

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pendidikan Kewarganegaraan SD

1. Hakekat Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat membentuk diri yang beragam dari segi agama, sosio kultural, bahasa, usia, untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang dilandasi oleh UUD 1945. Hal ini sesuai dengan kurikulum (2006: 116) bahwa “Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang secara umum bertujuan untuk mengembangkan potensi individu warga negara Indonesia, sehingga memiliki wawasan, sikap, dan keterampilan kewarganegaraan yang memadai dan memungkinkan untuk berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab dalam berbagai kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara”.

Berdasarkan pendapat di atas jelas bagi kita bahwa PKn bertujuan mengembangkan potensi individu warga negara, dengan demikian maka seorang guru PKn haruslah menjadi guru yang berkualitas dan profesional.

2. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Adapun menurut kurikulum (2006: 117) tujuan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah mengembangkan kompetensi peserta didik sebagai berikut:

- a. Memiliki kemampuan berfikir secara rasional, kritis dan kreatif, sehingga mampu memahami berbagai wacana kewarganegaraan.
- b. Memiliki keterampilan intelektual dan keterampilan berpartisipasi secara demokratis dan bertanggung jawab.
- c. Memiliki watak dan kepribadian yang baik, sesuai dengan norma–norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

Berdasarkan tujuan di atas peneliti berpendapat bahwa dalam mata pelajaran Kewarganegaraan seorang siswa bukan saja menerima pelajaran berupa pengetahuan, tetapi pada diri siswa juga harus berkembang sikap, keterampilan dan nilai-nilai.

Untuk mencapai tujuan Pendidikan Kewarganegaraan tersebut, maka guru berupaya melalui kualitas pembelajaran yang dikelolanya, upaya ini bisa dicapai jika siswa mau belajar. Dalam belajar inilah guru berusaha mengarahkan dan membentuk sikap serta perilaku siswa sebagai mana yang dikehendaki dalam pembelajaran PKn.

Dalam hal ini model pembelajaran *role playing* dapat dijadikan salah satu alternatif selain metode ceramah yang hampir dijadikan sebagai satu–satunya metode pembelajaran PKn di sekolah dasar.

B. Model *Role Playing*

Menurut Roestiyah (2008: 90) model pembelajaran *role playing* disebut juga tehnik sosiodrama atau bermain peran yang dilakukan oleh siswa dalam mendramatisasikan tingkah laku, ungkapan, gerak–gerak wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia.

Guru menggunakan tehnik ini dalam proses belajar mengajar memiliki tujuan agar siswa dapat memahami perasaan orang lain, dapat tepa seliro dan toleransi. (Roestiyah: 2008; 90).

Hal-hal yang perlu dilakukan guru dalam model pembelajaran *role playing* adalah guru menyiapkan skenario pembelajaran, menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut, pembentukan kelompok siswa, penyampaian kompetensi, menunjuk siswa untuk melakonkan skenario yang telah dipelajarinya, kelompok siswa membahas peran yang dilakukan oleh pelakon, presentasi hasil kelompok, bimbingan penyimpulan dan refleksi.

Model pembelajaran *role playing* juga memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

1. Kelebihan dari model pembelajaran *role playing* (Roestiyah, 2008: 93):
 - a. Siswa lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran
 - b. Dengan bermain peranan sendiri, lebih mudah memahami masalah-masalah atau materi PKn yang disajikan.
 - c. Dengan berperan seperti orang lain, maka siswa dapat menempatkan diri seperti watak orang lain itu. Siswa dapat merasakan perasaan orang lain, dapat mengakui pendapat orang lain, sehingga menumbuhkan sikap saling pengertian, tenggang rasa, toleransi dan cinta kasih terhadap sesama mahluk hidup.
 - d. Diskusi menjadi hidup
 - e. Penonton tidak pasif

2. Kekurangan dari model pembelajaran *role playing* (Roestiyah, 2008: 92):
 - a. Jika guru tidak menguasai tujuan instruksional maka tehnik ini tidak akan berhasil.
 - b. Apabila guru tidak memahami langkah–langkah pelaksanaan metode ini, sehingga akan mengacaukan berlangsungnya sosiodrama, maka tujuan pembelajaran tidak akan tercapai.

Menurut Darsono (2009: 84-85), di dalam penelitian ada empat asumsi yang mendasari model pembelajaran *role playing*, yang kedudukannya sejajar dengan model–model pembelajaran lainnya. Ke empat asumsi tersebut, yaitu pertama, secara implisit bermain peran mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menekankan dimensi “di sini dan kini” (*here and now*) sebagai isi pengajaran; kedua, bermain peran memberikan kemungkinan kepada para siswa untuk mengungkapkan perasaan–perasaannya yang tak dapat mereka kenali tanpa bercermin kepada orang lain; ketiga, model ini mengasumsikan bahwa emosi dan ide–ide dapat diangkat ke taraf kesadaran untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok; dan keempat, 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.

Pembelajaran dengan model *role playing* dilaksanakan menjadi beberapa tahap, yaitu (1) tahap memotivasi kelompok; (2) memilih pemeran; (3) menyiapkan pengamat; (4) menyiapkan tahap–tahap permainan peran; (5) pemeranan; (6) diskusi dan evaluasi; (7) pemeranan ulang; (8) diskusi dan

evaluasi kedua; dan (9) membagi pengalaman serta menarik generalisasi (Darsono: 2007; 20).

C. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar pada hakikatnya merupakan salah satu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan perilaku yang relatif dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik, yang diperoleh melalui interaksi individu dengan lingkungannya (Kurnia: 2007; 1-3).

Menurut Slameto (2003: 2) “belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Cronbach dalam Djamarah (2008: 3) berpendapat bahwa *learning is shown by change in behavior as a result of experience*. Belajar sebagai suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman.

Akhirnya dapat disimpulkan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor.

2. Teori – Teori Belajar

Teori – teori belajar yang telah dikemukakan para ahli dalam Djamarah (2008: 17-27) yaitu sebagai berikut:

a. Teori belajar menurut ilmu jiwa daya

Ahli-ahli ilmu jiwa daya mengemukakan suatu teori bahwa jiwa manusia mempunyai daya-daya. Daya-daya ini adalah kekuatan yang tersedia. Manusia hanya memanfaatkan semua daya itu dengan cara melatihnya sehingga ketajamannya dirasakan ketika dipergunakan untuk sesuatu hal. Daya-daya itu misalnya daya mengenal, daya mengingat, daya berpikir dan sebagainya.

b. Teori tanggapan

Teori ini pertama kali dikemukakan oleh Herbart. Teori tanggapan adalah teori memasukkan tanggapan sebanyak-banyaknya, berulang-ulang dan sejelas-jelasnya. Banyak tanggapan berarti pandai, sedikit tanggapan berarti kurang pandai. Jika sejumlah tanggapan diartikan sebagai sejumlah kesan, maka belajar adalah memasukkan kesan-kesan ke dalam otak dan menjadikan orang pandai. Kesan yang dimaksud di sini tentu berupa ilmu pengetahuan yang didapat setelah belajar.

c. Teori belajar menurut ilmu jiwa Gestalt

Teori belajar gestalt pertama kali dikemukakan oleh Koffka dan Kohler dari Jerman. Teori ini berpandangan bahwa keseluruhan lebih penting dari bagian-bagian. Sebab keberadaan bagian-bagian itu didahului oleh keseluruhan. Teori belajar ini adalah belajar dengan pengertian lebih dipentingkan daripada hanya memasukkan sejumlah kesan (belajar dengan *insight*/pengertian).

Prinsip-prinsip belajar menurut teori Gestalt:

- 1) Belajar berdasarkan keseluruhan
- 2) Belajar adalah suatu proses perkembangan
- 3) Anak didik sebagai organisme keseluruhan
- 4) Terjadi transfer
- 5) Belajar adalah reorganisasi pengalaman
- 6) Belajar harus dengan *insight*
- 7) Belajar lebih berhasil bila berhubungan dengan minat, keinginan, dan tujuan.
- 8) Belajar berlangsung terus menerus.

d. Teori belajar dari R. Gagne

Dalam masalah belajar, Gagne memberikan dua definisi (a) Belajar adalah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku, (b) Belajar adalah pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dari instruksi.

Gagne mengatakan bahwa segala sesuatu yang dipelajari oleh manusia dapat dibagi menjadi lima kategori yang disebut *domains of learning*, yaitu sebagai berikut :

- 1) Keterampilan motoris
- 2) Informasi verbal
- 3) Kemampuan intelektual
- 4) Strategi kognitif
- 5) Sikap

e. Teori belajar menurut ilmu jiwa asosiasi

Teori asosiasi disebut juga teori *Sarbond*, singkatan dari *stimulus*, *respons* dan *bond*. *Stimulus* berarti rangsangan, *respons* berarti tanggapan, dan *bond* berarti dihubungkan. Dari aliran ilmu jiwa asosiasi ada dua teori yang sangat terkenal yaitu teori *konektionisme* dari Thorndike dan teori *conditioning* dari Ivan P. Pavlov.

1) Teori Konektionisme

Menurut Thorndike dasar dari belajar tidak lain adalah asosiasi antara kesan panca indra dengan *impuls* untuk bertindak. Asosiasi ini dinamakan *connecting*. Sama maknanya dengan belajar adalah pembentukan hubungan antara *stimulus* dan *respons* antara aksi dan reaksi.

2) Teori Conditioning

Dalam kehidupan sehari-hari seseorang pasti merasakan sesuatu yang menciptakan bentuk-bentuk kelakuan yang terjadi secara *refleks*. Contoh di sekolah, bagi semua anak didik bunyi lonceng dalam frekuensi tertentu sebagai tanda masuk, istirahat atau pulang, mereka pasti menaatinya. Bentuk-bentuk kelakuan seperti itu terjadi karena adanya *conditioning*. Karena kondisi sudah diciptakan maka akan terjadi pembiasaan. Kondisi yang diciptakan itu merupakan syarat, memunculkan *refleks* bersyarat.

D. Aktivitas Belajar

Belajar pada hakikatnya merupakan suatu proses yang aktif yang melibatkan pancaindra atau fisik dan psikis kita. Menurut teori Gagne dan Berliner (Hernawan: 2009; 11.5) aktivitas belajar adalah kondisi jiwa dan raga seseorang yang aktif dalam menerima informasi/materi, dan melakukan pengolahan dan transformasi.

Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Aktivitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Kegiatan–kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas–tugas, dapat menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerjasama dengan siswa lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan (Yasa: 2008; 1).

Pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Kalau dalam pengajaran tradisional asas aktifitas juga dilaksanakan namun aktifitas tersebut bersifat semu (aktivitas semu). Pengajaran moderen tidak menolak seluruh pendapat tersebut namun lebih menitik beratkan pada aktivitas sejati. Siswa belajar sambil bekerja. Dengan bekerja mereka memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan aspek–aspek tingkah laku lainnya, serta mengembangkan keterampilan yang bermakna untuk hidup di masyarakat (Hamalik: 2004; 171).

Belajar bukanlah berproses dalam kehampaan. Tidak pula pernah sepi dari berbagai aktivitas. Tidak pernah terlihat orang belajar tanpa melibatkan aktivitas

raganya. Menurut Paul D. Dierich dalam Hamalik (2004: 172-173), jenis – jenis aktivitas dibagi dalam delapan kelompok sebagai berikut:

1. Kegiatan–kegiatan visual

Membaca, melihat gambar–gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja dan bermain.

2. Kegiatan–kegiatan lisan (*oral*)

Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan interupsi.

3. Kegiatan–kegiatan mendengarkan

Mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.

4. Kegiatan–kegiatan menulis

Menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan–bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes dan mengisi angket.

5. Kegiatan–kegiatan menggambar

Menggambar, membuat grafik, chart, diagram peta, dan pola.

6. Kegiatan–kegiatan metrik

Melakukan percobaan, memilih alat–alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, mencari dan berkebun.

7. Kegiatan–kegiatan mental

Merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor–faktor, melihat hubungan–hubungan dan membuat keputusan.

8. Kegiatan–kegiatan emosional

Minat, membedakan, berani, tenang dan lain–lain.

Dari pengertian–pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah kegiatan–kegiatan yang terjadi yang dilakukan secara fisik ataupun non fisik sebagai suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan sebagai hasil belajar mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

E. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar.

Ketika siswa melakukan belajar, maka akan timbul perubahan yang terjadi pada diri siswa berupa penguasaan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh melalui usaha sungguh–sungguh dilakukan dalam satu waktu tertentu atau dalam waktu yang relatif lama dan bukan merupakan proses pertumbuhan.

Menurut Nashar (2004 :77), “hasil belajar adalah merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar”. Hasil belajar mengacu pada segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Lihat Hernawan, dkk. (2008: 10.20).

Sementara itu Bloom dalam Nashar (2004: 79) membuat klasifikasi hasil belajar menjadi tiga, ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual seseorang seperti kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisa sintesis dan evaluasi. Ranah afektif berkaitan dengan kemampuan yang berkenaan dengan sikap dan nilai

perasaan. Ranah psikomotorik, berkaitan dengan kemampuan menggerakkan otot-otot.

Gagne mengatakan dalam Slameto, (2003: 14), segala sesuatu yang dipelajari manusia dapat dibagi menjadi 5 kategori, yaitu:

a. Keterampilan motoris (*motor skill*)

Kemampuan berbagai gerakan badan, misalnya melempar bola, mengetik huruf dan sebagainya.

b. Informasi verbal.

Orang dapat menjelaskan sesuatu dengan berbicara, menulis, menggambar, dalam hal ini perlu dimengerti bahwa untuk mengatakan sesuatu perlu inteligensi.

c. Kemampuan intelektual

Manusia mengadakan interaksi dengan dunia luar dengan menggunakan simbol-simbol.

d. Strategi kognitif

Ini merupakan organisasi keterampilan yang internal yang perlu untuk belajar mengingat dan berpikir dan tidak dapat dipelajari hanya dengan berbuat satu kali serta memerlukan perbaikan secara terus menerus.

e. Sikap

Sikap ini sangat penting dalam proses belajar, tanpa kemampuan ini belajar tidak akan berhasil dengan baik.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat dipahami bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan melibatkan dua unsur, yaitu jiwa dan raga dan mendapatkan perubahan jiwa yang mempengaruhi tingkah laku

seseorang dengan masuknya kesan–kesan baru sebagai hasil dari proses belajar yang meliputi tiga aspek, ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.

2. Ciri–ciri Belajar

Di dalam rangkaian kegiatan belajar mempunyai ciri–ciri tertentu. Djamarah (2000: 15– 16) mengemukakan ciri–ciri belajar sebagai berikut:

- a. Perubahan yang terjadi secara sadar. Ini berarti individu akan menyadari terjadinya perubahan dalam dirinya, misalnya pengetahuan bertambah, kecakapan bertambah dan kebiasaan bertambah.
- b. Perubahan dalam belajar bersifat fungsional. Perubahan ini berlangsung terus menerus dalam diri individu dan tidak statis. Misalnya seorang anak yang belajar menulis maka ia akan mengalami perubahan dari tidak bisa menulis menjadi dapat menulis.
- c. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif. Perubahan ini akan membuat individu memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya.
- d. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara. Hal ini dapat dicontohkan misalnya seorang anak yang belajar memainkan piano maka selamanya keterampilan bermain piano tidak akan hilang jika terus dilatih dan dipergunakan.
- e. Perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah. Misalnya seseorang yang belajar mengetik, sebelumnya sudah menetapkan apa yang mungkin dicapainya dengan belajar mengetik atau tingkat kecakapan mana yang ingin dicapainya.
- f. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku. Jika seseorang belajar sesuatu, sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku

secara menyeluruh dalam sikap kebiasaan, keterampilan, pengetahuan dan sebagainya.

Berdasarkan beberapa ciri tersebut dapat diketahui ciri-ciri perubahan yang merupakan perilaku dalam belajar adalah sebagai berikut:

- a. Bahwa perubahan itu intensional dalam arti pengalaman, praktik atau latihan dengan disengaja dan disadari, dilakukannya, disukai secara kebetulan. Dengan demikian perubahan dengan kematangan, kelebihan atau karena penyakit tidak dapat dikatakan sebagai perubahan dari belajar.
- b. Perubahan itu positif dalam arti sesuai dengan diharapkan atau kriteria keberhasilan.
- c. Perubahan itu efektif dalam arti mempunyai pengaruh dan makna tertentu bagi yang bersangkutan serta fungsional dalam arti perubahan hasil belajar itu relatif tetap dan setiap saat diperlukan dapat direproduksi seperti pada pemecahan masalah, baik dalam ujian, ulangan, tes dan sebagainya.

3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Proses dan Hasil Belajar.

Menurut Slameto (2003: 54–72) proses dan hasil belajar terbentuk dan dipengaruhi oleh beberapa faktor meliputi faktor internal dan eksternal.

- a. Faktor yang berasal dari diri sendiri (internal)
 - 1) Faktor jasmaniah (fisiologi) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh karena sesuatu hal, yang termasuk faktor ini adalah pancaindera yang tidak berfungsi sebagaimana mestinya, seperti

mengalami sakit, cacat tubuh, atau perkembangan yang tidak sempurna, tidak berfungsinya kelenjar tubuh yang dapat membawa kelainan tingkah laku.

- 2) Faktor kejiwaan (psikologis) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh karena sesuatu, meliputi inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.
- 3) Faktor kelelahan adalah faktor kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.

b. Faktor yang berasal dari luar diri (eksternal)

- 1) Faktor Keluarga, yaitu faktor berpengaruh terhadap diri siswa yang berasal dari keluarga, berupa cara orang tua mendidik anak, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.
- 2) Faktor Sekolah, yaitu faktor yang mencakup metode mengajar guru, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
- 3) Faktor Masyarakat, yaitu faktor yang berpengaruh terhadap siswa yang berasal dari lingkungan seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

Akhirnya dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan dan tidak setiap perubahan adalah sebagai hasil belajar.

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka di atas dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas sebagai berikut: Apabila dalam pembelajaran menggunakan model *role playing* maka aktivitas dan hasil belajar mata pelajaran PKn di kelas III A SDN I Tanjungsari Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan Semester Genap meningkat.