

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Aktivitas Belajar

1. Pengertian Aktivitas

Aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar tidak hanya mendengarkan dan mencatat materi pembelajaran saja. Karena semakin banyak yang dilakukan oleh siswa dalam proses belajar mengajar dalam artian aktivitas yang positif, maka proses pembelajaran yang terjadi akan semakin baik. Menurut Sardiman (2010: 100), aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar, kedua aktivitas itu harus selalu berkaitan sehingga akan membuahkan hasil yang optimal. Dalam hal kegiatan belajar ini, Rousseu (dalam Sardiman 2010: 96) memberikan penjelasan bahwa segala pengetahuan itu harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, dengan belajar sendiri, dengan fasilitas yang diciptakan sendiri baik secara rohani maupun teknis. Oleh sebab itu, orang harus belajar sendiri. Tanpa ada aktivitas, maka proses belajar tidak mungkin terjadi.

Hamalik dalam Susanti (2009: 28) mengemukakan aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Belajar adalah berbuat, memperoleh pengalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Karena itu, strategi pembelajaran harus dapat mendorong aktivitas siswa.

Aktivitas tidak dimaksudkan terbatas pada aktivitas fisik, akan tetapi juga meliputi aktivitas yang bersifat psikis seperti aktivitas mental (Sanjaya, 2006:130)

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan kegiatan mengolah pengalaman atau dalam praktiknya dalam kehidupan yang secara terprogram. Dalam penelitian ini, aktivitas yang dimaksud adalah aktivitas yang mendukung proses dan tujuan pembelajaran.

2. Pengertian Belajar

Belajar merupakan hal terpenting yang harus dilakukan manusia untuk menghadapi perubahan lingkungan yang senantiasa berubah setiap waktu, oleh karena itu hendaknya seseorang mempersiapkan dirinya untuk menghadapi kehidupan yang dinamis penuh persaingan dengan belajar, dimana didalamnya termasuk belajar memahami diri sendiri, memahami perubahan, dan perkembangan globalisasi. Sehingga dengan belajar seseorang siap menghadapi perkembangan zaman yang begitu pesat. Belajar merupakan suatu proses perubahan sikap dan perilaku berdasarkan pengetahuan dan pengalaman.

Sardiman (2010: 20) menyatakan belajar sebagai kegiatan psiko-fisik menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Kemudian dalam arti sempit, belajar dimaksudkan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagai kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya. Sedangkan menurut Herry (2007: 2) belajar adalah proses perubahan tingkah laku, dimana perubahan perilaku tersebut dilakukan

secara sadar dan bersifat menetap, perubahan perilaku tersebut meliputi perubahan dalam hal kognitif, efektif, dan psikomotor.

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang sebagai hasil dari pengalaman dan latihan. Perubahan diri hasil dari pengalaman dan latihan. Perubahan dari hasil belajar dapat ditimbulkan dalam berbagai bentuk, seperti berubahnya pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah laku, kecakapan serta kemampuan (Sa'ud, dkk, 2006: 3)

Piaget (dalam Dimiyati 2002: 13), berpendapat bahwa pengetahuan dibentuk oleh individu, sebab individu melakukan interaksi terus-menerus dengan lingkungan. Pengetahuan dibangun dalam pikiran, setiap individu membangun sendiri pengetahuannya. Sedangkan menurut Hilgrad dan Bower (dalam Baharudin 2007: 13) belajar (*to learn*) memiliki arti: 1) *to gain knowledge, comprehension, or mastery of through experience or study*, 2) *to fix in the mind or memory; memorize*, 3) *to acquire through experience*, 4) *to become inform of to find out*. Menurut definisi tersebut belajar memiliki pengertian memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman, dan mendapatkan informasi atau menemukan informasi.

Belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar merupakan kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari (1) stimulasi yang berasal dari lingkungan, dan (2) proses kognitif yang dilakukan oleh pembelajar. Dengan demikian, belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru Gagne (dalam Dimiyati, dkk 2009: 10)

Berdasarkan teori yang telah dijelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa belajar tidak hanya terjadinya suatu perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, melainkan

merupakan suatu proses perubahan dalam pemahaman, perilaku, persepsi, motivasi. Baik atau tidaknya perubahan tersebut dipengaruhi oleh faktor *internal* (jasmani dan rohani) dan faktor *eksternal* (lingkungan sosial dan non sosial).

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, (2001: 18), hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Dimiyati, dkk (2009: 18), hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik dibandingkan saat sebelum belajar. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran.

Menurut Hamalik (2009: 33), hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti, berupa nilai yang diperoleh melalui tes.

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, dan psikomotor. Perinciannya sebagai berikut.

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek, yaitu: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

b. Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

c. Ranah Psikomotor

Meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuro muscular (menghubungkan, mengamati). Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang, serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

B. Metode *Mind Mapping*

Menurut Porter & Hernacki (2008:152-159), *Mind Mapping* (peta pikiran) menggunakan pengingat-pengingat visual dan sensorik dalam suatu pola dari ide-ide yang berkaitan. Peta pikiran pada dasarnya menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan pada otak.

Gelb (dalam Buzan 2007:179-181), berpendapat bahwa *Mind Mapping* dapat diartikan sebagai sistem revolusioner dalam perencanaan dan pembuatan catatan yang telah mengubah hidup jutaan orang di seluruh dunia. Pembuatan *Mind Mapping* didasarkan

pada cara kerja alamiah otak dan mampu menyalakan percikan-percikan kreatifitas dalam otak karena melibatkan kedua belahan otak kita.

Metode *Mind Mapping* adalah metode baru untuk mencatat yang bekerjanya disesuaikan dengan bekerjanya dua belah otak (otak kiri dan otak kanan). Metode ini mengajarkan untuk mencatat tidak hanya menggunakan gambar atau warna. Tony Buzan mengemukakan “*Your brain is like a sleeping giant*”, hal ini disebabkan 99% kehebatan otak manusia belum dimanfaatkan secara optimal.

Tabel 1.1 Penggunaan otak pada *Mind Mapping*

No.	Otak Kiri	Otak Kanan
1.	Tulisan	Warna
2.	Urutan penulisan	Gambar
3.	Hubungan antar kata	Dimensi

Mind Mapping adalah salah satu teknik mencatat yang mengembangkan gaya belajar visual. *Mind Mapping* memadukan dan mengembangkan potensi kerja otak yang terdapat di dalam diri seseorang. Dengan adanya keterlibatan kedua belahan otak maka akan memudahkan seseorang untuk mengatur dan mengingat segala bentuk informasi, baik secara tertulis maupun secara verbal. Adanya kombinasi warna, symbol, bentuk dan sebagainya memudahkan otak dalam menyerap informasi yang diterima.

Menurut Buzan (2009: 10) *Mind Mapping* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran. *Mind Mapping* juga merupakan peta rute yang memudahkan ingatan-ingatan dan memungkinkan untuk menyusun fakta dan pikiran. Dengan demikian, cara kerja alami otak dilibatkan sejak awal. Ini berarti mengingat informasi akan lebih mudah dan lebih bisa diandalkan daripada menggunakan teknik mencatat tradisional. Selain itu *Mind Mapping* adalah system penyimpanan, penarikan data dan akses yang luar biasa untuk perpustakaan raksasa dalam otak manusia yang menakjubkan.

Mind Mapping yang dibuat oleh siswa dapat bervariasi pada setiap materi. Hal ini disebabkan karena berbedanya emosi dan perasaan yang terdapat dalam diri siswa setiap saat. Suasana menyenangkan yang diperoleh siswa ketika berada di ruang kelas pada saat proses belajar akan mempengaruhi penciptaan peta pikiran. Dengan demikian, guru diharapkan dapat menciptakan suasana yang dapat mendukung kondisi belajar siswa terutama dalam proses pembuatan *Mind Mapping*. Proses belajar yang dialami seseorang sangat bergantung kepada lingkungan tempat belajar. Jika lingkungan belajar dapat memberikan sugesti positif, maka akan baik dampaknya bagi proses dan hasil belajar, sebaliknya jika lingkungan tersebut memberikan sugesti negative maka akan buruk dampaknya bagi proses dan hasil belajar.

C. Kegunaan *Mind Mapping*

Menurut Michael Michalko (dalam Buzan 2009: 6), metode *Mind Mapping* dapat dimanfaatkan atau berguna untuk berbagai bidang termasuk bidang pendidikan. Kegunaan metode *Mind Mapping* dalam bidang pendidikan, antara lain:

- a) Memberi pandangan menyeluruh pokok masalah,
- b) Memungkinkan kita merencanakan rute atau kerangka pemikiran,
- c) Mengumpulkan sejumlah besar data di suatu tempat, dan
- d) Mendorong pemecahan masalah dengan kreatif.

Selain itu menurut Buzan (2009:54-130) metode *Mind Mapping* dapat bermanfaat untuk:

- 1) Merangsang bekerjanya otak kiri dan kanan secara sinergis
- 2) Membantu seseorang mengalirkan diri tanpa hambatan
- 3) Membuat rencana atau kerangka cerita
- 4) Mengembangkan sebuah ide
- 5) Membuat perencanaan sasaran pribadi

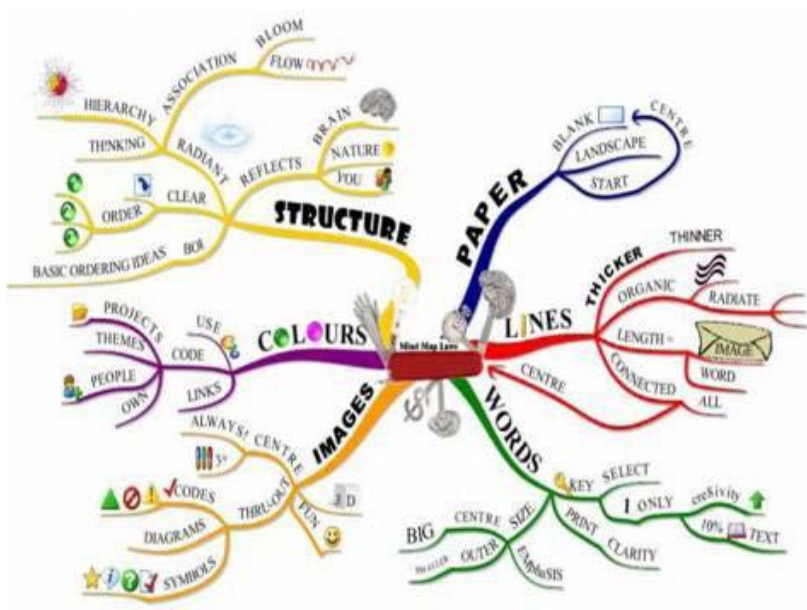
- 6) Memulai usaha baru
- 7) Meringkas isi sebuah buku
- 8) Fleksibel
- 9) Dapat memusatkan perhatian
- 10) Meningkatkan pemahaman
- 11) Menyenangkan dan mudah diingat.

D. Langkah-Langkah Membuat *Mind Mapping*

Buzan (2009:14), sarana dan prasarana untuk membuat *Mind Mapping* adalah: (a). Kertas kosong tak bergaris; (b). Pena dan pensil warna; (c). Otak; dan (d). Imajinasi. Buzan (2009:15-16), membuat *Mind Mapping* membutuhkan imajinasi atau pemikiran, adapun langkah-langkah pembuatan *Mind Mapping* adalah:

- a) Mulailah dari bagian tengah kertas kosong yang sisi panjangnya diletakkan mendatar. Memulai dari tengah memberikan kebebasan kepada otak untuk menyebar kesegala arah dan untuk mengungkapkan dirinya dengan lebih bebas dan alami.
- b) Gunakan gambar (simbol) untuk ide utama. Karena sebuah gambar bermakna seribu kata dan membantu menggunakan imajinasi. Sebuah gambar sentral akan lebih menarik, membuat seseorang tetap terfokus, membantu untuk berkonsentrasi, dan mengaktifkan otak.
- c) Gunakan warna. Karena bagi otak, warna sama menariknya dengan gambar. Warna membuat *Mind Mapping* lebih hidup, menambah energi kepada pemikiran kreatif, dan menyenangkan.
- d) Hubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat dan hubungkan cabang-cabang tingkat dua dan tiga ke tingkat satu dan dua, dan seterusnya. Karena otak bekerja menurut asosiasi. Otak senang mengaitkan dua atau tiga sampai empat sekaligus. Penghubungan cabang-cabang utama akan menciptakan dan menetapkan struktur dasar atau arsitektur pikiran. Ini serupa dengan cara pohon mengaitkan cabang-cabangnya yang menyebarkan dari batang utama. Jika ada celah-celah kecil diantara cabang-cabang utama dengan cabang dan ranting yang lebih kecil, alam tidak akan bekerja dengan baik. Tanpa hubungan dalam *Mind Mapping*, segala sesuatu (terutama ingatan dan pembelajaran) akan berantakan.
- e) Buatlah garis hubung yang melengkung bukan garis lurus. Karena garis lurus akan membosankan otak. Cabang-cabang melengkung dan organik, seperti cabang pohon akan jauh lebih menarik bagi mata.
- f) Gunakan satu kata kunci untuk setiap garis. Karena kata kunci tunggal memberi lebih banyak daya dan fleksibilitas kepada *Mind Mapping*.
- g) Gunakan gambar. Karena seperti gambar sentral, setiap gambar bermakna seribu kata.

Dalam membuat *Mind Mapping* juga diperlukan keberanian dan kreativitas yang tinggi. Variasi dengan huruf kapital, warna, garis bawah atau simbol-simbol yang menggambarkan poin atau gagasan utama. Menghidupkan *Mind Mapping* yang telah dibuat akan lebih mengesankan.



Gambar 2.1 Contoh aplikasi *Mind Mapping*.

E. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Mind Mapping*

Warseno, dkk (2011: 83) mengemukakan beberapa kelebihan dan kekurangan metode *Mind Mapping*, antara lain:

a. Kelebihan metode *Mind Mapping*

:

- 1) Dapat mengemukakan pendapat secara bebas
- 2) Dapat bekerja sama dengan teman lainnya
- 3) Catatan lebih padat dan jelas
- 4) Lebih mudah cari catatan jika diperlukan

- 5) Catatan lebih terfokus pada inti materi
- 6) Mudah melihat gambaran keseluruhan
- 7) Membantu otak untuk: mengatur, mengingat, membandingkan dan membuat hubungan
- 8) Memudahkan penambahan informasi baru
- 9) Pengkajian ulang bisa lebih cepat
- 10) Setiap peta bersifat unik

b. Kekurangan Pembelajaran Metode *Mind Mapping*

(1) hanya siswa yang aktif yang terlibat, (2) tidak sepenuhnya murid yang belajar, (3) *Mind Mapping* siswa bervariasi sehingga guru akan kewalahan memeriksa *Mind Mapping* siswa.

F. Langkah-Langkah Pembelajaran *Mind Mapping*

Menurut Willis (2011: 28) Terdapat empat langkah yang harus dilakukan dalam proses pembelajaran berbasis *Mind Mapping*, yaitu:

- a) **Overview**: tinjauan menyeluruh terhadap suatu topik pada saat proses pembelajaran baru dimulai. Hal ini bertujuan untuk memberi gambaran umum kepada siswa tentang topik yang akan dipelajari. Khusus untuk pertemuan pertama pada setiap awal semester, *overview* dapat diisi dengan kegiatan untuk membuat *Master Mind Mapping* yang merupakan rangkuman dari seluruh topik yang akan diajarkan selama satu semester yang biasanya sudah ada dalam silabus. Dengan demikian, sejak awal siswa sudah mengetahui topik apa saja yang akan dipelajarinya, sehingga membuka peluang bagi siswa yang aktif untuk mempelajarinya lebih dahulu di rumah atau perpustakaan.
- b) **Preview**: tujuan awal merupakan lanjutan dari *Overview* sehingga gambaran umum yang diberikan setingkat lebih detail daripada *Overview* dan dapat berupa penjabaran lebih lanjut dari silabus. Dengan demikian, siswa diharapkan telah memiliki pengetahuan awal yang cukup mengenai sub-topik dari bahan sebelum pembahasan yang lebih detail dimulai. Khusus untuk bahan yang sangat sederhana, langkah *Preview* dapat dilewati sehingga langsung masuk ke langkah *Inview*.
- c) **Inview**: Tinjauan mendalam yang merupakan inti dari suatu proses pembelajaran, di mana suatu topik akan dibahas secara detail, terperinci dan mendalam. Selama *Inview* ini, siswa diharapkan dapat mencatat informasi, konsep atau rumus penting beserta grafik, daftar atau diagram untuk membantu siswa dalam memahami dan menguasai bahan yang diajarkan.
- d) **Review**: Tinjauan ulang dilakukan menjelang berakhirnya jam pelajaran dan berupa ringkasan dari bahan yang telah diajarkan serta ditekankan pada informasi, konsep atau rumus penting yang harus diingat atau dikuasai oleh siswa. Hal ini akan dapat

membantu siswa untuk fokus dalam mempelajari ulang seluruh materi yang diajarkan di sekolah pada saat di rumah. *Review* dapat juga dilakukan saat pelajaran akan dimulai pada pertemuan berikutnya untuk membantu siswa mengingatkan kembali bahan yang diajarkan pada pertemuan sebelumnya.

G. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar

1. Pengertian Pembelajaran PKn

Menurut Corey (dalam Ruminiati 2007:14) pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang dikelola secara disengaja untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu, sehingga dalam kondisi-kondisi khusus akan menghasilkan respons terhadap situasi tertentu juga.

Jadi, dalam pembelajaran semua kegiatan guru diarahkan untuk membantu siswa mempelajari suatu materi tertentu baik berupa pelajaran, keterampilan, sikap, kerohanian dan sebagainya. Untuk dapat membantu siswa secara baik, guru harus benar-benar merencanakan pembelajaran dengan matang, dan untuk ini guru perlu mengetahui latar belakang serta kemampuan dasar siswa. Latar belakang siswa yang dimaksud di sini bukan sekedar latar belakang ekonomi, lingkungan, asal sekolah/prasekolah, orang tua dan sebagainya, tetapi juga keberadaan siswa di kelas.

Latar belakang siswa yang berkaitan dengan lingkungan hidup dan orang tua siswa perlu diketahui oleh guru, khususnya guru yang melaksanakan pembelajaran PKn. Pelajaran PKn merupakan salah satu pelajaran yang berkaitan langsung dengan kehidupan masyarakat dan cenderung pada pendidikan afektif. Sedangkan sikap seseorang khususnya anak-anak banyak dipengaruhi oleh lingkungan, baik itu lingkungan keluarga maupun lingkungan teman bermainnya. Dengan demikian

pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dirancang secara masak mencakup segala kemungkinan yang terjadi.

2. Tujuan Pembelajaran PKn

Tujuan PKn adalah untuk membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik. Sedangkan tujuan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, menurut Mulyasa (dalam Ruminiati 2007: 26) adalah untuk menjadikan siswa:

- a. Mampu berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya.
- b. Mau berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggung jawab, sehingga bisa bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan, dan
- c. Bisa berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain di dunia dan demokratis, sehingga mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik. Hal ini akan mudah tercapai jika pendidikan nilai moral dan norma tetap ditanamkan pada siswa sejak usia dini, karena jika siswa sudah memiliki nilai moral yang baik, maka tujuan untuk membentuk warga negara yang baik akan mudah diwujudkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan PKn di SD adalah untuk menjadikan warganegara yang baik, yaitu warganegara yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya. Dengan demikian, kelak siswa diharapkan dapat menjadi bangsa yang terampil, cerdas, dan bersikap baik, serta mampu mengikuti kemajuan teknologi modern.

3. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan SD

Menurut Mulyasa (dalam Ruminiati 2007: 27), ruang lingkup pembelajaran PKn ada delapan aspek, yaitu:

- a. Persatuan dan Kesatuan bangsa, meliputi hidup rukun dalam perbedaan, cinta, lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan.
- b. Norma, Hukum, dan Peraturan, meliputi tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, dan hukum dan peradilan internasional.
- c. Hak Asasi Manusia (HAM), meliputi hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, kemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
- d. Kebutuhan Warganegara, meliputi hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warganegara.
- e. Konstitusi Negara, meliputi proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi.
- f. Kekuasaan dan politik, meliputi pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi-pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politi, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi.
- g. Kedudukan dan politik, meliputi kedudukan pancasila sebagai dasar negara dan ideologi, proses perumusan pancasila sebagai negara, pengamalan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, pancasila sebagai ideologi terbuka.
- h. Globalisasi, meliputi globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

Prinsip penyajian PKn SD menurut Aziz Wahab (2002:208) ada empat, yaitu:

- a. Dari mudah ke sukar
Prinsip ini digunakan dalam pengajaran khususnya dalam pendidikan nilai, moral, dan teori-teori pendidikan. Untuk memahami hal-hal yang bersifat sukar dimulai dari hal-hal yang bersifat mudah. Apabila dilihat dari prinsip perkembangan anak, prinsip ini memang sangat tepat untuk siswa SD.
- b. Dari sederhana ke rumit
Prinsip ini pada dasarnya adalah konsep, nilai atau moral yang berkenaan dengan pengamalan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Jadi konsep nilai dan moral termasuk dalam hal keterampilan mulai dari yang sederhana ke yang rumit.
Melalui pembiasaan, latihan atau keteladanan yang dimulai sejak kecil maka akan terbiasa dengan hal-hal yang baik yang sifatnya masih sederhana, kemudian ditingkatkan secara bertahap melalui hal-hal yang sifatnya lebih sukar. Kematangan usia juga sangat memiliki peran dalam kaitannya dengan fase-fase perkembangan. siswa SD mudah menangkap dari hasil-hasil pengamatan.

- c. Dari yang bersifat Konkrit ke Abstrak
Siswa SD pada dasarnya mudah menangkap hal-hal yang bersifat konkrit daripada yang bersifat abstrak. Guru dapat memberikan contoh-contoh sederhana yang dapat ditiru oleh siswa.
- d. Dari lingkungan paling dekat ke lingkungan lebih luas
Lingkungan pertama dan utama bagi anak adalah lingkungan keluarga. Dalam keluarga anak lebih banyak melakukan interaksi. Anak dibesarkan dalam keluarga yang pada dasarnya dilkaskan oleh orang tua sebagai wujud tanggung jawab. Hal itu sebagai wujud alamiah yang didasari rasa kasih sayang orang tua kepada anaknya. Sehingga apabila orang tua melakukan dengan tanggung jawab, maka hal itu merupakan tauladan bagi anak. Demikian juga sebaliknya apabila orang tua tidak mempedulikan anaknya dengan tidak memberikan kasih sayang maka yang terjadi adalah sikap tidak tanggung jawab. Proses ini akan memberikan gambaran-gambaran kepada anak bahwasanya ada aturan-aturan dan norma-norma yang harus dipatuhi dan bergaul atau berinteraksi kepada orang lain.

H. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka di atas maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas yaitu “Apabila dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan metode *Mind Mapping* dengan memperhatikan langkah-langkah secara tepat dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas V SD Negeri 1 Pringsewu Utara Tahun Pelajaran 2011/2012