

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Problem Based Learning

1. Pengertian problem based learning

Problem Based Learning adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuh kembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan inkuiri, memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri menurut Arends dan Abbas (2000, h.13). Menurut pendapat lain Problem-Based Learning (PBL) atau Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) adalah metode pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berfikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah, dan memperoleh pengetahuan Duch, 1995, h.16). PBM merupakan pengembangan kurikulum dan sistem pengajaran yang mengembangkan secara simultan strategi pemecahan masalah dan dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan dengan menempatkan para peserta didik dalam peran aktif sebagai pemecah permasalahan sehari-hari yang tidak terstruktur dengan baik. Dua definisi di atas mengandung arti bahwa PBL atau PBM merupakan setiap suasana pembelajaran yang diarahkan oleh suatu permasalahan sehari-hari. Finkle dan Torp (1995, h.20)

Model ini bercirikan penggunaan masalah kehidupan nyata sebagai sesuatu yang harus dipelajari siswa untuk melatih dan meningkatkan ketrampilan berfikir kritis dan pemecahan masalah serta mendapatkan pengetahuan konsep-konsep penting, dimana tugas guru harus memfokuskan diri untuk membantu siswa mencapai ketrampilan mengarahkan diri. Pembelajaran berbasis masalah penggunaannya di dalam tingkat berfikir yang lebih tinggi, dalam situasi berorientasi pada masalah, termasuk bagaimana belajar.

Problem Based Learning atau Pembelajaran berbasis masalah meliputi pengajuan pertanyaan atau masalah, memusatkan pada keterkaitan antar disiplin, penyelidikan autentik, kerjasama dan menghasilkan karya serta peragaan.

Pembelajaran berbasis masalah tidak dirancang untuk membantu guru memberikan informasi sebanyak-banyaknya pada siswa. Pembelajaran berbasis masalah antara lain bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan.

2. Tujuan Problem Based Learning

Tujuan utama Problem based learning adalah untuk mengarahkan peserta didik mengembang kemampuan belajar kolaboratif. Martinis Yamin (2011, h.25)

kemampuan berpikir dan strategi-strategi belajarnya sehingga peserta didik bisa belajar dengan kemampuan sendiri tanpa bantuan orang lain atau pembelajar (*self-directed learning strategies*). Hsiao (1996, h.10)

Adapun tujuan dan hasil dari model pembelajaran berbasis masalah ini adalah:

1. Keterampilan berpikir dan keterampilan memecahkan masalah Pembelajaran berbasis masalah ini ditujukan untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi.
2. Pemodelan peranan orang dewasa. Bentuk pembelajaran berbasis masalah penting menjembatani gap antara pembelajaran sekolah formal dengan aktivitas mental yang lebih praktis yang dijumpai di luar sekolah. Aktivitas-aktivitas mental di luar sekolah yang dapat dikembangkan adalah :
 - PBL mendorong kerjasama dalam menyelesaikan tugas.
 - PBL memiliki elemen-elemen magang. Hal ini mendorong pengamatan dan dialog dengan yang lain sehingga pembelajar secara bertahap dapat memiliki peran yang diamati tersebut.
 - PBL melibatkan pembelajar dalam penyelidikan pilihan sendiri, yang memungkinkan mereka menginterpretasikan dan menjelaskan fenomena dunia nyata dan membangun pemahamannya tentang fenomena itu.
3. Belajar Pengarahan Sendiri (self directed learning) yaitu setiap individu harus mampu mengembangkan hasil pemikiran untuk mencapai suatu tujuan dalam meningkatkan prestasi setiap pembelajaran.

Resnick (*Ibrahim dan Nur*(2004, h.12)

Jadi tujuan problem based learning adalah sangat berpengaruh pada keberhasilan peserta didik dalam mengembangkan materi

pembelajaran, karena punya variasi-variasi dalam menyelesaikan permasalahan secara bersama. Masing-masing pendapat individu digabungkan menjadi suatu pemecahan masalah yang menjadi tanggung jawab bersama dalam menjadi kesepakatan untuk mencari titik temu permasalahan-permasalahan.

3. Kelebihan dan kekurangan problem based

[learninghttp://www.wawasanpendidikan.com/2016/01/Pengertian-Ciri-Ciri-Langkah-Langkah-dan-Kelebihan-serta-Kekurangan-Model-Pembelajaran-Problem-Based-Learning](http://www.wawasanpendidikan.com/2016/01/Pengertian-Ciri-Ciri-Langkah-Langkah-dan-Kelebihan-serta-Kekurangan-Model-Pembelajaran-Problem-Based-Learning)

- Kelebihan Problem Based Learning (PBL)

Pembelajaran Problem Based Learning atau berdasarkan masalah memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan model pembelajaran yang lainnya, di antaranya sebagai berikut:

- Pemecahan masalah merupakan teknik yang cukup bagus untuk memahami isi pelajaran.
- Pemecahan masalah dapat menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa.
- Pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa
- Pemecahan masalah dapat membantu siswa bagaimana menstansfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.

- Pemecahan masalah dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan.
- Melalui pemecahan masalah bisa memperlihatkan kepada siswa bahwa setiap mata pelajaran (matematika, IPA, sejarah, dan lain sebagainya), pada dasarnya merupakan cara berfikir, dan sesuatu yang harus dimengerti oleh siswa, bukan hanya sekedar belajar dari guru atau dari buku-buku saja.
- Pemecahan masalah dianggap lebih menyenangkan dan disukai siswa
- Pemecahan masalah dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru
- Pemecahan masalah dapat memberikan kesempatan pada siswa yang mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
- Pemecahan masalah dapat mengembangkan minat siswa untuk secara terus menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.
- Kekurangan Problem Based Learning (PBL)
Sama halnya dengan model pengajaran yang lain, model pembelajaran Problem Based Learning juga memiliki beberapa kekurangan dalam penerapannya. Kelemahan tersebut diantaranya:

- Manakala siswa tidak memiliki minat atau tidak memiliki kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba
- Keberhasilan strategi pembelajaran melalui Problem Based Learning membutuhkan cukup waktu untuk persiapan
- Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin dipelajari.

4. Ciri-ciri Problem Based Learning

Berbagai pengembangan pengajaran Problem Based Learning (PBL) telah memberikan model pengajaran itu memiliki karakteristik sebagai berikut:

- Pengajuan pertanyaan atau masalah
Pembelajaran berdasarkan masalah mengorganisasikan pengajaran disekitar pertanyaan dan masalah yang dua-duanya secara sosial penting dan secara pribadi bermakna untuk siswa.
- Berfokus pada keterkaitan antar disiplin
Meskipun pembelajaran berdasarkan masalah mungkin berpusat pada mata pelajaran tertentu (IPA, matematika, ilmu-ilmu sosial), masalah-masalah yang diselidiki telah dipilih benar-benar nyata agar dalam pemecahannya, siswa meninjau masalah itu dari banyak mata pelajaran.

- Penyelidikan autentik

Pembelajaran berdasarkan masalah mengharuskan siswa melakukan penyelidikan autentik untuk mencari penyelesaian nyata terhadap masalah nyata.

- Menghasilkan produk dan memamerkannya

Pembelajaran berdasarkan masalah menuntut siswa untuk menghasilkan produk tertentu dalam karya nyata. Produk tersebut bisa berupa laporan, model fisik, video maupun program komputer. Dalam pembelajaran kalor, produk yang dihasilkan adalah berupa laporan.

- Kolaborasi dan kerja sama

Pembelajaran berdasarkan masalah dicirikan oleh siswa yang bekerja sama satu dengan yang lainnya, paling sering secara berpasangan atau dalam kelompok kecil. Arends(2000, h.15)

Dalam pembelajaran Depdiknas (2004, h.54) adalah sebagai berikut :

- a. Saling bergantung antara satu sama lain secara positif (*positif interdependence*)
- b. Saling berinteraksi langsung antar anggota dalam kelompok (*face-to-face interaction*)
- c. Akuntabilitas individu atas pembelajaran diri sendiri (*individual accountability*)
- d. Keterampilan sosial (*cooperative social skills*)
- e. Pemrosesan kelompok (*group processing*)

Dalam pembelajaran tersebut adalah pembelajaran lebih aktif dapat menggambarkan aktivitas siswa bersama-sama secara kelompok dan tidak individual yaitu dapat berpasangan untuk mengembangkan kecakapan dalam arti, menemukan dan memecahkan masalah, pengambilan keputusan, berpikir logis, berkomunikasi dan bekerja sama.

5. Langkah-langkah problem based learning Problem Based Learning (PBL) akan dapat dijalankan bila pengajar siap dengan segala perangkat yang diperlukan. Pembelajar pun harus sudah memahami prosesnya, dan telah membentuk kelompok-kelompok kecil. Umumnya, setiap kelompok menjalankan proses yang dikenal dengan proses tujuh langkah:

- Mengklarifikasi istilah dan konsep yang belum jelas

Memastikan setiap anggota memahami berbagai istilah dan konsep yang ada dalam masalah. Langkah pertama ini dapat dikatakan tahap yang membuat setiap peserta berangkat dari cara memandang yang sama atas istilah-istilah atau konsep yang ada dalam masalah.

- Merumuskan masalah

Fenomena yang ada dalam masalah menuntut penjelasan hubungan-hubungan apa yang terjadi di antara fenomena itu.

- Menganalisis masalah

Anggota mengeluarkan pengetahuan terkait apa yang sudah dimiliki anggota tentang masalah. Terjadi diskusi yang membahas informasi faktual (yang tercantum pada masalah), dan juga informasi yang ada dalam pikiran anggota. Brainstorming (curah gagasan) dilakukan dalam tahap ini.

- Menata gagasan secara sistematis dan menganalisis

Bagian yang sudah dianalisis dilihat keterkaitannya satu sama lain kemudian dikelompokkan; mana yang paling menunjang, mana yang bertentangan, dan sebagainya. Analisis adalah upaya memilah-memilah sesuatu menjadi bagian-bagian yang membentuknya.

- Memformulasikan tujuan pembelajaran

Kelompok dapat merumuskan tujuan pembelajaran karena kelompok sudah tahu pengetahuan mana yang masih kurang, dan mana yang masih belum jelas. Tujuan pembelajaran akan dikaitkan dengan analisis masalah yang dibuat

- Mencari informasi tambahan dari sumber lain

Saat ini kelompok sudah tahu informasi apa yang tidak dimiliki, dan sudah punya tujuan pembelajaran. Kini saatnya mereka harus mencari informasi tambahan itu, dan menemukan kemana hendak dicarinya.

- Mensistesis (menggabungkan) dan menguji informasi baru dan membuat laporan.

<http://wawasanpendidikan.com/2016/01/langka-langkah-problem-based-learning>

6. Karakteristik problem based learning ciri yang paling utama dari model pembelajaran PBL yaitu dimunculkannya masalah pada awal pembelajarannya berbagai pengembangan pengajaran berdasarkan masalah telah memberikan model pengajaran itu memiliki karakteristik sebagai berikut :

a. Pengajuan pertanyaan atau masalah

1. Autentik, yaitu masalah harus berakar pada kehidupan dunia nyata siswa daripada berakar pada prinsip-prinsip disiplin ilmu tertentu.
2. Jelas, yaitu masalah dirumuskan dengan jelas, dalam arti tidak menimbulkan masalah baru bagi siswa yang pada akhirnya menyulitkan penyelesaian siswa.
3. Mudah dipahami, yaitu masalah yang diberikan harusnya mudah dipahami siswa dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa.
4. Luas dan sesuai tujuan pembelajaran. Luas artinya masalah tersebut harus mencakup seluruh materi pelajaran yang akan diajarkan sesuai dengan waktu, ruang, dan sumber yang tersedia.
5. Bermanfaat, yaitu masalah tersebut bermanfaat bagi siswa sebagai pemecah masalah dan guru sebagai pembuat masalah.

b. Berfokus pada keterkaitan antar disiplin ilmu

Masalah yang diajukan hendaknya melibatkan berbagai disiplin ilmu.

c. Penyelidikan autentik (nyata)

Dalam penyelidikan siswa menganalisis dan merumuskan masalah, mengembangkan dan meramalkan hipotesis, mengumpulkan dan menganalisis informasi, melakukan eksperimen, membuat kesimpulan, dan menggambarkan hasil akhir.

d. Menghasilkan produk dan memamerkannya

Siswa bertugas menyusun hasil belajarnya dalam bentuk karya dan memamerkan hasil karyanya.

e. Kolaboratif

Pada model pembelajaran ini, tugas-tugas belajar berupa masalah diselesaikan bersama-sama antar siswa. Arends (2001, h.25)

B. Make – A Match

1. Pengertian make – a match

Make a match adalah teknik mengajar dengan mencari pasangan. Salah satu keunggulannya adalah siswa belajar sambil menguasai konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan dan suatu teknik pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajarkan suatu pokok bahasan (materi) tertentu dan dalam pemilihan suatu model harus disesuaikan terlebih dahulu dengan materi pelajaran, tingkat perkembangan kognitif siswa, dan sarana atau fasilitas yang tersedia sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga model pembelajaran yang diterapkan dapat tercapai. <http://pendidikanmerahputih.blogspot.co.id/2014/03/pengertian-model-pembelajaran-make-match.html>

2. Langkah-langkah make – a match, sebagai berikut

1. Guru menyiapkan beberapa konsep/topik yang cocok untuk sesi review (satu sisi kartu soal dan satu sisi berupa kartu jawaban beserta gambar).
2. Setiap peserta didik mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban
3. atau soal dari kartu yang dipegang.

4. Peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/kartu jawaban), peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi point)
5. Setelah itu babak dicocokkan lagi agar tiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.

<http://wbungs.blogspot.com/2013/07/langkah-langkah-langkah-make-a-match>

Menurut pendapat Drs. Lukmanul Hakiim, M.Pd (2009, h.47), Hal diatas dapat ditunjang dengan adanya lima elemen belajar yang konstruktivistik yaitu sebagai berikut :

1. Pengaktifan pengetahuan yang sudah ada (*activating knowledge*).
 2. Pemerolehan pengetahuan baru (*acquiring knowledge*).
 3. Pemahaman pengetahuan (*understanding knowledge*).
 4. Mempraktekan pengetahuan dan pengalaman (*applying knowledge*).
 5. Melakukan refleksi terhadap strategi pengembangan pengetahuan tersebut (*reflecting knowledge*).
3. Tujuan make – a match
- a. Untuk mengembangkan kreatifitas siswa dengan berbagai model, sehingga berpengaruh dalam kegiatan belajar mengajar.
 - b. Untuk desain pembelajaran, membantu peserta didik sehingga tercapai proses pembelajaran.

- c. Untuk membantu siswa dalam memahami materi melalui permainan, mencari kartu jawaban dan pertanyaan sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan.

<http://wbungs.blogspot.com/2013/07/langkah-langkah-langkah-make-a-match>

Menurut pendapat Drs. Lukman Hakiim, M.Pd (2009, h.54) Pembelajaran aktif adalah kegiatan belajar mengajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan mata pelajaran yang dipelajarinya. Siswa lebih aktif mempelajari materi pembelajaran yang menyiapkan siswa untuk hidup, informasi yang diterima lebih lama diingat, di simpan, dan lebih menikmati suasana kelas yang nyaman.

4. Kelebihan dan kekurangan make – a match

Kelebihan :

1. Siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.
2. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan bisa digunakan untuk semua usia.
3. Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran
4. Kerjasama siswa akan terwujud dengan dinamis
5. Munculnya dinamika gotong royong seluruh siswa yang merata.

Kekurangan:

1. Memerlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan
2. Waktu yang tersedia perlu dibatasi jangan sampai siswa terlalu banyak bermain-main dalam proses pembelajaran.
3. Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai
4. Akan tercipta kegaduhan dan keramaian yang tidak terkendali.

<http://kumpulantugassekolahdankuliah.blogspot.co.id/2015/01/kelebihan-dan-kekurangan-metode-make-a-match.html>

5. Faktor-faktor yang mempengaruhi make – a match terhadap belajar siswa:

- a. Siswa belajar lebih aktif, karena guru berperan sebagai pembimbing.
- b. Siswa dapat mengidentifikasi permasalahan dalam kartu yang ditemukan atau dicocokkan
- c. .Siswa lebih antusias atau bersemangat,
- d. Siswa mampu menyelesaikan soal atau masalah sehingga otak atau pikiran siswa lebih baik
- e. Saling berintraksi antar siswa dalam membahas soal dan jawaban.

<http://jalurilmu.blogspot.co.id/2011/10/faktor-faktor-yang-mempengaruhi-make-a-match.html>

C. Prestasi

1. Pengertian prestasi

Prestasi adalah hasil yang telah dicapai seseorang dalam melakukan kegiatan. Gagne (1985, h.40) menyatakan bahwa prestasi belajar dibedakan menjadi lima aspek, yaitu : kemampuan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, sikap dan keterampilan. Menurut Bloom dalam Suharsimi Arikunto (1990, h.10) bahwa hasil belajar dibedakan menjadi tiga aspek yaitu *kognitif, afektif dan psikomotorik*.

Dalam dunia pendidikan semua manusia berhak mencari ilmu dan mengembangkannya, disesuaikan dengan bakat atau kebutuhan. Setiap pribadi atau peserta didik memiliki potensi kreatif dan dapat mengenal potensi tersebut yang memberikan kesempatan untuk melibatkan dirinya kedalam kegiatan-kegiatan yang kreatif sesuai dengan bidang-bidang keahlian dan minatnya, maka dihasilkan kreativitas yang berguna dan bermakna.

Menurut Prof. Dr. H. Muhammad Asrori, M.Pd (2009, h.63) Kreativitas adalah cirri-ciri khas yang dimiliki oleh individu yang menandai adanya kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang sama sekali baru atau kombinasi dari karya-karya yang telah ada sebelumnya menjadi suatu karya baru yang dilakukan melalui interaksi dengan lingkungannya untuk menghadapi permasalahan dan mencari alternative pemecahannya melalui cara-cara berpikir divergen.

Berdasarkan hal tersebut diatas bahwa akreativitas sangat bermanfaat untuk mengembangkan potensi-potensi yang disesuaikan dengan kebutuhan-kebutuhan dalam pengembangan dunia kehidupan.

2. Macam-macam prestasi

Ada beberapa prestasi yang dapat dicapai oleh setiap orang, diantaranya:

1. Prestasi Belajar

Hasil yang diperoleh atas usaha belajar. Misalnya prestasi siswa di sekolah, menjadi juara umum setiap tahunnya.

2. Prestasi Kerja

Merupakan hasil yang didapatkan dari usaha kerja yang telah dilakukan. Misalnya naiknya jabatan atas kerja keras selama ini.

Contoh penghargaan atas prestasi seni

3. Prestasi Seni

Merupakan hasil yang diperoleh dari usaha seni. Misalnya prestasi seorang penyanyi ataupun seniman lainnya yang berupa penghargaan.

4. Prestasi Olahraga

Merupakan hasil yang diperoleh atas usaha dan kerja keras di bidang olahraga. Misalnya seorang olahragawan mendapat medali emas atas juara pertama yang dicapai saat mengikuti Pekan Olah Raga Nasional (PON).

5. Prestasi Lingkungan Hidup

Prestasi lingkungan hidup merupakan prestasi yang diperoleh atas usaha penyelamatan lingkungan hidup. Misalnya individu maupun kelompok

mendapatkan penghargaan atas usaha penyelamatan lingkungan hidup berupa menanam pohon kembali atau reboisasi di hutan.

<http://ggugutlufichasepti.blogspot.co.id/macam-macam-prestasi.html>

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi terhadap prestasi

a. Faktor internal (faktor dari dalam diri manusia)

Faktor ini meliputi:

1) Faktor fisiologi (yang bersifat fisik) yang meliputi:

- a) Karena sakit
- b) Karena kurang sehat
- c) Karena cacat tubuh

2) Faktor psikologi (faktor yang bersifat rohani) meliputi:

a) Intelegensi

Setiap orang memiliki tingkat IQ yang berbeda-beda. Seseorang yang memiliki IQ 110 - 140 dapat digolongkan cerdas, dan yang memiliki IQ 140 ke atas tergolong jenius. Golongan ini mempunyai potensi untuk dapat menyelesaikan pendidikan di Perguruan Tinggi. Seseorang yang memiliki IQ kurang dari 90 tergolong lemah mental, mereka inilah yang banyak mengalami kesulitan belajar.

b) Bakat

Bakat adalah potensi atau kecakapan dasar yang dibawa sejak lahir. Setiap individu mempunyai bakat yang berbeda-beda. Seseorang akan lebih mudah mempelajari sesuatu yang sesuai

dengan bakatnya. Apabila seseorang harus mempelajari sesuatu yang tidak sesuai dengan bakatnya, ia akan cepat bosan, mudah putus asa dan tidak senang. Hal-hal tersebut akan tampak pada anak suka mengganggu kelas, berbuat gaduh, tidak mau pelajaran sehingga nialinya rendah.

c) Minat

Tidak adanya minat seorang anak terhadap suatu pelajaran akan timbul kesulitan belajar. Belajar yang tidak ada minatnya mungkin tidak sesuai dengan bakatnya, tidak sesuai dengan kebutuhannya, tidak sesuai dengan kecakapan dan akan menimbulkan problema pada diri anak. Ada tidaknya minat terhadap suatu pelajaran dapat dilihat dari cara anak mengikuti pelajaran, lengkap tidaknya catatan dan aktif tidaknya dalam proses pembelajaran.

d) Motivasi

Motivasi sebagai faktor dalam (batin) berfungsi menimbulkan, mendasari dan mengarahkan perbuatan belajar. Motivasi dapat menentukan baik tidaknya dalam mencapai tujuan, sehingga semakin besar motivasinya akan semakin besar kesuksesan belajarnya. Seorang yang besar motivasinya akan giat berusaha, tampak gigih, tidak mau menyerah dan giat membaca buku-buku untuk meningkatkan prestasinya. Sebaliknya mereka yang motivasinya lemah, tampak acuh tak acuh, mudah putus asa,

perhatiannya tidak tertuju pada pelajaran, suka mengganggu kelas dan sering meninggalkan pelajaran. Akibatnya mereka banyak mengalami kesulitan belajar.

e) Faktor kesehatan mental

Dalam belajar tidak hanya menyangkut segi intelek, tetapi juga menyangkut segi kesehatan mental dan emosional. Hubungan kesehatan mental dengan belajar adalah timbal balik. Kesehatan mental dan ketenangan emosi akan menimbulkan hasil belajar yang baik demikian juga belajar yang selalu sukses akan membawa harga diri seseorang. Bila harga diri tumbuh akan merupakan faktor adanya kesehatan mental. Individu di dalam hidupnya selalu mempunyai kebutuhan-kebutuhan dan dorongan-dorongan, seperti: memperoleh penghargaan, dapat kepercayaan, rasa aman, rasa kemesraan, dan lain-lain. Apabila kebutuhan itu tidak terpenuhi akan membawa masalah-masalah emosional dan akan menimbulkan kesulitan belajar.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri seseorang, faktor ini meliputi :

1) Lingkungan keluarga

Keluarga merupakan pusat pendidikan yang utama dan pertama. Yang termasuk faktor ini antara lain :

a) Perhatian orang tua

Dalam lingkungan keluarga setiap individu atau siswa memerlukan perhatian orang tua dalam mencapai prestasi belajarnya. Karena perhatian orang tua ini akan menentukan seseorang siswa dapat mencapai prestasi belajar yang tinggi. Perhatian orang tua diwujudkan dalam hal kasih sayang, memberi nasihat-nasihat dan sebagainya.

b) Keadaan ekonomi orang tua

Keadaan ekonomi keluarga juga mempengaruhi prestasi belajar siswa, kadang kala siswa merasa kurang percaya diri dengan keadaan ekonomi keluarganya. Akan tetapi ada juga siswa yang keadaan ekonominya baik, tetapi prestasi belajarnya rendah atau sebaliknya siswa yang keadaan ekonominya rendah malah mendapat prestasi belajar yang tinggi.

c) Hubungan antara anggota keluarga

Dalam keluarga harus terjadi hubungan yang harmonis antar personil yang ada. Dengan adanya hubungan yang harmonis antara anggota keluarga akan mendapat kedamaian, ketenangan dan ketentraman. Hal ini dapat menciptakan kondisi belajar yang baik, sehingga prestasi belajar siswa dapat tercapai dengan baik pula.

2. Lingkungan sekolah

Yang dimaksud sekolah, antara lain :

- a. Guru
- b. Faktor alat
- c. Kondisi gedung

3. Faktor mass media dan lingkungan sosial (masyarakat)

a. Faktor mass media meliputi ; bioskop, tv, surat kabar, majalah, buku-buku komik yang ada di sekeliling kita. Hal-hal itu yang akan menghambat belajar apabila terlalu banyak waktu yang dipergunakan, hingga lupa tugas belajar.

b. Lingkungan sosial

- Teman bergaul berpengaruh sangat besar bagi anak-anak. Maka kewajiban orang tua adalah mengawasi dan memberi pengertian untuk mengurangi pergaulan yang dapat memberikan dampak negatif bagi anak tersebut.
- Lingkungan tetangga dapat memberi motivasi bagi anak untuk belajar apabila terdiri dari pelajar, mahasiswa, dokter. Begitu juga sebaliknya, apabila lingkungan tetangga adalah orang yang tidak sekolah, menganggur, akan sangat berpengaruh bagi anak.
- Aktivitas dalam masyarakat juga dapat berpengaruh dalam belajar anak. Peran orang tua disini adalah memberikan pengarahan kepada anak agar kegiatan diluar belajar dapat diikuti tanpa melupakan tugas belajarnya.

Kesehatan mental yang menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar erat kaitannya dengan religiusitas. Daradjat (Jalaluddin, 2002) menyatakan ada hubungan antara kesehatan mental dan agama.

Hubungan antara kejiwaan dan agama dalam kaitannya dengan hubungan antara agama sebagai keyakinan dan kesehatan jiwa terletak pada sikap penyerahan diri seseorang terhadap suatu kekuasaan Yang Maha Tinggi. Sikap pasrah yang serupa itu diduga akan memberi sikap optimis pada diri seseorang sehingga muncul perasaan positif seperti rasa bahagia, rasa senang, puas, sukses, merasa dicintai atau rasa aman. Jalaluddin (2002, h.26).

Religiusitas dan kebermaknaan hidup secara tidak langsung terkait karena hal itu bisa membuat manusia mengetahui sejauh mana mereka bisa menghargai hidup dan memanfaatkan hidupnya dengan berperilaku dan berbuat sesuai dengan ajaran agamanya. Secara tidak langsung agama dapat menjadikan seseorang sadar akan makna hidup dan bagaimana mereka untuk berbuat lebih baik untuk masa depan hidupnya dalam meraih prestasi. Seorang religius adalah individu yang mengerti akan hidup dan kehidupan secara lebih dalam arti lahiriah semata, yang bergerak dari dimensi vertikal kehidupan dan mentransenden hidup ini. Rini Lestari dan Purwati (2002, h.28). Menurut Rola (2006, h.30), terdapat empat faktor yang mempengaruhi prestasi belajar, yaitu:

a. Pengaruh keluarga dan kebudayaan

Besarnya kebebasan yang diberikan orang tua kepada anaknya, jenis pekerjaan orang tua dan jumlah serta urutan anak dalam keluarga memiliki pengaruh yang sangat besar dalam perkembangan prestasi. Produk-produk

kebudayaan pada suatu daerah seperti cerita rakyat, sering mengandung tema prestasi yang bisa meningkatkan semangat.

b. Peranan konsep diri

Konsep diri merupakan bagaimana individu berpikir tentang dirinya sendiri. Apabila individu percaya bahwa dirinya mampu untuk melakukan sesuatu, maka individu akan termotivasi untuk melakukan hal tersebut sehingga berpengaruh dalam tingkah lakunya.

c. Pengaruh dari peran jenis kelamin

Prestasi akademik yang tinggi biasanya diidentikkan dengan maskulinitas, sehingga banyak wanita yang belajar tidak maksimal khususnya jika wanita tersebut berada di antara pria.

Pada wanita terdapat kecenderungan takut akan kesuksesan yang artinya pada wanita terdapat kekhawatiran bahwa dirinya akan ditolak oleh masyarakat apabila dirinya memperoleh kesuksesan, namun sampai saat ini konsep tersebut masih diperdebatkan.

d. Pengakuan dari prestasi

Individu akan berusaha bekerja keras jika dirinya merasa diperdulikan oleh orang lain. Di mana prestasi sangat dipengaruhi oleh peran orang tua, keluarga dan dukungan lingkungan tempat di mana individu berada. Individu yang diberi dorongan untuk berprestasi akan lebih realistis dalam mencapai tujuannya.

4. Tujuan prestasi

- a. Untuk menambah semangat dalam kehidupan yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi.
- b. Untuk menambah ilmu pengetahuan dan keterampilan.
- c. Untuk menambah prestasi setiap individu atau kelompok.
- d. Menjadi kebanggaan dalam mencapai tujuan tertentu.

<http://alida-utami.blogspot.co.id/2003/02/tujuan-prestasi/>

D.PPKN

1. Pengertian PKN

Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu pendidikan yang bertujuan untuk memdidikan para generasi muda dan mahasiswa agar mampu menjadi warga negara yang demokratis dan partisipatif dalam pembelaan negara.

Dalam hal ini pendidikan kewarganegaraan merupakan suatu alat pasif untuk membangun dan memajukan sistem demokrasi suatu bangsa.

<http://degung-wira.blogspot.co.id/2012/05/ruang-lingkup-pendidikan-kewarganegaraan.html>.

2. Manfaat PKN dalam kehidupan sehari-hari

Berikut ini merupakan beberapa manfaat pembelajaran kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-hari berbangsa dan bernegara :

1. Kita menjadi tahu hak dan kewajiban kita sebagai warga negara yang akhirnya membuat kita jadi mengerti peran dan penempatan diri kita sebagai bagian dari suatu negara. Ketika kita semua sudah tahu dan mengerti kewajiban yang harus dilakukan dan hak yang didapatkan,

maka kita bisa menjalankannya dengan penuh tanggung jawab sesuai peraturan ataupun menuntut hak – hak yang mungkin belum terpenuhi sebagai warga negara. Perlu diketahui bahwa setiap warga negara memiliki hak dan kewajiban yang sama satu sama lain tanpa terkecuali. Persamaan antara manusia selalu dijunjung tinggi untuk menghindari berbagai kecemburuan sosial yang dapat memicu berbagai permasalahan di kemudian hari.

2. Dengan mempelajari pelajaran kewarganegaraan dapat memotivasi kita untuk memiliki sifat nasionalisme dan patriotisme yang tinggi.

Artinya yaitu setelah mengerti peran dan keadaan negara, kita seharusnya menjadi warga negara yang lebih cinta pada tanah air dan rela berkorban demi bangsa dan negara. Selain itu dengan mempelajari pendidikan kewarganegaraan dapat memperkuat keyakinan kita terhadap Pancasila sebagai ideologi negara dan mengamalkan semua nilai – nilai yang terkandung di dalamnya. Entah kita sadari atau tidak, dasar negara kita Pancasila mempunyai nilai – nilai luhur termasuk nilai moral kehidupan. Nilai moral tersebut seharusnya menjadikan kita pedoman dalam berpikir, bersikap dan bertingkah laku. Nilai – nilai tersebut berkaitan erat dengan kualitas sumber daya manusia. Kualitas SDM yang rendah merupakan salah satu indikasi juga gagalnya pendidikan kewarganegaraan di Indonesia.

3. Kita diharapkan memiliki kesadaran dan kemampuan awal dalam usaha bela negara. Berdasarkan Undang-Undang Dasar 1945 pada pasal 30 tertulis bahwa “Tiap-tiap warga negara berhak dan wajib ikut serta dalam usaha pembelaan negara.” dan ” Syarat-syarat tentang pembelaan diatur dengan undang-undang.” Jadi sudah pasti mau tidak mau kita wajib ikut serta dalam membela negara dari segala macam ancaman, gangguan, tantangan dan hambatan baik yang datang dari luar maupun dari dalam.

Membela negara bisa berarti luas dan dapat dilakukan dalam berbagai bidang. Dengan hak dan kewajiban yang sama, setiap orang Indonesia tanpa harus dikomando dapat berperan aktif dalam melaksanakan bela negara. Membela negara tidak harus dalam wujud perang tetapi bisa diwujudkan dengan cara lain misalnya ikut serta dalam mengamankan lingkungan sekitar (seperti siskamling), ikut serta membantu korban bencana di dalam negeri, belajar dengan tekun pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ataupun mengikuti kegiatan ekstrakurikuler seperti Paskibra, PMR dan pramuka.<http://blogspot.co.id/2013/07/manfaat-pembelajaran-kewarganegaraan.html>.

3. Tujuan dan fungsi PKN menurut para ahli

Menurut Branson (1999, h.7) tujuan civic education adalah partisipasi yang bermutu dan bertanggung jawab dalam kehidupan politik dan masyarakat baik tingkat lokal, negara bagian, maupun nasional. Tujuan

pembelajaran PKn dalam Depdiknas (2006, h.49) adalah untuk memberikan kompetensi sebagai berikut:

- a. Berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu Kewarganegaraan
- b. Berpartisipasi secara cerdas dan tanggung jawab, serta bertindak secara sadar dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat di Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.
- e. Tujuan PKn yang dikemukakan oleh Djahiri (1994/1995, h.10) adalah sebagai berikut:
 - a. Secara umum. Tujuan PKn harus ajeg dan mendukung keberhasilan pencapaian Pendidikan Nasional, yaitu “Mencerdaskan kehidupan bangsa yang mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya. Yaitu manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti yang luhur, memiliki kemampuan pengetahuann dan keterampilan, kesehatan jasmani, dan rohani, kepribadian

mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.”

- b. Secara khusus. Tujuan PKn yaitu membina moral yang diharapkan diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari yaitu perilaku yang memancarkan iman dan takwa terhadap
- c. Tuhan Yang Maha Esa dalam masyarakat yang terdiri dari berbagai golongan agama, perilaku yang bersifat kemanusiaan yang adil dan beradab, perilaku yang mendukung kerakyatan yang
- d. mengutamakan kepentingan bersama di atas kepentingan perseorangan dan golongan sehingga perbedaan pemikiran pendapat ataupun kepentingan diatasi melalui musyawarah mufakat, serta perilaku yang mendukung upaya untuk mewujudkan keadilan sosial seluruh rakyat Indonesia.
- e. Sedangkan menurut Sapriya (2001), tujuan pendidikan Kewarganegaraan adalah: Partisipasi yang penuh nalar dan tanggung jawab dalam kehidupan politik dari warga negara yang taat kepada nilai-nilai dan prinsip-prinsip dasar demokrasi konstitusional Indonesia. Partisipasi warga negara yang efektif dan penuh tanggung jawab memerlukan penguasaan seperangkat ilmu pengetahuan dan keterampilan intelektual serta keterampilan untuk berperan serta. Partisipasi yang efektif dan bertanggung jawab itu pun ditingkatkan lebih lanjut melalui

pengembangan disposisi atau watak-watak tertentu yang meningkatkan kemampuan individu berperan serta dalam proses politik dan mendukung berfungsinya sistem politik yang sehat serta perbaikan masyarakat.

4. Ruang lingkup PKN adalah, sebagai berikut:

1. Persatuan dan Kesatuan bangsa, meliputi: Hidup rukun dalam perbedaan, Cinta lingkungan, Kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, Sumpah Pemuda, Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, Partisipasi dalam pembelaan negara, Sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, Keterbukaan dan jaminan keadilan.
2. Norma, hukum dan peraturan, meliputi: Tertib dalam kehidupan keluarga, Tata tertib di sekolah, Norma yang berlaku di masyarakat, Peraturan-peraturan daerah, Norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, Sistem hukum dan peradilan nasional, Hukum dan peradilan internasional.
3. Hak asasi manusia meliputi: Hak dan kewajiban anak, Hak dan kewajiban anggota masyarakat, Instrumen nasional dan internasional HAM, Pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
4. Kebutuhan warga negara meliputi: Hidup gotong royong, Harga diri sebagai warga masyarakat, Kebebasan berorganisasi, Kemerdekaan mengeluarkan pendapat, Menghargai keputusan bersama, Prestasi diri, Persamaan kedudukan warga negara.

5. Konstitusi Negara meliputi: Proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, Konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, Hubungan dasar negara dengan konstitusi.
6. Kekuasaan dan Politik, meliputi: Pemerintahan desa dan kecamatan, Pemerintahan daerah dan otonomi, Pemerintah pusat, Demokrasi dan sistem politik, Budaya politik, Budaya demokrasi menuju masyarakat madani, Sistem pemerintahan, Pers dalam masyarakat demokrasi.
7. Pancasila meliputi: kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, Proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, Pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka.
8. Globalisasi meliputi: Globalisasi di lingkungannya, Politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, Dampak globalisasi, Hubungan internasional dan organisasi internasional, dan Mengevaluasi globalisasi.
<http://degung-wira.blogspot.co.id/2012/05/ruang-lingkup-pendidikan-kewarganegaraan>

