

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2. 1 Pengertian Belajar

Menurut Slameto (dalam Kurnia 1995) merumuskan *belajar* sebagai suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Sementara Winkel (dalam Lapono, 2009), belajar merupakan suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, nilai dan sikap yang dimiliki oleh individu. Jadi, 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.

Menurut Sardiman (2005) belajar adalah perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya. Belajar adalah triminologi yang akan digunakan untuk menggambarkan proses meliputi perubahan melalui pengalaman. Definisi tersebut menunjukkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku atau kecakapan manusia. Perubahan tingkah laku ini bukan

disebabkan oleh pertumbuhan fisiologi atau kematangan. Perubahan yang terjadi karena belajar dapat berupa perubahan pengetahuan (*knowledge*), kebiasaan (*habbit*), dan kecakapan (*skill*). Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan yang terjadi karena kegiatan mental/psikis berupa pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang diperoleh melalui pengalaman.

2. 2 Proses Belajar

Menurut Sardiman (2005) proses belajar terjadi jika seseorang mampu mengasimilasikan pengetahuan yang dimilikinya dengan pengetahuan baru. Untuk itu diperlukan dua persyaratan yaitu (1) materi yang secara potensial bermakna dan dipilih serta diatur oleh guru dan harus sesuai dengan tingkat perkembangan serta pengalaman masa lalu siswa, (2) situasi belajar yang bermakna.

Menurut Ausubel (dalam Abimanyu, 2009) belajar merupakan penerapan konsepsi tentang struktur kognitif di dalam merancang pembelajaran, kerangka isi akan dapat meningkatkan kemampuan siswa mempelajari informasi baru, hal ini merupakan ringkasan konsep dasar tentang apa yang dipelajari dan hubungannya dengan materi yang telah ada dalam struktur kognitif siswa. Model yang dikembangkan secara eksplisit disebut dengan *schemata*, artinya *schemata* berfungsi untuk mengasimiliasikan pengetahuan baru ke dalam hierarki pengetahuan yang secara progresif lebih rinci dan spesifik dalam struktur kognitif seseorang.

Berdasarkan beberapa pengertian tentang proses belajar di atas, maka dapat disimpulkan bahwa proses belajar merupakan suatu proses peserta didik

menerima pengetahuan baru berdasarkan pengalaman yang dialami serta memadukannya dengan pengetahuan lama yang sudah dimilikinya.

2. 3 Hasil Belajar

Hasil belajar pada hakikatnya merupakan sebuah bentuk rumusan perilaku sebagaimana yang tercantum dalam pembelajaran yaitu tentang penguasaan terhadap materi pembelajaran. Menurut Wina Sanjaya (2007) hasil belajar dapat diartikan sebagai taraf kemampuan actual yang berupa perubahan tingkah laku dalam diri individu yang bersifat terukur yaitu berupa penguasaan ilmu pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang dicapai oleh peserta didik sebagai hasil dari apa yang telah dipelajari di sekolah.

Menurut Dimiyati (dalam Abimanyu, 2009) hasil belajar siswa dapat dikelompokkan dalam tiga ranah yaitu (1) ranah kognitif mencakup hasil belajar yang berhubungan dengan perilaku pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi (2) ranah afektif mencakup hasil belajar yang berhubungan dengan perilaku penerimaan, partisipasi, penilaian dan penentuan sikap, organisasi dan pembentukan pola hidup (3) ranah psikomotor mencakup hasil belajar yang berhubungan dengan perilaku persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan yang kompleks, penyesuaian pola gerakan, dan kreatifitas.

Menurut Slameto (2003) hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil yang dicapai oleh individu setelah mengalami proses belajar dalam jangka waktu tertentu. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai kemampuan maksimal yang dicapai seseorang dalam suatu usaha yang menghasilkan pengetahuan dan nilai-nilai kecakapan hidup.

Berdasarkan pendapat diatas hasil belajar adalah sesuatu yang digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang hasil yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, hal ini merupakan usaha siswa untuk mencapai suatu hasil yang diinginkan. Hasil belajar PKn adalah hasil yang dicapai oleh siswa melalui kegiatan belajar PKn.

2. 4 Orientasi Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Pembangunan pendidikan nasional diharapkan dapat menghasilkan manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan, keahlian dan mandiri, memiliki rasa memasyarakatkan pemahaman, penghayatan dan pengamalan nilai-nilai luhur budaya bangsa. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang berfungsi sebagai wahana untuk mengembangkan nilai-nilai budaya bangsa Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari peserta didik, baik sebagai individu maupun sebagai warga masyarakat, warga Negara dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.

Depdiknas (2000), Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) juga dimaksudkan untuk membekali peserta didik dengan budi pekerti, pengetahuan dan kemampuan bela Negara UU Sisdiknas No 20 Tahun 2003, untuk membekali peserta didik dengan budi pekerti, pengetahuan dan kemampuan bela Negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara, maka diperlukan suatu proses yang bertujuan mengembangkan kualitas sumber daya manusia yang terarah, terpadu, dan menyeluruh, untuk menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Menurut Menuju Masyarakat Belajar (2001) Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) diarahkan untuk mencapai dua sasaran pokok yang seimbang yaitu Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik tentang etika, moral, dan azas-azas dalam hidup berbangsa dan bernegara. Membentuk sikap, perilaku, dan kepribadian sesuai dengan nilai-nilai luhur Pancasila.

Kedua sasaran di atas hendaknya dapat dicapai serentak agar peserta didik tidak hanya mampu memahami pengetahuan tentang etika dan moral belaka, tetapi selanjutnya marilah kita lihat pada kurikulum 1994: 2004: 2006, pada tahun 1994 namanya PPKN, bertujuan pada pencapaian konsep-konsep dan materi pokok (esensial) pada setiap matapelajaran, tahun 2004 KBK (Kurikulum Berbasis Kompetensi) menjadi nama PKPS, bertujuan: Untuk dapat mengembangkan pengalaman tentang pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai yang berkaitan dengan etika, estetika, dan logika pada saat belajar, serta tahun 2006 KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pelajaran). Bertujuan Setandar Kompetensi dan Kompetensi Dasar menjadikan arah dan landasan untuk mengembangkan materi pokok, kegiatan pembelajaran dan indikator, yang memperhatikan standar proses dan standar penilaian. Pada pedoman Belajar Mengajar Sekolah Dasar Kurikulum 2006, PKn memiliki karakter yang berbeda dengan matapelajaran lainnya. PKn lebih menekankan pada pembentukan aspek moral (afektif) tanpa meninggalkan aspek yang lain.

Menurut Mulyasa (2007) Tujuan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, adalah untuk menjadikan siswa mampu berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya. Mau berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan,

secara aktif dan bertanggung jawab, sehingga bisa bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan, dan bisa berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi, serta 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.

Ruang lingkup PKn secara umum meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) Persatuan dan Kesatuan, (2) Norma Hukum dan Peraturan, (3) HAM, (4) Kebutuhan warga Negara, (5) Konstitusi Negara, (6) Kekuasaan Politik, (7) Kedudukan Pancasila, dan (8) Globalisasi.

Oleh karena itu berbagai upaya untuk meningkatkan mutu pelajaran khususnya mata pelajaran PKn terus dilakukan. Upaya itu antara lain penggunaan metode dan alat peraga yang tepat. Disamping itu faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar adalah dari dalam diri siswa maupun dari luar siswa.

2. 5 Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medio*. Dalam bahasa Latin, *media* dimaknai sebagai *antara*. *Media* merupakan bentuk jamak dari *medium*, yang secara harfiah berarti *perantara* atau *pengantar*. Secara khusus, kata tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa informasi dari satu sumber kepada penerima. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru diuntut agar mampu

menggunakan alat-alat yang disediakan di sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman.

Menurut Hamalik (1994), guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

Peranan media tidak akan terlihat apabila penggunaannya tidak sejalan dengan isi dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Secanggih apa pun media tersebut, tidak dapat dikatakan menunjang pembelajaran apabila keberadaannya menyimpang dari isi dan tujuan pembelajarannya. Sedangkan pengertian media PKn adalah media yang terpilih dan cocok untuk pembelajaran PKn SD.

2. Fungsi Media Pembelajaran PKn SD

Ada dua fungsi utama media pembelajaran yang perlu diketahui:

Fungsi pertama media adalah *sebagai alat bantu pembelajaran*, Sebagai alat bantu, media mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini dilandasi keyakinan bahwa kegiatan pembelajaran dengan bantuan media mempertinggi kualitas kegiatan belajar siswa dalam tenggang waktu yang cukup lama. Itu berarti, kegiatan belajar siswa dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media.

Fungsi kedua media adalah *sebagai sumber belajar*, Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat bahan pembelajaran untuk belajar peserta didik tersebut berasal. Sumber belajar dapat dikelompokkan menjadi lima kategori, yaitu manusia, buku perpustakaan, media massa, alam lingkungan, dan media pendidikan. Media pendidikan, sebagai salah satu sumber belajar, ikut membantu guru dalam memudahkan tercapainya pemahaman materi ajar oleh siswa, serta dapat memperkaya wawasan siswa. Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa.

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Edgar Dale dalam Kerucut Pengalaman (dalam Sungkono, dkk. 2008) mengklasifikasikan media pembelajaran dalam beberapa macam, dari yang paling konkrit sampai yang paling abstrak sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dalam bentuk pengalaman langsung.
2. Media pembelajaran dalam bentuk pengalaman tiruan atau model.
3. Media pembelajaran dalam bentuk pengalaman yang didramatisasikan.
4. Media pembelajaran dalam bentuk pengalaman yang didemonstrasikan.
5. Media pembelajaran dalam bentuk karyawisata.
6. Media pembelajaran melalui pameran.
7. Media pembelajaran audio-visual.
8. Media pembelajaran audio saja atau visual saja.
9. Media pembelajaran dalam bentuk lambang visual.
10. Media pembelajaran dalam bentuk lambang verbal.

2. 6 Alat Peraga Gambar

1. Pengertian Alat Peraga Gambar

Penggunaan alat peraga mempunyai arti tersendiri sebagai alat bantu pembelajaran yaitu untuk lebih mengefektifkan situasi belajar mengajar dan sebagai alat penghubung antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Selain itu, penggunaan alat peraga dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan akitvitas dan hasil belajar siswa, sehingga siswa dapat termotivasi untuk belajar. Kemenarikan alat peraga dalam pembelajaran juga akan membuat siswa tidak jenuh untuk belajar. Alat peraga juga harus dapat menghindarkan kesalahpahaman terhadap suatu obyek atau konsep dan dapat mengatasi sifat pasif siswa, dengan tampilan yang bervariasi sehingga siswa bisa memperoleh hasil belajar yang baik.

Salah satu cara untuk meminimalkan hambatan dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan cara yang tepat. Diantaranya dengan menggunakan alat peraga gambar. Sudjana (1989) berpendapat bahwa dengan menggunakan alat peraga gambar dapat menambah minat dan perhatian siswa untuk belajar serta memberikan pengalaman yang nyata dan dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri pada diri siswa.

2. Fungsi Alat Peraga Gambar

Pada dasarnya anak belajar melalui sesuatu yang konkrit. Untuk memahami konsep abstrak anak memerlukan benda-benda konkrit sebagai perantara atau visualisasinya. Konsep abstrak itu dicapai melalui tingkatan belajar yang berbeda-beda, bahkan orang dewasa pun yang pada umumnya sudah dapat memahami konsep abstrak, pada keadaan tertentu sering memerlukan visualisasi.

Menurut Mulyasa (2003) ada 6 fungsi pokok dari alat peraga gambar dalam meningkatkan hasil belajar yaitu (1) Penggunaan alat peraga bukan merupakan fungsi tambahan tetapi mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif, (2) Penggunaan alat peraga gambar merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini berarti alat peraga merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan guru, (3) Alat peraga dalam pembelajaran penggunaannya integrasi dengan tujuan dan isi pelajaran. Fungsi ini mengandung pengertian bahwa penggunaan alat peraga harus melihat kepada tujuan dan bahan pelajaran, (4) Penggunaan alat peraga dalam pembelajaran bukan semata-mata alat hiburan, dalam arti digunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa, (5) Penggunaan alat peraga dalam pembelajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru, (6) Penggunaan alat peraga dalam pembelajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.

3. Perbedaan alat peraga gambar dengan media pembelajaran

Alat peraga dapat dimasukkan sebagai bahan pembelajaran apabila alat peraga tersebut merupakan desain materi pelajaran yang diperuntukkan sebagai bahan pembelajaran, media pembelajaran juga termasuk dalam kategori bahan pembelajaran, apabila media pembelajaran diperankan sebagai desain materi pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Pada prinsipnya antara alat peraga, media pembelajaran, meskipun secara kebendaan bisa sama, tetapi keempatnya mempunyai hubungan yang erat, meskipun secara fungsional dalam pembelajaran ada perbedaan. Suatu benda

dapat difungsikan sebagai alat peraga sekaligus sebagai media, sumber belajar dan sekaligus sebagai bahan pembelajaran. Jadi perbedaan antara alat peraga dan media terletak pada fungsi suatu benda. Benda yang sama bisa berperan secara berbeda karena difungsikan berbeda oleh guru dalam pembelajaran. Televisi misalnya dapat sebagai alat peraga, yaitu bila digunakan guru untuk meragakan alat komunikasi yang disebut televisi. Tapi televisi juga dapat digunakan sebagai media, yaitu apabila televisi tersebut untuk mengantarkan /menyampaikan banyak pesan pendidikan.

4. Media Gambar atau Foto dalam Pembelajaran PKn SD

Media ini sangat sesuai digunakan di SD, terutama kelas awal, hal itu disebabkan media ini sangat bermanfaat untuk mengkonkretkan hal-hal yang bersifat abstrak dalam bentuk gambar atau foto, yang dapat menggambarkan perilaku yang baik dan yang kurang baik, sebagai sarana pembentukan moral anak.

5. Fungsi Media Gambar

1. Mengkonkretkan hal-hal yang bersifat abstrak.
2. Mendekatkan dengan objek yang sebenarnya.
3. Melatih siswa berpikir konkret.
4. Memperjelas sesuatu masalah.

6. Kelebihan dan kelemahan pada alat peraga gambar, yaitu:

Menurut Wardani (2003) pembelajaran di kelas adalah suatu bentuk komunikasi yang terdiri dari 3 komponen yaitu komunikator (guru), pesan

(konsep pelajaran) dan komunikasi (siswa). Syarat keberhasilan komunikasi antara lain adalah daya tarik pesan dan kesesuaian pesan dengan kebutuhan penerima. Oleh karena itu guru sebagai seorang yang profesional harus mampu mengemas pesan itu agar menarik perhatian siswa dengan menggunakan media, sehingga merangsang siswa untuk terlibat dalam pembelajaran yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajarnya. Salah satu kemasan bahan ajar yang dapat perhatian siswa adalah bentuk alat peraga gambar.

Menurut Purwanto (1997) memahami pesan (berupa konsep) yang disampaikan oleh guru, karena alat peraga mampu berfungsi menggantikan uraian tentang sesuatu secara verbal dan naratif dengan menggunakan kalimat yang panjang dan fungsi ekspresif karena dapat menyatakan suatu konsep yang abstrak menjadi nyata secara tepat melalui penggunaan alat peraga, maka siswa dengan mudah menangkap pelajaran.

Sementara apabila proses pembelajaran tanpa menggunakan alat peraga gambar, maka akan besar kemungkinan dalam proses belajar mengajar akan sulit ditangkap oleh siswa, kurang terangsangnya siswa terlibat dalam proses pembelajaran, serta dengan demikian maka hasil belajar kurang memuaskan. Jadi alat peraga merupakan media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa sehingga terwujud situasi belajar yang efektif.

2. 7 Hipotesis Tindakan

Dengan menggunakan alat peraga gambar hasil belajar siswa kelas IV SDN I Banjar Negeri Kecamatan Natar Lampung Selatan Tahun 2010 dapat meningkat?