

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran *Picture and Picture*

a. 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.

Ibrahim (2000: 29) menyatakan bahwa model pembelajaran *kooperatif picture and picture* merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok, yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang saling asah, saling asih, dan saling asuh. Pembelajaran kooperatif *picture and picture* bernaung dalam teori konstruktivis. Pembelajaran ini muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Siswa secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah-masalah yang kompleks.

Taniredja (2013: 55) pembelajaran *kooperatif picture and picture* merupakan sistem pengajaran yang memberi kesempatan pada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang berstruktur, berkelompok, sehingga terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan yang bersifat interdependensi efektif di antara anggota kelompok.

Menurut Soekamto, dkk (dalam Aqib Zaenal, 2013: 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.

Dari penjelasan diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran *kooperatif picture and picture* adalah suatu metode belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan / diurutkan menjadi urutan logis, gambar-gambar ini menjadi factor utama dalam proses pembelajaran, model pembelajaran dimana siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang siswa, dengan kemampuan heterogen, jenis kelamin berbeda, saling membantu, dan memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dalam kegiatan 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 atau maksud tertentu, memiliki pola tingkah laku kegiatan belajar mengajar (sintaks) yang jelas dan terarah,

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

Pada penggunaan model pembelajaran yang tepat bertujuan untuk mendukung tumbuhnya rasa senang siswa terhadap pembelajaran itu sendiri, menumbuhkan dan meningkatkan rasa senang siswa terhadap materi pembelajaran yang akan disampaikan, 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 dipunyai 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 dan menyenangkan sehingga siswa dapat meraih hasil belajar dan potensi yang optimal pula.

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

Demikian pula pentingnya pemahaman seorang guru terhadap fasilitas dan sarana sekolah yang tersedia, kondisi kelas dan beberapa faktor lain yang terkait dengan pembelajaran. Tanpa pemahaman terhadap berbagai kondisi ini, model yang akan dikembangkan oleh guru cenderung tidak dapat meningkatkan peran siswa secara optimal dalam pembelajaran dan pada akhirnya tidak dapat memberikan sumbangan terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

b. Jenis – jenis Model Pembelajaran

Ada beberapa model pembelajaran dibawah ini:

- a) Menurut Jonhson dalam Sugiyanto (2007) CTL adalah mendorong sebuah proses pendidikan yang bertujuan untuk mendorong para siswa melihat makna di dalam materi akademik yang mereka pelajari dengan cara menghubungkan subjek akademik dengan konteks dalam kehidupan keseharian mereka.
- b) Model *problem based learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang peserta didik untuk belajar. dalam kelas yang menerapkan pembelajaran berbasis masalah, peserta didik dalam tim untuk memecahkan masalah dunia nyata (*real world*).
- c) Model pembelajaran *picture and picture* adalah suatu model belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis. Model pembelajaran ini mengandalkan gambar sebagai media pembelajaran. Isarani: 58 model pembelajaran inovatif (Referensi guru dalam menentukan model pembelajaran). (Medan, Media Persada, 2011; 1).
<http://raseko.blogspot.com/2011/05/model-pembelajaran-picture-and-picture.html/20-05-2012>.

Menurut kesimpulan di atas ada beberapa metode pembelajaran, peneliti lebih cocok memakai metode *picture and picture* karena menggunakan model yang menggunakan gambar sebagai media pembelajaran. Model *picture and picture* adalah model yang menggunakan media gambar dalam penyampaian materi pembelajaran yang bertujuan mendorong siswa untuk belajar berpikir kritis dengan jalan memecahkan permasalahan-permasalahan yang tergantung dalam contoh-contoh gambar yang disajikan. Agar siswa lebih aktif dan mudah paham pada pembelajaran tersebut.

c. Model *Cooperative Tipe Picture and Picture*

1). Model *Cooperative Learning*

Dalam buku yang berjudul Metodologi Pembelajaran (Adang Heiawan, dkk 2012: 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 (1996) 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 ketrampilan kooperatif.

Langkah-langkah pembelajaran *cooperative learning* dapat dituliskan dalam table sebagai berikut:

Tabel 2.1
Langkah-langkah Pembelajaran Cooperative learning

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 dalam kelompok-kelompok belajar	Guru menginformasikan pengelompokan siswa

Langkah 4	Membimbing kelompok belajar	Guru memotivasi serta memfasilitasi kerja siswa dalam kelompokkelompok 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 *tipe kooperatif picture and picture* merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok, yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang saling asah, saling asih, dan saling asuh. Pembelajaran model *tipe kooperatif picture and picture* bernaung dalam teori konstruktivis. Pembelajaran ini muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Siswa secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah-masalah yang kompleks (Ibrahim. 2000: 29).

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

d. Prinsip dan Tujuan Model *Picture and Picture*

Prinsip dasar dalam model pembelajaran kooperatif *picture and picture* menurut Istarani (2011: 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.

e. Langkah-langkah Model *Picture and Picture*

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 menjadi bermakna. Langkah-langkah dalam Pembelajaran Model *tipe kooperatif Picture and Picture* adalah sebagai berikut:

- 1). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Di langkah ini guru diharapkan untuk menyampaikan apakah yang menjadi Kompetensi Dasar mata pelajaran yang bersangkutan. Dengan demikian maka siswa dapat mengukur sampai sejauh mana yang harus dikuasainya. Disamping itu guru juga harus menyampaikan indicator-indikator ketercapaian KD, sehingga sampai dimana KKM yang telah ditetapkan dapat dicapai oleh peserta didik.

- 2). Memberikan materi pengantar sebelum kegiatan.

Penyajian materi sebagai pengantar sesuatu yang sangat penting, dari 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 menyediakan gambar-gambar yang akan digunakan (berkaitan dengan materi). Dalam proses penyajian materi, guru mengajak siswa untuk ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan mengamati setiap gambar yang ditunjukkan oleh guru atau oleh temannya. Dengan *Picture* atau gambar kita akan menghemat energy kita dan siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Dalam perkembangan selanjutnya sebagai guru dapat memodifikasikan gambar atau mengganti gambar dengan video atau demonstrasi yang kegiatan tertentu.
- 4). Guru menunjuk siswa secara bergilir untuk mengurutkan atau memasang gambar-gambar yang ada. Di langkah 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 oleh siswa untuk diurutkan, dibuat, atau di modifikasi.

- 5). Guru memberikan pertanyaan mengenai alasan siswa dalam menentukan urutan gambar. Setelah itu ajaklah siswa menemukan rumus, tinggi, jalan cerita, atau tuntutan KD dengan indicator yang akan dicapai. Ajaklah sebanyak-banyaknya peran siswa dan teman yang lain untuk membantu sehingga proses diskusi dalam PBM semakin menarik.
- 6). Dari alasan tersebut guru akan mengembangkan materi dan menanamkan Konsep materi yang sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Dalam proses diskusi dan pembacaan gambar ini guru harus memberikan penekanan-penekanan pada hal ini 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.
- 7). Siswa diajak untuk menyimpulkan/merangkum materi yang baru saja diterimanya. Kesimpulan dan rangkuman dilakukan bersama dengan siswa. Guru membantu dalam proses pembuatan kesimpulan dan rangkuman. Apabila siswa belum mengerti hal-hal apa saja yang harus diperhatikan dalam pengamatan gambar tersebut guru memberikan penguatan kembali tentang gambar tersebut.

Selain prosedur pelaksanaan adapun beberapa prosedur pembuatnya , yaitu antara lain :

- a. Strategi perumusan sasaran proses belajar mengajar (PBM), yang berkaitan dengan strategi yang akan digunakan oleh pengajar dalam menentukan pola ajar untuk mencapai sasaran PBM.

b. Strategi perencanaan proses belajar mengajar, berkaitan dengan langkah-langkah pelaksanaan mencapai sasaran yang telah ditetapkan. Dalam tahap ini termasuk perencanaan tentang media ajar yang akan digunakan.

c. Strategi pelaksanaan proses belajar mengajar, berhubungan dengan pendekatan sistem pengajaran yang benar-benar sesuai dengan pokok bahasan materi ajar.

Model pembelajaran *tipe kooperatif picture and picture* yang merupakan media gambar. Gambar yang baik digunakan dalam pembelajaran adalah gambar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, terdapat tiga syarat yang harus dipenuhi.

1. Harus otentik

Gambar tersebut haruslah secara jujur melukiskan situasi seperti melihat benda sebenarnya.

2. Sederhana

Komposisi hendaknya cukup jelas dalam menunjukkan poin-poin pokok yang terdapat pada gambar.

3. Sebagai media yang baik, gambar hendaklah bagus dari sudut seni.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *tipe kooperatif picture and picture* pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat menjawab persoalan bagaimana belajar itu bermakna, menyenangkan, kreatif, dan sesuai dengan realita yang ada serta lebih melibatkan siswa aktif belajar, baik secara mental, intelektual, fisikl, maupun sosial.

Dari langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *picture and picture* diatas, 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.

f. Kelebihan dan Kekurangan Model *Picture and Picture*

Menurut Istarani (2011:8), 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 meningkatkan 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.

2. Motivasi

a. 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.

Definisi Motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan (Hamalik, 1992 hlm 173).

Dalam Sardiman (2006 hlm 73) motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “feeling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.

Menurut Mulyasa (2003 hlm 112) motivasi adalah tenaga pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya tingkah laku ke arah suatu tujuan tertentu. Peserta didik akan bersungguh-sungguh karena memiliki motivasi yang tinggi. Seorang siswa akan belajar bila ada faktor pendorongnya yang disebut motivasi.

Dimiyati dan Mudjiono (2002 hlm 80) mengutip pendapat Koeswara mengatakan bahwa siswa belajar karena didorong kekuatan mental, kekuatan mental itu berupa keinginan dan perhatian, kemauan, cita-cita di dalam diri seorang terkadang adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap dan perilaku individu dalam belajar.

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 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.

b. 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 jawaban 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 berkaitan 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, 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 *cinta* dan *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.

c. Fungsi Motivasi dalam Belajar

Sardiman (2014:85) 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:

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- b. 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.
- c. 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>

d. 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. Sebbas manusia hidup dalam lingkungan sosial dengan sesama manusia yang lain, sehingga motivasi itu terbentuk. Frandsen mengistilahkan dengan *affiliative needs*. 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 di motivasi rohaniah. Yang termasuk motivasi jasmani seperti misalnya: refleksi. 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.

e. 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 pada 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

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Nana Sudjana (2009 hlm 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono (2006 hlm 3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Benjamin S. Bloom (Dimiyati dan Mudjiono, 2006 hlm 26-27) menyebutkan enam jenis perilaku ranah kognitif, sebagai berikut:

- a). Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode.
- b). Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.

- c). Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip.
- d). Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil.
- e). Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program.
- f). Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif yang mencakup tiga tingkatan yaitu pengetahuan (1), pemahaman (2), dan penerapan (3). Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek kognitif adalah tes.

b. 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 2002:120) indikator yang banyak dipakai sebagai tolak ukur keberhasilan adalah daya serap.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

M. Dalyono (2009: 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.

d. 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:

- a. Hasil belajar memiliki kapasitas berupa pengetahuan, kebiasaan, keterampilan sikap dan cita-cita.
- b. Adanya perubahan mental dan perubahan jasmani
- c. 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.

e. Jenis Penilaian Hasil Belajar

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (hal 120-121) mengungkapkan, bahwa untuk mengukur dan mengevaluasi hasil belajar siswa tersebut dapat dilakukan melalui tes prestasi belajar. Berdasarkan tujuan dan ruang lingkungnya, 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 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).

f. Faktor Pendorong Dan Penghambat Hasil Belajar

1. 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.

2. 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.

g. 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.

B. Analisis dan Pengembangan Materi



Gambar 2.1
Makananku Sehat dan Bergizi

Gambar di atas tentu tidak asing bagimu. Roti, wortel dan kentang goreng dan es serut warna warni. Makanan merupakan bahan, bersal dari tumbuhan atau hewan yang dikonsumsi oleh manusia dan makhluk hidup lainnya untuk bertahan hidup, menambah nutrisi dan energi. Makanan yang dibutuhkan oleh manusia adalah makanan yang didapatkan dari hasil pertanian, perkebunan, peternakan, perikanan dan sumber daya alam lainnya.

Makanan yang kita konsumsi setiap harinya mengandung unsur atau senyawa, seperti karbohidrat, protein, lemak, mineral, vitamin, enzim dan lain sebagainya. Ada dua kategori makanan yang bias kita konsumsi setiap hari, makanan sehat atau makanan tidak sehat.

Makanan sehat dapat diolah dengan menggunakan bahan dan bumbu dapur yang segar dan berkualitas baik yang mana baik untuk tubuh sedangkan makanan tidak sehat merupakan makanan yang diolah dengan bahan makanan dan bumbu dapur yang kurang berkualitas.

Nah, apa itu makanan sehat dan bergizi? Bagaimana kandungan gizi yang terdapat pada makanan sehat dan bergizi? Untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan ini marilah kita ikuti terus pembahasan berikut.

1. Pengertian Makanan Sehat dan Bergizi

Secara sederhana makanan sehat dan bergizi adalah makanan yang memiliki tiga kegunaan, yakni berperan sebagai zat pembangun, kedua berperan sebagai zat pengatur dan yang ketiga berperan sebagai zat tenaga. Di Indonesia, makanan sehat biasa kita sebut dengan empat sehat lima sempurna.



Gambar 2.2
Kategori Makanan Sehat dan Bergizi

Tubuh membutuhkan makanan untuk bertahan hidup dan makanan pokok yang setiap hari kita konsumsi terdiri dari beberapa jenis, seperti nasi, jagung, kentang, gandum, oatmeal, umbi-umbian dan masih banyak lagi. Untuk teman karbohidrat, Anda bias mengkonsumsi lauk pauk yang kaya akan protein, seperti tempe, tahu, daging, telur, ikan dan lain sebagainya.

Agar pencernaan lancar, anda membutuhkan sayur mayur yang kaya akan serat dan antioksidan, seperti sayur kangkung, sayur bayam, terong dan masih

banyak lagi. Lengkapi dengan makanan pencuci mulut, yaitu buah apel, buah markisa dan juga susu.

Makanan sehat dan memiliki nilai gizi akan membuat tubuh menjadi lebih sehat dan kuat, berbeda bila kita mengonsumsi makanan yang tidak sehat dan tidak bergizi, justru tubuh akan menjadi sakit dan mudah lelah.

2. Gizi Seimbang

Secara sederhana, pengertian gizi seimbang adalah nutrisi dan zat gizi yang disesuaikan dengan kebutuhan tubuh, tidak berlebihan juga tidak kekurangan.

Sedangkan pengertian makanan gizi seimbang adalah mengonsumsi makanan yang mengandung nutrisi dan gizi disesuaikan dengan kebutuhan tubuh dengan tetap memperhatikan berbagai prinsip seperti keberagaman jenis makanan, aktifitas tubuh, berat badan ideal serta faktor usia.

Susunan gizi seimbang pada makanan digambarkan Yayasan Institute Danone Indonesia pada sebuah piramida makanan berbentuk kerucut dengan bagian utamayang disebut dengan Tri Guna Makanan atau tiga jenis makanan tiga kegunaan yang berbeda.



Gambar 2.3
Gizi Seimbang

1). Zat Tenaga

Pada gambar terletak pada bagian bawah karena porsi yang paling besar. Berguna sebagai sumber tenaga yang akan memberikan tenaga pada tubuh agar kuat dalam melakukan berbagai aktifitas sehari-hari. Zat tenaga yang paling utama adalah karbohidrat. Karbohidrat banyak terdapat pada makanan pokok seperti padi, jagung, kentang, singkong, sagu, gandum serta semua makanan yang terbuat dari bahan-bahan tersebut seperti roti, nasi, mie, kue dan sebagainya.

2). Zat Pengatur

Pada gambar terletak di tengah, porsi lebih sedikit dari pada zat tenaga. Zat pengatur lebih berguna untuk mengatur organ tubuh agar dapat bekerja dengan baik. Zat pengatur terdiri dari vitamin dan mineral. Kedua zat ini banyak terdapat pada sayur-sayuran dan buah-buahan.

3). Zat Pembangun

Pada gambar terletak pada bagian atas karena porsi yang paling sedikit dibanding yang lain. Zat pembangun berguna untuk pembentukan, pertumbuhan serta pemeliharaan sel-sel dalam semua organ tubuh. Zat pembangun yang utama adalah protein, baik itu protein nabati seperti kedelai, kacang hijau, kacang tanah dan semua makanan yang dihasilkan dari bahan-bahan tersebut, maupun protein hewani seperti daging, telur, ikan serta susu.

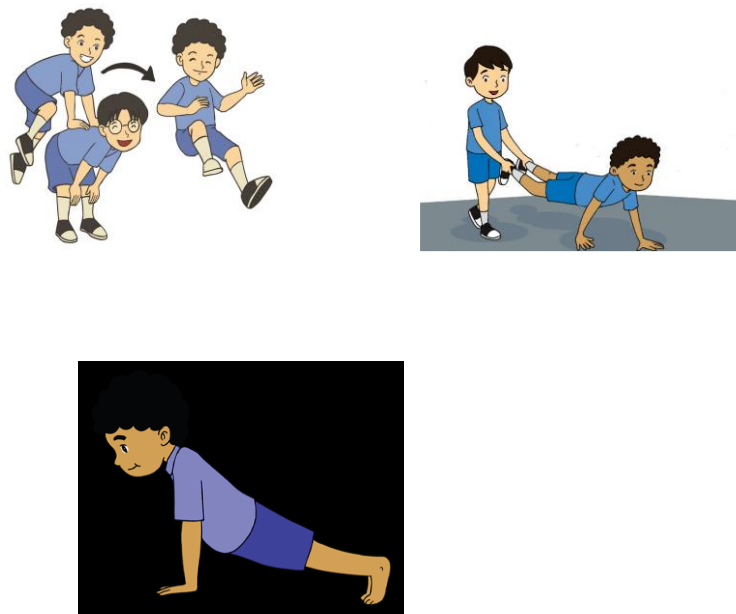
Dibagian paling ujung piramida makanan gizi seimbang atau Tri Guna makanan, terdapat satu bagian atau potongan paling kecil untuk menggambarkan makanan yang juga harus dipenuhi namun dalam porsi yang kecil atau seperlunya yaitu minyak, gula, dan garam.

Sedangkan pada bagian bawah diberikan alas berupa gambar air dalam porsi paling besar. Artinya bahwa kebutuhan air untuk tubuh kebutuhan yang paling besar yang harus dipenuhi, baik dengan minum air putih murni maupun dari kandungan air yang terdapat pada buah-buahan.

Untuk mendapatkan hasil maksimal dari penerapan pola gizi seimbang, harus pula diimbangi dengan penerapan hidup sehat seperti olahraga yang teratur, istirahat yang cukup, menjaga kebersihan diri dan lingkungan serta selalu membantu perkembangan berat badan tubuh.

3. Cara menjaga Berat Badan

Bagaimana cara menjaga agar tubuhmu tetap sehat? Salah satunya adalah melakukan lomba lari meloncati teman yang membungkuk, gerobak dorong, dan *push up*. Hari ini kamu akan mempraktikkannya. Lakukan sesuai perintah gurumu ya! Kamu juga dapat melakukan kegiatan-kegiatan ini dengan berlomba bersama



Gambar 2.4
Menjaga Berat Badan

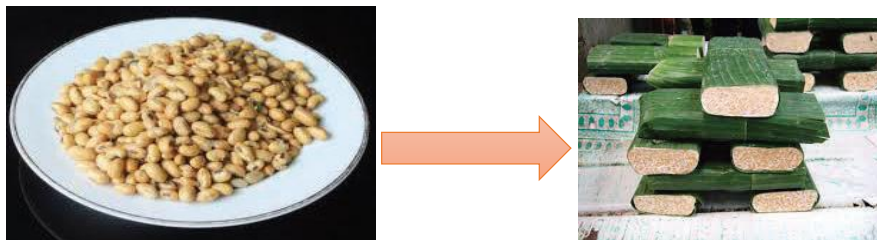
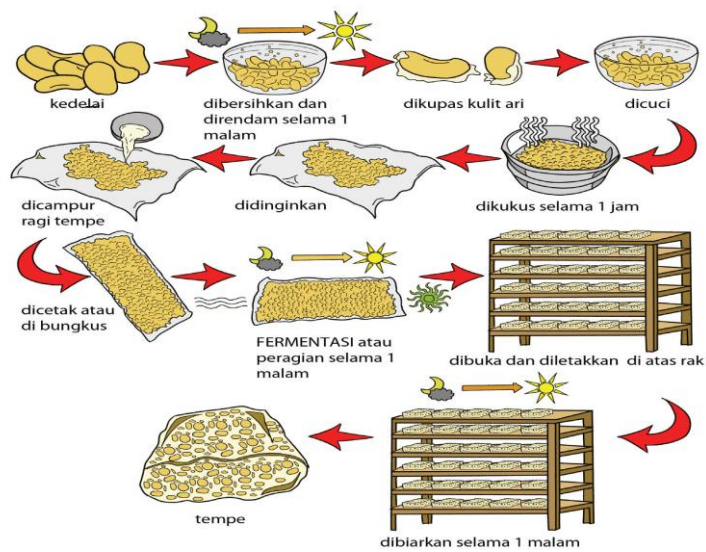
4. Cara Pengolahan Tempe

Tahukah kamu asal mula tempe, makanan tradisional Indonesia yang mengandung protein tinggi bagi tubuh? Tempe tidak bias lepas dari bahan bakunya yaitu kedelai. Menurut pakar dari Universitas Gajah Mada, Marry Satuti dalam *Bunga Rampai Tempe Indonesia*, kata kedelai yang ditulis kadele dalam bahasa jawa ditemukan dalam serat Sri Tanjung (abad ke-12 atau 13). Selain dalam serat lagenda kota banyuwangi itu.

Berdasarkan penelitian genetic, kedelai berasal dari Tiongkok, Meski tidak ada keterangan apakah jenis kedelai hitam atau kuning.

Didalam tempe juga ditemukan suatu zat antioksidan dalam bentuk isoflavan, seperti hanya vitamin C, E, dan karotenoid, isoflavan juga merupakan antioksidan yang sangat dibutuhkan tubuh untuk menghentikan reaksi pembentukn rsdiksl bebas.

Dalam kedelai terdapat tiga jenis isofalvon, yaitu daidzein, glisitein, dan genistein. Pada tempe, disamping ketiga jenis isoflavan tersebut juga terdapat antioksidan faktor II (6, 7, 4-trihidroksi isoflavan) yang mempunyai sifat antioksidan paling kuat dibandingkan dengan isoflavan dalam kedelai. Antioksidan inidisintesis pada saat terjadinya proses fermentasi kedelai menjadi tempe oleh bakteri *Micrococcus luteus* dan *Coreyne bacterium*.



Gambar 2.5
Cara Pembuatan Tempe

C. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Risnawati Suryani 2013

a. Judul

“PENGUNAAN MODEL PICTURE TO PICTURE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS PADA MATERI SUMBER DAYA ALAM DI KELAS IV SDN CISOROPOT CIANJUR ”

b. Masalah

Setelah ditelusuri lebih dalam ternyata permasalahan terletak pada sedikitnya model pembelajaran yang digunakan oleh guru saat proses belajar mengajar berlangsung serta tidak digunakannya media yang menarik dalam melakukan pelajaran tersebut guna memperkuat pemahaman peserta didik, peserta didik hanya diminta menghafal dan mengingat materi yang diajarkan.

c. Upaya Pemecahan Masalah

Dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* pembelajaran diharapkan bisa menjadi masukan bagi guru untuk meningkatkan profesionalisme pendidik, masukan agar guru menjadi lebih aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan dalam melaksanakan proses belajar mengajar berlangsung di dalam kelas.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sandi Muhammad 2014

a. Judul

“PENERAPAN MODEL PICTURE AND PICTURE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPA PADA MATERI TUMBUHAN HIJAU SEBAGAI SUMBER MAKANAN”

b. Masalah

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, masalah hasil belajar siswa yang rendah terjadi pada siswa kelas V SDN Sayang Kecamatan Jatinangor Kabupaten Sumedang, pembelajaran terkesan hanya berpusat pada guru. Selain itu guru tidak menagaitkan materi dengan situasi yang dialami oleh siswanya. Siswa cenderung hanya duduk dan mendengarkan penjelasan guru dan menjadikan siswa dikelas VI C tersebut pasif.

c. Upaya Pemecahan Masalah

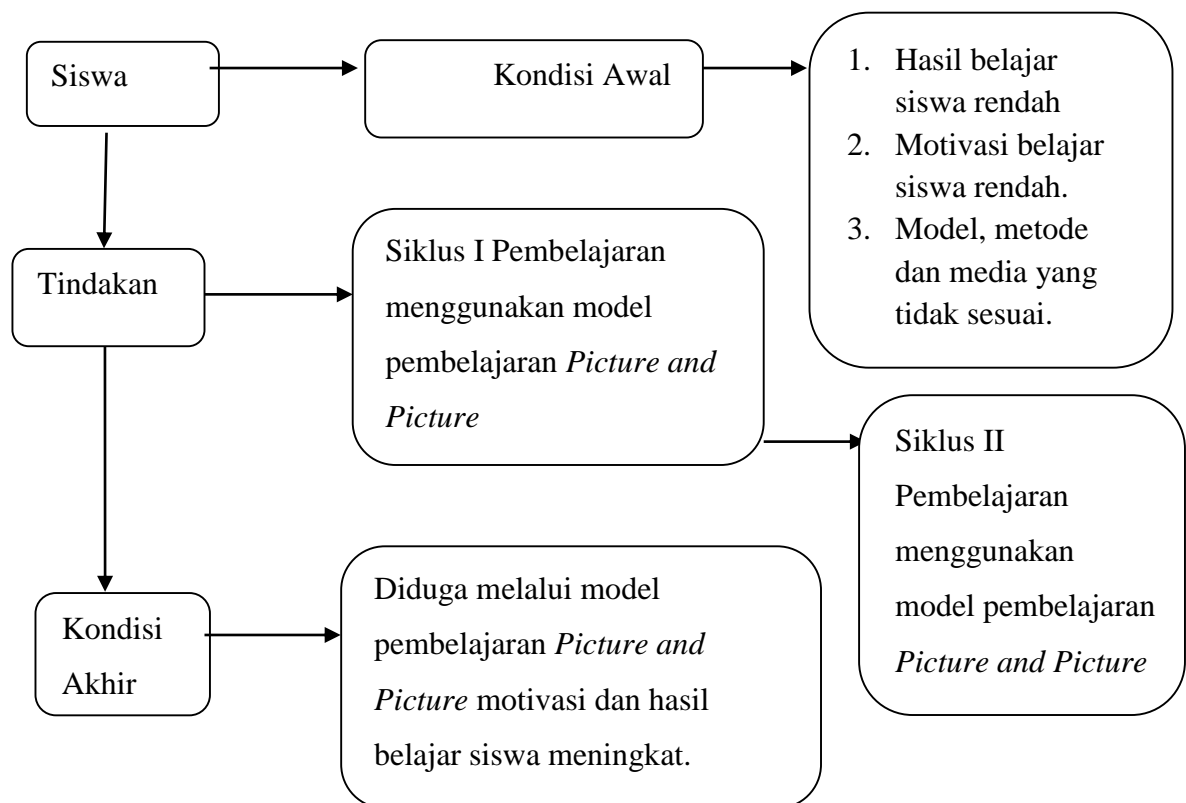
Berdasarkan paparan diatas, peneliti memilih model pembelajaran yang dianggap dapat memicu motivasi minat belajar dalam materi tumbuhan hijau sebagai sumber makanan pada peserta didik dengan menggunakan model *picture and picture* karena model *picture and picture* dapat menarik peserta didik untuk dapat lebih dalam lagi mempelajari materi IPA sehingga peserta didik dapat menikmati pembelajaran karna dianggap lebih menarik dan tidak membosankan. Model *picture and picture* adalah suatu model pembelajaran dengan menggunakan gambar.

D. Kerangka Pemikiran

Pencapaian prestasi belajar siswa kelas IV C SDN Halimun khususnya pada Subtema Makananku sehat dan bergizi tema sembilan masih rendah nilainya, dikarenakan siswa cenderung bersifat individual kurang bisa bekerjasama dalam kelompok dan tidak bisa menyelesaikan tugas yang diberikan sehingga mengakibatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran dua belum mencapai KKM. Kemudian guru hanya mengandalkan model ceramah dan model penugasan berupa menjawab pertanyaan dan mengerjakan tugas yang ada di buku siswa sehingga proses pembelajaran terlihat sangat monoton.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran *tipe kooperatif picture and picture* dapat dijadikan salah satu model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena dengan pembelajaran *tipe kooperatif picture and picture* akan menjadi

menyenangkan. Selama hanya guru sebagai aktor didepan kelas, dan seolah-olah gurulah sebagai satu-satunya sumber belajar. Model apapun yang digunakan selalu menekankan aktifnya peserta didik didalam setiap proses pembelajaran. Inovatif setiap pembelajaran harus memberikan suatu yang baru, berbeda dan selalu menarik minat peserta didik .Kelebihan pembelajaran *tipe kooperatif picture and picture* adalah Guru dapat mengetahui kemampuan masing-masing siswa kemudian melatih berpikir logis dan sistematis, tidak hanya itu siswa dapat belajar 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 2.6
Bagan Kerangka Pemikiran

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan jika penerapan pembelajaran *tipe kooperatif picture and picture* efektif maka hasil belajar siswa pada Subtema Aku dan Cita-Citaku akan meningkat.

E. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Penelitian dilandasi dengan asumsi-asumsi sebagai berikut:

- a. Menurut Zaenal (2014 hlm 18) model pembelajaran *tipe kooperatif picture and picture* adalah model pembelajaran yang ditekankan pada gambar yang diurutkan menjadi urutan yang logis, mengembangkan interaksi antar siswa yang saling asah, silih asih, dan silih asu. Kerjasama (*cooperation*) adalah suatu usaha atau bekerja untuk mencapai suatu hasil (Baron & Byane, 2000).
- b. Menurut Mc. Donald dalam Sardiman A.M (2011 hlm 73) Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “feeling” dan didahului dengan tanggapan adanya tujuan.
- c. Menurut Pasaribu dan Simanjuntak dalam Kamilah (2007 hlm 21) Mengartikan hasil belajar sebagai hasil yang diperoleh oleh peserta didik setelah mengikuti suatu pendidikan tertentu yang dapat ditentukan dengan memberi tes pada hasil pendidikan itu.

2. Hipotesis

Hipotesis tindakan yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah jika diterapkan model *tipe kooperatif picture and picture* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada subtema Makananku sehat dan bergizi tema 9 siswa kelas

IV C Sekolah Dasar Negeri Halimun Kota Bandung semester dua tahun pelajaran 2015/2016.