

## BAB II KAJIAN TEORI

### 2.1 Hakikat Motivasi Belajar

#### 2.1.1 Pengertian Motivasi

Motivasi sering dikaitkan dengan kata "motif" secara umum, motivasi juga diartikan sebagai dorongan. Dorongan tersebut dalam aktivitas individu sehari-hari. Berikut pengertian yang dikemukakan oleh beberapa ahli.

Sardiman (2012: 73) mengemukakan bahwa "kata 'motif', diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.... Berawal dari kata 'motif' itu, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif".

Mc Donald (dalam Hamalik, 2010: 158) menyebutkannya "*motivation is an energy change within the person characterized by affective arousal an anticipatory goal reaction*" artinya: motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya perasaan dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Pendapat tersebut didukung pula oleh James Draver (dalam Slameto, 2013: 58) menyebutkan bahwa "*Motive is an effective-conative factor which operates in determining the direction an individual's behavior to wards an end goal, consciously apprehended or un consciously*". Maksudnya adalah motivasi merupakan faktor efektif-konatif yang bergerak dalam menentukan arah perilaku individu yang mempunyai tujuan akhir, baik secara sadar ataupun tidak disadari.

Sesuai dengan pendapat tersebut, Uno (2016:9) menuliskan “motivasi merupakan suatu dorongan yang timbul oleh adanya rangsangan-rangsangan dari dalam maupun luar sehingga seseorang berkeinginan untuk mengadakan perubahan tingkah laku/aktivitas tertentu lebih baik dari keadaan sebelumnya”

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai motivasi tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa motivasi merupakan dorongan seseorang untuk mempengaruhi tingkah laku yang memiliki tujuan tertentu yang ingin dicapainya.

### **2.1.2 Pengertian Belajar**

Pada hakikatnya belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat diindikasikan dalam berbagai bentuk seperti perubahan dalam aspek pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, kecakapan, keterampilan dan kemampuan, serta perubahan aspek-aspek lainnya. Menurut Syah (2017:87) “belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan”. Pengertian lain dari belajar dikemukakan oleh Slameto (2013:2) yang menyatakan bahwa, “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 lingkungan”.

Belajar tidak hanya merupakan perubahan tingkah laku, akan tetapi perubahan tingkah laku tersebut dapat diwujudkan dengan sesuatu yang konkret. Hal ini sesuai dengan pendapat Thorndike (dalam Uno, 2016:11) yang mengemukakan “belajar adalah proses interaksi antara stimulus (yang berupa

pikiran, perasaan, atau gerakan) dan respons (yang juga bisa berupa pikiran, perasaan, atau gerakan)”

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai belajar tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa belajar merupakan serangkaian proses perubahan tingkah laku. proses tersebut dapat berupa pengalamannya sendiri maupun interaksi dengan lingkungan.

### **2.1.3 Pengertian Motivasi Belajar**

Berdasarkan uraian mengenai motivasi dan belajar, maka motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan yang dilandasi dengan tujuan untuk mencapai tujuan tertentu.

Uno (2016:23) menyatakan “hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku”. Selanjutnya Iskandar (2009:181) menjelaskan “motivasi pembelajaran adalah daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman”.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai pengertian motivasi belajar tersebut, maka peneliti menyimpulkan bahwa motivasi belajar adalah suatu dorongan yang mengarahkan individu untuk melakukan kegiatan belajar.

#### 2.1.4 Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi berkaitan erat dengan suatu tujuan, oleh karena itu motivasi dapat mempengaruhi adanya kegiatan, berikut adalah penjelasan dari para ahli mengenai fungsi motivasi belajar:

Menurut Hamalik (2010: 161) fungsi motivasi adalah sebagai berikut.

(1) Motivasi mendorong timbulnya tingkah laku atau perbuatan. Tanpa motivasi tidak akan timbul suatu perbuatan misalnya belajar; (2) motivasi sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan untuk mencapai tujuan yang diinginkan; (3) motivasi sebagai penggerak, artinya menggerakkan tingkah laku seseorang. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau melambatnya suatu pekerjaan.

Pendapat tersebut didukung oleh pernyataan Sardiman (2012: 85) yang mengungkapkan bahwa ada tiga fungsi motivasi, yaitu:

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; dan 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. Seorang siswa yang akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan menghabiskan waktunya untuk bermain kartu atau membaca komik, sebab tidak serasi dengan tujuan.

Berdasarkan uraian mengenai fungsi motivasi dari para ahli tersebut, maka peneliti menyimpulkan bahwa fungsi motivasi dalam belajar antara lain: sebagai pendorong seseorang untuk belajar, sebagai penentu arah agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, sebagai penentu perbuatan sehingga pembelajaran lebih bermakna.

### 2.1.5 Jenis-jenis Motivasi

Beberapa ahli membagi jenis motivasi menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik, berikut penjelasannya dari para ahli mengenai motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik:

#### 2.1.5.1 Motivasi Intrinsik

Hamalik (2011: 112) menyatakan “motivasi intrinsik adalah motivasi yang tercakup dalam situasi belajar yang bersumber dari kebutuhan dan tujuan-tujuan siswa sendiri”. Pendapat tersebut sesuai dengan pendapat Sardiman (2012: 89) yang menyatakan bahwa:

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. Jika dilihat dari segi tujuan kegiatan yang dilakukannya (misalnya kegiatan belajar), maka yang dimaksud dengan motivasi intrinsik adalah ingin mencapai tujuan yang terkandung dalam perbuatan belajar itu sendiri.

Jadi berdasarkan kedua pendapat para ahli diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa motivasi intrinsik merupakan kegiatan belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan penghayatan sesuatu kebutuhan dan dorongan yang secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar.

#### 2.1.5.2 Motivasi Ekstrinsik

Yamin (2010: 226-227) menuliskan “motivasi ekstrinsik merupakan kegiatan belajar yang tumbuh dari dorongan dan kebutuhan seseorang tidak secara mutlak berhubungan dengan kegiatan belajarnya sendiri”. Pendapat tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Hamalik (2010:63) yang menyatakan “motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang disebabkan oleh

faktor-faktor dari luar situasi belajar, seperti angka kredit, tingkatan hadiah, medali, pertentangan, dan hukuman”

Pendapat tersebut didukung oleh Sardiman (2012: 91) yang menyatakan hal sebagai berikut:

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya rangsangan dari luar. Sebagai contoh misalnya seseorang itu belajar karena esok paginya akan ujian dengan harapan mendapatkan nilai yang baik, sehingga akan mendapat pujian, atau ingin mendapatkan hadiah, jadi yang penting bukan karena belajar ingin mengetahui sesuatu, tetapi ingin mendapatkan nilai yang baik atau mendapat hadiah

Jadi, motivasi ekstrinsik adalah dorongan yang timbul dari luar diri seseorang di luar dari situasi belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai jenis motivasi, maka jenis motivasi dikelompokkan menjadi dua, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik merupakan dorongan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri untuk melakukan kegiatan belajar, sedangkan motivasi ekstrinsik merupakan dorongan yang menggerakkan siswa untuk melakukan kegiatan belajar yang berasal dari luar misalnya situasi dan kondisi lingkungan.

Uno (2016: 23) mengklasifikasi 6 indikator motivasi belajar yaitu 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.

Dalam penelitian ini yang menjadi indikator motivasi belajar intrinsik adalah: adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan

dalam belajar, dan adanya harapan dan cita-cita masa depan. Sedangkan indikator motivasi ekstrinsik adalah: adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, adanya lingkungan belajar yang kondusif

### **2.1.6 Teknik-teknik Memotivasi Siswa dalam Pembelajaran**

Dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, seorang guru berperan sebagai motivator siswanya. Peranan guru sebagai motivator ini penting artinya dalam rangka meningkatkan kegairahan dan pengembangan kegiatan belajar siswa. Guru harus merangsang dan memberikan dorongan serta *reinforcement* untuk mendinamisasikan potensi siswa, menumbuhkan aktivitas dan daya cipta (kreativitas), sehingga akan terjadi dinamika di dalam proses belajar mengajar.

Uno (2016:34-37) menyebutkan terdapat beberapa cara untuk memotivasi siswa dalam belajar yaitu:

- 1) Pernyataan penghargaan verbal;
- 2) menggunakan nilai ulangan sebagai pemacu keberhasilan;
- 3) menimbulkan rasa ingin tahu;
- 4) memunculkan sesuatu yang tidak diduga oleh siswa;
- 5) menjadikan tahap dini dalam belajar mudah bagi siswa;
- 6) menggunakan materi yang dikenal siswa sebagai contoh dalam belajar;
- 7) menggunakan kaitan yang unik dan tak terduga untuk menerapkan suatu konsep dan prinsip yang telah dipahami;
- 8) menuntut siswa untuk menggunakan hal-hal yang telah dipelajari sebelumnya;
- 9) menggunakan simulasi dan permainan;
- 10) member kesempatan pada siswa untuk memperlihatkan kemahirannya di depan umum;
- 11) mengurangi akibat yang tidak menyenangkan dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar;
- 12) memahami iklim social dalam sekolah;
- 13) memanfaatkan kewibawaan guru secara tepat;
- 14) memperpadukan motif-motif yang kuat;
- 15) memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai;
- 16) merumuskan tujuan-tujuan sementara;
- 17) memberitahukan hasil kerja yang telah dicapai;
- 18) membuat suasana persaingan yang sehat di antara para siswa;
- 19) mengembangkan persaingan dengan diri sendiri;
- 20) memberikan contoh yang positif.

Sementara itu berkaitan dengan pendapat yang telah diuraikan sebelumnya Gagne & Berliner (dalam Slameto, 2013;176-179) juga menyarankan sejumlah cara untuk membangkitkan motivasi siswa dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Pergunakan pujian verbal;
- 2) pergunakan tes dalam nilai secara bijaksana;
- 3) bangkitkan rasa ingin tahu siswa dan keinginannya untuk mengadakan eksplorasi;
- 4) untuk tetap mendapatkan perhatian, sekali-kali pengajar dapat melakukan hal-hal yang luar biasa, misalnya meminta siswa menyusun soal-soal tes, menceritakan problem guru dan belajar;
- 5) merangsang hasrat dengan jalan memberikan pada siswa sedikit contoh hadiah yang akan diterimanya bila ia berusaha untuk belajar;
- 6) agar siswa lebih mudah memahami bahan pengajaran, pergunakan materi-materi yang sudah dikenal sebagai contoh;
- 7) terapkan konsep-konsep atau prinsip-prinsip dalam konteks yang unik dan luar biasa, agar siswa jadi lebih terlibat;
- 8) minta pada siswa untuk mempergunakan hal-hal yang sudah dipelajari sebelumnya;
- 9) pergunakan simulasi dan permainan;
- 10) perkecil daya tarik sistem motivasi yang bertentangan;
- 11) perkecil konsekuensi-konsekuensi yang tidak menyenangkan dari keterlibatan siswa;
- 12) pengajar perlu memahami dan mengawasi suasana social di lingkungan sekolah;
- 13) pengajar perlu memahami hubungan kekuasaan antara guru dan siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai teknik memotivasi siswa dalam pembelajaran tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa cara memotivasi siswa dilakukan dengan cara mengadakan permainan dalam pembelajaran, mengadakan persaingan yang sehat antar siswa di dalam kelas, memberikan penghargaan baik secara verbal maupun simbolik, menimbulkan rasa ingin tahu, memberikan kaitan yang menarik dengan menggunakan materi yang dikenal siswa, menuntut siswa untuk menggunakan hal-hal yang telah dipelajari sebelumnya, menunjukkan hasil kerja yang telah dicapai dan memberi hadiah.

## 2.2 Hakikat Metode Permainan

### 2.2.1 Pengertian Metode

Metode pelajaran yang digunakan guru akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan jalannya pembelajaran. Metode pembelajaran yang kurang baik dapat berpengaruh kurang baik terhadap jalannya proses belajar mengajar. Slameto (2013:65) mengatakan “metode pembelajaran adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui di dalam mengajar”

Hal ini sejalan dengan pendapat Uno dan Nurdin Mohamad (2012:7) yang menyatakan “metode pembelajaran di definisikan sebagai cara yang digunakan guru dalam menjalankan dan merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran”. Selanjutnya Syah (2017:198) menyatakan “yang dimaksud dengan metode mengajar ialah cara yang berisi prosedur baku untuk melaksanakan kegiatan kependidikan, khususnya penyajian materi pelajaran kepada siswa”

Djamrah dan Aswan Zain menguraikan kedudukan metode dalam belajar mengajar sebagai berikut:

1) metode sebagai alat motivasi intrinsik.... Metode berfungsi sebagai alat perangsang dari luar yang dapat membangkitkan belajar seseorang. Penggunaan metode yang tepat dan bervariasi akan dapat dijadikan sebagai alat motivasi ekstrinsik dalam kegiatan belajar mengajar. 2) Metode sebagai strategi Pengajaran. ... guru harus memiliki strategi agar anak didik dapat belajar secara efektif dan efisien, mengena pada tujuan yang diharapkan. Salah satu langkah untuk memiliki strategi iu adalah harus menguasai teknik-teknik penyajian atau biasanya disebut metode mengajar. Dengan demikian metode mengajar adalah strategi pengajaran senagai alat untuk mencapai tujuan yang diharapkan. 3) metode sebagai alat untuk mencapai tujuan ... guru sebaiknya menggunakan metode yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat dijadikan sebagai alat yang efektif untuk mencapai tujuan pengajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai metode pengajaran, maka dapat disimpulkan bahwa metode pengajaran merupakan cara yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran

### **2.2.2 Metode Permainan**

Suatu kegiatan belajar mengajar dapat berjalan efektif apabila ada berbagai strategi yang digunakan, baik berupa metode, model, pendekatan maupun teknik. Salah satunya adalah permainan. Permainan akrab dijadikan sebagai salah satu aplikasi dalam suatu metode pembelajaran aktif.

Muliawan (2016:205) menyatakan” metode permainan adalah metode yang menerapkan permainan atau mainan tertentu sebagai wahana pembelajaran siswa” Setyawan (2013:24) juga menyatakan “permainan dalam kegiatan belajar mengajar adalah sebuah kegiatan bermain sambil belajar atau kegiatan belajar sambil bermain”.

Menurut Istarani dan Muhammad Ridwan (2015:266-267) “bagi guru, permainan merupakan kendaraan untuk belajar bagi kepentingan siswa. Lewat permainan, siswa bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, berlatih peran sosial, dan secara umum memperkuat seluruh aspek kehidupan anak sehingga membuat anak menyadari kemampuan dan kelebihanannya”

Kemudian Dalton (2008:172) juga mengungkapkan mengenai metode permainan dalam pembelajaran yaitu:

Permainan dan aktivitas seperti permainan di kelas berguna untuk mengikutsertakan siswa ke tema isi pelajaran awal disetiap isi pelajaran. Permainan dikenal secara universal sebagai konteks untuk pembelajaran.

Permainan mendorong kolaborasi, ungkapan individu, pembuatan makna yang dipersonalisasi, dan eksperimentasi di setiap tingkatan kelas. Terlebih lagi, permainan mewajibkan siswa mengikuti aturan permainan. Permainan memiliki kekuatan untuk mempengaruhi partisipasi siswa di kelas lewat permainan. Sebagai konteks untuk kompetisi dan kooperasi, permainan membawa siswa bersama-sama ke dalam berbagai cara”

Jadi, berdasarkan pendapat para ahli di atas mengenai metode permainan, dapat disimpulkan bahwa metode permainan merupakan metode yang digunakan guru dalam pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran dengan menerapkan permainan atau mainan tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### 2.2.3 Langkah-langkah Metode Permainan

Setiap metode pasti memiliki langkah-langkah atau prosedur dalam pelaksanaannya berikut merupakan langkah-langkah metode permainan:

Menurut Istarani dan Muhammad Ridwan (2015:268) langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan dengan menerapkan metode permainan adalah sebagai berikut:

- 1) persiapkan alat permainan yang diperlukan, 2) penjelasan tujuan permainan yang akan dicapai, 3) jelaskan cara penggunaan atau tata cara melakukan permainan, 4) lakukan monitoring secara seksama, 5) perhatikan sikap atau perilaku dan emosi anak dalam permainan, 6) mengemukakan perasaan, pengalaman yang diperoleh atau pikirannya melalui tulisan, 7) evaluasi, dan 8) ambil kesimpulan dari hasil permainan.

Kemudian menurut Fandy (dalam Ahmad Saefudin 2012:3) langkah-langkah metode permainan adalah :

- 1) Guru menentukan topik atau materi permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran, 2) Guru menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan, 3) Guru menyusun petunjuk atau langkah-langkah pelaksanaan permainan, 4) Guru menjelaskan maksud dan tujuan serta aturan dalam permainan, 5) Siswa dibagi atas individu atau kelompok, 6) Siswa melakukan kegiatan

permainan yang dipimpin oleh guru, 7) Siswa berhenti melakukan permainan dan melaporkan hasil dari permainan, 8) Guru memberikan kesimpulan tentang pengertian atau konsep yang dimaksud dalam tujuan tersebut.

Dalam penelitian ini langkah langkah yang digunakan oleh peneliti pada metode permainan adalah sebagai berikut:

1. Guru menentukan topik atau materi pelajaran yang akan menggunakan metode permainan.
2. Guru menjelaskan terlebih dahulu materi pelajaran kepada siswa
3. Guru menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam permainan
4. Guru membagi kelas menjadi beberapa tim permainan
5. Guru menjelaskan maksud dan tujuan serta aturan dalam permainan
6. Siswa melakukan kegiatan permainan yang dipimpin oleh guru,
7. Siswa berhenti melakukan permainan dan melaporkan hasil dari permainan
8. Siswa mengemukakan perasaan, pengalaman yang diperoleh atau pemikirannya secara lisan serta menyimpulkan hasil kegiatan permainan.

#### **2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Metode Permainan**

Sebagaimana metode pembelajaran lain, metode permainan dalam pembelajaran juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut adalah kelebihan dan kekurangan dari metode permainan dalam pembelajaran.

##### **a) Kelebihan Metode Permainan**

Bermain merupakan hal yang paling disukai siswa. Melalui permainan, banyak yang dipelajari siswa. Berikut adalah kelebihan dari metode permainan yang diungkapkan oleh beberapa ahli:

Arifah (2012:15-21) menguraikan kelebihan dari permainan edukatif yang diterapkan dalam pembelajaran sebagai berikut:

1) Melatih kemampuan motorik, 2) melatih konsentrasi, 3) kemampuan sosialisasi meningkat (termasuk berkompetisi), 4) melatih ketrampilan berbahasa, 5) Menambah wawasan, mengembangkan kemampuan untuk problem solving, 7) mengembangkan jiwa kepemimpinan, mengembangkan pengetahuan tentang norma dan nilai, meningkatkan rasa percaya diri.

Suyanto (dalam Istarani dan Muhammad Ridwan 2015: 266) juga mengungkapkan kelebihan metode permainan sebagai berikut:

Tujuan metode permainan adalah menciptakan kesenangan dan ketertarikan akan proses pembelajaran. Permainan-permainan tertentu membantu dalam hal-hal pelajaran tertentu, dengan demikian, mereka mendapat pengalaman-pengalaman manis/menyenangkan. Permainan-permainan menghasilkan kompetisi dan juga tantangan-tantangan. Metode ini mengurangi sifat kelas monoton dan membosankan, permainan juga menciptakan kesenangan, peningkatan-peningkatan daya tarik kelas secara penuh dan membantu menyanangi minat pada mata pelajaran.

Jadi, berdasarkan pendapat para ahli mengenai kelebihan metode permainan, maka dapat disimpulkan bahwa metode permainan dapat digunakan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan konsentrasi anak, meningkatkan kemampuan anak dalam bersosialisasi, menciptakan kelas yang lebih menyenangkan, membangkitkan minat siswa terhadap materi dan mata pelajaran, dan melatih siswa untuk taat aturan.

#### **b) Kelemahan Metode Permainan**

Selain memiliki kelebihan tentunya terdapat kekurangan dari metode permainan dalam pembelajaran. Hal ini diungkapkan oleh Istarani dan

Muhammad Ridwan (2015:269) yang menyatakan kekurangan metode permainan adalah sebagai berikut:

1) Untuk menemukan jenis permainan yang cocok dan pas dalam penyampaian materi ajar sangatlah sulit, 2) siswa larut dalam permainan sehingga ia lupa akan pembelajarannya, 3) menggunakan biaya yang relative banyak dalam pembelajaran atau penyediaan permainan, 4) bila tidak terkontrol secara baik, akan terjadi keributan di dalam pelaksanaan dan proses mengajar.

Meskipun terdapat beberapa kekurangan dalam metode permainan, kekurangan-kekurangan tersebut masih dapat diatasi oleh guru. Dan mengingat banyaknya kelebihan dari metode permainan, maka metode ini dapat tetap diterapkan dalam pembelajaran.

## **2.3 Media Ular Tangga**

### **2.3.1 Pengertian Media**

Berhubungan dengan pengembangan intruksional dimana tujuan akhir dari proses belajar mengajar adalah untuk memudahkan siswa belajar, untuk itu media sangat dibutuhkan. Media menjadi suatu bidang yang harus guru profesional kuasai di dalam menyampaikan materi kepada siswanya. Dimana fungsi media yang kita ketahui secara umum adalah sebagai perantara dalam menyampaikan materi pelajaran.

Arsyad (2016:3) menyatakan “kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan”. Sejalan dengan pernyataan tersebut Daryanto (2017:4)

mengatakan “media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran.

Pengertian yang dikemukakan oleh kedua ahli diatas didukung pula oleh Lubis (2015:26) yang mengemukakan bahwa “media pembelajaran atau pendidikan adalah segala sesuatu yang dapat berupa alat atau benda yang digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran kepada peserta didik di dalam proses pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, minat, dan perhatian siswa”

Berdasarkan penjelasan para ahli mengenai pengertian media, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang menjadi perantara untuk menyampaikan materi pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dari sinilah peranan media dalam pembelajaran menjadi sangatlah penting, karena media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan dalam suatu pembelajaran.

### **2.3.2 Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran saat ini tidak hanya digunakan sebagai alat bantu bagi guru untuk mengajar, tetapi lebih sebagai alat penyalur pesan (perantara) dari pemberi pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa). Media dapat mewakili guru dalam menyampaikan informasi secara lebih jelas dan menarik daripada hanya menggunakan metode ceramah. Melalui penggunaan media dalam proses pembelajaran, dapat memberikan pengalaman kongkret dan motivasi belajar serta mempertinggi daya serap belajar siswa. Hal ini didukung oleh pernyataan Hamalik (dalam Arsyad 2016:19) yang menyatakan bahwa “pemakaian media

pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”

Lubis (2015:27) menguraikan manfaat penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1) Untuk membantu guru menyampaikan materi pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan dengan efisien dan efektif; 2) dapat merangsang minat, perhatian dan motivasi siswa agar focus kepada pembelajaran; 3) untuk mempermudah bagi peserta didik dalam menerima dan memahami materi yang telah disampaikan; 4) penggunaan model dan metode pembelajaran menjadi bervariasi sebab didukung oleh alat bantu; materi pembelajaran yang didapatkan siswa melalui media pembelajaran lebih bermakna.

Berdasarkan pendapat para ahli tentang manfaat media maka dapat disimpulkan bahwa manfaat media, yaitu penyampaian pesan dan informasi yang jelas, meningkatkan perhatian siswa karena pembelajaran lebih menarik dan interaktif, menghemat waktu, ruang dan alat indera, memberikan kesamaan pengalaman pada siswa yang positif, serta peran guru yang berubah ke arah positif.

### **2.3.3 Pengertian Permainan Ular Tangga**

Permainan ular tangga merupakan permainan yang populer di kalangan anak-anak. Biasanya permainan ini dimainkan oleh dua anak atau lebih. Pengertian permainan ular tangga diuraikan oleh Husna (2009: 145) yaitu “permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ini masuk dalam kategori “*board game*” atau permainan papan sejenis dengan permainan monopoli, halma, ludo, dan

sebagainya. Papan berupa gambar petak-petak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular dan tangga”.

Pengertian tersebut sesuai dengan pengertian dari Tilong (2014:30) yang mengatakan “ Ular tangga adalah sebuah permainan dengan bentuk papan yang dibagi dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak bergambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain”.

Berdasarkan uraian pengertian permainan ular tangga tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga merupakan jenis permainan papan yang memiliki petak berjumlah 100, terbagi dalam 10 baris dan 10 kolom. Permainan ular tangga memiliki peraturan yang sederhana sehingga anak-anak mudah memainkannya.

#### **2.3.4 Langkah-Langkah Permainan Ular Tangga**

Setiap permainan memiliki peraturan masing-masing, oleh karena itu permainan ular tangga memiliki beberapa peraturan dalam permainan ular tangga, Satya, (2012: <https://sayasatya.files.wordpress.com/2012/04/pkm-ulartangga>), yaitu:

- (1) Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1 dan berakhir pada petak nomor 100;
- (2) Terdapat beberapa jumlah ular dan tangga yang terletak pada petak tertentu pada papan permainan;
- (3) Terdapat 1 buah dadu dan beberapa bidak. Jumlah bidak yang digunakan sesuai dengan jumlah pemain. Biasanya bidak menggunakan warna yang berbeda untuk setiap pemain, tidak ada aturan tertentu untuk jenis bidak yang harus digunakan;
- (4) Panjang ular dan tangga bermacam-macam, ular dapat memindahkan bidak pemain mundur beberapa petak, sedangkan tangga dapat memindahkan bidakpemain maju beberapa petak;
- (5) Sebagian dari ular dan tangga adalah pendek, dan hanya sedikit tangga yang panjang. Pada beberapa papan bermain terdapat ular pada petak nomor 99 yang akan memindahkan bidak pemain jauh ke bawah;
- (6) Untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama, biasanya dilakukan pelemparan dadu oleh

setiap pemain, yang mendapat nilai tertinggi ialah yang mendapat giliran pertama; (7) Semua pemain memulai dari petak nomor 1; (8) Pada saat gilirannya, pemain melempar dadu dan dapat memajukan bidaknya beberapa petak sesuai dengan angka hasil lemparan dadu; (9) Bila pemain mendapat angka 6 dari pelemparan dadu, maka pemain tersebut mendapat giliran sekali lagi untuk melempar dadu dan memajukan bidaknya sesuai dengan angka yang diperoleh dari pelemparan dadu terakhir; (10) Boleh terdapat lebih dari 1 bidak pada suatu petak; (11) Jika bidak pemain berakhir pada petak yang mengandung kaki tangga, maka bidak tersebut berhak maju sampai pada petak yang ditunjuk oleh puncak dari tangga tersebut; (12) Jika bidak pemain berakhir pada petak yang mengandung ekor ular, maka bidak tersebut harus turun sampai pada petak yang ditunjuk oleh kepala dari ular tersebut; (13) Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama kali berhasil mencapai petak 100.

Selain peraturan permainan yang telah dijelaskan diatas ada pula peraturan permainan ular tangga sebagai metode pembelajaran menurut Arifah (2012: 95-96) yaitu:

(a) Bagilah kelas menjadi beberapa kelompok, satu kelompok terdiri atas 4-5 orang; (b) Masing-masing kelompok mendapatkan satu set permainan ular tangga beserta kartu pertanyaan; (c) Sampaikan aturan permainan kepada siswa yaitu: Setiap siswa mendapat satu bidak. Permainan ular tangga sama seperti permainan ular tangga yang biasa yaitu bidak bias berjalan sesuai angka yang keluar dari kocokan dadu. Namun sebelum mengocok dadu, siswa harus mengambil satu buah kartu pertanyaan dahulu. Bila dapat menjawab, ia boleh mengocok. Penentu jawaban benar atau salah adalah teman satu kelompok . bila tidak yakin maka boleh bertanya pada guru; (d) Guru memberikan aba-aba permainan dimulai; (e) Permainan selesai ketika salah satu pemain sudah sampai di garis *finish*.

Berdasarkan kedua pendapat mengenai langkah-langkah dan peraturan

permainan ular tangga tersebut, maka langkah-langkah permainan ular tangga yang akan digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok, satu kelompok terdiri atas 4 orang
- 2) Masing-masing kelompok mendapatkan satu set permainan ular tangga

namun pertanyaan tetap dipegang oleh guru

- 3) Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1 dan berakhir pada petak nomor 50
- 4) Terdapat beberapa jumlah ular dan tangga yang terletak pada petak tertentu pada papan permainan
- 5) Terdapat 1 buah dadu dan beberapa bidak. Jumlah bidak yang digunakan sesuai dengan jumlah pemain. Bidak menggunakan kertas kecil dengan nama masing-masing pemain.
- 6) Urutan pemain ditentukan berdasarkan abjad nama pemainn.
- 7) Sampaikan aturan permainan kepada siswa yaitu: Setiap siswa mendapat satu bidak. Permainan ular tangga sama seperti permainan ular tangga yang biasa yaitu bidak bisa berjalan sesuai angka yang keluar dari kocokan dadu. Namun sebelum mengocok dadu, siswa harus menjawab pertanyaan dari guru dan menuliskan jawabannya dalam selembar kertas, pengocokan dadu dilakukan secara serentak oleh masing-masing siswa yang mendapat giliran mengocok dadu. Bila dapat menjawab, bidak dijalankan sesuai dengan angka yang keluar pada dadu, bila salah bidak tidak dapat dijalankan. Penentu jawaban benar atau salah adalah guru dan seluruh siswa. Bila bidak berhenti pada kaki tangga, maka bidak naik beberapa petak hingga ke puncak tangga. Bila bidak berhenti pada ekor ular, maka bidak harus mundur (turun) beberapa petak hingga sampai pada kepala ular. Satu petak dapat berisi 2 atau lebih bidak.terdapat satu orang anggota kelompok yang bertugas mencatat jalannya permainan.
- 8) Guru memberikan aba-aba permainan dimulai

9) Usainya permainan ditentukan oleh guru.

## 2.4 Kajian PKn

### 2.4.1 Pengertian PKn

Tujuan pendidikan di Indonesia diharapkan dapat mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Oleh karena itu, diperlukan mata pelajaran yang dapat menjadi sarana efektif dalam mewujudkan tujuan pendidikan tersebut. Atas dasar tersebut, secara yuridis istilah PKn di Indonesia termuat dalam UU Sisdiknas No. 2 Tahun 1989 Pasal 39 yang menyatakan bahwa di setiap jenis, jalur, dan jenjang pendidikan wajib memuat Pendidikan Pancasila, Pendidikan Agama, dan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Hal tersebut juga diperkuat dalam UU No. 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa PKn sebagai sesuatu yang wajib dalam kurikulum pendidikan nasional dimaksudkan untuk membentuk siswa agar menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Sejalan dengan hal tersebut, dalam Permendiknas tentang Standar Isi Tahun 2006 dijelaskan bahwa PKn adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Menurut Winarno (2013:1) “Pendidikan kewarganegaraan merupakan terjemahan dari dua istilah teknis dalam kepustakaan asing, yakni *civic education* dan *citizenship education*”. Selanjutnya Cogan dalam Winarno (2013:4) membedakan istilah pendidikan kewarganegaraan dalam dua pengertian yaitu:

*Civic education* dan *citizenship education*. *Civic education* adalah pendidikan kewarganegaraan dalam pengertian sempit, yaitu sebagai bentuk pendidikan formal, seperti mata pelajaran, mata kuliah, atau kursus di lembaga sekolah, universitas, atau lembaga formal lain. Sedangkan *citizenship education* mencakup tidak hanya sebagai bentuk formal pendidikan kewarganegaraan, tetapi bentuk-bentuk informal dan nonformal pendidikan kewarganegaraan.

Menurut Winataputra (dalam Aryani, dkk, 2010: 41) “kewarganegaraan sebagai suatu studi tentang pemerintah yang dilaksanakan di sekolah yang merupakan mata pelajaran tentang bagaimana pemerintahan demokrasi dilaksanakan dan dikembangkan, serta bagaimana warga Negara seyogyanya melaksanakan hak dan kewajibannya secara sadar dan penuh rasa tanggung jawab”.

Sesuai dengan pendapat para ahli mengenai pengertian PKn, dapat peneliti simpulkan bahwa PKn merupakan mata pelajaran wajib untuk diajarkan kepada siswa di sekolah yang di dalamnya terdapat beberapa materi pokok. Materi-materi tersebut bertujuan untuk mempersiapkan, membekali, dan membentuk warga negara Indonesia yang memiliki nilai, moral, dan perilaku baik, serta dapat melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai dengan apa yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

### 2.4.2 Ruang Lingkup PKn

Ruang lingkup PKn khususnya di SD secara implisit termuat dalam rumusan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang kemudian dijabarkan pada materi pembelajaran. Winarno (2013: 30-31) menjelaskan pemetaan ruang lingkup dan materi belajar PKn SD seperti di bawah ini:

Tabel 2.1. Ruang lingkup dan Materi Belajar PKn di SD

No	Ruang Lingkup	Materi
1	Persatuan dan kesatuan bangsa	Hidup rukun dalam perbedaan Cinta lingkungan Kebanggaan sebagai bangsa Indonesia Sumpah Pemuda Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia
2	Norma, hukum, dan peraturan	Tertib dalam kehidupan keluarga Tata tertib di sekolah Normayang berlaku di masyarakat Peraturan-peraturan daerah
3	Hak Asasi Manusia	Hak dan kewajiban anak Hak dan kewajiban anggota masyarakat
4	Kebutuhan warga negara	Hidup bergotong-royong Harga diri sebagai warga masyarakat Kebebasan berorganisasi Menghargai keputusan bersama
5	Konstitusi negara	
6	Kekuasaan dan politik	Pemerintahan desa dan kecamatan Pemerintahan daerah Pemerintahan pusat
7	Pancasila	Proses perumusan Pancasila sebagai dasar Negara Pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari
8	Globalisasi	Globalisasi di lingkungannya Politik luar negeri Indonesia di era globalisasi

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa tidak semua ruang lingkup PKn dapat dijabarkan kedalam materi-materi pembelajaran khususnya pada tingkatan sekolah dasar. Ruang lingkup PKn di sekolah dasar hanya mencakup

tujuh substansi, yaitu persatuan dan kesatuan bangsa; norma, hukum, dan peraturan; hak asasi manusia; kebutuhan warga negara; kekuasaan dan politik; Pancasila; dan globalisasi.

Apabila materi pembelajaran PKn SD kelas V semester 2 dilihat berdasarkan tabel di atas, maka materi pembelajarannya termasuk ke dalam ruang lingkup kebutuhan warga negara. Materi pembelajaran PKn SD kelas V semester 2 meliputi kebebasan berorganisasi dan menghargai keputusan bersama.

### **2.4.3 Materi Pembelajaran**

Materi kebebasan berorganisasi terdiri dari Makna organisasi, Organisasi di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat, serta peran serta dalam memilih organisasi di sekolah. Berikut adalah rangkuman materi kebebasan berorganisasi berdasarkan buku Pendidikan Kewarganegaraan untuk kelas V Tim Kreatif (2012: 65-77) sebagai berikut:

#### **A. Makna Organisasi**

Organisasi adalah bentuk persekutuan antara dua orang atau lebih yang bekerja sama serta secara resmi terikat dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditentukan. Jadi, organisasi pada dasarnya adalah bentuk dari kerja sama antarorang dalam mencapai tujuan.

#### **B. Contoh Organisasi di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat**

Dilingkungan sekolah dan masyarakat terdapat bermacam-macam organisasi.

## 1. Organisasi di Lingkungan Sekolah

### a) Organisasi Intra Sekolah (OSIS)

OSIS merupakan organisasi yang berada di dalam sekolah (intra sekolah). OSIS menjadi wadah organisasi siswa dan menampung berbagai aktivitas kegiatan siswa. OSIS juga menjadi organisasi yang mewakili siswa suatu sekolah. Di tingkat Sekolah Dasar mungkin belum ada OSIS. OSIS ada di tingkat SMP/MTs dan SMA /MA serta SMK.

### b) Kepramukaan

Pramuka termasuk pula organisasi yang ada di sekolah-sekolah mulai dari Sekolah Dasar, SMP, SMA bahkan di perguruan tinggi. Organisasi pramuka di sekolah bernama gugus depan.

## 2. Organisasi di Lingkungan Masyarakat

### a) Rukun Tetangga (RT)

Rukun Tetangga (RT) merupakan bagian terkecil dari organisasi pemerintahan desa. Pembentukan RT dimaksudkan untuk mempermudah pengaturan hidup warga masyarakat dan mempermudah pekerjaan pemerintah desa. Suatu RT dipimpin oleh seorang ketua RT. Orang yang menjadi RT haruslah warga di lingkungan yang bersangkutan.

### b) Karang Taruna

Karang taruna adalah organisasi para pemuda. Karang taruna menjadi wadah berbagai kegiatan para pemuda di desa atau kampung. Melalui karang taruna mereka bisa melakukan berbagai hal untuk kebaikan dan pembangunan di wilayahnya.

### C. Peran Serta Dalam Memilih Organisasi di Sekolah

Setiap siswa diberi kebebasan untuk berperan aktif dalam memilih organisasi yang terdapat di sekolah. Berikut adalah beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih organisasi antara lain:

1. Memilih organisasi yang sesuai dengan kesukaan.
2. Memilih organisasi yang diharapkan dapat mengembangkan kemampuan untuk masa depan.
3. Memilih organisasi atau kegiatan yang dapat
4. mengembangkan hobi atau bakat yang baik.

#### 2.5 Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Nafiah Nurul Ratnaningsih dalam penelitiannya “Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro, Sleman” Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2014. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan media permainan ular tangga dapat berjalan dengan optimal dan berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III A SDN Nogopuro, Sleman.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh saudara Iis Maisyaroh dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Metode Permainan Ular Tangga (*Snakes Ladder*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS” Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah Jakarta Tahun 2014. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode permainan ular tangga dapat berjalan dengan optimal dan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.

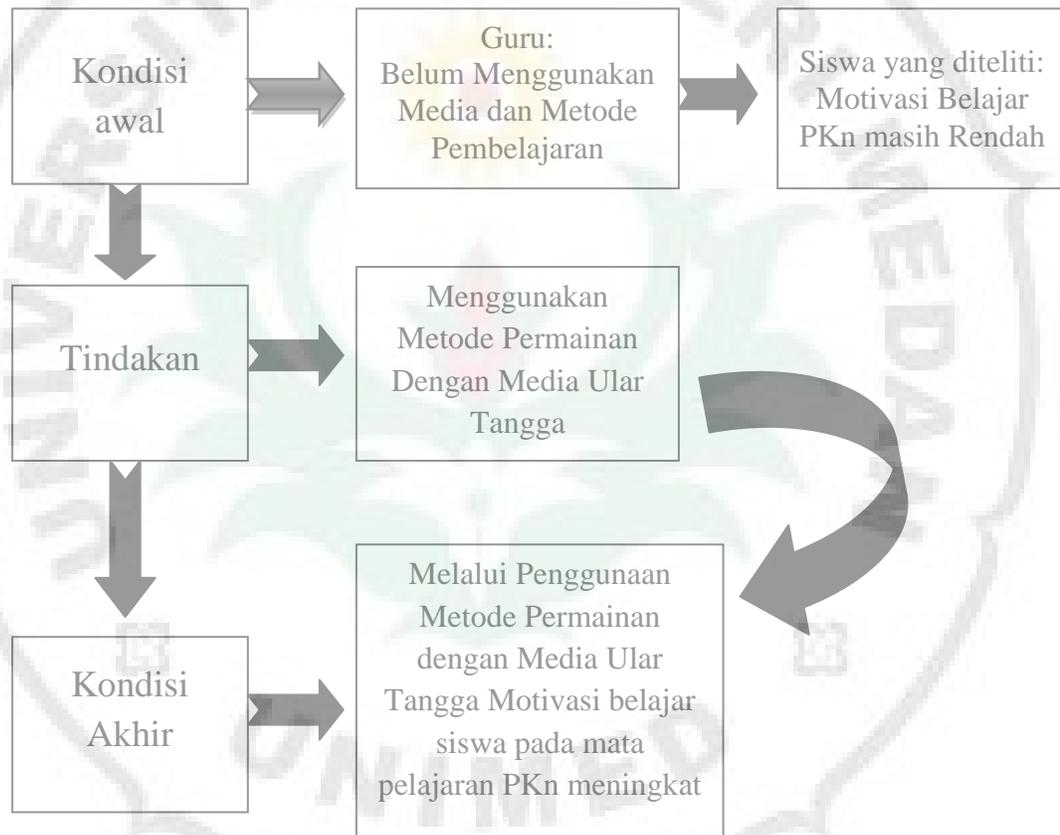
## 2.6 Kerangka Berpikir

Penelitian ini mengambil kasus mengenai rendahnya motivasi belajar PKn siswa kelas V SDN 014745 Mekar Mulio Kec. Sei Balai T.A 2017/2018 sehingga menyebabkan pembelajaran berlangsung kurang optimal. PKn merupakan mata pelajaran wajib di SD yang memiliki cakupan yang luas, sehingga seharusnya siswa dapat memahami dan mengikuti pembelajaran PKn ini dengan baik. Pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang kontekstual, artinya berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa, dan diharapkan agar siswa dapat memahami dan mengaplikasikan dalam kehidupannya. Oleh karena itu dibutuhkan motivasi belajar dari siswa untuk mempelajari PKn.

Usia anak-anak merupakan usia bermain. Sesuai dengan pernyataan Desmita (2016: 35) yang menyatakan bahwa “karakteristik anak usia SD diantaranya senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung”. Tiap manusia berkembang dalam hidupnya sebagian besar dipengaruhi oleh kegiatan bermain.

Berdasarkan pembahasan mengenai motivasi belajar, manfaat permainan ular tangga dalam pembelajaran dan karakteristik siswa SD, maka terdapat kaitan antara permainan ular tangga dan motivasi belajar siswa, bahwa adanya persaingan yang sehat antar siswa dalam permainan ular tangga, adanya hal yang

tidak terduga oleh siswa yaitu apakah bidaknya berada pada petak bergambar dasar tangga, ekor ular, soal yang dia dapatkan dan dapatkah menjawab kuis soal tersebut, maka akan menimbulkan rasa ingin tahu pada siswa.



**Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir**

## 2.7 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian dari kajian teori dan kerangka pikir, maka hipotesis tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan motivasi belajar PKn siswa kelas V SDN 014745 Mekar Mulio Kec. Sei Balai TA. 2017/2018..