

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teoritis

##### 1. Strategi Pembelajaran

###### a. Pengertian Strategi Pembelajaran

Pemilihan strategi pembelajaran pada dasarnya merupakan salah satu hal penting yang harus dipahami oleh setiap guru, mengingat proses pembelajaran merupakan proses komunikasi multi arah antar siswa, guru, dan lingkungan belajar. Karena itu pembelajaran harus diatur sedemikian rupa sehingga akan diperoleh dampak pembelajaran secara langsung ke arah perubahan tingkah laku sebagaimana dirumuskan dalam tujuan pembelajaran.

Terdapat berbagai pendapat tentang strategi pembelajaran sebagaimana dikemukakan oleh para ahli pembelajaran (*instructional technologist*) di antaranya akan dipaparkan sebagai berikut:<sup>1</sup>

- 1) Kozma dan Gafur secara umum menjelaskan bahwa strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap kegiatan yang dipilih, yaitu yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu.
- 2) Gerlach dan Ely menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan materi

---

<sup>1</sup>Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), hal. 4-5.

pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu. Selanjutnya dijabarkan oleh mereka bahwa strategi pembelajaran tersebut meliputi sifat, lingkup, dan urutan kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik.

- 3) Dick dan Carey menjelaskan bahwa strategi pembelajaran terdiri atas seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan yang digunakan oleh guru dalam rangka membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Menurut mereka strategi pembelajaran bukan hanya terbatas pada prosedur atau tahapan kegiatan belajar saja, melainkan termasuk juga pengetahuan materi atau paket program pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik.
- 4) Gropper di dalam Wiryam dan Noorhadi mengatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan pemilihan atas berbagai jenis latihan tertentu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Ia menegaskan bahwa setiap tingkah laku yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik dalam kegiatan belajar, harus dapat dipraktikkan. Mengingat bahwa setiap tujuan dan materi pembelajaran berbeda satu dengan yang lainnya maka jenis kegiatan belajar yang harus dipraktikkan oleh peserta didik membutuhkan persyaratan yang berbeda pula.

Berdasarkan beberapa pandangan tentang strategi pembelajaran diatas, selanjutnya dikemukakan pengertian baru tentang strategi

pembelajaran, yaitu strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga akan memudahkan peserta didik mencapai tujuan yang dikuasai di akhir kegiatan belajar.

#### b. Ragam Strategi Pembelajaran

Salah satu strategi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran yaitu strategi pembelajaran PAILKEM. Dimaksudkan dengan strategi karena bidang garapannya tertuju pada bagaimana cara:

(1) pengorganisasian materi pembelajaran, (2) menyampaikan atau menggunakan metode pembelajaran, dan (3) mengelola pembelajaran sebagaimana yang dikehendaki oleh ilmuan pembelajaran selama ini, seperti Reigeluth dan Merrill yang telah meletakkan dasar-dasar instruksional yang mengoptimalkan proses pembelajaran.<sup>2</sup>

PAILKEM merupakan sinonim dari Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, dan Menarik.

##### 1) Pembelajaran yang Aktif

Konsep pembelajaran aktif bukanlah tujuan dari kegiatan pembelajaran, tetapi merupakan salah satu strategi yang digunakan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Maksud aktif dalam strategi ini adalah memosisikan guru sebagai orang yang menciptakan suasana belajar yang kondusif atau sebagai fasilitator dalam belajar, sementara siswa sebagai peserta belajar yang harus

---

<sup>2</sup>*Ibid*, hal. 10.

aktif. Dalam proses pembelajaran yang aktif itu terjadi dialog yang interaktif antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru atau siswa dengan sumber belajar lainnya. Dalam hal ini, siswa tidak terbebani secara perseorangan dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam belajar, tetapi mereka dapat saling bertanya dan berdiskusi sehingga beban belajar bagi mereka sama sekali tidak terjadi. Dengan strategi pembelajaran yang aktif ini diharapkan akan tumbuh dan berkembang segala potensi yang mereka miliki sehingga pada akhirnya dapat mengoptimalkan hasil belajar mereka.

## 2) Pembelajaran yang Inovatif

Pembelajaran inovatif juga merupakan strategi pembelajaran yang mendorong aktivitas belajar. Inovatif dalam hal ini adalah dalam kegiatan pembelajaran itu terjadi hal-hal yang baru, bukan saja oleh guru sebagai fasilitator belajar, tetapi juga oleh siswa yang sedang belajar. Dalam strategi pembelajaran ini, guru tidak tergantung dari materi pembelajaran yang ada pada buku saja, tetapi dapat mengimplementasikan hal-hal baru yang menurut guru sangat cocok dan relevan dengan masalah yang sedang dipelajari siswa. Demikian pula siswa, melalui aktivitas belajar yang dibangun melalui strategi ini, siswa dapat menemukan caranya sendiri untuk memperdalam hal-hal yang sedang dipelajari.

Bagi guru, pembelajaran yang inovatif dapat digunakan untuk menerapkan temuan-temuan terbaru dalam pembelajaran, terlebih lagi jika temuan tersebut merupakan temuan yang pernah ditemukan dalam penelitian tindakan kelas atau sejumlah pengalaman yang ditemukan guru selama menjadi guru. Melalui pembelajaran ini, siswa tidak akan buta teknologi dan mereka bisa mengikuti perkembangan teknologi yang ada sekarang ini. Dengan demikian pembelajaran diwarnai dengan hal-hal baru sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Jika pembelajaran inovatif ini berjalan dengan baik di sekolah, maka dapat dipastikan bahwa semboyan sekolah sebagai pusat pengembangan kebudayaan benar-benar terwujud.

### 3) Pembelajaran yang Menggunakan Lingkungan

Strategi pembelajaran yang menggunakan lingkungan adalah salah satu strategi yang mendorong siswa agar belajar tidak tergantung dari apa yang ada dalam buku yang merupakan pegangan guru. Konsep pembelajaran ini berangkat dari belajar kontekstual dengan lebih mengedepankan bahwa hal yang perlu dipelajari terlebih dahulu oleh siswa adalah apa yang ada pada lingkungannya. Misalnya siswa yang sekolahnya berada di perkotaan, maka bagaimana memanfaatkan hal-hal yang ada di kota itu menjadi sumber belajar siswa. Demikian juga dengan

siswa yang sekolahnya di pedesaan, bagaimana menggunakan lingkungan dan sekitarnya sebagai sumber belajar siswa.

#### 4) Pembelajaran yang Kreatif

Pembelajaran yang kreatif juga sebagai salah satu strategi yang mendorong siswa untuk lebih bebas mempelajari makna yang di pelajari. Pembelajaran yang kreatif juga sangat penting dalam rangka pembentukan generasi yang kreatif, yang mampu menghasilkan sesuatu untuk kepentingan dirinya dan orang lain. Kreatif juga dimaksudkan agar guru menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa.

Pembelajaran yang kreatif merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Pembelajaran yang kreatif pada dasarnya mengembangkan belahan otak kanan anak yang dalam teori Hemosfir disebutkan bahwa belahan otak anak terdiri dari belahan kiri dan belahan kanan. Belahan kiri sifatnya korvergen dengan ciri utamanya berpikir linier dan teratur, sementara belahan otak kanan sifatnya difergen dengan ciri utamanya berpikir konstruktif, kreatif, dan holistik.

Hasil penelitian para pakar psikologi dan ahli-ahli instruksional menemukan bahwa belahan otak kanan anak belum banyak dilibatkan dalam proses pembelajaran. Kurikulum

pembelajaran di Indonesia belum menyentuh bagaimana menggali potensi siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran banyak bersifat konstruktif dengan menekankan pada garapan domain kognitif. Hal ini bisa dilihat dari sistem pendidikan kita yang masih lebih banyak mengandalkan hafalan dan ukuran keberhasilan siswa ditentukan oleh bagaimana kemampuan siswa menuliskan jawaban atau memilih pilihan jawaban secara objektif dari masalah yang dihadapkan kepada siswa. Sementara domain menciptakan sesuatu setelah belajar belum menjadi tujuan pembelajaran kita. Akibatnya lulusan sekolah kita masih kaya dengan teori, sementara pasar kerja menghendaki sumber daya yang mampu melahirkan sesuatu sebagai bagian dari penguasaan pendidikan.

Dengan demikian pembelajaran yang kreatif menghendaki guru yang kreatif dan siswa dapat mengembangkan kreativitasnya.

##### 5) Pembelajaran yang Efektif

Pembelajaran yang efektif adalah salah satu strategi pembelajaran yang diterapkan guru dengan maksud untuk menghasilkan tujuan yang telah ditetapkan. Strategi pembelajaran yang efektif ini menghendaki agar siswa yang belajar di mana dia telah membawa sejumlah potensi lalu dikembangkan melalui kompetensi yang telah ditetapkan, dan dalam waktu tertentu kompetensi belajar dapat dicapai siswa dengan baik atau tuntas.

Dalam menerapkan strategi ini tentu tujuan yang akan disusun dalam kompetensi dasar, indikator, dan tujuan perlu mempertimbangkan karakteristik siswa. Untuk itu sebelum strategi ini digunakan, terlebih dahulu siswa dilakukan analisis karakteristiknya berupa analisis minat, bakat, kemampuan awal, atau motivasi belajar siswa hingga gaya belajar mereka. Hasil analisis ini digunakan sebagai dasar menetapkan tujuan yang harus dicapai dalam pembelajaran. Dengan strategi ini akan terjadi proses pembelajaran yang kondusif karena guru ketika memberikan pelajaran telah terbekali dengan karakteristik siswa yang menjadi dasar penetapan metode dan penggunaan media pembelajaran. Dengan kata lain, strategi pembelajaran yang aktif adalah strategi pembelajaran yang mempertimbangkan karakteristik siswa, bagaimana kemampuannya, metode apa yang cocok digunakan, media apa yang pas untuk diterapkan, serta evaluasi pembelajaran pun didasarkan pada kemampuan siswa.

Segala pertimbangan dalam strategi ini menyangkut tujuan yang disusun berdasarkan kemampuan siswa, pemilihan materi yang benar-benar menunjang tujuan, penetapan metode yang sesuai dengan karakteristik siswa, penggunaan media yang pas serta evaluasi yang tertuju pada tujuan yang telah ditetapkan, pada akhirnya akan kembali pada bagaimana peran guru dalam mengelola proses pembelajaran.



#### 6) Pembelajaran yang Menarik

Inti dari semua strategi yang digunakan dalam pembelajaran adalah bagaimana proses pembelajaran itu bisa berjalan dengan baik dan menarik bagi siswa yang belajar.

Strategi pembelajaran yang menarik tentu tidak akan berjalan hampa tanpa dibarengi dengan penyiapan suasana pembelajaran yang mendorong siswa akan memperdalam apa yang akan dipelajari. Dalam kaitan ini seorang guru memosisikan dirinya sebagai fasilitator belajar. Artinya guru yang menyediakan situasi atau suasana agar pembelajaran itu berjalan dengan baik. Dalam kaitan ini hal yang perlu disiapkan guru adalah, (a) media pembelajaran disiapkan dengan baik, (b) lingkungan belajar di-*setting* sesuai objek materi yang dipelajari, (c) metode pembelajaran yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa yang belajar, sehingga siswa merasa tertarik karena sesuai dengan apa yang diinginkan, (d) siswa diperlakukan sebagai seorang yang perlu dilayani.

#### c. Strategi *Index Card Match*

Salah satu bentuk strategi pembelajaran aktif adalah strategi pembelajaran *Index Card Match* (pencocokan kartu indeks). *Index Card*

*Match* adalah salah satu teknik instruksional dari belajar aktif yang termasuk dalam berbagai *reviewing* strategis (strategi pengulangan).<sup>3</sup>

Strategi *Index Card Match* ini berhubungan dengan cara-cara untuk mengingat kembali apa yang telah mereka pelajari dan menguji pengetahuan serta kemampuan mereka saat ini dengan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan. Biasanya guru dalam kegiatan belajar mengajar memberikan banyak informasi kepada siswa agar materi ataupun topik dalam program pembelajaran dapat terselesaikan tepat waktu, namun guru terkadang lupa bahwa tujuan pembelajaran bukan hanya materi yang selesai tepat waktu tetapi sejauh mana materi telah disampaikan dapat diingat oleh siswa. Karena itu dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan peninjauan ulang atau *review* untuk mengetahui apakah materi yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa.

Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Silberman, salah satu cara yang pasti untuk membuat pembelajaran tetap melekat dalam pikiran adalah dengan mengalokasikan waktu untuk meninjau kembali apa yang telah dipelajari.<sup>4</sup> Materi yang telah dibahas oleh siswa cenderung lima kali lebih melekat di dalam pikiran daripada materi yang tidak.

---

<sup>3</sup>Melvin L. Silberman, *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Alfabeta, 2006), hal. 250.

<sup>4</sup>*Ibid*, hal. 249.

Dilihat dari aktivitas belajar siswa, siswa yang mendapat pelajaran dengan menggunakan strategi *Index Card Match* akan lebih aktif dan bergairah dalam belajar. Hal yang sama terjadi pada indikator bentuk pembelajaran, strategi *Index Card Match* dalam penggunaannya menunjukkan interaksi banyak arah antara guru dengan siswa, siswa dengan guru dan siswa dengan siswa dalam kadar yang intensif serta suasana kelas yang harmonis. Silberman mengemukakan langkah-langkah pembelajaran dengan strategi *Index Card Match* ini adalah:

- 1) Pada kartu indeks yang terpisah, guru menulis pertanyaan tentang apapun yang diajarkan di kelas. Guru membuat kartu pertanyaan dengan jumlah yang sama dengan setengah jumlah siswa.
- 2) Pada kartu yang terpisah, guru menulis jawaban atau masing-masing pertanyaan itu.
- 3) Dua kumpulan kartu itu dicampur dan dikocok beberapa kali agar benar-benar tercampur aduk.
- 4) Guru memberikan satu kartu untuk setiap siswa. Guru menjelaskan bahwa ini merupakan latihan pencocokan. Sebagian siswa mendapatkan pertanyaan tinjauan dan sebagian lagi mendapatkan kartu jawabannya.
- 5) Guru memerintahkan siswa untuk mencari kartu pasangan mereka. Bila sudah terbentuk pasangan, siswa yang berpasangan diperintahkan untuk mencari tempat duduk bersama (katakan pada mereka untuk tidak mengungkapkan kepada pasangan lain apa yang ada di kartu mereka).
- 6) Bila pasangan yang cocok telah duduk bersama, guru memanggil siswa secara acak untuk membacakan soal tiap pasangan untuk memberikan kuis kepada siswa lain dengan membacakan pertanyaan mereka dan menantang siswa lain untuk memberikan jawabannya.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup>*Ibid*, hal. 250.

## 2. Motivasi Belajar

### a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi merupakan keadaan dalam diri individu atau organism yang mendorong perilaku kearah tujuan. Oleh karena itu motivasi mempunyai 3 (tiga) aspek, yaitu: (1) keadaan terdorong dalam diri organism, yaitu kesiapan bergerak karena kebutuhan, misalnya kebutuhan jasmani, karena keadaan lingkungan atau karena keadaan mental seperti berfikir dan ingatan. (2) perilaku yang timbul dan terarah karena keadaan. (3) tujuan yang dituju oleh perilaku tersebut.<sup>6</sup>

Menurut M. Alisuf Sabri motivasi adalah segala sesuatu yang menjadi pendorong tingkah laku yang menuntut/mendorong orang untuk memenuhi suatu kebutuhan. Dan sesuatu yang dijadikan motivasi itu merupakan suatu keputusan yang telah ditetapkan individu sebagai suatu kebutuhan/tujuan yang nyata ingin dicapai.<sup>7</sup> Menurut Noehi Nasution dalam Syaiful Bahri Djamarah, motivasi adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Jadi motivasi untuk belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar.<sup>8</sup> Menurut crider dalam Ramayulis, motivasi adalah sebagai abstrak keinginan yang timbul dari seseorang dan langsung ditujukan kepada suatu objek.<sup>9</sup> Sedangkan menurut S.

---

<sup>6</sup>Zikri Neni Iska, *Psikologi Pengantar Pemahaman Diri dan Lingkungan*, (Jakarta: Kizi Brother's, 2008), hal. 41.

<sup>7</sup>M. Alisuf Sabri, *Pengantar Psikologi Umum dan Perkembangan*, (Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 1998), hal. 129.

<sup>8</sup>Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal. 166.

<sup>9</sup>Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2005), hal. 117.

Nasution dalam Ramayulis, motivasi adalah menciptakan kondisi sedemikian rupa sehingga anak itu mau melakukan apa yang dapat dilakukannya.<sup>10</sup> Menurut Mc. Donald dikutip dari buku Sardiman A.M, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.<sup>11</sup>

Dari pengertian yang Mc. Donald yang dikutip oleh Sardiman A.M mengandung tiga elemen penting, yaitu:

- 1) Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia.
- 2) Motivasi ditandai dengan munculnya rasa/*feeling*, afeksi seseorang.
- 3) Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respons dari suatu aksi, yakni tujuan<sup>12</sup>.

Motivasi itu tumbuh di dalam diri seseorang dan juga dapat distimulir dari luar diri seseorang. Motivasi dalam kegiatan belajar adalah keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar. Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual, karena berperan sebagai menumbuhkan gairah, merasa senang dan menyemangati belajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar, akan mempunyai energi untuk melakukan kegiatan belajar, hal ini dapat dibuktikan ketika seseorang siswa yang memiliki intelegensi

---

<sup>10</sup>*Ibid.*

<sup>11</sup>Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hal. 73.

<sup>12</sup>*Ibid*, hal. 74.

tinggi, boleh jadi gagal karena kekurangan motivasi. Namun, akhirnya berhasil bahwa hasil belajar akan optimal kalau memiliki motivasi yang tepat.

Menurut Zakiah Darajat dkk, motivasi sebagai suatu proses, mengantarkan murid kepada pengalaman-pengalaman yang memungkinkan mereka dapat belajar. Sebagai proses, motivasi mempunyai fungsi antara lain:

- 1) Memberi semangat dan mengaktifkan murid agar tetap berminat dan siaga.
- 2) Memusatkan perhatian anak pada tugas-tugas tertentu yang berhubungan dengan pencapaian tujuan belajar.
- 3) Membantu memenuhi kebutuhan akan hasil jangka pendek dan hasil jangka panjang.<sup>13</sup>

Jadi motivasi belajar merupakan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah kepada belajar itu, selain itu juga merupakan dorongan dari dalam dan luar (guru, orang tua, atau orang lain) diri seseorang untuk berusaha merubah, baik tingkah laku atau sikapnya, maupun pada keterampilan dan ilmu pengetahuannya yang dihasilkan dari latihan dan pengalaman untuk mencapai tujuan. Dengan demikian motivasi belajar tidak hanya suatu energi menggerakkan siswa untuk belajar, tetapi juga sebagai suatu usaha yang mengarahkan kegiatan siswa kepada tujuan belajar.

---

<sup>13</sup>Zakiah Darajat, dkk, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008), hal. 141.

## b. Macam-Macam Motivasi Belajar

Motivasi adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Sedangkan motivasi untuk belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar. Motivasi dapat dilakukan dengan dua cara yaitu Motivasi baik yang berupa dorongan untuk belajar yang datang dari dalam maupun dari luar diri anak. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa yaitu: sikap, kebutuhan, rangsangan, afeksi, kompetensi, dan penguatan.

Menurut Sardiman A.M berbicara tentang atau macam jenis motivasi ini dapat dilihat dari berbagai sudut pandang.

- 1) Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya
  - a) Motif-motif bawaan, yang dimaksud dengan motif bawaan adalah motif yang dibawa sejak lahir, jadi motivasi itu ada tanpa dipelajari, misalnya dorongan untuk makan, dorongan untuk minum, dorongan untuk bekerja, untuk beristirahat.
  - b) Motif-motif yang dipelajari, maksudnya motif-motif yang timbul karena dipelajari. Sebagai contoh: dorongan untuk belajar suatu cabang ilmu pengetahuan, dorongan untuk mengajar sesuatu didalam masyarakat. Motif-motif ini seringkali disebut dengan motif-motif yang diisyaratkan secara sosial karena manusia hidup dalam lingkungan sosial dengan sesama manusia lain sehingga motivasi itu terbentuk.<sup>14</sup>
- 2) Jenis motivasi menurut pembagian dari Woodworth dan Marquis
  - a) Motif atau kebutuhan organis, meliputi: kebutuhan untuk minum, makan, bernafas, seksual, berbuat dan kebutuhan untuk beristirahat.
  - b) Motif-motif darurat, yang termasuk dalam jenis motif ini antara lain: dorongan untuk menyelamatkan diri, dorongan untuk membalas, untuk berusaha, untuk memburu. Jelasnya motivasi jenis ini timbul karena rangsangan dari luar.

---

<sup>14</sup>Sadiman A.M, *Interaksi dan motivasi...*, hal. 86.

c) Motif-motif objektif, dalam hal ini menyangkut kebutuhan untuk melakukan eksplorasi, melakukan manipulasi, untuk menaruh minat. Motif-motif ini muncul karena dorongan untuk dapat menghadapi dunia luar secara efektif.<sup>15</sup>

3) Motivasi jasmaniah dan rohaniah

Ada beberapa ahli yang menggolongkan jenis motivasi itu menjadi dua jenis yakni motivasi jasmaniah dan rohaniah. Yang termasuk motivasi jasmani seperti misalnya reflex, insting otomatis, nafsu. Sedangkan yang termasuk motivasi rohaniah adalah kemauan.

4) Motivasi intrinsik dan ekstrinsik

a) Motivasi intrinsik

Yang dimaksud dengan 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. Sebagai contoh seseorang yang senang membaca, tidak usah ada yang menyuruh atau mendorongnya. Ia sudah rajin mencari buku-buku untuk dibacanya. Siswa yang memiliki motivasi intrinsik akan memiliki tujuan menjadi orang yang terdidik, yang berpengetahuan, yang ahli dalam bidang studi tertentu. Jadi memang motivasi tersebut muncul dari kesadaran diri sendiri dengan tujuan secara esensial, bukan sekedar simbol dan seremonial.

---

<sup>15</sup>*Ibid.*



b) Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar. Sebagai contoh seseorang itu belajar, karena besok pagi akan ujian dengan harapan mendapatkan nilai baik, sehingga akan dipuji oleh guru atau temannya. Jadi kalau dilihat dari segi tujuan kegiatan yang dilakukannya, tidak secara langsung bergelayut dengan esensi apa yang dilakukannya itu. Bukan berarti bahwa ekstrinsik ini tidak baik dan tidak penting. Dalam kegiatan belajar-mengajar tetap penting. Sebab kemungkinan besar keadaan siswa itu dinamis, berubah-ubah, dan juga mungkin komponen-komponen lain dalam proses belajar-mengajar ada yang kurang menarik bagi siswa, sehingga diperlukan motivasi ekstrinsik.

Selanjutnya W.H. Burton dalam buku "*The guidance of learning activity*" dikutip oleh Ramayulis membedakan dua jenis motivasi yaitu:<sup>16</sup>

a) Motivasi intrinsik

Yang dimaksud dengan motivasi intrinsik adalah suatu cita-cita atau daya yang telah ada dalam diri individu yang mendorong seseorang untuk berbuat dan melakukan sesuatu.

---

<sup>16</sup>Ramayulis, *Metodologi Pendidikan ...*, hal. 117.

b) Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik ialah segala sesuatu yang datang dari luar yang menjadi cambuk bagi murid-murid untuk berbuat lebih giat. Kedalam motivasi ekstrinsik termasuk: ijazah, nilai yang tinggi, hadiah, ganjaran, penghargaan dan lain-lain.

c. Bentuk-bentuk Motivasi di Sekolah

Di dalam kegiatan belajar mengajar peranan motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan. Dengan motivasi, pelajar dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar.

Dalam kaitan itu perlu diketahui bahwa cara dan jenis menumbuhkan motivasi adalah bermacam-macam. Menurut Sardiman A.M ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah.<sup>17</sup> Yaitu:

1) Memberi angka

Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya. Banyak siswa belajar, yang utama justru untuk mencapai angka/nilai yang baik. Angka-angka yang baik itu bagi para siswa merupakan motivasi yang sangat kuat.

---

<sup>17</sup>Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi...*, hal. 92.

2) Hadiah

Hadiah dapat juga dikatakan sebagai motivasi, tetapi tidaklah selalu demikian.

3) Saingan/kompetisi

Saingan/kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Persaingan, baik persaingan individual maupun persainagan kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

4) *Ego-involvement*

Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri, adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup panjang.

5) Memberi ulangan

Para siswa akan menjadi giat belajar kalau mengetahui akan ada ulangan. Oleh karena itu, member ulangan ini juga merupakan saran motivasi.

6) Mengetahui hasil

Dengan mengetahui hasil pekerjaan, apalagi kalau terjadi kemajuan, akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar lagi. Semakin mengetahui bahwa grafik belajar meningkat, maka ada motivasi pada diri siswa untuk terus belajar, dengan suatu harapan hasilnya terus meningkat.

## 7) Pujian

Apabila ada siswa yang sukses yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, perlu diberikan pujian. Pujian ini adalah bentuk *reinforcement* yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik.

## 8) Hukuman

Hukuman sebagai *reinforcement* yang negatif tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi.

## 9) Hasrat untuk belajar

Hasrat untuk belajar berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar. Hal ini akan lebih baik bila dibandingkan segala sesuatu kegiatan yang tanpa maksud. Hasrat untuk belajar berarti pada diri anak didik anak itu memang ada motivasi untuk belajar, sehingga sudah barang tentu hasilnya akan lebih baik.

## 10) Minat

Motivasi muncul karena ada kebutuhan, begitu juga minat sehingga tepatlah kalau minat merupakan alat motivasi yang pokok.

## 11) Tujuan yang diakui

Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa, akan merupakan alat motivasi yang sangat penting. Sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai, karena dirasa sangat berguna dan menguntungkan, maka akan timbul gairah untuk terus belajar.

#### d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Timbulnya motivasi belajar, dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah:

- 1) Cita-cita/aspirasi pembelajar
- 2) Kemampuan pembelajar
- 3) Kondisi pembelajar
- 4) Kondisi lingkungan belajar
- 5) Unsur-unsur dinamis belajar/pembelajaran
- 6) Upaya guru dalam membelajarkan pembelajar

Selain itu Sardiman, mengatakan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi bertalian erat dengan kebutuhan-kebutuhan. Kebutuhan inilah yang memberi pengaruh utama adanya motivasi. Dalam hal ini ada beberapa teori tentang motivasi yang selalu berkaitan dengan kebutuhan, yaitu:

- 1) Kebutuhan fisiologis, seperti: lapar, haus, kebutuhan untuk istirahat dan sebagainya.
- 2) Kebutuhan akan keamanan (*security*) yakni rasa aman, bebas dari rasa takut dan cemas.
- 3) Kebutuhan akan cinta kasih: rasa diterima dalam suatu masyarakat atau golongan (keluarga, sekoalh dan kelompok).
- 4) Kebutuhan untuk mewujudkan diri sendiri, yakni mengembangkan bakat dengan usaha mencapai hasil dalam bidang pengetahuan, sosial, pembentukan pribadi.<sup>18</sup>

---

<sup>18</sup>*Ibid*, hal. 80-81.

### 3. Hasil Belajar

#### a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yaitu hasil dan belajar. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.<sup>19</sup> Sedangkan belajar dimaknai sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya.<sup>20</sup> Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku individu yang belajar yang merupakan hasil belajar. Maka hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.<sup>21</sup>

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diterangkan bahwa hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran yang lazim ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang diberikan oleh guru.<sup>22</sup> Pengetahuan, kemampuan, dan tahapan yang ingin dicapai siswa ketika mengikuti dan mengerjakan tugas serta kegiatan pembelajaran di sekolah juga merupakan pengertian dari hasil belajar.<sup>23</sup> Berdasarkan definisi tersebut

---

<sup>19</sup>Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 44.

<sup>20</sup>JS. Husdarta dan Yudha M. Saputra, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 2-3.

<sup>21</sup>Purwanto, *Evaluasi Hasil ...*, hal. 45.

<sup>22</sup>Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2001), hal. 895.

<sup>23</sup>T Tu'u, *Penerapan Disiplin Pada Perilaku Dan Prestasi Siswa*, (Jakarta: Gramedia Sarana, 2004), hal. 75.

menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil penguasaan pengetahuan atau keterampilan dan usaha untuk memperoleh suatu tambahan ilmu berupa penguasaan konsep, kaidah, prinsip, dan teori dari hasil belajarnya yang biasa dicapai siswa ketika mengerjakan tugas dan kegiatan pembelajaran yang di berikan oleh guru pada waktu yang telah ditentukan dan hasil tersebut dapat disimpulkan melalui angka-angka.

Hasil belajar dalam bidang pendidikan erat kaitannya dengan penilaian yang dilakukan oleh guru terhadap siswa dalam proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan salah satu tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran dan juga salah satu indikator dari mutu pendidikan. Hasil ini dapat diukur dengan mengadakan penilaian yang dilakukan dengan berbagai cara antara lain dengan diskusi, pemberian tugas, pengamatan tingkah laku maupun pemberian tes.

Pencapaian hasil belajar yang optimal merupakan perolehan dari proses belajar yang optimal pula. Proses maupun hasil belajar yang baik akan diperoleh bila proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal. Oleh karena itu, agar proses dan hasil belajar siswa optimal, maka mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan pembelajaran, dan sampai pada tahap penilaian harus dipersiapkan dan dilaksanakan secara sistematis dan kontinyu.<sup>24</sup> Optimalisasi ini bertujuan untuk

---

<sup>24</sup>Hamzah B. Uno, *Assessment Pembelajaran*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal. 9-10.

meminimalkan atau bahkan meniadakan siswa yang tidak mencapai keberhasilan, baik proses maupun hasil belajarnya.

Hasil belajar merupakan realisasi tercapainya tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar yang diukur sangat tergantung pada tujuan pendidikannya.<sup>25</sup> Hasil belajar perlu dievaluasi dengan tujuan sebagai cermin untuk melihat kembali apakah tujuan yang ditetapkan telah tercapai dan apakah proses belajar mengajar telah berlangsung efektif untuk memperoleh hasil belajar. Kemudian hasil evaluasi hasil belajar nantinya bermanfaat bagi siswa, guru, dan institusi pendidikan untuk memperbaiki, mengembangkan, dan mempertahankan, kualitas proses pembelajaran yang dilaksanakan.<sup>26</sup>

Horward Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni: (1) keterampilan dan kebiasaan, (2) pengetahuan dan pengertian, (3) sikap dan cita-cita.<sup>27</sup> Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum yang berlaku. Sedangkan Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni: (1) informasi verbal, (2) keterampilan motoris, (3) strategi kognitif, (4) sikap, dan (5) keterampilan motoris.<sup>28</sup>

Sistem pendidikan nasional merumuskan tujuan pendidikan baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional menggunakan klasifikasi

---

<sup>25</sup>Purwanto, *Evaluasi Hasil...*, hal. 46-47.

<sup>26</sup>Muhamad Irham dan Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Pendidikan, Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hal. 217.

<sup>27</sup>Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004), hal. 22.

<sup>28</sup>*Ibid.*



hasil belajar dari Benyamin Bloom. Secara garis besar Bloom membagi hasil belajar menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotoris.<sup>29</sup> Depdiknas menjelaskan laporan hasil belajar mencakup:

- 1) Ranah Kognitif berkaitan dengan kompetensi berfikir, memperoleh pengetahuan, pengenalan, pemahaman, konseptualisasi, penentuan dan penalaran.
- 2) Ranah Psikomotor berkaitan dengan kompetensi melakukan pekerjaan dengan melibatkan anggota badan, kompetensi yang berkaitan dengan gerakan fisik.
- 3) Ranah Afektif berkaitan dengan perasaan, emosi, sikap, derajat penolakan dan penerimaan terhadap suatu objek.<sup>30</sup>

Berdasarkan klasifikasi hasil belajar tersebut dapat disimpulkan bahwa pada hakikatnya hasil belajar adalah perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah yaitu kognitif, psikomotor, dan afektif yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.

#### b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses dan Hasil Belajar

Dalam belajar di sekolah hasil siswa tidak selalu baik, tetapi sering kali ada hal-hal yang bisa mengakibatkan kegagalan atau keterlambatan kemajuan belajar yang biasanya disebut sebagai faktor. Secara umum, faktor-faktor yang mempengaruhi baik proses maupun hasil belajar siswa dapat dibedakan menjadi dua yaitu faktor internal (faktor dari siswa), faktor eksternal (faktor dari luar siswa).<sup>31</sup> Kedua

---

<sup>29</sup>*Ibid.*

<sup>30</sup>Depdiknas, *Penyusunan Laporan Hasil Belajar Peserta Didik*, (Jakarta: Dirjen Mendiknasmen Departemen Pendidikan Nasional, 2008), hal.17.

<sup>31</sup>Indah Komsiyah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hal. 89.

faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses belajar individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar.

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu.<sup>32</sup> Faktor ini meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis.

a) Faktor fisiologis

Faktor fisiologis adalah faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu.<sup>33</sup> Faktor fisiologis dibedakan menjadi dua macam yaitu keadaan tonus jasmani dan keadaan fungsi jasmani. Keadaan tonus jasmani pada umumnya mempengaruhi aktifitas belajar seseorang. Kondisi fisik yang sehat akan memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan belajar individu. Sebaliknya, kondisi fisik yang lemah atau sakit akan menghambat tercapainya hasil belajar yang maksimal.<sup>34</sup>

Sedangkan keadaan fungsi jasmani selama proses belajar berlangsung sangat berperan mempengaruhi hasil belajar, terutama pancaindra. Aminuddin Arsyad menyatakan bahwa pancaindra merupakan pintu gerbang ilmu pengetahuan (*five sense are the golden gate of knowledge*). Artinya, kondisi pancaindra tersebut akan memberikan pengaruh pada aproses

---

<sup>32</sup>Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2010), hal. 19.

<sup>33</sup>Indah Komsiyah, *Belajar dan Pembelajaran...*, hal. 89.

<sup>34</sup>*Ibid.*

dan hasil belajar.<sup>35</sup> Dengan memahami kelebihan dan kelemahan pancaindera dalam memperoleh pengetahuan atau pengalaman akan mempermudah dalam memilih dan menentukan jenis rangsangan atau stimulus dalam proses belajar.

b) Faktor psikologis

Faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar. Beberapa faktor psikologis yang utama mempengaruhi proses belajar adalah kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap, dan bakat.<sup>36</sup>

- (1) Kecerdasan atau intelegensi siswa, merupakan kapasitas umum dari kesadaran individu untuk berpikir, menyesuaikan diri, memecahkan masalah yang dihadapi secara bijaksana, cepat, dan tepat.<sup>37</sup> Kecerdasan merupakan faktor psikologis yang sangat penting dalam proses belajar siswa yang kompleks penentu kualitas belajar siswa. Semakin tinggi tingkat kecerdasan seorang siswa, maka semakin besar peluang siswa tersebut meraih sukses dalam belajar, dan sebaliknya.<sup>38</sup>
- (2) Motivasi, menurut Sumadi Suryabrata motivasi adalah keadaan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna

---

<sup>35</sup>Indah Komsiyah, *Belajar dan Pembelajaran...*, hal. 90.

<sup>36</sup>Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar...*, hal. 20.

<sup>37</sup>Abu Ahmadi, *Psikologi Umum*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), hal. 182-183.

<sup>38</sup>Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran...*, hal. 20-21.

pencapaian suatu tujuan.<sup>39</sup> Setiap manusia pada umumnya mempunyai dua macam motivasi, yaitu motivasi yang sudah ada di dalam diri yang sewaktu-waktu akan muncul tanpa ada pengaruh dari luar, disebut motivasi intrinsik. Bila motivasi dalam diri ini berfungsi dengan baik pada setiap siswa, maka tingkah laku belajarnya menampilkan diri dalam bentuk aktif dan kreatif.<sup>40</sup> Motivasi kedua adalah motivasi yang datang dari luar diri, yakni karena pengaruh situasi lingkungannya disebut motivasi ekstrinsik. Motivasi ini memberi pengaruh terhadap kemauan untuk belajar. Kurangnya respon dari lingkungan secara positif akan mempengaruhi semangat belajar seseorang menjadi lemah.<sup>41</sup>

- (3) Minat, berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.<sup>42</sup> Minat sama halnya dengan kecerdasan dan motivasi, karena memberi pengaruh terhadap aktivitas belajar.
- (4) Sikap, adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon dengan cara yang relatif tetap terhadap objek, orang,

---

<sup>39</sup>Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara 2011), hal. 101.

<sup>40</sup>Indah Komsiyah, *Belajar dan Pembelajaran...*, hal. 92.

<sup>41</sup>Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar...*, hal. 23.

<sup>42</sup>*Ibid*, hal. 24.

peristiwa, dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif.<sup>43</sup>

- (5) Bakat, adalah kemampuan seseorang yang menjadi salah satu komponen yang diperlukan dalam proses belajar seseorang. Apabila bakat seseorang sesuai dengan bidang yang sedang dipelajarinya, maka bakat itu akan mendukung proses belajar.<sup>44</sup>

## 2) Faktor eksternal

Selain karakteristik siswa atau faktor-faktor internal, faktor eksternal juga dapat mempengaruhi proses belajar siswa. Faktor eksternal yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor lingkungan dan faktor lingkungan nonsosial.<sup>45</sup>

### a) Lingkungan Sosial

- (1) Lingkungan sosial sekolah, seperti guru, administrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi proses belajar seorang siswa. Hubungan yang harmonis antara ketiganya dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk belajar lebih baik di sekolah.
- (2) Lingkungan sosial masyarakat, kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal siswa akan mempengaruhi belajar siswa. Lingkungan yang kumuh, banyak

---

<sup>43</sup>*Ibid*, hal. 24-25.

<sup>44</sup>*Ibid*, hal. 25.

<sup>45</sup>*Ibid*, hal. 26.

pengangguran, dan anak terlantar dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa, paling tidak siswa kesulitan ketika memerlukan teman belajar.

- (3) Lingkungan sosial keluarga, lingkungan ini sangat mempengaruhi kegiatan belajar. Ketegangan keluarga, sifat-sifat orang tua, demografi keluarga (letak rumah), pengelolaan keluarga, semuanya dapat memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa. Hubungan yang harmonis dalam keluarga akan membantu siswa melakukan aktivitas belajar dengan baik.<sup>46</sup>

#### b) Lingkungan Nonsosial

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan nonsosial adalah:<sup>47</sup>

- (1) Lingkungan alamiah, seperti kondisi udara yang segar, tidak panas dan tidak dingin dan sebagainya. Lingkungan alamiah tersebut merupakan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Apabila kondisi lingkungan alam tidak mendukung maka proses belajar siswa akan terhambat.
- (2) Faktor instrumental, adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang

---

<sup>46</sup>*Ibid.*, hal. 26-27.

<sup>47</sup>*Ibid.*, hal. 27-28.

diharapkan.<sup>48</sup> Faktor instrumental merupakan perangkat belajar yang dapat digolongkan menjadi dua macam, yaitu *hardware* dan *software*.<sup>49</sup> *Hardware* yaitu gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, lapangan olahraga, dan lain sebagainya. Sedangkan *software* seperti kurikulum sekolah, peraturan-peraturan sekolah, buku panduan silabi, dan lain sebagainya.

- (3) Faktor materi pelajaran (yang diajarkan siswa). Faktor ini hendaknya disesuaikan dengan usia perkembangan siswa, begitu juga dengan metode mengajar guru, disesuaikan dengan kondisi perkembangan siswa. Agar guru dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap hasil belajar siswa, maka guru harus menguasai materi pelajaran dan berbagai metode mengajar yang dapat diterapkan sesuai dengan kondisi siswa.

#### c. Ruang Lingkup Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Bloom secara garis besar terbagi menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.<sup>50</sup>

##### 1) Ranah Kognitif

Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Proses belajar yang melibatkan

---

<sup>48</sup>Indah Komsiyah, *Belajar dan Pembelajaran...*, hal.97.

<sup>49</sup>Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar...*, hal. 27-29.

<sup>50</sup>Nana Sudjana, *Penilaian Hasil...*, hal. 22.

kognisi meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus eksternal oleh sensori, penyimpanan, dan pengolahan dalam otak menjadi informasi hingga pemanggilan kembali informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah.<sup>51</sup> Hasil belajar kognitif atau hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

## 2) Ranah Afektif

Hasil belajar afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila orang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi.<sup>52</sup> Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial.<sup>53</sup>

Krathwohl membagi hasil belajar afektif menjadi lima tingkat yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.<sup>54</sup> Hasil belajar disusun secara hirarkis mulai dari tingkat yang paling rendah dan sederhana hingga yang paling tinggi dan kompleks.

---

<sup>51</sup>Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar...*, hal. 50.

<sup>52</sup>Nana Sudjana, *Penilaian Hasil...*, hal. 28.

<sup>53</sup>*Ibid*, hal. 30.

<sup>54</sup>Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar...*, hal. 51.



### 3) Ranah Psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu.<sup>55</sup> Menurut Harrow hasil belajar psikomotorik dapat diklasifikasikan menjadi enam, yakni: gerakan refleks, gerakan fundamental dasar, kemampuan perseptual, kemampuan fisis, gerakan keterampilan, dan komunikasi tanpa kata.<sup>56</sup>

Berdasarkan uraian tersebut maka dalam penelitian ini lebih menekankan hasil belajar pada ranah kognitif, diperoleh dari nilai tes yang diberikan pada siswa.

## 4. Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar

### a. Pengertian Mata Pelajaran IPA

IPA merupakan bagian dari ilmu pengetahuan atau sains yang semula berasal dari bahasa Inggris '*Science*'. Kata '*Science*' sendiri berasal dari *Social Sciences* (Ilmu Pengetahuan Sosial) dan *Natural Science* (Ilmu Pengetahuan Alam). Namun dalam perkembangannya *Science* sering diterjemahkan sebagai sains yang berarti Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) saja. Menurut Hendro Darmodjo hakekat IPA yaitu: 1) proses dari upaya manusia untuk memahami berbagai gejala alam. Artinya bahwa diperlukan suatu cara tertentu yang sifatnya analitis, cermat, lengkap serta menghubungkan gejala alam yang satu dengan gejala alam yang lain sehingga keseluruhannya membentuk

---

<sup>55</sup>Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar...*, hal. 30.

<sup>56</sup>Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar...*, hal. 52.

sudut pandang yang baru tentang obyek yang diamati, 2) produk dari upaya manusia untuk memahami berbagai gejala alam.<sup>57</sup> Artinya produk berupa prinsip-prinsip, teori-teori, hukum-hukum, konsep-konsep maupun fakta-fakta yang kesemuanya itu ditujukan untuk menjelaskan tentang berbagai gejala alam, dan 3) faktor yang dapat mengubah sikap dan pandangan manusia terhadap alam semesta, dari sudut pandang mitologis menjadi sudut pandang ilmiah.

IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi.

#### b. Tujuan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Maslichah Asy'ari menyebutkan secara rinci tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar sebagai berikut.

- 1) Menanamkan rasa ingin tahu dan sikap positif terhadap IPA, teknologi, dan masyarakat.

---

<sup>57</sup>Hendro Darmojo dan Jenny R.E Kaligis, *Pendidikan IPA 2*, (Jakarta: Departemen Pendidikan dan kebudayaan, 1992), hal. 5.

- 2) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar.
- 3) Memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- 4) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang akan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Berperan aktif dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
- 6) Menghargai alam sekitar dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.

c. Ruang Lingkup Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Prinsip-prinsip dasar pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar adalah bahwa struktur pembelajaran harus:

- 1) Menunjukkan struktur pembelajaran yang jelas.
- 2) Memiliki tahapan yang logis.
- 3) Didasarkan pada aktivitas siswa.
- 4) Berorientasi pada proses bagaimana memahami dan mengembangkan konsep dalam pembelajaran IPA.
- 5) Dipusatkan pada keterampilan proses yang relevan dengan fase perkembangan siswa.
- 6) Fleksibel dan dapat diadaptasikan dengan pendekatan umum untuk mengajar IPA.
- 7) Berdasarkan pada pengalaman dan kebutuhan, kemampuan dan kesukaan siswa.<sup>58</sup>

Ruang lingkup kajian IPA untuk MI meliputi aspek-aspek berikut:

---

<sup>58</sup>Departemen Agama RI, *Standar Isi Madrasah Ibtidaiyah*, (Jakarta: Direktorat Jendral Kelembagaan Agama Islam Departemen Agama RI, 2006), hal. 108.

- 1) Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan.
- 2) Benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat dan gas.
- 3) Energi dan perubahannya meliputi gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana.
- 4) Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.<sup>59</sup>

#### **5. Pengaruh Penggunaan Strategi *Index Card Match* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa**

Strategi pembelajaran *Index Card Match* dapat memupuk kerja sama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu indeks yang ada di tangan mereka. Proses pembelajaran ini lebih menarik karena siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Strategi pembelajaran *Index Card Match* dapat melatih pola pikir siswa karena dengan strategi ini siswa dilatih kecepatan berpikirnya dalam mempelajari suatu konsep atau topik melalui pencarian kartu jawaban atau kartu soal, setiap siswa pasti mendapat pasangan kartu yang cocok lalu mendiskusikan hasil pencarian pasangan kartu yang sudah dicocokkan oleh siswa bersama pasangannya dan siswa lainnya. Dengan mendiskusikan bersama pasangannya maka siswa akan lebih mengerti dengan konsep materi yang sedang dipelajari. Karena pembelajaran ini dilakukan dalam suasana yang menyenangkan, maka diharapkan dapat meningkatkan semangat dan aktivitas siswa dalam belajar siswa dalam

---

<sup>59</sup>*Ibid.*, hal. 109

kegiatan belajar. Sehingga siswa lebih termotivasi dalam belajar yang berpuncak pada hasil atau nilai yang tinggi.

## **B. Kajian Penelitian Terdahulu**

Peneliti sebelumnya yang memiliki relevansi dengan penelitian ini adalah:

1. Anita Wahyusari. 2012. Penggunaan Strategi *Index Card Match* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IV di MI Muhammadiyah Basin Tahun Pelajaran 2012/1013. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar sebagai berikut: siswa pada prasiklus tekun belajar 11 siswa (33,33%), tidak putus asa 10 siswa (30%), tidak cepat bosan 11 siswa (33,33%), belajar mandiri 14 siswa (46,67%), inovatif 10 siswa (30%) meningkat pada siklus I: tekun belajar 13 siswa (43,33%), tidak putus asa 12 siswa (40%), tidakbosan 11 siswa (36,67%), belajar mandiri 15 siswa (40%), inovatif 14 siswa (46,67%), meningkat pada siklus II: tekun belajar 14 siswa (46,67%), tidak putus asa 12 siswa (40%), tidak bosan 14 siswa (47,67%), belajar mandiri 15 siswa (50%), inovatif 16 siswa (53,33%). Karena adanya peningkatan motivasi belajar tersebut, hasil belajar siswa meningkat antara lain: (a) rata-rata kelas sebelum tindakan adalah 57,16; (b) pada siklus I meningkat menjadi 69; (c) pada siklus II meningkat menjadi 81,73. Dengan data tersebut membuktikan bahwa mengalami peningkatan darisebelum tindakan, siklus I dan siklus II

dengan penerapan strategi *Index Card Match* dan telah mencapai indikator pencapaian hasil belajar siswa dengan rata-rata kelas yaitu > 70. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa strategi *Index Card Match* pada pembelajaran IPA kelas IV dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Luthfiana Hasanatul Laily. 2012. Penggunaan Metode *Active Learning* “*Index Card Match*” Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV MIN Tirto Salam Magelang Tahun Ajaran 2011/2012. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *Index Card Match* dapat dilaksanakan dengan efektif. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan prestasi belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil tes prestasi belajar siswa pada pra-tindakan, *post-test* siklus I, dan *post-test* siklus II, mengalami peningkatan. Rata-rata 60,36 pada pratindakan meningkat menjadi 77,36 pada siklus akhir, dengan peningkatan rata-rata sebesar 17, dan termasuk kategori hasil belajar baik. Peningkatan juga terjadi pada ketuntasan belajar siswa dilihat dari ketuntasan belajar pra-tindakan 35,71% meningkat menjadi 89,29% pada siklus akhir dan termasuk dalam kategori ketuntasan belajar baik.
3. Beny Widayat, Suwarjo, dan Siti Rachmah Sofiani. 2016. Pengaruh Tipe *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa SD. Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan desain *non-equivalen control group design*. Sampel terdiri 19 subjek kelompok

eksperimen dan 19 subjek kelompok kontrol. Alat pengumpul data menggunakan lembar tes. Teknik analisis data menggunakan analisis uji hipotesis komparatif dua sampel yang berkorelasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran aktif tipe ICM berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn. Nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 66,989, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yaitu sebesar 53,989. Nilai rata-rata *N-Gain* kognitif kelas eksperimen sebesar 0,523, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yaitu sebesar 0,336, dengan *sig. (2-tailed) < 0,050 = 0,029 < 0,050*.

4. Septiana Tri Kusuma. 2015. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui *Index Card Match* di Kelas V SDN Brosot. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian siswa kelas V SD Negeri Brosot sejumlah 22 siswa. Objek penelitian adalah hasil belajar matematika melalui model *Active Learning* tipe *Index Card Match* pada materi operasi hitung pecahan desimal. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan penilaian tes hasil belajar. Observasi dilakukan untuk mengamati sikap dan aktivitas siswa dan guru dengan menggunakan pedoman observasi. Penilaian hasil belajar menggunakan tes yaitu *pre test* dan *post test*. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar matematika setelah menggunakan model *Active Learning* tipe *Index Card Match* sesuai

sintaks pada siklus I. Peningkatan kembali terjadi setelah dilakukan modifikasi dengan diskusi, penggunaan *reward*, dan penambahan aturan kuis pada siklus II. Peningkatan terjadi pada nilai kognitif yaitu dari 70,68 pada pra siklus menjadi 84,95 pada siklus II. Aspek afektif mengalami peningkatan dari 2,47 pada siklus I menjadi 3,04 pada siklus II.

Untuk melihat posisi peneliti diantara para peneliti terdahulu, berikut dipetakan perbedaan dari beberapa penelitian terdahulu yang telah diuraikan di atas. Perbedaan dan persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang peneliti lakukan sebagai berikut:

**Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan Peneliti**

No	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Anita Wahyusari, Penggunaan Strategi <i>Index Card Match</i> untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IV di MI Muhammadiyah Basir Tahun Pelajaran 2012/1013.	Meneliti strategi ICM pada siswa kelas IV mata pelajaran IPA.	Tempat penelitiannya berbeda. Jenis penelitian yang digunakan yaitu PTK yang terfokus pada peningkatan motivasi belajar melalui strategi ICM.
2.	Luthfiana Hasanatul Laily, Penggunaan Metode <i>Active Learning "Index Card Match"</i> Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV MIN Tirto Salam Magelang Tahun Ajaran 2011/2012.	Meneliti pembelajaran aktif tipe ICM pada siswa kelas IV.	Tempat penelitian dan mata pelajaran yang diteliti berbeda. Jenis penelitian yang digunakan yaitu PTK yang terfokus pada peningkatan prestasi belajar melalui pembelajaran aktif tipe ICM.



3.	Beny Widayat, Suwarjo, dan Siti Rachmah Sofiani. Pengaruh Tipe <i>Index Card Match</i> Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa SD.	Meneliti pengaruh ICM terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan desain <i>non-equivalen control group design</i> . Serta menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen.	Tempat penelitian dan mata pelajaran yang diteliti berbeda.
4.	Septiana Tri Kusuma, Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui <i>Index Card Match</i> di Kelas V SDN Brosot.	Meneliti peningkatan hasil belajar melalui ICM pada anak sekolah dasar.	Tempat penelitian serta mata pelajaran yang diteliti berbeda. Jenis penelitian yang digunakan yaitu PTK yang terfokus pada peningkatan hasil belajar melalui ICM.

Berdasarkan tabel di atas, maka posisi peneliti diantara para peneliti terdahulu adalah melakukan studi dengan membandingkan penelitian sekarang dengan penelitian sebelumnya. Sebagaimana yang telah di jelaskan bahwa dengan adanya peneliti terdahulu ini, dimaksudkan untuk memperjelas posisi penelitian yang peneliti lakukan. Peneliti mengakui tentang teori yang digunakan dalam penelitian ini mempunyai persamaan teori oleh empat peneliti terdahulu. Dari tabel diatas juga dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menarik untuk dikaji lebih lanjut. Penelitian terdahulu hanya membahas tentang pengaruh strategi *Index Card Match* terhadap motivasi belajar siswa tanpa membahas pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa, begitupun sebaliknya. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti mengkaji tentang pengaruh strategi *Index Card Match* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi yang

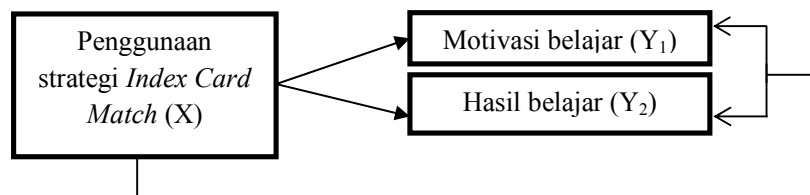
mengarah pada strategi pembelajaran di sekolah yang belum dilakukan sebelumnya.

### C. Kerangka Berfikir

IPA adalah salah satu mata pelajaran di sekolah tingkat dasar. Agar pembelajaran IPA dapat berjalan lancar dan mencapai hasil yang sesuai dengan apa yang diharapkan, maka perlu diciptakan proses belajar mengajar yang efektif dan menarik. Keberhasilan suatu proses belajar mengajar dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya faktor siswa, guru, metode pengajaran, lingkungan belajar, dan lain-lain. Strategi merupakan salah satu faktor dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar karena penggunaan strategi yang sesuai dengan karakteristik siswa dalam pembelajaran sangat mempengaruhi kegiatan belajar mengajar. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan strategi *Index Card Match* untuk menyampaikan materi pada mata pelajaran IPA.

Terkait dengan hal tersebut, maka peneliti ingin mengupayakan peningkatan motivasi dan hasil belajar IPA siswa dengan cara melakukan penelitian eksperimen (*Experiment Research*). Penelitian ini menggunakan strategi *Index Card Match* yang dapat diterapkan dalam pengajaran IPA dan bermanfaat bagi guru dan siswa. Dengan penggunaan strategi *Index Card Match* dalam penelitian eksperimen ini akan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, diharapkan penggunaan strategi *Index Card Match* lebih efektif digunakan daripada tanpa menggunakan strategi *Index Card Match* (media konvensional) dalam pembelajaran IPA.

**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**



#### **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.<sup>60</sup> Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.

Bentuk-bentuk hipotesis sangat terkait dengan rumusan masalah penelitian. Bila dilihat dari tingkat eksplanasinya, maka bentuk rumusan masalah penelitian ada tiga yaitu: rumusan masalah deskriptif (variabel mandiri), komparatif (perbandingan), dan asosiatif (hubungan). Oleh karena itu, maka bentuk hipotesis penelitian juga ada tiga yaitu hipotesis deskriptif, komparatif, dan asosiatif/hubungan.<sup>61</sup>

<sup>60</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hal. 99.

<sup>61</sup>*Ibid.*

Berdasarkan penjelasan pada landasan teori di atas, maka perlu diajukan hipotesis penelitian. Oleh karena itu hipotesis yang peneliti ajukan dalam pada penelitian ini adalah:

1. Ada pengaruh strategi *Index Card Match* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV SDIT Al-Asror Ringinpitu Kedungwaru Tulungagung.
2. Ada pengaruh strategi *Index Card Match* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDIT Al-Asror Ringinpitu Kedungwaru Tulungagung.
3. Ada pengaruh strategi *Index Card Match* terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDIT Al-Asror Ringinpitu Kedungwaru Tulungagung.