

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Skinner (Dimiyati dan Mudjiono, 2006, h.9) berpendapat bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responnya menurun.

Gagne (Dimiyati dan Mudjiono, 2006, h.9) memaparkan bahwa belajar merupakan kegiatan kompleks. Hasil belajar berupa kapasitas. Setelah belajar orang memiliki kesempatan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari stimulasi yang berasal dari lingkungan, dan proses kognitif yang dilakukan pelajar. Dengan demikian, belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru.

Agus Suprijono (2009, h.4) memaparkan beberapa prinsip belajar yaitu sebagai berikut:

Pertama, prinsip belajar adalah perubahan perilaku. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar memiliki ciri-ciri:

- a. Sebagai hasil tindakan rasional instrumental yaitu perubahan yang disadari.
- b. Kontinu atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya.
- c. Fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup.
- d. Positif atau berakumulasi.
- e. Aktif atau sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan.
- f. Permanen atau tetap.
- g. Bertujuan dan terarah.
- h. Mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan.

Kedua, belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena di dorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah proses sistemik yang dinamis, konstruktif, dan organik. Belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai komponen belajar.

Ketiga, belajar merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah hasil dari interaksi antara siswa dengan lingkungannya.

b. Tujuan Belajar

Tujuan belajar dapat diartikan sebagai suatu kondisi perubahan tingkah laku dari individu setelah individu tersebut melaksanakan proses belajar. Melalui belajar diharapkan dapat terjadi perubahan (peningkatan) bukan hanya pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek lainnya seperti afektif dan psikomotorik. Selain itu tujuan belajar yang lainnya adalah untuk memperoleh hasil belajar dan pengalaman hidup.

Agus Suprijono (2005, h.5) berpendapat bahwa tujuan belajar yang eksplisit diusahakan untuk dicapai dengan tindakan instruksional, lazim dinamakan *instructional effect*, yang biasanya terbentuk pengetahuan dan keterampilan.

Sementara tujuan belajar sebagai hasil yang menyertai tujuan belajar instruksional lazim disebut *effect*. Bentuknya berupa kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sikap terbuka, dan demokratis, menerima orang lain, dan sebagainya. Tujuan ini merupakan

konsekuensi logis dari siswa “menghidupi” (live in) suatu sistem lingkungan belajar tertentu.

c. Proses Belajar

Proses pembelajaran yaitu suatu proses interaksi antara siswa dengan pengajar dan sumber belajar dalam suatu lingkungan. Pembelajaran merupakan bentuk bantuan yang diberikan pengajar supaya bisa terjadi proses mendapatkan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran serta tabiat, pembentukan sikap dan kepercayaan pada murid. Dapat dikatakan bahwa pembelajaran adalah proses untuk membantu murid supaya bisa belajar secara baik.

Pengertian proses belajar dapat diartikan sebagai tahapan perubahan pada perilaku kognitif, perilaku efektif, dan psikomotorik yang terjadi dalam diri murid. Perubahan itu bersifat positif yang berarti berorientasi ke arah yang lebih baik. Dalam pengertian proses belajar dapat dibedakan atas tiga fase yaitu fase informasi lalu fase transformasi dan terakhir fase evaluasi.

d. Ranah Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa:

- 1) Informasi verbal yaitu kepribadian yang kapabilitas pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol pemecahan masalah maupun penerapan peraturan.
- 2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Kemampuan intelektual terdiri dari kemampuan mengkategorikan, kemampuan analisis-sintesis, fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- 4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar prilaku.

Secara garis besar klasifikasi hasil belajar terbagi menjadi menjadi tiga ranah yaitu:

a) Ranah Kognitif

Berhubungan dengan satuan pelajaran, ranah kognitif memegang peranan paling utama. Yang menjadi pengajaran di SD, SLTP, dan SMA pada umumnya adalah meningkatkan kemampuan peserta didik dalam aspek kognitif. Aspek kognitif dibedakan atas enam jenjang menurut taksonomi Bloom (Daryanto, 1997, h.101) yang diurutkan secara hierarki piramidal. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan, ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

b) Ranah Afektif

Ranah kognitif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

c) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan refleks, keterampilan gerak dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan *interpretative*. Walaupun ranah psikomotor meliputi enam jenjang kemampuan, namun

masih dapat dikelompokkan dalam tiga kelompok utama, yaitu keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, dan koordinasi *neuromuscular*.

Maka kata-kata kerja operasional yang dipakai adalah:

- a. Keterampilan motorik (*muscular or motor skills*): memperhatikan gerak, menunjukkan hasil (pekerjaan tangan), menggerakkan, menampilkan, melompat, dan sebagainya.
- b. Manipulasi benda-benda (*manipulation of material or object*): menyusun, membentuk, memindahkan, menggeser, memperbaiki, dan sebagainya.
- c. Koordinasi *neuromuscular*, menghubungkan, mengamati, memotong, dan sebagainya.

Di antara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh guru di sekolah berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran (Nana Sudjana, 1991, h.23).

Uraian-uraian tadi, peneliti dapat menyimpulkan bahwa apa yang dimaksud dengan hasil belajar, yaitu sesuatu yang diperoleh setelah seseorang mengalami suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku sebagai hasil individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor berupa pemahaman dan pengetahuan terhadap berbagai hal.

2. Pembelajaran

a. Hakikat Pembelajaran

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama. Ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Menurut Isjoni (2007, h.11) defenisi pembelajaran yaitu:

“Pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan oleh siswa, bukan dibuat untuk siswa. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Tujuan pembelajarannya adalah terwujud efisien dan aktivitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik”.

Pembelajaran adalah pembelajaran potensi peserta didik menjadi kompetensi. Kegiatan pembelajaran ini tidak dapat berhasil tanpa ada orang yang membantu. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (Syaiful Sagala, 2011,h.62) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Dalam undang-undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa pembelajaran adalah interaksi peserta didik dengan peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Konsep pembelajaran menurut Corey (Syaiful Sagala, 2011, h.61) adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.

Dari defenisi di atas bahwa pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu

kemampuan dari nilai yang baru. Proses pembelajaran pada awalnya meminta guru untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa meliputi kemampuan dasarnya, motivasinya, latar belakang akademisnya, latar belakang ekonominya, dan lain sebagainya. Kegiatan guru mengenal karakteristik siswa dalam pembelajaran merupakan modal untuk penyampaian bahan belajar dan menjadi indikator suksesnya pelaksanaan pembelajaran.

Dapat ditarik kesimpulan adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar. Yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkan kemampuan baru yang berlaku dalam waktu relatif lama dan karena adanya usaha.

Berikut pengertian pembelajaran yang dikemukakan oleh beberapa ahli, yaitu:

Menurut Darsono (2002, h.24-25) secara umum menjelaskan pengertian pembelajaran sebagai “suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik. Sedangkan menurut Arikunto (1993, h.4) mengemukakan bahwa “pembelajaran adalah bantuan pendidikan kepada anak didik agar mencapai kedewasaan di bidang pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada dasarnya merupakan kegiatan untuk membuat siswa belajar dengan melibatkan beberapa unsur, baik ekstrinsik maupun intrinsik, yang melekat dalam diri siswa dan guru, termasuk lingkungan, guna tercapainya tujuan belajar-mengajar yang telah

ditentukan. Pembelajaran adalah kegiatan mengajar yang berpusat pada siswa sebagai subjek belajar. Jadi, guru hanya berperan sebagai fasilitator, bukan diktator dan sumber belajar satu-satunya.

b. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran pada dasarnya merupakan harapan, yaitu apa yang diharapkan dari siswa sebagai hasil belajar. Robert f. Meager (Sumiati dan Asra, 2009, h.10) memberi batasan yang lebih jelas tentang tujuan pembelajaran, yaitu maksud yang dikomunikasikan melalui pertanyaan yang menggambarkan tentang perubahan yang diharapkan dari siswa.

Menurut H. Daryanto (2005, h.58) tujuan pembelajaran adalah tujuan yang menggambarkan pengetahuan, kemampuan, dan sikap yang harus dimiliki siswa sebagai akibat dari pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur. B Suryosubroto (1990, h.23) menegaskan bahwa tujuan pembelajaran adalah rumusan secara terperinci apa saja yang harus didiskusikan oleh siswa sesudah ia melewati kegiatan pembelajaran yang bersangkutan dengan berhasil. Tujuan pembelajaran memang perlu ditemukan dengan jelas, karena perumusan tujuan yang jelas dapat digunakan sebagai tolak ukur dari proses pembelajaran itu sendiri.

Tujuan pembelajaran tercantum dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). RPP merupakan komponen penting dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan yang pengembangannya harus dilakukan secara profesional. Menurut Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 berikut ini adalah cara mengembangkan RPP dalam garis besarnya:

- 1) Mengisi identitas mata pelajaran

- 2) Menentukan standar kompetensi, kompetensi dasar, serta indikator yang akan digunakan yang terdapat dalam silabus yang telah disusun
- 3) Merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta indikator yang telah ditentukan
- 4) Mengidentifikasi materi standar berdasarkan materi pokok/pembelajaran yang terdapat dalam silabus
- 5) Menentukan alokasi waktu
- 6) Menentukan metode pembelajaran yang akan digunakan
- 7) Menentukan langkah-langkah pembelajaran
- 8) Menyusun kriteria penilaian, lembar pengamatan, contoh soal, dan teknik penskoran.
- 9) Menentukan sumber-sumber belajar yang akan digunakan

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa perumusan tujuan pembelajaran harus berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta indikator yang telah ditentukan.

B. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD

1. Hakekat Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial yang disingkat IPS dan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang seringkali disingkat Pendidikan IPS atau PIPS merupakan dua istilah yang sering diucapkan atau dituliskan dalam berbagai karya akademik secara tumpang tindih (*overlapping*).

Istilah IPS di Indonesia mulai dikenal sejak tahun 1970-an sebagai hasil kesepakatan komunitas akademik dan secara formal mulai digunakan dalam sistem pendidikan nasional dalam kurikulum 1975. Dalam dokumen kurikulum tersebut IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan pada jenjang sekolah dasar dan menengah.

Pendidikan IPS di Indonesia tidak dapat dipisahkan dari dokumen Kurikulum 1975 yang memuat IPS sebagai mata pelajaran untuk pendidikan di sekolah dasar dan menengah. Gagasan IPS di Indonesia pun banyak mengadopsi dan mengadaptasi dari sejumlah pemikiran perkembangan Social Studies yang terjadi di luar negeri terutama perkembangan pada NCSS (*National Council for the Social Studies*) sebagai organisasi profesional yang secara khusus membina dan mengembangkan *social studies* pada tingkat pendidikan dasar dan menengah serta keterkaitannya dengan disiplin ilmu-ilmu sosial dan disiplin ilmu pendidikan.

IPS merupakan integrasi dari berbagai Ilmu- Ilmu Sosial, seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan sebagainya. Hal ini ditegaskan lagi oleh Oemar Hamalik (2005,h.3) bahwa:

Ilmu Pengetahuan Sosial (bahasa asing: *Social Studies*) merupakan suatu bidang studi (bahasa asing: *Broadfield*) yakni merupakan kombinasi atau hasil *pemfusiaan* atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran, seperti : ilmu bumi, ekonomi-politik, sejarah, antropologi, dan sebagainya.

IPS adalah mata pelajaran yang mengkaji berbagai peristiwa, fakta, konsep, generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial serta berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan

keterampilan siswa tentang masyarakat, bangsa dan negara Indonesia (Depdiknas, 2004).

Berikut pengertian IPS yang dikemukakan oleh beberapa ahli pendidikan dan IPS di Indonesia:

- a. S. Nasution mendefinisikan IPS sebagai pelajaran yang merupakan fusi atau panduan sejumlah pelajaran sosial. Dinyatakan bahwa IPS merupakan bagian kurikulum sekolah yang berhubungan dengan peran manusia dalam masyarakat yang terdiri atas berbagai subjek sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi, dan psikologi sosial.
- b. Menurut Mulyono Tj. (1980, h.8) berpendapat bahwa IPS adalah suatu pendekatan interdisipliner (*inter-disciplinary approach*) dari pelajaran ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, politik, ekonomi, dan sebagainya.
- c. Saidiharjo (1996, h.4) menyatakan bahwa IPS merupakan kombinasi atau hasil pemfusiian atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti: geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi, politik.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS adalah suatu kegiatan belajar yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala, dan masalah sosial. Pembelajaran IPS mengenalkan siswa pada pengetahuan dan pemahaman tentang masyarakat, mengembangkan sikap belajar, serta memiliki keterampilan sosial.

2. Tujuan, Manfaat dan Ruang Lingkup Pembelajaran IPS

Tujuan umum Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki pengaruh dalam mencapai tujuan pendidikan nasional layaknya bidang- bidang studi lainnya.

Tujuan IPS Menurut Zainalaqib (2006, h.102):

IPS di sekolah dasar bertujuan agar mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari. Pengajaran sejarah bertujuan agar siswa mampu mengembangkan pemahaman tentang perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lalu hingga masa kini sehingga siswa memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia dan cinta tanah air.

Tujuan pendidikan IPS dapat dikelompokkan menjadi empat kategori berikut ini: *Knowledge*, yang merupakan tujuan utama pendidikan IPS, yaitu membantu para siswa belajar tentang diri mereka sendiri dan lingkungannya. Hal-hal yang dipelajari sehubungan dengan ini adalah geografi, sejarah, politik, ekonomi, antropologi dan sosiopsikologi. Keterampilan yang berhubungan dengan pembelajaran IPS, dalam hal ini mencakup keterampilan berfikir (*thinking skills*). *Attitudes*, dikelompokkan menjadi dua yaitu kelompok sikap yang diperlukan untuk tingkah laku berfikir (*intellectual behavior*) dan tingkah laku sosial (*social behavior*). *Value*, dalam hubungan ini, adalah nilai yang terkandung dalam masyarakat yang didapatkan dari lingkungan masyarakat sekitar maupun lembaga pemerintahan (falsafah bangsa). Termasuk adalah nilai-nilai kepercayaan, nilai ekonomi, pergaulan antar manusia, ketaatan pada pemerintah, hukum, dan lain-lain.

Manfaat yang didapat setelah mempelajari IPS antara lain:

- a. Pengalaman langsung apabila guru IPS memanfaatkan lingkungan alam sekitar sebagai sumber belajar
- b. Kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi di masyarakat.

- c. Kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat.
- d. Kemampuan mengembangkan pengetahuan sebagai bekal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi serta mempersiapkan diri untuk terjun sebagai anggota masyarakat.

Ruang lingkup mata pelajaran IPS dalam kurikulum 2006 meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Manusia, tempat dan lingkungan;
- b. Waktu, berkelanjutan dan perubahan;
- c. Sistem sosial dan budaya;
- d. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

C. Model Pembelajaran *Picture and Picture*

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dapat juga diartikan suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Joyce (dalam Trianto, 2007, h.5) menyatakan, Model Pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain.

Menurut Arend (dalam Trianto, 2009, h.74) menyatakan, *The term teaching model refer to a particular approach to instruction that includes its goals, syntax, environment, and management system.* Model pembelajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuannya, sintaksnya, lingkungannya, dan sistem pengelolaannya.

Menurut Paul D. Eggen (dalam Suprihatiningrum, 2013, h.143) menyatakan, *The model was described as being potentially large in scope, capable of organizing several lessons or a unit study.* Model dijabarkan menjadi potensi yang tidak terbatas lingkupnya, yang dimana ia mampu mengorganisasikan beberapa pelajaran atau satuan pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar (*Gunter et. al., 1990, h.67, Joyce & Weil, 1980*). Model pembelajaran cenderung preskriptif, dan relatif sulit dibedakan dengan strategi pembelajaran. *An instructional strategy is a method for delivering instruction that is intended to help students achieve a learning objective* (*Burden & Byrd, 1999, h.85*).

Menurut Soekamto, dkk (dalam Aqib Zaenal, 2013, h.126) mengemukakan pendapat bahwa:

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan

pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Jadi dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah sebuah perencanaan yang matang guna sebagai pedoman atau acuan dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran ini pula lebih terfokus pada upaya mengaktifkan siswa lebih banyak dibandingkan guru namun tetap dalam ruang lingkup pembelajaran satu tema tertentu yang jelas dapat mencapai tujuan pada saat tertentu tersebut dengan pembuktian indikator-indikator tertentu pula. Model pembelajaran ini merupakan bungkus atau bingkai dari pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran.

Model pembelajaran lebih menekankan pada sintaksnya. Karena setiap model pembelajaran memiliki sintaks atau fase-fase dalam kegiatan pembelajaran yang berbeda-beda. Model-model pembelajaran disini contohnya model pembelajaran inkuiri, model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran *discovery*, model pembelajaran berbasis masalah, ataupun model pembelajaran langsung.

Unsur-unsur penting dalam model pembelajaran: memiliki nama, merupakan landasan filosofis pelaksanaan pembelajaran, landasan pada teori belajar dan teori pembelajaran, memiliki tujuan/maksud tertentu, memiliki pola tingkah laku kegiatan belajar mengajar (sintaks) yang

jelas, mengandung komponen-komponen, seperti guru, siswa, interaksi guru dan siswa, dan alat untuk menyampaikan tujuan pembelajaran.

Pada penggunaan pembelajaran yang tepat bertujuan untuk mendukung dapat tumbuhnya rasa senang siswa terhadap pembelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan tugas, memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami pelajaran sehingga memungkinkan siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Melalui model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang siswa terhadap pelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami pelajaran sehingga memungkinkan siswa mencapai hasil belajar yang baik.

Model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari pada strategi, metode, atau prosedur pembelajaran. Istilah model pembelajaran mempunyai 4 ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi atau metode pembelajaran, yakni:

- a. Rasional teoritis logis yang disusun oleh pendidik;
- b. Tujuan pembelajaran yang akan dicapai;

- c. Langkah-langkah mengajar yang akan diperlukan agar model pembelajaran dapat dilaksanakan secara optimal;
- d. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan seorang guru dalam mengembangkan model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif di dalam proses pembelajaran. Pengembangan model pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif menyenangkan sehingga siswa dapat meraih hasil belajar dan potensi yang optimal.

Mengembangkan model pelaksanaan yang efektif dalam pelaksanaannya setiap guru harus memiliki pengetahuan yang memadai berkenaan dengan konsep dan cara-cara pengimplementasian model pembelajaran tersebut. Model pembelajaran yang efektif memiliki keterkaitan dengan tinglat pemahaman guru terhadap perkembangan dan kondisi siswa-siswa di kelas.

Demikian juga pentingnya pemahaman guru terhadap sarana dan fasilitas sekolah yang tersedia, kondisi kelas dan beberapa faktor lain yang terkait dengan pembelajaran. Tanpa pemahaman terhadap berbagai kondisi ini, model yang dikembangkan guru cenderung tidak dapat meningkat peran siswa secara optimal dalam pembelajaran dan

pada akhirnya tidak dapat memberi sumbangan terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

2. Model Cooperative Tipe Picture and Picture

1). Model Cooperative Learning

Dalam buku yang berjudul Metodologi Pembelajaran (Adang Heriawan, dkk 2012, h.109) menyatakan bahwa *Cooperative Learning* (Pembelajaran Kooperatif) adalah model pembelajaran yang menekankan kepada proses kerja sama dalam suatu kelompok yang biasa terdiri atas 3 sampai 5 orang siswa untuk mempelajari suatu materi akademik yang spesifik sampai tuntas. Model pembelajaran *Cooperative Learning* mulai populer akhir-akhir ini. Melalui *Cooperative Learning* siswa didorong untuk bekerja sama secara maksimal sesuai dengan keadaan kelompoknya. Kerja sama disini dimaksudkan setiap anggota kelompok harus saling bantu. Yang cepat harus membantu yang lambat karena penilaian akhir ditentukan oleh keberhasilan kelompok. Kegagalan individu adalah kegagalan kelompok, dan sebaliknya keberhasilan individu adalah keberhasilan kelompok. Oleh karena itu, setiap anggota harus memiliki tanggung jawab penuh terhadap kelompoknya.

Beberapa penulis seperti Slavin, Jonhson, & Jonhson, mengatakan ada komponen yang sangat penting dalam strategi pembelajaran *cooperative* yaitu kooperatif dalam mengerjakan tugas-tugas dan

kooperatif dalam memberikan dorongan atau motivasi. Slavin, Abrani, dan Chambers berpendapat bahwa belajar melalui kooperatif dapat dijelaskan dari beberapa perspektif, yaitu perspektif sosial, perspektif perkembangan kognitif dan perspektif elaborasi kognitif. Perspektif motivasi, artinya bahwa penghargaan yang diberikan kepada kelompok memungkinkan setiap anggota kelompok akan saling membantu. Dengan demikian keberhasilan setiap individu pada dasarnya adalah keberhasilan kelompok. Hal semacam ini akan mendorong setiap anggota kelompok untuk memperjuangkan keberhasilan kelompoknya.

Prinsip model pembelajaran kooperatif yaitu 1) saling ketergantungan positif; 2) tanggung jawab perseorangan; 3) tatap muka; 4) komunikasi antar anggota; dan 5) evaluasi proses kelompok (Lie, 2000).

Manfaat dari *Cooperative Learning* antara lain: meningkatkan aktivitas belajar siswa dan prestasi akademiknya, membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berkomunikasi secara lisan, mengembangkan keterampilan sosial siswa, meningkatkan rasa percaya diri siswa, membantu meningkatkan hubungan positif antar siswa.

Model pembelajaran kooperatif memiliki basis pada teori psikologi kognitif dan teori pembelajaran sosial. Fokus pembelajaran kooperatif tidak saja tertumpu pada apa yang dilakukan peserta didik tetapi juga pada apa yang dipikirkan peserta didik selama aktivitas belajar berlangsung. Informasi yang ada pada kurikulum tidak

ditransfer begitu saja oleh guru kepada peserta didik, tetapi peserta didik difasilitasi dan dimotivasi untuk berinteraksi dengan peserta didik lain dalam kelompok, dengan guru dan dengan bahan ajar secara optimal agar ia mampu mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Dalam model pembelajaran kooperatif, guru berperan sebagai fasilitator, penyedia sumber belajar bagi peserta didik, pembimbing peserta didik dalam belajar kelompok, pemberi motivasi peserta didik dalam memecahkan masalah, dan sebagai pelatih peserta didik agar memiliki keterampilan kooperatif.

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif dapat dituliskan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2.1

Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif

Langkah	Indikator	Tingkah laku guru
Langkah 1	Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengkomunikasikan kompetensi dasar yang akan dicapai serta memotivasi siswa.
Langkah 2	Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa
Langkah 3	Mengorganisasikan siswa ke	Guru menginformasikan

	dalam kelompok-kelompok belajar	pengelompokan siswa
Langkah 4	Membimbing kelompok belajar	Guru memotivasi serta memfasilitasi kerja siswa dalam kelompok-kelompok belajar
Langkah 5	Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi pembelajaran yang telah dilaksanakan
Langkah 6	Memberikan penghargaan	Guru memberi penghargaan hasil belajar individual dan kelompok.

2). Pengertian Model Pembelajaran *Picture and Picture*

Model pembelajaran *picture and picture* ini merupakan salah satu bentuk model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar atau sistematis mengembangkan interaksi yang saling asah, silih asih dan silih asuh. Model pembelajaran *picture and picture* adalah suatu metode belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan/diurutkan menjadi urutan logis.

Pembelajaran ini memiliki ciri aktif, kreatif, dan menyenangkan. Model apapun yang digunakan selalu menekankan aktifnya peserta didik dalam setiap proses pembelajaran inovatif; setiap pembelajaran

harus memberikan sesuatu yang baru, berbeda dan selalu menarik minat peserta didik. Pembelajaran kreatif; setiap pembelajarannya harus menimbulkan minat kepada peserta didik untuk menghasilkan sesuatu atau dapat menyelesaikan suatu masalah dengan menggunakan metode, teknik atau cara yang dikuasai oleh siswa itu sendiri yang diperoleh dari proses pembelajaran.

Model pembelajaran *picture and picture* merupakan sebuah model pembelajaran dimana guru menggunakan alat bantu atau media gambar untuk menerangkan sebuah materi atau memfasilitasi siswa untuk aktif belajar. Dengan menggunakan alat bantu atau media gambar, diharapkan siswa mampu mengikuti pelajaran dengan fokus yang baik dan dalam kondisi yang menyenangkan, sehingga apapun pesan yang disampaikan, bisa diterima dengan baik dan mampu meresap dalam hati, serta dapat diingat kembali oleh siswa.

3. Prinsip dan Tujuan Model *Picture and Picture*

Prinsip dasar dalam model pembelajaran kooperatif *picture and picture* menurut Istarani (2011, h. 6) adalah sebagai berikut:

1. Setiap anggota kelompok (siswa) bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya.
2. Setiap anggota kelompok (siswa) harus mengetahui bahwa semua anggota kelompok mempunyai tujuan yang sama.

3. Setiap anggota kelompok (siswa) harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama di antara anggota kelompoknya.
4. Setiap anggota kelompok (siswa) akan dikenai evaluasi.
5. Setiap anggota kelompok (siswa) berbagi kepemimpinan dan membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya.
6. Setiap anggota kelompok (siswa) akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

<http://irwan6084.blogspot.co.id/2013/04/model-pembelajaran-picture-and-picture.html>)

Dari prinsip dasar dalam model pembelajaran kooperatif *picture and picture* di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan model pembelajaran ini melatih siswa untuk dapat bekerja sama dengan teman yang lainnya dan belajar bertanggung jawab dengan tugas yang di dapat.

Sesuai dengan namanya tipe ini menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran yaitu dengan cara memasang/mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis, melalui cara seperti ini diharapkan siswa mampu berpikir dengan logis sehingga pembelajaran bermakna.

4. Langkah-langkah Model *Picture and Picture*

Langkah-langkah dalam model pembelajaran *picture and picture* adalah sebagai berikut: (Dalam Jumanta, 2014, h.230)

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai. Dilangkah ini, guru diharapkan untuk menyampaikan apakah yang menjadi Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran yang bersangkutan. Dengan demikian, maka siswa dapat mengukur sejauh mana materi yang harus dikuasainya. Di samping itu, guru juga harus menyampaikan indikator-indikator ketercapaian KD, sehingga sampai dimana KKM yang telah diterapkan dapat dicapai oleh peserta didik.
- 2) Menyajikan materi sebagai pengantar. Penyajian materi sebagai pengantar sesuatu yang sangat penting. Di sini guru memberikan momentum permulaan pembelajaran. Kesuksesan dalam proses pembelajaran dapat dimulai dari sini. Karena guru dapat memberikan motivasi yang menarik perhatian siswa yang selama ini belum siap. Dengan motivasi dan teknik yang baik dalam pemberian materi, akan menarik minat siswa untuk belajar lebih jauh tentang materi yang dipelajari.
- 3) Guru menunjukkan atau memperlihatkan gambar-gambar kegiatan berkaitan dengan materi. Dalam proses penyajian materi, guru mengajar siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan mengamati setiap gambar yang ditunjukkan

oleh guru atau oleh temannya. Dengan *picture* atau gambar, kita akan menghemat energi kita dan siswa akan lebih muda memahami materi yang diajarkan. Dalam perkembangan selanjutnya, guru dapat memodifikasikan gambar atau mengganti gambar dengan video atau demonstrasi kegiatan tertentu.

- 4) Guru menunjuk atau memanggil siswa secara bergantian untuk memasang atau mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis. Dilangkah ini guru harus dapat melakukan inovasi, karena penunjukan secara langsung kadang kurang efektif dan siswa merasa terhukum. Salah satu cara adalah dengan undian, sehingga siswa merasa memang harus menjalankan tugas yang harus diberikan. Gambar-gambar yang sudah ada diminta siswa untuk diurutkan, dibuat, atau dimodifikasi.
- 5) Guru menanyakan alasan atau dasar pemikiran urutan gambar tersebut. Setelah itu ajaklah siswa menemukan rumus, tinggi, jalan cerita, atau tuntutan kompetensi dasar dengan indikator yang akan dicapai. Ajaklah sebanyak-banyaknya perans siswa dan teman yang lain untuk membantu sehingga proses diskusi dalam KBM semakin menarik.
- 6) Dari alasan/ urutan gambar tersebut, guru memulai menanamkan konsep atau materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Dalam proses diskusi dan pembacaan gambar ini guru

harus memberikan penekanan-penekanan pada hal yang ingin dicapai dengan meminta siswa lain untuk mengulangi, menuliskan atau bentuk lain dengan tujuan siswa mengetahui bahwa hal tersebut penting dalam pencapaian KD dan indikator yang telah ditetapkan. Pastikan bahwa siswa telah menguasai indikator yang telah ditetapkan.

- 7) Kesimpulan atau rangkuman. Langkah terakhir pada pembelajaran dengan model *picture and picture* adalah guru mengajak siswa untuk dapat bersama-sama menyimpulkan materi yang dipelajari dengan kata-kata dan bahasa sendiri. Pada langkah ini, guru harus sering melakukan penekanan-penekanan pada hal yang ingin dicapai dengan meminta siswa lain mengulangi, dan menuliskan kembali konsep-konsep yang ingin dicapaisesuai dengan indikator yang diharapkan.

Dari langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *picture and picture* di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah pembelajaran tersebut mempermudah guru menjalankan proses pembelajaran sehingga lebih terarah dan mempermudah siswa dalam menerima materi yang akan diajarkan oleh guru.

5. Kelebihan dan Kekurangan Model *Picture and Picture*

Menurut Istarani (2011, h.8), pembelajaran dengan menggunakan metode *picture and picture* memiliki kelebihan dan kekurangan.

Adapun kelebihan pembelajaran dengan model *picture and picture*, diantaranya:

1. Materi yang diajarkan lebih terarah karena pada awal pembelajaran guru menjelaskan kompetensi yang harus dicapai dan materi secara singkat terlebih dahulu.
2. Siswa lebih cepat menangkap materi ajar karena guru menunjukkan gambar-gambar mengenai materi yang dipelajari.
3. Dapat meningkat daya nalar atau daya pikir siswa karena siswa disuruh guru untuk menganalisa gambar yang ada.
4. Dapat meningkatkan tanggung jawab siswa, sebab guru menanyakan alasan siswa mengurutkan gambar.
5. Pembelajaran lebih berkesan, sebab siswa dapat mengamati langsung gambar yang telah dipersiapkan oleh guru.

Adapun kelemahan pembelajaran *picture and picture* diantaranya:

1. Sulit menemukan gambar-gambar yang bagus dan berkualitas serta sesuai dengan materi pelajaran.
2. Sulit menemukan gambar-gambar yang sesuai dengan daya nalar atau kompetensi siswa yang dimiliki.
3. baik guru ataupun siswa kurang terbiasa dalam menggunakan gambar sebagai bahan utama dalam membahas suatu materi pelajaran.

4. Tidak tersedianya dana khusus untuk menemukan atau mengadakan gambar-gambar yang diinginkan.

Dari pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *picture and picture* tidak hanya mempunyai kelebihan, tetapi juga mempunyai kelemahan. Akan tetapi kelemahan tersebut dapat kita atasi dengan ide-ide kreatif dan keterampilan yang kita punyai.

D. Motivasi

1. Pengertian Motivasi

Kata “motif”, diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi intern (*kesiapsiagaan*). Berawal dari kata “motif” itu, maka *motivasi* dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan atau mendesak.

- (1) Menurut Sardiman (2006, h.73) Pengertian Motivasi merupakan [daya penggerak](#) dari dalam untuk melakukan kegiatan untuk mencapai tujuan.
- (2) Menurut Hamalik (1992, h.173) Pengertian Motivasi merupakan perubahan energi dalam diri atau pribadi seseorang

yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.

- (3) Menurut Sardiman (2006, h.73) Pengertian Motivasi merupakan perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.
- (4) Menurut Mulyasa (2003, h.112) Pengertian Motivasi merupakan tenaga pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya tingkah laku ke arah suatu tujuan tertentu. Peserta didik akan bersungguh-sungguh karena memiliki motivasi yang tinggi.
- (5) Menurut Mc.Donald, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “feeling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.

Dapat disimpulkan bahwa pengertian motivasi dalam belajar merupakan segala daya penggerak di dalam diri siswa yang muncul terhadap kegiatan yang akan menjamin kelangsungan dalam belajar dan mengarahkan pada kegiatan belajar pula sehingga terwujudnya tujuan kegiatan belajar yang dikehendaki.

Dorongan seseorang dalam belajar merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam memenuhi segala harapan dan dorongan inilah yang menjadi pencapaian tujuan tersebut. <http://isma-ismi.com/pengertian-motivasi.html>

Dari pengertian yang dikemukakan Mc.Donald (dalam buku Sardiman, 2011. h, 74)di atas mengandung tiga elemen penting.

1. Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energi di dalam sistem “*neurophysiological*” yang ada pada organisme manusia. Karena menyangkut perubahan energi manusia (walaupun motivasi itu

muncul dari dalam diri manusia), penampakkannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia.

2. Motivasi ditandai dengan munculnya, rasa/*feeling*, afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkahlaku manusia.
3. Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respons dari suatu aksi, yakni tujuan. Motivasi memang muncul dari dalam diri manusia, tetapi munculnya karena terangsang/terdorong oleh adanya unsur lain, dalam hal ini adalah tujuan. Tujuan ini akan menyangkut soal kebutuhan.

Dengan tiga elemen di atas, maka dapat diartikan bahwa motivasi itu sebagai sesuatu yang kompleks. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Semua ini didorong karena adanya tujuan, kebutuhan atau keinginan.

2. Kebutuhan dan Teori Tentang Motivasi

Apa dorongan seseorang melakukan suatu aktivitas? Pertanyaan ini cukup mendasar untuk mengkaji soal teori tentang motivasi. Dari pertanyaan ini kemudian memunculkan jawab dengan adanya

“biogenic theories” dan *“sociogenic theories”*. *“Biogenic theories”* yang menyangkut proses biologis lebih menekankan pada mekanisme pembawaan biologis, seperti insting dan kebutuhan-kebutuhan biologis. Sedang yang *“sociogenic theories”* lebih menekankan adanya pengaruh kebudayaan/kehidupan masyarakat. Dari ke dua pandangan itu dalam perkembangannya akan menyangkut persoalan-persoalan insting, fisiologis, psikologis dan pola-pola kebudayaan. Hal ini menunjukkan bahwa seseorang melakukan aktivitas karena didorong oleh adanya faktor-faktor, kebutuhan biologis, insting dan mungkin unsur-unsur kejiwaan yang lain serta adanya pengaruh perkembangan budaya manusia. Dalam persoalan ini Skinner lebih cenderung merumuskan dalam bentuk mekanisme stimulus dan respons. Mekanisme hubungan stimulus dan respons inilah akan memunculkan suatu aktivitas.

Kemudian dalam hubungannya dengan kegiatan belajar, yang penting bagaimana menciptakan kondisi atau suatu proses yang mengarahkan siswa untuk melakukan aktivitas belajar. dalam hal ini sudah barang tentu peran guru sangat penting. Bagaimana guru melakukan usaha-usaha untuk dapat menumbuhkan dan memberikan motivasi agar anak didiknya melakukan aktivitas belajar dengan baik. Untuk dapat belajar dengan baik diperlukan proses dan motivasi yang baik pula. Itulah maka para ahli psikologi pendidikan mulai memerhatikan soal motivasi yang baik. Dalam hal ini perlu ditegaskan bahwa motivasi tidak pernah dikatakan baik, apabila tujuan yang

diinginkan juga tidak baik. Sebagai contoh kalau motif yang timbul untuk suatu perbuatan belajar itu, karena rasa takut akan hukuman, maka faktor-faktor yang kurang enak itu dilibatkan ke dalam situasi belajar akan menyebabkan kegiatan belajar tersebut menjadi kurang efektif dan hasilnya kurang permanen/tahan lama, kalau dibandingkan perbuatan belajar yang didukung oleh suatu motif yang menyenangkan. Sehingga dalam kegiatan belajar itu kalau tidak melalui proses dengan didasari motif yang baik, atau mungkin karena rasa takut, terpaksa atau sekedar seremonial; jelas akan menghasilkan hasil belajar yang semu, tidak otentik dan tidak tahan lama.

Memberikan motivasi kepada seseorang siswa, berarti menggerakkan siswa untuk melakukan sesuatu atau ingin melakukan sesuatu. Pada tahap awalnya akan menyebabkan si subjek belajar merasa ada kebutuhan dan ingin melakukan sesuatu kegiatan belajar.

Seperti telah diterangkan dimuka bahwa seseorang melakukan aktivitas itu didorong oleh adanya faktor-faktor kebutuhan biologis, insting, unsur-unsur kejiwaan yang lain serta adanya pengaruh perkembangan budaya manusia. Sebenarnya semua faktor-faktor itu tidak dapat dipisahkan dari soal kebutuhan, kebutuhan dalam arti luas, baik kebutuhan yang bersifat biologis maupun psikologis. Dengan demikian, dapatlah ditegaskan bahwa motivasi, akan selalu berkait dengan soal kebutuhan. Sebab seseorang akan terdorong melakukan sesuatu bila merasa ada suatu kebutuhan. Kebutuhan ini timbul karena

adanya keadaan yang tidak seimbang, tidak serasi atau rasa ketegangan yang menuntut suatu kepuasan. Kalau sudah seimbang dan terpenuhi pemuasannya berarti tercapailah suatu kebutuhan yang diinginkan. Keadaan tidak seimbang atau adanya rasa tidak puas itu, diperlukan motivasi yang tepat.

Menurut Morgan dan ditulis kembali oleh S. Nasution (dalam buku Sardiman, 2011, h. 78), maka manusia hidup dengan memiliki berbagai kebutuhan.

1. Kebutuhan untuk berbuat sesuatu untuk sesuatu aktivitas

Hal ini sangat penting bagi anak, karena perbuatan sendiri itu mengandung suatu kegembiraan baginya. Sesuai dengan konsep ini, bagi orang tua yang memaksa anak untuk diam di rumah saja adalah bertentangan dengan hakikat anak. *Activities in it self is a pleasure*. Hal ini dapat dihubungkan dengan suatu kegiatan belajar bahwa pekerjaan atau belajar itu akan berhasil kalau disertai dengan rasa gembira.

2. Kebutuhan untuk menyenangkan orang lain

Banyak orang yang dalam kehidupannya memiliki motivasi untuk banyak berbuat sesuatu demi kesenangan orang lain. Harga diri seseorang dapat dinilai dari berhasil tidaknya usaha memberikan kesenangan pada orang lain. Hal ini sudah barang tentu merupakan kepuasan dan kebahagiaan tersendiri bagi orang yang melakukan kegiatan tersebut. Konsep ini dapat diterapkan

pada berbagai kegiatan, misalnya anak-anak itu rela bekerja atau para siswa itu rajin/rela belajar apabila diberikan motivasi untuk melakukan sesuatu kegiatan belajar untuk orang yang disukainya (misalnya bekerja, belajar demi orang tua, atau orang yang sudah dewasa akan bekerja, belajar demi seseorang calon teman hidupnya).

3. Kebutuhan untuk mencapai hasil

Suatu pekerjaan atau kegiatan belajar itu akan berhasil baik, kalau disertai dengan “pujian”. Aspek “pujian” ini merupakan dorongan bagi seseorang untuk bekerja dan belajar dengan giat. Apabila hasil pekerjaan atau usaha belajar itu tidak dihiraukan orang tua/guru atau orang tua misalnya, boleh jadi kegiatan anak menjadi berkurang. Dalam kegiatan belajar mengajar istilahnya perlu dikembangkan unsur *reinforcement*. Pujian atau *reinforcement* ini harus selalu dikaitkan dengan prestasi yang baik. Anak-anak harus diberikan kesempatan seluas-luasnya untuk melakukan sesuatu dengan hasil yang optimal, sehingga ada “sense of success”. Dalam kegiatan belajar mengajar, pekerjaan atau kegiatan itu harus dimulai dari yang mudah/ sederhana dan bertahap menuju sesuatu yang semakin sulit/kompleks.

4. Kebutuhan untuk mengatasi kesulitan

Suatu kesulitan atau hambatan, mungkin cacat, mungkin menimbulkan rasa rendah diri, tetapi hal ini menjadi dorongan untuk mencari kompensasi dengan usaha yang tekun dan luar biasa, sehingga mencapai kelebihan/keunggulan dalam bidang tertentu. Sikap anak terhadap kesulitan atau hambatan ini sebenarnya banyak bergantung pada keadaan dan sikap lingkungan. Sehubungan dengan ini, maka peranan motivasi sangat penting dalam upaya menciptakan kondisi-kondisi tertentu yang lebih kondusif bagi mereka untuk berusaha agar memperoleh keunggulan.

Kebutuhan manusia seperti telah dijelaskan di atas senantiasa akan selalu berubah. Begitu juga motif, motivasi yang selalu berkait dengan kebutuhan tentu akan berubah-ubah atau bersifat dinamis, sesuai dengan keinginan dan perhatian manusia. Relevan dengan soal kebutuhan itu maka timbullah teori tentang motivasi.

Teori tentang motivasi ini lahir dan awal perkembangannya ada di kalangan para psikolog. Menurut ahli ilmu jiwa, dijelaskan bahwa dalam motivasi itu ada suatu hierarki, maksudnya motivasi itu ada tingkatan-tingkatannya, yakni dari bawah ke atas. Dalam hal ini ada beberapa teori tentang motivasi yang selalu bergayut dengan soal kebutuhan, yaitu:

- a. Kebutuhan *fisiologis*, seperti lapar, haus, kebutuhan untuk istirahat, dan sebagainya;
- b. Kebutuhan akan keamanan (*security*, yakni rasa aman, bebas dari rasa takut dan kecemasan);
- c. Kebutuhan akan *cintadan kasih*, rasa diterima dalam suatu masyarakat atau golongan (keluarga, sekolah, kelompok);
- d. Kebutuhan untuk *mewujudkan* diri sendiri, yakni mengembangkan bakat dengan usaha mencapai hasil dalam bidang pengetahuan, sosial, pembentukan pribadi.

3. Fungsi Motivasi dalam Belajar

Sardiman (2011, h.85) ada tiga fungsi motivasi:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yaitu ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- 3) 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.

Selanjutnya, *Oemar Hamalik* mengungkapkan tiga fungsi dari sebuah motivasi. Ketiga fungsi motivasi tersebut yakni:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepas energi. Motivasi dalam hal ini merupakan penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang akan dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan dua arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut sehingga anak didik dalam proses pembelajaran mengevaluasi perilaku yang dilakukannya.

<http://zhalabe.blogspot.co.id/2012/03/fungsimotivasi.html#.VpSaB1J-00>

4. Macam-macam Motivasi

Berbicara tentang macam atau jenis motivasi ini dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Dengan demikian, motivasi atau motif-motif yang aktif itu sangat bervariasi. Berikut macam-macam motivasi:

- 1) Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya
 - a) Motif-motif bawaan

Motif bawaan adalah motif yang dibawa sejak lahir, jadi motivasi itu tanpa dipelajari. Sebagai contoh misalnya: dorongan untuk makan, dorongan untuk minum, dorongan untuk bekerja, untuk beristirahat, dan lain-lain.

b) Motif-motif yang dipelajari

Maksudnya motif-motif yang timbul karena dipelajari. Sebagai contoh: dorongan untuk belajar suatu cabang ilmu pengetahuan, dorongan untuk mengajar sesuatu di dalam masyarakat. Motif-motif ini sering kali disebut dengan motif-motif yang diisyaratkan secara sosial. Sebab manusia hidup dalam lingkungan sosial dengan sesama manusia yang lain, sehingga motivasi itu terbentuk. Frandsen mengistilahkan dengan *affiliativeneeds*. Sebab justru dengan kemampuan berhubungan, kerja sama di dalam masyarakat tercapailah suatu kepuasan diri. Sehingga manusia perlu mengembangkan sifat-sifat ramah, kooperatif, membina hubungan baik dengan sesama, apalagi orang tua dan guru. Dalam kegiatan belajar mengajar, hal ini dapat membantu dalam usaha mencapai prestasi.

Di samping itu Frandsen, masih menambahkan jenis-jenis motif berikut ini:

a *Cognitive motives*

Motif ini menunjuk pada gejala *intrinsic*, yakni menyangkut kepuasan individual. Kepuasan individual yang berada di dalam diri manusia dan biasanya berwujud proses dan produk mental. Jenis motif seperti ini adalah sangat primer dalam kegiatan belajar di sekolah, terutama yang berkaitan dengan pengembangan intelektual.

b *Self-expression*

Penampilan diri adalah sebagian dari perilaku manusia. Yang penting kebutuhan individu itu tidak sekedar tahu mengapa dan bagaimana sesuatu itu terjadi, tetapi juga mampu membuat suatu kejadian. Untuk ini memang diperlukan kreativitas, penuh imajinasi. Jadi dalam hal ini seseorang memiliki keinginan untuk aktualisasi diri.

c *Self-enhancement*

Melalui aktualisasi diri dan pengembangan kompetensi akan meningkatkan kemajuan diri seseorang. Ketinggian dan kemajuan diri ini menjadi salah satu keinginan bagi setiap individu. Dalam belajar dapat diciptakan suasana kompetensi yang sehat bagi anak didik untuk mencapai suatu prestasi.

2) Jenis motivasi menurut pembagian dari *Woodworth* dan *Marquis*

- a) motif atau kebutuhan organis, meliputi misalnya kebutuhan untuk minum, makan, bernapas, berbuat dan kebutuhan beristirahat.
- b) Motif-motif darurat. Yang termasuk dalam jenis motif ini antara lain: dorongan untuk menyelamatkan diri, dorongan untuk membalas, untuk berusaha, untuk memburu. Jelasnya motivasi jenis ini timbul karena rangsangan dari luar.
- c) Motif-motif objektif. Dalam hal ini menyangkut kebutuhan untuk melakukan eksplorasi, melakukan manipulasi, untuk menaruh minat. Motif-motif ini muncul karena dorongan untuk dapat menghadapi dunia luar secara efektif.

3) Motivasi jasmaniah dan rohaniah

Ada beberapa ahli yang menggolongkan jenis motivasi itu menjadi dua jenis yakni motivasi jasmaniah dan motivasi rohaniah. Yang termasuk motivasi jasmani seperti misalnya: refleks. Insting otomatis, nafsu. Sedangkan yang termasuk motivasi rohaniah adalah kemauan.

Soal kemauan itu pada setiap diri manusia terbentuk melalui empat momen.

a. Momen timbulnya alasan

Sebagai contoh seorang pemuda yang sedang giat berlatih olahraga untuk menghadapi suatu porseni di sekolahnya,

tetapi tiba-tiba disuruh ibunya untuk mengantarkan seseorang tamu membeli tiket karena tamu itu mau kembali ke Jakarta. Si pemuda itu kemudian mengantarkan tamu tersebut. Dalam hal ini si pemuda tadi timbul alasan baru untuk melakukan sesuatu kegiatan (kegiatan mengantar). Alasan baru itu bisa karena untuk menghormati tamu atau mungkin keinginan untuk tidak mengecewakan ibunya.

b. Momen pilih

Momen pilih, maksudnya dalam keadaan pada waktu ada alternatif-alternatif yang mengakibatkan persaingan di antara alternatif atau alasan-alasan itu. Kemudian seseorang menimbang-nimbang dari berbagai alternatif untuk kemudian menentukan pilihan alternatif yang akan dikerjakan.

c. Momen putusan

Dalam persaingan antara berbagai alasan, sudah barang tentu akan berakhir dengan dipilihnya satu alternatif. Satu alternatif yang dipilih inilah yang menjadi putusan untuk dikerjakan.

d. Momen terbentuknya kemauan

Kalau seseorang sudah menetapkan satu putusan untuk dikerjakan, timbullah dorongan pada diri seseorang untuk bertindak, melaksanakan putusan itu.

4) Motivasi Instrinsik dan ekstrinsik

a. Motivasi intrinsik

Yang dimaksud dengan 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. Sebagai contoh seseorang yang senang membaca, tidak usah ada yang menyuruh atau mendorongnya, ia sudah rajin mencari buku-buku untuk dibacanya. Kemudian kalau dilihat dari tujuan kegiatan yang dilakukannya (misal kegiatan belajar), maka yang dimaksud dengan motivasi intrinsik ini adalah ingin mencapai tujuan yang terkandung di dalam perbuatan belajar itu sendiri. Sebagai contoh konkret, seorang siswa itu melakukan belajar, karena betul-betul ingin mendapat pengetahuan, nilai atau keterampilan agar dapat berubah tingkah lakunya secara konstruktif, tidak karena tujuan yang lain-lain. *Intrinsic motivations are inherent in the learning situations and meet pupil-needs and purposes.* Itulah sebabnya motivasi instrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang didalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan suatu dorongan dari dalam diri dan secara mutlak berkait dengan aktivitas belajarnya. Seperti tadi dicontohkan bahwa seseorang belajar, memang benar-benar ingin mengetahui segala sesuatunya, bukan karena ingin pujian atau ganjaran.

Perlu diketahui bahwa siswa memiliki motivasi intrinsik akan memiliki tujuan menjadi orang yang terdidik, yang berpengetahuan, yang ahli dalam bidang studi tertentu. Satu-satunya jalan untuk menuju ke tujuan yang ingin dicapai ialah belajar, tanpa belajar tidak mungkin mendapat pengetahuan, tidak mungkin menjadi ahli. Dorongan yang menggerakkan itu bersumber pada suatu kebutuhan, kebutuhan yang berisikan pengetahuan. Jadi memang motivasi itu muncul dari kesadaran diri sendiri dengan tujuan secara esensial, bukan sekedar simbol dan seremonial.

b. Motivasi ekstrinsik

motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar. Sebagai contoh seseorang itu belajar, karena tahu besok paginya akan ujian dengan harapan mendapatkan nilai baik, sehingga akan dipuji oleh pacarnya, atau temannya. Jadi yang penting bukan karena belajar ingin mengetahui sesuatu, tetapi ingin mendapatkan nilai yang baik atau agar mendapat hadiah.

5. Bentuk-bentuk Motivasi di Sekolah

Di dalam kegiatan belajar mengajar peranan motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan. Dengan motivasi, pelajar

dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar.

Dalam kaitan itu perlu diketahui bahwa cara dan jenis menumbuhkan motivasi adalah bermacam-macam. Tetapi untuk motivasi ekstrinsik kadang-kadang tepat, dan kadang-kadang juga bisa kurang sesuai. Hal ini guru harus hati-hati dalam menumbuhkan dan memberi motivasi bagi kegiatan belajar para anak didik. Sebab mungkin maksudnya memberikan motivasi tetapi justru tidak menguntungkan perkembangan belajar siswa.

Ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah.

1) Memberi angka

Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya. Banyak siswa belajar, yang utama justru untuk mencapai angka/nilai yang baik. Sehingga siswa biasanya yang dikejar adalah nilai ulangan atau nilai-nilai pada raport angkanya baik-baik.

Angka-angka yang baik itu bagi para siswa merupakan motivasi yang sangat kuat. Tetapi ada juga, bahkan banyak siswa bekerja atau belajar hanya ingin mengejar pokoknya naik kelas saja. Ini menunjukkan motivasi yang dimilikinya kurang berbobot bila dibandingkan dengan siswa-siswa yang menginginkan angka baik. Namun demikian semua itu harus diingat oleh guru bahwa

pencapaian angka-angka seperti itu belum merupakan hasil belajar yang sejati, hasil belajar yang bermakna. Oleh karena itu, langkah selanjutnya yang ditempuh oleh guru adalah bagaimana cara memberikan angka-angka dapat dikaitkan dengan *values* yang terkandung di dalam setiap pengetahuan yang diajarkan kepada siswa sehingga tidak sekedar kognitif saja tetapi juga keterampilan dan afeksinya.

2) Hadiah

Hadiah dapat juga dikatakan sebagai motivasi, tetapi tidaklah selalu demikian. Karena hadiah untuk suatu pekerjaan, mungkin tidak akan menarik bagi seseorang yang tidak senang dan tidak berbakat untuk sesuatu pekerjaan tersebut. Sebagai contoh hadiah yang diberikan untuk gambar yang terbaik mungkin tidak akan menarik bagi seseorang siswa yang tidak memiliki bakat menggambar.

3) Saingan/kompetisi

Saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Persaingan, baik persaingan individual maupun persaingan kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Memang unsur persaingan ini banyak dimanfaatkan di dalam dunia industri atau

perdagangan, tetapi juga sangat baik digunakan untuk meningkatkan kegiatan belajar siswa.

4) *Ego-involvement*

Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri, adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Seseorang akan berusaha dengan segenap tenaga untuk mencapai prestasi yang baik dengan menjaga harga dirinya. Penyelesaian tugas dengan baik adalah simbol kebanggaan dan harga diri, begitu juga untuk siswa si subjek belajar. Para siswa akan belajar dengan keras bisa jadi karena harga dirinya.

5) Memberi ulangan

Para siswa akan menjadi giat belajar kalau mengetahui akan ada ulangan. Oleh karena itu, memberi ulangan ini juga merupakan sarana motivasi. Tetapi yang harus diingat oleh guru, adalah jangan terlalu sering (misalnya setiap hari) karena bisa membosankan dan bersifat rutinitas. Dalam hal ini guru harus juga terbuka, maksudnya kalau akan ulangan harus diberitahukan kepada siswanya.

6) Mengetahui hasil

Dengan mengetahui hasil pekerjaan, apalagi kalau terjadi kemajuan, akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar. Semakin mengetahui bahwa grafik hasil belajar meningkat, maka ada motivasi pada diri siswa untuk terus belajar, dengan suatu harapan hasilnya terus meningkat.

7) Pujian

Apabila ada siswa yang sukses yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, perlu diberikan tugas. Pujian ini adalah bentuk *reinforcement* yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik. Oleh karena itu, supaya pujian ini merupakan motivasi, pemberiannya harus tepat. Dengan pujian yang tepat akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi gairah belajar serta sekaligus akan membangkitkan harga diri.

8) Hukuman

Hukuman sebagai *reinforcement* yang negatif tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi. Oleh karena itu guru harus memahami prinsip-prinsip pemberian hukuman.

9) Hasrat untuk belajar

Hasrat untuk belajar, berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar. Hal ini akan lebih baik, bila dibandingkan segala sesuatu kegiatan yang tanpa maksud. Hasrat untuk belajar berarti pada diri anak didik itu memang ada motivasi untuk belajar, sehingga sudah barang tentu hasilnya akan lebih baik.

10) Minat

Di depan sudah diuraikan bahwa soal motivasi sangat erat hubungannya dengan unsur minat. Motivasi muncul karena ada kebutuhan, begitu juga minat sehingga tepatlah kalau minat merupakan alat motivasi yang pokok. Proses belajar itu akan berjalan lancar kalau disertai dengan minat. Mengenai minat ini antara lain dapat dibangkitkan dengan cara-cara sebagai berikut:

- a. membangkitkan adanya suatu kebutuhan
- b. menghubungkan dengan persoalan pengalaman yang lampau
- c. memberi kesempatan untuk mendapatkan hasil yang baik
- d. menggunakan berbagai macam bentuk mengajar

11) Tujuan yang diakui

Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa, akan merupakan alat motivasi yang sangat penting. Sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai, karena dirasa sangat

berguna dan menguntungkan, maka akan timbul gairah untuk terus belajar.

Di samping bentuk-bentuk motivasi sebagaimana diuraikan di atas, sudah barang tentu masih banyak bentuk dan cara yang bisa dimanfaatkan. Hanya yang penting bagi guru adanya bermacam-macam motivasi itu dapat dikembangkan dan diarahkan untuk dapat melahirkan hasil belajar yang bermakna. Mungkin pada mulanya, karena ada sesuatu (bentuk motivasi) siswa itu rajin belajar, tetapi guru harus mampu melanjutkan dari tahap rajin belajar itu bisa diarahkan menjadi kegiatan belajar yang bermakna, sehingga hasilnya pun akan bermakna bagi kehidupan si subjek belajar

E. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Masalah belajar adalah masalah bagi setiap manusia, dengan belajar manusia memperoleh keterampilan, kemampuan sehingga terbentuklah sikap dan bertambahlah ilmu pengetahuan. Jadi hasil belajar itu adalah suatu hasil nyata yang dicapai oleh siswa dalam usaha menguasai kecakapan jasmani dan rohani di sekolah yang diwujudkan dalam bentuk raport pada setiap semester. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkahlaku. Tingkahlaku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris.

Hasil belajar adalah suatu hasil nyata yang dicapai oleh siswa dalam usaha menguasai kecakapan jasmani dan rohani di sekolah yang diwujudkan dalam bentuk raport. Hasil adalah sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan, dan sebagainya) oleh usaha Dedy Sugono (2008, h.528). Sedangkan belajar sebagaimana telah diuraikan di atas adalah proses perubahan tingkah laku, sehingga hasil belajar dapat diartikan sebagai sesuatu yang diadakan oleh usaha merubah tingkahlaku.

Hasil Belajar menurut Nana Sudjana (2007, h.7), merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu. Menurut Nana Sudjana yang dikutip oleh Rochmad Wahab (2009, h.24) membagi lima kategori hasil belajar yaitu informasi verbal, keterampilan intelektual, kognitif, sikap, dan motorik.

Untuk mengetahui perkembangan sampai di mana hasil yang telah dicapai oleh seseorang dalam belajar, maka harus dilakukan evaluasi. Untuk menentukan kemajuan yang dicapai maka harus ada kriteria (patokan) yang mengacu pada tujuan yang telah ditentukan sehingga dapat diketahui seberapa besar pengaruh strategi belajar mengajar terhadap keberhasilan belajar siswa. Hasil belajar siswa menurut W. Winkel (dalam buku Psikologi Pengajaran 1989,

h.82) adalah keberhasilan yang dicapai oleh siswa, yakni prestasi belajar siswa di sekolah yang mewujudkan dalam bentuk angka.

Menurut Winarno Surakhmad (dalam buku, *Interaksi Belajar Mengajar*, (Bandung: Jemmars, 1980, h.25) hasil belajar siswa bagi kebanyakan orang berarti ulangan, ujian atau tes. Maksud ulangan tersebut ialah untuk memperoleh suatu indek dalam menentukan keberhasilan siswa.

Dari definisi di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pandangan masing-masing sejalan dengan filsafatnya. Namun untuk menyamakan persepsi sebaiknya kita berpedoman pada kurikulum yang berlaku saat ini yang telah disempurnakan, antara lain bahwa suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran khususnya dapat dicapai.

Untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pembelajaran khusus, guru perlu mengadakan tes formatif pada setiap menyajikan suatu bahasan kepada siswa. Penilaian formatif ini untuk mengetahui sejauh mana siswa telah menguasai tujuan pembelajaran khusus yang ingin dicapai. Fungsi penelitian ini adalah untuk memberikan umpan balik pada guru dalam rangka memperbaiki proses belajar mengajar dan

melaksanakan program remedial bagi siswa yang belum berhasil. Karena itulah, suatu proses belajar mengajar dinyatakan berhasil apabila hasilnya memenuhi tujuan pembelajaran khusus dari bahan tersebut.

2. Indikator Hasil Belajar

Yang menjadi indikator utama hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

- (1) Ketercapaian Daya Serap terhadap bahan pembelajaran yang diajarkan, baik secara individual maupun kelompok. Pengukuran ketercapaian daya serap ini biasanya dilakukan dengan penetapan Kriteria Ketuntasan Belajar Minimal (KKM).
- (2) Perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai oleh siswa, baik secara individual maupun kelompok.
- (3) Namun demikian, menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (dalam buku Strategi Belajar Mengajar 2002, h.120) indikator yang banyak dipakai sebagai tolak ukur keberhasilan adalah daya serap.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

M. Dalyono (2009, h.55) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kesehatan, intelegensi dan bakat, minat dan motivasi,

dan cara belajar. Sedangkan faktor eksternal meliputi keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan sekitar.

1) Faktor Internal, yaitu faktor berasal dari dalam diri meliputi:

a) Kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Bila seseorang tidak sehat dapat mengakibatkan tidak bergairah untuk belajar, demikian pula jika kesehatan rohani kurang baik dapat mengganggu atau mengurangi semangat belajar. Dengan semangat belajar yang rendah tentu akan menyebabkan hasil belajar yang rendah pula.

b) Intelegensi dan Bakat

Kedua aspek kejiwaan ini besar sekali pengaruhnya terhadap kemampuan belajar seseorang yang memiliki intelegensi baik (IQ nya tinggi) umumnya mudah belajar dan hasilnya cenderung baik, sebaliknya orang yang intelegensinya rendah, cenderung mengalami kesulitan dalam belajar, lambat berpikir, sehingga hasil belajar pun rendah. Orang yang memiliki bakat akan lebih mudah dan cepat pandai dibandingkan orang yang tidak memiliki bakat. Bila seseorang mempunyai intelegensi tinggi dan bakat dalam bidang yang dipelajari, maka proses belajarnya akan lancar dan sukses.

c) Minat dan Motivasi

Minat dan motivasi adalah dua aspek psikis yang benar pengaruhnya terhadap pencapaian hasil belajar. Minat belajar yang benar cenderung memperoleh hasil belajar yang tinggi, sebaliknya minat belajar yang kurang akan memperoleh hasil belajar yang rendah. Seseorang yang belajar dengan motivasi yang kuat akan melaksanakan semua kegiatan belajarnya dengan sungguh-sungguh penuh gairah atau semangat.

Kuat lemahnya motivasi belajar seseorang turut mempengaruhinya hasil belajar. Minat dan motivasi belajar ini dapat juga dipengaruhi oleh cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru yang menyampaikan materi dengan metode dan cara yang inovatif akan mempengaruhi juga minat dan motivasi siswa.

d) Cara Belajar

Cara belajar seseorang juga mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Belajar tanpa memperhatikan teknik dan faktor fisiologis, psikologis, dan ilmu kesehatan akan memperoleh hasil kurang memuaskan. Cara belajar antar anak berbeda-beda. Ada anak yang dapat dengan cepat menyerap materi pelajaran dengan cara visual atau melihat langsung, audio atau dengan cara mendengarkan dari orang lain dan ada pula anak yang memiliki cara belajar kinestetik yaitu dengan gerak motoriknya dengan cara berjalan-jalan dan mengalami langsung aktivitas belajarnya.

2) Faktor Eksternal, meliputi beberapa hal, yaitu:

a) Keluarga

Keluarga sangatlah besar pengaruhnya terhadap keberhasilan siswa dalam belajar. Tinggi rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, cukup atau kurang perhatian dan bimbingan orang tua, kerukunan antar anggota keluarga, hubungan antara anak dengan anggota keluarga yang lain, situasi dan kondisi rumah juga mempengaruhi hasil belajar.

b) Sekolah

Keadaan sekolah tempat belajar mempengaruhi keberhasilan belajar, kualitas guru, metode mengajar, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan siswa, keadaan fasilitas di sekolah, keadaan ruangan, jumlah siswa perkelas, pelaksanaan tata tertib sekolah, dan sebagainya, semua mempengaruhi hasil belajar, metode pengajaran guru yang inovatif dapat pula mempengaruhi hasil belajar siswa. Metode mengajar dengan model kooperatif misalnya, dengan siswa belajar secara berkelompok dapat merangsang siswa untuk mengadakan interaksi dengan temannya yang lain. Teknik belajar dengan teman sebaya pendapat mengaktifkan keterampilan proses yang dimiliki oleh anak.

c) Masyarakat

Keadaan masyarakat juga menemukan hasil belajar siswa. Bila di sekitar tempat tinggal siswa keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan, akan mendorong siswa lebih giat lagi dalam belajar. tetapi jika di sekitar tempat tinggal siswa banyak anak-anak yang nakal, pengangguran, tidak bersekolah maka akan mengurangi semangat belajar sehingga motivasi dan hasil belajar berkurang.

d) Lingkungan Sekitar

keadaan lingkungan tempat tinggal juga sangat mempengaruhi hasil belajar bila rumah berada pada daerah padat penduduk dan keadaan lalu lintas yang membisingkan, banyak suara orang yang hiruk pikuk, suara mesin dari pabrik, polusi udara, iklim yang terlalu panas, akan mempengaruhi gairah siswa dalam belajar. tempat yang sepi dan beriklim sejuk akan menunjang proses belajar siswa.

4. Karakteristik Hasil Belajar

Karakteristik atau ciri-ciri hasil belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam diri individu. Artinya seseorang yang telah mengalami proses belajar itu akan berubah tingkah lakunya. Tetapi tidak semua perubahan tingkah laku merupakan hasil belajar.

Menurut (Damyati dan Mudjisono, 2002) ciri-ciri hasil belajar ialah sebagai berikut:

- 1) Hasil belajar memiliki kapasitas berupa pengetahuan, kebiasaan, keterampilan sikap dan cita-cita.
- 2) Adanya perubahan mental dan perubahan jasmani
- 3) memiliki dampak pengajaran dan pengiring.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar. Ranah kognitif berkenaan dengan perubahan tingkah laku dan intelektual (pengetahuan), dimana diterimanya pengetahuan oleh yang belajar sehingga terjadi perubahan diri yang tidak tahu menjadi tahu. Ranah afektif berkenaan dengan perubahan dari tingkah laku dalam sikap atau perbuatannya. Ranah psikomotor berkenaan dengan kemampuan memanipulasi secara fisik, dimana diperolehnya keterampilan bagi individu yang belajar sehingga terjadi perubahan yang semula tidak biasa menjadi biasa.

5. Jenis Penilaian Hasil Belajar

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2004, h.120-121) mengungkapkan, bahwa untuk mengukur dan mengevaluasi hasil belajar siswa tersebut dapat dilakukan melalui tes prestasi belajar. Berdasarkan tujuan dan ruang lingkungannya, tes prestasi belajar dapat digolongkan ke dalam jenis penilaian, sebagai berikut:

- 1) Penilaian *formatif* adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir program belajar mengajar untuk melihat tingkat keberhasilan proses belajar mengajar itu sendiri. Dengan demikian, penilaian *formatif* berorientasi kepada proses belajar mengajar. Dengan

penilaian formatif diharapkan guru dapat memperbaiki program pengajaran dan strategi pelaksanaannya. penilaian ini dapat mengukur satu atau beberapa pokok bahasan tertentu dan tujuan untuk memperoleh gambaran tentang daya serap siswa terhadap pokok bahasan tersebut. Hasil tes ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar dalam waktu tertentu.

- 2) Penilaian *sumatif* adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir unit program, yaitu pada akhir catur wulan, akhir semester, dan akhir tahun. Tujuannya adalah untuk melihat hasil yang dicapai oleh para siswa, yakni seberapa jauh tujuan-tujuan kurikuler dikuasai oleh para siswa. Penilaian ini berorientasi kepada produk, bukan kepada proses. Tes ini juga diadakan untuk mengukur daya serap siswa terhadap bahan pokok-pokok bahasan yang telah diajarkan selama satu semester, satu atau dua bahan pelajaran. Tujuannya adalah untuk menetapkan tarap atau tingkat keberhasilan belajar siswa dalam satu periode belajar tertentu. Hasil dari tes sumatif ini dimanfaatkan untuk kenaikan kelas, menyusun peringkat (*rangking*) atau sebagai ukuran mutu sekolah.
- 3) Penilaian *diagnostik* adalah penilaian yang bertujuan untuk melihat kelemahan-kelemahan siswa serta faktor penyebabnya. Penilaian ini dilaksanakan untuk keperluan bimbingan belajar, pengajaran remedial (*remedial teaching*),

menemukan kasus-kasus, dan lain-lain. Soal-soal tentunya disusun agar dapat ditemukan jenis kesulitan belajar yang dihadapi oleh pada siswa.

- 4) Penilaian *selektif* adalah penilaian yang bertujuan untuk keperluan seleksi, misalnya ujian saringan masuk ke lembaga pendidikan tertentu.
- 5) Penilaian *penempatan* adalah penilaian yang bertujuan untuk mengetahui keterampilan prasyarat yang diperlukan bagi suatu program belajar dan penguasaan belajar seperti yang diprogramkan sebelum memulai kegiatan belajar untuk program itu. Dengan perkataan lain, penilaian ini berorientasi kepada kesiapan siswa untuk menghadapi program baru dan kecocokan program belajar dengan kemampuan siswa.

<http://ainamulyana.blogspot.co.id/2012/01/pengertian-hasil-belajar-dan-faktor.html>

Dari segi alatnya, penilaian hasil belajar dapat dibedakan menjadi tes dan bukan tes (nontes).

6. Faktor Pendorong Dan Penghambat Hasil Belajar

a) Faktor Pendorong Hasil Belajar

Faktor pendorong kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap keberhasilan belajar siswa yang dicapai, motivasi belajar, keterampilan belajar, ketekunan dan sosial ekonomi.

b) Faktor Penghambat Hasil Belajar

Pengaruh dari dalam siswa, merupakan hal yang logis dan wajar, sebab hakekat perbuatan belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang diniati dan disadarinya, siswa harus merasakan adanya suatu kebutuhan untuk belajar dan berprestasi. Ia harus menggerakkan segala daya dan upaya untuk mencapainya.

7. Upaya Guru Meningkatkan Hasil Belajar

Salah satu lingkungan pelajaran yang dominan mempengaruhi hasil belajar siswa di sekolah adalah kualitas pengajaran yang dimaksudkan dengan kualitas pengajaran ialah tinggi rendahnya ataupun efektif tidaknya proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu, hasil belajar siswa di sekolah dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran.

F. Materi/ Pokok Bahasan

Perkembangan Teknologi



Gambar di atas tentu tidak asing bagimu. Televisi, telepon atau HP dan pesawat terbang merupakan sebagian alat canggih yang ada di zaman sekarang. Zaman dulu orang tidak dapat membayangkan untuk dapat melihat gambar yang bergerak, dapat berbicara dengan orang lain yang letaknya sangat jauh, atau terbang di udara. Barangkali hanya sebatas mimpi. Sekarang semua itu telah menjadi kenyataan. Perkembangan teknologi telah mewujudkan impian itu.

Manusia memang dikarunia akal oleh Tuhan. Dengan akalnya itu ia dapat berpikir dan menciptakan sesuatu yang dapat mempermudah aktivitas dan pekerjaannya. Sekarang telah tercipta begitu banyak peralatan canggih. Banyak kegiatan dilakukan hanya dengan pencet dan putar. Butuh air tinggal memutar kran, butuh lampu tinggal pencet saklar, ingin nonton tivi tinggal pencet tombol.

Zaman dulu orang pergi ke luar negeri membutuhkan waktu berbulan-bulan dengan kapal layar. Sekarang dengan naik pesawat terbang hanya butuh waktu beberapa jam saja. Bahkan dengan pesawat jet kita dapat mengitari bumi hanya dalam hitungan jam.

Nah, apa sebenarnya yang dimaksud dengan teknologi? Bagaimana perkembangan teknologi dari zaman dulu hingga sekarang? Untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan ini marilah kita ikuti terus pembahasan berikut.

1. Pengertian Teknologi

Istilah teknologi tentu tidak asing bagi kalian. Teknologi merupakan ilmu yang menggali berbagai ilmu terapan. Teknologi juga sering dipakai untuk menyebut berbagai jenis peralatan yang mempermudah hidup kita. Jadi teknologi dapat berwujud ilmu dapat pula berupa peralatan. Teknologi diciptakan untuk mempermudah manusia melakukan suatu kegiatan atau pekerjaan.

Dengan teknologi pekerjaan yang dulunya membutuhkan tenaga yang besar, sekarang bisa dilakukan dengan tenaga kecil. Dengan

teknologi pula pekerjaan yang dulunya membutuhkan waktu lama, sekarang hanya butuh waktu yang sangat singkat.

Teknologi banyak sekali jenisnya. Di antaranya sebagai berikut :

1. Teknologi peralatan rumah tangga

Contoh teknologi peralatan rumah tangga adalah lampu, jam dinding, mesin cuci, mesin penghisap debu, kompor gas, kipas angin, pemotong rumput dan lain sebagainya.

2. Teknologi produksi

Contoh teknologi produksi adalah mesin traktor, mesin pemintal benang, mesin penggiling padi, mesin pemotong kayu dan lain sebagainya.

3. Teknologi transportasi

Contoh teknologi transportasi adalah sepeda motor, kereta api, mobil, kapal laut dan pesawat terbang.

4. Teknologi komunikasi

Contoh teknologi komunikasi adalah radio, televisi, telepon dan internet.

2. Perkembangan Teknologi

Teknologi bukanlah hasil *simsalabim* atau hasil sulap yang sekejap mata bisa muncul. Teknologi merupakan hasil ciptaan yang membutuhkan proses yang panjang. Tahukah kamu, dari ditemukannya roda sampai

diciptakannya pesawat manusia perlu waktu 8000 tahun! Lama sekali bukan!

Perkembangan teknologi yang begitu cepat baru terjadi pada abad 20-21. Bagaimana perkembangan teknologi dari masa lalu hingg sekarang? Bagaimana pula perbedaan teknologi masa lalu dengan masa kini? Marilah kita ikuti terus pembahasan berikut. Di kelas empat ini kita cukup mempelajari perkembangan teknologi produksi, transportasi dan komunikasi.

1). Perkembangan Teknologi Produksi

Teknologi produksi merupakan alat dan cara yang digunakan manusia untuk menghasilkan barang atau jasa. Masyarakat pada masa lalu sudah dapat memanfaatkan sumber daya alam untuk memenuhi kebutuhan mereka. Namun, teknologi yang digunakannya masih sangat sederhana. Dengan menggunakan alat sederhana, memerlukan tenaga besar dan hasilnya pun terbatas.

Ketika ilmu pengetahuan berkembang maka berkembang pula teknologi. Alat-alat yang memudahkan pekerjaan manusia banyak ditemukan. Alat-alat tersebut sangat membantu dalam menyelesaikan pekerjaan manusia. Dengan alat yang lebih modern pekerjaan dapat diselesaikan lebih cepat, ringan, dan hasilnya pun lebih banyak.

a. Jenis teknologi produksi masa lalu dan masa kini

Berikut ini akan dibahas mengenai jenis teknologi produksi berdasarkan jenis kebutuhan pokok manusia. Marilah kita simak perbandingannya di masa lalu dan di masa kini.

a) Teknologi produksi makanan dan obat-obatan

Bagi kamu yang makanan pokoknya nasi tentu tiap hari makan nasi. Pernahkah kamu berpikir dari mana nasi yang kamu makan tiap hari itu berasal? Untuk dapat menikmati sepiring nasi ternyata prosesnya cukup panjang. Nasi berasal dari beras, beras berasal dari tanaman padi. Pernahkan kamu melihat orang menanam padi di sawah? Sebelum ditanami biasanya lahan digemburkan dulu.

Pada masa lalu penggemburan tanah dilakukan dengan dicangkul atau dibajak. Mencangkul benar-benar menggunakan tenaga manusia sedangkan membajak sudah dibantu tenaga sapi atau kerbau. Para petani di masa kini, untuk menggemburkan tanah sudah dapat menggunakan alat bermesin. Alat ini disebut traktor. Dengan traktor kegiatan menggemburkan tanah dapat lebih ringan, mudah dan cepat. Meskipun demikian saat ini masih ada petani yang menggemburkan sawah dengan cangkul dan bajak.



Gambar 2.1: Bajak dan traktor

Ketika padi sudah dipanen, butir padi harus dipisahkan dari batangnya. Kulit padi juga harus dipisahkan dengan isinya (beras). Untuk melakukan kedua proses ini orang sekarang juga sudah menggunakan mesin. Berbeda dengan zaman dahulu yang masih menggunakan tenaga manual. Untuk memisahkan padi dari batangnya, padi dipukulpukulkan pada sebatang kayu. Sedangkan untuk memisahkan kulit padi dengan isinya (beras) menggunakan lesung dan alu. Padi ditumbuk hingga mengelupas kulitnya. Seringkali berasnya juga ikut hancur menjadi kecil-kecil, Menumbuk padi dengan lesung banyak dilakukan oleh kaum perempuan.



Gambar 2.2: Menumbuk padi dengan lesung dan mesin penggiling gabah

Untuk memproduksi obat-obatan pun teknologinya juga mengalami perkembangan yang pesat. Dahulu manusia hanya meramu dan menumbuk obat-obatan dari bahan alami. Saat ini meskipun bahannya ada yang dari bahan alami tetapi pengolahannya

sudah dengan menggunakan mesin. Dengan mesin proses pembuatan obat lebih cepat dan *higienis*.

b) Teknologi produksi pakaian

Untuk memenuhi kebutuhan sandang, masyarakat masa lalu menggunakan alat tenun yang terbuat dari kayu dengan rakitan yang sangat sederhana. Untuk bahan pewarnaanya biasanya digunakan bahan-bahan dari kulit pohon atau daun tanaman. Mereka meraciknya secara sederhana. Tentu saja pekerjaan ini memerlukan tenaga yang cukup besar dan waktu yang lama. Produk yang dihasilkannya pun tidak banyak.

Masyarakat masa kini sudah dapat memenuhi kebutuhan sandangnya dengan mudah. Alat-alat yang berteknologi modern sudah banyak ditemukan. Pabrik tekstil dengan mesin-mesin modern dapat menghasilkan kain dalam jumlah besar dan kualitas yang tinggi. Bahan baku pembuatan kain pun juga lebih bervariasi, misalnya kapas, bulu biri-biri serta bahan *sintetis* (buatan). Meskipun demikian, saat ini masih banyak orang yang menggunakan cara dan bahan tradisional. Biasanya harganya justru lebih mahal.



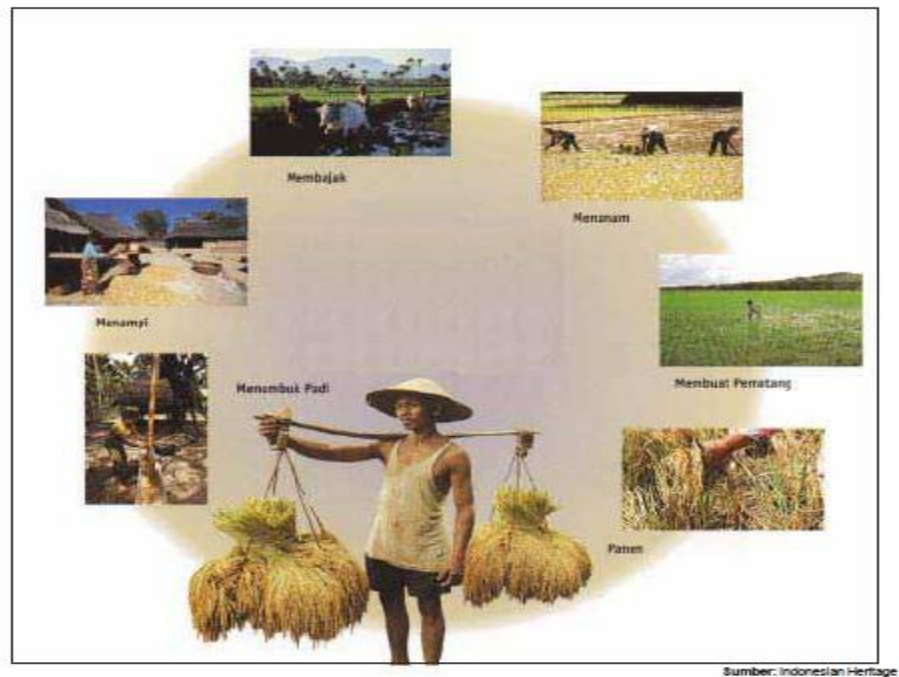
Gambar 2.3: Tenun tangan dan mesin tenun

c) Teknologi produksi bahan bangunan

Selain bahan pangan dan bahan sandang, manusia juga memerlukan rumah sebagai tempat tinggal. Segala perlengkapan rumah tangga seperti kursi, tempat tidur, lemari merupakan kebutuhan hidup lainnya yang diperlukan. Masyarakat masa lalu memotong kayu menggunakan kapak dan peralatan sederhana. Waktu yang diperlukan cukup lama untuk mengerjakannya. Sedangkan sekarang orang memotong kayu dapat menggunakan gergaji mesin. Selain lebih cepat hasil yang didapat pun sangat banyak. Selain itu potongan juga lebih rapi. Menyerut pun juga sekarang sudah menggunakan serutan mesin. Tidak seperti dulu yang menggunakan serutan biasa dan menggunakan tenaga manusia lebih besar.

b. Membuat Diagram Alur Proses Produksi

Untuk menjadi suatu barang yang siap pakai membutuhkan suatu proses. Proses tersebut ada yang pendek ada yang sangat panjang dan melewati banyak tahapan. Misalnya untuk mendapatkan sepiring nasi siapsantap membutuhkan proses yang panjang. Perhatikan gambar alur proses produksi berikut ini!



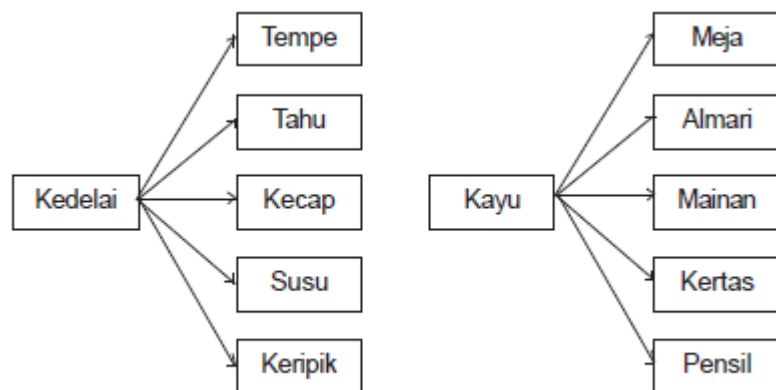
Gambar 2.4: Alur proses produksi beras



Gambar 2.5: Alur proses produksi pakaian

c. Satu bahan menghasilkan beragam produk

Pernahkah kamu makan tempe? Dari mana tempe berasal? Tempe berasal dari kedelai yang diolah. Tahukah kamu makanan lain yang bahan utamanya kedelai juga? Selain tempe, kedelai juga dapat diolah menjadimakanan lain seperti tahu, kecap, susu, dan keripik. Dalam proses produksi satu bahan dapat diolah menjadi beberapa barang produksi. Selain kedelai, contoh lain adalah kayu. Kayu dapat dibuat menjadi perabot rumah tangga seperti meja, kursi, almari, tempat tidur. Selain itu kayu juga dapat dibuat menjadi kertas, kerangka pensil dan mainan. Untuk lebih jelasnya perhatikan bagan berikut !



Gambar 2.6: satu bahan menghasilkan beragam produk

Dengan kreativitas yang dimilikinya, manusia berusaha membuat beragam produk dari suatu bahan. Dengan demikian kemanfaatan suatu bahan juga semakin banyak. Dapatkah kamu menyebutkan bahan lain yang dapat dibuat berbagai macam produk?

2). Perkembangan Teknologi Komunikasi

Apa yang dimaksud dengan komunikasi? Komunikasi merupakan kegiatan mengirim dan menerima pesan. Kamu berbicara dengan temanmu merupakan contoh komunikasi. Sejak kapan manusia berkomunikasi? Sejak zaman dahulu orang sudah biasa mengadakan komunikasi dengan orang lain. Baik yang berdekatan maupun yang berjauhan tempat tinggalnya. Apakah komunikasi hanya dengan bicara? Tentu saja tidak. Menyampaikan pesan bisa dengan bicara/lisan, tulisan dan bisa juga dengan isyarat. Mengirim pesan lewat surat merupakan contoh komunikasi dengan tulisan. Contoh pesan dengan isyarat adalah dengan menggunakan bendera, peluit, lampu ataupun asap.

a. Komunikasi lisan

Ketika teknologi belum berkembang seperti sekarang, orang kesulitan berkomunikasi secara lisan dengan orang yang letaknya jauh. Mereka haruslah bertemu terlebih dahulu. Namun kini kita sangat mudah melakukan komunikasi lisan meskipun letaknya berjauhan. Kita dapat berbicara secara langsung kepada orang yang letaknya jauh melaluipesawat telepon. Kemudian dengan kemajuan teknologi semakin banyak tercipta alat-alat komunikasi yang canggih seperti radio, televisi dan internet. Bahkan sekarang dengan teknologi satelit, komunikasi jarak jauh dapat dilakukan tanpa kabel. Yakni dengan alat yang dinamakan telepon seluler.



Gambar 2.7:Satelit sangat membantu komunikasi jarak jauh tanpa kabel

b. Komunikasi tertulis

Komunikasi tertulis melalui surat dari dulu sampai sekarang masih dilakukan orang. Sebelum ditemukan kertas, biasanya orang menulis surat pada daun, pelepah pohon atau kulit batang. Surat diantar oleh seorang kurir (pengantar surat). Pada masa lalu mereka mengantar surat dengan berjalan kaki atau menunggang kuda. Masyarakat masa kini menulis di atas kertas dengan cara tulis tangan atau diketik. Surat dapat kita kirim ke tujuan yang jauh tempat tinggalnya melalui kantor pos. Cepat atau lambatnya pengiriman tergantung pada biaya atau perangko yang diberikan. Dengan berkembangnya teknologi sekarang kita pun dapat mengirim surat lewat *faksimile*. *Faksimile* merupakan mesin cetak/fotocopy jarak jauh dengan memanfaatkan jaringan telepon. Dengan faksimile surat dapat diterima salinannya secara langsung. Alat komunikasi tertulis lainnya adalah koran, majalah dan buku yang disebut sebagai media cetak. Telepon genggam dan internet juga dapat dimanfaatkan untuk mengirim pesan tertulis yang disebut dengan SMS (*Short Message Service*) dan e-mail atau surat elektronik.



Gambar 2.8: Mesin cetak masa kini

c. Komunikasi melalui isyarat



Gambar 2.9: Beduk, kentongan, dan alam gempa

Komunikasi dengan isyarat tidak hanya dilakukan manusia di masalalu. Masyarakat masa lalu biasa menggunakan kentongan, bedug, lonceng ataupun asap. Masyarakat masa kini juga masih menggunakan alat-alat tersebut. Namun penggunaannya kadang ditambah dengan alat pengerassuara. Sekarang juga banyak digunakan sirine, alarm, dan lampu sebagai alat komunikasi isyarat.

3). Perkembangan Teknologi Transportasi

Istilah transportasi mungkin agak asing bagimu. Sebenarnya transportasi sama dengan pengangkutan. Mengangkut adalah memindahkan barang atau orang dari suatu tempat ke tempat lainnya. Alat transportasi adalah alat yang digunakan untuk mengangkut penumpang atau barang. Sejak kapan manusia mengenal alat transportasi? Sejak dahulu orang sudah mengenal alat angkutan walaupun sangat sederhana. Mereka menggunakan tenaga hewan bahkan tenaga manusia sebagai alat transportasi. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan teknologi transportasi sekarang telah mengalami perubahan yang sangat pesat.

a. Teknologi transportasi masa lalu dan masa kini

Secara garis besar alat transportasi dapat kita kelompokkan menjadi tiga yaitu transportasi darat, air dan udara.

1) Transportasi darat

Masyarakat pada masa lalu menggunakan alat transportasi yang masih sederhana. Sebelum ditemukan mesin, alat transportasi seperti pedati, delman, dan kuda merupakan alat transportasi andalan. Teknologi transportasi tersebut masih menggunakan tenaga hewan dan manusia. Kemampuan jelajahnya juga masih sangat terbatas dan memerlukan waktu yang lama. Sekarang orang masih menggunakan alat transportasi tersebut namun tidak menjadi alat utama. Seringkali kuda dan delman digunakan sebagai sarana rekreasi saja.



Gambar 2.10: Alat transportasi darat masa lalu



Sumber: www.id.wikipedia.org

Gambar 2.11: alat transportasi darat masa kini

Sejak ditemukan mesin uap, berkembang pula kendaraan bermesinlainnya. Alat transportasi bermesin seperti sepeda motor, mobil, keretaapi merupakan alat transportasi yang modern. Dengan alat transportasitersebut, jarak jauh dapat ditempuh dalam waktu yang singkat.

2) Transportasi air

Masyarakat pada masa lalu menggunakan alat transportasi air sepertiperahu dayung, rakit, dan perahu layar. Perahu dayung dan rakitdigerakkan oleh kekuatan tenaga manusia. Sedangkan perahu layardigerakkan oleh tenaga angin dan tenaga manusia. Seiring

denganditemukannya mesin bermotor, masyarakat kini menggunakan perahubermotor dan kapal sebagai alat transportasi air. Kapal-kapal moderndapat mengangkut barang berton-ton serta dapat menempuh jarak yangsangat jauh. Bahkan kini sebuah kapal besar dapat digunakan sebagailandasan pesawat tempur. Kapal ini dinamakan kapal induk.



Gambar 2.12: Perahu layar dan kapal laut modern

3) Transportasi udara

Kamu tentu pernah melihat pesawat terbang, baik secara langsung maupun lewat televisi. Pesawat terbang merupakan angkutan udarayang sangat canggih. Perjalanan pesawat terbang lebih cepatdibandingkan dengan angkutan darat atau angkutan laut. Sekarangterdapat berbagai jenis alat angkutan udara antara lain helikopter,pesawat tempur serta pesawat penumpang. Bahkan kini manusia dapatmenjelajah luar angkasa dengan menggunakan pesawat luar angkasa.



Gambar 2.13: Pesawat penumpang dan helikopter

3. Kelebihan dan Kekurangan Teknologi

Kita telah mengetahui berbagai jenis teknologi baik di masa lalu maupun di masa kini. Setelah mengetahuinya kamu tentu dapat membandingkan teknologi masa lalu dengan teknologi masa kini. Teknologi masa lalu maupun masa kini memiliki kelebihan dan kelemahan. Pada penjelasan di atas yang banyak nampak adalah kelemahan teknologi masa lalu dan kelebihan teknologi masa kini. Misalnya teknologi masa lalu lebih lambat sedangkan teknologi masa kini lebih cepat. Namun sebenarnya teknologi masa lalu juga memiliki kelebihan. Sebaliknya teknologi masa kini juga memiliki kelemahan.

Pada umumnya teknologi masa lalu masih menggunakan tenaga manual yakni hewan, angin ataupun manusia. Selain itu prosesnya juga lama atau lambat. Namun di sisi lain teknologi masa lalu memiliki kelebihan yakni hampir semua bebas polusi. Baik polusi udara, polusi suara maupun polusi lainnya. Sedangkan teknologi masa kini memiliki kelebihan prosesnya cepat. Namun di sisi lain memiliki kelemahan yakni menimbulkan polusi. Seperti polusi udara, tanah, air dan suara. Polusi udara menyebabkan napas menjadi sesak.



Sumber: www.google.com

Gambar 2.14: kendaraan bermotor menimbulkan polusi udara dan suara

Teknologi masa kini khususnya teknologi transportasi juga rawan menimbulkan kecelakaan. Di negara kita ratusan orang meninggal tiap tahun karena kecelakaan lalu lintas. Baik di darat, laut maupun udara. Hal ini banyak disebabkan oleh faktor manusia yang lalai dan ceroboh.



Sumber: anangpunwambro.wordpress

Gambar 2.15: Kecelakaan pesawat terbang

Kelemahan teknologi masa kini menjadi koreksi kita bersama. Sekarang kita menghadapi masalah justru karena kecanggihan teknologi. Pencemaran air, tanah, udara, dan suara terjadi di mana-mana. Untuk kalian yang tinggal di kota besar tentu sudah merasakan bisingnya suara kendaraan bermotor, mesin-mesin pabrik,

pesawat terbang dan hawa yang begitu panas. Untuk itu saat ini masyarakat banyak dihimbau agar menggunakan kendaraan bermotor seperlunya saja. Bahkan di Jakarta dilarang menggunakan mobil yang isinya kurang dari 3 orang. Hal ini selain menghindari kemacetan juga mengurangi polusi udara dan suara. Marilah kita pilih teknologi yang ramah lingkungan!

G. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Eny Utami (2013)

Penelitian Eny Utami (2013) dengan judul “Penggunaan Model Pembelajaran *Picture And Picture* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas IIASD Islam Terpadu Arofah 1 Boyolali”. Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada siswa di kelas IIA SD Islam Terpadu Arofah 1 Boyolali terdiri dari satu siklus penelitian. Deskripsi hasil penelitian pada siklus I yaitu: Sebelum pelaksanaan tindakan siklus I, peneliti melakukan observasi pra siklus untuk mengetahui kondisi awal yang ada pada sekolah tersebut. Berdasarkan hasil observasi pada pra siklus yang dilaksanakan pada tanggal 4 Maret 2013, peneliti memperoleh data bahwa keaktifan siswa sebesar 36,21% dan rata-rata hasil belajar siswa 62,48 dengan presentase siswa yang tuntas KKM sebesar 12 dari 29 siswa. Hal ini terjadi karena guru hanya menggunakan metode pembelajaran yang biasa dipakai yaitu metode konvensional, sehingga pembelajaran masih berpusat pada guru dan situasi kelas kurang semangat, banyak yang rame dan tidak memperhatikan penjelasan guru saat menerangkan. Hal ini menunjukkan bahwa ketika siswa diminta maju

menjawab soal masih bingung dan salah, yang bisa ya cuma itu itu saja. Kemudian peneliti bersama guru kelas IIA merencanakan menggunakan model pembelajaran *picture and picture*. Tahap selanjutnya setelah metode ditentukan adalah menyusun RPP materi tentang unsur-unsur bangun datar.

Setelah model pembelajaran tersebut digunakan keaktifan siswa meningkat menjadi 75,56% pertemuan I, pertemuan II meningkat lagi menjadi 82,76% dan rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 85,62% pertemuan II. Hasil ini dihitung dari rata-rata keaktifan siswa setiap indikator dan hasil ulangan harian yang dilaksanakan setiap akhir pertemuan pada masing-masing siklus. Dari hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan sebelum pelaksanaan tindakan. Hasil siklus I yang dilaksanakan dalam dua kali pertemuan didapatkan peningkatan hasil yang cukup bagus karena dalam siklus I pertemuan II siswa yang mampu melakukan pelaksanaan pembelajaran sesuai indikator keaktifan meningkat menjadi 82,76%. Dalam penggunaan model pembelajaran *picture and picture* sudah cukup bagus namun perlu ditingkatkan lagi untuk ke depannya.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan siklus I mengenai penggunaan model pembelajaran *picture and picture* yang diterapkan pada siswa kelas IIA SD Islam Terpadu Arofah 1 Boyolali dapat dikatakan lebih efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Hidayati (2014)

Penelitian Hidayati (2014) dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran *Picture And Picture* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV MIN Ngawen Gunung Kidul Yogyakarta”. Latar belakang penelitian ini adalah bahwasanya pembelajaran IPA di MIN Ngawen, Gunungkidul dalam penerapannya siswa kurang terlibat dalam pembelajaran seperti diskusi kelompok dan bertanya. Selain itu, dari data yang diperoleh hasil belajar IPA siswa masih rendah yaitu masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Dari masalah tersebut, penulis mencoba mengadakan penelitian dengan menerapkan metode *picture and picture* dengan harapan tujuan dan pembelajaran IPA dapat tercapai dengan baik, membuat siswa aktif belajar dan meningkatkan hasil belajarnya.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan mengambil latar di MIN Ngawen Gunungkidul Yogyakarta. Data-data yang dikumpulkan berupa hasil latihan soal, hasil observasi, dokumentasi, wawancara dan soal. Analisis data untuk prestasi belajar siswa menggunakan tabel distribusi frekuensi relatif yaitu dengan menghitung seberapa besar persentase hasil latihan soal yang telah diberikan pada siswa.

Hasil penelitian menunjukkan : (1) penerapan metode *picture and picture* diawali dengan penyampaian kompetensi yang ingin dicapai, kemudian guru menyajikan materi sebagai pengantar dan menunjukkan gambar-gambar kegiatan berkaitan dengan materi. Setelah itu guru menunjuk siswa secara bergantian untuk mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis dan ditanyakan dasar pemikiran urutan gambar

tersebut. Dari urutan gambar tersebut guru mulai menanamkan materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Kegiatan terakhir adalah mengambil kesimpulan.(2) Faktor pendukung penerapan metode *picture and picture* adalah: adanya gambar-gambar yang menarik yang bisa diakses baik, adanya sumber belajar yang cukup lengkap dan adanya semangat yang tinggi dari siswa untuk belajar aktif dalam pembelajaran. Faktor penghambat adalah: adanya beberapa anak yang kadang membuat kegaduhan dalam kelas, adanya beberapa siswa yang masih malu-malu bila diajak aktif dalam pembelajaran dan kurang lengkapnya fasilitas media yang disediakan sekolah. (3) Metode *picture and picture* mampu meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV MIN Ngawen Gunungkidul Yogyakarta tahun pelajaran 2013/2014. Hal ini terlihat dari persentase ketuntasan belajar secara klasikal yaitu pada siklus I sebesar 72,22% meningkat pada siklus II sebesar 89,89%.

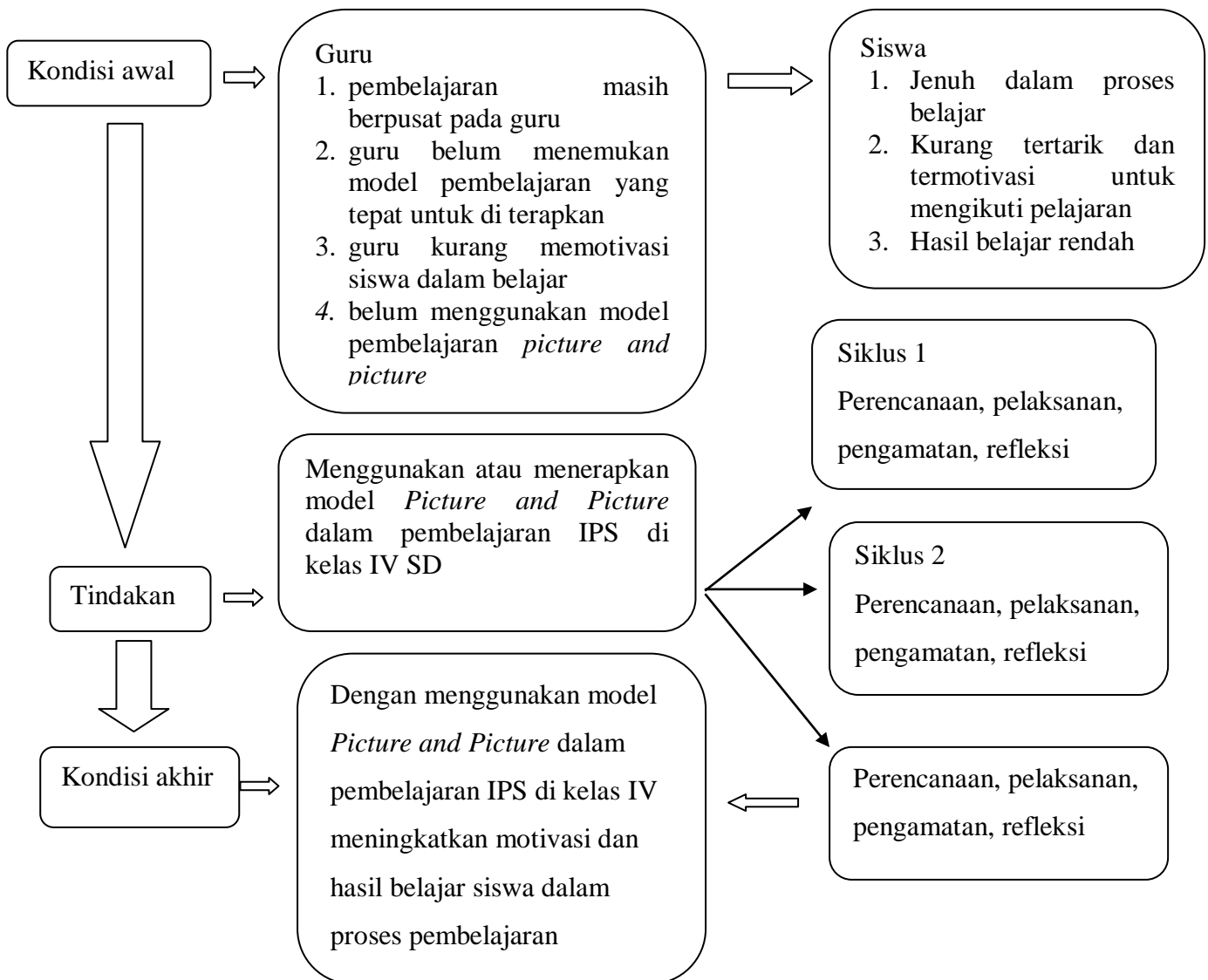
H. Kerangka Pemikiran

Pencapaian prestasi belajar siswa kelas IV SDN Linggar III khususnya pada materi perkembangan teknologi nilainya masih rendah, dikarenakan siswa cenderung bersifat individual kurang bisa bekerjasama dalam kelompok dan tidak bisa menyelesaikan tugas yang diberikan sehingga mengakibatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran belum mencapai KKM. Kemudian guru hanya mengandalkan metode ceramah dan metode

penugasan berupa menjawab pertanyaan dan mengerjakan tugas yang ada di buku sehingga proses pembelajaran terlihat monoton.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran *picture and picture* dapat dijadikan salah satu model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena dengan pembelajaran *picture and picture* akan menjadi menyenangkan. Selama hanya guru menjadi aktor di depan kelas, dan seolah-olah gurulah sebagai satu-satunya sumber belajar. Model apapun yang digunakan selalu menekankan aktifnya peserta didik di dalam setiap proses pembelajaran. Inovatif setiap pembelajaran harus memberikan sesuatu yang baru, berbeda dan selalu menarik minat peserta didik. Kelebihan pembelajaran *picture and picture* ini adalah guru dapat mengetahui kemampuan masing-masing siswa kemudian melatih berpikir logis dan sistematis, tidak hanya itu siswa dapat berpikir berdasarkan sudut pandang suatu subjek bahasan dengan memberikan kebebasan siswa dalam praktik berpikir, hingga mengembangkan motivasi untuk belajar yang lebih baik.

Untuk lebih jelas akan dipaparkan melalui bagan di bawah ini:



Gambar 2.16 Kerangka Pemikiran

I. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi adalah suatu hal yang diyakini kebenarannya oleh peneliti berdasarkan berbagai sumber, yang akan dijadikan dasar

untuk membuat hipotesis yang harus dirumuskan secara jelas. Dalam penelitian ilmiah peneliti harus memberikan asumsi tentang kedudukan masalah, karena asumsi akan menjadi landasan teori dalam laporan hasil penelitian. Asumsi atau postulat adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh peneliti. Sebelum mengumpulkan data asumsi perlu dirumuskan secara jelas, hal ini disebabkan karena:

- a. Asumsi adalah tempat berpijak bagi masalah yang sedang diteliti.
- b. Asumsi digunakan untuk mempertegas variabel.
- c. Asumsi digunakan untuk menentukan dan merumuskan hipotesis.

Untuk merumuskan suatu asumsi yang baik ada empat hal yang harus dilakukan:

- a. peneliti harus banyak membaca buku, jurnal, buletin dan hasil penelitian yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.
- b. mencari informasi dari berbagai sumber.
- c. Berkunjung ke tempat yang akan diteliti
- d. mengadakan pendugaan, mengabstraksi berdasarkan pengetahuan yang dimiliki.

Untuk mengatasi masalah yang sedang dirasakan oleh guru kelas IV SDN Linggar 03 Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung, maka peneliti memilih model *picture and picture* sebagai solusi yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa

pada pembelajaran IPS pada materi Perkembangan Teknologi di sekolah dasar.

Penggunaan model *picture and picture* merupakan solusi yang bertujuan agar siswa dapat memahami perkembangan teknologi dengan mengaitkan pembelajaran pada kehidupan yang nyata karena anak pada usia 7-12 tahun kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasi kaidah-kaidah logika masih terkait dengan objek-objek yang bersifat konkret.

2. Hipotesis

Hipotesis tindakan yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah:

- a. Jika perencanaan model pembelajaran *picture and picture* disusun, dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi perkembangan teknologi.
- b. Jika pelaksanaan model pembelajaran *picture and picture* diterapkan dengan baik, dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi perkembangan teknologi.
- c. Jika menggunakan model pembelajaran *picture and picture* berjalan efektif, dapat meningkatkan motivasi siswa dalam materi perkembangan teknologi.
- d. Jika menggunakan model pembelajaran *picture and picture* berjalan efektif, dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi perkembangan teknologi.

Jadi, menurut penulis dengan menggunakan model pembelajaran *picture and picture* ini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IV SDN Linggar III Kecamatan Rancaekek, Kabupaten Bandung.