

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Menurut (Yudhanegara, 2017, hlm. 37) mengatakan bahwa : Model pembelajaran adalah suatu pola interaksi antara siswa dan guru didalam kelas yang terdiri dari strategi, pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran di kelas.

Untuk memilih model yang tepat, maka perlu diperhatikan relevasinya dengan pencapaian tujuan pengajaran. Dalam prakteknya semua model pembelajaran bisa dikatakan baik jika memenuhi prinsip-prinsip menurut (Agus Suprijono, 2010, hlm. 45) sebagai berikut:

Pertama, semakin kecil upaya yang dilakukan guru dan semakin besar aktivitas belajar siswa, maka hal itu semakin baik. *Kedua*, semakin sedikit waktu yang diperlukan guru untuk mengaktifkan siswa belajar juga semakin baik. *Ketiga*, sesuai dengan cara belajar siswa yang dilakukan. *Keempat*, tidak ada satupun metode yang paling sesuai untuk segala tujuan, jenis materi dan proses belajar yang ada.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas. Model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

2. Fungsi Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki fungsi yaitu sebagai pedoman perancangan dan pelaksanaan pembelajaran. Karena itu pemilihan model sangat dipengaruhi

oleh sifat dan materi yang akan dibelajarkan, tujuan (kompetensi) yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan siswa. Menurut trianto (2010, hlm. 53) fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman perancang pengajar dan para guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Menurut (Agus Suprijono, 2010, hlm. 46) menjelaskan fungsi model pembelajaran sebagai berikut :

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

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran memiliki beberapa fungsi untuk membantu proses pembelajaran serta berfungsi pula sebagai pedoman bagi guru di kelas dalam merencanakan proses pembelajaran di kelas agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisi terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas.

3. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Satu jenis model pembelajaran belum tentu cocok dan efisien dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru berhak memilih jenis-jenis model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Jenis-jenis model pembelajaran menurut (Komalasari, 2010, hlm. 58–87). yang dapat digunakan meliputi: (a) model pembelajaran berbasis masalah, (b) model pembelajaran berbasis proyek, (c) model pembelajaran berbasis kerja, (d) model pembelajaran berbasis nilai, dan (e) model *Cooperative Learning*

Berdasarkan pendapat di atas, dapat diketahui bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran, guru dapat memilih jenis model pembelajaran yang cocok dan efisien untuk diterapkan serta sesuai dengan tujuan pembelajaran. Jenis-jenis model tersebut dapat menunjang guru dalam melaksanakan proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sebagaimana yang di harapkan.

B. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model *Discovery* merupakan komponen dari praktik pendidikan yang meliputi metode mengajar yang memajukan cara belajar aktif, berorientasi pada proses, mengarahkan sendiri, mencari sendiri, dan reflektif. Suryosubroto (2009, hlm. 178) menyatakan bahwa : Model *Discovery* diartikan sebagai suatu prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran, perseorangan, manipulasi objek dan lain-lain percobaan, sebelum sampai pada generalisasi. Sebelum siswa sadar akan pengertian, guru tidak menjelaskan dengan kata-kata. Penggunaan metode *Discovery* dalam proses belajar mengajar, memperkenankan siswa-siswanya menemukan sendiri informasi yang secara tradisional biasa diberitahukan atau diceramahkan saja.

Dalam pembelajaran *Discovery Learning*, mulai dari strategi sampai dengan jalan dan hasil penemuan ditentukan oleh siswa sendiri. Hal ini sejalan dengan pendapat Maier (Winddiharto, 2004, hlm. 42) yang menyatakan bahwa, “apa yang ditemukan, jalan, atau proses semata – mata ditemukan oleh siswa sendiri”.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *Discovery learning* adalah model pembelajaran yang mengatur sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri. Pada pembelajaran penemuan, siswa didorong untuk terutama belajar sendiri melalui keterlibatan aktif dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip. Guru mendorong siswa agar mempunyai pengalaman dan melakukan eksperimen dengan memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip atau konsep-konsep bagi diri mereka sendiri.

2. Karakteristik *Model Discovery Learning*

Ciri utama belajar menurut Winddiharto (2004, hlm. 13) yaitu: (1) mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasi pengetahuan; (2) berpusat pada siswa; (3) kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada.

Terdapat sejumlah ciri-ciri proses pembelajaran yang sangat ditekankan oleh teori model pembelajaran *Discovery Learning* (Wina, 2008, hlm. 242), yaitu :

- a. Mendorong terjadinya kemandirian dan inisiatif belajar pada siswa.
- b. Memandang siswa sebagai pencipta kemauan dan tujuan yang ingin dicapai.
- c. Berpandangan bahwa belajar merupakan suatu proses, bukan menekan pada hasil.
- d. Mendorong siswa untuk mampu melakukan penyelidikan.
- e. Mendorong berkembangnya rasa ingin tahu secara alami pada siswa.
- f. Penilaian belajar lebih menekankan pada kinerja dan pemahaman siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai karakteristik model *Discovery Learning*, maka penulis menyimpulkan bahwa pada dasarnya karakteristik model *Discovery Learning* ini lebih menekankan pada pemberian kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan dan pemahaman baru yang didasari pada pengalaman nyata dan mendorong kemandirian dan inisiatif siswa dalam belajar. Sehingga, siswa terlibat secara aktif dalam dialog atau diskusi dengan guru atau siswa lainnya.

3. Langkah-Langkah Model *Discovery Learning*

Dalam menerapkan model *Discovery Learning* guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan. Selain itu, dalam mengaplikasikan model ini menurut Sardiman (2005, hlm. 145) diperlukan pula langkah terencana dalam menerapannya mulai dari langkah persiapan hingga pelaksanaan, yaitu sebagai berikut :

a. Langkah Persiapan

Pada langkah persiapan terdiri dari tujuh langkah-langkah dalam model *discovery learning* yaitu sebagai berikut :

- 1) Menentukan tujuan pembelajaran
- 2) Melakukan identifikasi karakteristik siswa (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan sebagainya)
- 3) Memilih materi pelajaran.

- 4) Menentukan topik-topik yang harus dipelajari siswa secara induktif (dari contoh-contoh generalisasi)
- 5) Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas dan sebagainya untuk dipelajari siswa.
- 6) Mengatur topik-topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari yang konkret ke abstrak, atau dari tahap enaktif, ikonik sampai ke simbolik.
- 7) Melakukan penilaian proses dan hasil belajar siswa

b. Pelaksanaan

Tahap-tahap penerapan pelaksanaan model *Discovery Learning*, yaitu (1) stimulus (pemberian perangsang/stimuli), (2) *problem statement* (mengidentifikasi masalah), (3) data *collection* (pengumpulan data), (4) data processing (pengolahan data), (5) *verifikasi*, dan (6) *generalisasi*. Berdasarkan penjelasan sumber di atas maka dapat di jelaskan sebagai berikut :

1) *Stimulation* (stimulasi / pemberian rangsangan)

Pertama-tama pada tahap ini pelajar dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri.

2) *Problem statement* (pernyataan/ identifikasi masalah)

Setelah dilakukan stimulasi langkah selanjutnya adalah guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah)

3) *Data collection* (Pengumpulan Data).

Ketika eksplorasi berlangsung guru juga memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis.

4) *Data Processing* (Pengolahan Data)

Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan. Semua informai hasil bacaan, wawancara,

observasi, dan sebagainya, semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu

5) *Verification* (Pembuktian)

Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data *processing*..

6) *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi)

Tahap generalisasi/ menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi. Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi.

Berdasarkan kajian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa metode *Discovery Learning* dilaksanakan dengan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut: (1) stimulus (memberikan pertanyaan atau menganjurkan siswa untuk mengamati gambar maupun membaca buku mengenai materi), (2) problem statement (memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian memilih dan merumuskannya dalam bentuk hipotesis), (3) data collection (memberikan kesempatan kepada siswa mengumpulkan informasi), (4) data processing (mengolah data yang telah diperoleh oleh siswa), (5) verifikasi (mengadakan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar tidaknya hipotesis), dan (6) generalisasi (mengadakan penarikan kesimpulan).

4. Manfaat Model *Discovery Learning*

Salah satu metode belajar yang akhir-akhir ini banyak digunakan di sekolah-sekolah yang sudah maju adalah metode *Discovery*. Menurut Syah Alam (2004, hlm. 145) menyatakan bahwa hal ini disebabkan karena sebagai berikut : (1) merupakan suatu cara untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif; (2) dengan menemukan dan menyelidiki sendiri konsep yang dipelajari, maka hasil yang diperoleh akan tahan lama dalam ingatan dan tidak mudah dilupakan siswa; (3) pengertian yang ditemukan sendiri merupakan pengertian yang betul-betul

dikuasai dan mudah digunakan atau ditransfer dalam situasi lain; (4) dengan menggunakan strategi *Discovery* anak belajar menguasai salah satu metode ilmiah yang akan dapat dikembangkan sendiri; (5) siswa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan problema yang dihadapi sendiri, kebiasaan ini akan ditransfer dalam kehidupan nyata.

Bell Ratumanan (1978, hlm. 141) mengemukakan beberapa tujuan spesifik dari pembelajaran *Discovery Learning*, yakni sebagai berikut:

- a. Dalam penemuan siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Kenyataan menunjukkan bahwa partisipasi banyak siswa dalam pembelajaran meningkat ketika penemuan digunakan.
- b. Melalui pembelajaran dengan penemuan, siswa belajar menemukan pola dalam situasi konkrit maupun abstrak, juga siswa banyak meramalkan (*extrapolate*) informasi tambahan yang diberikan.
- c. Siswa juga belajar merumuskan strategi tanya jawab yang tidak rancu dan menggunakan tanya jawab untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dalam menemukan.
- d. Pembelajaran dengan penemuan membantu siswa membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling membagi informasi, serta mendengar dan menggunakan ide-ide orang lain.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* memberikan manfaat baik bagi guru maupun bagi siswa, sehingga membantu siswa membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling membagi informasi, serta mendengarkan ide-ide orang lain. Merencanakan pelajaran sedemikian rupa sehingga pelajaran itu terpusat pada masalah-masalah yang tepat untuk diselidiki para siswa. Menyajikan materi pelajaran yang diperlukan sebagai dasar bagi para siswa untuk memecahkan masalah. Sudah seharusnya materi pelajaran itu dapat mengarah pada pemecahan masalah yang aktif dan belajar penemuan, misalnya dengan menggunakan fakta-fakta yang berlawanan. Guru juga harus memperhatikan cara penyajian yang enaktif, ikonik, dan simbolik. Bila siswa memecahkan masalah di laboratorium atau secara teoritis, guru hendaknya berperan sebagai seorang pembimbing atau tutor. Guru hendaknya jangan mengungkapkan terlebih dahulu prinsip atau aturan

yang akan dipelajari, tetapi ia hendaknya memberikan saran-saran bilamana diperlukan. Sebagai tutor, guru sebaiknya memberikan umpan balik pada waktu yang tepat.

5. Kelebihan Model *Discovery Learning*

Metode *Discovery* mempunyai beberapa kelebihan sehingga perlu adanya pemahaman dalam melaksanakan metode tersebut. Suryosubroto (2009, hlm. 185) memaparkan beberapa kelebihan metode penemuan sebagai berikut:

- a. Dianggap membantu siswa mengembangkan atau memperbanyak persediaan dan penguasaan keterampilan dan proses kognitif siswa.
- b. Pengetahuan diperoleh dari strategi ini sangat pribadi sifatnya dan mungkin merupakan suatu pengetahuan yang sangat kukuh; dalam arti pendalaman dari pengertian; retensi, dan transfer.
- c. Strategi penemuan membangkitkan gairah pada siswa, misalnya siswa merasakan jerih payah penyelidikannya, menemukan keberhasilan dan kadang-kadang kegagalan.
- d. Metode ini memberi kesempatan pada siswa untuk bergerak maju sesuai dengan kemampuannya sendiri.

Menurut Ahmad Sadikin (2010, hlm. 29) memaparkan kelebihan model *Discovery Learning* sebagai berikut:

- a. Metode ini menyebabkan siswa mengarahkan sendiri cara belajarnya, sehingga ia lebih merasa terlibat dan termotivasi sendiri untuk belajar.
- b. Metode ini dapat membantu memperkuat pribadi siswa dengan bertambahnya kepercayaan pada diri sendiri melalui proses-proses penemuan.
- c. Strategi ini berpusat pada anak, misalnya memberi kesempatan kepada mereka dan guru berpartisipasi sebagai sesama dalam mengecek ide.
- d. Membantu perkembangan siswa menuju skeptisisme yang sehat untuk menemukan kebenaran akhir dan mutlak.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa model *Discovery Learning* memiliki banyak kelebihan. Oleh karena itu perlu adanya pemahaman yang mendalam mengenai metode ini sebagai berikut :

- a. Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif. Usaha penemuan merupakan kunci dalam proses ini, seseorang tergantung bagaimana cara belajarnya.
- b. Pengetahuan yang diperoleh melalui metode ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer.
- c. Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil. Metode ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri.

6. Kekurangan Model *Discovery Learning*

Menurut Suryosubroto (2009, hlm. 186) memaparkan beberapa kekurangan metode *Discovery* sebagai berikut:

- a. Dipersyaratkan keharusan adanya persiapan mental untuk cara belajar ini.
- b. Metode ini kurang berhasil untuk mengajar kelas besar.
- c. Harapan yang ditumpahkan pada strategi ini mungkin mengecewakan guru dan siswa yang sudah biasa dengan perencanaan dan pengajaran secara tradisional.

Model *Discovery learning* juga menurut Sudirman Said (2010, hlm. 45) memiliki beberapa kekurangan yaitu sebagai berikut:

- a. Mengajar dengan penemuan mungkin akan dipandang sebagai terlalu mementingkan memperoleh pengertian dan kurang memperhatikan diperolehnya sikap dan keterampilan.
- b. Dalam beberapa ilmu (misalnya PPKn) fasilitas yang dibutuhkan untuk mencoba ide-ide mungkin tidak ada.
- c. Strategi ini mungkin tidak akan memberi kesempatan untuk berfikir kreatif, kalau pengertian-pengertian yang akan ditemukan telah diseleksi terlebih dahulu oleh guru, demikian pula proses-proses di bawah pembinaannya tidak semua pemecahan masalah menjamin penemuan yang penuh arti.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa model *Discovery Learning* tidak hanya memiliki banyak kelebihan, tetapi juga beberapa kelemahan. Oleh karena itu model pembelajaran ini menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akal nya dan motivasi

sendiri. Metode ini dapat membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya.

C. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Pengertian motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Menurut Makmun (2007, hlm. 37) motivasi merupakan:

1) Suatu kekuatan (*power*) atau tenaga (*forces*) atau daya (*energy*); atau 2) Suatu keadaan yang kompleks (*a complex state*) dan kesiapsediaan (*preparatory set*) dalam diri individu (*organisme*) untuk bergerak (*to move, motion, motive*) ke arah tujuan tertentu, baik disadari maupun tidak disadari.

Motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat (Uno, 2009, hlm. 3). Motif tidak dapat diamati secara langsung, tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya berupa rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu. Sedangkan Sherif & Sherif dalam Alex Sobour (2003, h. 45) menyebutkan. Motif sebagai suatu istilah genetic yang meliputi semua faktor internal yang mengarah pada berbagai jenis perilaku yang bertujuan, semua pengaruh internal, seperti kebutuhan (*need*) yang berasal dari fungsi-fungsi organisme, dorongan dan keinginan, aspirasi dan selera sosial, yang bersumber dari fungsi-fungsi tersebut. Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diambil pengertian motivasi adalah suatu kekuatan atau dorongan dalam diri individu membuat individu tersebut bergerak, bertindak untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuannya. motivasi yaitu suatu pernyataan yang kompleks di dalam suatu organism yang mengarahkan tingkah laku/perbuatan ke suatu tujuan atau perangsang. Sebenarnya motivasi merupakan istilah yang lebih umum untuk menunjuk pada seluruh proses gerakan, termasuk situasi yang mendorong, dorongan yang timbul dalam diri individu, tingkah laku yang ditimbulkannya, dan tujuan atau akhir dari gerakan atau perbuatan. Motivasi

adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian tersebut ada tiga hal penting yaitu, 1) motivasi itu mengawali terjadinya energi pada setiap individu manusia, 2) motivasi tersebut ditandai dengan munculnya rasa ”*feeling*” atau afeksi seseorang, dan 3) motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia yang berkaitan dengan perasaan dan juga emosi kemudian dapat menentukan tingkah laku manusia, dorongan yang muncul itu karena adanya tujuan kebutuhan atau keinginan.

2. Macam – macam Motivasi Belajar

Ada beberapa macam motivasi belajar dalam diri manusia, yang digolongkan menurut pendapat para ahli. Beberapa macam motivasi menurut Sardiman (2011, hlm. 86-89) yaitu sebagai berikut :

1. Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya

a. Motif-motif bawaan

Yang dimaksud dengan motif bawaan adalah motif yang dibawa sejak lahir, jadi motivasi itu ada tanpa dipelajari. Sebagai contoh, misalnya: dorongan untuk makan, dorongan untuk minum, dorongan untuk bekerja, untuk beristirahat, dorongan seksual. Motif-motif ini seringkali disebut motif-motif yang disyaratkan sebagai secara biologis.

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 seringkali disebut dengan motif-motif yang diisyaratkan secara sosial. Sebab manusia hidup dalam lingkungan sosial dengan sesama manusia lain, sehingga motivasi itu terbentuk.

2. Jenis motivasi sebagai berikut :

a. Motif atau kebutuhan organis, meliputi misalnya: kebutuhan untuk minum, makan, bernapas, seksual, berbuat dan kebutuhan untuk 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 jasmaniah dan rohaniah. Yang termasuk motivasi jasmaniah misalnya: *reflex*, insting otomatis, nafsu. Sedangkan yang termasuk motivasi rohaniah adalah kemauan. Soal kemauan itu pada setiap diri manusia terbentuk melalui empat momen, yaitu:

a. Momen timbulkannya alasan.

Sebagai contoh seorang pemuda yang sedang giat berlatih olah raga 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 diantara alternatif atau alasan-alasan itu. Kemudian seorang 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. Berdasarkan penjelasan yang dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi terbagi menjadi dua yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. 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 segi tujuan kegiatan yang dilakukannya (misal dengan 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 mendapatkan pengetahuan, nilai atau keterampilan agar dapat berubah tingkah lakunya secara konstruktif, tidak karena tujuan yang lain-lain. Itulah sebabnya motivasi intrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang di dalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan suatu dorongan dari dalam diri dan secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajarnya.

3. Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar menurut Anni (2007, hlm. 158) ada enam faktor yaitu, “1) sikap, 2) kebutuhan, 3) rangsangan, 4) afeksi, 5) kompetensi, 6) penguatan”. Berikut adalah penjelasan dari masing-masing faktor yaitu:

a. Sikap

Sikap merupakan kombinasi dari konsep, informasi, dan emosi yang dihasilkan di dalam predisposisi untuk merespon orang, kelompok, gagasan, peristiwa, atau objek tertentu secara menyenangkan atau tidak menyenangkan. Sikap memiliki pengaruh kuat terhadap perilaku dan belajar siswa karena sikap itu membantu siswa dalam merasakan dunianya dan memberikan pedoman kepada perilaku yang dapat membantu dalam

menjelaskan dunianya. Sikap juga akan membantu seseorang merasa aman di suatu lingkungan yang pada mulanya tampak asing. Sikap akan memberikan pedoman dan peluang kepada seseorang untuk mereaksi secara lebih otomatis.

b. Kebutuhan

Kebutuhan merupakan kondisi yang dialami oleh individu sebagai kekuatan internal yang memandu siswa untuk mencapai tujuan. Semakin kuat seseorang merasakan kebutuhan, semakin besar peluangnya untuk mengatasi perasaan yang menekan di dalam memenuhi kebutuhannya. Tekanan ini dapat diterjemahkan ke dalam suatu keinginan ketika individu menyadari adanya perasaan dan berkeinginan untuk mencapai tujuan tertentu.

c. Rangsangan

Rangsangan merupakan perubahan di dalam persepsi atau pengalaman dengan lingkungan yang membuat seseorang bersifat aktif. Stimulus yang unik akan menarik perhatian setiap orang dan cenderung mempertahankan keterlibatan diri secara aktif terhadap stimulus tersebut.

d. Afeksi

Konsep afeksi berkaitan dengan pengalaman emosional-kecemasan, kepedulian, dan pemilikan-dari individu atau kelompok pada waktu belajar. tidak kegiatan belajar yang terjadi di dalam kevakuman emosional. Siswa merasakan sesuatu saat belajar, dan emosi siswa tersebut dapat memotivasi perilakunya kepada tujuan. Afeksi dapat menjadi motivator intrinsik.

e. Kompetensi

Manusia pada dasarnya memiliki keinginan untuk memperoleh kompetensi dari lingkungannya. Teori kompetensi mengasumsikan bahwa siswa secara alamiah berusaha keras berinteraksi dengan lingkungannya secara efektif. Siswa secara intrinsik termotivasi untuk menguasai lingkungan dan mengerjakan tugas-tugas secara berhasil agar menjadi puas. Dalam situasi pembelajaran, rasa kompetensi pada diri siswa itu akan timbul apabila menyadari bahwa pengetahuan atau kompetensi yang diperoleh telah

memenuhi standar yang telah ditentukan. Apabila siswa mengetahui bahwa dia merasa mampu terhadap apa yang telah dipelajari, dia akan merasa percaya diri..

f. Penguatan

Penguatan merupakan peristiwa yang mempertahankan atau meningkatkan kemungkinan respon. Penggunaan peristiwa penguatan yang efektif, seperti penghargaan terhadap hasil karya siswa, pujian, penghargaan sosial, dan perhatian, dinyatakan sebagai variabel penting di dalam perancangan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti menyimpulkan bahwa motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik dan ekstrinsik. Faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Kedua faktor tersebut disebabkan oleh rangsangan tertentu, sehingga seseorang berkeinginan untuk melakukan aktivitas belajar yang lebih giat dan semangat. Di dalam kegiatan belajar mengajar peranan motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan. Dengan adanya motivasi, pelajar dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar.

4. Ciri-ciri Motivasi Belajar

Motivasi belajar, pada umumnya memiliki beberapa indikator atau unsur yang mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Indikator motivasi belajar menurut Uno (2009, hlm. 23) dapat diklasifikasikan sebagai berikut: 1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil, 2. adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, 3. adanya harapan dan cita-cita masa depan, 4. adanya penghargaan dalam belajar, 5. adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, 6. adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

Sedangkan Sardiman (2011, hlm. 83) menyatakan motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut: 1. tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu lama, tidak berhenti sebelum selesai), 2. ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan

dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya), 3. menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah “untuk orang dewasa” (misalnya masalah pembangunan agama, politik, ekonomi, keadilan, pemberantasan korupsi, dan sebagainya), 4. lebih senang bekerja mandiri, 5. cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif), 6. dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu) 7. tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu, 8. senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Penjelasan mengenai ciri-ciri motivasi belajar yang dikemukakan beberapa pendapat, maka dapat diambil indikator atau ciri-ciri motivasi belajar yaitu tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, senang bekerja mandiri, percaya pada hal yang diyakini, senang mencari dan memecahkan soal-soal, adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar (variasi dalam aktivitas belajar) dan lingkungan belajar yang kondusif.

5. Fungsi Motivasi Belajar

Fungsi motivasi menurut Sardiman (2011, hlm. 85) adalah sebagai berikut, “motivasi berfungsi sebagai ; a. mendorong manusia untuk berbuat, b. menentukan arah perbuatan, c. menyeleksi perbuatan”. Beberapa fungsi motivasi dapat dijelaskan sebagai berikut ;

- a. 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.
- b. Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- c. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut..

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti berpendapat bahwa adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain, dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi,

maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik. Berikut fungsi motif adalah:

- a. Motif itu mendorong manusia untuk berbuat / bertindak. Motif itu berfungsi sebagai penggerak atau sebagai motor yang memberikan energi (kekuatan) kepada seseorang untuk melakukan suatu tugas.
- b. Motif itu menentukan arah perbuatan. Yakni ke arah perwujudan suatu tujuan atau cita-cita. Motivasi mencegah penyelewengan dari jalan yang harus ditempuh untuk mencapai tujuan itu. Makin jelas tujuan itu, makin jelas pula terbentang jalan yang harus ditempuh.
- c. Motif itu menyeleksi perbuatan kita. Artinya menentukan perbuatan-perbuatan mana yang harus dilakukan, yang serasi, guna mencapai tujuan itu dengan mengenyampingkan perbuatan yang tak bermanfaat bagi tujuan itu. Seorang yang benar-benar ingin mencapai gelarnya sebagai sarjana, tidak akan menghambur-hamburkan waktunya dengan berfoya-foya/bermain kartu, sebab perbuatan itu tidak cocok dengan tujuan.

6. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar

Dalam kegiatan belajar peranan motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan. Dengan motivasi, siswa dapat mengembangkan segala aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar. Motivasi dalam belajar adalah faktor yang penting karena hal tersebut merupakan keadaan yang mendorong keadaan siswa untuk melakukan belajar.

Sardiman (2011, hlm. 97) menyatakan bahwa ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar mengajar disekolah, “1) Memberi angka, 2) Hadiah, 3) Saingan/kompetisi, 4) Ego inlopmen , Pemaparan dari beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi yaitu sebagai berikut:

- a. 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 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.

b. 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 yang tidak memiliki bakat menggambar.

c. 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.

d. 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.

Berdasarkan uraian di atas peneliti menyimpulkan 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. 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 di subjek belajar. Para siswa akan belajar dengan keras bisa jadi karena harga dirinya.

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Kegiatan akhir dalam pembelajaran adalah proses evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar yang telah dilakukan. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar merupakan output yang dihasilkan setelah siswa mengikuti kegiatan pembelajaran. Susanto (2013, hlm. 5) hasil belajar yaitu : Perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.

Nashar (2004, hlm. 77) hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Lebih lanjut, menurut Kemendikbud (2013: 33) tentang Kompetensi Inti (KI) di sekolah dasar mengemukakan bahwa, 1) Ranah kognitif yaitu memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain. Berdasarkan metode *discovery learning*, hasil belajar siswa diperoleh dari hasil nilai tes tertulis siswa. 2) Ranah afektif yaitu memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya. 3) Ranah psikomotor

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi pada siswa setelah melalui proses belajar. Hasil belajar mengarah pada tiga ranah, yakni kognitif, afektif, dan psikomotor. Adapun indikator hasil belajar pada ranah kognitif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil nilai tes tertulis siswa. Indikator ranah afektif pada sikap percaya diri adalah (1) berani menjelaskan di depan kelas, (2) berani berpendapat, bertanya atau menjawab pertanyaan, (3) menjawab pertanyaan guru tanpa ragu-ragu, (4) mampu menjawab pertanyaan guru dengan cepat, dan (5) tidak mudah putus asa/pantang menyerah.

Indikator hasil belajar pada ranah psikomotor adalah (1) menulis dengan tulisan yang jelas dan rapih, (2) mengangkat tangan sebelum mengomentari pendapat dan menyampaikan ide/gagasan, (3) mencari fakta-fakta untuk menemukan jawaban dari pengamatan gambar yang disediakan, dan (4) berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia antar siswa untuk mengkomunikasikan hasil temuan.

2. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Heriyadi (2002, hlm. 93) terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, digolongkan menjadi dua bagian yaitu :

a. Faktor intern, diantaranya dipengaruhi oleh:

1) Faktor biologis (jasmaniah)

Keadaan jasmani yang perlu diperhatikan, pertama kondisi fisik yang normal atau tidak memiliki cacat sejak dalam kandungan sampai dengan lahir. Kondisi fisik normal ini terutama harus meliputi keadaan otak, panca indera dan anggota tubuh. Kedua, kondisi kesehatan fisik, kondisi fisik yang sehat dan segar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar. Didalam menjaga kesehatan fisik, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan antara lain makan dan minum yang teratur olah raga serta cukup tidur.

2) Faktor psikologis

Faktor psikologis yang mempengaruhi keberhasilan belajar ini meliputi segala hal yang berkaitan dengan mental seseorang. Kondisi mental yang dapat menunjang keberhasilan adalah kondisi mental yang mantap dan stabil. Faktor psikologis ini meliputi hal/hal berikut:

a) Intelegensi atau tingkat kecerdasan dasa seseorang

b) Kemauan dapat dikatakan faktor utama penentu keberhasilan belajar seseorang.

c) Bakat ini bukan menentukan mampu atau tidaknya seseorang dalam suatu bidang, melainkan lebih banyak menentukan tinggi rendahnya kemampuan seseorang dalam suatu bidang.

b. Faktor eksternal

1) Faktor lingkungan keluarga

Faktor lingkungan rumah atau keluarga ini merupakan lingkungan pertama dan utama pula dalam menentukan keberhasilan belajar seseorang. Suasana lingkungan rumah yang cukup tenang, adanya perhatian orang terhadap perkembangan proses belajar dan pendidikan anak/anaknyamaka akan mempengaruhi keberhasilan belajar.

2) Faktor lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah sangat diperlukan untuk menentukan keberhasilan belajar siswa di sekolah mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, pelajaran, waktu di sekolah, tata tertib atau disiplin yang ditegakkan secara konsekuen dan konsisten.

3) Faktor lingkungan masyarakat

Seorang siswa hendaknya dapat memilih lingkungan yang dapat menunjang keberhasilan belajar. Masyarakat merupakan faktor intern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaannya dalam masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas peneliti menyimpulkan hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor dari diri dan faktor dari luar lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa yaitu kemampuan yang dimilikinya, faktor kemauan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa di sekolah 70 % dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Lingkungan yang dapat menunjang keberhasilan belajar diantaranya adalah: lembaga/lembaga pendidikan non formal seperti: kursus bahasa asing, bimbingan tes, pengajian remaja dan lain-lain. Sedangkan menurut Slameto faktor dipengaruhi oleh kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

E. Pembelajaran PPKn

1. Pengertian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Secara Umum

Tiga istilah teknis yang sering digunakan dalam menerjemahkan konsep pendidikan kewarganegaraan yaitu, *civics*, *civic education*, dan *citizenship*

education. Namun demikian ketiga istilah tersebut memiliki sudut pandang yang berbeda dalam menerjemahkan konsep pendidikan kewarganegaraan. Istilah *civics* digunakan untuk menunjuk pada *the science of citizenship* atau ilmu kewarganegaraan.

Pendidikan Kewarganegaraan atau *Civic Education* banyak dipahami sebagai wahana untuk membina dan mewujudkan warganegara yang baik, cerdas, kritis, dan partisipatif. Beberapa negara Pendidikan Kewarganegaraan (*Civic Education*) tersebut diterjemahkan dalam beberapa istilah seperti *Citizenship Education*, *Human Right Education* dan *Democracy Education*. Di Indonesia sendiri *Civic Education* diterjemahkan dalam dua istilah yaitu Pendidikan Kewargaan dan Pendidikan Kewarganegaraan. Wahdisayuti (2009, h. 78) menyatakan bahwa Istilah Pendidikan Kewargaan secara substantif tidak saja mendidik generasi muda menjadi warganegara yang cerdas dan sadar akan hak dan kewajibannya dalam konteks kehidupan bermasyarakat, bernegara yang merupakan penekanan dalam istilah Pendidikan Kewarganegaraan, melainkan juga membangun kesiapan warganegara menjadi warga dunia (*global society*) Creshore dalam Muhammad Numan Somantri (2001, hlm. 293) menyatakan sebagai berikut: *Civics* atau ilmu kewarganegaraan diartikan sebagai “*The science of citizenship, the relation of man, the individual, to man in organized collection, the individual in his relation to the state*”. Pendapat tersebut memberi batasan bahwa *civics* identik dengan ilmu kewarganegaraan yang mengatur hubungan orang-orang, warga negara dengan organisasi terkecil sampai dengan organisasi puncak yaitu Negara

Pengertian tersebut mengandung makna bahwa *civic education* merupakan mata pelajaran dasar di sekolah yang dirancang untuk mempersiapkan warga negara muda supaya kelak setelah dewasa dapat berperan aktif dalam masyarakatnya. Pengertian tersebut mengandung makna bahwa cakupan *citizenship education* atau *education for citizenship* lebih luas meliputi pendidikan kewarganegaraan dalam lembaga formal (sekolah dan program pendidikan guru) dan di luar sekolah baik yang berupa program penataran atau yang lainnya yang dirancang untuk memfasilitasi proses pematangan sebagai warga negara Indonesia yang baik dan cerdas.

Berdasarkan pendapat tersebut maka *civic education* dapat diterjemahkan menjadi Pendidikan Kewarganegaraan. Sebagaimana pendapat “Istilah *civic education* diterjemahkan menjadi Pendidikan Kewarganegaraan. Pengertian pendidikan kewarganegaraan atau *civic education* secara umum adalah program pendidikan yang diwajibkan di sekolah yang dirancang untuk membekali dan melatih generasi muda agar dapat berperan aktif, berpikir dan bertindak demokratis sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945. Pendidikan kewarganegaraan (PKn) telah menjadi bagian yang inheren dalam pendidikan nasional Indonesia.

2. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebagai Mata Pelajaran di Sekolah

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) pasal 37, pendidikan kewarganegaraan menjadi mata pelajaran wajib untuk kurikulum pendidikan dasar dan menengah serta menjadi mata kuliah wajib untuk kurikulum pendidikan tinggi.

Menurut Permendiknas (2006, hlm. 12) menyatakan bahwa : Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara yang baik, cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh pancasila dan UUD 1945.

Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan memiliki visi dan misi sebagaimana dikemukakan oleh Yuyus Kardiman (2009:34) bahwa “Visi mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan adalah terwujudnya suatu mata pelajaran yang berfungsi sebagai sarana pembinaan watak bangsa (*nation and character building*) dan pemberdayaan warga negara”. Selanjutnya misi mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan yaitu “Membentuk warga negara yang baik, yakni warga negara yang sanggup melaksanakan hak dan kewajibannya dalam kehidupan berbangsa dan bernegara sesuai dengan UUD 1945”

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) tidak hanya terbatas pada pengalaman belajar di lingkungan sekolah saja, tetapi lebih luas daripada itu yaitu menyangkut pengalaman belajar di berbagai lingkungan, baik lingkungan keluarga, organisasi

kemasyarakatan maupun keagamaan. Pengalaman belajar yang diperoleh baik di lingkungan sekolah maupun di luar lingkungan sekolah pada dasarnya bertumpu pada satu tujuan yaitu ingin membentuk warga negara yang baik. Kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian dimaksudkan untuk peningkatan kesadaran dan wawasan peserta didik akan status, hak, dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia. Kesadaran dan wawasan termasuk kebangsaan, jiwa dan patriotisme bela negara, penghargaan terhadap hak-hak asasi manusia, kemajemukan bangsa, pelestarian lingkungan hidup, kesetaraan gender, demokrasi, tanggung jawab sosial, ketaatan pada hukum, ketaatan membayar pajak dan sikap serta perilaku anti korupsi, kolusi, dan nepotisme.

3. Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, sekolah seyogyanya di kembangkan sebagai pranata atau tatanan social-pedagogis yang kondusif atau memberi suasana bagi tumbuhkembangnya berbagai kualitas pribadi peserta didik.. Oleh karena itu, sekolah sebagai bagian integral dari masyarakat perlu dikembangkan sebagai pusat pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik sepanjang hayat, yang mampu memberikan keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran demokratis. Dalam Lampiran Permendiknas No. 22 Tahun 2006 dikemukakan bahwa : Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan matapelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Melalui mata pelajaran PKn, diharapkan kegiatan pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diharapkan sebagaimana tercantum pada (Permendiknas, No. 22 tahun 2006) tentang standar isi meliputi : (1)Berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan. (2)Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta anti-korupsi. (3)Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain. (4)

Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwa menyadari betapa pentingnya peran PKn dalam proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik sepanjang hayat, melalui pemberian keteladanan, pembangunan kemauan, dan pengembangan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran maka dengan melalui PKn sekolah perlu dikembangkan sebagai pusat pengembangan wawasan, sikap, dan ketrampilan hidup dan berkehidupan yang demokratis untuk membangun kehidupan demokratis. Pendidikan prasekolahan seyogyanya dikembangkan sebagai wahana social cultural untuk membangun kehidupan yang demokratis. Hal ini dapat diartikan bahwa sekolah harus menjadi wahana pendidikan untuk mempersiapkan kewarganegaraan yang demokratis melalui pengembangan kecerdasan spiritual, rasional, emosional, dan social warga negara yang baik sebagai aktor social maupun sebagai pemimpin/kholifah pada hari ini dan hari esok. Karakter utama warga negara yang cerdas dan baik adalah dimilikinya komitmen untuk secara konsisten, mau dan mampu memelihara, dan mengembangkan cita-cita dan nilai demokrasi sesuai perkembangan zaman, dan secara efektif dan langgeng menangani dan mengelola krisis yang selalu muncul untuk kemaslahatan masyarakat Indonesia sebagai bagian integral dari masyarakat global yang damai dan sejahtera

4. Hakikat Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Berdasarkan Depdiknas (2007) PKn merupakan mata pelajaran dengan visi utama sebagai pendidikan demokrasi yang bersifat multi-dimensional. Ia merupakan pendidikan nilai demokrasi, pendidikan moral, pendidikan sosial, dan masalah pendidikan politik. Namun yang paling menonjol adalah sebagai pendidikan nilai dan pendidikan moral. Oleh karena itu secara singkat PKn dinilai sebagai mata pelajaran yang mengusung misi pendidikan nilai dan moral. Alasannya antara lain sebagai berikut:

- a. Materi PPKn adalah konsep-konsep nilai Pancasila dan UUD 45 beserta dinamika perwujudan dalam kehidupan masyarakat negara Indonesia.
- b. Sasaran belajar akhir PPKn adalah perwujudan nilai-nilai tersebut dalam perilaku nyata kehidupan sehari-hari.

- c. Proses pembelajarannya menuntut terlibatnya emosional, intelektual, dan sosial dari peserta didik dan guru sehingga nilai-nilai itu bukan hanya dipahami (bersifat kognitif) tetapi dihayati (bersifat afektif) dan dilaksanakan (bersifat perilaku).

Menurut Dikti (Subagyo, 2008: 4) substansi kajian Pendidikan Kewarganegaraan mencakup : (1) pengantar; (2) hak asasi manusia; (3) hak dan kewajiban warga negara; (4) bela negara; (5) demokrasi; (6) wawasan nusantara; (7) ketahanan nasional; (8) politik strategi nasional. Menurut Aryani dan Susantim (2010, h. 18) kewarganegaraan yaitu, kewarganegaraan merupakan materi yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam, baik dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia, dan suku bangsa, untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter. Proses pembelajaran PKn menurut Aryani dan Susantim (2010, hlm. 132) PPKn dimaknai sebagai wahana untuk pembentukan jati diri dan cinta terhadap tanah air melalui internalisasi/ personalisasi nilai agama dan budaya, yang melandasi nilai-nilai sebagai berikut, yaitu ; nilai kemanusiaan (*human relationship*), nilai politik, nilai ilmu pendidikan dan teknologi, nilai seni, nilai ekonomi, dan nilai kesehatan, yang merupakan kegiatan dasar manusia dalam rangka membangun wawasan warga negara menjadi lebih baik (*good citizenship*), menjadi manusia seutuhnya atau berakhlakul karimah, sehingga perspektif yang digunakan adalah aspek internal bangsa, atau perspektif ke-Indonesiaan.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan suatu pendidikan yang memfokuskan pada pendidikan nilai dan moral serta pembentukan jati diri dan cinta tanah air untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter. Melalui Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan peserta didik akan menjadi manusia warga negara Indonesia terlebih dahulu sebelum menguasai, memiliki iptek dan seni yang dipelajarinya. Didamba-kan bahwa warga negara Indonesia unggul dalam menguasai iptek dan seni, namun tidak kehilangan jati dirinya dan apalagi tercabut dari akar budaya bangsa dan keimanannya.

5. Ruang Lingkup PPKn

Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi beberapa aspek. Berdasarkan Depdiknas (2007) aspek-aspek tersebut meliputi sebagai berikut.

- a. 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.
- b. 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.
- c. Hak asasi manusia meliputi: Hak dan kewajiban anak, Hak dan kewajiban anggota masyarakat, Instrumen nasional dan internasional HAM, Pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
- d. 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.
- e. Konstitusi Negara meliputi: Proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, Konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, Hubungan dasar negara dengan konstitusi.
- f. 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.
- g. 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.

- h. Globalisasi meliputi: Globalisasi di lingkungannya, Politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, Dampak globalisasi, Hubungan internasional dan organisasi internasional, dan Mengevaluasi globalisasi.

F. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan oleh Kartika Harianti (2011) penggunaan model pembelajaran tentang *Discovery learning*, Meningkatkan hasil belajar Pengambilan keputusan bersama melalui metode bermain peran dengan model pembelajaran *discovery learning* siswa kelas VII SMP Negeri 2 Jatiwangi Kecamatan Palasah kabupaten Majalengka. siklus I dilakukan berdasarkan hasil refleksi terhadap pembelajaran awal pada hasil evaluasi dari analisis nilai ditemukan bahwa dari 23 siswa hanya 12 siswa 52 % yang memperoleh nilai 75 ke atas. Sedangkan 11 siswa yang lain 48 % mendapat nilai dibawah 75. siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi terhadap perbaikan pembelajaran siklus I. Berdasarkan pengamatan, guru belum puas pada hasil evaluasi dari analisis nilai ditemukan bahwa dari 23 siswa yang mendapat nilai 75 atau lebih hanya 16 siswa 69% sedangkan yang 7 siswa 39% mendapat nilai di bawah 75.

G. Kerangka Pemikiran

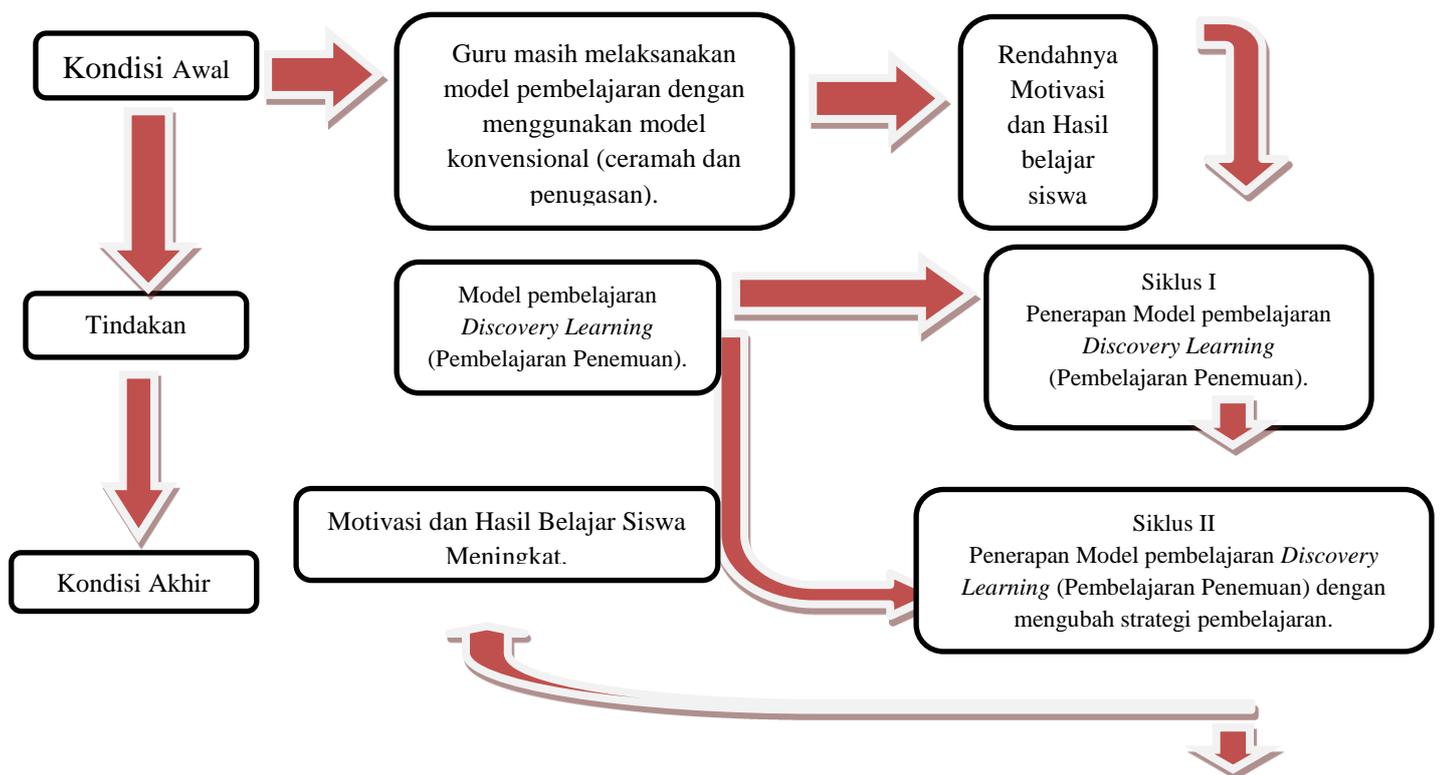
Pendidikan pada dasarnya merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang berlangsung dalam lingkungan tertentu. Interaksi ini disebut interaksi pendidikan, yaitu saling memberi pengaruh antara pendidik dengan peserta didik. Dalam saling mempengaruhi ini peranan pendidik lebih besar, karena kedudukannya sebagai orang yang lebih dewasa, lebih berpengalaman, lebih banyak menguasai nilai-nilai, pengetahuan dan keterampilan.

Upaya peningkatan hasil belajar belajar siswa tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya. Dalam hal ini, diperlukan guru kreatif yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan disukai oleh peserta didik. Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memperoleh

kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain sehingga pada gilirannya dapat diperoleh hasil belajar yang optimal.

Penggunaan model pembelajaran dapat mendorong siswa lebih aktif dan cepat dalam menyerap pembelajaran yang disampaikan. Oleh karena itu seorang guru harus bisa memilih model pembelajaran yang tepat. Salah satunya model pembelajaran *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang mengatur sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri. Berdasarkan uraian diatas maka kerangka berfikir dapat digambarkan dengan bagan sebagai berikut:

Gambar 1.1
Kerangka berfikir



Uraian dari kerangka berfikir :

Penelitian Tindakan Kelas ini diawali dengan melakukan observasi di SMP Pasundan 2 untuk mengetahui/ menemukan masalah pada mata pelajaran PPKn

dalam materi Keberagaman suku, agama, ras dan antargolongan dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika, kemudian dilaksanakan Penelitian Tindakan Kelas pada pembelajaran ini dengan menerapkan Model Pembelajaran *Discovery Learning* (Pembelajaran Penemuan) dalam setiap siklus, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dan hasil penelitian ini meningkatkan Motivasi dan Hasil belajar siswa.

H. Asumsi dan Hipotesis Penelitian atau Pernyataan Penelitian

1. Asumsi

Asumsi yang dapat dirumuskan oleh penulis adalah sebagai berikut :

- A. Guru dapat menggunakan metode belajar yang bervariasi dalam proses pembelajaran.
- B. Hasil belajar PPKn yang dicapai siswa bervariasi.
- C. Model pembelajaran *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dalam belajar.
- D. Dalam pembelajaran PPKn di kelas VIII SMP Pasundan 2 kurikulum 2013.

2. Hipotesis

Berdasarkan kajian dan kerangka berpikir di atas diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut:

- a. Jika perencanaan pelaksanaan pembelajaran (RPP) disusun dengan menggunakan model *Discovery Learning* maka motivasi dan hasil belajar siswa dapat meningkat dalam proses pembelajaran PPKn pada materi Arti Kedudukan dan Fungsi Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa di kelas VIII SMP Pasundan 2 Bandung.
- b. Jika pembelajaran PPKn dilaksanakan dengan menggunakan model *Discovery Learning* maka meningkatkan kemandirian siswa dalam mencari, mengidentifikasi, merumuskan hipotesis dan pemecahan masalah pada pembelajaran PPKn materi Arti Kedudukan dan Fungsi Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa dimana guru hanya sebagai fasilitator dan motivator saja.

- c. Jika pada pembelajaran PPKn pada materi Arti Kedudukan dan Fungsi Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa dengan menggunakan model *Discovery Learning* maka meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas VIII SMP Pasundan 2 Bandung.
- d. Jika pada pembelajaran PPKn pada materi Arti Kedudukan dan Fungsi Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa dengan menggunakan model *Discovery Learning* maka meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VIII SMP asundan 2 Bandung.