

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Pembelajaran

##### 1. Definisi Pembelajaran

Istilah pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar. Belajar-mengajar dan pembelajaran terjadi bersamaan. Belajar dapat terjadi tanpa guru atau tanpa kegiatan mengajar dan pembelajaran formal lain, sedangkan mengajar meliputi segala hal yang dilakukan oleh guru di dalam kelas. Banyak pendapat tentang pengertian belajar dan pembelajaran. Perbedaan itu antara lain disebabkan oleh perbedaan teori dan asumsi yang mendasari teori tersebut.

Budiningsih (2005:22) memaparkan 6 teori tentang belajar dan pembelajaran, yaitu teori behavioristik, kognitif, konstruktivistik, humanistik, sibernetik, dan revolusi-sosiokultural. Penjelasan sebagai berikut:

- a. Pandangan teori behavioristik mengemukakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Tujuan pembelajaran menurut pandangan ini ditekankan pada penambahan pengetahuan, sedangkan belajar sebagai aktivitas "*mimetic*" yang menuntut siswa untuk mengungkapkan kembali pengetahuan yang sudah dipelajari dalam bentuk laporan, kuis, atau tes.
- b. Pandangan teori kognitif mengemukakan, belajar tidak hanya sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon, tetapi lebih merupakan perubahan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu dapat terlihat sebagai tingkah laku yang nampak. Teori ini juga berpendapat bahwa bagian-bagian dari suatu situasi saling berhubungan dengan seluruh konteks situasi tersebut, sehingga teori ini berpendapat bahwa belajar merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi,

emosi, dan aspek-aspek kejiwaan lainnya. Teori ini amat mementingkan kebebasan dan keterlibatan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran agar belajar lebih bermakna bagi siswa. Untuk menarik minat dan meningkatkan retensi siswa terhadap materi ajar, perlu dikaitkan antara pengetahuan baru dengan struktur kognitif yang telah dimiliki siswa.

- c. Teori konstruktivistik menyatakan bahwa belajar merupakan usaha pemberian makna oleh siswa kepada pengalamannya melalui asimilasi dan akomodasi menuju pada pembentukan struktur kognitifnya. Pembelajaran diusahakan untuk menciptakan kondisi terjadinya proses pembentukan struktur kognitif secara optimal pada diri siswa
- d. Teori humanistik menyatakan bahwa proses belajar harus dimulai dan ditujukan untuk kepentingan memanusiakan manusia itu sendiri. Oleh sebab itu, teori belajar apapun dapat dimanfaatkan selama dapat mencapai tujuan aktualisasi diri, pemahaman diri, serta realisasi diri siswa secara optimal. Semua komponen pendidikan, termasuk tujuan pendidikan diarahkan pada terbentuknya manusia yang ideal, yaitu manusia yang mampu mencapai aktualisasi diri sehingga pengalaman emosional dan karakteristik khusus siswa dalam belajar perlu diperhatikan guru
- e. Teori sibernetik berpandangan bahwa belajar adalah pengolahan informasi. Walau mirip dengan teori kognitif, namun teori ini amat mementingkan sistem informasi yang akan menentukan proses. Asumsi lain dari teori ini adalah tidak ada satu proses pun yang ideal untuk segala situasi dan semua siswa. Teori ini menyatakan, proses pengolahan informasi dalam ingatan terjadi berurutan, mulai dari penyandian informasi (encoding), penyimpanan informasi (storage), sampai pada mengungkapkan kembali informasi yang sudah disimpan itu (retrieval).

- f. Teori revolusi-sosiokultural (sociocultural-revolution) menyatakan bahwa peningkatan fungsi-fungsi mental seseorang terutama berasal dari kehidupan sosial atau kelompoknya. Konsep hukum genetik tentang perkembangan, zona perkembangan proksimal, dan mediasi yang dikemukakan oleh Vygotsky membuktikan bahwa jalan pikiran seseorang harus dimengerti dari latar sosio-budaya dan sejarahnya.

Degeng dalam Wena (2009) menyatakan bahwa pembelajaran adalah upaya membelajarkan siswa. Winataputra (2008) menyatakan pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri siswa. Hamruni (2011) menyatakan pembelajaran adalah sistem instruksional yang mengacu dengan seperangkat komponen yang saling berkaitan satu sama lain dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Ahmad Susanto (2013) menyatakan bahwa pembelajaran dapat diartikan pemberian bantuan dari guru kepada siswa untuk memperoleh ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat serta pembentukan sikap dan keyakinan pada diri siswa.

Kesimpulan dari penjelasan di atas bahwa pengertian pembelajaran merupakan interaksi yang dilakukan oleh siswa dengan guru, serta telah direncanakan dan dipersiapkan sebelumnya secara sadar agar tercapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya secara efektif dan efisien.

## 2. Teori Belajar Humanistik

Roberts, (1975) dalam (Mulkhan, 2002) menyatakan bahwa pada dasarnya kata “humanistik” merupakan suatu istilah yang mempunyai banyak makna sesuai dengan konteksnya. Misalnya, humanistik dalam wacana keagamaan berarti tidak percaya adanya unsur supranatural atau nilai transendental serta keyakinan manusia tentang kemajuan melalui ilmu dan penalaran. Humanistik berarti minat terhadap nilai-nilai kemanusiaan yang tidak bersifat ketuhanan.

Humanistik dalam tataran akademik tertuju pada pengetahuan tentang budaya manusia, seperti studi-studi klasik mengenai kebudayaan Yunani dan Roma.

Pendidikan humanistik sebagai sebuah nama pemikiran atau teori pendidikan dimaksudkan sebagai pendidikan yang menjadikan humanisme sebagai pendekatan. Kata “humanistik” pada hakikatnya adalah kata sifat yang merupakan sebuah pendekatan dalam pendidikan. Teori pendidikan humanistik yang muncul pada tahun 1970-an bertolak dari tiga teori filsafat, yaitu: pragmatisme, progresivisme dan eksistensialisme. Ide utama pragmatisme dalam pendidikan adalah memelihara keberlangsungan pengetahuan dengan aktivitas yang dengan sengaja mengubah lingkungan (Dewey, 1966).

Progresivisme menekankan kebebasan aktualisasi diri supaya kreatif sehingga menuntut lingkungan belajar yang demokratis dalam menentukan kebijakannya. Kalangan progresivis berjuang untuk mewujudkan pendidikan yang lebih bermakna bagi kelompok sosial. Progresivisme menekankan terpenuhi kebutuhan dan kepentingan anak. Anak harus aktif membangun pengalaman kehidupan. Belajar tidak hanya dari buku dan guru, tetapi juga dari pengalaman kehidupan. Pengaruh terakhir munculnya pendidikan humanistik adalah eksistensialisme yang pilar utamanya adalah individualisme. Kaum eksistensialis memandang sistem pendidikan yang ada itu dinilai membahayakan karena tidak mengembangkan individualitas dan kreativitas anak. Sistem pendidikan tersebut hanya mengantarkan mereka bersikap konsumeristik, menjadi penggerak mesin produksi, dan birokrat modern. Kebebasan manusia merupakan tekanan para eksistensialis (Noddings, 1998).

Pemikiran pendidikan ini mengantarkan pandangan bahwa anak adalah individu yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga muncul keinginan belajar. Pendapat ini sesuai dengan pandangan bahwa eksistensialisme adalah suatu humanisme (Scruton, 1984). Teori

humanistik berasumsi bahwa teori belajar apapun baik dan dapat dimanfaatkan, asal tujuannya untuk memanusiakan manusia yaitu pencapaian aktualisasi diri, pemahaman diri, serta realisasi diri orang belajar secara optimal (Assegaf, 2011).

Hal mendasar dalam pendidikan humanistik adalah keinginan untuk mewujudkan lingkungan belajar yang menjadikan siswa terbebas dari kompetisi yang hebat, kedisiplinan yang tinggi, dan ketakutan gagal. Freire mengatakan; “Tidak ada dimensi humanistik dalam penindasan, juga tidak ada proses humanisasi dalam liberalisme yang kaku” (Freire, 2002).

Prinsip-prinsip pendidik humanistik dalam Arbayah (2013):

- a. Siswa harus dapat memilih apa yang mereka ingin pelajari. Guru humanistik percaya bahwa siswa akan termotivasi untuk mengkaji materi bahan ajar jika terkait dengan kebutuhan dan keinginannya.
- b. Tujuan pendidikan harus mendorong keinginan siswa untuk belajar dan mengajar mereka tentang cara belajar. Siswa harus termotivasi dan merangsang diri pribadi untuk belajar sendiri.
- c. Pendidik humanistik percaya bahwa nilai tidak relevan dan hanya evaluasi belajar diri yang bermakna.
- d. Pendidik humanistik percaya bahwa, baik perasaan maupun pengetahuan, sangat penting dalam sebuah proses belajar dan tidak memisahkan domain kognitif dan afektif.
- e. Pendidik humanistik menekankan pentingnya siswa terhindar dari tekanan lingkungan, sehingga mereka akan merasa aman untuk belajar. Dengan merasa aman, akan lebih mudah dan bermakna proses belajar yang dilalui.

Pembelajaran humanistik memandang siswa sebagai subjek yang bebas untuk menentukan arah hidupnya. Siswa diarahkan untuk dapat bertanggungjawab penuh atas hidupnya sendiri dan juga atas hidup orang lain. Beberapa pendekatan yang layak digunakan dalam metode ini adalah pendekatan dialogis, reflektif, dan ekspresif. Pendekatan dialogis mengajak siswa untuk berpikir bersama secara kritis dan kreatif. Guru tidak bertindak sebagai guru yang hanya memberikan asupan materi yang dibutuhkan siswa secara keseluruhan, namun guru hanya berperan sebagai fasilitator dan partner dialog.

Pembelajaran humanistik memandang manusia sebagai subyek yang bebas merdeka untuk menentukan arah hidupnya. Manusia bertanggungjawab penuh atas hidupnya sendiri dan juga atas hidup orang lain. Pendidikan yang humanistik menekankan bahwa pendidikan pertama-tama dan yang utama adalah bagaimana menjalin komunikasi dan relasi personal antara pribadi-pribadi dan antar pribadi dan kelompok di dalam komunitas sekolah. Relasi ini berkembang dengan pesat dan menghasilkan buah-buah pendidikan jika dilandasi oleh cinta kasih antar mereka. Pribadi-pribadi hanya berkembang secara optimal dan relatif tanpa hambatan jika berada dalam suasana yang penuh cinta, hati yang penuh pengertian (*understanding heart*) serta relasi pribadi yang efektif (*personal relationship*) (Arbayah, 2013).

Pandangan teori humanistik bahwa, tujuan belajar adalah untuk memanusiakan manusia. proses belajar dianggap berhasil jika si pelajar memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Siswa dalam proses belajarnya harus berusaha agar lambatlaun ia mampu mencapai aktualisasi diri dengan sebaik-baiknya. Teori belajar ini berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang pelakunya, bukan dari sudut pandang pengamatnya.

Manusia memiliki 5 macam kebutuhan yaitu *physiological needs* (kebutuhan fisiologis), *safety and security needs* (kebutuhan akan rasa aman), *love and belonging needs* (kebutuhan akan rasa kasih sayang dan rasa memiliki), *esteem needs* (kebutuhan akan harga diri), dan *self-actualization* (kebutuhan akan aktualisasi diri). Sehingga pendidikan humanistik haruslah pendidikan yang mencakup lima kebutuhan tersebut.

Carl Rogers adalah seorang psikolog humanistik yang menekankan perlunya sikap saling menghargai dan tanpa prasangka (antara klien dan terapis) dalam membantu individu mengatasi masalah-masalah kehidupannya. Carl Rogers menyakini bahwa berbagai masukan yang ada pada diri seseorang tentang dunianya sesuai dengan

pengalaman pribadinya. Masukan-masukan ini mengarahkannya secara mutlak ke arah pemenuhan kebutuhan-kebutuhan dirinya (Arbayah, 2013).

### 3. Teori Humanistik Carl Ransom Rogers

#### a. Konsep Diri dalam Teori Kepribadian Carl R. Rogers

Carl Ransom Rogers lahir pada 8 Januari 1902 di Oak Park, Illinois, Amerika Serikat. Rogers merupakan anak keempat dari enam bersaudara dari pasangan Walter dan Julia Cushingn Rogers. Rogers mengatakan “*Ketika saya mempercayai mahasiswa....saya berubah dari seorang guru atau evaluator menjadi fasilitator dalam proses belajar*”. (Joy A. Palmer, 2006)

##### 1) Definisi Diri menurut Carl R. Rogers

Rogers memulai diri dalam sebuah kebingungan karena ketika itu tidak ada definisi yang tepat untuk menjelaskan “diri”. Memulai dari proses psikoterapi yang ia lakukan saat menghadapi klien-kliennya, istilah diri sangat sering mereka gunakan. Lewat sesi-sesi dengan para kliennya, Rogers memahami bahwa keinginan mereka yang terkuat sebenarnya adalah untuk menjadi “diri yang sebenarnya”. Rogers menyadari bahwa memahami “diri” merupakan hal yang amat penting dan efektif dalam proses manusia untuk tumbuh dan berkembang sehingga diri menjadi konsep utama dalam teori kepribadian Rogers yang didefinisikan sebagai berikut:

Rogers berpendapat, individu mempersepsi objek eksternal dan pengalaman-pengalaman yang ia rasakan dan kemudian memberi makna terhadap hal-hal itu. Keseluruhan sistem persepsi dan pemberian makna ini merupakan medan fenomenal individu. Medan fenomenal tidak dapat diketahui oleh orang lain kecuali melalui inferensi empatis dan selanjutnya tidak pernah diketahui dengan sempurna. Bagaimana individu bertingkah laku tergantung pada medan

fenomenal itu (kenyataan subyektif) dan bukan pada keadaan-keadaan perangsangnya (kenyataan luar).

Rogers melihat diri sebagai suatu perangkat persepsi dan kepercayaan diri yang konsisten dan teratur. Perangkat sentral persepsi yang paling menentukan perilaku adalah persepsi mengenai diri atau konsep diri. Diri terdiri dari semua ide, persepsi, dan nilai-nilai yang memberi ciri atau me, yang meliputi kesadaran tentang seperti apakah saya atau *what / am* (*awareness of being*) dan apakah yang dapat saya lakukan atau *what / can do* (*awareness of function*). Pada gilirannya diri mempengaruhi persepsi orang tentang dunia dan perilakunya. Seorang individu dengan konsep diri yang kuat dan positif tentu akan memiliki pandangan yang berbeda tentang dunia dengan orang yang memiliki konsep diri yang lemah yang akan berpengaruh pada perilakunya. (Lia Amalia, 2013)

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa menurut Rogers diri adalah gestalt konseptual yang terorganisasi dan konsisten yang terdiri persepsi-persepsi tentang sifat-sifat dari “diri subjek” atau “diri objek” dan persepsi-persepsi tentang hubungan-hubungan antara “diri subjek” atau “diri objek” dengan orang-orang lain dan dengan berbagai aspek kehidupan beserta nilai-nilai yang melekat pada persepsi-persepsi ini.

## 2) Perkembangan Konsep Diri

Rogers melihat setiap manusia pada dasarnya memiliki keinginan kuat untuk mendapatkan sikap-sikap positif, seperti kehangatan, penghormatan, penghargaan, cinta dan penerimaan dari orang-orang terdekat dalam hidupnya. Pada masa anak-anak dapat dilihat, saat mereka membutuhkan kasih sayang dan perhatian atau pada orang dewasa yang merasa senang saat mereka diterima oleh orang lain dan merasa

kecewa saat mendapatkan penolakan dari orang lain. (Lia Amalia, 2013)

Kebutuhan ini terbagi lagi menjadi dua yaitu *conditional positive regard* (penghargaan positif bersyarat) dan *unconditional positive regard* (penghargaan positif tak bersyarat). Seorang anak memiliki kebutuhan dan penghargaan positif, maka sejak kecil ia akan merasakan atau dipengaruhi oleh sikap orang-orang terdekatnya dan apa yang menjadi harapan mereka untuknya. Ia belajar untuk memahami apa yang harus ia lakukan, apa yang harus ia capai, atau sikap seperti apa yang diharapkan orang-orang terdekatnya atau orang-orang atau orang-orang yang ia anggap penting dalam hidupnya agar ia mendapatkan penghargaan positif dari mereka.

Kondisi semacam ini memungkinkan anak untuk melihat bahwa ia mendapat pujian, perhatian, dan penerimaan dari orang lain karena ia berperilaku seperti yang diharapkan orang lain atau penghargaan positif itu didapatkan karena ia berperilaku yang semestinya. Inilah yang dimaksud dengan penghargaan positif bersyarat, saat anak melihat bahwa ia mendapat penghargaan positif hanya jika ia berperilaku sesuai dengan harapan orang lain.

Contoh dari penghargaan positif bersyarat dapat kita temukan dalam kehidupan sehari-hari. Seorang ayah yang memberikan hadiah saat anaknya mendapatkan ranking satu, seorang guru memberikan poin bintang pada murid yang mampu menjawab soal, atau seorang atasan yang memberikan bonus pada karyawan yang berprestasi. Seseorang akan melihat penghargaan terhadap dirinya yang diberikan oleh lingkungan karena memenuhi persyaratan atau standar yang datang dari orang lain.

Rogers menyatakan kondisi semacam ini, dimana seorang anak hanya memahami penghargaan positif bersyarat akan menghambatnya untuk berkembang menjadi manusia yang berfungsi sepenuhnya (*fully functioning person*). Anak lebih berusaha untuk mencapai standar yang ditetapkan oleh orang lain dari pada berusaha untuk memahami dan menemukan menjadi manusia seperti apakah yang ia inginkan sebenarnya.

Rogers memahami bahwa kondisi penghargaan bersyarat ini tidak mungkin dihindari manusia, namun ia melihat bahwa sangatlah mungkin bagi manusia untuk memberi dan menerima penghargaan positif tak bersyarat. Ini berarti bahwa seseorang dapat diterima, dihargai, dicintai apa adanya tanpa ada syarat, alasan, catatan atau pengecualian apa pun, hanya karena ia apa adanya. Seperti cinta seorang ibu pada anaknya, tak peduli apa yang dilakukan, dipikirkan, atau dirasakan sang anak, ia akan tetap dicintai dan dihargai. Ibu mencintai anaknya tanpa alasan, bukan karena sang anak memenuhi kriteria atau standar tertentu. Seorang ayah atau seorang ibu tetap mencintai anak-anaknya meskipun mereka melakukan kesalahan-kesalahan.

Penting untuk dipahami bahwa cinta tanpa syarat diberikan oleh orang tua ini bukan berarti orang tua harus menerima atau mengizinkan apa pun yang dilakukan anaknya. Misalnya saat seorang anak melakukan hal yang membahayakan orang lain atau dirinya, maka orang tua harus melarang, memberi peringatan atau pun hukuman. Konteks ini orang tua harus menjelaskan bahwa larangan atau hukuman orang tua tersebut sama sekali tidak mengurangi cinta atau penghargaan terhadapnya sebagai seorang manusia.

Paparan di atas, Rogers menekankan pentingnya penghargaan positif tak bersyarat sebagai pendekatan ideal dalam mengasuh anak bukan berarti meniadakan disiplin, aturan-aturan sosial sosial, atau bentuk-bentuk lain dari pembentukan perilaku. Pendekatan ini diharapkan dapat menciptakan perubahan dimana anak merasa dihargai dan dicintai semata-mata karena ia adalah manusia yang berharga. Jika seorang anak menerima cinta tanpa syarat, maka ia akan mengembangkan penghargaan positif bagi dirinya, dimana ia akan dapat mengembangkan potensinya untuk dapat menjadi manusia yang berfungsi sepenuhnya.

b. Manusia yang Berfungsi Sepenuhnya (*The Fully Functioning Person*)

Rogers dalam (Lia Amalia, 2013) menggambarkan kehidupan yang baik sebagai berikut: *“Kehidupan yang baik, dari sudut pandang pengalaman saya adalah proses pergerakan yang melalui arah yang dipilih organisme manusia jika secara internal bebas bergerak ke arah manapun, dan sifat umum dari arah yang dipilih ini tampak memiliki persamaan”*. (Roger, 2012)

Perkembangan yang optimal menurutnya lebih merupakan sebuah proses, bukan sebuah keadaan yang statis. Menurutnya, kehidupan yang baik adalah saat seseorang memiliki tujuan untuk memenuhi semua potensi yang ia miliki sepenuhnya secara terus menerus. Karakteristik dari orang yang berfungsi sepenuhnya adalah:

1) Meningkatnya keterbukaan terhadap pengalaman

Ini adalah sebuah proses meningkatnya keterbukaan seseorang terhadap pengalaman, tidak menutup diri dan tidak memiliki subception (sebuah mekanisme diri yang mencegahnya dari pengalaman apapun yang mengancam dirinya). Lawan dari pembelaan diri yang muncul sebagai

respon seseorang terhadap pengalaman yang dianggap atau diduga mengancam, tidak harmonis dengan gambaran seseorang tentang dirinya, atau tentang kaitannya dengan dunianya. Seseorang tidak bersifat kaku dan defensif melainkan bersifat fleksibel, tidak hanya menerima pengalaman yang diberikan oleh kehidupan, tapi juga dapat menggunakannya dalam membuka kesempatan lahirnya persepsi dan ungkapan-ungkapan baru.

2) Kecenderungan terhadap hidup yang eksistensia

Seseorang yang memiliki kecenderungan terhadap hidup yang eksistensial akan menerima setiap momen yang ia alami sepenuhnya, bukan membelokkan, menginterpretasikan atau memutarbalikkan momen tersebut agar sesuai dengan gambaran dirinya. Bisa dikatakan, bahwa diri dan kepribadian itu muncul sebagai hasil belajar dari pengalaman yang sebenarnya. Orang yang tidak mudah berprasangka ataupun memanipulasi pengalaman melainkan menyesuaikan diri karena kepribadiannya terus-menerus terbuka kepada pengalaman baru.

3) Meningkatnya kepercayaan pada organisme

Tahap ini seseorang akan mempercayai penilaian mereka sendiri, mempercayai keputusan yang mereka ambil dan tindakan yang mereka pilih saat menghadapi suatu masalah. Ia tidak hanya mendasarkan perilakunya pada norma-norma atau standar sosial yang ada namun justru akan terbuka pada pengalamannya dan menemukan sense benar atau salah dari dalam dirinya sendiri. Sebuah kemampuan intuitif yang ada dalam diri yang menjadi solusi perilaku bagi hubungan manusia yang kompleks dan bermasalah.

#### 4) Kebebasan memilih

Ia percaya bahwa ia memiliki peranan dalam menentukan perilakunya dan bertanggung jawab atas pilihan yang di ambil. Semakin orang sehat secara psikologis, semakin ia mengalami kebebasan untuk memilih dan bertindak.

#### 5) Kreativitas

Seorang yang kreatif bertindak dengan bebas dan menciptakan hidup, ide dan rencana yang konstruktif, serta dapat mewujudkan kebutuhan dan potensinya secara kreatif dan dengan cara yang memuaskan. Rogers mengemukakan: *“Dengan keterbukaannya yang peka terhadap dunia, kepercayaannya terhadap kemampuannya sendiri untuk menciptakan hubungan yang baru dengan lingkungannya, ia akan menjadi orang yang menghasilkan produk dan kehidupan yang kreatif”*. (Roger, 2012)

#### 6) Konstruktif dan terpercaya

Rogers menyatakan bahwa sifat dasar manusia saat ini berfungsi dengan bebas adalah konstruktif dan terpercaya. Saat seseorang terbebas dari pembelaan terhadap dirinya sehingga ia terbuka terhadap berbagai kebutuhan serta berbagai tuntutan dan lingkungan sosial, reaksinya diyakini akan positif, berkembang dan konstruktif. Ia akan mampu menyeimbangkan, segala kebutuhan dirinya, bahkan jika memang ada kebutuhan agresif, ia dapat menempatkannya secara realistis dan tidak berlebihan.

#### 7) Kehidupan yang kaya warna

Rogers menggambarkan kehidupan seseorang yang berfungsi sepenuhnya sebagai kehidupan kaya warna dan menarik dan menyaraankan untuk bisa mengalami suka dan duka, jatuh cinta dan patah hati, ketakutan atau pun keberanian

#### 4. Karakteristik Pembelajaran

Dian (2020) menjelaskan Indikator pembelajaran adalah kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa setelah melaksanakan proses pembelajaran. Indikator digunakan sebagai tanda tercapainya kompetensi dasar yang ditandai oleh perubahan perilaku yang dapat diukur yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Indikator dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah, karakteristik siswa, mata pelajaran, dan kebutuhan siswa. Indikator harus dirumuskan dalam kata kerja operasional yang terukur atau dapat diamati serta dapat dibuat instrumen penilaiannya.

Perumusan indikator harus memperhatikan rumusan KI-KD melalui telaah kata kerja operasional yang digunakan. Untuk kompetensi yang menuntut penguasaan konsep dan prinsip menggunakan kata kerja operasional yang sesuai dan berbeda untuk kompetensi yang menuntut kemampuan operasional atau prosedural. Instrumen penilaian disusun berdasarkan Indikator. Indikator merupakan Kompetensi Dasar yang lebih spesifik. Jika siswa mampu mencapai serangkaian indikator dalam satu Kompetensi Dasar artinya target Kompetensi Dasar tersebut sudah tercapai.

★ Darsono dalam Hamdani (2011) menyatakan mengenai karakteristik pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran dilakukan secara sadar dan direncanakan secara sistematis.
- b. Pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar.
- c. Pembelajaran dapat menyediakan bahan belajar yang menarik perhatian dan menantang siswa.
- d. Pembelajaran dapat menggunakan alat bantu belajar yang tepat dan menarik.

- e. Pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan bagi siswa.
- f. Pembelajaran dapat membuat siswa siap menerima pelajaran, baik secara fisik maupun psikologi.
- g. Pembelajaran menekankan keaktifan siswa.
- h. Pembelajaran dilakukan secara sadar dan sengaja.

Penjelasan tentang karakteristik belajar dapat peneliti simpulkan bahwa karakteristik pembelajaran yaitu 1) Memiliki tujuan 2) Terdapat mekanisme, prosedur, langkah-langkah, metode dan teknik yang direncanakan dan didesain untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan 3) Fokus materi ajar, terarah, dan terencana dengan baik 4) Adanya aktivitas siswa merupakan syarat mutlak bagi berlangsungnya kegiatan pembelajaran. 5) Aktor guru yang cermat dan tepat. 6) Terdapat pola aturan yang ditaati guru dan siswa dalam proporsi masing-masing. 7) Limit waktu untuk mencapai tujuan pembelajaran. 8) Evaluasi, baik evaluasi proses maupun evaluasi produk.

#### 5. Tujuan Pembelajaran

Oemar Hamalik (2005) menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsung pembelajaran. Nana Syaodih Sukmadinata (2002) mengidentifikasi 4 manfaat dari tujuan pembelajaran, yaitu:

- a. Memudahkan dalam mengkomunikasikan maksud kegiatan belajar mengajar kepada siswa, sehingga siswa dapat melakukan perbuatan belajarnya secara lebih mandiri
- b. Memudahkan guru memilih dan menyusun bahan ajar
- c. Membantu memudahkan guru menentukan kegiatan belajar dan media pembelajaran
- d. Memudahkan guru mengadakan penilaian.

Berlandaskan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah tercapainya perubahan perilaku atau kompetensi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

## **B. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android**

### **1. Definisi Media Pembelajaran Interaktif**

Pembelajaran berbasis teks yang interaktif mulai populer pada tahun 1960-an dengan istilah pembelajaran terprogram yang merupakan materi untuk belajar mandiri. Dengan format ini, pada setiap unit kecil informasi disajikan dan respons siswa diminta baik dengan cara menjawab pertanyaan atau berpartisipasi dalam kegiatan latihan. Jawaban yang benar diberikan setelah siswa menjawab. Sri Anitah (2012) menyatakan media pembelajaran interaktif, yaitu media yang meminta pembelajar mempraktikkan suatu ketrampilan dan menerima balikan. Media interaktif berbasis komputer menciptakan lingkungan belajar multimedia dengan ciri-ciri baik video maupun komputer ini merupakan suatu sistem penyajian pelajaran dengan visual, suara, dan materi video, disajikan dengan kontrol komputer sehingga pebelajar tidak hanya dapat mendengar dan melihat gambar serta suara, tetapi juga memberi respon aktif.

Apabila akan menyiapkan pembelajaran interaktif berikut merupakan petunjuk untuk membantu pembuatan materi, diantaranya:

- a) Menyajikan informasi dengan jumlah selayaknya sehingga dapat dicerna, diproses, dan dikuasai siswa,
- b) Mempertimbangkan hasil pengamatan dan melakukan analisis kebutuhan siswa, kemudian menyiapkan latihan sesuai dengan kebutuhan,
- c) Mempertimbangkan hasil analisis respon siswa, meliputi cara siswa dalam menjawab pertanyaan maupun mengerjakan latihan ataupun memberi kesempatan untuk latihan tambahan, serta menyiapkan contoh-contoh,
- d) Memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar sesuai kemampuan dan kecepatan mereka, keberhasilan dalam

menyampaikan materi pembelajaran ditentukan oleh kesempatan siswa untuk belajar berdasarkan kemampuannya, e) Menggunakan beragam jenis latihan dan evaluasi contohnya bermain peran, studi kasus, berlomba, atau simulasi. (Sri Anitah, 2012)

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah berbagai media pembelajaran yang dapat membantu guru mentransformasi dengan teknologi sesuai dengan era dan kemajuan jaman yang dapat membantu meningkatkan kreatifitas dan membuat pembelajaran semakin menarik dan Pendidikan telah mengalami transformasi besar dalam beberapa dekade terakhir, terutama berkat kemajuan teknologi.

## 2. Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif

Disarikan dari pendapat Ahmadi (2011), karakteristik multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- b. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- c. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Herman Dwi Surjono (2017), menyatakan ada beberapa kriteria dalam menilai kualitas multimedia pembelajaran interaktif yaitu:

### a. Aspek Isi

Aspek isi atau materi berkaitan dengan kualitas isi atau materi pembelajaran yang disajikan. Aspek isi atau materi yang disajikan di dalam multimedia pembelajaran interaktif perlu untuk dievaluasi oleh ahli materi yang sesuai. Aspek isi atau materi dalam multimedia pembelajaran interaktif perlu memenuhi

berbagai standar kualitas, berikut beberapa contoh penjabaran aspek isi:

- 1) Kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dan keakuratan isi materi yang disajikan.
- 2) Kebenaran struktur materi, tata bahasa, ejaan, istilah, tanda baca.
- 3) Kesesuaian tingkat kesulitan multimedia pembelajaran interaktif dengan pengguna dan ketergantungan materi yang disajikan dengan budaya atau etnik

b. Aspek Instruksional

Aspek instruksional yang seharusnya diuji oleh ahli pembelajaran atau instruksional, namun praktik yang terjadi yaitu dijadikan satu untuk dievaluasi oleh ahli media. Aspek instruksional ini dikaitkan dengan peran multimedia pembelajaran interaktif yang berfungsi untuk alat bantu pembelajaran agar memudahkan siswa dalam mempelajari materi yang disampaikan.

Berikut beberapa contoh penjabaran aspek instruksional:

- 1) Ketepatan Tema
- 2) Metodologi / cara penyajian & interaktivitas
- 3) Kapasitas kognitif & strategi pembelajaran
- 4) Kontrol pengguna, kualitas pertanyaan dan umpan balik

c. Aspek Tampilan

Aspek tampilan berhubungan dengan tampilan multimedia pembelajaran interaktif yaitu antarmuka yang dilihat oleh pengguna yang berisikan materi pembelajaran. Ahli yang harus mengevaluasi aspek tampilan adalah ahli media. Berikut beberapa contoh penjabaran aspek tampilan antara lain:

- 1) Tata letak dan spasi.
- 2) Penggunaan warna dan kontras latar belakang dengan objek depan.

- 3) Kualitas teks (ukuran, jenis font, warna).
- 4) Kualitas gambar, animasi dan audio/video (resolusi, relevansi dengan materi).
- 5) Fungsi navigasi dan konsistensi navigasi.

Kesimpulan dari uraian di atas bahwa karakteristik media pembelajaran interaktif adalah a) Menggabungkan unsur antara audia dan visual b) Bersifat interaktif dan memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna c) Bersifat mandiri, memberi kemudahan dan kelengkapan isi sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan dari guru.

### 3. Elemen Media Pembelajaran Interaktif

Munir (2015) mengungkapkan, multimedia merupakan penggunaan dari berbagai macam media seperti teks, grafik, suara, animasi dan video kemudian ditambah dengan komponen interaktif yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Berikut adalah penjelasan elemen multimedia yaitu:

#### a. Teks

Teks adalah kombinasi kalimat yang bertujuan untuk menjelaskan materi pembelajaran yang dapat dengan mudah dan cepat dipahami oleh pembacanya. Teks tak terpisahkan dalam penggunaan komputer, elemen ini adalah dasar dalam pengolahan kata berbasis multimedia. Teks merupakan bentuk data yang paling mudah disimpan. Teks dapat pula digunakan untuk menjelaskan gambar.

#### b. Grafik

Grafik merupakan salah satu komponen penting multimedia, disini gambar adalah salah satu contoh penggunaan grafik. Gambar merupakan media yang cocok dalam penyajian informasi. Manusia lebih memiliki ketertarikan pada visual sehingga informasi berbentuk visual

seperti gambar lebih mudah dipahami informasi apa yang disampaikannya.

c. Gambar

Gambar merupakan bentuk informasi berupa visual. Gambar dikembangkan dengan menggunakan komputer atau perangkat lunak sehingga lebih menarik dan efektif jika digunakan dalam multimedia pembelajaran. Elemen gambar atau image dapat dicontohkan seperti foto. Penggunaan gambar dalam multimedia pembelajaran dapat mendeskripsikan sesuatu lebih jelas dan menarik.

d. Video

Video adalah media yang dapat memvisualisasikan simulasi pada benda nyata. Video merupakan sarana penyampaian informasi yang memiliki kelebihan yaitu menarik, langsung dan efektif. Video dalam multimedia pembelajaran dapat memvisualisasikan suatu kegiatan dengan lebih nyata.

e. Animasi

Animasi dapat diartikan penggabungan teks gambar dan suara dalam satu pergerakan. Dalam menciptakan suatu gerakan disebuah animasi perlu digunakan teknologi berupa komputer. Animasi berguna untuk memvisualisasikan sesuatu selain dengan menggunakan video.

f. Audio

Audio diartikan berbagai bunyi berbentuk digital seperti musik, suara, narasi dan lain-lain. Suara dapat didengar untuk suara latar yang menarasikan informasi/pesan dan lain-lain. Disisi lain dengan penggunaan audio dapat meningkatkan daya ingat pendengar. Dalam multimedia pembelajaran narasi dapat digunakan bersama dengan foto atau teks untuk lebih memperjelas informasi yang akan disampaikan.

Definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa elemen multimedia ada enam yaitu teks, gambar, video, suara, animasi dan link interaktif, sehingga dalam pembuatan sebuah multimedia interaktif minimal memiliki beberapa elemen atau lebih baik jika memiliki kesemua elemen tersebut

#### 4. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran Interaktif

Suyitno (2016) menyatakan, penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan mampu mengurangi hambatan yang sering dialami guru maupun siswa dalam proses belajar mengajar di kelas dan pembelajaran mandiri. Daryanto (2013) menjelaskan bahwa pemilihan media pembelajaran dengan multimedia interaktif yang sesuai akan memberi manfaat yang besar bagi guru maupun siswa. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat multimedia interaktif yaitu dapat mengurangi hambatan guru maupun siswa pada saat pembelajaran, diantaranya dapat meningkatkan kualitas belajar siswa, dapat meningkatkan minat belajar siswa dan proses pembelajaran menjadi lebih menarik

#### 5. Definisi Android

Hayati (2017) menyatakan android merupakan sistem operasi perangkat yang dikembangkan pada gawai pintar yang mempunyai cakupan sistem middleware, aplikasi dan operasi berbasis sistem linux. Android memberikan ruang terbuka bagi para developer untuk mengembangkan berbagai aplikasi. Android bisa digunakan di PC, tablet maupun smartphone. Google inc. sebagai pengelola Android berusaha membangun Android berbasis

keterbukaan tanpa batas dan biaya dalam proses pengembangannya.

Nazruddin Safaat (2015) menyatakan android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi. *Developed by Google Developer Training Team* (2016) menuliskan bahwa android adalah sistem operasi dan platform pemrograman yang dikembangkan oleh Google untuk ponsel cerdas dan perangkat seluler lainnya (seperti tablet), android juga bisa berjalan di beberapa macam perangkat dari banyak produsen yang berbeda. Android menyertakan *kit development* perangkat lunak untuk penelitian kode asli dan perakitan modul perangkat lunak untuk membuat aplikasi bagi pengguna android

Pengertian tersebut di atas, dapat diperoleh kesimpulan bahwa android merupakan sistem operasi (software) berbasis linux yang diperuntukkan untuk perangkat mobile berupa smartphone ataupun komputer tablet dengan kelebihan berupa sifat open source, free platform dan sistem operasinya gratis serta merakyat.

Android juga menyediakan pasar untuk mendistribusikan aplikasi. Secara keseluruhan, Android menyatakan ekosistem untuk aplikasi seluler. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi. Nazruddin Safaat (2015) menuliskan bahwa android banyak mendapat pujian dikarenakan android merupakan platform mobile pertama yang mempunyai kelebihan sebagai berikut :

- a. Lengkap (*Complete Platform*): dikatakan lengkap karena para desainer mampu melakukan pendekatan yang komprehensif ketika sedang mengembangkan platform android, selain itu merupakan sistem operasi yang aman dan banyak menyediakan tools dalam membangun software dan mengembangkan aplikasi

- b. Terbuka (*Open Source Platform*): pengembang dapat dengan bebas untuk mengembangkan aplikasi
- c. Bebas (*Free Platform*): android adalah platform/aplikasi yang bebas untuk developer tidak ada lisensi atau biaya royalti untuk dikembangkan pada platform android tidak ada biaya keanggotaan, tidak diperlukan biaya pengujian, tidak ada kontrak yang diperlukan, aplikasi untuk android dapat didistribusikan dan diperdagangkan dalam bentuk apapun.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile dan merupakan sebuah platform yang lengkap, terbuka, dan bebas. Android dapat digunakan untuk menciptakan ataupun mengembangkan aplikasi. Pengembangan aplikasi pengembang dapat menggunakan Android studio. Dengan Android studio ini akan dikembangkan aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran dalam muatan pelajaran Bahasa Indonesia materi menyimak dongeng, media interaktif berbasis android ini akan lebih optimal penggunaannya apabila di padukan dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat. Perkembangan teknologi telah bertransformasi ke berbagai bentuk berupa PC (komputer pribadi), tablet, laptop, notebook dan smartphone yang bisa dijalankan dalam berbagai kegiatan termasuk pembelajaran pada siswa.

Penelitian (Fikri dkk, 2018) menjelaskan bahwa smartphone saat ini bisa diakses oleh anak berumur paling lambat 8 tahun dengan persentase 52%. Pada penelitian ini, salah satu ciri khas yang melekat pada media yang digunakan adalah karena berbasis android. Multimedia interaktif pada kurun waktu terakhir dikembangkan berbasis komputer sehingga kurang fleksibel dan efisien. Hadirnya smartphone menjadi inovasi pengembangan multimedia interaktif dikarenakan bentuknya yang fleksibel dan kecil sehingga memudahkan dalam mengaksesnya (Kurnia, 2017).

## 6. Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android

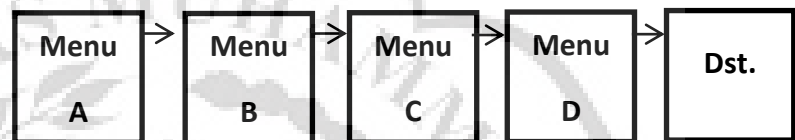
Suyanto dalam (Siddiq dkk, 2009) mengemukakan ciri-ciri bahan pembelajaran berbasis android adalah sebagai berikut:

### a. Sistematis

Bahan pembelajaran berbasis android disusun secara sistematis dan terstruktur, ada dua jenis penyusunan bahan pembelajaran berbasis android di antaranya:

#### 1) Linier

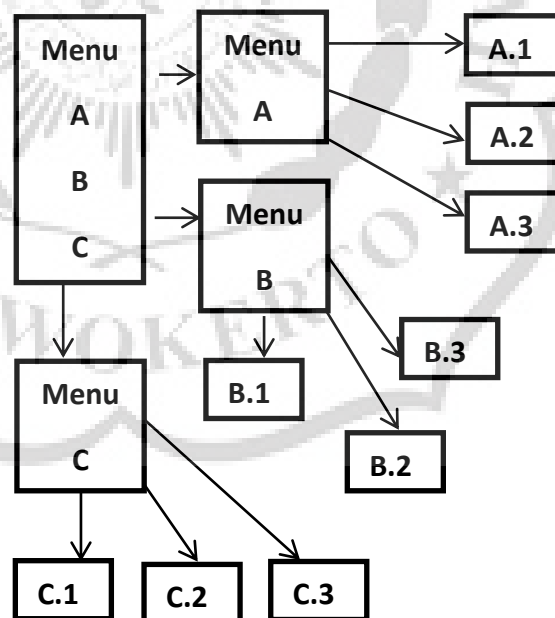
Bentuk penyusunan secara linier dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bentuk Penyusunan Media Android Secara Linier

#### 2) Branching

Adapun bentuk penyusunan secara branching antara lain sebagai berikut:



Gambar 2.2 Bentuk Penyusunan Media Android Secara Branching

b. Jelas dan Menarik

Pemaparan konsep yang jelas dan tampilan yang menarik merupakan hal pokok dalam pembelajaran berbasis komputer. Penggunaan bahasa yang lugas, tidak interpretatif, penggunaan ilustrasi yang jelas dan detail juga termasuk syarat mutlak dalam pengembangan pembelajaran berbasis komputer.

c. Mudah digunakan

Sebagian besar produk pembelajaran berbasis komputer sangat mudah digunakan, meskipun bagi orang awam sekalipun. Dengan petunjuk penggunaan yang jelas dan memiliki pola logika yang konkrit menjadikan produk yang mudah dipahami.

d. Mudah diperbaiki

Produk pembelajaran berbasis komputer juga mudah diperbaiki. Penambahan, pengurangan dan revisi terhadap isi produk sangat mudah dilakukan, berbeda halnya dengan bahan cetak.

e. Mudah Disebarluaskan

Bahan ajar berbasis komputer sangat mudah untuk disebarluaskan, salah satunya adalah penyebaran menggunakan media internet.

Karakteristik multimedia pembelajaran secara keseluruhan adalah sebagai berikut.

- a. Pertama, memiliki lebih dari satu media yang konvergen, yaitu menggabungkan dua unsur atau lebih, contoh unsur audio dan visual.
- b. Kedua, bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- c. Ketiga, bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

- d. Keempat, sistematis dalam pengertian berstruktur atau berurutan.
- e. Kelima, jelas dan menarik dalam arti penggunaan bahasa yang lugas, tidak interpretatif dan penggunaan ilustrasi yang jelas.
- f. Keenam, mudah digunakan.
- g. Ketujuh, mudah disebarluaskan.

Uraian di atas disimpulkan bahwa media Media pembelajaran interaktif berbasis android merupakan media pembelajaran alternatif yang memiliki karakteristik yang unik yaitu dapat digunakan di mana saja dan kapan saja, didukung dengan visualisasi yang menarik, praktis dan fleksibel yaitu dapat digunakan kapan dan dimana saja serta memiliki evaluasi soal yang variatif sehingga siswa dapat mengulang materi secara mandiri tanpa terikat waktu dan tempat serta meningkatkan daya ingat terhadap materi.

#### 7. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android

Adi Pratomo (2019) berpendapat bahwa Multimedia Interaktif termasuk kedalam jenis dari multimedia. Multimedia terdiri atas dua kata yaitu multimedia dan interaktif. Multimedia berasal dari penggabungan kata multi dan media. Multi berarti banyak dan media berarti media atau perantara

Novia Lestari (2019) mengatakan Multimedia dapat diartikan sebagai gabungan berbagai media baik dari segi teks, suara, citra, maupun video. Aneka media tersebut digabungkan menjadi satu kesatuan yang akan menghasilkan suatu informasi yang memiliki nilai komunikasi yang sangat tinggi. Informasi tersebut dapat dilihat, didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan selera dan memiliki nilai seni grafis yang tinggi dalam penyajiannya.

Penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah penggabungan dari berbagai media seperti teks, gambar

baik statis ataupun dinamis yang menjadi satu kesatuan dalam penyajiannya.

Novia Lestari (2019) menyatakan, interaktif merupakan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Komunikasi yang dimaksud adalah hubungan antara pengguna dan media. Interaktif juga merupakan komponen yang menghubungkan proses yang memberdayakan pengguna untuk mengendalikan suasana dengan media yang digunakan. Sehingga dapat diartikan bahwa multimedia interaktif merupakan penggabungan dari berbagai media seperti teks, gambar baik statis ataupun dinamis yang menjadi satu kesatuan dalam penyajiannya yang dapat dikendalikan oleh pengguna.

Nazruddin Safaat (2015) menyatakan, android merupakan sistem operasi berbasis linux untuk telepon seluler, seperti telepon pintar (smartphone) dan komputer tablet. Android ini menyediakan platform terbuka bagi pengembang untuk menciptakan aplikasi. Android memiliki fitur antarmuka, dimana pengguna dapat menggunakan masukan sentuh seperti menggesek, mengetuk, mencubit, dan membalikkan cubitan untuk memanipulasi objek di layar.

Penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis android dapat diartikan sebagai penggabungan dari berbagai media seperti teks, gambar baik statis ataupun dinamis yang menjadi satu kesatuan dalam penyajiannya yang dapat dikendalikan oleh pengguna melalui sistem operasi android.

## C. Motivasi Belajar

### 1. Definisi Motivasi Belajar

Motivasi belajar terdiri dari dua kata yang mempunyai pengertian sendiri-sendiri. Dua kata tersebut adalah motivasi dan belajar. Dalam pembahasan ini dua kata yang berbeda tersebut saling berhubungan membentuk satu arti. Motivasi belajar merupakan dorongan individu agar belajar dengan baik. Motivasi belajar amat penting untuk mencapai kesuksesan belajar. Lingkungan sekolah amat perlu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah melalui program-program yang ditawarkan oleh sekolah. Motivasi berasal dari kata motif.

Ngalim Purwanto (2004) berpendapat bahwa motif ialah "segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subyek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Berawal dari kata motif itu, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Sesuatu yang diperbuat manusia yang penting maupun yang kurang penting yang berbahaya maupun yang tidak mengandung risiko, selalu ada motivasinya.

Oemar Hamalik (2008) mengemukakan bahwa "Motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya Perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan". Zakiah Daradjat (1995) mengemukakan motivasi dalam kegiatan pembelajaran bahwa "Motivasi adalah usaha yang disadari oleh pihak guru untuk menimbulkan motif-motif pada diri siswa yang menunjang kegiatan ke arah tujuan-tujuan belajar".

Definisi-definisi di atas dapat dikatakan bahwa motivasi berkaitan erat dengan segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu. Motivasi merupakan dorongan yang datang dari dalam dirinya untuk mendapatkan kepuasan yang

diinginkan, serta mengembangkan kemampuan dan keahlian guna menunjang profesinya yang dapat meningkatkan prestasi dan profesinya.

Belajar merupakan suatu bentuk perubahan tingkah laku yang terjadi pada seseorang. Berikut akan dijelaskan definisi belajar yang dikemukakan oleh para ahli:

Abin Syamsuddin (2011), mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu. Slameto (2003), berpendapat bahwa belajar ialah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Muhibbin Syah (2006), mengemukakan bahwa belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif".

Definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut tidak hanya segi kognitif, tetapi juga afektif bahkan psikomotorik. Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak yang ada dalam diri individu (siswa) yang menimbulkan kegiatan belajar dan memberi arah kegiatan belajar siswa untuk mencapai tujuan yang dikehendaki oleh siswa yang bersangkutan sebagai subyek belajar. Motivasi belajar adalah segala sesuatu yang mendorong siswa untuk belajar dengan baik.

Uraian tersebut dapat dikatakan betapa pentingnya peran motivasi dalam kegiatan belajar (pembelajaran) karena dengan adanya motivasi siswa tidak hanya akan belajar dengan giat tetapi juga menikmatinya. Motivasi adalah syarat mutlak untuk belajar. Hasil

belajar akan optimal kalau ada motivasi yang tepat. Banyak orang yang mencoba menjelaskan bagaimana semua motivasi belajar.

## 2. Karakteristik Motivasi Belajar

Sardiman (2003) menyatakan, motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut: a) Tekun menghadapi tugas b) Ulet menghadapi kesulitan belajar (tidak lekas putus asa) c) Menunjukkan minat terhadap pembelajaran d) Lebih senang e) Bekerja mandiri. f) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu). g) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu. h) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Ciri-ciri motivasi belajar berdasarkan pendapat Hamzah B. Uno (2008) dapat diklasifikasikan sebagai berikut: a) Adanya hasrat dan keinginan berhasil. b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar. c) Adanya harapan dan cita-cita masa depan. d) Adanya penghargaan dalam belajar. e) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. f) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa siswa yang memiliki motivasi tinggi dapat dilihat dari beberapa ciri, diantaranya siswa tekun menghadapi tugas, siswa ulet menghadapi kesulitan belajar, siswa senang terhadap mata pelajaran, siswa memperhatikan saat guru menerangkan materi, siswa rajin mengikuti pelajaran, siswa tidak cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin, siswa memiliki keinginan berhasil yang tinggi, siswa berani mempertahankan pendapat selagi merasa benar dan yakin, siswa tidak mudah menyerah mengerjakan soal-soal latihan yang dianggap sulit, siswa percaya diri bertanya tentang materi yang belum dikuasai. Apabila terdapat ciri-ciri tersebut dapat dikatakan telah memiliki motivasi belajar tinggi.

### 3. Jenis-jenis Motivasi Belajar

Pada dasarnya siswa memiliki bermacam-macam motivasi dalam belajar. Seperti yang dikemukakan Sugihartono dkk (2007) membedakan macam-macam motivasi tersebut menjadi 4 golongan, yaitu:

#### a. Motivasi Instrumental

Pada golongan ini, siswa belajar karena didorong oleh adanya hadiah atau untuk menghindari hukuman.

#### b. Motivasi Sosial

Motivasi sosial berarti bahwa siswa belajar disebabkan adanya dorongan untuk penyelenggaraan tugas, dalam hal ini keterlibatan siswa pada tugas menonjol.

#### c. Motivasi Berprestasi

Jenis motivasi ini, siswa belajar untuk meraih prestasi atau keberhasilan yang telah ditetapkannya.

#### d. Motivasi Instrinsik

Motivasi intrinsik yaitu siswa belajar karena keinginannya sendiri tanpa ada dorongan dari luar.

Keempat jenis motivasi di atas sebaiknya dimiliki secara keseluruhan oleh siswa. Pokok yang terpenting adalah motivasi atau keinginan yang muncul dari dalam dirinya untuk belajar, sehingga dengan adanya unsur kesengajaan dalam belajar pasti hasilnya akan lebih baik.

Sardiman (2007) menyebutkan empat macam motivasi, diantaranya: (1) motivasi dilihat dari dasar pembentukannya; (2) macam motivasi menurut pembagian Woodworth dan Marquis; (3) motivasi jasmaniah dan motivasi rohaniah; (4) motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

- a. Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya, terdiri dari motif-motif bawaan dan motif-motif yang dipelajari. Motif-motif bawaan adalah motif yang sudah ada sejak lahir, jadi

motivasi itu ada tanpa dipelajari, contohnya dorongan untuk makan, minum, seksual, dan tidur. Motif-motif yang dipelajari, adalah motif-motif yang timbul karena dipelajari, contohnya dorongan untuk belajar suatu cabang ilmu pengetahuan.

- b. Macam motivasi menurut pembagian Woodworth dan Marquis, terdiri dari motif organis, motif darurat, dan motif objektif. Motif organis meliputi kebutuhan untuk makan, minum, bernapas, seksual, dan istirahat. Motif darurat yaitu motivasi timbul karena adanya rangsangan dari luar, contohnya dorongan untuk menyelamatkan diri, dorongan untuk berusaha, dorongan untuk memburu. Motif objektif, yaitu motif yang muncul karena adanya dorongan untuk dapat menghadapi dunia luar secara efektif, contohnya dorongan untuk melakukan eksplorasi dan dorongan untuk menaruh minat.
- c. Macam motivasi selanjutnya adalah motivasi jasmaniah dan motivasi rohaniah. Motivasi jasmaniah berupa nafsu, insting otomatis, dan refleks, sementara motivasi rohaniah berupa kemauan. Macam motivasi yang lain adalah motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.
- d. Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu, contohnya yaitu seseorang senang membaca, maka tidak perlu ada yang menyuruh dia sudah rajin mencari buku-buku untuk dibacanya. Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar. Contohnya belajar karena besok pagi akan ada ujian dengan harapan mendapat nilai baik sehingga akan dipuji.

Penjelasan dari beberapa teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa macam motivasi dibagi menjadi motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik, namun kedua motivasi tersebut tidak dapat berdiri sendiri dikarenakan motivasi terkait dengan banyak hal yang kompleks. Motivasi belajar dalam penelitian ini adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri seseorang baik berasal dari dalam atau dari luar diri orang tersebut.

#### 4. Manfaat Motivasi Belajar

Dimiyati (2000) mengemukakan bahwa motivasi belajar sangat penting diketahui dan dipahami oleh siswa maupun guru. Motivasi belajar penting bagi siswa dan guru, bagi siswa pentingnya motivasi belajar adalah sebagai berikut:

- a. Menyadarkan kedudukan awal belajar, proses dan hasil belajar, contohnya, setelah seorang siswa membaca suatu bab materi pelajaran akan lebih mampu menangkap isi materi pelajaran dibandingkan siswa yang tidak membaca buku, sehingga mendorong siswa yang lain untuk membaca buku sebelum materi pelajaran diberikan oleh guru.
- b. Menginformasikan kekuatan usaha belajar siswa, contohnya: seperti contoh di atas bahwa siswa yang sudah membaca buku terlebih dahulu akan lebih mampu menangkap isi pelajaran dibandingkan dengan siswa yang tidak membaca buku terlebih dahulu.
- c. Mengarahkan kegiatan belajar siswa, contoh siswa yang terbukti memperoleh nilai yang tidak memuaskan karena selalu bersenda gurau atau bermain pada saat belajar akan mengubah perilaku jika ia menginginkan nilai yang baik.
- d. Membesarkan semangat belajar siswa, contohnya siswa yang menyadari bahwa ia telah menghabiskan dana yang

sangat besar, sementara adiknya masih banyak yang harus dibiayai, maka ia akan berusaha agar cepat lulus.

- e. Menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja. Siswa yang memahami bahwa orang yang tidak berpendidikan akan memperoleh pekerjaan dengan gaji yang rendah, sedangkan orang yang berpendidikan akan mudah memperoleh pekerjaan yang menghasilkan uang yang banyak, akan berusaha untuk memperoleh nilai yang baik sehingga dapat menyelesaikan sekolah tepat waktunya.

Uraian di atas di ambil kesimpulan bahwa motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa. Seseorang akan mendapat hasil yang diinginkan dalam belajar apabila dalam dirinya terdapat keinginan untuk belajar. Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong untuk pencapaian hasil yang baik. Seseorang akan melakukan suatu kegiatan karena ada motivasi dalam dirinya. Motivasi yang tinggi dalam belajar akan mencapai hasil yang optimal.

#### **D. Prestasi Belajar**

##### **1. Definisi Prestasi Belajar**

Prestasi belajar merupakan gabungan dari dua kata yaitu prestasi dan belajar. Setiap kata tersebut memiliki makna tersendiri. Hoetomo (2005) menyatakan dalam kamus besar bahasa Indonesia prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dari yang telah dilakukaru dikerjakan, dan sebagainya). Ridwan (2009) menyatakan prestasi dapat diartikan sebagai hasil yang diperoleh karena adanya aktivitas belajar yang telah dilakukan. Djamarah (1994) menyatakan, prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan baik secara individual maupun kelompok.

Uraian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa prestasi adalah suatu hasil yang telah diperoleh atau dicapai dari aktivitas yang telah dilakukan atau dikerjakan.

Slameto (2003) berpendapat, belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan, misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Sardiman (2007) menyatakan, belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dan individu dengan lingkungannya.

Penjelasan definisi di atas, maka dapat dijelaskan pengertian prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai dari suatu kegiatan yang berupa perubahan tingkah laku yang dialami oleh subyek belajar didalam suatu interaksi dengan lingkungannya. Siswa dapat diketahui kedudukan anak dalam kelas dengan mengetahui prestasi belajar siswa, apakah anak itu termasuk kelompok anak-yang pandai, sedang atau kurang. Prestasi belajar seseorang sesuai dengan tingkat keberhasilan sesuatu dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau raport setiap bidang studi setelah mengalami proses belajar mengajar.

## 2. Karakteristik Prestasi Belajar

Makmum (1999) dalam (Mulyasa, 2013) ciri-ciri perubahan perilaku belajar yaitu:

- a. Prestasi belajar bersifat internasional, artinya pengalaman atau praktek latihan itu dengan sengaja dan disadari dilakukan dan bukan secara kebetulan.

- b. Prestasi belajar bersifat positif, artinya sesuai dengan apa yang diharapkan, atau kinerja keberhasilan, baik dipandang dari segi siswa maupun segi guru.
- c. Prestasi belajar bersifat efektif, artinya perubahan prestasi belajar itu relatif tetap, dan setiap saat diperlukan dapat di reproduksikan dan dipergunakan.

Indikator yang dijadikan sebagai tolak ukur dalam menyatakan bahwa prestasi belajar dapat dinyatakan berhasil apabila memenuhi ketentuan kurikulum yang disempurnakan. Muhibbin Syah (2008) menyatakan evaluasi adalah penilaian terhadap tingkat keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program. Penilaian tersebut dapat dilihat sejauh mana perubahan yang telah terjadi melalui kegiatan belajar mengajar.

Pengajar harus mengetahui sejauh mana siswa akan mengerti bahan yang akan diajarkan. Penilaian memberi informasi hasil pengajaran yang telah dilaksanakan. Mengetahui prestasi belajar siswa dapat dilakukan dengan menggunakan suatu alat untuk mengevaluasi yaitu dengan test.

Muhibbin Syah (2008) menjelaskan jenis, indikator, dan cara evaluasi prestasi dapat disajikan dalam:

Tabel 2.1 Jenis, Indikator, dan Cara Evaluasi Prestasi

No.	Prestasi Belajar	Indikator Prestasi Belajar
1	Ranah Cipta (Kognitif)	-Dapat menunjukkan
	a. Pengamatan	-Dapat membandingkan
	b. Ingatan	-Dapat menghubungkan
	c. Pemahaman	-Dapat menyebutkan
	d. Penerapan	-Dapat menunjukkan kembali
	e. Analisis (pemeriksaan dan pemilahan secara teliti)	-Dapat menjelaskan
		-Dapat mendefinisikan dengan

	f. Sintesis (membuat panduan baru dan utuh)	lisan sendiri -Dapat memberikan contoh -Dapat menggunakan secara tepat -Dapat menguraikan -Dapat mengklasifikasikan/memilah-milah -Dapat menghubungkan -Dapat menyimpulkan -Dapat menggenerelasikan (membuat prinsip baru)
2	Ranah Rasa (Afektif) a. Penerimaan b. Sambutan c. Apresiasi (sikap menghargai) d. Internalisasi (pendalaman) e. Karaktirasasi	-Mengingkari -Melembagakan atau meniadakan -Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari
3	Ranah Karsa (Psikomotor) a. Ketrampilan bergerak dan bertindak b. Kecakapan kespresi verbal dan nonverbal	-Mengkoordinasikan gerak mata, tangan, kaki, dan anggota tubuh lainnya -Mengucapkan -Membuat mimik dan gerakan jasmani

Sumber: Muhibbin Syah (2008)

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa 1) Prestasi belajar merupakan tingkah laku yang dapat diukur. Untuk mengukur tingkah laku tersebut dapat digunakan tes prestasi belajar. 2) Prestasi menunjuk kepada individu sebagai sebab, artinya individu sebagai pelaku. 3) Prestasi belajar dapat dievaluasi tinggi

rendahnya, baik berdasarkan atas kriteria yang ditetapkan terlebih dahulu atau ditetapkan menurut standar yang dicapai oleh kelompok. 4) Prestasi belajar menunjuk kepada hasil dari kegiatan yang dilakukan secara sengaja dan disadari

### 3. Jenis-jenis Prestasi Belajar

Hakikat dari pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Sesuatu yang dapat dilakukan guru dalam hal ini adalah mengambil cuplikan perubahan tingkah laku yang dianggap penting yang dapat mencerminkan perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar siswa, yang berdimensi cipta dan rasa maupun karsa.

Teori B. S Bloom yang menyatakan bahwa, tujuan belajar siswa diarahkan untuk mencapai ketiga ranah. Ketiga ranah tersebut adalah ranah kognitif, afektik dan psikomotorik. Proses belajar mengajar akan melalui ketiga ranah ini. Melewati tiga ranah ini pula akan terlihat tingkat keberhasilan siswa dalam menerima hasil pembelajaran atau kecapaian siswa dalam penerimaan pembelajaran. Prestasi belajar akan terukur melalui ketercapaian siswa dalam penguasaan ketiga ranah tersebut. (Muhibbin, 2014)

Peneliti akan menguraikan ketiga ranah kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai yang terdapat dalam teori B. S Bloom berikut:

#### a. *Cognitif Domain* (Ranah Kognitif)

Berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berfikir. Bloom membagi *domain kognitif* ke dalam 6 tingkatan. Domain ini terdiri dari dua bagian: Bagian pertama adalah berupa pengetahuan (kategori 1) dan kedua berupa kemampuan dan Keterampilan Intelektual (kategori 2-6).

1) Pengetahuan (*Knowledge*)

Berisikan kemampuan kemampuan untuk mengenali dan mengingat peristilahan, definisi, fakta-fakta, gagasan, pola, urutan, metodologi, prinsip dasar dan sebagainya. Pengetahuan juga diartikan sebagai kemampuan mengingat akan hal-hal yang pernah dipelajari dan disimpan dalam ingatan.

2) Pemahaman (*Comprehension*)

Pemahaman didefinisikan sebagai kemampuan untuk menangkap makna dan arti yang dari bahan yang sudah dipelajari. Pemahaman juga dikenali dari kemampuan untuk membaca dan memahami gambaran, laporan, tabel, diagram, arahan, peraturan, dan sebagainya.

3) Aplikasi (*Application*)

Aplikasi atau penerapan diartikan sebagai kemampuan untuk menerapkan suatu kaidah atau metode bekerja pada suatu kasus atau problem yang konkret dan baru. Di tingkat ini, seseorang memiliki kemampuan untuk menerapkan gagasan, prosedur, metode, rumus, teori, dan sebagainya.

4) Analisis (*Analysis*)

Analisis didefinisikan sebagai kemampuan untuk merinci suatu kesatuan kedalam bagian-bagian, sebagai struktur keseluruhan organisasinya dapat dipahami dengan baik. Di tingkat analisis, seseorang akan mampu menganalisa informasi yang masuk dan membagi-bagi atau menstrukturkan informasi kedalam bagian yang lebih kecil untuk mengenali pola atau hubunhnya, dan mampu mengenaserta membedakan faktor penyebab dan akibat dari sebuah skenario yang rumit.

#### 5) Sintesis (*Synthesis*)

Sintesis didefinisikan sebagai kemampuan untuk membentuk suatu kesatuan atau pola baru. Sintesis satu tingkat diatas analisa. Seseorang ditingkat sintesa akan mampu menjelaskan struktur atau pola dari sebuah skenario yang sebelumnya tidak terlihat, dan mampu mengenali data atau informasi yang harus didapat untuk menghasilkan solusi yang dibutuhkan.

#### 6) Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi didefinisikan sebagai kemampuan untuk membentuk suatu pendapat mengenai sesuatu atau beberapa hal, bersama dengan pertanggung jawaban pendapat itu, yang berdasarkan kriteria tertentu. Evaluasi dikenaldari kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap solusi, gagasan, metodologi, dengan menggunakan kriteria yang cocok atau standar yang ada untuk memastika nilai efektifitas atau manfaatnya.

#### b. *Affective Domain* (Ranah Afektif)

Berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri. Tujuan pendidikan ranah afektif adalah hal belajar atau kemampuan yang berhubungan dengan sikap atau afektif. Taksonomi tujuan pendidikan ranah afektif terdiri dari aspek:

##### 1) Penerimaan (*Receiving/Attending*)

Penerimaan mencakup kepekaan akan adanya suatu perangsang dan kesedian untuk memperhatikan rangsangan itu. Seperti buku pelajaran atau penjelasan yang diberikan oleh guru.

## 2) Tanggapan (*Responden*)

Memberikan reaksi terhadap fenomena yang ada di lingkungannya. Meliputi persetujuan, kesediaan, dan kepuasan dalam memberikan tanggapan.

## 3) Penghargaan (*Valuing*)

Penghargaan atau penilaian mencakup kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap sesuatu dan membawa diri sesuai dengan penilaian itu. Mulai dibentuk suatu sikap menerima, menolak atau mengabaikan, sikap itu dinyatakan dalam tingkah laku yang sesuai dengan konsisten dengan sikap batinnya.

## 4) Pengorganisasian (*Organization*)

Memadukan nilai-nilai yang berbeda, menyelesaikan konflik diantaranya, dan membentuk suatu sistem yang konsisten. Diantaranya, dan membentuk suatu sistem nilai yang konsisten. Pengorganisasian juga mencakup untuk membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan dalam kehidupan. Nilai-nilai mana yang pokok dan selalu harus diperjuangkan, nama yang tidak begitu penting.

## 5) Karakteristik Berdasarkan Nilai-nilai (*Characterization by a Value or Value Complex*)

Memiliki sistem nilai yang mengendalikan tingkahlakunya sehingga menjadi karakteristik gaya hidupnya sendiri.

### c. *Psychomotor Domain* (Ranah Psikomotor)

Berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin. Alisuf dalam buku psikologi pendidikan menjelaskan, keterampilan ini disebut motorik karena keterampilan ini melibatkan secara langsung

otot, urat, dan persendian, sehingga keterampilan benar-benar berakar pada kejasmanian. Orang yang memiliki keterampilan motorik, mampu melakukan serangkaian gerakan tubuh tertentu dengan mengadakan koordinasi gerakan-gerakan anggota tubuh secara terpadu. Ciri khas dari keterampilan motorik ini ialah adanya kemampuan. Automatisme yaitu gerakan-gerak yang terjadi berlangsung secara teratur dan berjalan dengan mudah, lancar dan cepat tanpa harus disetujui pikiran tentang apa yang harus dilakukan dan mengapa hal itu dilakukan.

Uraian mengenai jenis prestasi belajar dapat disimpulkan bahwa apabila siswa memiliki ketiga jenis prestasi belajar tersebut tentu akan lebih sempurna jika ketiganya dimiliki oleh setiap siswa, sehingga out put out put yang diharapkan adalah siswa yang mempunyai kecerdasan, jiwa yang bertaqwa dan akhlak mulia.

#### 4. Manfaat Prestasi Belajar

Wayan (2005) menyatakan prestasi belajar memiliki fungsi bagi seorang siswa, karena prestasi belajar merupakan hasil yang telah dicapai seorang siswa dalam melakukan kegiatan belajar. Prestasi belajar memiliki beberapa fungsi utama, antara lain adalah:

- a. Sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan dan dikuasai anak didik.
- b. Sebagai lambang pemuas hasrat ingin tahu.
- c. Sebagai bahan informasi dalam inovasi yaitu yang dijadikan anak didik dalam meningkatkan mutu pendidikan.
- d. Sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan.
- e. Berbagai indikator terhadap daya serap (kecerdasan) anak didik.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa betapa pentingnya mengetahui prestasi belajar siswa, baik individual maupun kelompok

karena prestasi belajar tidak hanya sebagai indikator keberhasilan tetapi juga berguna bagi guru yang bersangkutan sebagai umpan balik dalam melaksanakan pembelajaran di kelas apakah akan diadakan perbaikan dalam proses belajar mengajar ataupun tidak.

## **E. Kurikulum Merdeka**

### **1. Definisi Kurikulum Merdeka**

Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang bertujuan untuk mengasah minat dan bakat anak sejak dini dengan berfokus pada materi esensial, pengembangan karakter, dan kompetensi siswa. Kurikulum merdeka sudah diuji coba di 2.500 sekolah penggerak. Tidak hanya di sekolah penggerak, kurikulum ini juga diluncurkan di sekolah lainnya. Menurut data Kemdikbud Riset, sampai saat ini, telah ada sebanyak 143.265 sekolah yang sudah menggunakan kurikulum merdeka. Jumlah ini akan terus meningkat seiring mulai diberlakukannya Kurikulum Merdeka pada tahun ajaran 2022/2023 di jenjang TK, SD, SMP, hingga SMA.

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang fleksibel dengan berbasis karakter dan kompetensi dan juga berbasis kreativitas yang telah diberlakukan oleh pemerintah mulai tahun ajaran 2022/2023 pada jenjang pendidikan dasar dan menengah (Mulyasa, 2023:1). Kurniasih (2023:15-16) menjelaskan bahwa kurikulum merdeka merupakan sebuah kurikulum baru yang menggunakan pembelajaran intrakurikuler beragam dimana konten akan lebih optimal agar siswa memiliki banyak waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi yang dimilikinya, kemudian guru dapat memilih berbagai perangkat ajar dengan leluasa sehingga berdampak pada pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat siswa. Kurikulum merdeka merupakan penyempurna dari kurikulum 2013 yang disesuaikan dengan kondisi masyarakat dan siswa pasca pandemi.

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar siswa memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Dalam proses pembelajaran guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat pembelajaran sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat siswa. Di dalam kurikulum ini terdapat proyek untuk menguatkan pencapaian profil pelajar Pancasila. Kemudian, dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Proyek ini tidak bertujuan untuk mencapai target capaian pembelajaran tertentu, sehingga tidak terikat pada konten mata pelajaran.

Karakteristik kurikulum merdeka tersebut juga menggambarkan keunggulannya, pertama, materi lebih sederhana dan mendalam. Dalam kurikulum merdeka dilakukan pengurangan materi yang signifikan. Materi-materi yang disajikan dibatasi materi esensial. Pengurangan materi tersebut memberikan kesempatan bagi siswa untuk mendalami materi yang lebih luas. Kedua, lebih merdeka, pada kurikulum sebelumnya, peminatan dilakukan sejak awal, namun pada kurikulum merdeka, siswa diberi kesempatan lebih luas untuk memilih mata pelajaran yang diminatinya sesuai bakat dan aspirasinya. Sedangkan bagi guru dapat mengajar sesuai tahapan capaian dan perkembangan peserta didik. Ketiga, lebih relevan dan interaktif. Dalam kurikulum ini interaksinya menggunakan pendekatan proyek dengan isu-isu yang aktual dan kontekstual untuk menopang pengembangan karakter dan kompetensi profil pelajar Pancasila. Siswa membentuk kelompok untuk mengenali permasalahan yang sedang menjadi isu untuk penguatan profil pelajar Pancasila, yaitu, pelajar sepanjang hayat (Hadi Soekanto, 2022).

Kurikulum merdeka adalah sebuah nama kurikulum baru yang telah di sahkan sebagai kurikulum penyempurna dari kurikulum 2013 dan kurikulum darurat. Kurikulum ini akan di implementasikan secara

menyeluruh pada tahun 2024 setelah dilakukan evaluasi K- 13 (Zaki Mubarak, 2022)

Inti dari kurikulum merdeka ini adalah merdeka belajar. Hal ini dikonseptkan agar siswa bisa mendalami minat dan bakatnya masing-masing. Misalnya, jika dua anak dalam satu keluarga memiliki minat yang berbeda, maka tolok ukur yang dipakai untuk menilai tidak sama. Kemudian anak juga tidak bisa dipaksakan mempelajari suatu hal yang tidak disukai sehingga akan memberikan otonomi dan kemerdekaan bagi siswa dan sekolah. Penerapan kurikulum merdeka terbuka untuk seluruh satuan pendidikan PAUD, SD, SMP, SMA, SMK, Pendidikan Khusus, dan Kesetaraan. Selain itu, satuan pendidikan menentukan pilihan berdasarkan angket kesiapan implementasi kurikulum merdeka yang mengukur kesiapan guru, tenaga kependidikan dan satuan pendidikan dalam pengembangan kurikulum. Pilihan yang paling sesuai mengacu pada kesiapan satuan pendidikan sehingga implementasi kurikulum merdeka semakin efektif jika makin sesuai kebutuhan (Abdul Matin, 2022).

Menteri Kemendikbud Nadiem Makariem menyatakan, inti dari kurikulum merdeka adalah merdeka belajar, yaitu konsep yang dibuat agar siswa bisa mendalami minat dan bakatnya masing-masing. Jika sebelumnya di kurikulum 2013 siswa harus mempelajari semua mata pelajaran (di tingkat TK hingga SMP) dan akan dijuruskan menjadi IPA/IPS di tingkat SMA, lain halnya dengan kurikulum merdeka. Di kurikulum merdeka, siswa tidak akan lagi menjalani hal seperti itu.

Kurikulum merdeka, siswa tidak akan lagi 'dipaksa' untuk mempelajari mata pelajaran yang bukan menjadi minat utamanya. Siswa bisa dengan 'merdeka' memilih materi yang ingin dipelajari sesuai minat masing-masing. Ini dia yang dimaksud dengan konsep merdeka belajar.

Kurikulum Ini juga mengutamakan strategi pembelajaran berbasis proyek. Artinya, siswa akan mengimplementasikan materi

yang telah dipelajari melalui proyek atau studi kasus, sehingga pemahaman konsep bisa lebih terlaksana. Nama proyek ini adalah Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Proyek ini sifatnya lintas mapel. Melalui proyek ini, siswa diminta untuk melakukan observasi masalah dari konteks lokal dan memberikan solusi nyata terhadap masalah tersebut.

Adanya proyek ini, fokus belajar siswa tidak lagi hanya semata-mata untuk mempersiapkan diri menghadapi soal-soal ujian. Dengan fokus seperti ini, kegiatan belajar-mengajar tentu akan terasa jauh lebih seru dan menyenangkan, dari pada hanya fokus mengerjakan latihan soal saja (Sandra, 2022).

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kurikulum merdeka memberikan keluasaan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar siswa.

## 2. Karakteristik Kurikulum Merdeka

Kurikulum merdeka dirasa menjadi pilihan yang tepat untuk mengembalikan semangat belajar siswa serta untuk mengembangkan kompetensi siswa dengan baik sesuai dengan bakat dan minatnya masing-masing. Peralannya, selama pembelajaran pandemi Covid-19, tak sedikit siswa Indonesia yang mengalami learning loss atau ketertinggalan pembelajaran. Harapannya, kurikulum merdeka ini bisa mengatasi krisis pembelajaran dan meningkatkan mutu pendidikan Indonesia. kurikulum merdeka merupakan pemulihan pembelajaran karena kurikulum ini merujuk pada pandemi yang memiliki banyak kendala serta hambatan dalam proses pembelajaran di dalam satuan pendidikan (Sarwiji, 2020).

Salah satu karakteristik dari kurikulum merdeka, yaitu fokus terhadap materi esensial (literasi dan numerasi). Dengan begitu, siswa diharapkan dapat memiliki kemampuan literasi dan numerasi yang lebih baik. Agar semakin optimal dalam menerapkan kurikulum merdeka

maka harus mengetahui karakteristik kurikulum merdeka diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Fokus Terhadap Materi yang Esensial

Kurikulum merdeka ini lebih fokus terhadap materi esensial. Oleh karena itu, beban belajar di setiap mata pelajaran menjadi lebih sedikit. Hal ini menunjukkan kurikulum merdeka lebih mengutamakan kualitas dibandingkan kuantitas. Tujuan kurikulum merdeka fokus terhadap materi esensial agar guru memiliki waktu yang lebih banyak untuk menerapkan metode pembelajaran yang lebih interaktif serta kolaboratif. Beberapa contoh metode itu adalah pembelajaran dengan diskusi dan argumentasi, pembelajaran project based learning.

Jika materi yang diajarkan esensial, guru jadi memiliki waktu lebih banyak untuk memperhatikan proses pembelajaran siswa lebih optimal, misalnya dalam menerapkan asesmen formatif. Dengan demikian, guru bisa mengetahui kemampuan awal siswa dan mampu memahami kebutuhan belajar siswa. Akhirnya, guru dapat mengajar dan memberi tugas dengan tepat sesuai kemampuan dan karakteristik siswa.

Hasil dari pengajaran materi esensial juga dirasakan oleh sekolah. Sekolah jadi memiliki banyak ruang untuk menggunakan materi konseptual sesuai dengan isi dan misi sekolah serta lingkungan di sekitarnya. Sekolah bukan lagi menekankan pencapaian siswa yang begitu banyak, tetapi fokus terhadap softskill. Dengan demikian, siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan. Sekolah dapat meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa lebih baik untuk membantu menyiapkan masa depan mereka.

b. Lebih Fleksibel

Kurikulum merdeka dinilai lebih fleksibel dibandingkan kurikulum sebelumnya. Artinya, guru, siswa dan sekolah lebih

"merdeka" dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di sekolah. Sebagai contoh, siswa tidak lagi belajar di kelas dengan membaca buku atau sekadar menghafal, tetapi siswa bisa belajar di mana saja untuk membuat suatu karya atau proyek. Kompetensi atau capaian pembelajaran tidak lagi ditetapkan untuk setiap tahun melainkan setiap fase. Salah satu contoh fase adalah SD menetapkan capaian fase A di akhir kelas 2, fase B di akhir kelas 4, serta fase C di akhir kelas 6. Hal ini membantu guru untuk lebih leluasa merancang alur pembelajaran serta kecepatan belajar yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa.

Jam pelajaran juga berubah dari pukul 13.00-14.00. Jam pembelajaran ini tidak ditargetkan per minggu, tetapi untuk per tahun. Dengan begitu, sekolah bisa merancang kurikulum operasionalnya lebih fleksibel. Siswa tingkat SMA sederajat dan paket C kelas 11 dan 12 dibebaskan memilih mata pelajaran yang sesuai dengan minat dan bakatnya. Dengan kata lain, kurikulum merdeka tidak lagi menyekat siswa SMA berdasarkan jurusan, tetapi lebih fleksibel. Siswa dibebaskan memilih mata pelajaran yang ingin difokuskannya.

a. Tersedia Perangkat Ajar yang Cukup Banyak

Guru juga dibebaskan untuk menggunakan perangkat ajar yang cukup banyak, mulai dari buku teks, asesmen literasi dan numerasi, modul ajar, dan lain-lain. Selain itu, Kemdikbud mengeluarkan aplikasi android dan website, yaitu platform merdeka mengajar yang bisa digunakan guru sesuai keperluan. Ada pula modul pelatihan yang dapat diikuti guru dan kepala sekolah (Dina Kurnia, 2022).

Ketiga karakteristik tersebut membantu sekolah dan guru merancang pembelajaran yang lebih optimal menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Kurikulum merdeka menginginkan pembelajaran yang dapat menumbuhkembangkan siswa secara holistik menjadi Pelajar Pancasila dan siap menghadapi masa depan lebih baik.

Menjalankan kurikulum merdeka butuh persiapan yang matang. Salah satu bentuk persiapannya adalah dengan meningkatkan kompetensi pendidik melalui pelatihan. Untuk mengikuti pelatihan, kini guru dapat menggunakan internet sebagai sarannya.

Kurniasih (2023:16) Mengemukakan Karakteristik utama dari kurikulum merdeka adalah:

- a. Pembelajaran berbasis projek untuk pengembangan soft skill dan karakter sesuai profil pelajar pancasila.
- b. Fokus pada materi esensial sehingga ada cukup waktu untuk pembelajaran yang mendalam bagi kompetensi dasar seperti literasi dan numerasi.
- c. Fleksibilitas bagi guru untuk melakukan pembelajaran yang terdiferensiasi sesuai dengan kemampuan siswa dan melakukan penyesuaian dengan konteks dan muatan lokal.

Uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kurikulum merdeka memiliki pendekatan yang berorientasi pada pengembangan soft skill dan karakter siswa, fokus pada materi esensial, serta memberikan fleksibilitas kepada guru untuk mengadaptasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa dan konteks lokal.

### 3. Tujuan Utama Pelaksanaan Kurikulum Merdeka

★ Kebijakan merdeka belajar yang dicanangkan pemerintah memiliki tujuan untuk mempercepat pencapaian tujuan nasional pendidikan yaitu upaya peningkatan kualitas SDM Indonesia yang memiliki keunggulan dan daya saing tinggi dibandingkan dengan SDM negara-negara lain (Kurniasih, 2023:26). Kurikulum merdeka diharapkan dapat membekali siswa dengan berbagai capaian pembelajaran yang diperlukan untuk hidup di abad 21 dan mempersiapkan generasi emas yang berkualitas tahun 2045 (Mulyasa, 2023:175).

Kurikulum merdeka diharapkan mampu memberikan jawaban terhadap tantangan dan kebutuhan zaman serta dapat menghasilkan

lulusan yang memiliki keunggulan dan daya saing tinggi di tingkat global, sesuai dengan harapan masyarakat yaitu bahwa perubahan ini akan mampu mengubah sistem pendidikan secara menyeluruh, melahirkan generasi penerus yang berkualitas dan membekali mereka dengan ketrampilan dan pengetahuan yang relevan untuk menghadapi tuntutan kehidupan di abad ke 21.

Kemendikbudristek melakukan penyederhanaan kurikulum dalam kondisi khusus (kurikulum darurat) untuk memitigasi ketertinggalan pembelajaran (learning loss) pada masa pandemi. Hasilnya, dari 31,5 persen sekolah yang menggunakan kurikulum darurat menunjukkan, penggunaan kurikulum darurat dapat mengurangi dampak pandemi sebesar 73 persen (literasi) dan 86 persen (numerasi)

Efektivitas kurikulum dalam kondisi khusus semakin menguatkan pentingnya perubahan rancangan dan strategi implementasi kurikulum secara lebih komprehensif. Mendukung visi pendidikan Indonesia, dan sebagai bagian dari upaya pemulihan pembelajaran, Kurikulum Merdeka (yang sebelumnya disebut sebagai kurikulum prototipe) dikembangkan sebagai kerangka kurikulum yang lebih fleksibel, sekaligus berfokus pada materi esensial dan pengembangan karakter dan kompetensi siswa.

★ Kurikulum ini juga merupakan langkah terobosan untuk membantu guru dan kepala sekolah mengubah proses belajar menjadi jauh lebih relevan, mendalam dan menyenangkan. Sehingga, siswa pun dapat lebih mudah memahami pembelajaran yang dilakukan.

## **F. Pembelajaran IPAS**

### **1. Definisi Pembelajaran IPAS**

Mata pelajaran IPA dan IPS dalam kurikulum merdeka digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan harapan dapat memicu anak untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Pada KTSP

dan beberapa kurikulum pendahulunya, terdapat mata pelajaran IPA dan IPS. IPA adalah mata pelajaran yang dalam proses mempelajarinya memerlukan kemampuan berfikir kritis dan analitis dalam diri siswa untuk memecahkan masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari mereka. (Fiteriani and Baharudin, 2018)

Proses pembelajaran IPA yang dilakukan benar-benar dapat memaksimalkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar sehingga dapat mendukung siswa untuk memahami konsep pembelajaran IPA dan proses belajar yang dialami menjadi lebih bermakna. (Fiteriani, 2019) Mata pelajaran IPS lebih untuk menekankan pada keterampilan yang harus dimiliki siswa dalam memecahkan masalah, baik masalah yang terdapat pada lingkup diri sendiri sampai dengan masalah yang sangat kompleks. (Ningrum and Putri, 2021)

Kedua mata pelajaran ini diajarkan secara terpisah. Namun, pada Kurikulum 2013 kedua mata pelajaran diajarkan secara bersamaan (holistik) dalam tema pembelajaran tertentu. Penilaiannya saja yang dilakukan secara terpisah. Kurikulum paradigma baru, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial pada sekolah dasar kelas tinggi diajarkan secara bersamaan dengan nama mata pelajaran ilmu pengetahuan alam social (IPAS) .Pada kurikulum merdeka, IPA dan IPS dileburkan menjadi satu mata pelajaran yaitu IPAS. (Widyastuti, 2022)

## 2. Karakteristik Pembelajaran IPAS

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan juga senantiasa mengalami perkembangan. Apa yang kita ketahui sebagai sebuah kebenaran ilmiah di masa lampau boleh jadi mengalami pergeseran di masa kini maupun masa depan. Itu sebabnya ilmu pengetahuan bersifat dinamis dan merupakan sebuah upaya terus menerus yang dilakukan oleh manusia untuk mengungkap kebenaran dan memanfaatkannya untuk kehidupan (Sammel, 2014).

Daya dukung alam dalam memenuhi kebutuhan manusia dari waktu ke waktu juga semakin berkurang. Pertambahan populasi manusia yang terjadi secara eksponensial juga memicu banyaknya permasalahan yang dihadapi. Seringkali permasalahan yang muncul tidak dapat diselesaikan dengan melihat dari satu sudut pandang: keilmuan alam atau dari sudut pandang ilmu sosial saja, melainkan dibutuhkan pendekatan yang lebih holistik yang meliputi berbagai lintas disiplin ilmu (Yanitsky, 2017).

Pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial perlu dipadukan menjadi satu kesatuan yang kemudian kita sebut dengan istilah IPAS. Pembelajaran IPAS punya 2 elemen utama yakni pemahaman IPAS (sains dan sosial), dan keterampilan Proses.

Tabel 2.2 Elemen Utama Pembelajaran IPAS

Elemen	Deskripsi
Pemahaman IPAS (sains dan sosial)	Ilmu pengetahuan mengambil peran penting dalam mengembangkan teori-teori yang membantu kita memahami bagaimana dunia kita bekerja. Lebih jauh lagi, ilmu pengetahuan telah membantu kita mengembangkan teknologi dan sistem tata kelola yang mendukung terciptanya kehidupan yang lebih baik. Dengan menguasai ilmu pengetahuan kita dapat melakukan banyak hal untuk menyelesaikan permasalahan atau menghadapi tantangan yang ada. Memiliki pemahaman IPAS merupakan bukti ketika seseorang memilih dan mengintegrasikan pengetahuan ilmiah yang tepat untuk menjelaskan serta memprediksi suatu fenomena atau fakta dan menerapkan pengetahuan tersebut dalam situasi yang berbeda. Pengetahuan ilmiah ini berkaitan dengan fakta, konsep, prinsip, hukum, teori dan model yang telah ditetapkan oleh para ilmuwan.

<p>Keterampilan proses</p>	<p>Profil Pelajar Pancasila, menyebutkan bahwa siswa Indonesia yang bernalar kritis mampu memproses informasi baik kualitatif maupun kuantitatif secara objektif, membangun keterkaitan antara berbagai informasi, menganalisis informasi, mengevaluasi, dan menyimpulkannya. Dengan memiliki keterampilan proses yang baik maka profil tersebut dapat dicapai. Keterampilan proses adalah sebuah proses intensional dalam melakukan diagnosa terhadap situasi, memformulasikan permasalahan, mengkritisi suatu eksperimen dan menemukan perbedaan dari alternatif-alternatif yang ada, mencari opini yang dibangun berdasarkan informasi yang kurang lengkap, merancang investigasi, menemukan informasi, menciptakan model, mendebat rekan sejawat menggunakan fakta, serta membentuk argumen yang koheren (Linn, Davis, &amp; Bell, 2004).</p> <p>Inkuiri sangat direkomendasikan sebagai bentuk pendekatan dalam pengajaran karena hal ini terbukti membuat siswa lebih terlibat dalam pembelajaran (Anderson, 2002). Dalam pengajaran IPAS, terdapat dua pendekatan pedagogis: pendekatan deduktif dan induktif (Constantinou, 2018). Peran guru dalam pendekatan deduktif adalah menyajikan suatu konsep berikut logika terkait dan memberikan contoh penerapan.</p> <p>Pendekatan ini memposisikan, siswa sebagai pembelajar yang pasif (hanya menerima materi). Sebaliknya, dalam pendekatan induktif, siswa diberikan kesempatan yang lebih leluasa untuk melakukan observasi, melakukan eksperimen dan dibimbing oleh guru untuk membangun konsep berdasarkan pengetahuan yang dimiliki (Rocard, 2007). Pembelajaran berbasis inkuiri memiliki peran penting dalam pendidikan sains.</p> <p>Sains secara esensial didorong oleh pertanyaan, proses yang</p>
----------------------------	---

	<p>terbuka, kerangka berpikir yang dapat dipertanggungjawabkan, dan dapat diprediksi. Oleh karenanya siswa perlu mendapatkan pengalaman personal dalam menerapkan inkuiri saintifik agar aspek fundamental IPAS ini dapat membudaya dalam dirinya (Linn, Songer &amp; Eylon, 1996).</p> <p>Ash (2000) dan diadopsi dari Murdoch (2015), sekurang-kurangnya ada enam keterampilan inkuiri yang perlu dimiliki siswa.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Mengamati Mengamati sebuah fenomena dan peristiwa merupakan awal dari proses inkuiri yang akan terus berlanjut ke tahapan berikutnya. Pada saat melakukan pengamatan, siswa memperhatikan fenomena dan peristiwa dengan saksama, mencatat, serta membandingkan informasi yang dikumpulkan untuk melihat persamaan dan perbedaannya. Pengamatan bisa dilakukan langsung atau menggunakan instrumen lain seperti kuesioner, wawancara.</li><li>2. Mempertanyakan dan memprediksi Siswa didorong untuk mengajukan pertanyaan tentang hal-hal yang ingin diketahui pada saat melakukan pengamatan. Pada tahap ini siswa juga menghubungkan pengetahuan yang dimiliki dengan pengetahuan baru yang akan dipelajari sehingga bisa memprediksi apa yang akan terjadi dengan hukum sebab akibat.</li><li>3. Merencanakan dan melakukan penyelidikan Setelah mempertanyakan dan membuat prediksi berdasarkan pengetahuan dan informasi yang dimiliki, siswa membuat rencana dan menyusun langkah-langkah operasional berdasarkan referensi yang benar. Siswa dapat menjawab pertanyaan dan membuktikan prediksi dengan melakukan penyelidikan. Tahapan ini juga mencakup identifikasi dan</li></ol>
--	---

	<p>inventarisasi faktor-faktor operasional baik internal maupun eksternal di lapangan yang mendukung dan menghambat kegiatan. Berdasarkan perencanaan tersebut, siswa mengambil data dan melakukan serangkaian tindakan yang dapat digunakan untuk mendapatkan temuan-temuan.</p> <p>4. Memproses, menganalisis data dan informasi Siswa memilih dan mengorganisasikan informasi yang diperoleh. Ia menafsirkan informasi yang didapatkan dengan jujur dan bertanggung jawab. Selanjutnya, menganalisis menggunakan alat dan metode yang tepat, menilai relevansi informasi yang ditemukan dengan mencantumkan referensi rujukan, serta menyimpulkan hasil penyelidikan.</p> <p>5. Mengevaluasi dan refleksi. Pada tahapan ini siswa menilai apakah kegiatan yang dilakukan sesuai dengan tujuan yang direncanakan atau tidak. Pada akhir siklus ini, siswa juga meninjau kembali proses belajar yang dijalani dan hal-hal yang perlu dipertahankan dan/atau diperbaiki pada masa yang akan datang. Siswa melakukan refleksi tentang bagaimana pengetahuan baru yang dimilikinya dapat bermanfaat bagi diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar dalam perspektif global untuk masa depan berkelanjutan.</p> <p>6. Mengomunikasikan hasil Siswa melaporkan hasil secara terstruktur melalui lisan atau tulisan, menggunakan bagan, diagram maupun ilustrasi, serta dikreasikan ke dalam media digital dan non-digital untuk mendukung penjelasan. Siswa lalu mengomunikasikan hasil temuannya dengan mempublikasikan hasil laporan dalam berbagai media, baik digital dan atau non digital. Pelaporan dapat dilakukan berkolaborasi dengan berbagai pihak. Keterampilan proses tidak selalu merupakan urutan langkah, melainkan suatu siklus yang dinamis yang dapat disesuaikan berdasarkan</p>
--	---

perkembangan dan kemampuan siswa.
-----------------------------------

**Sumber:** (Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2022)

Kesimpulan dari uraian di atas yaitu karakteristik pembelajaran IPAS meliputi: a) Dinamis, mata pelajaran ini sifatnya tidak stagnan karena pembahasannya mengenai alam. Pengetahuan pada bidang ini akan terus mengalami perubahan dari zaman ke zaman. Pelajaran ini akan terus berkembang seiring pergantian zaman. b) Pendekatannya holistik, mata pelajaran satu ini memiliki ciri-ciri menggunakan pendekatan yang holistik. Bentuk dari pendekatan ini lebih ke sudut pandang yang luas dan punya keterkaitan dengan ilmu lainnya. Proses inilah nantinya siswa bisa memperoleh pengetahuan yang baru.

### 3. Manfaat Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS diharapkan siswa mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila dan dapat:

- a. Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga siswa terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
- b. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
- c. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
- d. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.

- e. Memahami persyaratan yang diperlukan siswa untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya; dan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. (Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2022)

Disimpulkan bahwa pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil siswa Indonesia. IPAS membantu siswa menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu siswa untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS akan melatih sikap ilmiah (keingintahuan yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, analitis dan kemampuan mengambil kesimpulan yang tepat) yang melahirkan kebijaksanaan dalam diri siswa.

### **G. Hubungan Antara Motivasi dengan Prestasi Belajar**

Bertolak dari pembahasan tersebut dapatlah kiranya disimpulkan bahwa motivasi sangat besar pengaruhnya terhadap prestasi belajar siswa. Karena fungsi utama motivasi dalam belajar adalah mendorong dan mengarahkan siswanya untuk belajar. Belajar juga merupakan proses aktif, karena belajar akan berhasil jika dilakukan secara rutin dan sistematis, ciri

dari suatu pelajaran yang berhasil, salah satunya dapat dilihat dari kadar belajar siswa atau motivasi belajar, sebab makin tinggi motivasi belajar siswa maka makin tinggi pula peluang pelajarannya

Prestasi merupakan nilai angka yang menunjukkan kualitas keberhasilan, sudah barang tentu semua siswa berhasil mencapai dengan terlebih dahulu mengikuti evaluasi yang diselenggarakan oleh guru atau sekolah. Oleh sebab itu untuk memperoleh prestasi belajar maka diperlukan sifat dan tingkah laku aspirasi yang tinggi, interaksi yang baik, aktif mengerjakan tugas-tugas, kesiapan belajar dan sebagainya.

Sifat dan ciri-ciri yang dituntut dalam kegiatan belajar itu hanya terdapat pada individu yang mempunyai motivasi yang tinggi. Sedangkan seorang siswa yang mempunyai motivasi rendah akan terhambat dalam kegiatan proses pembelajarannya. Jadi secara teoritis motivasi akan berpengaruh dengan prestasi belajar yang akan dicapai seorang siswa (Djamali, 2011).

Adanya motivasi, diharapkan setiap pekerjaan yang dilakukan secara efektif dan efisien, sebab motivasi akan menciptakan kemauan untuk belajar secara teratur, oleh karena itu siswa harus dapat memanfaatkan situasi dengan sebaik-baiknya. Sehingga ada banyak siswa yang belajar akan tetapi hasilnya kurang dari apa yang diharapkan, oleh karena itu diperlukan jiwa motivasi, dengan motivasi seorang siswa akan mempunyai cara belajar dengan baik.

Motivasi tidak bisa dipisahkan dari aktifitas belajar siswa. Kebutuhan untuk berprestasi dan motivasi belajar adalah dua hal yang tidak bisa dipisahkan (Djamarah 1994). Bersumberkan dari teori di atas, maka dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah guru hendaklah selalu mengusahakan, menumbuhkan dan mengembangkan motivasi belajar siswa yang positif untuk belajar. Kalau hal ini dapat dilaksanakan oleh guru, maka tak mustahil prestasi belajar siswa dalam pembelajaran juga akan menjadi baik.

Sehingga tujuan pendidikan yang telah dirumuskan diatas dapat tercapai dengan maksimal. Dengan demikian dapat diketahui betapa besarnya peranan motivasi belajar terhadap prestasi belajar. Karena dengan adanya motivasi dalam kegiatan pembelajaran siswa akan lebih berkonsentrasi dan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan lebih cepat dipahami oleh siswa dan secara tidak langsung prestasi belajar siswa akan meningkat sehingga secara khusus dapat disimpulkan bahwa hubungan motivasi belajar terhadap prestasi belajar sebagai berikut:

1. Apabila dalam belajar siswa memiliki motivasi belajar yang kurang atau bahkan tidak memiliki motivasi belajar, maka prestasi belajar siswa juga menjadi kurang memuaskan.
2. Apabila siswa dalam belajar mempunyai motivasi belajar yang baik dan tinggi (positif), maka memungkinkan hasil belajar atau prestasi belajar yang dicapai oleh siswa juga menjadi tinggi dan memuaskan.

#### **H. Penelitian yang Relevan**

Hasil penelitian yang relevan perlu untuk menambah referensi sebelum melakukan penelitian dan memperkuat kajian teori yang telah dituliskan dalam sub bab sebelumnya. Beberapa hasil penelitian yang terkait dan yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Julisa Dwi Putri (2020) dengan judul “Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Pencemaran Lingkungan Terintegrasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Siswa Smp/Mts”. Permasalahan dalam penelitian ini yaitu dampak dari adanya Covid-19 pada sistem pendidikan di Indonesia. Hasil keputusan dari menteri pendidikan bahwa seluruh kegiatan pembelajaran baik di sekolah maupun perguruan tinggi dilaksanakan di rumah masing-masing melalui aplikasi yang tersedia. Hal ini dilakukan untuk memutus mata rantai

penyebaran Covid-19, sebagai gantinya kegiatan pembelajaran dilakukan secara online untuk semua jenjang pendidikan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Abdul Wahid Zaini (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Di SDN Bandulan 1 Kota Malang”. Permasalahan dalam penelitian ini yaitu lemahnya proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena aktivitas belajar siswa cenderung pada kegiatan menghafal bukan pada memahami materi pembelajaran. Alasan pemilihan materi gaya dan gerak yakni pada materi tersebut karena bersifat abstrak sehingga membutuhkan kemampuan dalam pemahaman konsep secara mendalam dengan melibatkan pemahaman siswa untuk mengkonstruksi pemahamannya secara mandiri melalui situasi nyata yang dialami oleh siswa dalam kesehariannya. Kendala didapati juga di lapangan bahwa siswa masih kesulitan dalam memahami konsep mengenai benda yang mengalami tarikan maupun dorongan dalam mempengaruhi gerak benda. Terlebih guru hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi kepada siswa, sehingga kurang optimalnya pemahaman siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Berangkat dari hal tersebut kemudian dirasa perlu untuk mengembangkan media pembelajaran dengan materi gaya dan gerak pada kelas IV.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Septina Ayu Renggani (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 4 SD”. Permasalahan dalam penelitian ini yaitu banyak kendala yang dialami oleh guru dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar yang siswanya termasuk dalam Generasi Z yang sudah menikmati keajaiban internet. Untuk saat ini guru dituntut untuk dapat membuat desain pembelajaran, menguasai pengetahuan TIK sebagai sumber belajar yang up to date. Mempelajari IPAS tentunya membutuhkan pemahaman konsep dan hafalan karena tidak dapat dipungkiri bahwa hal tersebut sudah

menjadi konsep IPAS. Kemampuan siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak masih sangat kurang, sehingga membutuhkan bantuan media untuk membantu siswa dalam memahami konsep-konsep materi IPA yang bersifat abstrak.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Purwanti (2022) dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Mutasi”. Permasalahan dalam penelitian ini yaitu mata pelajaran biologi masih dianggap pelajaran yang sulit, salah satunya adalah materi mutasi. Penggunaan smartphone pada siswa yang disalah gunakan untuk bermain game dan bermedia sosial sehingga dapat mengganggu belajar siswa. Menanggapi hal tersebut, diperlukan transformasi smartphone sebagai media pembelajaran mandiri siswa. Media pembelajaran yang masih monoton berbasis ceramah dan LKS yang akan menjadikan siswa jenuh dan bosan sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran berupa multimedia interaktif yang dapat menstimulus siswa dalam berpikir kritis.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Salma Amira Hamdani (2022) dengan judul “*Development of Android-based Interactive Multimedia to Enhance Critical Thinking Skills in Learning Matters*”. Permasalahan dalam penelitian ini yaitu bahwa sebagian besar kegiatan pembelajaran menggunakan pembelajaran yang berpusat pada guru, bertumpu pada metode konvensional, tidak menggunakan teknologi, dan kemampuan berpikir kritis siswa kurang berkembang. Mayoritas sebagian guru masih mengajukan pertanyaan yang sedikit lebih rendah kemampuan kognitif daripada pertanyaan tingkat yang lebih tinggi. Model yang berpusat pada guru tidak memungkinkan siswa untuk menggunakan dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka. Akibat dari hal tersebut, kita harus mencari metode alternatif guna membantu siswa dalam menggunakan dan mengembangkan kemampuannya dalam berpikir kritis untuk meningkatkan aktivitas

akademiknya. Abad ke-21 adalah zamannya globalisasi. Ilmu pengetahuan, informasi, dan teknologi berkembang dengan pesat. Teknologi bisa menunjang kegiatan pembelajaran sebagai media tambahan. TIK akan berkontribusi pada kebebasan akses terhadap pendidikan, pemerataan pendidikan, dan peningkatan kualitas pendidikan proses pembelajaran. Media digital adalah salah satu teknologi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Digitalisasi proses pendidikan dan pembelajaran yang berpusat pada siswa adalah dua hal karakteristik utama pendidikan abad ke-21. TIK menggerakkan fokus pengajaran dan kegiatan pembelajaran dari yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa.

6. Penelitian yang dilakukan oleh M Ifan Kurniawan (2023) dengan judul *“Development Of Android-Based Interactive Learning Media To Improve Cognitive Learning Outcomes Demonstrating Cam Software Fraising Machinery”*. Permasalahan dalam penelitian ini yaitu bahwa pembelajaran CAM pada permesinan milling sering disampaikan oleh pendidik dengan menggunakan metode ceramah disertai dengan proyektor LCD yang ditampilkan. Metode ini memiliki kelemahan dikarenakan menuntut siswa untuk memahaminya dengan baik dan cepat. Banyak siswa yang melakukan metode tersebut tidak mendapatkan pembelajaran yang optimal. Penyebabnya bermacam-macam, antara lain kurangnya konsentrasi, suasana tidak kondusif, daya ingat, dan tidak semuanya siswa mempunyai pemahaman yang baik dan cepat. Pembelajaran menggunakan metode ceramah saja tidak cukup untuk memimpin siswa untuk mencapai keberhasilan belajarnya. Khususnya pada kompetensi dasar mendemonstrasikan fungsi perintah perangkat lunak CAM pemesinan penggilingan. Masih banyak siswa yang mendapat nilai kurang dari KKM. Perlu ada strategi atau alternatif untuk membantu siswa mempelajarinya.
7. Penelitian yang dilakukan oleh Rizki Yunita (2023) dengan judul *“Development of Android-Based Interactive Multimedia for*

*Secondary School Physics Study*". Permasalahan dalam penelitian ini yaitu bahwa pembelajaran fisika di berbagai tingkat pendidikan masih menghadapi beberapa tantangan tantangan, khususnya dalam menggunakan pembelajaran media. Tuntutan teknologi yang terus berkembang mengharuskan pendidik untuk lebih kreatif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan untuk menarik perhatian dan minat siswa terhadapnya proses pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berpengaruh dalam belajar keberhasilan, termasuk peningkatan konseptual memahami. Guru perlu menggabungkan media berbasis visual, auditori, dan praktis menjadi satu pembelajaran multimedia interaktif pendekatan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran interaktif merupakan produk pembelajaran yang memadukan teks, gambar, grafik, suara, animasi video, dan simulasi secara terpadu dan secara sinergis, dengan bantuan komputer atau perangkat serupa yang ingin dicapai dalam tujuan pembelajaran tertentu. Salah satu upaya yang bisa peneliti lakukan adalah mengoptimalkan penggunaan teknologi (smartphone) dalam kegiatan pembelajaran adalah mengembangkan multimedia interaktif berbasis Android., dengan mengintegrasikan interaktif multimedia menjadi berbasis Android smartphone, hal ini sangat diharapkan mendorong siswa untuk mengoptimalkan penggunaan ponsel pintar mereka untuk tujuan pendidikan.

8. Penelitian yang dilakukan oleh Dr. Ine Kusuma Aryani, M.Pd (2022) dengan judul "*Game Online Mobile Legends VS Perkembangan Kepribadian Peserta Didik.*" Penelitian ini bermaksud mendeskripsikan *Game Online Mobile Legends* versus (menghadapi) perkembangan kepribadian peserta didik. Kepribadian seperti bagaimana bila terbentuk dengan membiasakan bermain *game online mobile legends*. Pemaparan tulisan ini menggunakan metode penelitian fenomenologis yang berupaya mengungkap situasi

dan kon- disi atau fakta di lapangan, hasil wawancara dengan 20 orang peserta didik (jenjang SD dan SMP) di lingkungan Desa Karang Cegak Kecamatan Sumbang RT 04 RW 02, permainan *game online mobile legends* dapat mengubah beberapa perilaku kepribadian.

9. Penelitian yang dilakukan oleh Dr. Y. Suyitno M.Pd. (2022) dengan judul “Model Pembelajaran di SD Yang Mendidik”. Ada dua kerangka berpikir dan bertindak dalam pendidikan di Sekolah Dasar (pada khususnya), yaitu pertama, berorientasi pengajaran yang lebih memen- tingkan penguasaan materi, dan kedua, berorientasi pada pembelajaran yang lebih mementingkan metodologi penciptaan suasana belajar yang kondusif. Keduanya melupakan terhadap arah dan tujuan dari pendidikan yang ingin dicapai, yaitu mau dibawa ke mana anak itu. Konvergensi dari dua pendekatan tadi menjadi pembelajaran yang mendidik, yaitu pembelajaran yang mementingkan pengembangan potensi anak selaras dengan perkembangan pengetahuan dan budaya yang dirancang dalam kurikulum, dengan pendekatan yang harmonis, berbudaya, kreatif dan menggembirakan (HBKM) dalam suasana pergaulan yang syarat nilai.

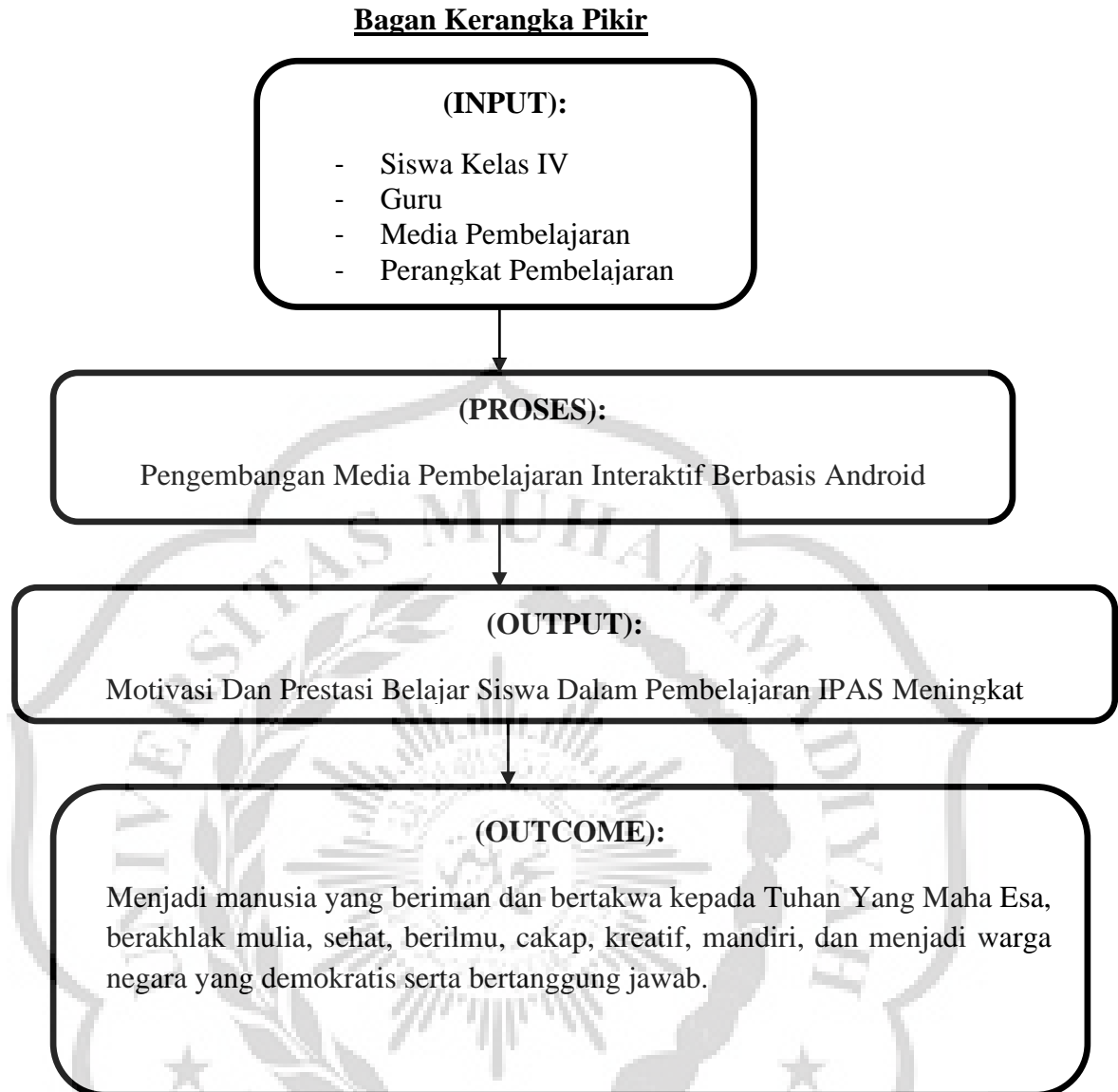
### **I. Kerangka Pikir**

Sebagai seorang pendidik harus memiliki keterampilan untuk menggemas materi yang lebih sederhana dan menarik sehingga mudah dipahami oleh siswa serta dapat mencapai tujuan pembelajaran. Akan tetapi pada kenyataannya, pendidik masih kurang kreatif dalam menciptakan pembelajarannya. Perencanaan pembelajaran yang dibuat pendidik relatif monoton, sehingga siswa mudah bosan dan materi yang disampaikan sangat sulit diterima.

Pendidik menjelaskan dengan media visual dan sering mencatat di papan tulis. Pembelajaran seperti ini tidak menuntut dalam keaktifan siswa

dalam proses belajar. Hal ini membuat motivasi belajar siswa sangat rendah. Mereka menganggap belajar sangat membosankan. Melihat kondisi tersebut, maka solusi yang dapat dilakukan yaitu dengan menggunakan media yang sesuai dengan kondisi modern saat ini. Pendidik dituntut untuk membuat dan menggunakan sebuah media yang kreatif dan menyenangkan untuk belajar siswa, media tersebut berupa multimedia interaktif berbasis android. Media tersebut dapat menarik perhatian siswa agar termotivasi dalam belajar, karena media audio visual terdiri dari dua unsur yaitu dilihat dan di dengar.

Uraian di atas, menunjukkan perlu adanya perubahan dalam proses belajar, salah satu faktornya terdapat pada media pembelajaran. Upaya yang harus dilakukan oleh pendidik adalah dengan memilih media yang tepat untuk mempengaruhi motivasi belajar sehingga dapat berpengaruh terhadap prestasi siswa. Media yang tepat untuk era modern ini yaitu; media audio visual. Pembelajaran dengan menggunakan media audio visual membantu siswa untuk belajar dan mudah memahami materi dengan menyenangkan dan kreatif. Hal ini diharapkan siswa lebih mudah belajar dan memahami materi yang dipelajari.



Gambar 2.3 Kerangka Pikir Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android