

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

- **Teori Belajar Pembelajaran**
- **Proses Belajar-Mengajar**

Pada proses belajar mengajar ada komponen-komponen yang sangat berpengaruh, sebagaimana menurut kurikulum 1994 (dalam Nurdin, 1998 : 1),

Ada enam komponen yang berpengaruh dalam proses belajar mengajar, yaitu : siswa, kurikulum, guru, metode, sarana prasarana, dan lingkungan. Kurikulum, guru, metode dan sarana prasarana, merupakan masukan instrumental yang berpengaruh dalam proses belajar.

Selanjutnya, Makmun (2000:155), Menyatakan komponen-komponen yang berkaitan erat dengan proses belajar mengajar yaitu :

- Siswa, yang terus berusaha mengembangkan dirinya sendiri seoptimal mungkin melalui berbagai kegiatan belajar guna mencapai tujuannya yang sesuai dengan tahapan perkembangan yang dijalaninya.
- Tujuan, merupakan seperangkat tugas atau tuntunan yang harus dipenuhi atau system nilai yang tampak dalam perilaku dan merupakan karakteristik kepribadian siswa yang diterjemahkan dalam bentuk kegiatan yang berencana dan dapat dievaluasi.
- Guru, yang selalu mengusahakan terciptanya situasi yang tepat dalam mengajar sehingga memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada siswa, dengan mengarahkan segala sumber dan menggunakan strategi belajar mengajar yang tepat.

Secara skematik, antara ketiga komponen dasar di atas dalam suatu proses belajar mengajar dapat digambarkan sebagai berikut :

Gambar 2.1 *Proses Belajar-Mengajar*

Berdasarkan skematik di atas, dapat dibuat definisi tentatif sebagai dasar dalam memahami proses belajar mengajar, yaitu bahwa proses belajar mengajar dapat diartikan sebagai suatu rangkaian interaksi antara siswa dan guru dalam rangka

pencapaian tujuannya.

Istilah pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar. Belajar, mengajar, dan pembelajaran terjadi bersama-sama. Belajar dapat terjadi tanpa guru atau tanpa kegiatan mengajar dan pembelajaran formal lain. Sedangkan mengajar meliputi segala hal yang guru lakukan di dalam kelas. Apa yang dilakukan guru agar proses belajar mengajar berjalan lancar, bermoral dan membuat siswa merasa nyaman merupakan bagian dari aktivitas mengajar, juga secara khusus mencoba dan berusaha untuk mengimplementasikan kurikulum dalam kelas. Sementara itu pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum. Jadi pembelajaran adalah suatu aktivitas yang dengan sengaja untuk memodifikasi berbagai kondisi yang diarahkan untuk tercapainya suatu tujuan yaitu tercapainya tujuan kurikulum.

Guru dapat dikatakan berhasil mengajarnya kalau perubahan yang diharapkannya, terjadi pada perilaku dan pribadi siswanya. Begitu pula dengan siswa dapat dikatakan belajarnya berhasil apabila ia telah mengalami perubahan-perubahan setelah mengalami proses belajar tersebut pada perilaku dan pribadinya seperti yang diharapkan gurunya dan siswa sendiri sebagai tujuan dari proses belajar mengajar tersebut.

Memperhatikan dari penjelasan tersebut, terutama dalam kaitannya dengan tiga komponen yang utama. Menurut Makmun (2000:156), mengatakan;

Minimal ada tiga hal pokok yang hendaknya dipahami oleh guru, yaitu:

- Hakikat belajar pembelajaran, serta terjadinya perilaku belajar pada diri siswa.
- Kriteria dan cara merumuskan tujuan belajar pembelajaran sampai kedalam bentuk yang operasionalnya.
- Karakteristik utama dalam belajar pembelajaran.

Pengertian belajar maupun mengajar antara satu dengan yang lainnya yang dikemukakan para ahli terdapat perbedaan. Hal itu disebabkan oleh latar belakang pandangan maupun teori yang dipegang. Adapun beberapa alasan yang menyebabkan perbedaan pendapat tersebut antara lain:

- Adanya perbedaan dalam mengidentifikasi fakta
- Adanya perbedaan penafsiran terhadap fakta.
- Adanya perbedaan terminologi/peristilahan yang digunakan serta konotasi masing-masing istilah itu.
- Adanya perbedaan terhadap penekanan aspek tertentu.

Sementara itu menurut *Wittig* dalam Muhibbin (1995: 114), menyatakan ;
Proses belajar berlangsung dalam tiga tahapan yaitu:

- *Acquisistion* (tahap perolehan informasi), pada tahap ini si belajar mulai menerima informasi sebagai stimulus dan memberikan respon sehingga ia memiliki pemahaman atau perilaku baru. Tahap *acquisistion* merupakan tahapan yang paling mendasar, bila pada tahap ini kesulitan siswa tidak dibantu maka ia akan mengalami kesulitan untuk menghadapi tahap selanjutnya.
- *Storage* (penyimpanan informasi), pemahaman dan perilaku baru yang diterima siswa secara otomatis akan disimpan dalam memorinya yang disebut *shortterm* atau *longterm* memori.
- *Retrieval* (mendapatkan kembali informasi), apa bila seorang siswa mendapat pertanyaan mengenai materi yang telah diperolehnya maka ia akan mengaktifkan kembali fungsi-fungsi sistem memorinya untuk menjawab pertanyaan atau masalah yang dihadapinya. Tahap *retrieval* merupakan peristiwa mental dalam rangka mengungkapkan kembali informasi, pemahaman, pengalaman yang telah diperolehnya.

Selain dari itu Proses belajar mengajar yang merupakan inti dari proses pendidikan formal di Sekolah, Ali (1987 : 4), mengatakan :

“dalam proses belajar mengajar di dalamnya terjadi interaksi antara berbagai komponen pengajaran, komponen-komponen pengajaran yang dikelompokkan ke dalam tiga kategori utama, yaitu : guru, isi atau materi pelajaran dan siswa”. Sehingga antara komponen yang satu dengan yang lainnya tidak dapat dipisahkan, untuk mengarah kepada tercapainya tujuan pelajaran yang telah direncanakan sebelumnya.

2. Pengertian Mengajar

Mengajar diartikan dengan suatu keadaan untuk menciptakan situasi yang mampu merangsang siswa untuk belajar. Situasi ini tidak harus berupa transformasi pengetahuan dari guru kepada siswa saja tetapi dapat dengan cara lain misalnya belajar melalui media pembelajaran yang sudah disiapkan. Sardiman A. M. (2011:47), mengartikan, “mengajar adalah usaha untuk menciptakan kondisi yang kondusif agar berlangsung kegiatan belajar yang bermakna dan optimal”.

Mengajar menurut Hamalik (Suparman S, 2010:21) adalah “usaha guru untuk mengorganisasikan lingkungan sehingga menciptakan kondisi belajar bagi anak didik”. Sepintas pengertian mengajar hampir sama dengan pembelajaran namun pada dasarnya berbeda. Dalam pembelajaran kondisi atau situasi yang memungkinkan terjadinya proses belajar harus dirancang dan dipertimbangkan terlebih dahulu oleh perancang atau guru. Menurut pandangan Usman dalam Suparman S. (2010:21): “Mengajar merupakan suatu usaha mengorganisasi lingkungan dalam hubungannya dengan anak didik dan bahan pengajaran yang menimbulkan proses belajar”.

Dari pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa, Mengajar adalah segala upaya yang disengaja dalam rangka memberikan kemungkinan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan.

3. Pengertian Belajar

Sebelum membahas masalah prinsip belajar dan pembelajaran sangatlah perlu dipahami terlebih dahulu konsep belajar. Apakah belajar itu ?

Menurut *Gagne* dalam Ruseffendi (1988:169) belajar didefinisikan sebagai suatu proses dimana manusia merupakan suatu organisme pasif yang dapat dikontrol

untuk berubah perilakunya akibat suatu pengalaman.

Menurut Muhibbin Syah (2010:68) menyatakan “Secara umum belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya yang melibatkan proses koognitif”.

Menurut Syaiful Sagala (2010:39) mengemukakan bahwa “belajar merupakan proses terbentuknya tingkah laku baru yang disebabkan individu merespon lingkungannya, melalui pengalaman pribadi yang tidak termasuk kematangan, pertumbuhan atau instink”.

Secara umum belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku akibat interaksi individu dan lingkungannya. Perilaku mengandung pengertian yang luas mencakup pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap dan sebagainya. Adapun interaksi antara individu dan lingkungannya dilakukan secara sengaja yang tercermin dari adanya faktor kesiapan, motivasi dan tujuan yang ingin dicapai.

- **Hasil belajar**

Konsep belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan. Apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subyek dalam belajar merujuk kepada konsep belajar. Sedangkan mengajar merujuk pada apa yang seharusnya dilakukan seseorang guru sebagai pengajar.

Belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru adalah merupakan dua konsep yang dipadukan dalam satu kegiatan, sehingga dalam belajar mengajar akan terjadi interaksi antara siswa dan guru. Proses belajar mengajar harus bisa mendapatkan hasil berupa kemampua siswa. Oleh karena itu hasil belajar yang dimaksud disini adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki seorang siswa setelah

ia menerima perlakuan dari pengajar (guru), seperti yang dikemukakan oleh Sudjana.

“Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya Sudjana dalam Ade sanjaya (<http://aadesanjaya.blogspot.com/2011/03/pengertian-definisi-hasil-belajar.html>).

Sedangkan menurut Horwart Kingsley dalam bukunya Sudjana membagi tiga macam hasil belajar mengajar : (1). Keterampilan dan kebiasaan, (2). Pengetahuan dan pengajaran, (3). Sikap dan cita-cita.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari.

- **Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar**

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa Sudjana (<http://aadesanjaya.blogspot.com/2011/03/pengertian-definisi-hasil-belajar.html>). Dari pendapat ini faktor yang dimaksud adalah faktor dalam diri siswa perubahan kemampuan yang dimilikinya seperti yang dikemukakan oleh Clark (1981 : 21) menyatakan bahwa hasil belajar siswa disekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Demikian juga faktor dari luar diri siswa yakni lingkungan yang paling dominan berupa kualitas pembelajaran Sudjana ((<http://aadesanjaya.blogspot.com/2011/03/pengertian-definisi-hasil-belajar.html>)).

Belajar adalah suatu perubahan perilaku, akibat interaksi dengan

lingkungannya. Perubahan perilaku dalam proses belajar terjadi akibat dari interaksi dengan lingkungan. Interaksi biasanya berlangsung secara sengaja. Dengan demikian belajar dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan dalam diri individu. Sebaliknya apabila terjadi perubahan dalam diri individu maka belajar tidak dikatakan berhasil.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran yang dimaksud adalah profesional yang dimiliki oleh guru. Artinya kemampuan dasar guru baik di bidang kognitif (intelektual), bidang sikap (afektif) dan bidang perilaku (psikomotorik).

Dari beberapa pendapat di atas, maka hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor dari dalam individu siswa berupa kemampuan personal (internal) dan faktor dari luar diri siswa yakni lingkungan. Dengan demikian hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau fikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu penggunaan penilaian terhadap sikap, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu perubahan tingkah laku secara kuantitatif.

- **Metode Pembelajaran**

Salah satu tugas guru dalam proses pembelajaran adalah memilih metode dan teknik pembelajaran. Dalam memilih metode banyak sekali pilihan yang dapat digunakan, seperti : metode ceramah, metode demonStrasi, metode Tanya jawab, metode percobaan dan lain – lain.

Beberapa definisi para ahli mengenai metode pengajaran antara lain :

- Ruseffendi (2006 : 281)

“Metode mengajar adalah cara mengajar atau cara menyampaikan materi pelajaran kepada siswa untuk setiap pelajaran atau bidang studi. Metode mengajar itu bisa diterapkan untuk setiap pelajaran”.

- Iif Khoiru A.dan Sofan A. (2011 : 75)

“Metode merupakan upaya untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditentukan”.

Jadi metode adalah cara cara yang digunakan untuk menyampaikan atau mengimplementasikan materi setiap mata pelajaran yang telah direncanakan kepada siswa agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.

Metode mengajar yang diterapkan dalam suatu pengajaran itu dikatakan efektif bila menghasilkan sesuatu sesuai dengan yang diharapkan. Dengan kata lain, tujuannya tercapai. Makin tinggi kekuatan untuk dapat menghasilkan sesuatu, makin efektif metode itu. Sedangkan suatu metode mengajar itu dikatakan efisien bila pada penerapannya dalam menghasilkan sesuatu di harapkan itu relatif menggunakan tenaga, usaha, pengeluaran biaya, dan waktu minimum. Makin kecil tenaga, usaha, biaya, dan waktu dikeluarkan, makin efisien metode itu (Ruseffendi, 2006 : 282).

Macam – macam metode mengajar yang bisa diterapkan dalam pengajaran matematika diantaranya: metode ceramah, metode ekspositori, metode Tanya jawab, metode diskusi, metode montrasi, metode penugasan, metode ceramah plus, metode percobaan, metode simulsi dan metode metode permainan.

- **Metode Permainan**
- **Pengertian Permainan**

“Game (Permainan) adalah sembarang alat atau aktivitas yang mempunyai satu atau lebih pemenang dimana seorang atau sekelompok siswa saling berhadapan

melakukan kegiatan bermain dengan menggunakan aturan-aturan tertentu sehingga didapatkan seorang atau kelompok pemenang / juara” (Nahrowi Adjie dan Maulana, 2007 : 83).

Iif Khoiru A dan Sofan Amri (2011:88) menyatakan bahwa “metode permainan merupakan bermain peranan, para siswa berkompetisi untuk mencapai tujuan tertentu melalui permainan dengan mematuhi peraturan peraturan yang ditentukan”.

Permainan bukan hanya sekedar bermain tanpa aturan, tanpa direncanakan, dan bebas serampangan, tapi permainan yang mengandung nilai – nilai matematika sehingga dengan permainan tersebut dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional baik yang menyangkut aspek koognitif, afektif maupun psikomotor seperti yang dikemukakan Ruseffendi (2006 : 312) menyatakan bahwa :

“Yang dimaksud permainan matematika adalah sesuatu kegiatan yang menyenangkan (menggembirakan) yang dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional dalam pengajaran matematika baik aspek koognitif, afektif, maupun psikomotor”.

Permainan selain dapat digunakan untuk menyampaikan objek secara langsung baik berupa fakta maupun konsep, bisa juga dipergunakan untuk mencapai tujuan instruksional, permainan juga dapat dipergunakan untuk menumbuhkan minat dan motivasi siswa sehingga dengan permainan tersebut siswa bisa menjadi lebih aktif, berfikir logis dan kritis, sportif, dan terjadi kepuasan dan kesenangan pada diri siswa itu sendiri sebagaimana yang dikemukakan oleh Ruseffendi (2006 : 316) bahwa :

Permainan itu disamping dapat dipergunakan untuk penyampaian objek langsung (fakta,keterampilan konsep, dan prinsipel) dapat dipakai untuk mencapai tujuan intruksional daerah koognitif tingkat tinggi. Orang menggunakan permainan dalam pengajaran matematika, karena selain dapat mencapai tujuan instruksional seperti disebutkan diatas , juga dapat menimbulkan minat dan memotivasi siswa. Dengan permainan matematika siswa menjadi lebih aktif, berpikir logis dan kritis, sportif, dan terjadi kepuasan pada dirinya.

Zoltan P. Dienes (Ruseffendi, 2006 : 156) berpendapat bahwa ada enam tahap dalam mengajar dan mengajarkan konsep matematika. Tahap – tahap itu ialah :

“(1) Bermain bebas, (2) permainan, (3)Penelaahan sifat bersama(Searching for communalities), (4) Refresentasi, (5) Penyimpulan, dan (6) Pemformalan. Tahap – tahap itu dipelajari secara maju bertahap”. Perhatikan bahwa pendapatnya ini sejalan dengan pendapat Piaget tentang tahap – tahap perkembangan mental manusia.

Didalam permainan ada kegiatan bermain.dimana anak saling bertemu melakukan aktivitas dan berkeaktivitas.

Bermain merupakan dunia anak-anak tempat dengan siapa mereka bertemu beraktivitas dan berkeaktivitas. Walaupun mereka tidak saling mengenal, mereka berkumpul bersama untuk bermain. Melalui bermain mereka akan saling mengenal, berinteraksi dengan bahasa mereka belajar tentang kehidupan, melatih keberanian sehingga menumbuhkan rasa percaya diri, serta belajar menghargai teman sesamanya. (Iif Khoiru A dan Sofan Amri, 2011:1)

Bermain merupakan sesuatu yang mengasikan dan kebutuhan pokok bagi seorang anak seperti pandangan Al-Ghazali (dalam Iif Khoiru A dan Sofan Amri, 2011:1) bermain merupakan sesuatu yang sangat penting dan dibutuhkan oleh seorang anak. Oleh karena itu, melarang anak bermain seraya memaksakannya untuk belajar terus menerus dapat mematikan hatinya, mengganggu kecerdasannya, dan merusak irama hidupnya.

Piaget percaya bahwa belajar merupakan proses yang bersifat konstruktivistik. Hal ini berarti pengetahuan tidak diperoleh dengan jalan mengambil informasi dari lingkungan atau meniru aksi orang lain, melainkan dibangun secara berlahan,

berkesinambungan dan dimodifikasi berdasarkan pemahaman yang dibawa anak atas berbagai situasi yang dialaminya. Atas dasar itulah ia mengatakan bahwa perkembangan mental “ Adaptasi Intelegensi” pada anak dibangun melalui dua proses yakni asimilasi dan akomodasi. Asimilasi dan Akomodasi diperoleh pada saat anak bermain (Iif Khoiru A dan Sofan Amri, 2011:33).

Permainan selain memiliki kelebihan – kelebihan seperti juga metode - metode yang lainnya memiliki beberapa kelemahan seperti pendapat Rusependi (2006 : 317).

Kelemahan metode permainan adalah :

- Tidak semua topik dapat disajikan dengan metode permainan; makin tinggi tingkatannya makin sukar disajikan. Disamping itu permainannya pun harus kita buat sendiri (tidak dalam bentuk siap pakai);
- Memakan waktu banyak;
- Pengajaran kita mungkin akan terganggu bila diadakan aturan kalah menang; anak yang setelah menang beberapa kali tidak mau bermain lagi, anak yang kalah tidak mau ambil bagian dalam pertandingan, anak yang licik sebagai sumber pertengkaran, dan lain – lain.
- Permainan mungkin akan mengganggu ketenangan kelas – kelas disekitarnya.

Zoltan P. Dienes (Ruseffendi, 2006 : 160) menyatakan pendekatan belajar dan mengajar yang semestinya harus dilakukan:

- 1) Siswa belajar matematika harus melalui memanipulasi benda-benda konkrit dan membuat abstraksinya dari konsep atau strukturnya
- 2) Terdapat proses wajar yang pasti yang harus dialami agar ia dapat memahami konsep matematika, yaitu : tahap bermain dengan benda-benda konkrit, tahap mengurutkan pengalaman sehingga menjadi sesuatu kebulatan yang bermakna, tahap pemahaman konsep dan tahap mengaflikasikan.
- 3) Matematika adalah ilmu seni kreatif karena itu harus dipelajari dan disejajarkan sebagai ilmu seni
- 4) Konsep yang diajarkan harus berhubungan dengan konsep yang sudah dipahaminya

- 5) Agar siswa memperoleh sesuatu dari belajar matematika siswa harus mampu mengubah suasana konkrit kedalam perumusan abstrak dengan menggunakan simbol

Erna Suwangsih dan Tiurlina (2009:193) menyebutkan bermain sambil

belajar matematika, maka kelak diharapkan :

- 1) Anak/ peserta didik senang dalam mengerjakan suatu bahan pelajaran matematika.
- 2) Anak/peserta didik terdorong dan menaruh minat untuk mempelajari matematika secara suka rela.
- 3) Adanya suatu semangat bertanding dalam suatu permainan dan berusaha untuk menjadi pemenang dan dapat mendorong anak/peserta didik untuk memusatkan perhatian pada permainan yang dihadapinya
- 4) Jika anak/peserta didik terlibat pada kegiatan dan keaktifan sendiri, akan betul-betul memahami dan mengerti
- 5) Ketegangan-ketegangan dalam pikiran anak/peserta didik setelah belajar matematika dapat berkurang
- 6) Anak atau peserta didik dapat memanfaatkan waktu yang terbuang

- **Langkah-langkah dalam Pembelajaran Menggunakan Metode Permainan**

- **Persiapan**

- Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh simulasi.
- Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan.
- Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan.
- Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan simulasi.

- **Pelaksanaan**

- simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran.
- kalau ada siswa lainnya yang tidak mengikuti siswa tersebut mengikuti dengan penuh perhatian atau diberi peranan lain.

- Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan.
- Simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong siswa berfikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan.
- Penutup
 - Melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan. Guru harus mendorong agar siswa dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi
 - Merumuskan kesimpulan.

D. Motivasi

Menurut MC. Donald (Beni S.A. 2008:32) menyatakan bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan dilalui dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.

Dari pengertian yang dikemukakan Mc. Donald ini mengandung tiga elemen yang merupakan ciri pokok dalam motivasi tiga elemen tersebut, yakni motivasi yang mengawali terjadinya perubahan energi, ditandai dengan adanya feeling, dan dirangsang karena adanya tujuan. Namun pada intinya motivasi merupakan kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan, dan memberikan arah kegiatan

belajar sehingga diharapkan suatu tujuan dapat tercapai. Dalam kegiatan belajar, motivasi sangat diperlukan. Seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar.

Motivasi terdiri atas dua macam, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik, jenis motivasi ini timbul dari dalam diri individu sendiri tanpa ada paksaan atau dorongan dari orang lain (kemauan sendiri). Motivasi ekstrinsik, jenis motivasi ini timbul karena adanya ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian siswa mau melakukan sesuatu atau belajar.

Siswa yang selalu memperhatikan materi pelajaran bukanlah masalah bagi guru. Didalam diri siswa tersebut ada motivasi intrinsik lain halnya dengan siswa yang tidak memiliki motivasi didalam dirinya motivasi ekstrinsik yang merupakan dorongan dari luar dirinya mutlak diperlukan. Disini tugas guru adalah membangkitkan motivasi peserta didik sehingga ia mau belajar. (Beni S.A, 2008:34).

Beberapa strategi yang bisa digunakan guru untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa menurut Beni S.A. (2008:35) diantaranya : menjelaskan tujuan belajar kepada peserta didik, hadiah, saingan /kompetisi, pujian, hukuman, membangkitkan dorongan kepada anak didik untuk belajar, membentuk kebiasaan belajar yang baik, membantu kesulitan belajar anak didik secara individual maupun kelompok, menggunakan metode yang bervariasi, dan menggunakan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

- **Motivasi belajar**

Kebutuhan dan keinginan dalam belajar yang timbul dari dalam individu

merupakan titik awal yang menimbulkan perilaku individu untuk berbuat dan bertindak, selanjutnya menyebabkan terjadinya dorongan-dorongan dalam diri. Dorongan-dorongan ini akan mengarahkan perilaku individu untuk melakukan sesuatu sehingga tercapai tujuan. Dorongan inilah yang disebut sebagai motivasi.

Motivasi dalam belajar adalah faktor yang penting karena hal tersebut merupakan keadaan yang mendorong keadaan siswa untuk melakukan belajar. Persoalan mengenai motivasi dalam belajar adalah bagaimana cara mengatur agar motivasi dapat ditingkatkan. Demikian pula dalam kegiatan belajar mengajar seorang anak didik akan berhasil jika mempunyai motivasi untuk belajar. (<http://ridwan202.wordpress.com/2008/04/23/kegiatan-belajar-dan-prestasi/>)

Motivasi berasal dari kata “motif” yang diartikan sebagai “daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu” (Sardiman, 2011:73). Pendapat lain yaitu menurut Alisuf Sabri (Suparman S, 2010:50) juga mengatakan bahwa motivasi adalah “segala sesuatu yang menjadi pendorong tingkah laku yang menuntut/mendorong orang untuk memenuhi suatu kebutuhan”.

Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan (<http://aadesanjaya.blogspot.com/2011/05/motivasi-belajar-siswa.html>).

- **Jenis-jenis motivasi belajar**

Berbicara tentang jenis dan macam motivasi dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Sardiman (2011:86) mengatakan bahwa motivasi itu sangat bervariasi yaitu:

a. Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya

- Motif-motif bawaan adalah motif yang dibawa sejak lahir

- Motif-motif yang dipelajari artinya motif yang timbul karena dipelajari.
- b. Motivasi menurut pembagian dari woodworth dan marquis dalam sardiman (2011:88)
- Motif atau kebutuhan organis misalnya, kebutuhan minum, makan, bernafas, seksual, dan lain-lain.
 - Motif-motif darurat misalnya, menyelamatkan diri, dorongan untuk membalas, dan sebagainya.
 - Motif-motif objektif misalnya, melakukan eksplorasi, manipulasi, untuk menaruh minat
- c. Motivasi jasmani dan rohani
- Motivasi jasmani, seperti, rileks, insting otomatis, napas dan sebagainya.
 - Motivasi rohani, seperti kemauan atau minat.
- d. Motivasi intrinsik dan ekstrinsik
- Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang terjadi aktif atau berfungsi tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.
 - Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. (Sardiman, 2011: 90).

• **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar**

Dalam aktifitas belajar, seorang individu membutuhkan suatu dorongan atau motivasi sehingga sesuatu yang diinginkan dapat tercapai, dalam hal ini ada beberapa

faktor yang mempengaruhi motivasi belajar menurut Ade Sanjaya (<http://aadesanjaya.blogspot.com/2011/05/motivasi-belajar-iswa.html>) mengatakan

antara lain:

- Faktor individual seperti; kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi.
- Faktor sosial (Kondisi lingkungan anak didik) seperti; keluarga atau keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat dalam belajar dan motivasi sosial (Suparman S, 2010: 55).

Dalam pendapat lain, Slameto dalam Ade Sanjaya (<http://aadesanjaya.blogspot.com/2011/05/motivasi-belajar-iswa.html>) faktor lain yang dapat mempengaruhi belajar yakni:

a. Faktor-faktor intern

1). Faktor jasmaniah

- Faktor kesehatan
- Faktor cacat tubuh

2). Faktor psikologis

- Intelegensi
- Minat dan motivasi
- Perhatian dan bakat
- Kematangan dan kesiapan

3). faktor kelelahan

- Kelelahan jasmani
- Kelelahan rohani

b. Faktor ekstern

1). Faktor keluarga

- Cara orang tua mendidik
- Relasi antara anggota keluarga
- Suasana rumah
- Keadaan gedung dan metode belajar

2). Faktor sekolah

- Metode mengajar dan kurikulum
- Relasi guru dan siswa
- Disiplin sekolah
- Alat pengajaran dan waktu sekolah
- Keadaan gedung dan metode belajar
- Standar pelajaran di atas ukuran dan tugas rumah

3). Faktor masyarakat

- Kegiatan siswa dalam masyarakat
- Mass media dan teman bergaul

- Bentuk kehidupan masyarakat

- **Bentuk-bentuk Motivasi Belajar**

Menurut Sardiman (2011:91), ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi belajar anak didik, yaitu;

- Memberi angka
- Hadiah
- Saingan dan kompetisi
- Ego-involvement
- Memberi ulangan
- Mengetahui hasil
- Pujian
- Hukuman
- Minat
- Hasrat untuk belajar
- Tujuan yang diakui