

BAB II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Teori Belajar dan Pembelajaran

2.1.1 Teori Belajar

Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku manusia dan ia mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan. Oleh karena itu, dengan menguasai prinsip-prinsip dasar tentang belajar, seseorang telah mampu memahami bahwa aktivitas belajar itu memegang peranan penting dalam proses psikologis. Konsep tentang belajar telah banyak didefinisikan oleh para psikologi. seperti Gagne dan Berliener menyatakan bahwa belajar merupakan proses dimana suatu organisme mengubah perilakunya karena hasil dari pengalaman.

Menurut Pribadi (2009: 167) belajar adalah proses alami yang dapat membawa perubahan pada pengetahuan, tindakan, dan perilaku seseorang. Proses akan berlangsung efektif jika siswa terlibat secara aktif dalam tugas-tugas yang bermakna, dan berinteraksi dengan materi pelajaran secara intensif. Keterlibatan mental siswa dalam proses belajar akan memperbesar kemungkinan terjadinya proses belajar dalam diri seseorang.

Hal yang sama dikemukakan oleh Tim Pengembang Ilmu Pendidikan (2007: 124) bahwa belajar merupakan proses mental yang dinyatakan dalam berbagai perilaku fisik motorik (keterampilan) maupun psikis. Melalui proses belajar terjadi perubahan, perkembangan, kemajuan, baik dalam aspek keterampilan, intelek, sosial-emosional maupun sikap dan nilai. Makin banyak perubahan atau perkembangan itu dapat dicapai oleh siswa, maka makin baiklah proses belajar.

Winkel (2005: 83) mengatakan bahwa belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi yang aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap.

Proses perubahan perilaku siswa didapat melalui adanya interaksi antara siswa dengan lingkungannya. Melalui interaksi inilah terjadi serangkaian pengalaman belajar. Seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (2007: 29) yang menyatakan bahwa belajar bukan merupakan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan. Jadi belajar adalah suatu proses perubahan perilaku siswa melalui interaksi dengan lingkungan. Hal ini berarti pula bahwa belajar yang terpenting adalah proses pembelajarannya dan bukan hasil yang diperoleh. Belajar harus diperoleh dengan usaha sendiri, adapun orang lain hanya sebagai perantara atau pendukung dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pengertian belajar tersebut dapat dikatakan bahwa belajar tak hanya berkaitan dengan pengetahuan tetapi meliputi seluruh kemampuan individu. Ada beberapa ciri belajar yaitu pertama, belajar harus memungkinkan

terjadinya perubahan perilaku (meliputi ranah kognitif, afektif serta psikomotor) pada diri individu. Kedua, perubahan perilaku merupakan buah dari pengalaman yang terjadi karena adanya interaksi antara pembelajar dengan lingkungannya. Ketiga, perubahan tersebut relatif menetap atau bertahan lama. Selain itu dapat dikatakan bahwa belajar hakikatnya adalah perubahan yang terjadi dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas atau pengalaman tertentu.

Hal yang berbeda dikemukakan oleh Miarso (2009: 528) bahwa pembelajaran adalah usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang membentuk diri secara positif tertentu dalam kondisi tertentu. Seseorang yang mendalami keilmuannya saja belum tentu dapat menerapkan dengan baik. Sebaliknya penguasaan atas aspek kiat saja juga tidak menjamin keberhasilan dalam proses pembelajaran anak didik. Suatu program pembelajaran yang baik haruslah memenuhi kriteria daya tarik, daya guna dan hasil guna.

Berdasarkan uraian di atas pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa atau serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan untuk memudahkan terjadinya proses belajar sehingga seseorang dapat membentuk diri secara positif.

2.1.1.1 Teori Belajar Thorndike

Teori belajar menurut Thorndike yang disebut teori penyerapan yaitu teori yang memandang siswa sebagai selembar kertas putih, penerima pengetahuan yang siap menerima pengetahuan secara pasif. Menurut Thorndike dalam Muhsetyo

(2007:1.8) bahwa belajar dikatakan sebagai berikut : “*Learning in essentially the formation of connections or bonds between situations and responses and that habit rules in the realm of thought as truly and as fully in the realm of action*”.

Belajar menurut teori ini dipandang sebagai perencanaan dari urutan bahan pelajaran yang disusun dengan cermat, mengkomunikasikan bahan kepada siswa dan membawa siswa untuk praktik menggunakan konsep atau prosedur baru. Konsep dan prosedur baru itu akan semakin mantap bila makin banyak praktik (latihan) dilakukan. Keterampilan dan konsep baru sekedar ditambahkan terus a makin banyak praktik (latihan) dilakukan. Keterampilan dan konsep baru sekedar ditambahkan terus menerus, tidak dikait-kaitkan atau diintegrasikan satu sama lain. Kekuatan hubungan stimulus dan repons mewarnai pembelajaran. Pada prinsipnya Thorndike menekankan banyak memberi praktik dan latihan (drill and practice) kepada siswa agar konsep dan prosedur dapat mereka kuasai dengan baik.

2.1.1.2 Teori Belajar Robert Gagne

Ada beberapa unsur yang melandasi pandangan Gagne tentang belajar. Menurutnya belajar bukan merupakan prose tunggal, melainkan proses yang luas yang dibentuk, melainkan proses yang luas yang dibentuk oleh pertumbuhan dan perkembangan tingkah laku. Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang menghasilkan berbagai macam tingkah laku yang berlainan yang disebut kapasitas. Kapasitas itu diperoleh dari stimulus yang berasal dari lingkungan dan proses kognitif yang dilakukan siswa.

Berdasarkan pandangan Gagne tersebut, maka dapat didefinisikan pengertian belajar secara formal bahwa belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulus dari lingkungan menjadi beberapa tahap pengolahan informasi yang diperlukan untuk memperoleh kapai yang diperlukan untuk memperoleh kapasitas yang baru. Bell dalam Winataputra (2007: 3.30).

Peristiwa pembelajaran diasumsikan sebagai cara-cara yang diciptakan guru dengan tujuan untuk mendukung proses-proses belajar (internal) di dalam diri siswa. Hakikat suatu peristiwa pembelajaran berbeda-beda, tergantung pada kapabilitas yang diharapkan atau dicapai sebagai suatu hasil belajar. Menurut Gagne ada sembilan tahapan peristiwa pembelajaran seperti; 1) membangkitkan perhatian, 2) memberitahu tujuan pembelajaran pada siswa. 3) merangsang ingatan pada materi prasyarat. 4) menyajikan bahan perangsang. 5) memberikan bimbingan belajar. 6) menampilkan unjuk kerja. 7) memberikan umpan balik. 8) menilai unjuk kerja. 9) meningkatkan retensi. Dari uraian tersebut yang terpenting dalam pembelajaran ialah menciptakan suatu kondisi pembelajaran (eksternal) yang dirancang untuk mendukung terjadinya proses belajar yang bersifat internal. Gagne dalam Winataputra (2007: 3.36)

2.1.1.3 Teori Belajar Jean Piaget

Teori kognitif menurut Jean Piaget mengemukakan bahwa perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetik yaitu suatu proses yang didasarkan pada mekanisme biologis perkembangan sistem saraf. Dengan bertambah umur seseorang, maka makin kompleks susunan sel syarafnya dan makin meningkat

pula kemampuannya. Menurut teori Kognitif ini, proses belajar seseorang mengikuti pola dan tahap-tahap perkembangan sesuai dengan umurnya. Pola dan tahap-tahap ini bersifat hierarkis artinya harus dilalui berdasarkan urutan tertentu dan seseorang tidak dapat belajar sesuatu yang berada diluar tahap kognitifnya.

Piaget membagi tahap-tahap perkembangan kognitif menjadi empat yaitu:

1. Tahap sensorimotor (umur 0-2 tahun)

Pertumbuhan kemampuan anak tampak dari kegiatan motorik dan perepsinya sederhana.

2. Tahap preoperasional (umur 2-7/8 tahun)

Ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah pada penggunaan simbol atau bahasa tanda, dan mulai berkembangnya konsep-konsep intuitif.

3. Tahap operasional konkret (umur 7 atau 8 – 11 atau 12 tahun)

Cirinya anak sudah mulai dengan aturan-aturan yang jelas dan logis, dan ditandai adanya reversible dan kekekalan. Anak telah memiliki kecakapan berpikir logis akan tetapi hanya dengan benda-benda yang bersifat konkret.

4. Tahap operasional formal (11/12 – 18 tahun)

Ciri anak pada tahap perkembangan ini adalah anak sudah mampu berpikir abstrak dan logis dengan menggunakan fola berpikir “ kemungkinan”. Model berpikir ilmiah dengan tipe *hipthetico-deductive* dan *induitive* sudah mulai dimiliki anak dengan kemampuan menarik kesimpulan, menafsirkan, dan mengembangkan hipotesa.

2.1.1.4 Teori Taksonomi Bloom

Taksonomi Bloom merujuk pada taksonomi yang dibuat untuk tujuan pendidikan. Taksonomi ini pertama kali disusun oleh Benjami S. Bloom. Tujuan pendidikan dibagi menjadi tiga domain (ranah) yaitu :

1. *Cognitive domain* (ranah kognitif), yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir.
2. *Affirmative domain* (ranah afektif), berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara menyesuaikan diri.
3. *Psychomotor domain* (ranah psikomotor), berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti kemampuan mengoperasionalkan suatu alat, kegiatan keterampilan fisik, dan sebagainya.

Taksonomi Bloom pada ranah kognitif terdiri atas enam tingkatan yang susunannya sebagai berikut:

1. Pengetahuan (*knowledge*) adalah kemampuan untuk mengenal atau mengingat kembali suatu objek, ide, prosedur, prinsip atau teori yang pernah ditemukan dalam pengalaman tanpa memanipulasinya dalam bentuk simbol lain.
2. Pemahaman (*komprension*) adalah kegiatan mental intelektual yang mengorganisasikan materi yang telah diketahui, perilaku yang menunjukkan adanya kemampuan seperti mengerti, memahami dan sebagainya.

3. Penerapan (*application*) adalah kemampuan untuk menggunakan konsep, prinsip, prosedur atau teori tertentu pada situasi tertentu.
4. Analisis (*analysis*) adalah kemampuan untuk menguraikan suatu bahan (fenomena atau bahan pelajaran) kedalam unsur-unsurnya, kemudian menghubungkan bagian dengan bagian lain disusun dan diorganisasikan.
5. Sintesis (*synthesis*) adalah kemampuan untuk mengumpulkan dan mengorganisasikan semua unsur atau bagian sehingga membentuk satu kesatuan secara utuh. Dengan kata lain kemampuan untuk menampilkan pikiran secara orisinal dan inovatif.
6. Evaluasi (*evaluation*) adalah kemampuan untuk mengambil keputusan, menyatakan pendapat atau memberi penilaian berdasarkan kriteria-kriteria tertentu baik kualitatif maupun kuantitatif.

2..1.1.5 Teori Belajar Konstruktivisme

Menurut teori konstruktivisme, prinsip paling penting dalam psikologi pendidikan adalah bahwa guru tidak hanya sekedar memberi pengetahuan kepada siswa, siswa harus membangun sendiri pengetahuannya, guru dapat memberikan kemudahan untuk proses ini dengan memberikan siswa kesempatan untuk menemukan dan menerapkan ide-ide mereka sendiri dan membelajarkan siswa dengan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar, guru dapat memberi siswa anak tangga yang membawa siswa ke pemahaman yang lebih tinggi,

dengan catatan siswa sendiri yang harus memanjatnya menurut Slavin,(1994: 223).

Esensi dari teori Konstruktivis adalah ide bahwa harus siswa sendiri yang menemukan dan mentransformasikan sendiri suatu informasi kompleks apabila mereka menginginkan informasi itu menjadi miliknya. Konstruktivisme adalah suatu pendapat yang menyatakan bahwa perkembangan kognitif merupakan suatu proses dimana siswa secara aktif membangun sistem arti dan pemahaman terhadap realita melalui pengalaman dan interaksi mereka. Menurut pandangan konstruktivisme anak secara aktif membangun pengetahuan dengan cara terus menerus mengasimilasi dan mengakomodasi informasi baru, dengan kata lain konstruktivisme adalah teori perkembangan kognitif yang menekankan peran aktif siswa dalam membangun pemahaman mereka dengan realita (Slavin 1994: 225).

Salah satu tokoh konstruktivis diantaranya adalah Vygotsky yang mengemukakan bahwa pengetahuan merupakan konstruksi dari seseorang yang mengenal sesuatu. Seorang yang belajar dipahami sebagai seorang yang membentuk pengertian/ pengetahuan secara aktif dan terus menerus.

Sumbangan penting teori Vygotsky adalah penekanan pada hakekatnya pembelajaran sosiokultural yakni menekankan interaksi antara aspek internal dan eksternal dari pembelajaran dan penekanannya pada lingkungan sosial pembelajaran. Menurut teori Vygotsky, fungsi kognitif

berasal dari interaksi sosial masing-masing individu dalam konsep budaya. Vygotsky juga yakin bahwa pembelajaran terjadi saat siswa bekerja menangani tugas-tugas yang belum dipelajari namun tugas-tugas itu berada dalam “*zone of proximal development*” siswa. *Zone of proximal development* adalah jarak antara tingkat perkembangan sesungguhnya yang ditujuk dalam kemampuan pemecahan masalah secara mandiri dan tingkat kemampuan perkembangan potensial yang ditunjukkan dalam kemampuan pemecahan masalah dibawah bimbingan orang dewasa atau sebaya yang lebih mampu.

Teori Vygotsky yang lain adalah *scaffolding*. *Scaffolding* adalah memberikan kepada seorang siswa sejumlah besar bantuan selama tahap-tahap pembelajaran dan kemudian mengurangi bantuan tersebut serta memberikan kesempatan kepada anak untuk mengambil alih tanggung jawab yang sebagian besar segera setelah siswa mampu mengerjakan sendiri. Bantuan yang diberikan guru dapat berupa petunjuk, peringatan, dorongan, serta menguraikan masalah kedalam bentuk lain yang memungkinkan siswa dapat mandiri.

Dalam konstruktivisme, pengalaman dan lingkungan kadang mempunyai arti lain dengan arti sehari-hari. Pengalaman tidak harus selalu pengalaman fisik seperti melihat, merasakan dengan inderanya, tetapi dapat pula pengalaman mental yaitu berinteraksi secara pikiran dengan objek. Dalam konstruktivisme kita sendiri yang aktif dalam mengembangkan pengetahuan. Perolehan ini dilakukan dengan

menjawab pertanyaan-pertanyaan, menggali dan menilai sendiri apa yang kita ketahui. Dalam konteks ini siswa harus mampu merekonstruksi pengetahuan dan memberi makna melalui pengalaman nyata,. Belajar merupakan proses merekonstruksi sendiri dari bahan-bahan pelajaran yang bisa berupa teks, dialog, membuktikan langsung dan sebagainya. Siswa perlu dibiasakan untuk memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya dan bergelut dengan ide-ide. Dan guru tidak akan mampu memberikan semua pengetahuan kepada siswa. Siswa harus mengkonstruksi pengetahuan dibenak mereka sendiri. Esensi dari teori konstruktivisme adalah ide, bahwa siswa harus menemukan dan mentransformasikan suatu informasi itu menjadi milik mereka sendiri. Siswa akan menjadi orang yang kritis menganalisis sesuatu hal karena mereka berpikir bukan meniru. Konstruktivisme sebagai aliran psikologi kognitif menyatakan manusialah yang membangun makna terhadap kenyataan sebenarnya.

Pembelajaran konstruktivis mendasarkan diri pada kecenderungan pemikiran tentang belajar sebagai berikut : 1) belajar tidak hanya sekedar menghafal. Siswa harus mengkonstruksi pengetahuan dibenak mereka sendiri. 2) Anak belajar dari mengalami. Anak mencatat sendiri pola-pola bermakna dari pengetahuan baru, dan bukan diberi begitu saja oleh guru, 3) para ahli sepakat bahwa pengetahuan yang dimiliki seseorang itu terorganisi dan mencerminkan pemahaman yang dalam tentang suatu persoalan (*subject matter*) 4) pengetahuan tak dapat dipisah-pisahkan menjadi fakta-fakta atau proporsi yang terpisah,

tetapi mencerminkan keterampilan yang diterapkan, 5) manusia yang mempunyai tingkatan yang berbeda dalam menyikapi situasi baru, 6) belajar berarti membentuk makna, makna diciptakan oleh siswa dari apa yang mereka lihat, dengar dan rasakan serta yang bersifat alami. Untuk mengkonstruksi hal tersebut akan dipengaruhi oleh pengertian yang telah dimiliki. 7) konstruksi ialah suatu proses terus menerus setiap kali berhadapan dengan persoalan yang baru, 8) proses belajar dapat mengubah struktur otak. Perubahan struktur otak berjalan dengan kontinu seiring dengan perkembangan organisasi pengetahuan dan keterampilan seseorang, dan 9) Belajar berarti memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya dan bergelut dengan ide-ide.

Menurut Zahronik (1995: 26) ada lima elemen yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran, yaitu :

1. Pengaktifan pengetahuan yang sudah ada (*activting knowledge*)
2. Pemrosesan pengetahuan baru (*acqurong knowledge*) dengan cara mempelajari secara keseluruhan dulu, kemudian memperhatikan detailnya,
3. Pemahaman pengetahuan (*understanding knowledge*) yaitu dengan cara menyusun konsep sementara, melakukan sharing kepada orang lain agar mendapat validasi atau tanggapan dan atas dasar tanggapan itu konsep tersebut direvisi dan dikembangkan.
4. Mempraktikkan pengetahuan dan pengalaman (*applying knowledge*)
- 5...Melakukan refleksi (*reflecting knowledge*) terhadap strategi pengembangan pengetahuan tersebut.

Pengetahuan bagi siswa “untuk apa” ia belajar, dan bagaimana ia menggunakan pengetahuan dan keterampilan itu. Atas dasar itu, pembelajaran harus dikemas menjadi proses mengkonstruksi “bukan menerima” pengetahuan. Dalam proses pembelajaran, siswa membangun

sendiri pengetahuan mereka melalui keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

Proses pembelajaran hendaknya siswa dikondisikan sedemikian rupa oleh guru sehingga siswa diberi keleluasaan untuk mencobakan, menjalani sendiri apa yang mereka inginkan.

Berkaitan dengan hal tersebut Zahronik (1995: 28) mengungkapkan :

1. Siswa perlu dibiasakan untuk memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya sendiri.
2. Siswa belajar dari mengalami sendiri, bukan dari menghafal
3. Manusia mempunyai kecenderungan untuk belajar dalam bidang tertentu dan seorang anak mempunyai kecenderungan untuk belajar dengan cepat akan hal-hal yang baru.

Berdasarkan pendapat dan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran yang tepat dan dapat meningkatkan pengetahuan siswa dapat dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mengkonstruksi sendiri pengetahuannya dengan jalan guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sendiri dalam kelompoknya.

2.1.1 Teori Pembelajaran

Istilah pembelajaran merupakan istilah baru yang digunakan untuk menunjukan kegiatan guru dan siswa. Sebelumnya kita menggunakan

istilah proses belajar mengajar dan pengajaran. Istilah pembelajaran merupakan terjemahan dari kata "*instruction*". Sagala (2005: 176) menyatakan bahwa pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu keberhasilan pendidikan.

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang tersusun dari unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, prosedur, yang saling mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran. Manusia yang terlibat dalam pembelajaran terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya. Material meliputi buku-buku, papan tulis, fotografi, slide, film, video dan lainnya. Fasilitas dan perlengkapan terdiri atas ruangan kelas, perlengkapan audio visual, komputer dan lain-lain. Sedangkan prosedur meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar dan ujian.

Selain hal diatas, pembelajaran yang dilaksanakan harus memiliki standar yaitu bersifat interaksi, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta dapat memberikan ruang gerak yang cukup untuk menumbuhkan prakarsa dan kreativitas dan kemandirian sesuai dengan minat dan bakat serta perkembangan fisik dan mental siswa.

Konsep dasar pembelajaran telah dirumuskan dalam pasal 1 butir 20 UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, yaitu "Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dari pengertian tersebut terkandung lima konsep yaitu

interaksi, siswa, pendidik, sumber belajar, dan lingkungan belajar. Interaksi mengandung arti pengaruh timbal balik atau saling mempengaruhi satu sama lain. Siswa menurut pasal 1 butir 4 UU Nomor 20 tahun 2003 tentang sisdiknas adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang dan jenis, pendidikan tertentu. Demikian juga pengertian pendidik menurut UU sisdiknas pasal 1 butir 6 adalah tenaga kependidikan yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, widyaiswara, tutor, instruktur, fasilitator, dan sebutan lainnya yang sesuai dengan kekhususannya serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan. Sumber belajar atau *learning resources* secara umum diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan oleh siswa dan pendidik dalam proses belajar dan pembelajaran. Sedangkan lingkungan belajar (*learning community*) adalah lingkungan yang menjadi latar terjadinya proses belajar seperti di kelas, perpustakaan, sekolah, tempat kursus, warnet, keluarga, masyarakat dan alam semesta.

Berdasarkan pengertian diatas dapat diketahui bahwa ciri dari pembelajaran adalah inisiasi, fasilitas, dan peningkatan, proses belajar siswa. Selain itu ciri pembelajaran juga adanya interaksi yang sengaja diprogramkan yaitu antara siswa dengan lingkungan belajarnya baik dengan pendidik, siswa lainnya, media ataupun dengan sumber belajar lainnya. Namun demikian komponen-komponen seperti tujuan, materi, kegiatan, dan evaluasi pembelajaran termasuk juga dalam ciri-ciri pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu sistem dalam arti pembelajaran mempunyai komponen yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan. Komponen pembelajaran meliputi materi, metode, alat, dan, evaluasi, pembelajaran. Seluruh komponen pembelajaran tersebut saling berhubungan dan secara bersama-sama diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.2 Desain Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Dalam perkembangannya sejak Proklamasi 17 Agustus 1945 sampai dengan abad ke-20, rakyat Indonesia telah mengalami berbagai peristiwa yang mengancam keutuhan negara. Untuk itu diperlukan pemahaman yang mendalam dan komitmen yang kuat serta konsisten terhadap prinsip dan semangat kebangsaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara yang berdasarkan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Konstitusi Negara Republik Indonesia perlu ditanamkan kepada seluruh komponen bangsa Indonesia, khususnya generasi muda sebagai generasi penerus.

Indonesia harus menghindari sistem pemerintahan otoriter yang mengekang hak-hak warga negara untuk menjalankan prinsip-prinsip demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Kehidupan yang demokratis di dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, pemerintahan, dan organisasi-organisasi non-pemerintahan perlu dikenal, dipahami,

diinternalisasi, dan diterapkan demi terwujudnya pelaksanaan prinsip-prinsip demokrasi. Selain itu, perlu pula ditanamkan kesadaran bela negara, penghargaan terhadap hak azasi manusia, kemajemukan bangsa, pelestarian lingkungan hidup, tanggung jawab sosial, ketaatan pada hukum, ketaatan membayar pajak, serta sikap dan perilaku anti korupsi, kolusi, dan nepotisme.

Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

2.3 Ruang Lingkup dan Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Berdasarkan Standar Isi Nasional yang menjadi materi kajian mata pelajaran PKn di sekolah mencakup 8 ruang lingkup.

Kedelapan ruang lingkup kajian Pendidikan Kewarganegaraan adalah :

1. Persatuan dan Kesatuan bangsa, yang 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 RepublikIndonesia, Keterbukaan dan jaminan keadilan
2. Norma, hukum dan peraturan, yang 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, Hukum dan peradilan internasional

3. Hak asasi manusia yang meliputi: Hak dan kewajiban anak, Hak dan kewajiban anggota masyarakat, Instrumen nasional dan internasional HAM, Pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM
4. Kebutuhan warga negara yang meliputi: Hidup gotong royong, Harga diri sebagai warga masyarakat, Kebebasan berorganisasi, Kemerdekaan mengeluarkan pendapat, Menghargai keputusan bersama, Prestasi diri , Persamaan kedudukan warga negara
5. Konstitusi Negara yang meliputi: Proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, Konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, Hubungan dasar negara dengan konstitusi
6. Kekuasaan dan Politik, yang meliputi: Pemerintahan desa dan kecamatan, Pemerintahan daerah dan otonomi, Pemerintah pusat, Demokrasi dan sistem politik, Budaya politik, Budaya demokrasi menuju masyarakat madani, Sistem pemerintahan, Pers dalam masyarakat demokrasi
7. Pancasila yang meliputi: kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideology negara, Proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, Pengamalan nilai - nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideology terbuka
8. Globalisasi yang meliputi: Globalisasi di lingkungannya, Politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, Dampak globalisasi, Hubungan internasional dan organisasi internasional, dan Mengevaluasi globalisasi.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik atau siswa memiliki kemampuan sebagai berikut :

- Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi.
- Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya
- Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Menyimak tujuan dari mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di atas, maka Pendidikan Kewarganegaraan sejalan dengan tiga fungsi pokok pendidikan kewarganegaraan sebagai wahana pengembangan warganegara yang demokratis yakni mengembangkan kecerdasan warganegara (*civic intelligence*), membina tanggung jawab warganegara (*civic responsibility*) dan mendorong partisipasi warganegara (*civic participation*). Tiga kompetensi warganegara ini sejalan pula dengan tiga komponen pendidikan kewarganegaraan yang baik yaitu pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*), dan karakter kewarganegaraan (*civic dispositions*). Warganegara yang memiliki pengetahuan kewarganegaraan akan menjadi warganegara yang cerdas.

Warganegara yang memiliki keterampilan kewarganegaraan akan menjadi warganegara yang partisipatif, sedangkan warganegara yang memiliki karakter kewarganegaraan akan menjadi warganegara yang bertanggung jawab.

2.4 Teori Desain Pembelajaran

Istilah desain pembelajaran atau instruksional dengan pengembangan instruksional sering dianggap sama, atau setidaknya tidak dibedakan secara tegas dalam penggunaannya, meskipun menurut arti katanya ada perbedaan antara desain dengan pengembangan. Kata desain berarti membuat sketsa atau pola atau rencana pendahuluan. Sedangkan pengembangan berarti membuat tumbuh secara teratur untuk menjadikan sesuatu lebih besar, lebih baik, lebih efektif dan sebagainya, menurut Haryanto (2008: 95).

AT & T atau *American Telephone & Telegraph* dalam Atwi Suparman (2001: 30) mendefinisikan desain pembelajaran sebagai suatu resep dalam menyusun peristiwa dan kegiatan yang diperlukan untuk memberikan petunjuk kearah pencapaian tujuan belajar tertentu. Secara konseptual, desain pembelajaran dimulai dari identifikasi masalah atau identifikasi kebutuhan instruksional dan diakhiri dengan identifikasi bahan dan strategi instuksional.

Ada beberapa model desain pembelajaran yang pernah dikembangkan oleh para ahli. Salah satu model pembelajaran adalah seperti yang dikemukakan oleh Dick and Carey dalam Atwi Suparman (2001: 55) yang terdiri dari beberapa langkah yaitu; 1) mengidentifikasi tujuan instruksional khusus. 2) melakukan analisis

instruksional dan mengidentifikasi perilaku dan karakteristik siswa. 3) menulis tujuan kinerja. 4) mengembangkan butir tes acuan patokan. 5) mengembangkan strategi instruksional. 6) mengembangkan dan memilih bahan instruksional. 7) mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif.

Selain itu dalam teori elaborasi, terdapat langkah-langkah pengembangan desain pembelajaran sebagai berikut: 1) analisis tujuan dan karakteristik bidang studi. 2) analisis sumber belajar. 3) analisis karakteristik pebelajar. 4) menetapkan tujuan belajar dan isi pembelajaran. 5) menetapkan strategi pengorganisasian isi pembelajaran. 6) menetapkan strategi penyampaian isi pembelajaran. 7) menetapkan strategi pengelolaan pembelajaran dan 8) pengembangan prosedur pengukuran hasil pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat dikatakan bahwa desain pembelajaran merupakan proses penentuan metode pembelajaran yang tepat untuk menghasilkan perubahan yang diinginkan dalam diri siswa sesuai dengan tujuan belajar yang ingin dicapai.

2.5 Teori Aktivitas Belajar

Banyak ahli pendidikan yang telah mendefinisikan tentang aktivitas belajar. Menurut Juhri (2003: 81) pada dasarnya belajar memerlukan aktivitas, artinya orang yang belajar harus ikut serta dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara aktif. Orang yang belajar itu mempelajari apa saja yang dilakukan, apa saja yang dirasakan dan apa yang dipikirkan.

Sardiman (2006: 93) memberikan pengertian tentang aktivitas belajar bahwa pada prinsipnya belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku menjadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Aktivitas belajar dapat berjalan apabila melibatkan kegiatan fisik dan kegiatan psikis. Yang termasuk kegiatan fisik seperti keterampilan-keterampilan dasar yaitu mengobservasi, mengklasifikasi, memperediksi, mengukur, menyimpulkan, mengkomunikasikan melalui pertanyaan-pertanyaan, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara dan diskusi. Sedangkan yang termasuk dalam keterampilan psikis berupa keterampilan terintegrasi yang terdiri dari mengidentifikasi variabel, mengumpulkan dan mengolah data, menganalisis penelitian, menyusun hipotesis, mendefinisikan variabel secara operasional, merancang penelitian dan melaksanakan eksperimen.

Senada dengan pengertian diatas Silberman dalam Baharuddin (2009: 133) mengatakan bahwa belajar membutuhkan keterlibatan mental dan tindakan. Menurut Silberman cara belajar dengan cara mendengarkan akan lupa, dengan cara mendengarkan dan melihat akan ingat sedikit, dengan cara mendengarkan, melihat, dan mendiskusikan dengan siswa lain akan paham, dengan cara mendengar, melihat, diskusi, dan melakukan akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan dan cara untuk menguasai pelajaran yang terbaik adalah dengan mengerjakan.

Ada beberapa jenis aktivitas siswa dalam pembelajaran yang dilaksanakan. Paul B. Diedrich dalam Sardiman (2006: 101) membuat suatu daftar yang berisi jenis-jenis aktivitas siswa yaitu :

- 1). *Visual activities*, yaitu 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*, seperti mendengarkan uraian, percakapan, diskusi musik, pidato;
- 4) *writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin;
- 5) *Drawing activities*; seperti 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, genbira, bersemangat, bergairah, berani tenang dan gugup.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa untuk melaksanakan suatu pembelajaran maka diperlukan suatu aktivitas dalam arti orang yang belajar harus ikut terlibat di dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara aktif, sadar dan terencana.

2.5 Evaluasi Hasil Belajar

Evaluasi pada dasarnya memberikan pertimbangan atau nilai berdasar kriteria tertentu. Evaluasi tersebut dinyatakan dalam rumusan tingkah laku yang diharapkan dimiliki siswa setelah menyelesaikan pengalaman belajarnya.

Menurut Dimiyati (2009: 221) evaluasi pembelajaran merupakan suatu proses untuk menentukan jasa, nilai, atau manfaat kegiatan pembelajaran melalui kegiatan penilaian dan atau pengukuran. Sedangkan Arikunto (2005: 3) menegaskan definisi evaluasi berdasarkan pendapat Ralph Tyler yaitu evaluasi

sebagai sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagaimana tujuan pendidikan sudah tercapai. Melakukan evaluasi berarti dengan satu ukuran yang bersifat kuantitatif. Pengukuran (*measurement*) adalah proses pemberian angka atau usaha memperoleh deskripsi numerik dari suatu tingkatan pencapaian kompetensi yang telah dicapai siswa. Sedangkan menilai adalah mengambil suatu keputusan terhadap sesuatu dengan ukuran baik buruk yang bersifat kualitatif.

Ada empat komponen yang seringkali digunakan dalam evaluasi yaitu evaluasi, penilaian, pengukuran, tes dan non tes. Evaluasi merupakan suatu proses penetapan nilai tentang kinerja dan hasil belajar siswa berdasarkan informasi yang diperoleh melalui penilaian. Penilaian adalah proses pengumpulan informasi atau data yang digunakan untuk membuat keputusan tentang pembelajaran. Pengukuran adalah prosedur penetapan angka-angka dengan cara sistematis untuk menyatakan karakteristik atau atribut individu. Sedangkan tes adalah suatu instrumen atau prosedur sistematis untuk mengamati dan menggambarkan satu atau lebih karakteristik siswa dengan menggunakan skala numerik atau skema klasifikasi (non tes).

Fokus dari evaluasi adalah individu, yaitu prestasi belajar yang dicapai kelompok atau kelas. Melalui evaluasi akan diperoleh informasi tentang apa yang telah dicapai dan mana yang belum serta selanjutnya informasi ini digunakan untuk perbaikan dan peningkatan suatu program.

Terdapat tiga komponen yang harus dievaluasi dalam pembelajaran yaitu pengetahuan yang dipelajari, keterampilan apa yang dikembangkan, dan sikap apa yang perlu diubah. Untuk mengevaluasi komponen pengetahuan dan atau perubahan sikap, dapat digunakan paper-and-pencil tes (tes tertulis) sebagai alat ukurnya. Evaluasi program untuk meningkatkan keterampilan siswa dapat digunakan tes kinerja sebagai alat ukurnya. Misalnya beberapa rogram untuk meningtkkan keterampilan berkomunikasi secara lisan, guru dapat mengevaluasi level kecakapan siswa.

Penilaian dalam hasil belajar meliputi meliputi berbagai ranah. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Bloom yang membedakan hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (sikap), dan ranah psikomotor (keterampilan motorik). Selain itu Walle (2002: 3) mengatakan bahwa prinsip penilaian pembelajaran yang berlangsung terus menerus tidak semata mata untuk menilai siswa, tatapi harus dimanfaatkan juga untuk siswa, yakni untuk mengarahkan dan meningkatkan belajarnya yang akan mendorong siswa untuk menyampaikan gagasan dengan lancar. Umpan balik dari penilaian ini akan membantu siswa mencapai tujuannya dan tiidak selalu bergantung pada orang lain. Sedangkan Majid (2007: 224) mengatakan bahwa evaluasi terhadap hasil belajar bertujuan untuk mengetahui ketuntasan siswa dalam menguasai kompetensi dasar. Dari hasil evaluasi tersebut dapat diketahui kompetensi dasar, materi, atau indikator yang belu mencapai ketuntasan. Dengan mengevaluasi hasil belajar, guru akan mendapat manfaat yang besar untuk melakukan program perbaikan yang tepat.

Evaluasi belajar dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu formatif dan sumatif. Evaluasi formatif adalah evaluasi yang dilakukan pada setiap akhir pembahasan suatu materi atau pokok bahasan dan dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana suatu proses pembelajaran telah berjalan sebagaimana yang direncanakan. Tesmer dalam Rasyid dan Mansur (2009: 4) mengatakan bahwa *formative evaluation is a judgement of the strength and weakness of instruction in its developing stage. For purpose of rvising the instuction to improve its effectiveness and appeal.*

Evaluasi formatif bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran. Hasil tes seperti kuis misalnya dianalisis untuk mengetahui konsep yang mana yang belum dipahami sebagian besar siswa. Kemudiann diikuti kegiatan remedial yaitu menjelaskan kembali konsep-konsep tersebut.

Evaluasi sumatif adalah evaluasi yang dilakukan pada setiap akhir satu satuan waktu yang didalamnya tercakup lebih dari satu pokok bahasan dan dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah dapat dari suatu ppokok bahasab kee pokok bahasan lainnya.

Dalam standar proses dijelaskan penilaian hasil belajar dapat menggunakan berbagai teknik penilaian sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dikuasai. Teknik penialaian dapat berupa tes tertulis, observasi, tes praktik, penugasan, perseorangan atau kelompok.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa evaluasi hasil belajar adalah proses pengukuran dan penilaian terhadap proses pembelajaran yang

dilaksanakan untuk melihat apakah ada perubahan tingkaah laku siswa dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan serta telah sesuai dengan yang direncanakan atau belum, baik atau tidak serta apakah sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2.6 Prestasi belajar

Winkel (2005: 176) mengatakan bahwa prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan siswa dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapainya. Prestasi belajar merupakan suatu gambaran penguasaan tingkat kemampuan siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Sedangkan Djaramah (1994: 24) mengatakan prestasi belajar adalah penilaian pendidikan tentang kemajuan siswa dalam segala hal yang dipelajari disekolah yang menyangkut pengetahuan, kecakapan, atau keterampilan yang dinyatakan sesudah penilaian. Sedangkan Sudjana (2001:22) mengatak prestasi belajar sebagai kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Prestasi belajar sering diwujudkan dalam bentuk perubahan perilaku dan perubahan pribadi seseorang setelah proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan definisi diatas maka dapat dikatakan bahwa prestasi belajar hanya dapat diperoleh setelah melalui adanya pengalaman pembelajaran. Siswa dikondisikan agar mendapatkan suatu pengalaman belajar yang mempunyai arti lebih bagi dirinya. Seorang siswa yang memiliki pemahaman bahwa pengalaman belajar yang dilaluinya memiliki nilai maka akan menjadikan pembelajaran yang

lebih cepat dan mudah melekat. Pada akhirnya pengalaman belajar seperti ini akan mendapatkan prestasi belajar yang lebih baik.

Keberhasilan suatu kegiatan pembelajaran seringkali diindikasikan sebagai prestasi belajar yang diraih siswa. Prestasi belajar ditunjukkan dengan simbol-simbol angka yang digunakan untuk menggambarkan kemampuan siswa yang diraih setelah melakukan pembelajaran. Pengukuran prestasi belajar tersebut dilakukan dengan cara tes dan non tes.

Agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan siswa memiliki prestasi belajar yang tinggi, Brunner dalam Ekawarna (2002: 46) mengatakan ada tiga faktor yang sangat ditekankan dan harus menjadi perhatian guru dalam pembelajaran yaitu : 1) pentingnya memahami struktur mata pelajaran; 2) pentingnya belajar aktif supaya seseorang dapat menemukan sendiri konsep-konsep sebagai dasar untuk memahami dengan benar; 3) Pentingnya nilai dari berfikir induktif. Ketiga hal ini bila dilaksanakan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi suatu prestasi belajar dapat berupa faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern berupa tujuan, minat, motivasi, aktivitas, kebiasaan, kecakapan, serta kemampuan awal siswa. Sedangkan faktor ekstern seperti lingkungan sekolah, lingkungan keluarga, dan masyarakat. Faktor-faktor ini dijadikan pertimbangan oleh guru untuk mendukung pencapaian prestasi belajar siswa.

Prestasi belajar yang diperoleh siswa dapat dinyatakan dalam bentuk angka kuantitatif. Penilaian prestasi belajar dapat menggunakan *kriteria kuantitatif dengan tanpa pertimbangan dan kriteria kuantitatif pertimbangan*. Kriteria tanpa pertimbangan disusun tanpa mempeertimbangkan apa-apa yakni dilakukan dengan membagi rentang jangkauan penilaian menjadi beberapa rentang yang intervalnya sama. Misalnya nilai maksimal 100%, jika kategori yang akan dibuat lima kategori nilai, maka intervalnya diperoleh 81%-100% (sangat baik), 61%-80% (baik), 41%-60% (cukup), 21%-40% (kurang), < 21% (kurang sekali).

Adapun kriteria kuantitatif dengan mempetimbangkan adalah pertimbangan tertentu berdasarkan sudut pandang dan pertimbangan evaluator seperti pertimbangan ketuntasan belajar atau pertimbangan lainnya.

(Arikunto 2008: 35).

2.7 Hakikat Media Pembelajaran

2.7.1 Pembelajaran Sebagai Proses Komunikasi

Dalam kegiatan pembelajaran yang menjadi hal terpenting adalah terjadinya proses belajar (*learning process*). Hasil belajar dikatakan baik jika terdapat tiga ciri seebagai berikut : 1) belajar sifatnya disadari, ddalam hal ini siswa mersa bahwa dirinya sedang belajar, timbul dalam dirinya motivasi-motivasi untuk memiliki pengetahuan yang dihaarapkan sehingga tahapan-tahapan dalam belajar sampai pengetahuan itu dimiliki secara permanen (retensi); 2) Hasil belajar diperoleh dengan adanya proses. Dalam hal ini pengetahuan diperoleh tidak secara

spontanitas atau instan namun diraih secara bertahap (sequensial); 3) Belajar membutuhkan interaksi. Seorang siswa akan lebih cepat memiliki pengetahuan karena bantuan dari guru, pelatih ataupun instruktur. Dalam hal ini terjadi komunikasi dua arah antara siswa dan guru.

Bahwa belajar membutuhkan interaksi, maka hal ini menunjukkan proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, artinya dalam belajar terjadi proses penyampaian pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan.

Ishak dalam Susilana dan Riyana (2009: 3) mengatakan efektivitas sebuah komunikasi dipengaruhi oleh beberapa faktor baik yang terjadi pada pengirim maupun penerima pesan yaitu :

1. Kemampuan berkomunikasi penyampaian pesan seperti kemampuan bertutur dan berbahasa serta kemampuan menulis. Sedangkan faktor dari penerima pesan diantaranya kemampuan untuk menerima dan menangkap pesan seperti mendengar, melihat, dan menginterpretasikan pesan.
2. Sikap dan pandangan penyampai pesan kepada penerima pesan dan sebaliknya. Misalnya rasa benci, pandangan negatif, prasangka dan sebagainya akan menimbulkan kurangnya respon terhadap isi pesan yang disampaikan.
3. Tingkat pengetahuan baik penerima maupun penyampai pesan yang kurang memahami informasi yang ingin dicapai akan mempengaruhi gaya dan sikap dalam proses penyampaian pesan. Sebaliknya, penerima pesan yang kurang mempunyai pengetahuan dan pengalaman terhadap informasi yang disampaikan tidak akan mampu mencerna informasi dengan baik.

4. Latar belakang sosiaal budaya dan ekonomi penyampai pesan serta penerima pesan. Ketanggapan penerima pesan dalam merespon informasi tergantung dari siapa dan oleh siapa pesan itu disampaikan.

Media merupakan bagian dari proses komunikasi. Baik buruknya sebuah komunikasi ditunjang oleh penggunaan saluran dalam komunikasi tersebut. Yang dimaksud saluran dalam hal ini adalah media. Karena pada dasarnya proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, maka media yang digunakan adalah media pembelajaran.

Sistem pembelajaran ssaat ini, siswa tidak hanya berperan sebagai komunikan atau penerima pesan. Namun sasiswa dapat juga berperan sebagai komunikator atau penyampai pesan. Dalam kondisi seperti ini, maka terjadi komunikasi dua arah (*two way traffic communication*) dan bahkan komunikasi banyak arah (*multi way traffic communication*). Komunikasi dalam pembelajaran sangat membutuhkan peran media untuk lebih meningkatkan keefektifan pencapaian tujuan belajar. Proses pembelajaran akan berjalan dengan baik apabila terjadi komunikasi antara penerima pesan dengan sumber/ pengirim pesan melalui media.

2.7.2 Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Menurut Heinich, (1993: 7) media merupakan alat saluran komunikasi. Heinich mencontohkan media ini seperti film,

televisi, diagram, bahan tercetak (printed materials), komputer, dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan (*messages*) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Heinich juga mengaitkan hubungan antara media dengan pesan dan metode (*methods*).

Banyak para pakar yang telah memberikan batasan mengenai pengertian media, beberapa diantaranya mengemukakan bahwa media adalah sebagai berikut :

- 1) *National Education Association* (NEA) memberikan batasan bahwa media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual termasuk teknologi perangkat keras.
- 2) *Association of Education Communication Technology* (AECT) memberikan batasan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan.
- 3) Gagne berpendapat bahwa media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.
- 4) Miarso berpendapat bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk belajar. Sumber dari Susilana dan Riyana (2009: 6).

Media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau *informasi* dari pengirim ke penerima pesan. Arsyad (2005: 54) mengartikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Kemudian Miarso (2007: 456) mengatakan bahwa media pendidikan

adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan motivasi belajar. Dalam hal ini media merupakan bagian integral dari komponen-komponen pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan.

2.7.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Sardiman (2006: 205) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam tiga golongan. Pertama, adalah alat-alat yang merupakan benda sebenarnya yang memberikan pengalaman langsung dan nyata. Kedua, alat-alat yang merupakan benda pengganti yang seringkali dalam bentuk tiruan dari benda sebenarnya, memberikan pengalaman langsung atau tidak langsung. Ketiga, bahasa lisan maupun tertulis memberikan pengalaman melalui berbahasa.

Menurut Fathurohman (2007: 67) fungsi utama media pembelajaran yaitu: 1) menarik perhatian siswa, 2) membantu untuk mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran, 3) memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistik, 4) mengatasi keterbatasan ruang, 5) pembelajaran lebih komunikatif dan produktif, 6) waktu pembelajaran bisa lebih dikondisikan, 7) menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar, 8) meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu / menimbulkan gairah belajar, 9) melayani gaya belajar yang

beraneka ragam, 10) meningkatkan kadar keaktifan / keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa manfaat media tersebut, dapat dilihat bahwa proses pembelajaran akan lebih bermakna dengan menggunakan media. Penyampaian pesan lebih mudah diserap oleh siswa, pembelajaran lebih terarah dan menarik serta yang terpenting yaitu adalah guru akan lebih mudah dalam membelajarkan siswanya dan tentunya memperingan kerja seorang guru.

Banyak hal yang dapat diperoleh manfaatnya dari penggunaan media dalam pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media akan memiliki ketercapaian tujuan pembelajaran yang lebih baik daripada yang tidak menggunakannya. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu memberikan pengalaman yang bermakna pada siswa, karena penggunaan media mempermudah siswa memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkret.

Fungsi media pembelajaran dan tujuan pembelajaran akan mudah tercapai sesuai dengan yang direncanakan maka harus memperhatikan beberapa hal berikut ini :

1. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
2. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
3. Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri. Fungsi ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar.
4. Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian siswa semata.

5. Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar. Fungsi ini mengandung makna bahwa dengan media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat.
6. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Pada umumnya hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran akan tahan lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.
7. Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir. Oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme (Susilana dan Riyana (2009: 10).

Berdasarkan beberapa fungsi dan manfaat media di atas maka dapat disimpulkan penggunaan media tersebut akan dapat maksimal bila ada kriteria pemilihan media seperti; sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai; tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi; praktis, luwes dan bertahan, guru terampil menggunakannya; pengelompokan sasaran; mutu teknis (memiliki persyaratan teknis tertentu)

2.7.4 Kartu *Make a Match* Sebagai Media Pembelajaran

Kartu *Make a Match* merupakan permainan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan media pembelajaran dengan memasang satu kartu dengan kartu yang lain yang cocok / sama nilainya. Kartu bilangan pecahan merupakan salah satu media yang dibuat dengan cara membuat kartu-kartu pertanyaan yang disertai dengan kartu-kartu jawabanya.

Pembelajaran dengan menggunakan media kartu *make a match* lebih menerapkan pada pembelajaran yang menganut sistem PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan menyenangkan). Sistem pembelajaran yang menyenangkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup. Siswa

merasa nyaman dikelas tanpa merasa ada tekanan yang pada akhirnya akan menjadikannya termotivasi terus untuk belajar. *Learning is fun* merupakan kunci yang diterapkan pada pembelajaran matematika dengan menggunakan media kartu make a match.

Penggunaan kartu make a match dalam pembelajaran lebih menekankan pada sifat permainan yang secara tidak langsung dapat mempengaruhi pemahaman siswa dalam mempelajari suatu materi. Nilai hiburan yang terkandung dalam permainan ini diharapkan menjadikan siswa untuk lebih termotivasi dan memiliki naktivitas belajar yang tinggi dan memilki pemahaman yang dapat bertahan lebih lama.

Permainan (*games*) menurut Sadiman (2010: 75) adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Dari pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa didalam setiap permainan setidaknya harus terdapat empat komponen seperti adanya pemain, lingkungan tempat pemain berinteraksi, aturan-aturan main, dan tujuan yang ingin dicapai.

Sebagai media pendidikan, permainan mempunyai beberapa kelebihan yaitu:

- 1) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur. Permainan menjadi menarik sebab didalamnya ada unsur kompetisi, ada keragu-raguan karena kita tidak tahu sebelumnya siapa yang bakal menang dan kalah.
- 2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Permainan mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam

proses belajar aktif. Dalam hal ini peran siswa dan medianya lebih menonjol daripada peran seorang guru.

- 3) Permainan dapat menjadi umpan balik langsung. Umpan balik yang secepatnya atas apa yang kita lakukan akan memungkinkan proses belajar lebih efektif. Umpan balik tersebut akan memberitahukan apakah apakah yang kita lakukan tersebut adalah benar, salah, menguntungkan, atau merugikan.
- 4) Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran kedalam situasi dan peran yang sebenarnya di masyarakat.
- 5) Permainan bersifat luwes. Dalam hal ini permainan dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan dengan mengubah sedikit-sedikit alat, aturan maupun persoalannya.
- 6) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak. Membuat permainan yang baik tidak memerlukan seorang yang ahli. Bahan-bahannya pun tidak perlu yang mahal. Sadiman (2010: 78).

2.7.5.2 Kelebihan penggunaan kartu Sebagai Media Untuk Belajar

Pembelajaran menggunakan kartu memiliki beberapa kelebihan seperti yang diungkapkan Learning with me dalam Sunarwan (2008: 18), setiap siswa menjadi siap semua, dapat melakukan diskusi dengan sungguh-sungguh, dan siswa yang pandai dapat mengajari siswa yang kurang pandai. Penggunaan kartu dengan memasang kartu yang merupakan paduan antara soal dan jawaban dapat melatih ketelitian, kecermatan, ketepatan, dan kecepatan. Siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal.

Penggunaan kartu make a match yang dibuat sedemikian rupa bertujuan untuk menjadi daya tarik untuk siswa. Proses pembelajaran yang menyenangkan diharapkan membuat siswa jauh dari rasa tertekan sehingga siswa lebih nyaman dan memiliki rasa keingintahuan lebih dalam belajar.

Permainan kartu make a match yang dimainkan dengan cara berkelompok juga menjadikan siswa belajar menghargai orang lain, pada level tertentu dapat menghilangkan perbedaan kemampuan antar siswa, siswa memiliki sifat terbuka terhadap teman-temanya.

Ginnis(2008: 157) mengatakan bahwa penggunaan media kartu dalam pembelajaran memiliki kelebihan seperti :

1. Kegiatan ini berbeda dan menyenangkan, oleh karenanya materi lebih mudah diingat.
2. Ini menuntut siswa berfikir, mengingat, memprediksi, menghitung. Dengan kegiatan ini menuntut semua orang yang terlibat, ini membantu siswa untuk berfikir secara terbuka.
3. Dilevel lebih lanjut, membuat perbedaan lebih kecil, memperkuat kebutuhan untuk belajar, dapat menjawab pertanyaan dengan lebih cepat.

2.8 Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran yang bernaung dalam teori konstruktivis adalah cooperative learning. Pembelajaran cooperative muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling

berdiskusi dengan temannya. *Cooperative* mengandung pengertian bekerjasama dalam mencapai tujuan bersama. *Cooperative Learning* diartikan menurut bahasa Indonesia sebagai pendekatan pembelajaran motivasional yang diyakini mampu meningkatkan motivasi maupun prestasi belajar. Penelitian sudah membuktikan bahwa pembelajaran kooperatif, yaitu suatu bentuk pendekatan pembelajaran kooperatif dapat digunakan secara efektif pada setiap level untuk pembelajaran apapun menurut Slavin (1999: 1) menyatakan bahwa *Cooperative Learning* menempatkan siswa sebagai bagian dari suatu sistem kerjasama dalam mencapai hasil yang optimal dalam belajar. Penerapannya di dalam proses pembelajaran di kelas mengetengahkan kenyataan bahwa kehidupan di masyarakat adalah meraih yang lebih baik secara bersama-sama.

Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas.

Menurut Vygotsky dalam Agus Suprijono (2009: 56) pembelajaran kooperatif adalah penekanan belajar sebagai proses dialog interaktif, pembelajaran berbasis sosial, dan hal penting yaitu bahwa belajar kelompok.

Roger dan David Johnson dalam Lie (2008: 31) mengatakan bahwa tidak semua belajar kelompok bisa dianggap pembelajaran kooperatif. Untuk mencapai hasil

yang maksimal, terdapat lima unsur dalam pembelajaran kooperatif yang harus ditetapkan, yaitu :

1. *Positive interdependence* (saling ketergantungan positif)
2. *Personal responsibility* (tanggung jawab perseorangan)
3. *Face to face promotive interaction* (interaksi dua arah yang promotif)
4. *Interpersonal skill* (komunikasi antar anggota)
5. *Group processing* (pemrosesan kelompok)

2.9 Cooperative Learning Model *Make a Match*

Make a match merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang membuka peluang bagi upaya mencapai tujuan meningkatkan keterampilan kognitif dan keterampilan sosial bagi peserta didik. Model pembelajaran kooperatif Model *make a match* ialah model pembelajaran yang dikembangkan oleh Lorna Curran (1994).. Salah satu keunggulan model *Make a Match* ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep materi atau topik dalam suasana yang interaktif dan menyenangkan. Model ini dapat diterapkan dalam semua mata pelajaran.

Curran dalam Lie (2008: 55) menyebutkan bahwa langkah-langkah dalam proses pembelajaran model MM sederhana, namun penting dalam upaya menghindari ketidak tercapaian tujuan dalam pembelajaran .

Langkah-langkah dalam pembelajaran model *Make a Match* :

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang mungkin cocok untuk sesi *review* (persiapan menjelang tes atau ujian).
2. Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
3. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya. Misalnya : pemegang kartu yang bertuliskan LIMA akan berpasangan dengan pemegang kartu PERU, atau pemegang kartu yang berisi nama KOFI ANNAN akan berpasangan dengan pemegang kartu SEKRETARIS JENDERAL PBB.
4. Siswa juga bisa juga bergabung dengan dua atau tiga siswa lain yang memegang kartu yang cocok. Misalnya, pemegang kartu 3+9 akan membentuk kelompok dengan pemegang kartu 3X4 dan 6X2.

Keunggulan model pembelajaran MM :

1. Suasana kegembiraan akan tumbuh pada proses pembelajaran (Biarkan siswa berjalan apa adanya).
2. Kerjasama antara sesama siswa muncul dan terwujud dengan dinamis.
3. Munculnya dinamika gotong royong dan terjadi interaksi sosial yang merata di seluruh siswa.

Kelemahan model pembelajaran MM :

1. Suasana kelas akan sangat gaduh.
2. Jumlah peserta didik atau siswa harus genap karena harus berpasangan, pada materi pelajaran tertentu seperti Pendidikan Kewarganegaraan.

Alur pembelajaran dalam model pembelajaran *Make a Match* :

1. Guru melakukan apersepsi, menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan mengapa hal itu sangat penting. dan guru pun menyajikan informasi dikelas, selanjutnya guru menyiapkan kartu-kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu yang berisi jawaban. Lalu guru membagikan kartu yang berisi kartu pertanyaan secara acak dan sebagian siswa yang lainnya mendapatkan kartu jawaban secara acak pula.
2. Guru memberikan perintah pada siswa untuk berpasangan berdasarkan kartu yang diperoleh. Bila mendapatkan kartu jawaban maka siswa harus mencari siswa lain yang mendapat kartu pertanyaan dan begitu pula sebaliknya.
3. Siswa lalu bekerja secara berkelompok kecil atau berpasangan, guru memberikan kesempatan dan waktu agar peserta didik yang memiliki kartu pertanyaan dan peserta didik yang memiliki kartu jawaban saling mencocokkan lalu saling berdiskusi.
4. Setelah semua siswa menemukan pasangan berdasarkan kartu yang diperoleh, lalu duduk berdekatan.

5. Guru memberikan reward atau penghargaan bagi peserta didik berpasangan yang dapat menemukan pasangan dengan benar dikatakan pasangan yang benar yaitu jika pertanyaan dan jawaban adalah sesuai atau benar. Contoh siswa yang memegang kartu soal bertuliskan "Sebutkan negara-negara anggota dari ASEAN?" harus berpasangan dengan siswa yang memegang kartu jawaban yang tertuliskan "Indonesia, Thailand, Malaysia, Vietnam, Singapura, Brunei Darussalam,dll. Kegiatan ini dapat diulang jika memang waktunya memungkinkan untuk memberi kesempatan siswa memperoleh pengalaman belajar yang berbeda dengan mendapat kartu pertanyaan atau kartu jawaban yang berbeda dan bagi
6. Guru melakukan klarifikasi dan kesimpulan atas tujuan pembelajaran bersama-sama dengan peserta didik.
7. Hal-hal yang perlu diperhatikan guru yaitu :

Guru perlu (1) mengingatkan pada siswa jika mereka mempunyai pertanyaan, mereka seharusnya menanyakan kepada teman kelompok kecilnya (teman berpasangannya) sebelum bertanya kepada guru. Sementara siswa mencari pasangan guru memperhatikan waktu sebagai pembatas agar siswa lebih termotivasi dan disiplin menggunakan waktu yang tersedia untuk mencari pasangannya (2) kuis dikerjakan oleh siswa secara mandiri, hal ini bertujuan untuk menunjukkan apa saja yang diperoleh siswa selama belajar dalam kelompok kecilnya (teman berpasangan) hasil kuis digunakan sebagai

nilai perkembangan individu. (3) Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi atau konsep yang telah dipelajari serta memberikan penguatan dan kesimpulan bersama siswa.

Dengan pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran MM, maka lingkungan *cooperative learning* terbentuk, yang menuntut siswa belajar bersama dalam kelompok heterogen berinteraksi sosial yang hal ini merupakan bagian dari pendidikan akhlak atau moral kepada siswa yang jika terus dilatih akan terbentuk warganegara yang memiliki kecerdasan namun juga akhlak baik dan memiliki kepribadian dan watak bermasyarakat yang diperlukan bagi negara demokratis.

2.10 Teori-Teori Desain Pembelajaran

Reigeluth (1999: 5) mengatakan : “*An instruction design theory is a theory that offers explicit guidance on how to better help people learn and develop*”.

Sebuah desain pembelajaran ialah sebuah teori yang menawarkan tuntunan yang tegas bagaimana membantu orang-orang (siswa) belajar dan berkembang menjadi lebih baik .

Menurut Sanjaya (2009: 66) desain pembelajaran dapat diartikan sebagai proses yang sistematis untuk memecahkan persoalan pembelajaran melalui proses perencanaan bahan-bahan pembelajaran bersama dengan aktivitas yang

harus dilakukan, perencanaan sumber-sumber pembelajaran yang dapat digunakan serta perencanaan evaluasi keberhasilan.

Model-model desain sistem pembelajaran di antaranya sebagai berikut :

1. Model Assure

Desain model pembelajaran yang dinamakan ASSURE. Model ini sama dengan model desain pembelajaran yang lain, dikembangkan untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang standar dan obyektif. Langkah-langkah yang dilakukan dalam model desain ASSURE yaitu : 1) *analyze learners* yaitu *media and materials*, 4) *utilize technology, media and materials*; 5) *recuire learner participation* 6) *evaluate and revise*

2. Model cyclic (bulat telur)

Menurut Jerold E Kemp (1985) ada sepuluh komponen dalam mendesain sistem pembelajaran yaitu 1) mengidentifikasi masalah dan menetapkan tujuan pembelajaran 2) menentukan dan menganalisis karakteristik peserta didik 3) mengidentifikasi materi dan menganalisis tugas-tugas belajar yang terkait dengan tujuan pembelajaran 4) menetapkan tujuan tugas belajar yang terkait dengan tujuan pembelajaran khusus 5) membuat sistematis dan logis 6) merancang strategi pembelajaran 7) menetapkan metode 8) mengembangkan instrumen evaluasi 9) memilih sumber-sumber yang dapat mendukung aktivitas pembelajaran 10) memberikan uji awal.

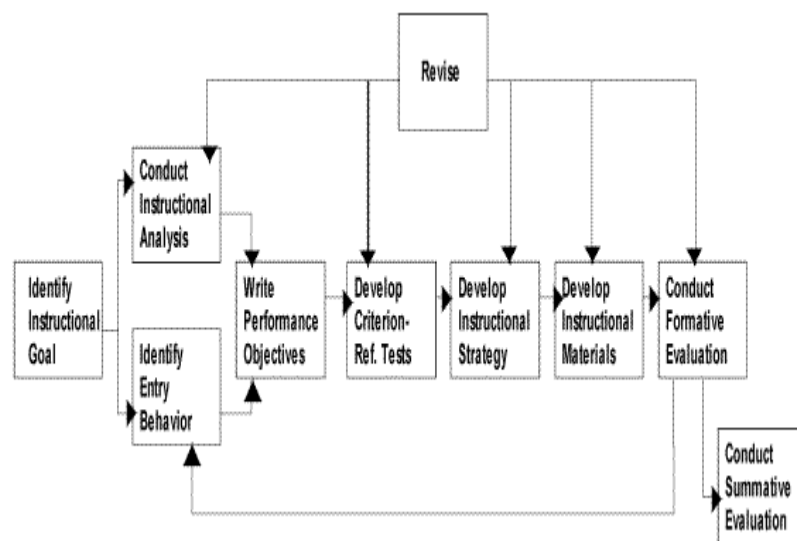
3. Model Dick and Carey

Model desain sistem pembelajaran Dick and Carey (2005) telah lama digunakan untuk meenciptakan program penciptakan program pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik. Model yang mereka kembangkan didasarkan pada pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik. Model yang mereka kembangkan didasarkan pada penggunaan sistem terhadap komponen-komponen dasar dari sistem pembelajaran yang meliputi : analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Model desain sistem pembelajaran yang dikembangkan oleh Dick and Carey ini terdiri atas beberapa komponen dan sub komponen yang perlu dilakukan untuk membuat rancangan aktivitas pembelajaran yang lebih besar.

Pada penelitian ini penulis memilih untuk menggunakan model desain pembelajaran Walter Dick dan Lou Carey karena berbagai alasan yaitu ; (a) desain ini memiliki fokus pada awal proses pembelajaran dengan lebih dahulu menetapkan kompetensi yang siswa tahu atau mampu lakukan pada waktu berakhirnya proses pembelajaran. (b) desain ini memiliki keterikatan yang runtut antar komponen-komponennya dimana terdapat hubungan antara siasat pembelajaran dan prestasi belajar yang diinginkan. (c) desain ini merupakan proses yang sifatnya empirik dan dapat dilakukan secara berulang-ulang, karena pembelajaran tidak dirancang untuk satu kali kegiatan saja, namun disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Komponen-komponen sekaligus langkah-langkah utama dari model desain pembelajaran yang dikemukakan oleh Dick and Carey (2005: 5) terdiri atas 1) mengidentifikasi Tujuan Instruksional Umum, 2) melakukan analisis instruksional; 3) mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal peserta didik; 4) merumuskan tujuan performansi; 5) mengembangkan butir-butir tes acuan patokan; 6) mengembangkan strategi instruksional; 7) mengembangkan dan memilih bahan instruksional; 8) mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif; 9) melakukan revisi pembelajaran; 10) melaksanakan evaluasi sumatif.

Tahapan-tahapan model Dick and Carey disajikan pada gambar berikut :



Bagan 2.1 Model *Dick and Carey*

Model *Dick and Carey* yang terdiri dari 10 langkah ini pada tiap-tiap langkahnya sangat jelas maksud dan tujuannya, sehingga bagi perancang pemula sangat cocok sebagai dasar untuk mempelajari model desain yang lain.

Kesepuluh langkah dari model Dick and Carey ini menunjukkan hubungan yang sangat jelas dari satu urutan ke urutan berikutnya.

1. Mengidentifikasi Tujuan Instruksional

Langkah pertama yang digunakan dalam menerapkan model desain pembelajaran ini adalah menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dimiliki oleh peserta didik setelah menempuh pembelajaran. Hal ini disebut dengan istilah tujuan pembelajaran atau *instruction goal*. Identifikasi tujuan pembelajaran dikembangkan dari Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar kelas XI semester 2 yang sudah ada dalam silabus. Adapun rumusan yang terdapat dalam silabus tertuang dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SMAN 1 Merbau Mataram Lampung Selatan tahun 2010.

Tujuan Instruksional Umum / Standar Kompetensi

Siswa akan mampu menganalisis hubungan internasional dan organisasi internasional

Tujuan Instruksional Khusus / Kompetensi Dasar

- 1.1 Siswa mampu mendeskripsikan pengertian, pentingnya dan sarana-sarana hubungan internasional bagi suatu negara
- 1.2 Siswa mampu menjelaskan tahap-tahap perjanjian internasional
- 1.3 Siswa mampu menganalisis fungsi perwakilan diplomatik
- 1.4 Siswa mampu mengkaji peranan organisasi internasional (ASEAN, Asia-Afrika, PBB) dalam meningkatkan hubungan internasional.

1.5 Siswa mampu menghargai kerjasama dan perjanjian internasional yang bermanfaat bagi Indonesia

2. Melakukan Analisis Instruksional

Setelah melakukan identifikasi tujuan pembelajaran, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis instruksional yaitu proses menjabarkan perilaku umum menjadi perilaku khusus yang tersusun secara logis dan sistematis. Kegiatan tersebut dimaksudkan untuk mengidentifikasi perilaku-perilaku khusus yang dapat menggambarkan perilaku umum secara lebih terperinci. Analisis instruksional merupakan sebuah prosedur yang digunakan untuk menentukan keterampilan dan pengetahuan relevan yang diperlukan oleh peserta didik untuk mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran.

Rumusan Standar Kompetensi

Siswa akan mampu menganalisis hubungan internasional dan organisasi internasional

Rumusan Kompetensi Dasar

Siswa mampu mendeskripsikan pengertian, pentingnya dan sarana-sarana hubungan internasional bagi suatu negara

Siswa mampu menjelaskan tahap-tahap internasional

Siswa mampu menganalisis fungsi perwakilan diplomatik

Siswa mampu menganalisis peranan organisasi internasional (ASEAN, Asia-Afrika, PBB) dalam meningkatkan hubungan internasional.

Siswa mampu menghargai dan mengembangkan kerjasama dan perjanjian internasional yang bermanfaat bagi Indonesia

3. Mengidentifikasi Perilaku dan Karakteristik Awal

Setelah melakukan analisis tujuan pembelajaran, hal penting yang perlu dilakukan adalah analisis terhadap karakteristik siswa. Karakteristik siswa kelas XI IPS berlatar belakang berbeda-beda baik dari segi sosial, suku, agama, dan jenis kelamin. Dari segi kemampuan intelektual pada umumnya baik, namun masih terdapat beberapa siswa yang masih perlu banyak bimbingan dalam belajarnya. Akibat dari perbedaan-perbedaan itu menyebabkan peserta didik cenderung belajar secara individu dan menimbulkan persaingan antar individu maupun antar kelompok-kelompok tertentu. Berdasarkan analisis instruksional siswa belum mampu menjelaskan tahap-tahap internasional, belum mampu menganalisis fungsi perwakilan diplomatik, belum mampu menganalisis peranan organisasi internasional (ASEAN, Asia-Afrika, PBB) dalam meningkatkan hubungan internasional dan belum mampu menghargai dan mengembangkan kerjasama dan perjanjian internasional yang bermanfaat bagi Indonesia.

4. Merumuskan Tujuan Performansi

Berdasarkan hasil analisis instruksional maka perlu kiranya mengembangkan kompetensi atau tujuan pembelajaran spesifik (*instructional objectives*) yang perlu dikuasai oleh peserta didik

untuk mencapai tujuan pembelajaran yang bersifat umum (*instructional goal*)

5.. Mengembangkan Alat Penilaian

Berdasarkan tujuan kompetensi yang dirumuskan langkah selanjutnya adalah mengembangkan alat atau instrumen penilaian yang selanjutnya akan mampu mengukur pencapaian prestasi belajar peserta didik. Penilaian prestasi belajar peserta didik merupakan penguasaan kognitif dengan membuat soal pilihan ganda.

1. Mengembangkan Strategi Instruksional

Berdasarkan analisis dan perilaku awal peserta didik dan empat langkah yang terdahulu maka diperlukan strategi yang akan digunakan untuk mencapai tujuan akhir pembelajaran. Bagi seorang guru kemampuan memulai, menyajikan, dan menutup kelas akan menjadi modal utama dalam merencanakan kegiatan instruksional secara sistematis, relevan dengan tujuan instruksional mata pelajaran tersebut, kegiatannya juga harus menarik dan dapat meningkatkan aktivitas siswa. Strategi pembelajaran yang akan dikembangkan meliputi silabus dan RPP. Termasuk didalamnya model, media yang tepat, alat-alat, bahan-bahan, waktu, serta sumber belajar yang digunakan. Pada penelitian ini model yang akan digunakan adalah model pembelajaran kooperatif model *Make a Match* , dan media yang akan digunakan adalah power point. Dalam pembelajaran

kooperatif model *Make a Match* siswa bekerja bersama-sama dalam kelompok dan setiap individu memiliki tanggung jawab atas keberhasilan kelompok.

2. Mengembangkan dan Memilih Bahan Pembelajaran

Langkah berikutnya adalah mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tujuan dari pembelajaran. Dalam penelitian ini bahan pembelajaran yang digunakan pada siklus I pengertian, pentingnya dan sarana-sarana hubungan internasional bagi suatu negara pada siklus II tentang menjelaskan tahap-tahap internasional dan mampu menganalisis fungsi perwakilan diplomatik, dan pada siklus III yaitu mendeskripsikan pengertian organisasi internasional.

3. Mendesain dan Melaksanakan Evaluasi Formatif

Mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif adalah sebuah proses yang digunakan oleh desainer untuk memperoleh data yang akan digunakan untuk merevisi pembelajarannya menjadi lebih efektif dan efisien. Penekanan pada evaluasi formatif adalah pengumpulan dan analisis data dan revisi pada pembelajaran. Dalam penelitian ini evaluasi formatif dilaksanakan pada akhir siklus I, kemudian dianalisis dan direvisi untuk perbaikan pada siklus II dan selanjutnya hingga mencapai hasil yang diharapkan.

4. Revisi Materi Pembelajaran

Data yang diperoleh dari hasil tes formatif digunakan untuk mengidentifikasi bahan pembelajaran mana yang perlu direvisi.

Pada penelitian ini setelah data pada siklus diperoleh kemudian dianalisis, maka dapat diketahui bahwa bagian-bagian yang harus direvisi antara lain pada penyusunan RPP, pembelajaran yang berlangsung, sistem evaluasi dan peningkatan hasil belajar.

5. Melaksanakan Evaluasi Sumatif

Evaluasi sumatif didefinisikan sebagai sebuah desain evaluasi kumpulan data untuk mengukuhkan efektivitas materi-materi pembelajaran bagi peserta didik. Jenis evaluasi ini dianggap sebagai puncak dalam aktivitas model desain pembelajargai puncak dalam aktivitas model desain pembelajaran yang dikemukakan oleh Dick and Carey. Evaluasi sumatif yang dilakukan setelah program selesai dievaluasi secara formatif dan direvisi sesuai dengan standar yang digunakan oleh perancang. Evaluasi sumatif dalam penelitian ini pada akhir siklus II.

2.11 Penelitian Relevan

Beberapa penelitian terdahulu yang dipandang mempunyai relevansi dengan penelitian ini adalah penelitian dari Riyanto dan Sriyati. Kedua penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berpengaruh sangat baik terhadap prestasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Riyanto (2009) dengan judul *Peningkatan Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Pendidikan*

Kewarganegaraan Melalui Model Pembelajaran "*Make A Match*" Pada Siswa Kelas VIIC SMP Negeri 1 Ngawen Kabupaten Blora Tahun 2008/2009. Pada siklus 1 motivasi siswa dalam menerima pelajaran diklasifikasikan sebagai berikut: 34% siswa menunjukkan motivasi tinggi yang ditandai dengan ketepatan mencari pasangan, adanya kerjasama yang baik dalam mengerjakan tugas, keberanian dalam mempresentasikan hasil, berargumentasi maupun bertanya, sedangkan siswa yang mempunyai motivasi sedang sebanyak 42,7%, dan 23,3% motivasi siswa rendah. Pada siklus 2 siswa yang mempunyai motivasi tinggi sebanyak 40%, 44%. motivasi siswa sedang, dan 16% motivasi siswa rendah. Peningkatan prestasi belajar siswa pada pembelajaran PKN dari 55 menjadi 77. Dari data di atas menunjukkan bahwa adanya peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa dalam menerima pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Sriyati berjudul Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran Tahun Pelajaran 2011/2012.

Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berpengaruh terhadap siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran Tahun Pelajaran 2011/2012. Besarnya

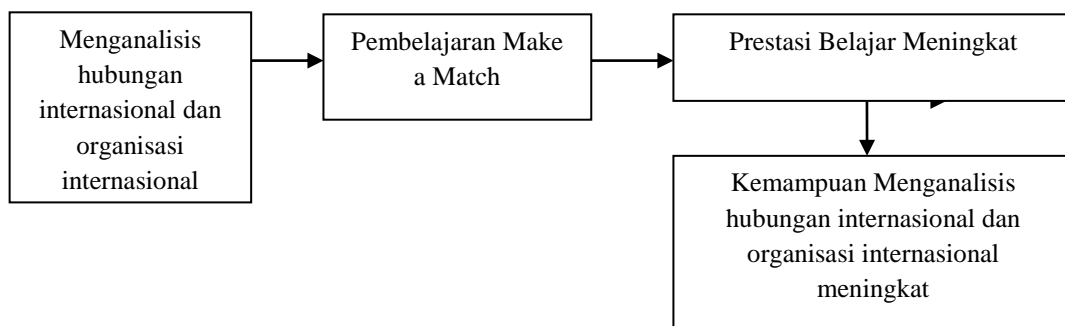
pengaruh tersebut adalah 76,14% dan hipotesis penelitian yang diajukan terbukti signifikan pada taraf kepercayaan 95%.

Merujuk hasil penelitian tersebut ternyata prestasi siswa dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran tipe *Make a Match*. Hal ini memungkinkan terjadi peningkatan pembelajaran yang serupa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Merbau Mataram Lampung Selatan.

2.12 Kerangka Pikir

Menganalisis hubungan internasional dan organisasi internasional merupakan materi yang cukup sulit namun harus dikuasai siswa di tingkat SMA pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* diharapkan mampu membantu siswa dalam meningkatkan prestasi belajar.



Bagan 2.2 Kerangka Pikir Penelitian