

BAB II **KAJIAN PUSTAKA**

A. Pengertian Belajar

Menurut kaum konstruktivis belajar merupakan proses mengkonstruksi arti, entah itu teks, dialog, pengalaman fisis, dan lain-lain, Paul Suparno (Angkowo, 2007: 48). Belajar adalah merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan. Pembentukan ini harus dilakukan oleh si belajar. Ia harus aktif melakukan kegiatan, aktif berfikir, menyusun konsep dan memberi makna tentang hal-hal yang harus dipelajari (Budiningsih, 2004: 58).

Dalam teori belajar konstruktivistik guru berperan sebagai fasilitator yang membantu agar proses pengkonstruksian pengetahuan oleh siswa berjalan lancar. Guru tidak mentransfer pengetahuan yang dimilikinya, melainkan membantu siswa untuk membentuk pengetahuannya sendiri (Budiningsih, 2004: 59).

Belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam kemampuan (*competencies*), keterampilan (*skills*) dan sikap (*attitudes*), Bell-Gredler (Winataputra, 2008: 1.5). Peter Kline (Kosasih, 2007: 49), menyatakan belajar akan efektif, jika dilakukan dalam suasana menyenangkan (*fun and enjoy*). Maka, perlu diciptakan suasana dan sistem (kondisi) belajar yang kondusif, disamping faktor lain yang menentukan hasil belajar siswa. Paradigma konstruktivistik memandang siswa sebagai pribadi yang sudah memiliki kemampuan awal sebelum mereka mempelajari

sesuatu. Kemampuan awal itu akan menjadi dasar dalam mengkonstruksi pengetahuan yang baru.

Dari pengertian menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan guru. Dari sisi siswa belajar merupakan tingkat perkembangan pengetahuan yang lebih baik bila dibandingkan ketika saat sebelum belajar yang dilakukan secara aktif dan sadar, sedangkan guru lebih banyak berfungsi sebagai fasilitator. Hal ini berarti bahwa aktivitas berpusat pada siswa.

B. Pengertian Aktivitas Belajar

Sardiman (2006: 93), menyatakan bahwa : “Pada prinsipnya belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku menjadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas”. Aktivitas adalah keutamaan dalam proses pembelajaran. Hal yang paling mendasar yang dituntut dalam proses pembelajaran adalah keaktifan siswa. Keaktifan siswa akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri, Trinandita (Ahmad Defri, 2010: 17).

Yasa, Doantara 2008 (www.wikipedia.org) Indikator aktivitas belajar murid melalui model pembelajaran *role playing* adalah : a) mampu bekerja sama dengan teman kelompok, b) memiliki inisiatif dalam bertindak, c) cara komunikasi dalam peran yang di mainkan, d) perhatian terhadap teman yang sedang berdialog, e) sikap tubuh selama memainkan peran, f) kemampuan berperan siswa.

Paul B. Diedrich (Sardiman, 2006: 99) membuat suatu daftar yang berisi jenis-jenis aktivitas belajar siswa dalam belajar antara lain di golongan sebagai berikut:

- 1) *Visual Activities*, yang termasuk didalamnya, membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- 2) *Oral Activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, instruksi.
- 3) *Listening Activities*, sebagai contoh: mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.

- 4) *Writing Activities*, seperti menulis cerita karangan, laporan, angket, menyalin.
- 5) *Drawing Activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- 6) *Motor Activities*, yang termasuk didalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model reparasi, bermain, berkebun, berternak.
- 7) *Mental Activities*, sebagai contoh menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- 8) *Emotional Activities*, seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup”.

Indikator yang ingin dicapai berdasarkan pendapat di atas adalah sebagai berikut:

1. Memperhatikan guru menerangkan
2. Mengajukan pertanyaan tentang materi yang tidak dimengerti
3. Menjawab pertanyaan
4. Mengemukakan pendapat
5. Mengerjakan latihan
6. Aktif berdiskusi dengan teman
7. Mengikuti prosedur *role playing*

Berdasarkan pengertian Paul B. Diedrich dan Yasa, Doantara, peneliti mengadaptasi kedua teori tentang aktivitas belajar tersebut untuk menentukan perkembangan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* menjadi sembilan indikator aktivitas siswa yaitu:

- 1) Memperhatikan guru menjelaskan
- 2) Mengajukan pertanyaan
- 3) Menjawab pertanyaan guru
- 4) Mengemukakan pendapat
- 5) Mengerjakan latihan
- 6) Aktif berdiskusi dengan teman

- 7) Cara komunikasi dalam peran yang dimainkan
- 8) Sikap tubuh selama memainkan peran
- 9) Kemampuan berperan murid

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud aktivitas belajar adalah segala kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Semakin banyak aktivitas yang dilakukan oleh siswa, diharapkan siswa akan lebih memahami dan menguasai materi pelajaran. Dengan demikian hasil belajar siswa akan meningkat.

C. Pengertian Hasil Belajar

Keller (Nashar, 2004: 77), memandang hasil belajar sebagai keluaran dari berbagai masukan. Berbagai masukan-masukan tersebut menurut Keller dapat dibedakan menjadi dua kelompok, masukan pribadi (*personal inputs*) dan masukan yang berasal dari lingkungan (*environment inputs*).

S. Nasution (Kunandar, 2010: 276), hasil belajar adalah perubahan pada individu yang belajar, tidak hanya pengetahuan, tetapi juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi individu yang belajar.

Soedijarto (Nashar, 2004: 79), mengemukakan bahwa hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar dan mengajar sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Hasil belajar adalah proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku, sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa, hasil belajar yaitu apa saja yang telah diperoleh siswa setelah menempuh proses pembelajaran, berupa perubahan prilaku dan sikap siswa ke arah yang lebih baik.

D. Model Pembelajaran *Role Playing*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Sudjana (2009: 89), model pembelajaran *role playing* adalah suatu cara mengajar dengan jalan mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial.

Role playing adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis misalnya mengungkapkan kembali perjuangan pahlawan kemerdekaan, atau mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang, misalnya keadaan yang kemungkinan dihadapi karena semakin besarnya jumlah penduduk, atau menggambarkan keadaan imajiner yang dapat terjadi dimana dan kapan saja.(Wahab, 2007: 109).

Role playing pada prinsipnya merupakan metode untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata kedalam suatu ‘pertunjukan peran’ didalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar siswa memberikan penilaian terhadap pertunjukan yang sudah dilakukan. Misalnya: menilai keunggulan atau kelemahan masing-masing peran tersebut, dan kemudian memberikan saran/alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut. Metode ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam ‘pertunjukan’ dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran (Depdiknas, 2008: 1).

Dengan model *role playing* siswa dapat berperan dan berperilaku sebagai orang lain sesuai skenario yang disusun gurunya. Dalam hal ini diharapkan siswa mendapat

inspirasi dan pengalaman baru yang dapat mempengaruhi sikap siswa, (Ruminiati, 2007: 1-13).

Dari pengertian para ahli di atas penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* adalah suatu cara mengajar dengan jalan mendramatisasikan suatu peran agar siswa mendapat pengalaman yang dapat menjadi pengetahuan untuk memecahkan suatu masalah yang mungkin akan dihadapi.

2. Manfaat Model Pembelajaran *Role Playing*

Manfaat yang dapat diambil dari *role playing* adalah:

1. *Role playing* dapat memberikan semacam *hidden practise*, dimana siswa tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari.
2. *Role playing* melibatkan jumlah siswa yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar.
3. *Role playing* dapat memberikan kesenangan kepada siswa karena *role playing* pada dasarnya adalah permainan. Dengan bermain siswa akan merasa senang karena bermain adalah dunia siswa. Masuklah ke dunia siswa, sambil kita antarkan dunia kita. (Bobby De Porter, 2000: 12)

3. Tujuan Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Chesler dan Fox (Basri, 2000: 23), Esensi *role playing*, adalah *the involvement of participant and observers in a real problem situation and the desire for resolution and understanding that this involvement engender*. Terjemahan bebasnya “partisipasi berkesempatan untuk terlibat aktif dalam situasi nyata untuk mengerti dan memecahkan masalah”. Seperti telah dikemukakan di atas, bahwa penggunaan model ini dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Ada empat asumsi yang mendasari model ini memiliki kedudukan yang sejajar dengan model-model pembelajaran lainnya. Keempat asumsi tersebut ialah:

- 1) Secara implisit *role playing* mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menekankan dimensi “di sini dan kini” (*here and now*) sebagai isi pengajaran.
- 2) *Role playing* memberikan kemungkinan kepada para siswa untuk mengungkapkan perasaan-perasaannya yang tak dapat mereka kenali tanpa bercermin kepada orang lain.
- 3) Model ini mengasumsikan bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf kesadaran untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok.
- 4) Model mengajar ini mengasumsikan bahwa proses-proses psikologis yang tersembunyi (*covert*) berupa sikap-sikap nilai-nilai, perasaan-perasaan dan sistem keyakinan dapat diangkat ke taraf kesadaran melalui kombinasi pemeranan secara spontan dan analisisnya.

4. Kelebihan Dan Kekurangan Model Pembelajaran *Role Playing*

Mudjiono dan Dimiyati (2002: 15) mengemukakan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *role playing* sebagai berikut:

1. Kelebihan Model Pembelajaran *Role playing*

- a). Segera mendapat perhatian, b) dapat dipakai pada kelompok kecil dan besar, c) membantu anggota untuk menganalisa situasi, d) menambah rasa percaya diri pada peserta, e) membantu anggota menyelami masalah, f) membantu peserta mendapat pengalaman yang ada pada pikiran orang lain, g) membangkitkan semangat untuk pemecahan masalah.

2. Kekurangan Model Pembelajaran *Role Playing*

- a) Mungkin masalahnya disatukan dengan pemerannya, b) banyak yang tidak senang memerankan sesuatu, c) membutuhkan pemimpin yang terlatih, d) terbatas pada beberapa situasinya, e) ada kesulitan dalam memerankannya.

5. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Role Playing*

Pembelajaran yang akan dilaksanakan di SDN 1 Tri Tunggal Jaya Penawartama Tulang Bawang mengikuti tahapan *role playing* menurut Uno (2009: 26) yaitu :

1. Pemanasan

Guru memperkenalkan siswa dengan masalah yang perlu dipelajari dan menguasainya, kemudian menggambarkan permasalahan dengan jelas disertai contoh.

2. Memilih pemain

Guru dan siswa membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya.

3. Menata panggung

Penataan panggung harus sesuai dengan kebutuhan, penataan panggung ini dapat sederhana atau kompleks. Akan lebih baik penataan panggung sederhana karena intinya adalah proses bermain peran dan bukan kemewahan.

4. Menyiapkan pengamat

Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat, namun pengamat juga harus terlibat aktif dalam permainan peran.

5. Permainan peran dimulai

Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak siswa yang merasa bingung memerankan perannya, namun dengan bimbingan guru diharapkan siswa dapat melakukan permainan dengan baik.

6. Diskusi dan evaluasi awal

Guru bersama siswa mendiskusikan dan mengevaluasi permainan yang telah dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul. Mungkin ada siswa yang meminta berganti peran, atau mungkin alur cerita akan sedikit berubah.

7. Permainan pemeranan ulang

Setelah diskusi dan evaluasi dilakukan selanjutnya adalah pemeranan ulang. Seharusnya, pada permainan kedua ini akan berjalan lebih baik dan siswa dapat memerankan perannya sesuai dengan skenario.

8. Diskusi dan evaluasi kedua

Pada tahap ini diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitas. Pada saat permainan dilakukan banyak peran yang melampaui batas kenyataan. Misalnya siswa melakukan peran sebagai orang tua yang galak, kegalakkan yang dilakukan orang tua ini dapat dijadikan bahan diskusi.

9. Kesimpulan dan berbagi pengalaman

Siswa diajak untuk berbagi pengalaman dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Kesimpulan tentang permasalahan yang ada pada cerita saat permainan dapat di jadikan bahan diskusi yang dihubungkan dengan materi pelajaran.

E. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Pengertian PKn (n) tidak sama dengan PKN (N). PKN (N) adalah Pendidikan Kewargaan Negara, sedangkan PKn (n) adalah Pendidikan Kewarganegaraan. Pendidikan Kewargaan Negara PKN (N) merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan untuk membentuk atau membina warga negara yang baik, yaitu warganegara yang tahu, mau, dan mampu berbuat baik, Soemantri (Ruminiati, 2007: 1.25). Sedangkan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), yaitu pendidikan yang menyangkut status formal warga negara yang pada awalnya diatur dalam Undang-Undang No. 2

Tahun 1949, tentang diri kewarganegaraan dan peraturan naturalisasi. Kemudian diperbaharui dalam Undang-Undang No. 62 tahun 1985, namun dalam perkembangannya Undang-Undang ini dianggap cukup diskriminatif sehingga diperbaharui lagi menjadi Undang-Undang No. 12 tahun 2006, tentang kewarganegaraan, Winataputra (Ruminiati, 2007: 1.25-1.26).

Menurut KTSP 2006 PKn merupakan 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.

Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan adalah upaya sadar dan terencana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa bagi warga negara dengan menumbuhkan jati diri dan moral bangsa sebagai landasan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam bela negara, demi kelangsungan kehidupan dan kejayaan bangsa dan negara. Karena itu, PKn dimaksudkan agar kita memiliki wawasan kesadaran bernegara untuk bela negara dan memiliki pola pikir, pola sikap, dan perilaku sebagai pola tindak yang cinta tanah air berdasarkan Pancasila. Semua itu diperlakukan demi tetap utuh dan tegaknya Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Ruminiati, dkk. (2007: 96) bahwa PKn sebagai wahana untuk mengembangkan kemampuan, watak dan karakter warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab, PKn memiliki peranan yang amat penting, karena mengingat banyak permasalahan mengenai pelaksanaan pembelajaran PKn perlu segera dikembangkan dan dituangkan dalam bentuk standar nasional, standar materi, serta model-model pembelajaran yang efektif

Tujuan PKn adalah mewujudkan warga negara sadar bela negara berlandaskan pemahaman politik kebangsaan, dan kepekaan mengembangkan jati diri dan moral

bangsa dalam perikehidupan bangsa. Standar isi pendidikan kewarganegaraan adalah pengembangan : (1) Nilai- nilai cinta tanah air; (2) Kesadaran berbangsa dan bernegara; (3) Keyakinan terhadap Pancasila sebagai ideologi Negara; (4) Nilai-nilai demokrasi, hak asasi manusia dan lingkungan hidup; (5) Kerelaan berkorban untuk masyarakat, bangsa, dan Negara; (6) Kerelaan berkorban untuk masyarakat, bangsa, dan Negara, Winataputra (Ruminiati, 2007: 1.25-1.26).

Melalui PKn sekolah perlu mengembangkan wawasan, sikap, dan keterampilan hidup dan berkehidupan yang demokratis untuk membangun kehidupan demokrasi. Dari kedua konsep dasar tersebut dapat dikemukakan bahwa paradigma pendidikan demokrasi melalui PKn yang perlu dikembangkan dalam lingkungan sekolah adalah pendidikan demokrasi.

Berdasarkan penjelasan di atas penulis menyimpulkan bahwa PKn adalah pendidikan pembentukan warga Negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter. Hal ini berarti membentuk siswa yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air yang di tanamkan melalui pelajaran PKn.

F. Hipotesis Tindakan

Menurut Arikunto (2007: 45) hipotesis berarti kebenaran yang masih berada di bawah (belum tentu benar) dan baru dapat diangkat menjadi kebenaran jika memang telah disertai bukti-bukti. Berdasarkan pengertian tersebut maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah “Apabila pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) menggunakan model pembelajaran *role playing* dengan langkah-langkah yang tepat,

maka aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V B SDN Tri Tunggal Jaya Penawartama Tulang Bawang dapat meningkat”.