

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah unsur penting dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran digunakan guru sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Joyce & Weil (dalam Rusman, 2012 Hlm. 133) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Sedangkan model pembelajaran menurut Menurut Adi (dalam Suprihatiningrum, 2013 Hlm. 142) memberikan definisi model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur dalam mengorganisasikan pengalaman pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dapat di ambil garsi besar dari pedapat ahli tersebut bahawasanya model pembelajaran dterapkan untuk melakukan sebuah perencanaan atau pola yang digunakan yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan kegiatan pembelajaran di kelas.

Model pembelajaran adalah suatu Perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkatperangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, lembar kerja, film, komputer, kurikuum, dan lain-lain (Lefuddin, 2014). Menurut Lefuddin (2014), setiap model pembelajaran memiliki latar yang berbeda sehingga memberikan gambaran bahwa tidak semua model 7 dapat atau cocok diterapkan dalam pembelajaran pada semua jenis mata pelajaran, bahkan mungkin cocok untuk mata pelajaran tertentu, tetapi hanya pada materi-materi atau pokok bahasan

tertentu saja.

Menurut Mariyaningsih (2018 Hlm. 13-14) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan khas oleh guru yang bersangkutan. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar sehingga guru dapat membantu peserta didik mendapatkan ide, informasi, keterampilan dan mewujudkan ide menjadi ilmu pengetahuan.

Menurut Huda (2013) semua model pembelajaran memang dirancang dengan tujuan-tujuan tertentu pengajaran tentang konsep-konsep informasi, cara-cara berpikir, studi nilai sosial, dan sebagainya dengan meminta peserta didik untuk terlibat aktif dalam tugas-tugas kognitif dan sosial tertentu. Sebagian model berpusat pada penyampaian guru, sementara sebagian yang lain berusaha fokus pada respons peserta didik dalam mengerjakan tugas dan posisi peserta didik sebagai partner dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwasanya sebuah model pembelajaran adalah sebuah desain rancangan dari proses pelaksanaan pembelajaran ataupun sebuah action plan untuk merencanakan sebuah pola yang sudah ditetapkan atau untuk mencapai sebuah capaian pembelajaran yang diinginkan dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Manfaat Model Pembelajaran

Model kaitannya dengan pembelajaran yang biasa disebut dengan model pembelajaran diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran (Winaputra, 2005 Hlm 3).

Menurut pendapat Trianto (2010, hlm. 53) yang mengemukakan bahwa

fungsi model pembelajaran ialah sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Pada penjelasan tersebut menjelaskan bahwasanya model pembelajaran merupakan sebuah pedoman untuk guru melaksanakan rancangan pembelajaran di kelas untuk mencapai sebuah capaian pembelajaran (CP).

Menurut Joyce dan Weil (1980), ada beberapa kegunaan dari model pembelajaran, antara lain :

- a. Memperjelas hubungan fungsional antar berbagai komponen, unsur atau elemen sistem dari yang dikembangkan.
- b. Prosedur yang akan ditempuh dalam melaksanakan kegiatan dapat diidentifikasi secara tepat, disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi.
- c. Dengan adanya model maka berbagai kegiatan yang dicakupnya dapat dikendalikan.
- d. Model akan mempermudah para administrator untuk mengidentifikasi komponen, elemen yang mengalami hambatan, jika kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan tidak efektif dan tidak produktif.
- e. Mengidentifikasi secara tepat cara-cara untuk mengadakan perubahan jika terdapat ketidaksesuaian dari apa yang telah dirumuskan.
- f. Dengan menggunakan model, guru dapat menyusun tugas-tugas siswa menjadi suatu keseluruhan yang terpadu.
- g. Melalui model pembelajaran, guru mentransformasi informasi secara kreatif, dan efektif sesuai kebutuhan

Berdasarkan pemaparan beberapa ahli diatas menjelaskan bahwasanya pendidik tidak terlepas dari model pembelajaran yang akan di terapkan di dalam kelas, bagaimana peranan model pembelajaran ini sendiri untuk mengatur pola serta rancangan pembelajaran baik dari aspek tugas peserta didik serta mempermudah dalam penyampaian sebuah konten materi pembelajaran yang akan diulas pada proses kegiatan belajar mengajar berlangsung.

B. Pembelajaran Inovatif

1. Pengertian Pembelajaran Inovatif

Pembelajaran Inovatif merupakan sebuah pembelajaran yang di rancangan secara sistematis menggunakan bahan ajar yang sesuai dengan materi pembelajaran dengan beberapa ide-ide yang dikemukakan mendobrak kebiasaan pembelajaran yang buruk itu dengan berupaya secara kreatif untuk menciptakan bahan ajar yang kreatif, variatif dan sesuai dengan konteks sosial budaya dari peserta didik (Andi, 2013. Hlm 19). Disatu sisi pembelajaran inovatif tidak terlepas dari yang namanya bahan ajar, bagaimana pembelajaran yang menarik, efisien dan efektif membutuhkan sebuah kreativitas pendidik/guru untuk menyusun bahan ajar yang inovatif, variative, menarik, kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di dalam kelas (Andi, 2013, Hlm. 18).

Menurut Syah dan Kariadinata (2009, Hlm. 16) merupakan pembelajaran yang menyeimbangkan kegiatan berfikir otak kanan dan kiri apabila dilakukan dengan cara mengintegrasikan media, alat bantu dan yang berbasis teknologi maju saat ini pada saat proses pembelajaran tersebut. Pembelajaran inovatif akan tercermin dari hasil yang diperlihatkan oleh peserta didik yang komunikatif dan kolaboratif dalam mengartikulasikan sebuah pikiran serta gagasannya secara jelas dan menunjukkan kemampuan untuk bekerja secara efektif dalam tim yang beragam untuk memanfaatkan fleksibilitas dan kemauan berkompromi dalam mencapai tujuan bersama (Warimun, 2012. Hlm 111-114). Berdasarkan pemaparan dari pendapat diatas bagaimana dapat diambil garis besarnya bahwasanya pembelajaran inovatif merupakan sebuah pembelajaran yang mengoptimalkan pembelajaran yang bervariasi dan memiliki sebuah perbedaan agar pembelajaran lebih menarik dengan tidak mengesampingkan materi bahan ajar yang di sampaikan kepada peserta didik dengan membentuk bahan ajar yang sistematis serta pemanfaatan media

pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan gaya belajar peserta didik.

2. Langkah-Langkah Pembelajaran Inovatif

Pembelajaran di kelas tentunya memiliki sebuah kebutuhan yang dimiliki oleh peserta didik, salah satunya yaitu bahan ajar, pada bahan ajar tentunya harus menganalisis kebutuhan belajar peserta didik yaitu terhadap kurikulum, analisis sumber belajar, dan penentuan jenis serta judul bahan ajar (Andi, 2013. Hlm. 50). Adapun Langkah-langkah penerapan pembelajaran inovatif sebagai berikut :

a. Menganalisis Kurikulum

Hal ini tujuan untuk menentukan kompetensi yang memerlukan bahan ajar. Dengan demikian bahan ajar yang kita buat benar-benar diharapkan peserta didik mampu menguasai kompetensi yang telah ditentukan (Andi, 2013. Hlm. 50)

b. Menganalisis Sumber Belajar

Setelah melakukan analisis kurikulum, Langkah selanjutnya yaitu menganalisis sumber belajar yang mana pendidik harus memahami terlebih dahulu bahwa sumber belajar yang akan digunakan sebagai bahan untuk penyusunan bahan ajar perlu dilakukan analisis (Andi, 2013. Hlm. 55).

c. Memilih dan Menentukan Bahan Ajar

Hal ini bertujuan untuk memenuhi salah satu kriteria bahwa bahan ajar harus menarik dan dapat membantu peserta didik untuk mencapai kompetensi (Andi, 2013. Hlm 58).

3. Manfaat Pembelajaran Inovatif

Pembelajaran inovatif lebih mengarah pada pembelajaran yang berpusat pada siswa. Proses pembelajaran dirancang, disusun, dan dikondisikan untuk siswa agar belajar. Dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa, pemahaman konteks siswa menjadi bagian yang sangat penting, karena dari seluruh rancangan proses pembelajaran dimulai. Hubungan antara guru dan siswa menjadi hubungan yang saling belajar dan saling membangun. Otonomi siswa dan subyek pendidikan menjadi titik acuan seluruh perencanaan dan proses pembelajaran. Dengan mengacu pada pembelajaran aktif dan inovatif. Dengan dikembangkan model pembelajaran inovatif yang memiliki berfokus pada siswa dimana siswa tidak lagi menjadi pihak yang secara terus-menerus menerima segala sesuatu yang disampaikan oleh guru. Sebaliknya model pembelajaran inovatif akan menuntut siswa untuk secara aktif mencari informasi dan berpikir secara kreatif dan kritis terhadap materi yang disampaikan oleh guru (Syarifah Aini, 2019. Hlm 966-968). Adapun menurut Rumampuk D.B (1998) kelebihan dari penerapan pembelajaran inovatif adalah sebagai berikut :

- a. Melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan. Pembelajaran inovatif melatih siswa untuk berpikir kreatif sehingga siswa mampu memunculkan ide-ide baru yang positif. Di dalam pembelajaran ini siswa dapat mengembangkan kreatifitasnya, sehingga bisa menemukan hal-hal baru di era globalisasi ini.
- b. Menuntut kreatifitas guru dalam mengajar. Dalam hal ini guru dituntut untuk tidak monoton, maksudnya guru harus memunculkan inovasi-inovasi baru dalam proses pembelajaran. Kreatifitas guru sangat diperlukan agar proses pembelajaran tidak membosankan.
- c. Hubungan antara siswa dan guru. Menjadikan sebuah hubungan yang saling belajar dan saling membangun. Guru dan siswa bersama-sama

membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan dalam kelas sehingga apa yang menjadi tujuan dari pembelajaran bisa terwujud.

- d. Merangsang perkembangan kemajuan berfikir siswa. Untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat. Pembelajaran inovatif akan membuat siswa berfikir kritis dalam menghadapi masalah.
- e. Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja. Dunia pendidikan akan lebih berwarna, tidak monoton dan akan terus berkembang menjadi semakin baik. Hal ini akan mempengaruhi dunia kerja yang nantinya akan dijalani setiap orang.
- f. Proses pembelajaran dirancang, disusun, dan dikondisikan untuk siswa agar belajar Siswa harus bisa menempatkan diri dengan baik, siswa tidak boleh hanya diam tapi harus berusaha memotivasi dirinya sendiri agar 8 berkembang. Pembelajaran inovatif akan membangkitkan semangat siswa untuk menjadi yang terbaik.

Dari simpulan manfaat kegiatan pembelajaran inovatif tersebut adalah bagaimana implementasi pembelajaran menjadi hidup dan tidak monoton hal ini sesuai dengan pembelajaran paradigma baru yang mengedepankan pembelajaran secara student center yang mana pembelajaran berpusat kepada peserta didik dan guru menjadi sosok fasilitator dalam sebuah penyampaian materi pembelajaran.

C. Discovery Learning

1. Pengertian Model Discovery Learning

Discovery Learning merupakan pembelajaran yang berorientasi terhadap keterlibatan peserta didik secara maksimal dalam proses kegiatan pembelajaran, yang mana kegiatan pembelajaran tersebut keterampilan serta membangun sikap

kritis dan percaya diri dalam proses kegiatan pembelajaran (Shilfia Alfitry, 2020, Hlm. 35). Proses belajar penemuan meliputi proses informasi, transformasi, dan evaluasi. Proses informasi pada tahap ini peserta didik memperoleh informasi mengenai materi yang sedang di pelajari. Pada tahap ini peserta didik melakukan penyandian atau encoding atas informasi yang diterima (Suprijono, 2011 Hlm. 69).

Menurut (Rusman, 2012. Hlm. 241) menyatakan metode *discovery learning* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk merangsang berfikir tingkat tinggi peserta didik dalam situasi yang berorientasi pada masalah dunia nyata, termasuk didalam proses belajar. Metode *Discovery learning* merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki sesuatu secara sistematis, kritis, logis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri. Peserta didik juga dituntut untuk memberanikan diri atau berani berpendapat (Roestiyah 2008 Hlm. 35).

Discovery learning merupakan sebuah pembelajaran sesuai dengan pencarian secara aktif oleh manusia, peserta didik berusaha sendiri untuk memecahkan permasalahan serta pengetahuan yang menyertainya, pengetahuan yang diperoleh oleh siswa akan lama di ingat, konsep-konsep akan mudah diinggit serta diterapkan sehingga meningkatkan penalaran peserta didik (Syafuruddin dan Adriantoni Hlm. 212). Sedangkan menurut Shilfia Alfitry (2020, Hlm. 32) menjelaskan bahwasanya pembelajaran *discovery learning* merupakan pembelajaran meliputi aspek mengamati, menggolong-golongkan, membuat dugaan, mengukur dan membuat sebuah kesimpulan, sehingga dalam proses pembelajaran *discovery learning* peserta didik tidak menggunakan eksperimen data, menemukan jawaban atas permasalahan yang terjadi. Oleh karena itu dapat di simpulkan bahwasanya dalam proses kegiatan pembelajaran ini peserta didik dibiarkan untuk menemukan sendiri atau mengalami proses mental itu sendiri, guru hanya sebagai fasilitator dan membimbing peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas bagaimana Konsep sebuah model pembelajarn *discovery learning* yang mana peserta didik diberikan sebuah konsep permasalahan dalam ruang lingkup di dunia nyatanya untuk membentuk peserta didik agar bisa berfikir secara kritis terhadap apa yang ada disekitarnya.

2. Langkah-Langkah Discovery Learning

Beberapa langkah yang harus diperhatikan dalam motode *discovery learning*. Setiap model pembelajaran mempunyai langkah masing-masing dalam penerapannya.Kurniasih (2014 Hlm. 68-69) menyatakan bahwa langkah pelaksanaan model *discovery learning* sebagai berikut.

- 1) Menentukan tujuan pembelajaran.
- 2) Melakukan identifikasi karakter peserta didik dalam pembelajaran melaluiangket pengamatan.
- 3) Memilih materi pelajaran.
- 4) Menentukan topik-topik yang harus dipelajari peserta didik secara induktif (daricontoh-contoh generalisasi).
- 5) Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi,tugwa dan sebagainya untuk dipelajari siswa.
- 6) Mengatur topik-topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari yangkonkret ke yang abstrak, atau dari tahap enektif, ikonik sampai ke simbolik.
- 7) Melakukan penilaian proses hasil belajar peserta didik.

Sedangkan langkah-langkah pembelajaran *discovery* menurut Herdian (2010 Hlm. 67)adalah sebagai berikut.

- 1) Identifikasi kebutuhan peserta didik.
- 2) Seleksi pendahuluan terhadap prinsip-prinsip, pengertian konsep dangeneralisasi pengetahuan.
- 3) Seleksi bahan, problema/tugas-tugas.

- 4) Membantu dan memperjelas tugas/problema yang dihadapi peserta didik sertaperanan masing-masing peserta didik.
- 5) \Mempersiapkan kelas dan alat-alat yang diperlukan.
- 6) Mengecek pemahaman peserta didik terhadap masalah yang akan dipecahkan.
- 7) Memberi kesempatan pada peserta didik untuk melakukan penemuan.
- 8) Membantu peserta didik dengan informasi/data jika diperlukan oleh pesertadidik.
- 9) Memimpin analisis sendiri (*self analysis*) dengan pertanyaan yangmengarahkan dan mengidentifikasi masalah.
- 10) Merangsang terjadinya interaksi antara siswa dengan peserta didik.
- 11) Membantu siswa merumuskan prinsip dan generalisasi hasil penemuannya.

3. Kelebihan dan Kekurangan Discovery Learning

Dalam penggunaan metode *discovery learning* ini guru berusaha meningkatkan aktivitas peserta didik dalam proses belajar mengajar. Maka metode ini memiliki kelebihan sebagai berikut:

- 1) Metode ini mampu membantu peserta didik untuk mengembangkan, memperbanyak kesiapan, serta penguasaan keterampilan dalam proses kognitif/pengenalan peserta didik.
- 2) Peserta didik memperoleh pengetahuan yang bersifat sangat pribadi individualsehingga dapat kokoh/mendalam tertinggal dalam jiwa peserta didik tersebut.
- 3) Dapat membangkitkan kegairahan belajar mengajar para peserta didik.
- 4) Metode ini mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuannya masing-masing.
- 5) Mampu mengarahkan cara peserta didik belajar, sehingga lebih memiliki motivasi yang kuat untuk belajar lebih giat.
- 6) Membantu peserta didik untuk memperkuat dan menambah kepercayaan

pada diri sendiri dengan proses penemuan sendiri. Strategi itu berpusat pada pesertadidik tidak pada guru. Guru hanya sebagai teman belajar saja atau sebagai fasilitator, membimbing peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut Illahi (2012 Hlm. 70-71) menyatakan metode *discovery learning* akhirakhir ini sering digunakan di sekolah dasar, ternyata memiliki keistimewaan sendiri bagi guru. Berikut beberapa kelebihan-kelebihan metode *discovery learning*:

- a. Dalam penyampaian bahan *discovery learning*, digunakan kegiatan dan pengalaman langsung. Kegiatan dan pengalaman langsung akan lebih menarik perhatian peserta didik dalam proses belajar.
- b. *Discovery* lebih realistis dan mempunyai makna karena para peserta didik dapat bekerja langsung dengan contoh yang nyata.
- c. *Discovery* merupakan suatu metode pemecahan masalah dimana peserta didik langsung menerapkan prinsip dan langkah awal dalam pemecahan masalah. Melalui strategi tersebut peserta didik dapat belajar lebih intens dalam memecahkan masalah.
- d. *Discovery learning* akan mudah dimengerti oleh peserta didik dalam memahami kondisi tertentu yang berhubungan dengan aktivitas pembelajaran.
- e. *Discovery* banyak memberikan kesempatan pada peserta didik untuk terlibat langsung dalam kegiatan belajar. Kegiatan tersebut akan banyak membangkitkan motivasi belajar

Menurut Roestiyah, (2008 Hlm. 21) ada beberapa kelemahan metode *discovery learning* yaitu:

- a. Pada peserta didik harus ada kesiapan dan kematangan mental untuk cara belajar ini. Peserta didik harus berani dan berkeinginan untuk mengetahui sekitarnya dengan baik.

- b. Bila kelas terlalu besar teknik ini akan kurang berhasil.
- c. Bagi guru dan peserta didik yang sudah biasa dengan perencanaan dan pengajaran tradisional mungkin akan sangat kecewa bila diganti dengan teknik penemuan.
- d. Dengan teknik ini ada yang berpendapat bahwa proses mental ini terlalu mementingkan proses pengertian saja, kurang memperhatikan perkembangan atau pembentukan sikap dan keterampilan peserta didik.
- e. Teknik ini mungkin tidak memberikan kesempatan untuk berpikir secara kreatif.

Selain itu menurut Illahi (2012 Hlm. 72-73) menyatakan kelemahan dalam metode *discovery learning*, yaitu

- a. Belajar mengajar menggunakan metode *discovery learning* membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode lainnya.
- b. Bagi peserta didik yang berusia muda, kemampuan berfikir rasional mereka masih terbatas karena usia muda masih membutuhkan kematangan dalam berfikir rasional mengenai konsep atau teori.
- c. Kesukaran dalam menggunakan faktor subjektivitas ini menimbulkan kesukaran dalam memahami suatu persoalan yang berkenaan dengan pengajaran metode *discovery learning*.
- d. Faktor kebudayaan dan kebiasaan. Belajar *discovery learning* menuntut kemandirian, kepercayaan kepada diri sendiri, dan kebiasaan bertindak sebagai subjek.

Dapat disimpulkan beberapa pemaparan para ahli di atas bagaimana kelebihan dan kelemahan model pembelajaran bagaimana beberapa kelemahan karena faktor kebiasaan dalam belajar yang harus dituntut mandiri tidak sepenuhnya bisa diimplementasikan kepada setiap peserta didik serta memerlukan pembiasaan dan waktu yang lama agar bisa berfikir sesuai dengan harapan dari implementasi pembelajaran *discovery learning*, walaupun di satu sisi

masih banyak hal yang baik dalam penerapan model pembelajaran ini bagaimana peserta didik diberikan kesempatan untuk mengembangkan keterampilannya sesuai dengan kapasitasnya sendiri.

D. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Kata “motif” diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Berawal dari kata “motif” itu maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif (Sardiman, 2018 Hlm. 73). Motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu. Menurut pendapat Sardiman (2018, Hlm. 75) Motivasi merupakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila tidak suka, maka tidak akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi itu dapat dirangsang oleh faktor dari luar sedangkan motivasi itu adalah tumbuh di dalam diri seseorang. Motivasi belajar adalah suatu perubahan tenaga didalam diri seseorang (pribadi) yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan (Frederick J. Mc Donald dalam H. Nashar, 2004 Hlm. 39).

Tetapi menurut Clayton Alderfer dalam H. Nashar (2004 hlm. 42) Motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin. Motivasi belajar juga merupakan kebutuhan untuk mengembangkan kemampuandiri secara optimum, sehingga mampu berbuat yang lebih baik, berprestasi dan kreatif (Abraham Maslow dalam H. Nashar, 2004 Hlm. 42). Kemudian menurut Clayton Alderfer dalam H. Nashar, 2004 Hlm. 42) motivasi belajar adalah suatu dorongan internal dan eksternal yang menyebabkan

seseorang (individu) untuk bertindak atau berbuat mencapai tujuan, sehingga perubahan tingkah laku pada diri siswa diharapkan terjadi. Jadi motivasi belajar adalah merupakan sebuah kondisi psikologis yang mendorong siswa untuk belajar dengan senang dan belajar secara sungguh-sungguh, yang pada gilirannya akan terbentuk cara belajar siswa yang sistematis, penuh konsentrasi dan dapat menyeleksi kegiatan-kegiatannya.

2. Unsur-Unsur Motivasi Belajar

Pada kegiatan pembelajaran tentunya peranan motivasi sangat diperlukan baik dari intrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan. Oleh karena itu dengan dikembangkannya motivasi belajar dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif yang dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar (Sardiman, 2018. Hlm. 91).

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1994 Hlm. 89-92) ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, yaitu:

a. Cita-cita atau aspirasi peserta didik

Cita-cita dapat berlangsung dalam waktu sangat lama, bahkan sepanjang hayat. Cita-cita siswa untuk "menjadi seseorang" akan memperkuat semangat belajar dan mengarahkan pelaku belajar. Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar intrinsik maupun ekstrinsik sebab tercapainya suatu cita-cita akan mewujudkan aktualisasi diri.

b. Kemampuan Belajar

Dalam belajar dibutuhkan berbagai kemampuan. Kemampuan ini meliputi beberapa aspek psikis yang terdapat dalam diri peserta didik. Misalnya pengamatan, perhatian, ingatan, daya pikir dan fantasi. Di dalam kemampuan belajar ini, sehingga perkembangan berfikir siswa menjadi ukuran. Peserta didik yang taraf perkembangan berfikirnya

konkrit (nyata) tidak sama dengan siswa yang berfikir secara operasional (berdasarkan pengamatan yang dikaitkan dengan kemampuan daya nalarnya). Jadi siswa yang mempunyai kemampuan belajar tinggi, biasanya lebih termotivasi dalam belajar, karena peserta didik seperti itu lebih sering memperoleh sukses oleh karena kesuksesan memperkuat motivasinya.

c. Kondisi Jasmani dan Rohani Peserta Didik

Peserta didik adalah makhluk yang terdiri dari kesatuan psikofisik. Jadi kondisi peserta didik yang mempengaruhi motivasi belajar disini berkaitan dengan kondisi fisik dan kondisi psikologis, tetapi biasanya guru lebih cepat melihat kondisi fisik, karena lebih jelas menunjukkan gejalanya dari pada kondisi psikologis. Misalnya peserta didik yang kelihatan lesu, mengantuk mungkin juga karena malam harinya bergadang atau juga sakit.

d. Kondisi Lingkungan Kelas

Kondisi lingkungan merupakan unsur-unsur yang datangnya dari luar diri siswa. Lingkungan siswa sebagaimana juga lingkungan individu pada umumnya ada tiga yaitu lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Jadi unsur-unsur yang mendukung atau menghambat kondisi lingkungan berasal dari ketiga lingkungan tersebut. Hal ini dapat dilakukan misalnya dengan caraguru harus berusaha mengelola kelas, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menampilkan diri secara menarik dalam rangka membantu siswa termotivasi dalam belajar.

e. Unsur-unsur Dinamis Belajar

Unsur-unsur dinamis dalam belajar adalah unsur-unsur yang

keberadaannya dalam proses belajar yang tidak stabil, kadang lemah dan bahkan hilang samasekali.

f. Upaya Guru Membelajarkan Peserta Didik

Upaya yang dimaksud disini adalah bagaimana guru mempersiapkan diri dalam membelajarkan peserta didik mulai dari penguasaan materi, cara menyampaikannya, menarik perhatian peserta didik.

Sedangkan menurut Syamsu Yusuf dalam skripsi Rima Rahmawati (2016, hlm 17), motivasi belajar dapat timbul karena beberapa faktor, yaitu:

a. Faktor Internal

- 1) Komponen Fisik merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi tubuh dan penampilan seseorang yang berada di dalam tubuh ataupun di luar tubuh. Nutrisi (gizi), kesehatan, dan fungsi tubuh, terutama panca indera atau variabel fisik.
- 2) Aspek Psikologis Faktor psikologis secara inheren terkait dengan unsur-unsur yang mendukung atau menghambat kegiatan belajar siswa. Aspek ini berkaitan dengan kesejahteraan spiritual peserta didik.

b. Pengaruh Eksternal

- 1) Unsur sosial adalah unsur-unsur yang dipengaruhi oleh orang-orang di lingkungan peserta didik. termasuk rekan kerja, orang tua, dan tetangga dan yang lainnya.
- 2) Unsur non sosial unsur non sosial adalah unsur yang ditimbulkan oleh lingkungan fisik peserta didik. termasuk cuaca (panas atau dingin), waktu (pagi, siang, atau malam), lokasi (damai, bising, atau kualitas sekolah tempat siswa

terdaftar), dan sumber daya instruksional.

Dari paparan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa berbagai faktor mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. bahwa berbagai karakteristik, termasuk kesehatan mental dan spiritual peserta didik, kemampuan kognitif, dan lain-lain, mungkin berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri. Unsur ekstrinsik yang dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik meliputi lingkungan fisik sekolah, keluarga, guru, fasilitas yang tersedia untuk belajar di sekolah atau di rumah, keadaan ekonomi, dan interaksi sosial mereka dengan orang lain.

3. Fungsi Motivasi Belajar

Fungsi motivasi adanya sebuah usaha yang tekun dan terutama didasari oleh adanya motivasi, maka seseorang yang belajar akan melahirkan sebuah prestasi yang baik. Motivasi akan menentukan tingkat pencapaian prestasi seseorang (Sardiman, 2018. Hlm. 86).

Menurut Sardiman (2018 Hlm. 85) fungsi motivasi belajar ada tiga yakni sebagaiberikut:

- a. Mendorong manusia untuk berbuat 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 ke arah 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 yang tidak bermanfaat dengan tujuan tersebut.

Hamalik (2003 Hlm. 161) juga mengemukakan tiga fungsi motivasi, yaitu;

- a. Mendorong timbulnya kelakuan atau sesuatu perbuatan Tanpa motivasi maka tidak akan timbul suatu perbuatan seperti belajar.
- b. Motivasi berfungsi sebagai pengarah Artinya menggerakkan perbuatan ke arah pencapaian tujuan yang di inginkan.
- c. Motivasi berfungsi penggerak Motivasi ini berfungsi sebagai mesin, besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan atau perbuatan.

Jadi Fungsi motivasi secara umum adalah sebagai daya penggerak yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu perbuatan tertentu untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

E. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin, yang bentuk tunggalnya adalah medium. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana pelantara dalam proses pembelajaran (Criticos dalam Daryanto, 2015, Hlm. 4). Media pembelajaran merupakan manusia, materi, atau suatu kejadian yang membangun kondisi dan dapat membuat peserta didik mampu memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan atau sikap (Arsyad, 2016, Hlm. 3). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Hal tersebut menjelaskan bahwasanya media pembelajaran merupakan sebuah alat atau sarana penunjang yang dapat digunakan seorang guru dalam menyampaikan

informasi agar diterima dengan baik. Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat perantara yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar didalam kelas sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta dapat memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan atau sikap. Setiap pembelajaran perlu adanya media untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi dan membuat peserta didik lebih antusias dalam proses pembelajaran berlangsung.

2. Karakteristik Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran sangatlah tidak mudah, karena perlu adanya kesesuaian media dengan materi yang akan digunakan pendidik dalam hal mengajar. Menurut Arsyad (2016 : 74) ada enam kriteria pemilihan media pembelajaran yaitu :

- a. Tujuan Penggunaan Media Guru harus lebih memperhatikan tujuan penggunaan media seperti halnya jenis ransangan dan ranah apa yang akan dikembangkan pada peserta didik seperti kognitif, afektif dan psikomotor.
- b. Sasaran Penggunaan Media Setelah adanya tujuan penggunaan media guru harus memperhatikan langkah selanjutnya yaitu kepada siapa media tersebut akan diterapkan, memperhatikan tingkatan kelas, latar belakang permasalahan dan jumlah peserta didik yang ada disekolah.
- c. Karakteristik Media Sebelum media pembelajaran yang dipilih oleh guru diterapkan, guru harus mengetahui terlebih dahulu kelebihan dan kekurangan yang terdapat dalam media. Hal ini dilakukan agar mempermudah dalam menerapkan media pembelajaran didalam kelas.
- d. Waktu Sebelum media tersebut benar-benar diterapkan, guru harus mengetahui terlebih dahulu waktu yang digunakan dalam penerapan media tersebut. Karena, mengingat adanya alokasi waktu dalam proses

pembelajaran berlangsung. Media tersebut akan sia-sia jika membutuhkan waktu yang lama dalam menerapkannya. Sehingga penyampaian materi yang dilakukan oleh guru akan terhambat.

- e. Biaya sebelum membuat dan menentukan media guru juga harus mengetahui efektifitas media pembelajaran mengenai faktor biaya yang harus dipertimbangkan terlebih dahulu. Karena, menggunakan media yang harganya lebih mahal belum tentu memiliki nilai efektifitas yang baik.
- f. Ketersediaan Keterdiaan yang dimaksud oleh peneliti disini yaitu media yang akan digunakan guru tersedia dilingkungan sekolah atau tersedia dipasaran. Serta sarana yang diperlukan untuk menyajikan di dalam kelas.

3. Macam-Macam Media Pembelajaran

Suatu pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila guru dapat memilih media pembelajaran serta dapat menyamakan sesuai materi yang akan disampaikan kepada peserta didiknya. Menurut Arsyad (2016, Hlm. 80) ada enam macam-macam media pembelajaran yaitu :

- a. Media Berbasis Manusia Media berbasis manusia mempunyai manfaat yaitu dapat menyampaikan suatu informasi secara langsung misalnya, dalam hal percakapan serta diskusi. Media pembelajaran berbasis manusia ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta lebih giat dalam hal belajar serta lebih aktif. Karena, dengan adanya media ini akan lebih melatih keberanian siswa dalam hal mengemukakan pendapat.
- b. Media Berbasis Cetakan Media berbasis cetak yang sering digunakan guru dalam hal pembelajaran yaitu buku teks, majalah, koran, dan lembar kerja peserta didik. Ada enam hal yang harus diperhatikan dalam merancang media cetak yaitu ukuran huruf, format, daya tarik, konsistensi, organisasi, dan penggunaan spasi. Hal tersebut bertujuan agar menarik minat baca serta

memberikan kesan sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh.

- c. Media Berbasis Visual Media berbasis visual ini sebuah alat yang dapat dilihat secara langsung oleh peserta didik menggunakan indra penglihatan dan bersifat konkret. Media visual ini dapat berbentuk gambar, lukisan, peta konsep, dan grafik. Kebanyakan media ini lebih mudah digunakan oleh guru karena, lebih mudah memahamkan isi materi pada peserta didik.
- d. Media Berbasis Audio-Visual Media berbasis audio visual ini biasanya berupa video, slide, dan film. Media ini merupakan sebuah alat yang dapat di dengar dan lihat oleh peserta didik. Kebanyakan peserta didik lebih menyukai media ini karena, media ini berupa suara dan gambar jadi mereka bisa melihat serta mendengar apa yang ada.
- e. Media Berbasis Komputer Seiring adanya perubahan zaman guru dapat memanfaatkan hal itu misalnya saja dalam hal teknologi. Komputer saat ini memiliki peran sebagai media pembelajaran. Hal ini akan membuat guru lebih mudah dalam hal menyampaikan materi pembelajaran. Media ini dapat dilakukan untuk latihan soal dan media pembelajaran teknologi informasi.
- f. Pemanfaatan Perpustakaan Sebagai Sumber Belajar Perpustakaan merupakan salah satu contoh media pembelajaran yang terdapat di sekolah. Peserta didik bisa mendapatkan ilmu dimana pun mereka berada. Dengan adanya perpustakaan di sekolah akan membantu peserta didik lebih mendapatkan pengetahuan secara luas karena, membaca adalah jendela dunia.

Adanya beberapa media pembelajaran saat ini yaitu bertujuan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Dengan adanya beberapa media yang ada akan membantu peserta didik lebih mudah dalam menerima materi yang di sampaikan guru. Jadi keduanya saling memiliki timbal balik, Seiring dengan berkembangnya zaman.

F. Media Audio Visual

1. Pengertian Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara penggabungan kedua unsur inilah yang memuat media audio visual memiliki kemampuan yang lebih baik. Menurut Wati (2016, hlm. 44-45) mendefinisikan media audio visual adalah Sebuah alat bantu yang dipergunakan dalam pembelajaran untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menyampaikan pengetahuan, sikap, dan ide dalam pembelajaran. Media Audio Visual berasal dari kata media yang berarti bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, pendapat atau gagasan yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju (Arsyad, 2005, Hlm. 4). Sedangkan menurut Rahma, dkk (2020, hlm. 106) dalam jurnal internasionalnya menjelaskan bahwa *audio-visual media is a tool that can be seen by students and can be touched by students. Audio-visual media also involves two human senses, namely the sense of hearing and sense of sight that takes place simultaneously. Audiovisual media can also be in the form of images, videos, graphics and sounds that can facilitate students in receiving learning material.* Yang artinya media audio visual adalah alat yang bisa dilihat oleh siswa dan bisa tersentuh oleh siswa. Media audio-visual juga melibatkan dua indera manusia yaitu indera pendengaran dan indera penglihatan yang terjadi secara bersamaan. Media audiovisual juga bisa berupa gambar, video, grafik dan suara itu dapat memudahkan siswa dalam menerima materi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat diambil garis besarnya bahwa media audio visual adalah perantara atau peraga yang digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar yang penggunaan materi penyerapannya melalui pandangan (gambar) dan pendengaran (suara). Menurut Semenderiadis, (2009, hlm. 68) *Audiovisual media play a significant role in the education process, particularly when used extensively by both teacher and children.*

Audiovisual media provide children with many stimuli, due to their nature (sounds, images). They enrich the learning environment, nurturing explorations, experiments and discoveries, and encourage children to develop their speech and express their thoughts (Media audio-visual memainkan peran penting dalam proses pendidikan, terutama ketika digunakan oleh guru dan peserta didik. Media audio-visual memberikan banyak stimulus kepada peserta didik, karena sifat audio-visual/suara-gambar. Dengan demikian media audio-visual memperkaya lingkungan belajar, memelihara eksplorasi, eksperimen dan penemuan, dan mendorong peserta didik untuk mengembangkan pembicaraan dan mengungkapkan pikirannya.

2. Langkah-Langkah Pembelajaran Media Audio Visual

Kegiatan pembelajaran apapun tentunya memiliki langkah-langkah agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Seperti yang terdapat pada penelitian menurut Wati (2016, Hlm. 55-56) langkah-langkah dalam penggunaan media audio visual yaitu:

- a. Persiapan materi. Dalam hal ini, seorang guru harus menyiapkan unitpelajaran terlebih dahulu, setelah itu baru menetapkan media audio visual yang tepat untuk mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.
- b. Durasi media Seorang guru harus menyesuaikan durasi media dengan jam pelajaran. c.Persiapan kelas Persiapan ini meliputi persiapan peserta didik dan persiapan alat.
- c. Tanya jawab Setelah penggunaan media audio visual guru melakukan refleksi dan Tanya jawab dengan peserta didik, tujuannya untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Agar dapat mengoptimalkan peranan media pembelajaran yang

digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran, maka harus diperhatikan prinsip-prinsip penggunaannya antara lain :

- a. Penggunaan media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai bagian integral dari suatu sistem pengajaran.
- b. Media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam pemecahan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar.
- c. Guru harus benar-benar menguasai teknik dari media pembelajaran yang digunakan.
- d. Guru harus memperhitungkan untung ruginya penggunaan media pembelajaran.
- e. Penggunaan media pengajaran harus diorganisir secara sistematis bukan sembarangan menggunakannya.
- f. Jika suatu pokok bahasan memerlukan lebih dari satu macam media maka guru dapat memanfaatkan multimedia yang memperlancar proses belajar mengajar.

Berdasarkan kedua langkah-langkah tersebut diatas, terdapat beberapa perbedaan langkah-langkah pembelajaran menggunakan media audio visual dalam penggunaan media audio visual harus menyesuaikan dengan waktu jam pelajaran tujuannya agar penyampaian materinya sesuai dengan waktu yang ditentukan, dalam penggunaan media audio visual untuk membangkitkan kesiapan peserta didik untuk memperhatikan guru disarankan untuk memancing dengan memberikan beberapa pertanyaan terlebih dahulu agar timbulnya fokus peserta didik ketika memperhatikan materi yang disampaikan.

3. Pengertian Vidio Pembelajaran

Dengan berjalannya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, penggunaan media pendidikan, khususnya media video sudah merupakan tuntutan yang mendesak. Hal ini disebabkan sifat pembelajaran yang kompleks. Terdapat berbagai tujuan belajar yang sulit dicapai hanya dengan mengandalkan penjelasan guru. Oleh karena itu, agar pembelajaran dapat mencapai hasil yang maksimal diperlukan adanya pemanfaatan media, salah satunya media video. Menurut Kustandi (2013, hlm. 64) menjelaskan bahwa video adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap.

Lebih lanjut menurut pandangan Daryanto (2010, hlm. 88) media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Media video paling baik dalam menyajikan materi yang memerlukan visualisasi yang mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu, ekspresi wajah, maupun suasana lingkungan tertentu. Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa media video pembelajaran merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk suatu kesatuan yang dirangkai menjadi alur, dengan pesan pesan yang didalamnya berisi mengenai materi yang sedang disampaikan.

4. Kelebihan Vidio Pembelajaran

Beberapa kelebihan yang dimiliki dari media video, yaitu: video dapat memberikan pesan yang dapat diterima lebih merata oleh siswa, video sangat bagus untuk menerangkan suatu proses, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih realistis dan dapat diulang atau dihentikan sesuai kebutuhan, serta memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa (Rusman, 2013, Hlm. 220). Lebih lanjut Kustandi (2013, hlm. 64),

mengungkapkan beberapa keuntungan menggunakan media video dalam pembelajaran, yaitu:

- a. Video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika siswa berdiskusi, membaca, dan praktik.
- b. Video dapat menunjukkan objek secara normal yang tidak dapat dilihat, seperti kerja jantung ketika berdenyut.
- c. Mendorong dan meningkatkan motivasi siswa serta menanamkan sikap dan segi afektif lainnya.
- d. Video mengandung nilai-nilai positif yang dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.

Video merupakan suatu media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran. Pengemasan media video ini dikombinasikan dengan animasi. Animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda diam. Suatu benda diam diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya berkesan hidup (Syahfitri, 2011, hlm. 2).

Berdasarkan dari beberapa penelitian diatas dapat diambil garis intinya bahwa media audio visual merupakan media yang cocok diterapkan pada pembelajaran di jenjang sekolah menengah atas (SMA). Karena membuat media audio visual membuat penyajian pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Sehingga peserta didik bisa belajar dengan fokus serta maksimal dalam pembelajaran dikelasnya.

G. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

1. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Secara istilah pendidikan kewarganegaraan di Indonesia termuat di dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang

menetapkan bahwa kurikulum pendidikan wajib memuat Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan dan bahasa. Selanjutnya dikemukakan 10 bahwa kurikulum dan isi pendidikan yang memuat Pendidikan Pancasila, Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan terus di tingkatkan dan di kembangkan. Sekolah merupakan wahana bagi pengembangan dan pembentukan warga negarayang cerdas, demokratis dan bertanggung jawab.

Menurut Winarno (2020. Hlm. 7) menjelaskan bahwasanya Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berkaitan erat dengan sasaran pembentukan pribadi warga negara. Warga Negara yang memiliki pengetahuan dan sikap kewarganegaraan akan menjadi warga negara yang percaya diri (*civic confidenc*), warganegara yang memiliki pengetahuan dan keterampilan kewarganegaraan akan mampu menjadi warga negara yang mampu (*civic competence*). Warga negara yang memiliki sikap dan komitmen (*civic commitment*). Dan pada akhirnya akan menjadi warga negara yang cerdas dan baik (*smart and good citizens*). Oleh karenanya Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) secara kurikuler harus dapat berfungsi menjadi wahanapsikologis-pedagogis utama dalam mengembangkan dan membentuk warga negara yang diinginkan. Menurut Winataputra (2007 Hlm. 52) dalam pembelajaran PPKn, kemampuan menguasai metode pembelajaran merupakan salah satu persyaratan utamayang harus dimiliki guru. Metode yang dipilih dalam pembelajaran PPKn harus disesuaikan dengan karakteristik tujuan pembelajaran PPKn, situasi dan lingkungan belajar peserta didik, tingkat perkembangan dan kemampuan belajar siswa, waktu yang tersedia dan kebutuhan siswa itu sendiri.

Winataputra (2007 Hlm. 21) mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan, kita harus membedakan antara aspek-aspek pengetahuan (*knowledge*), sikap dan pendapat (*attitudes and opinions*), keterampilan intelektual (*intellectual skills*), dan keterampilan partisipasi (*participatory skills*). Aspek-aspek ini harus diintegrasikan dalam proses pembelajaran menjadi suatu sinergi sehingga pesan pembelajaran dapat

ditangkap oleh siswa secara benar dan optimal serta dapat digunakan dalam perilaku sehari-hari.

Berdasarkan pendapat di atas proses pembelajaran PPKn yang tepat melibatkan tiga kelompok utama yaitu: guru, peserta didik, dan materi pelajaran. Interaksi antara ketiga unsur ini memerlukan sarana dan prasarana, seperti metode, media dan lingkungan tempat proses pembelajaran berlangsung. Dalam hal ini guru dapat mengupayakan terwujudnya hal tersebut dengan cara melaksanakan proses pembelajaran yang tepat.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah mata pelajaran yang dirancang untuk membekali peserta didik dengan keimanan dan akhlak mulia sebagaimana diarahkan oleh falsafah hidup bangsa Indonesia yaitu Pancasila. Melalui pembelajaran PPKn, peserta didik dipersiapkan untuk dapat berperan sebagai warganegara yang efektif dan bertanggung jawab.

2. Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah mendidik masyarakat yang mampu bela negara berdasarkan pengetahuan politik dalam negeri dan peka terhadap munculnya rasa moralitas dan jati diri bangsa. Pendidikan merupakan salah satu metode yang digunakan untuk membantu siswa melakukan penyesuaian diri sebaik mungkin dengan lingkungannya. Dengan melakukan ini, mereka akan bertransformasi dengan cara yang memungkinkan mereka berkontribusi pada masyarakat secara keseluruhan (Hamalik, 2001). Tujuan pendidikan kewarganegaraan tentunya sangat berkaitan erat dalam pembelajaran di sekolah bagaimana mencetak generasi yang sadar penuh akan demokrasi dan HAM, serta juga memberikan pemecahan solusi dalam berbagai bentuk konflik dan perpecahan didalam masyarakat luas, tentunya harus dipadukan dengan penguasaan ilmu, teknologi agar terciptanya generasi penerus bangsa yang kelak bisa memberikan peran bagi bangsa Indonesia.

3. Hakikat Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Pada hakikatnya pendidikan kewarganegaraan merupakan pelajaran yang berusaha menanamkan sikap, perilaku, tindakan, dan disiplin yang diperlukan kepada peserta didik, ditambah dengan mata pelajaran pendidikan agama dan bahasa Indonesia. Pendidikan Kewarganegaraan memiliki topik bahasan tersendiri sebagai ilmu, baik secara formal maupun praktis. Untuk membahas hal-hal material, sudut pandang tertentu dipilih sebagai objek formal itu sendiri. Komponen nyata pendidikan kewarganegaraan adalah semua yang berkaitan dengan warga negara, termasuk persepsi, sikap, dan perilaku mereka sebagai satu kesatuan dalam suatu bangsa atau negara. Selain itu, karena kumpulan informasi yang membentuk sebuah bidang ilmu pendidikan kewarganegaraan berasal dari berbagai disiplin ilmu, pendidikan kewarganegaraan merupakan bidang penelitian ilmiah yang interdisipliner (antar bidang), bukan monodisiplin. Ilmu politik, hukum, filsafat, sosiologi, administrasi negara, ekonomi pembangunan, sejarah perjuangan bangsa, dan budaya hanyalah beberapa bidang yang perlu diikutsertakan dalam pembahasan perkembangannya. (Kaelan dan Achmad Zubaidi, 2007, hlm. 7).

4. Fungsi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan memiliki fungsi yang sangat esensial dalam meningkatkan kualitas manusia Indonesia yang memiliki keterampilan hidup bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara. Nu'man Soemantri (2001 Hlm. 166) menjelaskan bahwa fungsi PKn adalah : “Usaha sadar yang dilakukan secara ilmiah dan psikologis untuk memberikan kemudahan belajar kepada peserta didik agar terjadi internalisasi moral pancasila dan pengetahuan kewarganegaraan untuk melandasi tujuan pendidikan nasional, yang diwujudkan dalam integritas pribadi dan perilaku sehari-hari.”

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan sebuah

materi pembelajaran agar terwujudnya warga negara yang cerdas dan baik (*smart and good citizen*), berdasarkan nilai-nilai Pancasila. Warga negara yang dimaksud adalah warganegara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), sikap dan nilai (*attitudes and values*), keterampilan (*skills*) yang dapat dimanfaatkan untuk menumbuhkan rasa kebangsaan dan cinta tanah air sebagai wujud implementasi dan aktualisasi nilai-nilai Pancasila. Menurut Arif (2015 Hlm. 122) Tujuan akhir dari Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah terwujudnya warga negara yang cerdas dan baik, yakni warga negara yang bercirikan tumbuh-kembangnya kepekaan, ketanggapan, kritisasi, dan kreativitas sosial dalam konteks kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara secara tertib, damai, dan kreatif sebagai cerminan dan pengejawantahan nilai, norma dan moral Pancasila.

Selain itu, dilihat dari fungsinya yaitu menurut Winarno (2011 Hlm. 185) fungsi PPKn sebagai pendidikan nilai dapat kita sarikan dari pernyataan bahwa PPKn berfungsi sebagai pembentukan karakter warga negara. PPKn sekolah memfokuskan pada pembentukan warga negara 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 karakter yang dimaksud tentu saja karakter yang berpedoman pada nilai luhur bangsa dalam hal ini Pancasila.

H. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian Mochammad Cholik dan Iqbal

Hasil penelitian dari Mochamad Cholik dan Iqbal Maulidy (2020), Tujuan penelitian ini antara lain : (1) untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *Discovery Learning* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PDT0 kelas X TKRO dan (2) untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PDT0 kelas X TKRO. Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen

dengan rancangan *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X TKRO SMK Negeri 2 Bangkalan. Jumlah sampel penelitian ini sebanyak 72 siswa yang dibagi menjadi kelas eksperimen yaitu kelas X TKRO 2 dan kelas kontrol yaitu kelas X TKRO 1 dengan jumlah masing-masing kelas sebanyak 36 peserta didik. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes, angket dan observasi. Uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Teknik pengujian hipotesis yang digunakan adalah uji-t dengan program SPSS for Windows. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Terdapat pengaruh model *discovery learning* terhadap motivasi belajar siswa pada matapelajaran PDTTO kelas X TKRO. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil signifikansi hitung lebih rendah dari 0.05 yaitu $0.047 < 0.05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa pada pembelajaran *discovery learning* lebih baik daripada pembelajaran konvensional (ceramah). (2) Terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PDTTO kelas X TKRO. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil signifikansi hitung lebih rendah dari 0.05 yaitu $0.00 < 0.05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran *discovery learning* lebih baik daripada pembelajaran konvensional (ceramah).

2. Penelitian Elga, Yanti dan Aristya

Hasil penelitian Elga, Yanti dan Aristya (2018) Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui eksperimentasi model *discovery learning* dan model pembelajaran langsung terhadap kemampuan berpikir kritis ditinjau dari motivasi belajar peserta didik pada mater segiempat dan segitiga. Metode yang digunakan pada penelitian ini kuantitatif berupa eksperimen semu. Instrumen dalam penelitian ini adalah tes kemampuan berpikir kritis yang disajikan dalam bentuk post-test, kuesioner motivasi belajar dan lembar observasi. Analisis uji hipotesis dalam penelitian ini yaitu uji anava dua jalan sel tak sama dengan taraf

signifikan $\alpha = 5\%$. Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa: (1) Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis antara peserta didik yang menggunakan model *discovery learning* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran langsung; (2) Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi dengan peserta didik yang memiliki motivasi belajar rendah.

3. Penelitian Ariani dan Wachid

Pada penelitian Ariani dan Wachid (2018). Hasil penerapan model pembelajaran *Discovery learning* untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar PPKn siswa di kelas VII SMP Negeri 8 Rejang Lebong. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan kuasi eksperimen yang dilaksanakan pada siswa kelas VII sebanyak 27 orang. Setelah dilakukan pengamatan, diketahui bahwa ada peningkatan keaktifan siswa dan prestasi belajar siswa mengalami peningkatan. Nilai rata-rata keaktifan siswa siklus I dengan kategori cukup aktif. Siklus II nilai rata-rata keaktifan siswa dengan kategori meningkat masih cukup aktif dan siklus III nilai rata-rata keaktifan siswa dengan katagori aktif. Sedangkan Nilai prestasi belajar siswa pada siklus I mengalami perubahan setealh diadakan *pre-test* dan *post-test*. Nilai siklus II adalah juga mengalami perkembangan yang menggembirakan. Nilai siklus III lebih baik lagi perkembangannya sampai pada poin memuaskan. Hasil penelitian hipotesis berbunyi “ada perbedaan prestasi belajar PPKn antara siswa yang diajar dengan menggunakan pembelajaran *discovery learning* dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan model pembelajaran yang selama ini dipakai disekolah diterima. Artinya, penerapan pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKN.

4. Penelitian Rismawati, Mardina dan Syamsir

Pada Penelitian Rismawati, Mardina dan Syamsir (2019). Metode penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan bentuk penelitian yaitu Eksperimen semu (*quasi experimental design*) dan rancangan penelitian yang di gunakan adalah teknik pengumpulan data berupa teknik observasi dan tes hasil belajar. Teknik analisis data yang di gunakan adalah teknik analisis data hasil tes dan angket. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkat terhadap hasil belajar siswa di kelas X IPA SMA Batara Gowa berdasarkan hasil perhitungan analisis data hasil *tes Pretest* dan *Posttest* menggunakan t hitung X, Y, d, dan d 2 yaitu jumlah nilai keseluruhan X sebanyak 1.130% dan nilai rata-rata sejumlah 51,36%. Sedangkan nilai Y sejumlah 1.560%, dengan nilai rata-rata 70,90%. Untuk nilai d dengan jumlah 420 dengan nilai rata-rata 19,09 dan Untuk nilai d 2 dengan jumlah 12,200% dengan nilai rata-rata sebanyak 554,54%. Jadi terdapat pengaruh pada perbedaan ratarata hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan rata-rata hasil belajar siswa.

5. Penelitian Ida Maulida dan Mimin Aminah

Pada penelitian Ida Maulida dan Mimin Aminah (2020). Hasil penelitian menurut perhitungan tersebut meningkat. Untuk *Pre-test* rata-rata dan untuk post-test 42.43 dan *post-test* memiliki rata-rata 63.36. Hasil dari kuesioner *Discovery Learning* menyatakan bahwa $0.940 > 0.60$ berarti instrumen variabel *Discovery Learning* dinyatakan variable. Sedangkan hasil kuesioner motivasi belajar siswa menyatakan $0.784 > 0.60$ berarti instrument variable motivasi belajar dinyatakan variable. Kesimpulannya menunjukkan ada perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest pada penelitian ini.

I. Kerangka Berfikir

Kerangka pikir pada dasarnya merupakan arahan penalaran, untuk dapat sampai pada penemuan jawaban sementara atas masalah yang dirumuskan. Sementara itu kerangka berfikir diungkapkan pula oleh Kamarudin (2012, hlm. 50) yang mendefinisikan “Kerangka berfikir ialah penjelasan yang rasional dan logis yang diberikan oleh seorang peneliti terhadap pokok atau objek penelitiannya, dan penjelasan lainnya bahwa kerangka berfikir adalah penjelasan yang rasional dan logis yang didukung dengan data yang teoritis atau empiris”.

Disamping itu Rianse dan Abdi (2012, hlm. 85) menjelaskan, “Kerangka pemikiran atau kerangka pikir adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi dan telaah kepustakaan–tinjauan pustaka dan landasan teori”. Fitrianti (2016, hlm. 43) “Kerangka berpikir adalah penjelasan sementara terhadap suatu gejala yang menjadi objek permasalahan”.

Menurut Uma Sekaran (Sugiyono, 2017, hlm. 93) “Kerangka pemikiran adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah didefinisikan sebagai masalah yang penting”, Berdasarkan pemaparan para ahli dapat disimpulkan bahwa kerangka berpikir adalah dasar pemikiran atau konseptual dari para ahli peneliti yang didasarkan pada pemikiran yang rasional dan logis disertai fakta-fakta dan observasi untuk memperjelas hasil penelitiannya.



J. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teoritik, maka hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Ho : Tidak ada peningkatan motivasi belajar peserta didik yang signifikan padamata pelajaran PPKn di SMK Wirakarya Ciparay setelah diterapkan model *Discovery Learning*.

Ha : Terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik yang signifikan padamata pelajaran PPKn di SMK Wirakarya Ciparay setelah diterapkan model *Discovery Learning*.

b. Ho : Tidak ada perbedaan motivasi belajar peserta didik antara kelas A dengan menggunakan model *Discovery Learning* dan kelas B yang tidak menggunakan model *Discovery Learning* pada mata pelajaran PPKn.

Ha : Terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik antara kelas A dengan menggunakan model *Discovery Learning* dan kelas B yang tidak menggunakan model *Discovery Learning* pada mata pelajaran PPKn.