

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Motivasi

a. Pengertian Motivasi

Sardiman (2007: 73), menyatakan kata "*motif*" diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai tujuan. Motif juga dapat diartikan suatu kondisi intern (kesiapsiagaan). Berawal dari uraian kata motif di atas motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan atau mendesak.

Lebih lanjut Mc Donald (dalam Sardiman, 2007: 73), motivasi adalah perubahan dari dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "*feelling*" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dan memenuhi kebutuhannya (Uno, 2007: 3).

b. Fungsi Motivasi

- 1) Motivasi merupakan alat pendorong terjadinya perilaku belajar peserta didik.
- 2) Motivasi merupakan alat untuk memengaruhi prestasi belajar peserta didik.
- 3) Motivasi merupakan alat untuk memberikan direksi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.
- 4) Motivasi merupakan alat untuk membangun sistem pembelajaran lebih bermakna (Hanafiah dan Suhana, 2010 : 26).

c. Macam-Macam Motivasi

1) *Cognitive motives*

Menunjukkan pada gejala intrinsik yaitu menyangkut kepuasan individu dalam diri manusia, berwujud proses dan produk mental.

2) *Self-expression*

Kebutuhan individu tidak sekedar tahu mengapa dan bagaimana sesuatu itu terjadi tetapi mampu membuat suatu kejadian.

3) *Self-enhancement*

Melalui aktualisasi diri dan pengembangan kompetensi akan meningkatkan kemajuan diri seseorang (Frandesen dalam Sardiman, 2007: 87).

d. Bentuk dan Cara untuk Menumbuhkan Motivasi

Bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar dan mengajar di sekolah adalah memberi nilai atau angka, pemberian hadiah, persaingan atau kompetisi, ego-involvement, memberi ulangan, mengetahui hasil, pujian, hukuman, hasrat untuk belajar, minat dan tujuan yang diakui (Sardiman, 2007: 92).

2. Belajar

a. Pengertian Belajar

belajar adalah kegiatan yang kompleks, dan hasil belajar berupa kapabilitas, timbulnya kapabilitas disebabkan oleh: (1) stimulasi yang berasal dari lingkungan, dan (2) proses kognitif yang dilakukan oleh pelajar. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Dengan demikian dapat ditegaskan belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi dan menjadi kapabilitas baru. Belajar terjadi bila ada hasilnya yang dapat diperlihatkan, anak-anak demikian juga orang dewasa dapat mengingat kembali kata-kata yang telah pernah didengar atau dipelajarinya (Robert M.Gagne dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2002: 10).

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 (Slameto, 2003: 2).

Witherington (dalam Hanafiah dan Suhana, 2010: 7) belajar adalah perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon baru yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan. Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengar, meniru dan lain sebagainya (Sardiman, 2007: 20).

Thorndike (dalam Uno, 2007: 11) salah seorang pendiri teori tingkah laku belajar, mengemukakan belajar adalah proses interaksi antara stimulus (yang mungkin berupa pikiran, perasaan atau gerakan) dan respon (yang juga bisa berupa pikiran, perasaan atau gerakan).

b. Prinsip-prinsip Belajar

- 1) Belajar berarti mencari makna. Makna diciptakan oleh siswa dari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan dan alami.
- 2) Kontruksi makna adalah proses yang terus-menerus.
- 3) Belajar bukanlah mengumpulkan fakta, melainkan merupakan pengembangan pemikiran dengan membuat pengertian yang baru. Belajar bukanlah hasil perkembangan, tetapi perkembangan itu sendiri.

- 4) Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman subjek belajar dengan dunia fisik dan lingkungannya.
- 5) Hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahui subjek belajar, motivasi yang mempengaruhi proses interaksi dengan bahan yang sedang dipelajari (Sardiman, 2007 : 38).

c. Tujuan Belajar

- 1) Meningkatkan kemampuan kognitif, yaitu kemampuan yang sifatnya menambah pengetahuan, informasi, pemahaman dan evaluasi.
- 2) Meningkatkan kemampuan afektif, yaitu kemampuan yang meliputi penentuan sikap, nilai-nilai evaluasi, menyenangkan, menghormati dan sebagainya.
- 3) Meningkatkan kemampuan-kemampuan psikomotorik kemajuan yang berhubungan dengan keterampilan atau keaktifan dan fisik (Dimiyati.dkk, 2002: 20).

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan kekuatan (*power motivation*), daya pendorong (*driving force*), atau alat pembangun kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri peserta didik untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor (Hanafiah dan Suhana, 2010: 26).

Dalam kegiatan belajar motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat dicapai (Sardiman, 2007: 75).

Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik yang berupa hasrat dan keinginan untuk berhasil, serta dorongan kebutuhan belajar harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsik adanya penghargaan lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik (Uno, 2007: 23).

b. Ciri-Ciri motivasi Belajar

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai),
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah “untuk orang dewasa”, misalnya masalah pembangunan agama, politik, ekonomi, keadilan, pemberantasan korupsi, penentangan terhadap setiap tindakan kriminal, amoral dan sebagainya.
- 4) Lebih senang bekerja sendiri.

- 5) Cepat bosan dengan tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif).
 - 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
 - 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
 - 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal (Sardiman, 2007: 83).
- c. Fungsi Motivasi Belajar

Belajar sangat diperlukan adanya motivasi "*Motivation is an essential condition of learning*" hasil belajar akan menjadi optimal kalau ada motivasi. Sehubungan dengan hal tersebut ada tiga fungsi motivasi, di antaranya:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.

3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut (Sardiman, 2007: 85).

d. Peranan Motivasi Dalam Belajar dan Pembelajaran

- 1) Menentukan hal-hal yang dapat dijadikan penguat belajar.
- 2) Memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai.
- 3) Menentukan ragam kendali terhadap rangsangan belajar.
- 4) Menentukan ketekunan belajar (Uno, 2007: 27).

4. Sejarah

a. Pengertian Sejarah

Kata sejarah berasal dari bahasa Arab "Syajarah" yang berarti pohon. Dalam bahasa Indonesia menjadi "sejarah". Menurut Kuntowijoyo kata syajarah atau sejarah dimaksudkan sebagai gambaran silsilah atau keturunan. Dalam bahasa Inggris Sejarah dikenal dengan "History" mengandung arti tentang kejadian atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. (Kuntowijoyo, 1995: 1)

Sejarah adalah gambaran masa lalu tentang manusia dan sekitarnya sebagai makhluk sosial yang disusun secara ilmiah dan lengkap, meliputi urutan fakta masa lampau dengan tafsiran dan penjelasan yang memberikan pengertian tentang masa lampau (Gazalba, 1981 : 13).

Sejarah merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan. Semua peristiwa-peristiwa masa lampau yang menjadi inti cerita sejarah itu sungguh-sungguh terjadi dan dapat dibuktikan kebenarannya (Hugiono dan Purwantana, 1987: 9). Sementara itu ilmu sejarah adalah ilmu yang berusaha menentukan dan mewariskan pengetahuan tentang masa lampau suatu masyarakat tertentu (Gazalba, 1981 : 2).

Ilmu sejarah membatasi diri pada manusia sebagai makhluk sosial, manusia dengan lingkungannya. Menurut Ricket dan Windel Band (Gazalba, 1981 : 4) menyatakan bahwa ilmu sejarah dapat diidentikkan dengan ilmu rohaniyah dan sangat bertentangan dengan ilmu Fisika (yang merupakan bagian dari ilmu eksak). Sejarah mengambil sesuatu yang unik sebagai objek. Hal-hal biasa, yang sifatnya sehari-hari tidak dihiraukan oleh sejarah. Kejadian masa lampau baru diingat dan dibicarakan kalau sifatnya tidak biasa.

b. Tujuan Belajar Sejarah.

Pelajaran sejarah di sekolah bertujuan agar siswa memperoleh kemampuan berpikir historis dan memiliki pemahaman sejarah, mata pelajaran sejarah disekolah tingkat SMA/MA memiliki tujuan sebagai berikut :

- 1) Mendorong siswa berpikir kritis analitis dalam memanfaatkan pengetahuan tentang masa lampau untuk memahami kehidupan masa kini dan masa yang akan data yang akan datang.

- 2) Memahami bahwa sejarah merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari.
- 3) Mengembangkan kemampuan intelektual dan keterampilan untuk memahami proses perubahan dan keberlanjutan masyarakat(http://sasterpadu.tripod.com/sas_store/Sejarah.pdf)

c. Pelajaran sejarah di SLTA

Pelajaran sejarah di SLTA diberikan secara kritis dan diharapkan siswa sudah bisa berpikir mengapa sesuatu terjadi, apa sebenarnya yang terjadi dan ke mana arah kejadian itu. (Kuntowijoyo, 1995: 4)

Badrika (2006 : iii) mengungkapkan Standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran Sejarah SMA kelas X adalah sebagai berikut :

1) Semester 1

Tabel. 2. SK dan KD pelajaran sejarah SMA kelas X

Standar kompetensi	kompetensi dasar
1. Memahami prinsip dasar ilmu sejarah	1.1 Menjelaskan pengertian dan ruang lingkup sejarah. 1.2 Mendeskripsikan tradisi sejarah dalam masyarakat Indonesia masa pra aksara dan masa aksara. 1.3 Menggunakan prinsip – prinsip dasar penelitian sejarah.

2) Semester 2

Tabel. 3. SK dan KD pelajaran sejarah SMA kelas X

Standar kompetensi	kompetensi dasar
2. Menganalisis peradaban Indonesia dan dunia	2.1 Menganalisis kehidupan awal masyarakat Indonesia. 2.2 mengidentifikasi peradaban awal masyarakat di dunia yang berpengaruh terhadap peradaban Indonesia. 2.3 Menganalisis asal – usul dan persebaran manusia di kepulauan Indonesia.

5. Model Pembelajaran *Mind Mapping**a. Pengertian Model Pembelajaran Mind Mapping*

Metode mencatat yang baik membantu kita mengingat perkataan dan bacaan, meningkatkan pemahaman terhadap materi, membantu mengorganisasi materi dan memberikan wawasan yang baru. Peta pikiran (*Mind Mapping*) memungkinkan terjadinya semua hal itu. Peta pikiran adalah metode mencatat kreatif yang memudahkan kita mengingat banyak informasi. Peta pikiran terbaik adalah peta pikiran yang warna-warni dan menggunakan banyak gambar dan simbol (Tony Buzan dalam Deporter 2003 : 175-176).

Hernowo, (2005) Peta Pikiran juga merupakan alat berpikir yang sangat efektif karena ia memberi peluang kepada kita untuk membuat garis besar tentang berbagai gagasan pokok (*main ideas*) dan menyebabkan kita melihat secara jelas dan cepat bagaimana berbagai gagasan tadi saling berhubungan dan berkaitan.

Hanafiah dan Suhana (2010: 45) *Mind mapping* adalah model pembelajaran yang sangat baik digunakan untuk pengetahuan awal peserta didik atau untuk menemukan alternatif jawaban. *Mind Map* adalah alternatif pemikiran keseluruhan otak terhadap pemikiran linier. *Mind Map* menggapai ke segala arah dan menangkap pemikiran dari segala sudut (Buzan, 2011: 1)

Dari berbagai definisi di atas dapat disimpulkan bahwa peta pikiran (*Mind Mapping*) merupakan satu teknik mencatat yang mengembangkan gaya belajar visual, peta pikiran memadukan dan mengembangkan potensi kerja otak yang terdapat di dalam diri seseorang. Dengan adanya keterlibatan kedua belahan otak maka akan memudahkan siswa untuk mengatur dan mengingat segala bentuk informasi, baik secara tertulis maupun secara verbal sehingga perkataan guru dan materi pelajaran dapat di ingat dan dipahami secara optimal. Adanya kombinasi warna, simbol, bentuk dan sebagainya memudahkan otak dalam menyerap informasi yang diterima.

b. Kelebihan dan Kekurangan *Mind Mapping*.

1) Kelebihan.

Model pembelajaran *Mind Mapping* memiliki beberapa kelebihan yaitu : mudah menggali informasi dari luar otak, membuat catatan agar tidak membosankan, cara terbaik mendapatkan ide baru dan merencanakan proyek, alat berpikir

yang mengasyikkan karena membantu berpikir 2 kali lebih baik, 2 kali lebih cepat, 2 kali lebih jernih dan lebih menyenangkan dan cara baru untuk belajar dan berlatih dengan cepat dan ampuh.

2) Kekurangan

Jumlah detail informasi yang bisa dimasukkan *Mind Mapping* memiliki kekurangan terutama dalam hal jumlah detail informasi yang dapat dimasukkan, jika memasukkan informasi yang mendetail maka *Mind Mapping* menjadi tidak efektif

(<http://dwady.com/ptk-sahyar-dan-eka-afrianti/>)

c. Manfaat Model Pembelajaran *Mind Mapping*

Fungsi model pembelajaran *Mind Mapping* sendiri yaitu :

- 1) Menjadi kreatif.
- 2) Menghemat waktu.
- 3) Menyelesaikan masalah.
- 4) Memusatkan perhatian.
- 5) Menyusun dan menjelaskan pikiran – pikiran.
- 6) Mengingat dengan lebih baik.
- 7) Belajar lebih cepat dan efisien.
- 8) Berkomunikasi
- 9) Membuat rencana (Buzan, 2011: 6)

d. Langkah-Langkah Pembelajaran *Mind Mapping*

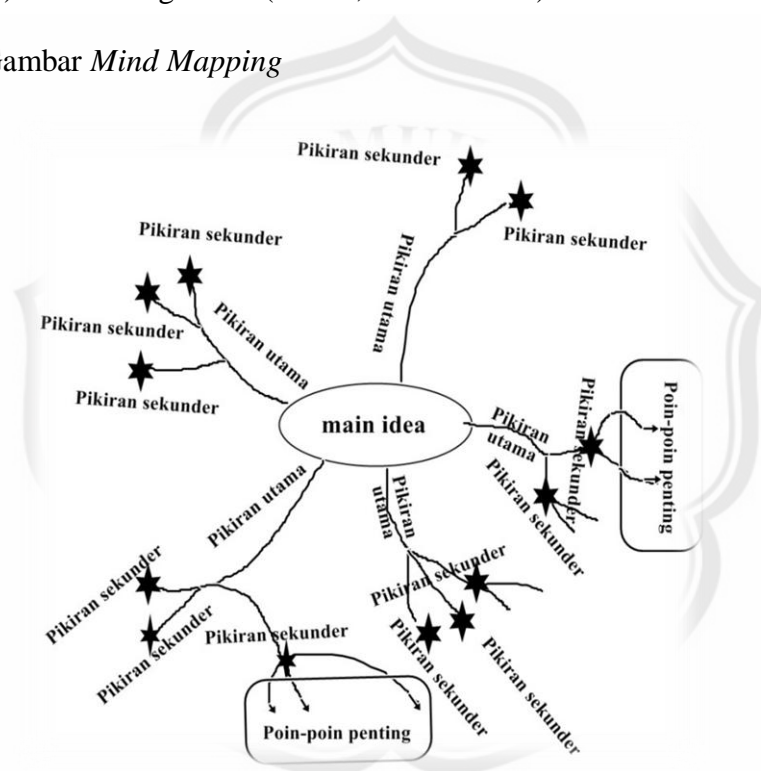
- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
- 2) Guru mengemukakan permasalahan yang akan ditanggapi peserta didik dan sebaiknya permasalahan yang mempunyai alternatif jawaban.
- 3) Membentuk kelompok yang anggotanya masing – masing 2-5 orang.
- 4) Setiap kelompok menginventarisasi dan mencatat alternatif jawaban hasil diskusi.
- 5) Setiap kelompok atau secara acak kelompok tertentu membacakan hasil diskusinya dan guru mencatat di papan dan mengelompokkan sesuai dengan kebutuhan guru.
- 6) Dari data – data di papan, peserta didik diminta membuat kesimpulan atau guru memberikan perbandingan sesuai konsep yang disediakan oleh guru (Hanafiah dan Suhana, 2010: 45).

e. Cara Membuat *Mind Mapping*

- 1) Memulai dari tengah kertas kosong yang sisi panjangnya diletakkan mendatar.
- 2) Gunakan gambar atau foto untuk ide sentral anda.
- 3) Gunakan warna.

- 4) Hubungkan cabang – cabang utama ke gambar pusat dan hubungkan cabang – cabang tingkat dua dan tiga ke tingkat satu dan dua, dan seterusnya.
- 5) Buatlah garis hubung yang melengkung, bukan garis lurus.
- 6) Gunakan satu kata kunci dalam tiap garis.
- 7) Gunakan gambar (Buzan, 2011: 16-17)

f. Gambar *Mind Mapping*



Sumber gambar : Buzan, 2011 : 2

B. Penelitian yang Relevan

Menurut Tunut (2009) dalam skripsinya berjudul “Meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas VII B melalui model pembelajaran *Mind Mapping* di SMP Negeri 3 Banyumas tahun pelajaran 2008/2009” hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Mind Mapping* dalam pembelajaran Pendidikan

Kewarganegaraan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal itu dibuktikan dengan peningkatan motivasi belajar siswa pada siklus I (satu) sampai dengan siklus II (dua) yang terdiri dari pernyataan (sekala sikap) siswa. Perolehan skor rata-rata aktivitas siswa pada pembelajaran siklus I (satu) adalah 64,5% keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan kategori cukup baik dan perolehan skor rata-rata pada siklus II (dua) adalah 79,3% keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan kategori baik. Perolehan skor rata-rata pernyataan sikap pada pembelajaran siklus I (satu) adalah 74,98% siswa yang mempunyai motivasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan dengan kategori cukup baik dan perolehan skor rata-rata pernyataan skala sikap pada siklus II (dua) adalah 89,50% siswa yang mempunyai motivasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan dengan kategori baik.

Hasil observasi terhadap aktivitas guru dari siklus I (satu) sampai dengan siklus II (dua) meningkat. Perolehan skor rata-rata aktivitas guru dalam pembelajaran siklus I (satu) adalah 74,54% dengan kategori cukup baik, sedangkan pada siklus II (dua) perolehan skor rata-rata aktivitas guru dalam pembelajaran siklus II (dua) adalah 92,73% dengan kategori baik.

C. Kerangka Berpikir

Keadan awal SMA Negeri 1 Rawolo adalah sebagian besar siswanya kurang aktif dalam proses pembelajaran, tidak berani mengemukakan pendapat dan gagasannya, kurang tanggap dalam menyikapi suatu

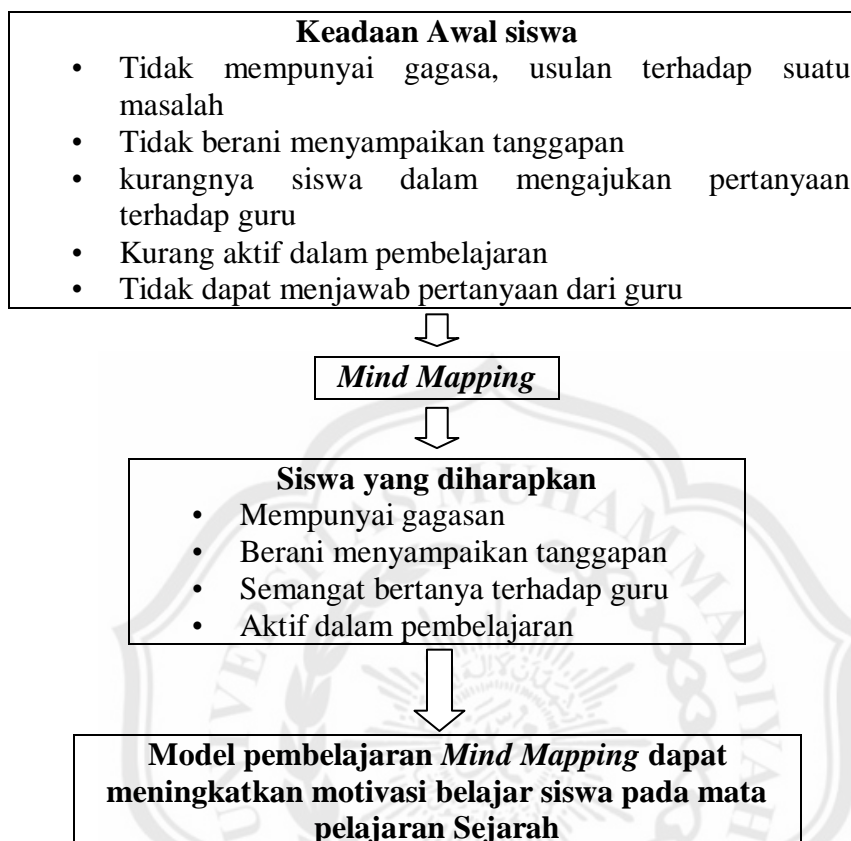
permasalahan dan apabila ada suatu pertanyaan yang diajukan oleh guru tidak berani untuk menjawab bahkan lebih cenderung untuk diam.

Mind Mapping adalah model pembelajaran yang mempelajari konsep, ditemukan oleh Tony Buzan. Konsep ini didasarkan pada cara kerja otak menyimpan informasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa otak kita bukan menyimpan informasi dalam bentuk kotak-kotak sel saraf yang terjejer rapi melainkan dikumpulkan pada sel-sel saraf yang bercabang, apabila dilihat secara sekilas akan tampak seperti cabang-cabang pohon. Dari fakta tersebut maka disimpulkan apabila kita juga menyimpan informasi seperti cara kerja otak maka akan semakin baik informasi tersimpan dalam otak dan hasilnya tentu saja proses belajar kita akan semakin mudah.

Dari penjelasan *Mind Mapping* di atas maka siswa diharapkan akan lebih aktif dalam pembelajaran, berani menyampaikan pendapat dan gagasannya, tanpa ragu untuk bertanya materi yang belum di mengerti dan berani menjawab pertanyaan dari guru. Dari pernyataan tersebut maka peneliti menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Seseorang akan berhasil dalam belajar, kalau pada dirinya sendiri ada keinginan untuk belajar. Keinginan atau dorongan inilah yang disebut dengan motivasi. Motivasi adalah dorongan atau daya penggerak yang terdapat dalam diri siswa sehingga mau dan ingin melakukan kegiatan-kegiatan belajar, sehingga tujuan belajar dapat tercapai oleh siswa.

Bagan 1. kerangka berpikir



D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* dapat meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas X.2 SMA Negeri 1 Rawalo Kabupaten Banyumas.