

KAJIAN TEORI

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi adalah perubahan suatu energi dalam diri seseorang yang dapat ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan tertentu. Di sini terdapat tiga unsur yang saling berkaitan, yaitu sebagai berikut.

- a. Motivasi dimulai dari adanya energi dalam diri seseorang. Perubahan-perubahan didalam motivasi timbul dari adanya perubahan-perubahan tertentu.
- b. Motivasi timbul dengan adanya perasaan *affective arousal*, mula-mula timbul berupa ketegangan psikologi kemudian menjadi suatu emosi

Motivasi terbentuk oleh tenaga yang bersumber dari dalam dan dari luar individu. Sedangkan, belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengamalan individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁷

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri maupun dari luar yang dapat menjamin keberlangsungan dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Motivasi belajar yang tinggi sangat dibutuhkan oleh anak. Anak yang mempunyai motivasi tinggi dalam belajar, akan memiliki energi yang banyak untuk melakukan kegiatan belajar. Sehingga, anak akan bersemangat dalam belajar yang pada akhirnya akan memacu terciptanya proses

⁷ Syaiful Bahri D dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rineka Cipta,1996), 13.

pembelajaran yang berkesan dan bermakna. Proses inilah yang akan memacu prestasi siswa. Namun, sering dirasakan bahwa motivasi anak akan semakin berkurang dengan semakin bertambahnya usia anak.

2. Fungsi Motivasi dalam Belajar

Motivasi itu dianggap penting dalam proses belajar dan pembelajaran dapat dilihat dari fungsi dan manfaatnya. Adapun fungsi motivasi dibagi menjadi 3 macam yaitu:

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, yakni motivasi merupakan alat penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- b. Menentukan arah perbuatan, yakni motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan tujuannya.
- c. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan yang harus dikerjakan guna untuk mencapai sebuah tujuan.⁸

3. Macam-Macam Motivasi Belajar

Motivasi dalam belajar, merupakan salah satu faktor psikologis anak yang mempengaruhi proses belajar. Dalam perkembangannya, motivasi dapat dibagi menjadi dua yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

⁸ Ibid, 84-85.

belajar. Ada beberapa cara untuk meningkatkan motivasi belajar yang dapat dimanfaatkan dalam rangka mengarahkan belajar anak didik dikelas, sebagai berikut:

a. Memberi Angket

Angket atau nilai dapat menumbuhkan motivasi yang kuat. Salah satu sasaran pembinaan belajar siswa yaitu agar siswa mampu memperoleh angka atau nilai tinggi.

b. Pujian

Pemberian pujian kepada siswa atas hal-hal yang telah dilakukan dengan berhasil besar manfaatnya sebagai pendorong belajar. Pujian menimbulkan rasa puas dan senang.

c. Penghargaan atau Hadiah

Cara ini dapat juga dilakukan oleh guru dalam batas-batas tertentu, misalnya pemberian hadiah pada akhir tahun kepada para siswa yang mendapat atau menunjukkan hasil belajar yang baik, memberikan hadiah bagi para pemenang sayembara atau pertandingan olahraga.

d. Kerja Kelompok

Alam kerja kelompok dimana melakukan kerja sama dalam belajar, setiap anggota kelompok turutanya, kadang-kadang perasaan untuk mempertahankan nama baik kelompok menjadi pendorong yang kuat dalam perbuatan belajar .

- a. Suasana belajar rileks dan menyenangkan. Dengan melibatkan kerja otak kiri dan kanan akan menjadikan belajar murid lebih ringan dan menyenangkan sehingga murid tidak mengalami stress dalam belajarnya.
- b. Banyak strategi yang bisa diterapkan. Ada banyak jenis metode yang ada di *Joyfull Learning* yang dapat diterapkan dan dikombinasikan antara metode yang satu dengan metode yang lainnya, sehingga kita tinggal menentukan sendiri jenis metode mana yang diterapkan.
- c. Merangsang kreativitas dan aktivitas. Kreativitas terjadi jika kita dapat menggunakan informasi yang lain sehingga tercipta hal baru yang bernilai tambah. Demikian juga jika menggunakan metode *Joyfull Learning* kita akan menghubungkan informasi yang sudah ada di memori kita untuk dikombinasikan dan dipadukan antara informasi yang satu dengan yang lain sehingga tercipta sesuatu yang baru.
- d. Lebih bervariasi dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dengan penguasaan materi yang mantap guru dapat mendesain membungkus suatu penyajian materi kegiatan belajar mengajar lebih menarik dengan berbagai variasi dan semangat yang tinggi.

Sedangkan Kekurangan metode pembelajaran *Joyfull Learning* yaitu sebagai berikut:

SD/MI merupakan suatu proses pembelajaran yang dapat memahami serta mengembangkan ilmu sosial yang dapat dipelajari di jenjang berikutnya. Pembelajaran IPS di SD/MI diharapkan peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih luas dan lebih mendalam pada ilmu yang diberikan.¹⁸

2. Tujuan Pembelajaran IPS

Setiap mata pelajaran yang tercantum dalam kurikulum, telah ditentukan tujuan yang harus dicapai oleh mata pelajaran tersebut dalam Proses Belajar Mengajar. Tujuan yang dimaksud adalah tujuan pendidikan IPS secara keseluruhan tujuan pembelajaran IPS di SD/MI adalah sebagai berikut :

- a. Membekali siswa dengan pengetahuan sosial yang dapat berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat.
- b. Membekali siswa dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi di masyarakat.
- c. Membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai keilmuan serta bidang keahlian.

¹⁸ Wahid Murni, *Evaluasi Pembelajaran Kompetensi dan Praktis*, (Yogyakarta: Nuhu Utera, 2010), 216.

- d. Membekali siswa dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap cara pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan masyarakat.
- e. Membekali siswa dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.¹⁹

3. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS

Kebutuhan manusia dalam konteks sosial sangat banyak dan luas, maka pembelajaran IPS dalam setiap jenjang pendidikan perlu diadakan pembatasan sesuai dengan kemampuan peserta didik pada jenjang masing-masing. Misalnya ruang lingkup materi IPS untuk tingkat sekolah dasar dibatasi pada gejala dan masalah sosial yang mampu dijangkau pada geografi dan sejarah. Itu pun diutamakan pada gejala dan masalah sosial sehari-hari yang ada di lingkungan siswa.

Ruang lingkup tersebut dikembangkan secara bertahap, sejalan dengan perkembangan tingkat kematangan cara berpikir siswa. Pada tingkat lanjutan, ruang lingkup dan bobotnya diperluas pada masalah-masalah lingkungan, penerapan teknologi dalam berbagai sektor kehidupan, transportasi, komunikasi, pengangguran, kelaparan, kemiskinan, dan sumber daya. Dalam proses pembelajarannya, berbagai

¹⁹ Sardjiyo, *Pendidikan IPS di SD*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2008), 28.

pasar modern. Jual beli juga dapat dilakukan dilingkungan sekolah, yaitu di kantin dan di koperasi sekolah.²¹

Kegiatan jual beli dilakukan untuk mendapatkan untung. Setiap penjual berusaha memperoleh laba. Setiap penjual tentu tidak ingin mengalami kerugian. Pedagang berharap mendapatkan laba dari hasil dagangannya.

2. Kegiatan Jual Beli di Lingkungan Rumah

Kegiatan jual beli yang ada di lingkungan rumah seperti warung, toko, pasar, supermarket dan sebagainya.

a. Warung

Warung adalah tempat untuk menjual dan membeli barang kebutuhan sehari-hari. Contohnya, beras, minyak, gula, kopi, teh, sayur-sayuran, sabun, pasta gigi, sampo, dan beberapa keperluan lainnya.

b. Toko

Toko adalah tempat menjual dan membeli satu kebutuhan saja.

Misalnya, toko beras, sepatu, pakaian, alat listrik, dan mainan.

c. Pasar

Pasar adalah tempat bertemunya penjual dan pembeli. Di pasar terdapat banyak kios-kios yang menjual bermacam-macam barang. Contohnya

²¹Sutrisno, *Ilmu Pengetahuan Sosial*, (semarang : Grasindo, 2008), 87.

kios sayuran, buah-buahan, daging sapi, daging ayam, sembako dan masih banyak lagi.

d. Supermarket

Supermarket adalah toko yang pembelinya dapat memilih dan mengambil barang yang ingin dibeli.²²

3. Kegiatan Jual Beli di Sekolah

Kegiatan jual beli yang ada disekolah, antara lain koperasi dan kantin sekolah.

a. Koperasi Sekolah

Setiap sekolah biasanya memiliki koperasi sekolah. Koperasi sekolah menjual berbagai keperluan dan perlengkapan sekolah seperti buku, pensil, penggaris, penghapus, dan lain-lain.

b. Kantin Sekolah

Kantin sekolah menjual berbagai macam makanan. Biasanya makanan atau jajanan yang dijual dikantin sekolah selalu di bungkus dengan plastic atau ditutupi, sehingga lebih terjamin kebersihannya.²³

²² Sunarso, *Ilmu Pengetahuan Sosial 3*, (Surakarta: CV. Putra Nugraha, 2008), 78

²³ Ibid, 86

