

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Motivasi**

Setiap individu memiliki kondisi internal, kondisi internal tersebut turut berperan dalam aktivitas dirinya sehari-hari. Salah satu dari kondisi internal tersebut adalah “motivasi”. Menurut Rukminto yang dikutip oleh Uno (2007: 3) dalam Istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motif tidak dapat diamati secara langsung tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya, berupa rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu.

Menurut Sagala (2011: 152) setiap perbuatan belajar didorong oleh sesuatu atau motif. Motif atau biasa juga disebut dorongan atau kebutuhan, merupakan suatu tenaga yang berada pada diri individu atau siswa yang mendorongnya untuk berbuat mencapai suatu tujuan.

Menurut Donald yang dikutip Sardiman (2007: 73) motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai munculnya “feeling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.

Menurut Uno (2007: 5) motivasi adalah proses psikologi yang dapat menjelaskan perilaku seseorang. Perilaku hakikatnya merupakan orientasi pada satu tujuan.

Sardiman juga berpendapat (2007: 75) motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakannya atau mengelakkan perasaan tidak suka itu.

Dari beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah dorongan dasar atau kemauan yang menggerakkan seseorang melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu sebagai perubahan tingkah laku seseorang berdasarkan pengalaman yang diperolehnya. Motivasi dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu sendiri tumbuh dari dalam diri seseorang.

## **2. Motivasi Belajar**

### **a. Hakikat motivasi belajar**

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Menurut Sardiman (2007: 75) motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal menumbuhkan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar.

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

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar.

Indikator motivasi belajar menurut Uno (2007: 23) dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

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

Dari beberapa definisi tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi mempunyai peranan yang strategis dalam aktifitas belajar seseorang. Tidak ada seorang pun yang belajar tanpa motivasi, tidak ada motivasi berarti tidak ada kegiatan belajar.

**Peranan Motivasi dalam Belajar**

Peran motivasi dalam belajar menurut Uno (2007: 27-28) adalah sebagai berikut:

- 1) Peran motivasi dalam menentukan penguatan belajar.

Motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar apabila seorang anak yang belajar dihadapkan pada suatu masalah yang

memerlukan pemecahan, dan hanya dapat dipecahkan berkat bantuan hal-hal yang pernah dilaluinya. Sebagai contoh, seorang anak akan memecahkan materi matematika dengan bantuan tabel logaritma. Tanpa bantuan tabel tersebut anak itu tidak dapat menyelesaikan tugas matematika. Dalam kaitan itu, anak berusaha mencari buku tabel matematika. Upaya untuk mencari tabel matematika merupakan peran motivasi yang dapat menimbulkan penguatan belajar.

2) Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar.

Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar erat kaitannya dengan kemaknaan belajar. Anak akan tertarik untuk belajar sesuatu, jika yang dipelajari itu sedikitnya sudah dapat diketahui atau dinikmati manfaatnya bagi anak. Sebagai contoh, anak akan termotivasi belajar elektronik karena tujuan belajar elektronik itu dapat dapat melahirkan kemampuan anak dalam bidang elektronik.

3) Peran motivasi dalam menentukan ketekunan belajar.

Seorang anak yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu, akan berusaha mempelajarinya dengan baik dan tekun, dengan harapan memperoleh hasil yang baik. Dalam hal itu, tampak bahwa motivasi untuk belajar menyebabkan seseorang tekun belajar. Sebaliknya, apabila seseorang kurang atau tidak memiliki motivasi untuk belajar, maka dia tidak tahan lama belajar.

b. Bentuk-Bentuk Motivasi dalam Belajar

Menurut Sardiman (2007: 92-95) ada beberapa bentuk motivasi yang dapat dimanfaatkan dalam rangka mengarahkan belajar anak didik di kelas yaitu sebagai berikut:

1) Memberi angka

Angka merupakan alat motivasi yang cukup memberikan rangsangan kepada anak didik untuk mempertahankan atau bahkan lebih meningkatkan prestasi belajar mereka di masa mendatang. Angka ini biasanya terdapat dalam buku rapor sesuai jumlah mata pelajaran yang diprogramkan dalam kurikulum.

2) Hadiah

Hadiah adalah memberikan sesuatu kepada orang lain sebagai penghargaan atau kenang-kenangan. Dalam dunia pendidikan, hadiah bisa dijadikan sebagai alat motivasi. Hadiah dapat diberikan kepada anak didik yang berprestasi tinggi, ranking satu, dua atau tiga dari anak didik lainnya.

3) Kompetisi

Kompetisi adalah persaingan. Dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong anak didik agar mereka bergairah belajar. Persaingan baik dalam bentuk individu maupun kelompok diperlukan dalam pendidikan. Kondisi ini bisa dimanfaatkan untuk menjadikan proses interaksi belajar mengajar yang kondusif.

#### 4) Ego-involvement

Menumbuhkan kesadaran kepada anak didik agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai suatu tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertahankan harga diri adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Penyelesaian tugas dengan baik adalah simbol kebanggaan dan harga diri. Begitu juga dengan anak didik yang akan belajar dengan keras bisa jadi karena harga dirinya.

#### 5) Memberi ulangan

Ulangan bisa dijadikan sebagai alat motivasi. Anak didik biasanya mempersiapkan diri dengan belajar jauh-jauh hari untuk menghadapi ulangan. Oleh karena itu, ulangan merupakan strategi yang cukup baik untuk memotivasi anak didik agar lebih giat belajar. Namun demikian, ulangan tidak selamanya dapat digunakan sebagai alat motivasi. Ulangan yang tidak terprogram, hanya karena selera akan membosankan anak didik. Tetapi jika ulangan dilakukan secara akurat dengan teknik dan strategi yang sistematis dan terencana maka ulangan akan menjadi alat motivasi.

#### 6) Mengetahui hasil

Mengetahui hasil belajar bisa dijadikan sebagai alat motivasi. Dengan mengetahui hasil, anak didik terdorong untuk belajar lebih giat. Apalagi bila hasil belajar itu mengalami

kemajuan, anak didik berusaha untuk mempertahankannya atau bahkan meningkatkan intensitas belajarnya guna mendapatkan prestasi belajar yang lebih baik di kemudian hari atau pada semester berikutnya.

#### 7) Pujian

Pujian yang diucapkan pada waktu yang tepat dapat dijadikan sebagai alat motivasi. Pujian adalah bentuk reinforcement yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik. Guru bisa memanfaatkan pujian untuk memuji keberhasilan anak didik dalam mengerjakan pekerjaan di sekolah. Pujian diberikan sesuai dengan hasil kerja, bukan dibuat-buat atau bertentangan sekali dengan hasil kerja anak didik.

#### 8) Hukuman

Hukuman akan menjadi alat motivasi apabila dilakukan dengan pendekatan edukatif dan bukan karena dendam. Pendekatan edukatif disini yaitu sebagai hukuman yang mendidik dan bertujuan memperbaiki sikap dan perbuatan anak didik yang dianggap salah. Sehingga dengan hukuman yang diberikan, anak didik tidak mengulangi kesalahan atau pelanggaran. Minimal mengurangi frekuensi pelanggaran.

9) Hasrat untuk belajar

Hasrat untuk belajar berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar. Hasrat untuk belajar berarti pada diri anak didik itu memang ada motivasi untuk belajar, sehingga sudah tentu hasilnya akan lebih baik daripada anak didik yang tak berhasrat untuk belajar.

10) Tujuan yang diakui

Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh anak didik merupakan alat motivasi yang sangat penting. Sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai, dirasakan anak sangat berguna dan menguntungkan sehingga menimbulkan gairah untuk terus belajar.

c. Macam-macam Motivasi Belajar

1) Motivasi Intrinsik

Menurut Uno (2007: 7) motivasi instrinsik mengidentifikasikan tingkah laku seseorang yang merasa senang terhadap sesuatu. Apabila ia menyenangi kegiatan itu maka termotivasi untuk melakukan kegiatan tersebut. Sebagai contoh orang yang senang membaca buku tidak perlu ada yang menyuruh atau mendorong dirinya untuk membaca buku, tetapi ia sudah rajin mencari buku-buku untuk dibacanya. Selain itu jika seseorang menghadapi tantangan dan merasa yakin bahwa

dirinya mampu untuk melakukannya maka biasanya orang tersebut akan mencoba melakukan kegiatan tersebut.

Motivasi itu intrinsik bila tujuannya inheren dengan situasi belajar dan bertemu dengan kebutuhan dan tujuan anak didik untuk menguasai nilai-nilai yang terkandung di dalam pelajaran itu. Anak didik termotivasi untuk belajar semata-mata untuk menguasai nilai-nilai yang terkandung dalam bahan pelajaran, bukan karena keinginan lain seperti ingin mendapat pujian, nilai yang tinggi atau hadiah dan sebagainya.

Bila seseorang telah memiliki motivasi intrinsik dalam dirinya, maka ia secara sadar akan melakukan suatu kegiatan yang tidak memerlukan motivasi dari luar dirinya. Dalam aktivitas belajar, motivasi intrinsik sangat diperlukan terutama belajar sendiri. Seseorang yang tidak memiliki motivasi intrinsik sulit sekali melakukan aktivitas belajar secara terus menerus. Sedangkan seseorang yang memiliki motivasi intrinsik selalu ingin maju dalam belajar. Keinginan itu dilatarbelakangi oleh pemikiran yang positif bahwa semua mata pelajaran yang dipelajari sekarang akan dibutuhkan dan sangat berguna untuk kini dan masa yang akan datang.

## 2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Motivasi belajar

dikatakan ekstrinsik bila anak didik menempatkan tujuan belajarnya di luar faktor-faktor situasi belajar (*resides in some factors outside the learning situation*).

Motivasi ekstrinsik bukan berarti motivasi yang tidak diperlukan dan tidak baik dalam pendidikan. Motivasi ekstrinsik diperlukan agar anak didik mau belajar. Berbagai macam cara bisa dilakukan agar anak didik mau termotivasi untuk belajar. Guru yang berhasil mengajar adalah guru yang pandai membangkitkan minat anak didik dalam belajar, dengan memanfaatkan motivasi ekstrinsik dalam berbagai bentuk. Kesalahan penggunaan bentuk-bentuk motivasi ekstrinsik akan menyebabkan anak didik malas belajar. Oleh karena itu, guru harus bisa dan pandai mempergunakan motivasi ekstrinsik ini dengan benar dalam rangka menunjang proses interaksi edukatif di kelas.

Motivasi ekstrinsik yang positif maupun negatif sama-sama mempengaruhi sikap dan perilaku siswa. Diakui ijasah, angka, pujian dan hadiah akan berpengaruh positif merangsang siswa untuk giat belajar. Sedangkan ejekan, celaan, hukuman yang menghina, sindiran kasar dan sebagainya akan berpengaruh negatif dengan renggangnya hubungan guru dengan siswa.

d. Prinsip-prinsip motivasi belajar

Agar peranan motivasi lebih optimal, maka diperlukan adanya prinsip-prinsip motivasi belajar yaitu:

- 1) Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar.
- 2) Motivasi intrinsik lebih utama daripada motivasi ekstrinsik dalam belajar.
- 3) Motivasi berupa pujian lebih baik dari pada hukuman.
- 4) Motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan dalam belajar.
- 5) Motivasi dapat memupuk optimisme dalam belajar.
- 6) Motivasi melahirkan prestasi dalam belajar.

### 3. Prestasi Belajar

a. Hakikat Belajar

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI: 895) Belajar merupakan penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru.

Menurut Hamalik (2009: 28) belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan. Jadi, merupakan langkah-langkah atau prosedur yang ditempuh.

Menurut Gagne yang dikutip Dimiyati (2006: 10) merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai.

Dari beberapa definisi diatas dapat diambil kesimpulan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku akibat interaksi dengan lingkungan sehingga penguasaan pengetahuan atau keterampilan dapat berkembang.

Belajar merupakan kebutuhan setiap orang sebab dengan belajar seseorang dapat memahami dan mengerti tentang suatu kemampuan sehingga kecakapan dan kepandaian yang dimiliki dapat ditingkatkan. Sebagai individu yang sedang belajar mempunyai kepentingan agar berhasil dalam belajar.

#### b. Pengertian Prestasi Belajar

Kata prestasi berasal dari bahasa Belanda yaitu *prestatie*. Kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi "prestasi" yang berarti hasil usaha. Istilah prestasi belajar (*achievement*) berbeda dengan hasil belajar (*learning outcome*). Prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan, sedangkan hasil belajar meliputi aspek pembentukan watak peserta didik. Prestasi dapat dicapai setelah terjadi proses interaksi dengan lingkungan dalam jangka waktu tertentu. Prestasi dapat berupa pengetahuan, pemahaman, ketrampilan dan nilai sosial. Berhasil atau tidaknya suatu proses belajar mengajar dapat dilihat dari hasil belajarnya.

Hasil belajar seseorang dapat dilihat ditunjukkan dari prestasi belajar yang dicapainya.

Menurut Arifin (2009: 12) prestasi belajar merupakan suatu masalah yang bersifat perenial dalam sejarah kehidupan manusia, karena sepanjang rentang kehidupannya manusia selalu mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuan masing-masing.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI: 895) prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dilambangkan melalui mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru. Dalam hal ini prestasi belajar merupakan suatu kemajuan dalam perkembangan siswa setelah ia mengikuti kegiatan belajar dalam waktu tertentu. Seluruh pengetahuan, keterampilan, kecakapan dan perilaku individu terbentuk dan berkembang melalui proses belajar.

Dari pengertian tentang prestasi belajar tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa prestasi belajar adalah hasil dari kegiatan belajar yang ingin dicapai. Adapun tinggi rendahnya prestasi seseorang tidaklah sama. Ada siswa yang memiliki prestasi belajar yang baik adapula siswa yang memiliki prestasi belajar yang kurang buruk, tergantung bagaimana siswa tersebut dalam proses belajar. Untuk mengetahui tinggi rendahnya prestasi siswa perlu diukur dengan tes dan dapat dibuktikan dengan angka-angka. Dengan kata lain prestasi belajar adalah hasil perbuatan belajar yang dapat dinyatakan dengan angka-angka yang tertera dalam nilai ulangan

harian atau buku raport siswa yang dapat digunakan untuk membuktikan tingkat keberhasilan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa yang sungguh-sungguh dalam belajarnya akan mendapatkan prestasi yang baik dan memuaskan sehingga akan memotivasi siswa tersebut untuk lebih baik dan giat dalam belajar. Sedangkan siswa yang kurang sungguh-sungguh dalam belajarnya akan mendapatkan prestasi belajar yang buruk sehingga tidak memuaskan hatinya.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Prestasi belajar yang dicapai seseorang merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam diri (faktor internal) maupun dari luar diri (faktor eksternal) individu. Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar sangat penting artinya dalam rangka membantu siswa dalam mencapai prestasi belajar yang memuaskan dan maksimal. Menurut Ahmadi dan Supriyono (2004: 138), faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu:

1) Faktor internal

Faktor internal terdiri dari:

- a) Faktor jasmaniah (fisiologi) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh, yang termasuk faktor ini misalnya penglihatan, pendengaran, struktur tubuh dan sebagainya.
- b) Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh terdiri atas faktor intelektual dan faktor non-

intelektif. Faktor intelektual meliputi faktor potensial yaitu kecerdasan dan bakat. Sedangkan faktor non-intelektif yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi dan penyesuaian diri.

c) Faktor kematangan fisik maupun psikis.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal terdiri atas:

a) Faktor sosial yang meliputi lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan kelompok.

b) Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian.

c) Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar dan iklim.

d) Faktor lingkungan spiritual dan keamanan.

Faktor-faktor di atas saling berinteraksi secara langsung ataupun tidak langsung dalam mencapai prestasi belajar.

#### **4. Metode Bermain Peran (*Role Playing*)**

Menurut Ahmadi (2011: 54) metode bermain peran (*role playing*) adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Metode bermain peran adalah metode interaksi edukatif yang dapat diterapkan pada pengajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Penerapan metode bermain peran yang dipersiapkan dengan baik dan berlangsung secara berkelanjutan dapat melatih keterampilan anak-didik dalam memerankan suatu peran sosial.

Melalui peran, peserta didik berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih. Pada pembelajaran dengan bermain peran, pemeranan tidak dilakukan secara tuntas sampai masalah dapat dipecahkan. Hal ini dimaksudkan untuk mengundang rasa penasaran peserta didik yang menjadi pengamat agar turut aktif mendiskusikan dan mencari jalan ke luar. Dengan demikian, diskusi setelah bermain peran akan berlangsung hidup dan menggairahkan peserta didik.

a. Kelebihan metode bermain peran (*role playing*)

- 1) Melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerjasama
- 2) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- 3) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- 4) Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu permainan.
- 5) Permainan merupakan pelajaran yang menyenangkan bagi anak.

b. Kelemahan metode bermain peran (*role playing*)

- 1) Jika siswa tidak dipersiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak akan melakukan secara sungguh-sungguh.
- 2) Bermain peran mungkin tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung.
- 3) Bermain peran tidak selamanya menuju pada arah yang diharapkan seseorang yang memainkannya.
- 4) Siswa sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik khususnya jika mereka tidak diarahkan atau tidak ditugasi dengan baik.
- 5) Memakan waktu banyak.
- 6) Untuk berjalan baiknya sebuah bermain peran, diperlukan kelompok yang sensitif, imajinatif, terbuka, saling mengenal sehingga dapat bekerjasama dengan baik.

c. Langkah-langkah pembelajaran metode bermain peran (*role playing*) menurut Suyatno (2009: 123) adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
- 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum kegiatan belajar mengajar.
- 3) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 4-5 orang
- 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.

- 5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan
- 6) Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- 7) Setelah selesai ditampilkan masing-masing kelompok diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas penampilan yang telah diperagakan.
- 8) Setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- 10) Evaluasi.
- 11) Penutup.

Jadi pembelajaran bermain peran merupakan cara belajar yang dilakukan dengan cara membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok memerankan karakter sesuai dengan naskah yang telah dibuat dan materi yang telah ditentukan oleh guru, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang telah diperankan tersebut.

Keberhasilan dalam bermain peran tergantung dari kemampuan dalam mengungkap pengalaman peserta didik. Proses ini mewarnai seluruh kegiatan bermain peran. Bagaimana peserta didik saling bertukar pengalaman dan mengemukakan pengalaman hidup mereka berinteraksi dengan orangtua, guru, teman-teman dan lingkungan disekitar mereka.

## 5. Tinjauan Pendidikan Kewarganegaraan SD

### a. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Menurut Fathurrohman (2011: 7) tujuan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah untuk memberikan kompetensi-kompetensi:

- 1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- 2) Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup dengan bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
- 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

### b. Ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan.

Ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Persatuan dan kesatuan bangsa.
- 2) Norma, hukum dan peraturan.
- 3) Hak asasi manusia.

- 4) Kebutuhan warga negara.
- 5) Konstitusi negara.
- 6) Kekuasaan dan politik.
- 7) Pancasila.
- 8) Globalisasi.

### **B. Hasil Penelitian yang Relevan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Nurjanah Nasution pada tahun 2010 dengan judul "Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar IPS Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Melalui Metode Bermain Peran di Kelas V SD Negeri Karangmangu". Hasil penelitian dapat dilihat bahwa perolehan observasi tentang prestasi dan motivasi meningkat. Hal ini dibuktikan dengan pencapaian presentase motivasi belajar siswa secara klasikal terhadap pelajaran IPS mengalami peningkatan dengan perolehan presentase 59,73% dengan kriteria cukup termotivasi pada siklus I menjadi 76,71% dengan kriteria termotivasi pada siklus II. Metode pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan persentase ketuntasan belajar yang mencapai 72% pada siklus I menjadi 88% pada siklus II. Adapun penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang digunakan untuk memecahkan permasalahan pembelajaran IPS.

### **C. Kerangka Berpikir**

Metode bermain peran (*role playing*) atau bermain peran merupakan metode yang dapat menyajikan bahan pelajaran dengan

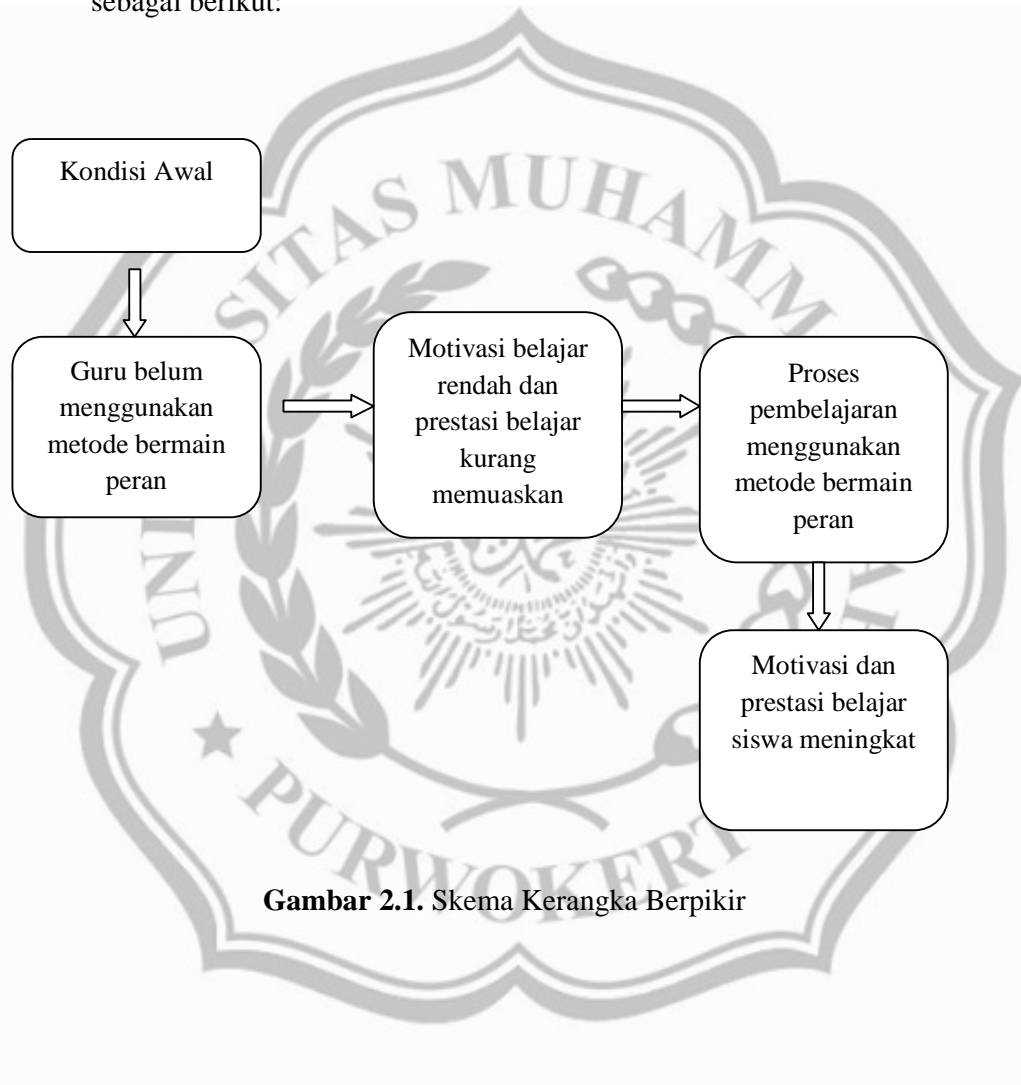
mempertunjukkan dan mempertontonkan atau mendramatisasikan cara tingkah laku dalam hubungan sosial. Metode mengajar yang pada pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu permasalahan agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial. Metode bermain peran dapat dijadikan sebagai metode edukatif yang dapat diterapkan dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Metode interaksi edukatif ini memiliki nilai untuk mengembangkan afektif murid yang berhubungan dengan penghayatan suatu peranan sosial di masyarakat. Melalui metode bermain peran siswa akan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Pada kondisi awal sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas, terlihat bahwa proses pembelajaran belum menggunakan metode bermain peran sehingga motivasi belajar siswa rendah serta prestasi belajar siswa kurang memuaskan. Berdasarkan identifikasi dan analisis masalah yang ada, akan dilakukan suatu inovasi pembelajaran dengan metode bermain peran (*role playing*), dengan harapan akan meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

Penelitian tindakan kelas ini akan menggunakan dua siklus yaitu siklus pertama dan kedua. Dimana setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Jika dalam siklus pertama motivasi dan prestasi belajar siswa mulai ada peningkatan maka akan dilanjutkan

dengan siklus kedua yang diharapkan motivasi belajar siswa dan prestasi belajar siswa akan lebih meningkat.

Secara ringkas kerangka berpikir di atas dapat dibuat bagan sebagai berikut:



**Gambar 2.1.** Skema Kerangka Berpikir

#### D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dikemukakan hipotesis tindakan sebagai berikut:

- a. Metode bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa yang terkait dengan materi organisasi di Sekolah di kelas V SD Negeri 03 Gombang Kecamatan Belik.
- b. Metode bermain peran dapat meningkatkan prestasi belajar Pkn siswa yang terkait dengan materi organisasi di Sekolah di kelas V SD Negeri 03 Gombang Kecamatan Belik.

