**BAB II**

**KAJIAN TEORI**

1. **Pembelajaran IPS SD**
2. Pengertian Pembelajaran

Menurut Ginting (2008:5) pembelajaran adalah memotivasi dan memberikan fasilitas kepada siswa agar dapat belajar sendiri. Sedangkan menurut Oemar, Hamalik,(Sanjaya, 2008:6) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang terorganisir yang meliputi unsure-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan procedural yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan.

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu aktivitas yang sengaja dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri dengan belajar anak yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu, menjadi mampu melakukan sesuatu itu atau anak yang tadinya tidak terampil menjadi terampil (Siddiq, dkk, 2008:1-3). Sedangkan menurut Dimyati dan Mudjono (2002:7) Belajar merupakan tindakan prilaku siswa yang komplek sebagai tindakan maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri, siswa adalah penentu terjadinya proses belajar.

1. **Ilmu Pengetahuan Sosial**
2. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan ilmu yang berkaitan dengan berbagai aktivitas manusia dalam berbagai dimensi kehidupan sosial sesuai dengan karakteristik manusia sebagai makhluk sosial. Beberapa ahli mendefinisikan IPS sebagai berikut:

Menurut sapriya (2008:2) istilah “Ilmu Pengetahuan Sosial” disingkat IPS, merupakan nama mata pelajaran di singkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah *“Social Studies”* dalam kurikulum persekolahan di Negara lain, khususnya di Negara Barat seperti Australia dan Amerika Serikat. Nama IPS yang lebih dikenal dengan Social Studies di Negara lain itu merupakan istilah kesepakatan dari para ahli atau pakar kita di Indonesia dalam Seminar Nasional tentang *Civics Education* tahun 1972 di Tawangmanggu, Solo. IPS sebagai mata pelajaran di persekolahan, pertama kali digunakan dalam kurikulum 1975.

Menurut Supriantna (2009:3) Pengertian IPS merujuk pada kajian yang memusatkan perhatiannya pada aktivitas kehidupan manusia. Berbagai dimensi manusia dalam kehidupan sosialnya merupakan fokus kajian IPS. Aktivitas manusia dilihat dari dimensi waktu yang meliputi masa lalu, sekarang dan masa depan. Aktivitas manusia yang berkaitan dalam hubungan dan interaksinya dengan aspek keruangan atau geografis. Aktivitas sosial manusia dalam memenuhi segala kebutuhan hidupnya dalam dimensi arus produksi, distribusi dan konsumsi. Selain itu dikaji pula bagaimana manusia membentuk seperangkat peraturan sosial dalam menjaga pola interaksi sosial antar manusia dan bagaimana cara manusia memperoleh dan mempertahankan suatu kekuasaan.

Maka dapat disimpulkan, bahwa IPS adalah Ilmu Pengetahuan Sosial yang berhubungan dengan kehidupan sosial yang terbagi menjadi beberapa cabang ilmu sosial yang terangkum dalam beberapa mata pelajaran, yakni sosiologi, antropologi budaya, psikologi, sejarah,geografi, ekonomi, ilmu politik dan ekologi manusia yang dipelajari di sekolah mulai dari tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi.

1. Karakteristik IPS

Karakteristik pendidikan IPS adalah upayanya untuk mengembangkan kompetensi sebagai warga Negara yang baik Warga Negara yang baik berarti yang dapat menjaga keharmonisan hubungan diantara masyarakat sehingga terjalin persatuan dan keutuhan bangsa. Hal ini dapat dibangun apabila dalam diri setiap orang terbentuk perasaan yang menghargai terhadap segala perbedaan, baik itu pendapat, etnik, agama, kelompok, budaya dan sebagainya. Bersikap terbuka dan senantiasa memberikan kesempatan yang sama bagi setiap orang atau kelompok untuk dapat mengembangkan dirinya. Oleh karna itu, pendidikan IPS memiliki tanggung jawab untuk dapat melatih membangun pribadi siswa menjadi warga Negara yang baik.

Menurut Clark, 1073:8 ( Supriatna, 2009: 6-7) menyatakan bahwa fokus utama dari program IPS adalah membentuk individu-individu yang memahami kehidupan sosialnya dunia manusia, aktivitas dan interaksinya yang ditunjukan untuk menghasilkan anggota masyarakat yang bebas, yang mempunyai rasa tanggung jawab untuk melestarikan, melanjutkan dan memperluas nilai-nilai dan ide-ide masyarakat bagi generasi masa depan. Untuk melengkapi tujuan tersebut, program IPS harus memfokuskan pada pemberian pengalaman yang akan membentuk setiap individu siswa.

1. Tujuan Pembelajaran IPS

Dalam KTSP (2006: 575) tujuan diterapkan pembelajaran IPS, khususnya di sekolah dasar mempunyai tujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai social dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat local, nasional, dan global.

Menurut James Banks( Supriatna, 2009:18) tujuan pembelajaran IPS meliputi serangkaian kemampuan yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dalam segi akademik dan *thinking skills* serta mengembangkan nilai.

1. Sumber Belajar IPS
2. Hubungan Kenampakan Alam dengan Keragaman Sosial Budaya

Ciri Kenampakan Alam dan Manfaatnya



***Gambar 2.1:*** *Kenampakan alam di sekitar Gunung Rinjani*

1. **Ciri Kenampakan Alam dan Manfaatnya**

Kenampakan alam merupakan bentuk muka bumi. Kenampakan alam disebut juga dengan istilah *bentang alam.* Setiap daerah mempunyai kenampakan alam yang berbeda-beda. Ada yang datar, ada yang berbukitbukit. Ada pula daerah yang tertutup atau digenangi oleh air. Seperti sungai dan laut. Pada dasarnya kenampakan alam dibagi menjadi 2 bagian yaitu kenampakan alam wilayah daratan dan kenampakan alam wilayah perairan.

1. Kenampakan Alam Wilayah Daratan

Wilayah daratan adalah bagian dari permukaan bumi yang tidak digenangi air dan berbentuk padat. Kenampakan alam yang termasuk wilayah daratan adalah sebagai berikut:

a). Dataran rendah

Dataran rendah adalah wilayah datar yang memiliki ketinggian 0 - 200 m di atas permukaan laut. Pada peta, dataran rendah biasanya digambarkan dengan warna hijau. Dataran rendah banyak dimanfaatkan untuk pemukiman, industri dan pertanian. Ibu kota propinsi di Indonesia hampir semuanya berada di dataran rendah dan dekat dengan laut. Seperti kota Jakarta, Surabaya dan Pontianak. Tanaman yang cocok di dataran rendah adalah padi, palawija dan tebu.



b). Dataran tinggi

Dataran Tinggi adalah wilayah daratan luas yang terletak pada ketinggian di atas 200 meter dari permukaan air laut. Dataran tinggi disebut juga *plateau* atau *plato*. Pada peta, dataran tinggi biasanya digambarkan dengan warna coklat. Contoh dataran tinggi di Indonesia adalah Dataran Tinggi Dieng (Jawa Tengah), Dataran Tinggi Alas (Aceh), Dataran Tinggi Bone (Sulawesi Selatan). Dataran tinggi sangat cocok untuk kegiatan wisata dan perkebunan. Tanaman yang cocok untuk perkebunan antara lain teh, cengkeh, kopi, sayuran dan buah-buahan. Dapatkah kamu menyebutkan contoh sayuran dan buah-buahan dari dataran tinggi?

c). Pantai

Pantai adalah wilayah perbatasan antara daratan dan laut. Pantai ada yang landai ada yang terjal. Pantai banyak yang dimanfaatkan sebagai tempat wisata. Contohnya adalah Pantai Carita (Banten), Pantai Senggigi (NTB), Pantai Ancol (DKI Jakarta), dan Pantai Kasih (Aceh). Selain sebagai tempat wisata, pantai juga dapat dimanfaatkan untuk tempat pelelangan ikan dan pembuatan garam.



Pantai landai

d). Gunung

Gunung adalah bagian bumi yang menonjol tinggi dengan ketinggian puncaknya di atas 600 m. Gunung dibedakan menjadi 2 jenis, yaitu:

1). Gunung berapi

Gunung berapi merupakan gunung yang masih aktif dan sewaktu-waktu dapat meletus. Contoh gunung berapi adalah Gunung Merapi (Jawa Tengah), Gunung Tangkuban Perahu (Jawa Barat), Gunung Agung dan Gunung Batur (Bali), Gunung Kerinci (Nusa Tenggara Barat)

2). Gunung tidak berapi

Gunung tidak berapi merupa-kan gunung yang sudah tidak aktif lagi. Gunung tidak berapi sangat kecil kemungkinan untuk meletus. Gunung tidak berapi sering juga disebut gunung mati. Contoh gunung tidak berapi adalah Gunung Muria (Jawa Tengah), Gunung Tambora (NTB), dan Gunung Melawan (Kalimantan Tengah). Gunung terdiri dari tiga bagian. Yaitu puncak, lereng dan kaki gunung. Tanah yang berada di sekitar gunung sangat subur. Mengapa bias demikian? Karena mengandung fosfor dan silika yang berasal dari letusan gunung. Hal ini menyebabkan lereng dan kaki gunung banyak ditumbuhi pohon-pohon lebat dan cocok untuk kegiatan perkebunan.



e). Pegunungan

Pegunungan adalah rang-kaian gunung yang sambung menyambung satu sama lain. Pe-gunungan juga sering dimanfaatkan untuk tempat wisata. Selain karena udaranya yang sejuk juga karena pemandangan di pegunungan sangat indah. Contoh pegunungan di Indonesia adalah Pegunungan Kendeng (Jawa Tengah), Pe-gunungan Sibolangit (Aceh), Pegunungan Bukit Barisan (Bengkulu-Jambi), dan Pegunungan Jayawijaya (Papua).

1. Kenampakan Alam Wilayah Perairan

Wilayah perairan merupakan bagian dari permukaan bumi yang tergenangi air. Kenampakan alam yang termasuk wilayah perairan adalah sebagai berikut:

1. Sungai

Sungai adalah aliran air yang panjang yang berasal dari mata air dan bermuara atau berakhir di laut. Sungai banyak digunakan untuk sarana transportasi dan irigasi. Sungai di Kalimantan banyak yang dimanfaatkan untuk pasar apung. Contoh sungai di Indonesia adalah Sungai Kapuas (Kalimantan), Bengawan Solo (Jawa Tengah), dan Sungai Asahan (Riau).



1. Danau

Danau merupakan genangan air yang luas yang dikelilingi daratan. Kebanyakan danau adalah air tawar. Danau sering digunakan untuk rekreasi dan olahraga. Contoh danau di Indonesia adalah Danau Laut Tawar (Aceh), Danau Toba (Sumatera Utara), Danau Segara Anakan (NTB), Danau Batur (Bali). Danau ada juga yang sengaja dibuat oleh manusia. Danau buatan ini disebut waduk. Contohnya Waduk Gajah Mungkur (Jawa Tengah) dan Waduk Jatiluhur (Jawa Barat). Waduk biasanya digunakan untuk pengairan, pembangkit listrik dan rekreasi.



1. Laut

Laut merupakan perairan yang luas dengan ciri airnya asin. Laut banyak yang menghasilkan berbagai jenis ikan, udang, kerang serta rumput laut. Laut banyak dimanfaatkan juga untuk rekreasi dan transportasi. Laut yang sangat luas disebut samudera. Contoh laut di Indonesia adalah Laut Jawa, Laut Banda dan Laut Sulawesi. Sedangkan contoh samudera adalah Samudera Hindia dan Samudera Pasifik.



1. Selat

Selat adalah laut sempit di antara dua pulau. Selat ada yang dibuat oleh manusia. Selat buatan disebut terusan atau kanal. Selat sering digunakan sebagai jalur transportasi air antar pulau. Contoh selat adalah Selat Sunda (antara pulau Jawa dan Pulau Sumatera) dan selat Bali (antara pulau Jawa dan pulau Bali).



1. Teluk

Teluk merupakan laut yang menjorok ke daratan. Teluk di Indonesia sangat banyak. Teluk banyak dimanfaatkan untuk pelabuhan dan tempat wisata. Contoh teluk di Indonesia adalah Teluk Penyu, Teluk Semarang, Teluk Cendrawasih dan Teluk Bone.



1. Rawa

Rawa merupakan daerah yang digenangi air dengan tanahnya berlumpur. Rawa biasanya terdapat di daerah pantai. Keberadaan rawa sangat penting yakni mencegah dari kerusakan atau pencemaran lingkungan. Karena memiliki manfaat yang besar, rawa harus dijaga kelestariannya.

1. **Model Pembelajaran *Problem Based Intruction***
2. **Penegrtian model *Problem Based Intruction***

*Problem Based Intruction* telah dikenal sejak zaman John Dewey, ( Moh. Sholeh, 2014:99) Ssebab secara umum pembelajaran berdasarkan masalah terdiri atas penyajian kepada siswa situasi masalah yang otentik dan bermakna yang dapat memberikan kemudahan kepada mereka untuk melakukan penyelidikan dan inkuiri. Menurut John Dewey, seperti yang dikutip oleh Trianto, (Moh.Sholeh,2014:99) belajar berdasarkan masalah adalah interkasi antara stimulus dan respons, merupakan hubungan antara dua arah, belajar dan lingkungan. Lingkungan memberikan masukan kepada siswa berupa bantuan dan masalah sedangakn system saraf otak berfungsi menafsirkan bantuan itu secara efektif sehingga masalah yang di hadapi dapat diselidiki, dinilai, dianalisis, serta dicari pemecahannya dengan baik. Pengalaman siswa yang diperoleh dari lingkungan akan menjadikan kepadanya bahan dan materi guru memperoleh pengertian dan bias dijadikan pedoman dan tujuan belajarnya.

Berdasarkan penjelasan tersebut, pembelajaran berdasarkan masalah (selanjutnya disingkat BPI) didasarkan pada teori psikologi kognitif. Fokus pengajaran tidak begitu banyak pada apa yang sedang dilakukan siswa (prilaku mereka), melainkan kepada apa yang mereka pikirkan (kognisi mereka) pada saat mereka melakukan kegiatan itu. Walaupun peran guru pada pembelajaran ini kadang melibatkan presentasi dan penjelasan suatu hal namun yang lebih lazim adalah berperan sebagai *pembimbing* dan *Fasilitator* sehingga siswa belajar untuk berfikir dan memecahkan masalah.

*Problem Based Intruction* juga didasarkan pada konsep kontruktivisme yang dikembangkan oleh ahli psikologi *Eropa Jean Piaget* dan *Lev Vygotsky*. Menurut Piaget, ( Moh. Sholeh, 2014:114) anak memilki rasa ingin tahu bawaan dan secara terus-menerus berusaha memahami dunia sekitarnya. Rasa ingin tahu ini memotivasi mereka untuk secara aktif membangun tampilan dalam otak mereka tentang lingkungan yang mereka hayati (Ibrahim dan Nur, 2005:16-17). Pandangan *kontruktivis-kognitif* mengemukakan,siswa dalam segala usia secara aktif terlibat dalam perolehan informasi dan membangun pengetahuan mereka sendiri. Pengetahun mereka tidak statis, tetapi terus-menerus tumbuh dan berubah saat siswa menghadapi pengalaman baru yang memaksa mereka membangun dan memodifikasi pengetahuan awal. Menurut Piaget, pendidikan yang baik harus melibatkan siswa dengan stuasi-stuasi yang dapat membuat anak melakukan eksperimen mandiri, dalam arti mencoba segala sesuatu untuk melihat apa yang terjadi, memanipulasi tanda-tanda, memanipulasi simbol, mengajuikan pertanyaan dan menemukan sendiri jawabannya, mencocokan apa yang ia temukan pada suatu saat dengan apa yang ia temukan pasa saat yang lain, membandingkan temuannya dengan temuan anak lain (Duckworth, dalam Ibrahim dan Nur, 2005:17-18).

*Problem Based Intruction* (PBI) juga merupakan pendekatan yang efektif untuk pengajaran proses berfikir tingkat tinggi. Pembelajaran ini membantu siswa untuk memproses informasi yang susah jadi dalam benaknya dan menyusun pengetahuan mereka sendiri tentang dunia social dan sekitarnya. Pembelajaran ini cocok untuk mengembnagkan pengetahuan dasar maupun kompleks (Ratumanann. Tritanto.2007).

Menurut Arends,(Moh.Sholeh,2014:112) *Problem Based Intruction* merupakan pembelajaran yang menuntut siswa mengerjakan permasalahan yang otentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri dan keterampilan berfikir lebih tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri. Model pembelajaran ini mengacu pada model pembelajaran yang lain, seperti pembelajaran berdasarkan proyek *(project-based instruction),* pembelajaran berdasarkan pengalaman *(experience-based instruction),* belajar otentik *(authentic learning),* dan pembelajaran bermakna *(anchored instruction).*

*Problem Based Intruction* (PBI) juga bergantung pada konsep lain dari bruner, *scaffolding*, yaitu suatu proses yang membuat siswa dibantu menuntaskan masalah tertentu melampaui kapasitas perkembangannya melalui bantuan (*scaffolding)* dari seorang guru atau orang lain yang memiliki kemampuan lebih. Peran diolag juga penting, interaksi social di dalam dan di luar sekolah berpengaruh pada perolehan bahasa dan prilaku pemecahan masalah anak.

Sementara itu, *Problem Based Intruction* mempunyai kaitan erat dengan pembelajaran penemuan (inkuiri). Pada kedua model ini guru menekankan keterlibatan siswa secara aktif, orientasi induktif lebih ditekankan dari pada deduktif, dan siswa menemukan atau mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Adapun perbedaannya dalam beberapa hal penting, yaitu: sebagian besar pelajaran dalam inkuri didasarkan pada pertanyaan-pertanyaan berdasarkan disiplin, dan penyelidikan siswa berlangsung di bawah bimbingan guru dan terbatas di lingkungan kelas. PBI dimulai dengan masalah kehidupan nyata yang bermakna, yang member kesempatan kepada siswa dalam memilih dan menentukan penyelidikan apa pun baik di dalam maupun di luar sekolah sejauh itu diperlukan untuk memecahkan masalah (Ibrahim dan Muhammad Nur, 2005:23).

Adapun karakteristik pembelajaran berdasarkan masalah adalah pengajuan pertanyaan atau masalah. *Problem Based Intruction* (PBI) mengorganisasikan pengajaran di sekitar pertanyaan dan masalah yang keduanya secara sosial penting dan secara pribadi bermakna untuk siswa. Mereka mengajukan situasi kehidpan nyata, menghindari jawaban sederhana,dan memu ngkinkan adanya berbagai solusi untuk situasi itu.

Karakteristik yang kedua adalah berfokus pada keterkaitan antardisiplin. Meskipun *Problem Based Intruction* berpusat pada masa pelajaran tertentu, masalah yang akan diselidiki telah dipilih benar-benar nyata agar dalam pemecahanya siswa dapat meninjau masalah itu dari berbagai mata pelajaran.

Karakteristik yang ketiga adalah penyelidikan autentik. *Problem Based Intruction* (PBI) mengharuskan siswa melakukan penyelidikan autentik untuk mencari penyelesaian nyata terhadap masalah nyata. Mereka harus menganalisis dan mendefinisikan masalah, mengembangkan hipotesis, dan membuat ramalan, mengumpulkan dan melakukan eksperimen (jika diperlukan), membuat inferensi dan merumuskan kesimpulkan. Sudah barang tentu, metode penyelidikan yang digunakan bergantung pada masalah yang sedang dipelajari.

Karakteristik selanjutnya adalah menghasilkan produk dan memamerkannya. *Problem Based Intruction* menurut siswa untuk menghasilkan produk tertentu dalam bentuk karya nyata atau artefak dan peragaan yang menjelaskan atau mewakili bentuk penyelesian masalah yang mereka temukan. Produk tersebut dapat berupa transkip debat, laporan, model fisik, video, maupun program komputer. Karya nyata dan peragaan direncanakan oleh siswa untuk mendemonstrasikan kepada temannya tentang apa yang telah mereka pelajari dan menyediakan suatu alternative segar terhadap laporan tradisional atau makalah.

Karakteristik yang terakhir adalah kolaborasi. *Problem Based Intruction* dicirikan oleh siswa yang bekerja sama satu dengan yang lain, paling sering saling secara berpasangan atau dalam kelompok kecil. Bekerja sama memberi motivasi untuk secara berkelanjutan terlibat dalam tugas-tugas komplek dan memperbanyak peluang untuk berbagi inkuiri dan diolag dan untuk mengembangkan keterampilan social dan berpikir.

*Problem Based Intruction* terdiri atas lima langkah utama yang dimulai dengan guru memperkenalkan siswa dengan suatu situasi masalah dan diakhiri dengan penyajian dan anlisis hasil karja siswa. Kelima langkah tersebut dijelaskan sebagai berikut: yang pertama orientasi siswa pada masalah . Diajukan fenomena kepada siswa untuk memunculkan masalah sehingga siswa termotivasi untuk terlibatdalam pemecahan masalah yang dipilih. Yang kedua organisasi siswa untuk melakukan penyelidikan, dalam tahap ini siswa dibimbing untuk mengklarifikasi masalah dan menentukan bagaimana masalah itu di investigasi (investigasi melibatkan sumber-sumber belajar, informasi, dan data yang variatif, melakukan survey dan pengukuran). Langkah ketiga adalah pemaknaan hasil pemecahan masalah, dalam tahap ini siswa dituntut untuk menciptakan makna terkait dengan hasil pemecahan masalah yang akan dilaporkan (bagaimana mereka memecahkan masalah dan apa rasionalnya). Yang keempat pengorganisasian laporan, dalam tahap ini siswa diberikan kesempatan untuk mempersiapkan hasil pemecahan masalah dalam bentuk masalah makalah, laopran lisan, model, video, program computer, dan lain-lain. Langkah yang terakhir adalah mempresentasikan hasil penyelidikannya dalam kelas yang melibatkan semua siswa dan guru.

Menurut Ibrahim (Tritanto, 2007:72) di dalam kelas *Problem Based Intruction*, peran guru berbeda dengan kelas tradisional. Peran guru dalam kelas PBI antara lain: (1) mengajukan masalah atau mengorientasikan siswa kepada masalah autentik, yaitu masalah kehidupan nyata sehari-hari; (2) memfasilitasi/membimbing penyelidikan, misalnya melakukan pengamatan atau melakukan eksperimen; (3) mendukung belajar siswa.

1. **Kelebihan dan Kelemahan Model Problem Based Instruction**
2. **Model Problem Based Instruction Kelebihana diantarnya:**
3. Membantu siswa bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata:
4. Dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan. Di samping itu, pemecahan masalah itu juga dapat mendorong untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil maupun proses belajarnya;
5. Bisa memperlihatkan kepada siswa bahwa setiap mata pelajaran (matematika, IPA, sejarah, dan lain sebaginya), pada dasarnya merupakan cara berfikir, dan sesuatau yang harus bukan hanya sekadar belajar dari guru;
6. Dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata:
7. **Model Problem Based Instruction Kelemahan diantarnya:**
8. Manakah siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan.
9. Keberhasilan strategi pembelajaran melalui Problem Based Instruction membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
10. Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.
11. Tidak semua mata pelajaran dapat diterapkan dengan metode ini.
12. **Motivasi belajar**
13. **Pengertian Motivasi**

Keinginan atau dorongan untuk belajar inilah yang disebut dengan motivasi, tanpa adanya motivasi maka kegiatan bleajar mengajar akan sulit untuk berhasil.Berkaitan dengan motivasi Gintings (2008, h. 86) mengungkapkan bahwa motivasi berasal dari bahasa Latin yaitu *movere* yang dalam bahasa inggris berarti *to move,*adalah kata kerja yang artinya menggerakan,motivasi itu sendiri dalam bahasa inggris adalah *motivation* yaitu sebuah kata benda yang artinya penggerakan.

Menurut Gray DKK dalam Gintings (2010, h. 88) mengungkapkan bahwa “(…)motivasi merupakan hasil sejumlah proses, yang bersifat internal dan eksternal bagi seseorang individu, yang menyebabkan timbulnya sikap antusiasme dan persistensi, dalam hal melaksanakan kegiatan-kegiatan tertentu”.

Sedangkan menurut Wahosumidjo dalam Uno (2014, h. 8) mengungkapkan bahwa:

“Motivasi merupakan dorongan dan kekuatan dalam diri seseorang untuk melakukan tujuan tertentu yang ingin dicapainya, Pernyataan ahli tersebut, dapat diartikan bahwa yang dimaksud tujuan adalah sesuatu yang ada diluar diri manusia sehingga, kegiatan manudia lebih terarah karena seseoarng akan berusaha lebih semangat dan giat dalam berbuat sesuatu”.

Selain dari ketiga pendapat di atas mengenai pengetian motivasi, Hamzah B.Uno (2014, h. 3)mendefinisikan bahwa istilahmotivasi berasal dari kata motif yang diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu, tersebut bertindak atau berbuat.

Konsep motivasi yang berhubungan dengan tingkah laku seseorang dapat diklasifikasikan sebagai berikut; (1) seseorang senang terhadap sesuatu, apabila ia dapat mempertahankan rasa senangnya maka akan termotivasi untuk melakukan keninginan itu, dan (2) apabila seseoarng merasa yakin mampu memghadapi tantangan maka biasanya orang tersebut terdorong melakukan kegiatan tersebut.

Berdasarkan teori-teori motivasi yang telah dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan suatu dorongan yang timbul oleh adanya rangsangan dari dalam maupun dari luar sehingga seseorang berkeinginan untuk mengadakan perubahan tingkah laku atau aktivitas tertentu lebih baik dari keadaan sebelumnya, dengan sasaran sebagai berikut; (a) mendorong manusia untuk melakukan suatu aktivitas yang didasarkan atas penemuan kebutuhan, motivasi merupakan motor penggerak dari setiap kebutuhan yang akan dipenuhi, (b) menentukan arah tujuan yang hendak dicapai, dan (c) menentukan perbuatan yang harus dilakuakan.

1. **Macam-Macam Motivasi Belajar**

Berbicara tentang jenis motivasi belajar, Sadirman (2011, h 86-90) mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran dikenal beberapa jenis motivasi yang dilihat dari sumber yang menimbulkannya:

1. **Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya:**
2. Motif-motif bawaan

Motif bawaan adalah motivasi yang dibawa sejak lahir, jadi motivasi itu ada tanpa dipelajari

1. Motif-motif yang dipelajari

Motif-motif yang dipelajari adalah motif yang timbul karena dipelajari

1. **Motivasi jasmaniah dan rohaniah**
2. Momen timbulnya alasan
3. Momen pilih
4. Momen putusan
5. Momen terbentuknya kemauan
6. **Jenis motivasi menurut pembagian dari Woodworth dan Marquis**
7. Motif atau kebutuhan organis, misalnya; kebutuhan untuk minum, makan, bernapas, berbuat dan kebutuhan untuk beristirahat.
8. Motif-motif darurat, motivasi ini timbul karena ada rangsangan.
9. Motif-motif objektif, motif-motif ini muncul karena dorongan untuk mendapat menghadapi dunia luar secara efektif.
10. **Motivasi intrinsik dan ekstrinsik**
11. Motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu diransang dari luar, karena dalam diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu

1. Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif karena adanya perangsang dari luar

Sedangkan menurut Gintings (2008, h. 88) menyatakan macam-macam motivasi sebagai berikut:

1. **Motivasi Ekstrinsik**

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi untuk belajar yang berasal dari luar diri siswa itu sendiri. Motivasi ekstrinsik ini diantaranya ditimbulkan oleh faktor-faktor yang muncul dari luar pribadi siswa itu sendiri termasuk dari guru, faktor tersebut bisa positif bias negative, contoh motivasi negatif adalah rasa takut siswa akan hukuman yang akan di berikan akan mendorong siswa untuk mengerjakan pekerjaan rumah, sedangkan contoh positif adalah dorongan dari diri siswa untuk mengerjakan pekerjaan rumah karena ingin mendapat pujian dari guru.

Dari kedua contoh di atas dapat disimpulkan sifat-sifat ekstrinsik sebagai berikut:

1. Karena munculnya bukan atas kesadaran sendiri, maka motivasi ektrinsik mudah hilang atau tidak bertahan lama.
2. Motivasi ektrinsik jika di berikan terus menerus akan menimbulkan motivasi intrinsik dari diri siswa.
3. **Motivasi Intrinsik**

Motivasi intrinsik adalah motivasi untuk belajar yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri. Motivasi ini sering juga di sebut motivasi murni yang muncul dari diri siswa itu sendiri, misalnya keinginana untuk mendapat keterampilan terentu, memperoleh informasi dan pengertian, mengembangkan sikap untuk berhasil, keinginan di terima oleh orang lain. Walapun sifatnya motivasi sangat diharapkan namun justru tidak selalu timbul dalam diri siswa, karena munculnya atas kesadaran sendiri, maka motivasi intrinsikakan bertahan lebih lama di bandingkan dengan motivasi ektrinsik.

Dari kedua contoh di atas dapat disimpulkan sifat-sifat intrinsikyaitu sebagai berikut:

1. Walaupun motivasi intrinsik sangat diharapkan, namun justru tidak selalu timbul dalam diri siswa.
2. Karena munculnya atas kesadaran diri, maka motivasi intrinsik akan bertahan lama dibandingkan dengan motivasi eksterinsik.

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan, bahwa motivasi pada umumnya timbul baik dalam diri siswa maupun dari luar diri siswa itu sendiri, yang bertujuan untuk memebrikan suatu rangsangan agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan khusussnya dalam suatu pembelajaran.

1. **Bentuk-bentuk Motivasi Belajar Di Sekolah**

Di dalam kegiatanbelajar mengajar peranan motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan.Dengan motivasi, pelajar dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar.

Menurut Sardiman (2011, h. 91-95) menyebutkan ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar disekolah yaitu:

1. Memberi Angka

Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajrnya, banyak siswa belajar, yang utama justru untuk mencapai angka/niali yang baik, angka-angka yang baik itu bagi para siswa merupakan motivasi yang sangat kuat, tetapi ada juga, bahkan banyak siswa bekerja atau belajar hanya ingin mengejar pokoknya naik kelas saja. Namun demikian semua itu harus diingat oleh guru bahwa pencapaian angk-angka seperti itu belum merupakan hasil belajar yang sejati, hasil belajar yang bermakna. Oleh karena itu, langkah selanjutnya yang di tempuh oleh guru adalah bagaimana cara memberikan angka-angka dapat dikatakan dengan *values* yang terkandung didalam setiap pengetahuan yang diajarkan kepada siswa sehingga tidak sekedar kognitif saja tetapi juga keterampilan dan afeksinya.

1. Hadiah

Hadiah dapat juga dikatakan sebagai motivasi, tetapi tidaklah selaui demikaian, karena hadaiah untuk suatu pekerjaan, mungkin tidaka akan menarikbagi seseorang yang tidak senang dan tidak berbakat untuk sesuatu pekerjaan tersebut.

1. Saingan/Kompetensi

Saingan atau kompetensi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belaj siswa.Persaingan, baik persaingan individual maupun kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

1. *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.

1. Memeberi ulangan

Para siswa akan menjadi giata belajar apabila mengetahui akan ada ulangan. Oleh karena itu, memberi ulangan ini juga merupakan sarana motivasi, tetapi juga harus diingat oleh guru jangan terlalu serning (misalnya setiap hari) karena akan membosankan dan berdifat rutinitas.

1. Megetahui hasil

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

1. Pujian

Apabila ada siswa yang sukses yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, pelu diberikan pujian, Pujian ini adalah bentuk *reinfourcement* yang fositif dan sekaligus merupakan motovasi yang baik, oleh karena itu, supaya pujian ini merupakan motivasi pemberiannya harus tepat, dengan pujian yang tepat akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi gairah belajar serta sekaligus akan membengkitkan harga diri.

1. Hukuman

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

1. Hasrat untuk belajar

Hasrat untuk belajar berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar, hasrat untuk belajar berarti pada anak diri anak didikitu memang ada motivsi untuk belajar, sehingga sudah barang tentu hasilnya akan lebih baik.

1. Minat

Motivasi muncul karena ada kebutuhan, begitu juga minat sehingga tepatlah kalau minat merupakan alat motivasi yang pokok, proses belajr akan berjalan lancar kalau disertai dengan minat. Menggenai minat dapat dibangkitkan dengan cara-cara sebagai berikut:

1. Membangkitakan adanya suatu kebutuhan
2. Menguhubungkan dengan persoalan pengalaman yang lampau
3. Memberi kesempatan untuk mendapatkan hasil ayng baik
4. Menggunakan berbagai macam bentuk mengajar
5. Tujuan yang diakaui

Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa, mrupakan alat motivasi yang sangat penting, sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai, karena dirasa sangat berguna dan menguntungkan, maka akan timbul gairah untu belajar.

1. **Fungsi motivasi dalam belajar**

Motivasi belajar bertalian dengan tujuan belajar, sehubungan dengan hal tersebut maka Sadirman (2011, h. 85) menyatakan bahwa ada tiga fungsi motivasi yaitu:

1. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi, motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
2. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai, dengan demikin motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjaan sesuai dengan rumusan tujuannya.
3. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Seorang siswa yang akan mengahadapi ujian dengan harapan dapat lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan mengahabiskan waktunya untuk bermain kartu atau membaca komik, sebab tidak serasi dengan tujuan
4. **Faktor-faktor Motivasi**

Sebagai upaya meningkatkan pembelajaran, maka Ditjen Dikti (Gintings, 2008, h. 101-102) memeberikan sebuah model pengelolaan motivasi belajar yang dikenal dengan dengan istilah ARCS, model merupakan faktor-faktor yang dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik, ARCS merupakan akronim dari:

1. ***Attention* (Perhatian)**

Perhatian peserta didik dapat dibangkitkan dengan mengupayakan hal-hal berikut ini termuat dari materi sajian yaitu:

1. Baru
2. Aneh
3. Kontradiktif
4. Kompleks

Keempat karakteristik materi sajian di atasbaik secara sendiri-sendiri maupun kombinasinya akan membangkitkan rasa ingin tau yang merupakan motivasi belajar dalam diri siswa.

1. ***Relevance* (Relevansi dan Kesesuaian)**

Relevansi materi yang di maksudkan disini adalah relevansinya dengan pemenuhan kebutuhan siswa di antaranya dengan merujuk kepada teori kebutuhan Mc. Clelland yakni:

1. Relevansi dengan kebutuhan berpariasi
2. Relevansi dengan kebutuhan memiliki kekuasaan
3. Relevansi dengan kebutuhan afliasi

Relevansi juga dapat dikaitkan dengan kebermaknaan atau manfaat materi bagi peserta didik.

1. ***Confidence* (kepercayan Diri)**

Guru harus membangkitkan rasa percaya diri siswa di antaranya dengan membangkitkan kesadaran bahwa mereka mampu menguasai materi yang di sajikan.Penyajian yang sistematis di sertai contoh-contoh yang mudah dan relevan akan membantu siswa membangkitkan rasapercaya dirinya.

1. *Satisfaction* (keputusan)

Keprtusan belajar dapat dicapai dengan tercapainya ketuntasaan belajar. Dengan demikian siswa akan merasakan bahwa dirinya telah mencapai sebuah target yang di dambakannya, Ini dilakukan dengan memberikan pujian bagi siswa secara individu atau secara klasikal ketika tujuan pembelajaran tercapai.

1. **Hasil Belajar**

Menurut Nana Sudjana (2005:3) hakikat hasil belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang mencakup aspek kognitif, afektif, psikomotorik. Menurut Nana Sudjana (2011:38-40) hasil belajar juga yang dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang di milikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa, juga ada faktor lain , seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, social ekonomi, faktor fisik dan psikis.

Hasil belajar merupakan segala upaya yang menyangkut aktivitas otak (proses berfikir) terutama dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Proses berfikir ini ada enam jenjang, mulai yang terendah samapi dengan jenjang tertinggi (Suharimi Arikunto, 2011: 114 – 115). Keenam jenjang tersebut adalah: (1) Pengetahuan (knowledge) yaitu kemampuan seseorang untuk menginhat kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, rumus – rumus dan lain sebagainya, tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya. (2) Pemahaman (*comprehension*) yakni kemampuan seseorang untuk memahami sesuatu setelah sesuatau itu diketahui dan diinginkan melalui penjelasan dari kata- katanya sendiri. (3) Penerapan (application) yaitu kesanggupan seseorang untuk menggunakan ide-ide umum, tata cara atau metode- metode, prinsip- prinsip, rumus- rumus, teori- teori, dan lain sebagainya dalam situasi yang baru dan kongkret. (4) Analisis (analysis) yakni kemampuan seseorang untuk menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian- bagian tersebut. (5) Sintesis (synthesis) adalah kemampuan berfikir memadukan bagian- bagian atau unsur- unsur secara logis, sehingga menjadi suatu pola yang baru dan terstruktur. (6) Evaluasi (evaluation) yang merupakan jenjang berfikir paling tinggi dalm ranah kognitif menurut Taksonomi Bloom.

1. **Kerangka Pemikiran**

Mata pelejaran IPS bertujuan agar siswa mampu menguasai dan mampu menggunakan metode ilmiah untuk memecahkan suatu masalah yang di hadapinya. Pelajaran ilmu pengetahuan social dapat meningkatkan dengan baik apa bila disajikan dengan baik pula. Guru harus memperhatikan berbagai aspek yang mendukung dalam pembelajaran IPS. Materi ilmu pengetahuan social dapat digali dari kehidupan sehari-hari dan dihubungkan dengan pengalaman siswa oleh guru perlu memperhatikan pengalaman siswa yang di dapat dalam kehidupannya untuk lebih bermakna. Belajar dapat lebih bermakna jika anak mengalami langsung apa yang dipelajarinya dengan

**Bagan 2.1**

**Kerangka Pemikiran**

Peserta didik tidak berkonsentrasi dalam pembelajaran karena asyik mengobrol dengan temannya, pembelajaranpun menjadi tidak kondusif, Kurangnya motivasi belajar membuat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran sehingga prestasi belajar masih rendah.

PERMASALAHAN:

1. Peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan
2. proses belajar belum mengguanakan media yang menarik
3. prestasi belajar siswa menurun

**Kondisi Awal**

**SIKLUS II**

Pada proses pembelajaran guru meminta siswa untuk membaca dan mengamati, kemudian siswa mengidentifi-kasi masalah, mengumpulkan data, mengolah data beupa data hasil, observasi, hasil bacaan, dan lain-lain, kemudian perumusaan data atau pembuktian selanjutnya menarik kesimpulan atau generalisasi.

**SIKLUS I**

Dengan menggunakan model *Problem Based Instruction* Pada proses pembelajaran guru meminta siswa untuk membaca dan mengamati, kemudian siswa mengiden-tifikasi masalah, mengumpul-kan data, mengolah data beupa data hasil, observasi, hasil bacaan, dan lain-lain, kemudian perumusaan data atau pembuktian selanjutnya menarik kesimpulan atau generalisasi.

**Tindakan**

Diduga dengan penggunaan model *problem Based Instruction* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan motivasibelajar siswa sehingga berdapak pada hasil belajar yang optimal

**Kondisi Akhir**

1. **HIPOTESIS TINDAKAN**

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka secara umum hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah diduga dengan penggunaan model *Peoblem Based Instruction* dapat meningkatkan motivasi dan hail belajar siswa kelas IV SDN Coblong 2 bandung dalam pembelajaran IPS pada materi keragaman kenampakan alam.

Adapun secara khusus hipotesis tindakan dari penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan menggunakan *Model* *Problem Based Instuction* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar dalam pembelajaran IPS materi Kenampakan Alam pada sisiwa kelas IV semester I SDN Coblong Bandung ?
2. Bagaimana pelaksana pembelajaran dengan menggunakan *Model Problem Based Instuction* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar dalam pembelajaran IPS materi kenampakan alam pada siswa di kelas IV semester I SDN Coblong Bandung?
3. Adakah peningkatan motivasi dan hasil belajar dalam pembelajaran IPS materi kenampakan alam dengan menggunakan *Model Based Instruction* pada siswa kelas IV semester I SDN Coblong Bandung?