

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

Untuk memberikan landasan dalam berfikir bagi peneliti dan bagi pemerhati pendidikan khususnya kepada pembaca tulisan ini, maka akan diuraikan pengertian-pengertian dari beberapa literatur yang berhubungan atau berkaitan dengan penelitian tindakan kelas ini.

Adapun tentang variable-variabel yang terdapat dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul : “Peningkatan Motivasi dan disiplin siswa pada pembelajaran IPS Materi Meneladani Kepahlawanan dan Patriotisme tokoh Menggunakan metode *Role Playing*. Pada Kelas IV SDN 2 Arcawinangun” adalah meningkatkan disiplin siswa dan motivasi belajar melalui metode *Role Playing* kedua variable tersebut dijelaskan pada paparan sebagai berikut.

1. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi

Menurut Hamzah B.uno (2011:3) kata “*motif*” diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motif tidak dapat diamati secara langsung, akan tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya, berupa rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu. Jadi motif adalah daya penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu, demi mencapai tujuan tertentu.

Motif dibedakan menjadi tiga macam, yaitu :

- 1) Motif biogenesis, yaitu motif-motif yang berasal dari kebutuhan-kebutuhan organisme demi kelanjutan hidupnya.
- 2) Motif sosiogenesis, yaitu motif-motif yang berkembang berasal dari lingkungan kebudayaan tempat orang tersebut berada. Jadi, motif ini tidak berkembang dengan sendirinya, tetapi dipengaruhi oleh lingkungan kebudayaan setempat.
- 3) Motif teologis, dalam motif ini manusia adalah sebagai makhluk yang berketuhanan, sehingga ada interaksi antara manusia dengan tuhan-Nya.

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relative permanen dan secara potensial terdiri sebagai hasil dari praktik atau penguat (*reinforced practice*) yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu.

Motivasi belajar dapat timbul karena adanya faktor *intrinsik*, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita yang diharapkan. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah berupa adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan. Tanpa hadirnya motivasi belajar kegiatan belajar akan sulit berhasil karena siswa sulit untuk memahami materi yang sudah dipelajari atau yang belum dipelajari, pada hal ini

diharapkan bahwa pengaruh dari motivasi ialah siswa tidak hanya mengetahui secara verbalitas akan tetapi siswa dapat mengetahui mengenai konsep dari masalah atau realita yang dipelajari. Jadi, kedua faktor tersebut disebabkan oleh rangsangan tertentu, sehingga siswa akan berkeinginan untuk melakukan aktivitas belajar yang lebih giat dan semangat.

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator dan unsur yang mendukung. Hal itu hal tersebut mempunyai peranan dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik

Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku. Dorongan ini berada pada diri seseorang yang menggerakkan untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan dorongan dalam dirinya. Oleh karena itu, perbuatan seseorang yang didasarkan

atas motivasi tertentu mengandung tema sesuai dengan motivasi yang mendasarinya.(Uno, 2011:1)

Motivasi adalah sebuah daya yang menggerakkan, memelihara dan mengarahkan perilaku menuju satu sebuah tujuan. (Eggen dan kauchak 2012:79). Adapun pengertian motivasi dari ahli lain yaitu menurut JohnW.Santrock (2008:510) mengemukakan bahwa motivasi adalah proses yang member semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama.

Menurut Joclair dkk (1986:361) mengemukakan pendapat bahwa *motivation is a subject about which there is very little, if any, common understanding. This fact is evidenced by the jargon in use today. Yet you would find some terms that are fairly common to motivational literature. We use the following working definitions of those terms :*

1. An *incentive* (often referred to as a reward) is an external stimulus that induces one to attempt to do something or to strive to achieve something.
2. A *motive* is an internal stimulus that directs conscious behavior toward satisfying a need or reaching a goal.
3. A goal is the end toward which motivated behavior is directed.
4. Desire refers particularly to goals of which we are fully aware.
5. Motivation is inducing a person or group of people, each with his or her own distinctive needs and personality, to work to achieve the organization's objectives, while also working to achieve his or her own objectives.

David McClelland *et al* (dalam uno, 2011:9), berpendapat bahwa : *A motive is the reintegration by action of a change in an affective situation*, yang berarti bahwa motif merupakan implikasi dari hasil pertimbangan yang telah dipelajari (reintegration) dengan ditandai suatu perubahan pada situasi afektif. Sumber utama munculnya motif

adalah dari rangsangan (stimulasi) perbedaan situasi sekarang dengan situasi yang diharapkan, sehingga tanpa perubahan tersebut tampak pada adanya perbedaan afektif saat munculnya motif dan saat usaha pencapaian yang diharapkan. Menurut Mc.Donald (Djamarah, 2011:148) mengatakan bahwa, *motivation is a energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reactions*. Bahwa artinya motivasi adalah suatu perubahan energi dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan.

b. Prinsip-prinsip Motivasi Belajar

Menurut Djamarah (2011:153) motivasi mempunyai peranan yang strategis dalam aktivitas belajar seseorang. Tidak ada seorang pun yang belajar tanpa motivasi. Tidak ada motivasi berarti tidak ada kegiatan belajar. Agar peranan motivasi berarti lebih optimal, maka prinsip-prinsip motivasi dalam belajar tidak hanya sekedar diketahui, tetapi harus diterangkan dalam aktivitas belajar mengajar. Prinsip motivasi dalam belajar seperti berikut:

1) Motivasi Sebagai Dasar Penggerak yang Mendorong Aktivitas Belajar

Seseorang melakukan aktivitas belajar karena ada yang mendorongnya. Seseorang yang berminat untuk belajar belum sampai pada tataran motivasi belum menunjukkan aktivitas nyata. Minat merupakan potensi psikologis yang dapat dimanfaatkan

untuk menggali motivasi. Maka motivasi diakui sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar seseorang.

2) Motivasi Intrinsik lebih Utama daripada Motivasi Ekstrinsik dalam Belajar

Anak didik yang belajar berdasarkan motivasi intrinsik sangat sedikit terpengaruh dari luar. Semangat belajarnya sangat kuat. Dia belajar bukan karena ingin mendapatkan nilai yang tinggi, mengharapkan pujian orang lain atau mengharapkan hadiah berupa benda, tetapi karena ingin memperoleh ilmu.

3) Motivasi Berupa Pujian Lebih Baik daripada Hukuman

Hukuman bisa berlaku dalam memicu semangat belajar anak didik, tetapi masih lebih baik penghargaan berupa pujian. Setiap orang senang dihargai dan tidak suka dihukum dalam bentuk apa pun juga. Memuji orang lain berupa berarti memberikan penghargaan atas prestasi kerja orang lain. Hal ini akan memberkan semangat kepada seseorang untuk lebih meningkatkan prestasi kerjanya.

4) Motivasi Berhubungan Erat dengan kebutuhan dalam belajar

Kebutuhan yang tidak dapat dihindari oleh anak didik adalah keinginannya untuk menguasai sejumlah ilmu pengetahuan. Oleh karena itulah anak didik belajar. karena bila tidak belajar berarti anak didik tidak akan mendapat ilmu pengetahuan. Guru yang berpengalaman cukup bijak memanfaatkan kebutuhan anak didik, sehingga belajar anak didik agar menjadi anak yang gemar belajar.

5) Motivasi dapat Memupuk Optimisme dalam Belajar

Anak didik yang memiliki motivasi dalam belajar selalu yakin dapat menyelesaikan sikap pekerjaan yang dilakukan. Dia yakin belajar bukan kegiatan yang sisa-sisa.

6) Motivasi Melahirkan Prestasi dalam Belajar

Tinggi rendahnya motivasi selalu dijadikan indikator baik buruknya prestasi belajar seseorang anak didik. Anak didik menyenangi mata pelajaran tertentu dengan senang hati mempelajari mata pelajaran itu. Setiap ada kesempatan selalu mata pelajaran yang disenangi itu yang dibaca. Wajarlah bila isi mata pelajaran tersebut dapat dikuasai dalam waktu yang relative singkat. Dan ulangan yang dilewati dapat berjalan dengan mulus dengan prestasi gemilang.

c. Fungsi Motivasi dalam Belajar

Menurut Djamarah (2011:156), fungsi motivasi adalah :

1. Motivasi sebagai pendorong perbuatan

Pada mulanya anak didik tidak ada hasrat untuk belajar, tetapi karena ada sesuatu yang dicari muncullah minatnya untuk belajar. Sesuatu yang akan dicari itu dalam rangka untuk memuaskan rasa ingin tahunya dari sesuatu yang akan dipelajari. Dari sikap itu yang mendasari dan mendorong ke arah sejumlah perbuatan dalam belajar. Jadi, motivasi yang berfungsi sebagai pendorong ini

mempengaruhi sikap apa yang seharusnya anak didik ambil dalam rangka belajar.

2. Motivasi sebagai Penggerak Perbuatan

Dorongan psikologis yang melahirkan sikap terhadap anak didik itu merupakan suatu kekuatan yang tak terbendung, yang kemudian terjelma dalam bentuk gerakan psikofisik. Anak didik sudah melakukan aktivitas belajar dengan segenap jiwa dan raga. Akal pikiran berproses dengan sikap raga yang cenderung tunduk dengan kehendak perbuatan belajar.

3. Motivasi sebagai Pengarah Perbuatan

Anak didik yang mempunyai motivasi dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dilakukan dan mana perbuatan yang diabaikan. Seorang anak didik yang ingin mendapatkan sesuatu dari suatu mata pelajaran tertentu, segala sesuatu yang mengganggu pikirannya dan dapat membuyarkan konsentrasinya diusahakan disingkirkan jauh-jauh. Itulah peranan motivasi yang dapat mengarahkan perbuatan anak didik dalam belajar.

d. Peranan Motivasi dalam Belajar dan Pembelajaran

Dalam Uno(2011:27) Mengemukakan bahwa motivasi pada dasarnya dapat membantu dalam memahami dan menjelaskan perilaku individu, termasuk perilaku individu yang sedang belajar. Ada beberapa peranan penting dari motivasi dalam belajar dan pembelajaran, antara lain dalam (a) menentukan hal-hal yang dapat

dijadikan penguat belajar, (b) memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai, (c) menentukan ragan kendali terhadap rangsangan belajar, (d) menentukan ketekunan belajar.

1. Peran Motivasi dalam menentukan penguatan belajar

Motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar apabila seorang anak yang belajar dihadapkan pada suatu masalah yang memerlukan pemecahan, dan hanya dapat dipecahkan berkat bantuan hal-hal yang pernah dilaluinya. Misalnya, seorang anak akan memecahkan materi mate-matika dengan tabel logaritma.

2. Peran Motivasi dalam Memperjelas Tujuan belajar

Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar erat kaitanya dengan kemaknaan belajar. Anak akan tertarik untuk belajar sesuatu, jika yang dipelajari itu sedikitnya sudah dapat diketahui atau dinikmati manfaatnya bagi anak. Misalnya, seorang anak akan termotivasi belajar sejarah tentang peninggalan-peninggalan sejarah. Dengan hal seperti itu maka anak akan memiliki rasa ingin tahu tentang sejarah dengan upaya dia akan belajar atau dengan mengunjungi museum untuk melihat peninggalan sejarah.

3. Motivasi Menentukan Ketekunan Belajar

Seorang anak yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu, akan berusaha mempelajarinya dengan baik dan tekun, dengan harapan memperoleh hasil yang baik. Sebaliknya, jika seseorang kurang

atau tidak memiliki motivasi untuk belajar, maka dia tidak tahan lama dalam belajar.

e. Bentuk-Bentuk Motivasi dalam Belajar

Menurut Djamarah (2011:159) dalam proses interaksi belajar mengajar, baik motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik, diperlukan untuk mendorong anak didik agar tekun belajar. motivasi ekstrinsik sangat diperlihatkan bila ada di antara anak didik yang berminat mengikuti pelajaran dalam jangka waktu tertentu. Peranan motivasi ekstrinsik cukup besar untuk membimbing anak didik dalam belajar. Kesalahan dalam memberikan motivasi ekstrinsik dapat berakibat merugikan prestasi belajar anak didik dalam kondisi tertentu. Interaksi belajar mengajar menjadi kurang harmonis. Tujuan pendidikan dan pengajaran pun tidak akan tercapai dalam waktu yang relative singkat, sesuai dengan target yang telah dirumuskan. Ada beberapa bentuk motivasi yang dapat dimanfaatkan dalam upaya mengarahkan belajar anak didik di kelas, sebagai berikut :

- | | |
|--------------------|--------------------------|
| 1. Member angka | 7. Mengetahui hasil |
| 2. Hadiah | 8. pujian |
| 3. Kompetisi | 9. Hukuman |
| 4. Ego-Involvement | 10. Hasrat untuk belajar |
| 5. Member ulangan | 11. Tujuan yang diakui |
| 6. Minat | |

f. Upaya Peningkatkan Motivasi Belajar

Menurut De Decce dan Grawford (1974), (dalam Djamarah, 2011:169) ada empat fungsi guru sebagai pengajar yang berhubungan dengan cara pemeliharaan dan peningkatan motivasi belajar anak didik, memberikan harapan yang realistis, memberikan insentif, dan mengarahkan perilaku anak didik ke arah yang menunjang tercapainya tujuan pengajaran.

g. Ciri-ciri Motivasi

Ciri motivasi yang ada pada diri setiap orang menurut Sardiman (2007:83), yaitu :

1. Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
2. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lepas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).
3. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah “untuk orang dewasa (contoh, masalah pembangunan agama, politik, ekonomi, keadilan, pemberantasan korupsi, penentangan terhadap setiap tindak kriminal, amoral, dan sebagainya).
4. Lebih senang bekerja sendiri.
5. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif).

6. Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
7. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
8. Senang mencari dan memecahkan ,masalah soal-soal.

Siswa yang mempunyai ciri-ciri motivasi seperti yang tertera di atas berarti siswa tersebut mempunyai motivasi yang cukup kuat.

Ciri-ciri motivasi sangatlah penting dalam suatu kegiatan belajar mengajar di sekolah, karena dengan adanya motivasi yang kuat maka siswa akan mempunyai dorongan akan belajar dengan tekun, apabila siswa sudah tekun belajar maka prestasi yang akan diperoleh siswa akan memperoleh prestasi belajar yang baik.

2. Pengertian Disiplin Belajar

a. Hakekat Belajar

Menurut Trianto (2010:16) menyatakan bahwa belajar adalah perubahan pada individu yang terjadi melalui sebuah pengalaman dari individu tersebut, dan bukan disebabkan oleh pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir.

Menurut Djamarah (2011:12) menyebutkan bahwa belajar adalah suatu kata yang sudah akrab dengan semua lapisan masyarakat. Bagi pelajar atau mahasiswa kata 'belajar' merupakan kata yang tidak asing. Bahkan sudah merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari semua kesiatan mereka dalam menuntut ilmu di lembaga formal. Kegiatan belajar mereka lakukan setiap waktu dengan keinginan.

Dengan demikian disimpulkan bahwa belajar adalah sebuah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.

b. Ciri-ciri Belajar

Hakikat belajar adalah perubahan tingkah laku, maka ada beberapa perubahan tertentu yang dimasukkan ke dalam ciri-ciri belajar.

a. Perubahan Yang Terjadi Secara Sadar

Berarti individu yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu atau sekurang-kurangnya individu merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan dalam dirinya. Contoh, ia menyadari bahwa pengetahuannya bertambah, kecakapannya bertambah, kebiasaannya bertambah.

b. Perubahan Dalam Belajar Bersifat Fungsional

Sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi dalam diri individu berlangsung terus menerus dan tidak statis. Suatu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar berikutnya. Contoh, jika seseorang anak belajar menulis, maka ia akan mengalami perubahan dari tidak menulis menjadi dapat menulis.

c. Perubahan Dalam Belajar Bersifat Positif dan Aktif

Dalam perbuatan belajar, perubahan-perubahan itu selalu bertambah dan bertujuan untuk memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya. Dengan demikian, makin banyak dan makin baik perubahan yang diperoleh. Perubahan yang bersifat aktif. Contoh, perubahan tingkah laku karena proses kematangan yang terjadi dengan sendirinya karena dorongan dari dalam, tidak termasuk perubahan dalam pengertian belajar.

d. Perubahan Dalam Belajar Bukan Bersifat Sementara

Perubahan yang bersifat sementara (temporer) yang terjadi hanya untuk beberapa saat saja, seperti berkeringat, keluar air mata, menangis dan sebagainya tidak dapat digolongkan sebagai perubahan dalam pengertian belajar. Contoh, kecakapan seseorang anak dalam memainkan piano setelah belajar tidak akan hilang, melainkan akan terus dimiliki dan bahkan makin berkembang bila terus dipergunakan atau dilatih.

e. Perubahan Dalam Belajar Bertujuan atau Terarah

Perubahan tingkah laku itu terjadi karena ada tujuan akan tercapai. Perubahan belajar terarah pada perubahan tingkah laku yang benar-benar disadari. Contoh, seseorang yang belajar mengetik, sebelumnya sudah menetapkan apa yang mungkin dapat dicapai dengan belajar mengetik, sebelumnya sudah menetapkan apa yang mungkin dapat dicapai dengan belajar mengetik, atau

tingkat kecakapan mana yang dicapainya. Dengan demikian, perbuatan belajar yang dilakukan senantiasa terarah pada tingkah laku yang telah ditetapkannya.

f. Perubahan Mencakup Seluruh Aspek Tingkah Laku

Perubahan yang telah diperoleh individu setelah melalui suatu proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku. Jika seseorang belajar sesuatu, sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, kebiasaan, ketrampilan, pengetahuan dan sebagainya. Misalnya, jika seseorang anak telah belajar naik sepeda, maka perubahan yang paling tampak adalah dalam ketrampilan dalam naik sepeda itu. Dengan demikian pembicaraan mengenai ciri-ciri belajar sebagai bagian yang tak terpisahkan dari kerangka pemahaman terhadap masalah belajar.

3. Pendidikan Karakter

Pendidikan merupakan upaya terencana dalam mengembangkan potensi siswa, sehingga mereka memiliki sistem berfikir, nilai, moral dan keyakinan yang diwariskan masyarakatnya dan mengembangkan warisan tersebut ke arah yang sesuai untuk kehidupan masa kini dan masa yang akan datang. Pendidikan juga merupakan suatu proses enkulturasi, berfungsi mewariskan nilai-nilai dan prestasi masa lalu ke generasi mendatang. Nilai-nilai dan prestasi masa lalu ke generasi masa yang akan datang. Nilai-nilai dan prestasi itu merupakan kebanggaan bangsa dan menjadikan bangsa itu dikenal oleh bangsa-bangsa yang lain. Dan dapat

berfungsi untuk untuk mengembangkan nilai-nilai budaya dan prestasi masa lalu menjadi nilai-nilai budaya bangsa yang sesuai dengan kehidupan masa kini dan masa yang akan datang serta mengembangkan prestasi baru yang menjadikarakter baru bangsa.

Menurut sulistiowati (2012:20) karakter merupakan sebuah kata yang tidak ada artinya jika tidak dihitung kata yang tidak ada artinya jika tidak dihubungkan dengan manusia. Karakter adalah sebagai watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebijakan (virtues) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak. Kebajikan terdiri dari sejumlah nilai, moral, dan norma, seperti jujur, berani bertindak, dapat dipercaya, dan hormat kepada orang lain. Golden Allport mendefinisikan karakter manusia sebagai kumpulan atau kristalisasi dan kebiasaan-kebiasaan seorang individu.

Menurut T.Ramli (2003) dalam Sulistiowati (2012:23) pendidikan karakter memiliki sebuah esensi dan makna yang sama dengan pendidikan moral dan pendidikan akhlak. Tujannya untuk untuk membentuk pribadi anak, supaya menjadi manusia, masyarakat, dan warga negara yang baik bagi suatu masyarakat atau bangsa. Secara umum nilai-nilai sosial tertentu yang banyak dipengaruhi oleh budaya masyarakat dan bangsanya. Serta pendidikan budaya dan karakter bangsa di sekolah adalah bagaimana secara aktif siswa mengembangkan potensi dirinya, melakukan proses internalisasi, dan penghayatan nilai-nilai menjadi kepribadian mereka

dalam bergaul di masyarakat, mengembangkan kehidupan masyarakat yang lebih sejahtera, serta mengembangkan kehidupan bangsa yang bermatabat.

a. Fungsi Pendidikan karakter

Menurut Sulistiowati (2012: 27) Pendidikan karakter memiliki tiga fungsi utama yaitu :

1. Pengembangan

Berperan untuk mengembangkan potensi siswa menjadi pribadi berperilaku baik; ini bagi siswa yang telah memiliki sikap dan perilaku yang mencerminkan budaya dan karakter bangsa.

2. Perbaikan

Berfungsi sebagai memperkuat kiprah pendidikan nasional untuk bertanggung jawab dalam pengembangan potensi siswa yang lebih bermatabat.

3. Penyaring

Berfungsi untuk menyaring budaya bangsa sendiri dan budaya bangsa lain yang tidak sesuai dengan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa yang bermatabat.

b. Pengertian Disiplin

Menurut sulistyowaty (2012:73) menyatakan disiplin adalah sebuah tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan. Menurut pendapat ahli lain menyatakan bahwa Disiplin ialah tindakan yang menunjukkan perilaku

tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
(Wibowo,2012:100).

Menurut pendapat ahli William dan Keith (1996:515) mengungkapkan bahwa discipline is management action that encourages compliance with organizational standars. There are two type of discipline: preventive and corrective. Prevention discipline is action taken to encourage employeesto follow standards and rules so that infractions are prevented. The basic objective is to encourageself-discipline, and the HR department plays an important role. It develops programs to control absences and grievances, communicates standards to employees and encourages workers to follow them, and encourages employee participation in setting standars, since workers give greater support to rules they have helped create. Employees also give more support to standards that are stated positively instead of negatively, such as "safety first" rather than "don't be careless. Effective discipline is a system relationship, and so the HR department needs to be concerned with all parts of this system.

Adapun menurut pendapat ahli yang lain yang menyatakan discipline is action taken against an employes who has has violated an organizational rule or whose performace has deteriorated to the point where corrective action is neede. Sixty years ago, a manager who objected to an employee's performance or behavior could simply say,"you're fired, and that was it justification often played little, if any, part in the deciosion. At that time, manager had the final authority to administer discipline at will. (Lloyd 2000 : 438).

Menurut Elfindri dkk (2012:102) menyatakan karakter Disiplin menunjukkan ketaatan atau kepatuhan terhadap peraturan, waktu, serta tata tertib. Orang yang disiplin adalah orang yang teguh di dalam memegang aturan, misalnya disiplin di dalam pekerjaannya yang terlihat dari masuk dan keluar tepat waktu, senangtiasa mengikuti norma dan peraturan yang berlaku. Karakter disiplin merupakan salah satu kunci keberhasilan dalam melaksanakan pekerjaan. Orang ini tidak mudah terombang-ambing dalam situasi apapun karena dia memiliki pegangan yang kuat dalam bertindak atau memutuskan.

Menurut (Kelly,1938:264) dalam Dolet mengartikan bahwa “thus, defined, discipline is as comprehensive as education, since including, as it does, mental, physical, and moral training, it involves the entire development of the individual. Discipline, in this broad sense, is also a factor in the development of character since it includes the control, the regulation and the guidance of all the forces that contribute, to the acquisition of character...As such, discipline is not for the few, but it is for all, not for the slow or retarded only, but for the bright as well; not only for the unruly alone, but also for the well-behaved”.

Disiplin akan menghasilkan proses tempat berjalannya keteraturan dalam setiap kerja. Apabila salah satu unsur tidak berjalan dengan tepat pada waktunya yang tepat, maka unsur yang lain akan mengalami gangguan sistem. Begitu juga manusia, yang tidak disiplin, misal pegawai kantor yang di amanahkan sebagai tukang buka kunci kantor terlambat datang, maka seluruh karyawan yang datang tepat waktu juga tidak akan bisa memulai kantonya.

Berlatih dengan mendisiplinkan diri adalah merupakan sebuah proses membudayakan produktifitas tinggi, Tapi dibalik kerja selain disiplin, kerja juga sebagai martabat alias harga diri. Karena akan tampak siapa yang memiliki harga diri yang tinggi, dan siapa yang tidak. *Human dignity* dan harga diri ialah satu satunya penyemangat bahwa kita juga bisa melakukan sesuatu. Dia akan menghasilkan fondasi yang benar untuk menghasilkan kenerhasilan dan kejayaan.

Menurut Mustari (2012:42) disiplin adalah suatu tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan perilaku. Disiplin merujuk pada instruksi sistematis yang diberikan kepada murid (*disciple*). Untuk mendisiplinkan berarti

menginstruksikan orang untuk mengikuti tatanan tertentu melalui aturan-aturan tertentu. Dalam arti lain disiplin berarti berarti suatu ilmu tertentu yang diberikan kepada murid. Orang dulu menyebutnya vak (disiplin) ilmu. Cara yang dapat membantu kita membiasakan diri kita menjadi orang yang berdisiplin sebagai berikut :

- 1) Melihat setiap kesempatan baru sebagai pengalaman hidup baru yang menyenangkan.
- 2) Mengerjakan tugas, lebih cepat lebih baik, sehingga tidak mengganggu pikiran terus-menerus.
- 3) Membiasakan diri membereskan apa yang sudah dimulai.
- 4) Menghindari mengulur-ulur waktu . sibukkan diri kita pada pekerjaan . misalnya, membuat rencana ,membuat laporan, atau membca satu halaman dari satu buku.
- 5) Berusaha untuk menjadi professional yang membina kepercayaan diri dan keyakinan diri dalam potensi kita untuk menyempurnakan tugas.
- 6) Menghindari kecemasan. Mayoritas dari hal-hal yang dicemaskan ternyata tidak pernah terjadi.
- 7) Menyiapkan diri atas tugas yang akan datang, sehingga selalu bersikap baik.
- 8) Menanyai atau meminta tolong yang ahlinya, jika kita tidak bisa sesudah berusaha.
- 9) Mengambil resiko yang terukur dalam rangka kemajuan.

10) Sering-seringlah bertanya”apakah yang saya lakukan itu membawa saya menuju tujuan-tujuan saya?”

11) Merencanakan yang akan datang, dengan tetap menghadapi masa sekarang.

Disiplin memang harus terus ditanamkan dan diinternalisasi ke dalam diri kita. Dan berlatih dengan disiplin tiap hari, walaupun sebentar, akan sangat berpengaruh daripada berlatih berjam-jam tetapi esok dan luasnya tidak. Orang sukses adalah orang yang terus-menerus berlatih, walaupun sedikit. Dalam dunia ilmu hal ini disebut ”keterus menerusan walaupun sedikit” (*dawamuha wa in qalla*). Demikian kata Imam Syafi’i.

Jadi disiplin adalah kata kunci kemajuan dan kesuksesan . ukan hanya untuk prestasi, jabatan, harta, kemampuan, dan lain-lain. Tetapi disiplin juga diperlukan untuk sekedar hobby.

c. Indikator Disiplin

Indikator disiplin dalam keberhasilan sekolah dan kelas menurut Wibowo (2012:100) sebagai berikut :

Indikator disiplin dalam keberhasilan sekolah diantaranya :

1. Memiliki catatan kehadiran
2. Memberikan penghargaan kepada warga sekolah yang disiplin
3. Memiliki tata tertib sekolah
4. Membiasakan warga sekolah untuk berdisiplin
5. Menegakkan aturan dengan memberikan sanksi secara adil bagi pelanggar tata tertib sekolah

6. Menyediakan peralatan prakti sesuai program studi kemahiran

Indikator disiplin dalam keberhasilan di dalam kelas diantaranya :

- a. Membiasakan hadir tepat pada waktunya
- b. Membiasakan mematuhi aturan
- c. Menggunakan pakaian sesuai dengan program studi keahliannya
- d. Penyimpanan dan pengeluaran alat dan bahan (sesuai program studi keahliannya)

4. Pengertian IPS

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial yang diajarkan di SD terdiri atas dua bahan kajian pokok antara lain : pengetahuan sosial dan sejarah. Bahan kajian pengetahuan sosial mencakup mengenai lingkungan sosial, ilmu bumi, ekonomi, dan pemerintahan. Bahan kajian sejarah mengenai tentang perkembangan masyarakat Indonesia semenjak masa lampau hingga masa sekarang.

Menurut Trianto (2010:171) menyatakan bahwa IPS adalah integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Dengan demikian peneliti menyimpulkan bahwa IPS ialah sebuah mata pelajaran yang mempelajari tentang berbagai ilmu pengetahuan sosial yang meliputi ilmu pengetahuan sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya.

Menurut Solihatin dan Raharjo (2009:15) menyebutkan bahwa tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan member bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Berdasarkan penjelasan tersebut pengertian dan tujuan IPS, dibutuhkan suatu pola pembelajaran yang mampu menjembatani tercapainya tujuan tersebut.

b. Materi Meneladani Kepahlawanan dan Patriotisme tokoh

- Standar Kompetensi :

1. Memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.

- Kompetensi dasar :

- 1.6 Meneladani kepahlawanan dan patriotisme tokoh-tokoh di lingkungan

5. Pembelajaran Metode *Role Playing*

a. Pengertian Metode *Role Playing*

Dalam kehidupan nyata, setiap orang mempunyai cara yang unik dalam berhubungan dengan orang lain. Masing-masing dalam kehidupan memainkan sesuatu dinamakan peran. Berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. Bahwa bermain peran dapat mendorong siswa mengeks-presikan perasaannya dan bahkan

melepaskannya. Bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan (*belief*) kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis. Pada model ini dipelopori oleh George Shaftel. (Uno,2009:25).

Menurut pendapat Savage 1992 :212 menyatakan bahwa Role playing is adapted for use with learners at all elementary grade levels. It begins with a problem. We often find it useful to introduce pupils to the technique by presenting them with a situation they or member of their family might have faced.

Menurut Sagala (2010: 213) *Role Playing* adalah sebuah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya siswa mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar siswa dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial.

Jadi *Role Playing* adalah sebuah metode yang berupaya mendramatisasikan suatu peristiwa atau kejadian dan ada yang berperan menjadi pemain serta pemain tersebut harus membawakan lakon peranannya dengan baik agar pesan yang terkandung dalam drama dapat tersampaikan dengan maksimal. Agar para penonton dapat memahami pesan yang akan disampaikan dalam sebuah drama untuk dapat dipahami.

b. Pembelajaran Metode *Role Playing*

Dalam suatu kehidupan sosial pada dunia nyata, setiap orang memiliki cara yang unik serta berbeda-beda dalam berinteraksi dengan orang lain. Masing- masing individu dalam memainkan sebuah sesuatu

yang disebut peran dari setiap orang. Dengan adanya keberagaman peran dalam bersosialisasi setiap individu maka, tiap-tiap individu akan memiliki kekhasan tersendiri yang dimiliki oleh setiap orang dalam perannya.

Metode *Role Playing* atau *sosiodrama* yaitu suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. Pada metode *Role Playing* terdapat aspek-aspek yang terdapat pada pembelajarannya antara lain :

1. Mengambil peran (*Role-taking*), yaitu: tekanan ekspektasi-ekspektasi social terhadap pemegang peran. Misal: pada sebuah hubungan keluarga (*apa yang harus dikerjakan anak perempuan*), atau berdasarkan tugas jabatan (*bagaimana seorang agen polisi harus bertindak*), dalam situasi-situasi social.
2. Membuat peran (*Role-making*), yaitu: kemampuan pemegang peran untuk berubah secara dramatis dari satu peran ke peran yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu-waktu diperlukan.
3. Tawar-menawar peran (*Role-negotiation*), yaitu: tingkat dimana peran-peran dinegoisasikan dengan pemegang peran yang lain dalam para meter dan hambatan interaksi social. (Bermawy, 2008:98)

Role Playing adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk

mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari situasi sosial. (Sagala, 2010:213)

c. Langkah-langkah Pembelajaran *Role Playing*

Menurut (Uno, 2009:26) mengemukakan bahwa dalam pembelajaran *Role Playing* memiliki prosedur bermain peran terdiri atas 9 (Sembilan) langkah, antara lain:

1) Pemanasan

Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Bagian berikutnya dari proses pemanasan adalah menggambarkan permasalahan dengan jelas disertai contoh. Hal ini bisa muncul dari imajinasi siswa atau sengajadisiapkan oleh guru. Contoh, guru menyediakan suatu cerita untuk dibaca di depan kelas. Pembacaan cerita berhenti jika dilema dalam cerita menjadi jelas. Kemudian dilanjutkan dengan pengajuan pertanyaan oleh guru yang membuat siswa berpikir tentang hal tersebut dan memprediksi akhir dari cerita.

2) Memilih Peran (*partisipan*)

Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya dalam pemilihan pemain ini, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkan atau siswa sendiri yang mengusulkan akan memainkan

siapa dan mendeskripsikan peran-perannya. Contoh, seorang anak memilih peran sebagai ayah. Dia ingin memerankan seorang ayah yang galak dengan kumis tebal. Guru menunjuk salah seorang siswa untuk memerankan anak seperti ilustrasi di atas.

3) Menata Panggung

Guru mendiskusikan dengan siswa di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan. Apa saja kebutuhan yang diperlukan. Penataan panggung ini dapat sederhana atau kompleks. Yang paling sederhana adalah hanya membahas skenario (*tanpa dialog lengkap*) yang menggambarkan urutan permainan peran.

4) Guru Menunjuk Beberapa Siswa Sebagai Pengamat

Penting untuk dicatat bahwa pengamat disini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran. Untuk itu, walaupun mereka ditugaskan sebagai pengamat, guru sebaiknya memberikan tugas peran terhadap mereka agar dapat terlibat aktif dalam permainan peran tersebut.

5) Permainan Peran Dimulai

Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak siswa yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan. Bahkan, mungkin ada yang memainkan peran yang bukan perannya. Jika permainan peran sudah terlalu jauh keluar

jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah berikutnya.

- 6) Guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul. Mungkin ada siswa minta yang berganti peran. Atau bahkan alur ceritanya akan sedikit berubah. Apa pun hasil diskusi dan evaluasi tidak jadi masalah.

- 7) Permainan Peran Ulang

Pada permainan peran kedua ini akan berjalan lebih baik.

Siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario.

- 8) Pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitas. Karena saat permainan peran dilakukan, banyak peran yang melampaui batas kenyataan. Misal, seorang siswa memainkan peran sebagai pembeli. Ia membeli barang dengan harga yang tidak realistis. Hal ini dapat menjadi bahan diskusi. Contoh lain, seorang siswa memerankan peran orang tua yang galak. Kegagalan yang dilakukan orang tua ini dapat dijadikan bahan diskusi.

- 9) Siswa diajak untuk pergi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Misal, siswa akan berbagi pengalaman tentang bagaimana ia dimarahi habis-habisan oleh ayahnya. Kemudian guru membahas bagaimana sebaiknya siswa menghadapi situasi tersebut. Seandainya jadi dari siswa tersebut, sikap seperti apa yang

sebaiknya dilakukan. Dengan cara ini, siswa akan belajar tentang kehidupan.

d. Keunggulan dan Kelemahan metode *Role playing*

Menurut Mansyur (Sagala,2010:213), metode *Role Playing* memiliki banyak keunggulan dan kelemahan diantaranya sebagai berikut :

1) Keunggulan

- a) Murid melatih dirinya untuk melatih, memahami dan mengingat bahan yang akan didramakan. Sebagian pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian daya ingatan murid harus tajam dan tahan lama.
- b) Murid akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. Pada waktu bermain drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
- c) Bakat yang terpendam pada murid dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau timbul bibit seni dari sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan jadi pemain yang baik kelak.
- d) Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.

- e) Murid memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengansesamanya dan,
- f) Bahasa lisan murid dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

2) Kelemahan

- a) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang aktif.
- b) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahan isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukkan.
- c) Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempitmenyebabkan gerak para pemainkurang bebas.
- d) Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan dan sebagainya.

6. Penelitian yang Relevan

Sesuai dengan hasil yang telah dilaksanakan sebelumnya menyatakan bahwa metode Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Kiromim Baroroh mahasiswa Pendidikan Ekonomi UNY dengan judul **“UPAYA MENINGKATKAN NILAI-NILAI KARAKTER PESERTA DIDIK MELALUI PENERAPAN METODE ROLE PLAYING”**. Penelitian tindakan ini dilaksanakan pada semester genap tahun 2010/2011 untuk matakuliah Ekonomi Kerakyatan pada

mahasiswa Pendidikan Akuntansi kelas swadaya. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tahapan penelitian ini adalah: tahap perencanaan, implementasi tindakan, pemantauan dan evaluasi, analisis dan refleksi. Hasil penelitian ini menunjukkan terjadinya peningkatan nilai-nilai karakter mahasiswa yang dapat dilihat dari indikator disiplin, kerja keras, kreatif, dan kemampuan komunikasi mahasiswa. Kenaikan terbesar terjadi pada nilai kreatif (19,6%), pada kemampuan komunikasi terjadi peningkatan sebesar 18,9%. Pada indikator disiplin terjadi kenaikan sebesar 10,9%. Indikator kerja keras masih berada di urutan paling bawah dalam peningkatan masing-masing indikator karakter yang hanya menunjukkan kenaikan 7,4%. Dengan demikian peneliti dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran IPS dapat diupayakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

7. Kerangka Berfikir

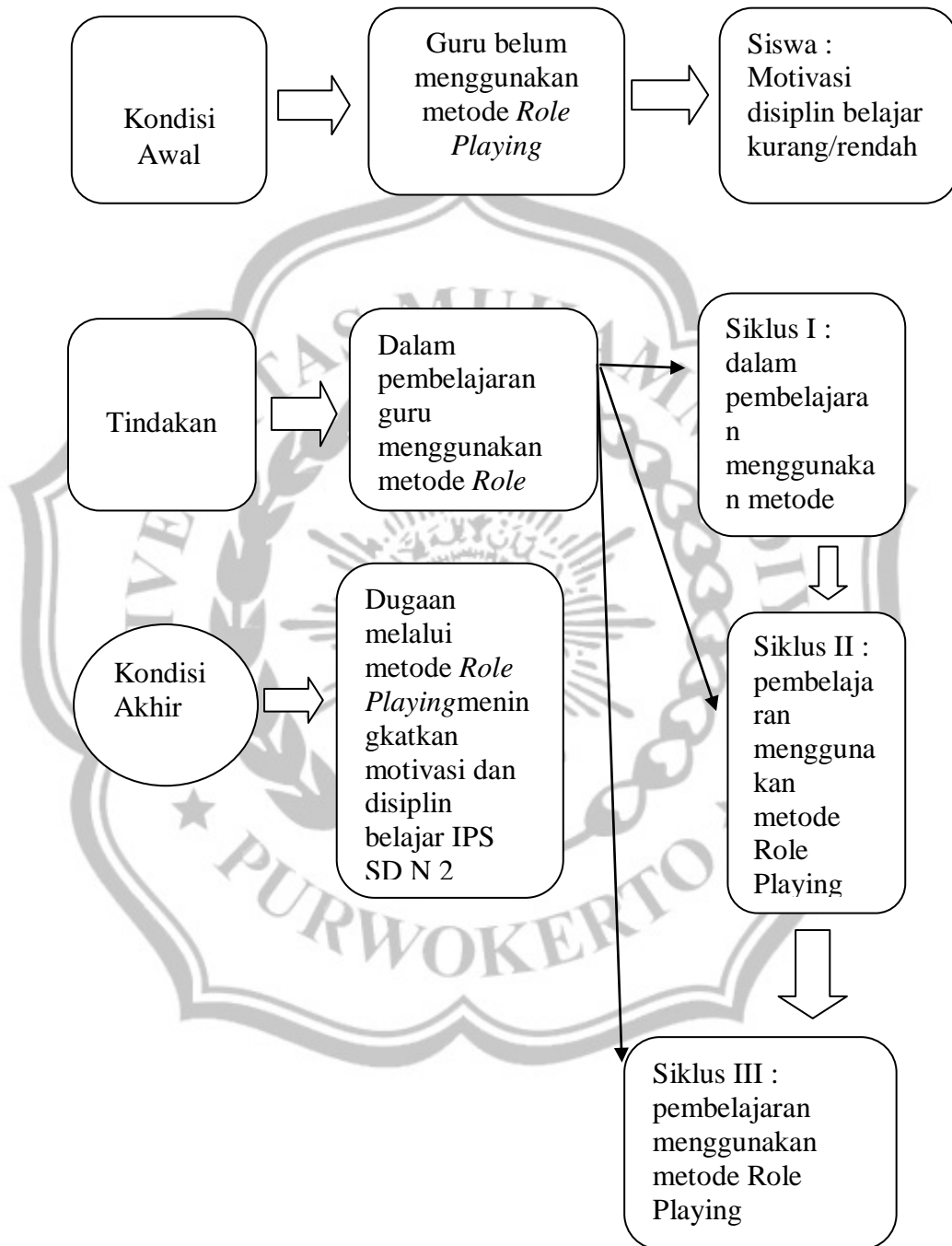
Belajar merupakan sebuah proses perubahan suatu tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan tempat lingkungan dalam memenuhi dan mencukupi kebutuhan hidupnya. Pada dasarnya setiap siswa mempunyai keinginan dan mampu untuk belajar tergantung pada motivasi dari masing-masing untuk mempelajari sesuatu. Motivasi yang tinggi berpengaruh terhadap belajar siswa, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai maka motivasi yang diperoleh siswa menurun, dan siswa pun tidak akan belajar dengan maksimal. Pada realita yang ada

menunjukkan bahwa banyak siswa yang kurang mendapat motivasi dalam mengikuti pelajaran IPS . pada hal ini dapat berakibatkan pada prestasi belajar siswa akan menurun,

Pada kondisi awal guru sebelum menggunakan metode *Role Playing* pada mata pelajaran IPS kelas IV materi meneladani kepahlawanan dan patriotisme tokoh, siswa belum dapat aktif dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga pada saat guru memberikan soal evaluasi nilai yang diperoleh siswa masih dibawah KKM yang terdapat pada SDN 2 ARCAWINANGUN, maka peneliti melakukan perubahan dengan mencari metode pembelajaran yang sesuai dengan keadaan siswa dan materi pelajaran yang akan dibahas, metode itu ialah *Role Playing*, dengan metode ini diharapkan siswa dapat memiliki sebuah motivasi pada saat pembelajarn berlangsung agar siswa memiliki keberanian dalam mengungkapkan pendapat serta dapat memiliki kemampuan bekerja sama dan pemahaman pada materi meneladani kepahlawanan dan patriotisme tokoh ini dapat meningkat.

Dengan keadaan tersebut siswa di SD Negeri 2 Arcawinangun diharapkan setelah mendapat tindakan dalam bentuk siklus, kondisi siswa diharapkan: 1) siswa bersemangat untuk mengajukan pertanyaan kepada guru, 2) sebagian besar siswa aktif dalam pembelajaran, 3) siswa berani dalam menyatakan pendapat, 4) siswa memiliki gagasan/usulan terhadap suatu permasalahan, 5) siswa memiliki rasa ingin tahu yang cukup besar, 6) siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru, dan 7) siswa dapat

memiliki alternatif dalam menyelesaikan masalah. Secara skematis dapat ditunjukkan seperti gambar dibawah ini :



Gambar 2.1. Skema kerangka berfikir metode *Role Playing*

B. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pada perumusan di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan untuk penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

1. pembelajaran IPS pada materi Meneladani kepahlawanan dan patriotisme tokoh melalui metode *Role Playing* di kelas IV SD N 2 Arcawinangun dapat meningkatkan motivasi siswa.
2. Pembelajaran IPS pada materi Meneladani kepahlawanan dan patriotisme tokoh melalui metode *Role Playing* di kelas IV SD N 2 Arcawinangun dapat sikap disiplin belajar siswa.

