung seumur hidup (*long live educational*). Belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya untuk merubah perilakunya. Dengan demikian hasil dari kegiatan belajar adalah berupa perubahan perilaku yang relatif permanen pada diri orang yang belajar, perubahan tersebut diharapkan adalah perubahan perilaku positif” (Iskandar, 2009:102).

Galloway menyatakan bahwa belajar sebagai suatu perubahan perilaku seseorang yang relatif cenderung tetap sebagai akibat adanya penguatan (*reinforcement*) (Galloway dalam Hamzah B. Uno, 2007: 15). Pendapat tersebut didukung oleh pendapat Skinner yang menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses adaptasi (penyesuaian tingkah laku) yang berlangsung secara progresif, seperti dalam kutipannya mengungkapkan “...*a process of progressive behavior adaptation*”. Menurut eksperimen Skinner bahwa proses adaptasi tersebut akan mendatangkan hasil yang optimal apabila ia diberi penguat (*reinforce*) (Skinner dalam Muhibbin Syah, 2006: 64).

Berdasarkan pendapat dari ahli mengenai belajar tersebut, maka dalam penelitian ini yang dimaksud belajar adalah mengalami secara langsung terhadap objek yang dipelajari yang dapat menimbulkan perubahan tingkah laku dalam diri individu, sehingga perubahan akan lebih optimal apabila disertai adanya penguatan dan yang dimaksud dengan motivasi belajar dalam penelitian ini

bahwa motivasi belajar adalah suatu dorongan yang mengarahkan individu untuk melakukan kegiatan belajar.

b. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi berkaitan erat dengan suatu tujuan , oleh karena itu motivasi dapat mempengaruhi adanya kegiatan, berikut adalah penjelasan dari para ahli mengenai fungsi motivasi belajar: Sardiman (2012 : 85) mengungkapkan ada tiga fungsi motivasi, yaitu :

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- b. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai, dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumus tujuannya.
- c. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan – perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Seorang siswa yang akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan menghabiskan waktunya untuk bermain kartu atau membaca komik, sebab tidak sesuai dengan tujuan.

Berdasarkan uraian mengenai fungsi motivasi tersebut, yang dimaksud dalam penelitian ini bahwa fungsi motivasi dalam belajar antara lain : sebagai

pendorong seseorang untuk belajar, sebagai penentu arah agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, sebagai penentu perbuatan sehingga pembelajaran lebih bermakna

c. Jenis – Jenis Motivasi Belajar

Beberapa ahli membagi jenis motivasi menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik, berikut penjelasannya dari para ahli mengenai motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik:

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi belajar bias timbul karena faktor intrinsik atau faktor dari diri dalam diri manusia yang disebabkan oleh dorongan atau keinginan akan kebutuhan belajar, harapan, dan cita – cita (Iskandar, 2009 : 181). Pendapat tersebut sesuai dengan pendapat Sardiman, yang menyatakan bahwa 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. Jika dilihat dari segi tujuan kegiatan yang dilakukannya (misalnya kegiatan belajar), maka yang dimaksud dengan motivasi intrinsik adalah ingin mencapai tujuan yang terkandung dalam perbuatan belajar itu sendiri. “ *Intrinsic motivations are inherent in the learning situations and meet pupil-needs and purposes*”. Itulah sebabnya motivasi intrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang didalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan suatu dorongan dari dalam diri dan secara mutlak terkait dengan aktivitas belajarnya (Sardiman, 2012 : 89) .

Sardiman secara lebih lanjut menjelaskan bahwa siswa yang memiliki motivasi intrinsik akan memiliki tujuan menjadi orang yang terdidik, yang berpengetahuan, yang ahli dalam bidang studi tertentu. Dorongan yang menggerakkan itu bersumber pada suatu kebutuhan, kebutuhan yang berisikan keharusan untuk menjadi orang yang terdidik dan berpengetahuan. Jadi motivasi tersebut muncul dari kesadaran diri sendiri dengan tujuan secara esensial, bukan sekedar simbol seremonial (Sardiman, 2012: 90).

Hamzah B. Uno (2001:4) yang menjelaskan bahwa motivasi intrinsik timbulnya tidak memerlukan rangsangan dari luar karena memang telah ada dalam diri individu sendiri, yaitu sesuai atau sejalan dengan kebutuhannya. Hamzah B. Uno (2007 : 73) menambahkan bahwa motivasi intrinsik yang dimiliki siswa dapat berupa : tanggung jawab dalam melakukan tugas; memecahkan masalah; selalu memiliki tujuan yang jelas dan kesadaran diri untuk belajar ; mengutamakan prestasi dari apa yang dikerjakannya, dan tidak mudah putus asa; dan memiliki kepuasan atas keberhasilan yang telah diraih.

2) Motivasi Ekstrinsik

Hamzah B. Uno (2007 : 4) menyatakan bahwa motif ekstrinsik timbul karena adanya rangsangan dari luar individu, misalnya dalam bidang pendidikan terdapat minat yang positif terhadap kegiatan pendidikan timbul karena melihat manfaatnya.

Pendapat tersebut sesuai dengan pendapat dari Sardiman yang menyatakan bahwa motivasi ekstrinsik adalah motif – motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya rangsangan dari luar. Sebagai contoh misalnya seseorang itu belajar karena esok paginya akan ujian dengan harapan mendapatkan nilai yang baik, sehingga akan mendapat pujian atau ingin mendapatkan hadiah, jadi yang penting bukan karena belajar ingin mengetahui sesuatu, tetapi ingin mendapatkan nilai yang baik atau mendapat hadiah (Sardiman, 2012 : 91).

Sardiman menyatakan juga bahwa, “ perlu ditegaskan bukan berarti bahwa motivasi ekstrinsik ini tidak baik dan tidak penting. Dalam kegiatan belajar mengajar motivasi ekstrinsik tetap penting, sebab kemungkinan besar keadaan siswa itu dinamis, berubah – ubah, dan juga mungkin komponen-komponen lain dalam proses belajar mengajar ada yang kurang menarik bagi siswa, sehingga diperlukan motivasi ekstrinsik ” (Sardiman, 2012:91).

Berdasarkan uraian tersebut, maka jenis motivasi dikelompokkan menjadi dua, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Dalam konteks penelitian ini motivasi intrinsik dari siswa berupa: memiliki kesadaran untuk belajar, mengerjakan tugas dengan tepat waktu, tanggung jawab dalam mengerjakan tugas, tidak mudah putus asa dalam meraih keberhasilan atau cita - cita, senang menyelesaikan masalah, dan puas atas keberhasilan yang diraih. Motivasi ekstrinsik dari siswa berupa: belajar karena pengaruh lingkungan, belajar karena

adanya penghargaan atau hadiah, belajar karena tidak ingin di hukum,
dan belajar karena adanya persaingan

d. Indikator Motivasi

Hakikat motivasi belajar 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. Uno Hamzah, 2016:23 Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- a) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- c) Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- d) Adanya penghargaan dalam belajar
- e) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- f) Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

Jadi, motivasi itu dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu adalah tumbuh di dalam diri seseorang. Dalam kegiatan belajar mengajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dihendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

e. Peranan Motivasi dalam Pembelajaran

Motivasi sangat penting dalam pembelajaran. Seseorang akan berhasil dalam belajar jika pada dirinya sendiri ada keinginan untuk belajar. Keinginan

atau dorongan untuk belajar inilah yang disebut dengan motivasi. Motivasi dalam hal ini meliputi dua hal:

(1) mengetahui apa yang akan dipelajari, dan

(2) memahami mengapa hal tersebut patut dipelajari. Dengan berpijak pada kedua unsur motivasi inilah sebagai dasar permulaan yang baik untuk belajar. Sebab tanpa motivasi kegiatan belajar mengajar sulit untuk berhasil (Sardiman, 2012: 40).

Pendapat tersebut didukung oleh pendapat Hamzah B. Uno (2007: 27) yang menyatakan bahwa ada beberapa peranan penting motivasi dalam belajar dan pembelajaran, yaitu:

a. Peran motivasi dalam menentukan penguatan belajar

Motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar apabila seorang anak yang belajar dihadapkan pada suatu masalah yang memerlukan, dan hanya dapat dipecahkan karena bantuan hal-hal yang pernah dilaluinya

b. Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar

Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar erat kaitannya dengan kebermaknaan belajar. Anak akan tertarik untuk belajar sesuatu, jika yang akan dipelajari itu sedikitnya sudah dapat diketahui atau dinikmati manfaatnya bagi anak.

c. Motivasi menentukan ketekunan belajar

Seorang anak yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu, akan berusaha mempelajarinya dengan baik dan tekun, dengan harapan memperoleh hasil yang baik. Oleh karena itu, tampak bahwa motivasi untuk belajar menyebabkan seseorang tekun belajar. Sebaliknya, apabila seseorang kurang atau tidak memiliki motivasi untuk belajar, maka dia tidak tahan lama dalam belajar. Anak akan mudah tergoda untuk mengerjakan hal yang lain dan bukan belajar. Itu berarti motivasi sangat berpengaruh terhadap ketahanan dan ketekunan belajar

Berdasarkan uraian mengenai peranan motivasi dalam pembelajaran tersebut, maka dalam penelitian ini motivasi berperan dalam mengetahui objek yang akan dipelajari, menentukan penguatan belajar, memperjelas tujuan belajar, dan menentukan ketekunan belajar.

4. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan nama mata istilah Ilmu Pengetahuan Sosial dalam penyelenggaraan pendidikan di Indonesia yang masih relatif baru digunakan. Ilmu pengetahuan sosial adalah terjemahan dari social studies dalam konteks kurikulum pendidikan dasar dan menengah di Amerika Serikat. Edgar B. Wesley dalam buku *Teaching Social Studies* (1952) mengartikan Studi Sosial “ *those portions or aspect of social sciences that have been selected and adapted for used in the school or in other instructional situation*” (bagian atau aspek – aspek ilmu sosial yang dipilih dan disesuaikan

dengan maksud digunakan di sekolah atau situasi pengajaran lain).

Paul Mathias dalam buku *The Teacher's Handbook for Social Studies* memberikan penjelasan bahwa studi sosial merupakan pelajaran tentang manusia dalam masyarakat pada masa lalu, sekarang dan yang akan datang. Karena itu Studi Sosial membahas ciri kemasyarakatan yang mendasar dari manusia, meliputi studi banding tentang perbedaan – perbedaan rasial dan lingkungan antara manusia yang satu dengan yang lainnya, dan memerlukan penelitian rinci terhadap berbagai pernyataan (perilaku) mengenai adaptasi manusia terhadap lingkungan hidupnya, serta hubungan antara manusia yang satu dnegan lainnya.

Jhon Jarolimek menulis Pengetahuan Sosial adalah bagian dari kurikulum sekolah dasar yang mengambil subject matter content dari ilmu – ilmu sosial seperti sejarah , sosiologi, politik, psikologis, filosofi, antropologi, dan ekonomi.

Leonard S. Kenworthy mengatakan Pengetahuan Sosial adalah studi tentang manusia untuk menolong siswa mengenal dirinya maupun orang lain, di dalam suatu masyarakat yang snagat bervariasi, baik karena perbedaan tempat atau waktu sebagai iondividu maupun kelompok dalam memenuhi kepuasan batin dan masyarakat yang baik.

Diana Nomida Musnir dan Maas DP 1998 (dalam Idad Suhada, 2015 : 85) menjelaskan hakikat pendidikan IPS adalah berbagai konsep dan prinsip yang terdapat dalam ilmu – ilmu sosial, misalnya tentang kependudukan, kriminalitas, korupsi dna kolusi dan sebagainya yang dikemas untuk kepentingan pendidikan dalam rangka upaya pencapaian tujuan di berbagai jenjang pendidikan.

Nu'man Sumantri 2011 (dalam Idad Suhada, 2015:86) menegaskan

bahwa IPS adalah suatu synthetic discipline yang berusaha untuk mengorganisasikan dan mengembangkan substansi ilmu – ilmu sosial secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan. Makna synthetic discipline, bahwa IPS bukan sekedar mensintesis konsep – konsep yang relevan antara ilmu – ilmu pendidikan dan ilmu – ilmu sosial, tetapi juga mengkorelasikan dengan masalah – masalah kemasyarakatan, kebangsaan, dan kenegaraan.

Dengan demikian IPS adalah ilmu pengetahuan tentang manusia dalam lingkungan hidupnya, yaitu mempelajari kegiatan hidup manusia dalam kelompok yang disebut masyarakat dengan menggunakan berbagai disiplin ilmu sosial, seperti sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, dan sebagainya.

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan pendidikan IPS dikembangkan atas dasar pemikiran bahwa pendidikan IPS merupakan suatu disiplin ilmu. Oleh karena itu pendidikan IPS harus mengacu pada tujuan Pendidikan Nasional. Dengan demikian tujuan pendidikan IPS adalah mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menguasai disiplin ilmu – ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi.

Mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik :

1. Mengetahui konsep – konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya
2. Memiliki kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat, berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri dan

keterampilan dalam kehidupan sosial

3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai – nilai sosial dan kemanusiaan
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan kompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.
5. Memiliki kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan terhadap lingkungan hidup yang menjadi bagian kehidupannya yang tidak terpisahkan.

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

