

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan siswa, bukan sesuatu yang dilakukan terhadap siswa. Menurut pandangan yang konstruktivistik, belajar merupakan proses aktif dalam diri pembelajaran untuk mengkonstruksi arti (teks, dialog, pengalaman, fisik, dan lain-lain). Belajar merupakan proses mengasimilasikan dan menghubungkan pengalaman baru atau bahan baru dari pelajaran yang sedang dibahas dengan pengetahuan yang sudah dimiliki oleh pembelajar sehingga pengetahuannya dikembangkan (Harsanto, 2007:22).

Menurut Vygotsky belajar adalah sebuah proses yang melibatkan dua elemen penting. Pertama belajar merupakan proses secara biologi sebagai proses dasar. Kedua, proses secara psikososial sebagai proses yang lebih tinggi dan esensinya berkaitan dengan lingkungan sosial. Oleh karena itu, Vygotsky sangat menekankan pentingnya peran interaksi sosial bagi perkembangan belajar seseorang. Teori belajar Vygotsky memiliki empat prinsip umum: 1) anak mengkonstruksi pengetahuan, 2) belajar terjadi pada konteks sosial, 3) belajar mempengaruhi perkembangan mental, 4) bahasa memegang peranan penting dalam perkembangan mental anak (Baharuddin dan Nur, 2008: 124).

Menurut Piaget manusia belajar melalui proses konstruksi satu struktur logika setelah struktur logika lain tercapai. Maksudnya, manusia dapat mempelajari sesuatu yang baru setelah sesuatu yang lain dipelajari. Pengetahuan tidak dipelajari secara pasif oleh seseorang melainkan melalui tindakan (Herpratiwi, 2009: 79).

Dalam kamus lengkap Bahasa Indonesia (1997: 19), secara etimologi belajar memiliki arti “berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu”. Definisi ini memiliki pengertian bahwa belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu. Disini,

usaha untuk mencapai kepandaian atau ilmu merupakan usaha manusia untuk memenuhi kebutuhannya mendapatkan ilmu atau kepandaian yang belum dipunyai sebelumnya. Sehingga dengan belajar itu manusia menjadi tahu, memahami, mengerti, dapat melaksanakan dan memiliki tentang sesuatu.

Sedangkan menurut Hilgrad dan Bower, belajar (*to learn*) memiliki arti 1) *to gain knowledge comprehension or mastery of trough experience or study*, 2) *to fix in the mind or memory; memorize*; 3) *to acquire trough experience*; 4) *to become in forme of to find out*. Menurut definisi tersebut belajar memiliki pengertian memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman, dan mendapatkan informasi atau menemukan. Dengan demikian, belajar memiliki arti dasar adanya aktivitas atau kegiatan dan penguasaan tentang sesuatu (Baharuddin dan Nur, 2008: 13).

Dari beberapa definisi para ahli diatas, ada beberapa ciri belajar, yaitu :

- a. Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku
- b. Perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar sedang berlangsung, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial
- c. Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman
- d. Pengalaman atau latihan itu dapat memberi penguatan

Di dalam tugas melaksanakan proses belajar mengajar, seorang guru perlu memperhatikan beberapa prinsip belajar berikut :

- a. Apapun yang dipelajari siswa, dialah yang harus belajar, bukan orang lain. Untuk itu siswalah yang harus bertindak aktif
- b. Setiap siswa belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya
- c. Siswa akan dapat belajar dengan baik bila mendapat penguatan langsung pada setiap langkah yang dilakukan selama proses belajar lebih berarti
- d. Penguasaan yang sempurna dari setiap langkah yang dilakukan siswa akan membuat proses belajar lebih berarti
- e. Motivasi belajar siswa akan lebih meningkat apabila diberi tanggung jawab dan kepercayaan penuh atas belajarnya (Baharuddin dan Nur, 2008: 16)

Dari beberapa teori belajar di atas, penulis menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dan perubahan tingkah laku.

B. Pembelajaran

Kata pembelajaran merupakan istilah baru yang digunakan untuk menunjukkan kegiatan guru dan siswa. Dahulu kita menggunakan istilah “proses belajar mengajar”. Istilah pembelajaran merupakan padanan dari kata dalam bahasa Inggris *instruction* yang berarti proses membuat orang belajar. Tujuannya ialah membantu orang belajar, atau memanipulasi (merekayasa) lingkungan sehingga memberi kemudahan bagi orang yang belajar.

Menurut Gagne, Briggs dan Wager (1992) pembelajaran adalah serangkaian kegiatan (kejadian, peristiwa, kondisi) yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa.

Konsep dasar pembelajaran juga sudah dirumuskan dalam pasal 1 butir 20 UU No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan nara sumber belajar dan lingkungan belajar. Pembelajaran bukan hanya terbatas pada kejadian yang dilakukan oleh guru saja, melainkan mencakup semua kejadian maupun kegiatan yang mungkin mempunyai pengaruh langsung pada proses pembelajaran. Pembelajaran mencakup pula kejadian-kejadian yang dimuat dalam bahan-bahan cetak, gambar, program radio, televisi, film, slide bahkan saat ini sudah memanfaatkan perangkat yang berbasis ICT untuk pembelajaran seperti internet, website dan lain-lain. Pada penelitian PTK ini penulis berikan contoh model-model pembelajaran sebagai bekal guru untuk berupaya memperbaiki dan menciptakan proses belajar dengan mudah.

Pembelajaran menurut peneliti suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan dan ketrampilan dengan menggunakan berbagai sumber dan media untuk belajar.

C. Hasil Belajar

Sebagaimana yang dikemukakan Dimiyati dan Moedjiono (1994: 4) bahwa “hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak mengajar atau tindak belajar”.

Sedangkan Drs. Rusdi Susilana (2007:1) menyatakan bahwa “sesuatu dikatakan hasil belajar kalau memenuhi beberapa ciri berikut :

- 1) Belajar sifatnya disadari, dalam hal ini siswa merasa bahwa dirinya sedang belajar, timbul dalam dirinya motivasi-motivasi untuk memiliki pengetahuan yang diharapkan sehingga tahapan-tahapan dalam belajar sampai pengetahuan itu dimiliki secara permanen, betul-betul disadari sepenuhnya,
- 2) Hasil belajar diperoleh dengan adanya proses, dalam hal ini pengetahuan diperoleh tidak secara spontanitas, instant, namun bertahap,
- 3) Belajar membutuhkan interaksi, khususnya interaksi yang sifatnya manusiawi, 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.

Pendapat lain mengatakan bahwa “belajar aktif merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa, baik secara fisik maupun mental, pikiran dan perasaan, sosial serta sesuai dengan perkembangan anak sekolah dasar” (Depdikbud, 1994: 67).

Hasil belajar bukan suatu penguasaan latihan, melainkan perubahan tingkah laku (Suwarjo, 2008: 33).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dalam konteks penelitian ini dapat penulis simpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengalami interaksi proses pembelajaran, yang berupa pengetahuan, kemampuan, ketrampilan dan perubahan perilaku siswa.

D. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dalam pembelajaran, hasil belajar ini sangat dibutuhkan sebagai petunjuk untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan siswa dalam kegiatan belajar yang sudah dilaksanakan.

Menurut Oemar Hamalik (Sularni, 1991: 11) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan atas dua kategori, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu. Faktor-faktor internal itu meliputi faktor *fisiologis* dan *psikologis*. Selain karakteristik siswa atau faktor-faktor endogen, faktor-faktor eksternal juga dapat mempengaruhi proses belajar siswa. Dalam hal ini, Syah menjelaskan bahwa faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial.

Menurut peneliti faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah siswa itu sendiri, guru, cara dan alat yang digunakan untuk belajar.

E. Model Pembelajaran Role Playing

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar

(A Rends; 2001). Depdiknas telah mengembangkan beberapa model pembelajaran yang efektif antara lain : Examples non examples, Picture and picture, Numbered Heads Together, Cooperative Script, Kepala Bernomor Struktur, Student teams Achievement Division, Jigsaw, Problem Based Introduction, Artikulasi, Mind Mapping, Make A Match, Think Pair and Share, Debate, Role Playing, Group Investigation, Talking Stick, Bertukar Pasangan, Snowball Throwing, Student Facilitator and Explaining, Course Review Horay, Explicit Intruction, dan lain-lain. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran Role Playing.

Model pembelajaran Role Playing adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. Role playing cenderung dibagi menjadi tiga fase yang berbeda. (Hisyam Zaini, Bermawy Munthe, dan Sekar Ayu Aryani, 2008) :

1. Perencanaan dan persiapan
2. Interaksi
3. Refleksi dan evaluasi

1) Perencanaan dan persiapan

Perencanaan yang hati-hati adalah kunci untuk sukses dalam *role-play*. Berikut ini adalah daftar beberapa hal yang harus dipertimbangkan oleh guru/ dosen sebelum masuk kelas dan memulai Role Playing (CDIC-1985).

1. Mengetahui peserta didik : jumlah peserta didik, apa yang diketahui peserta didik tentang materi, pengalaman terdahulu tentang Role Playing, latar belakang peserta, minat, serta kemampuan peserta didik untuk berkolaborasi
2. Menentukan tujuan pembelajaran
3. Kapan menggunakan Role Palying

4. Mengidentifikasi skenario
5. Menempatkan peran
6. Merencanakan waktu yang baik

2) Interaksi

1. Membangun aturan dasar
2. Mengeksplisitkan tujuan pembelajaran
3. Membuat langkah-langkah yang jelas
4. Mengurangi ketakutan tampil didepan publik
5. Menggambarkan skenario dan situasi
6. Mengalokasikan peran
7. Memberi informasi yang cukup

3) Refleksi dan Evaluasi

Dalam Pelaksanaan Tindakan Kelas yang dilakukan oleh penulis untuk menerapkan model pembelajaran role playing ini adalah dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Guru menyusun / menyiapkan naskah skenario yang akan ditampilkan
- b. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari naskah skenario dalam waktu beberapa hari sebelum KBM
- c. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang
- d. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang akan dicapai
- e. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan
- f. Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan

- g. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk menjawab soal-soal
- h. Masing-masing anak mengumpulkan hasil kerjanya
- i. Guru memberikan kesimpulan secara umum
- j. Refleksi / evaluasi
- k. Penutup

(Menurut M. Toha B. Sampurna Jaya (2011))

Kelebihan dan Keterbatasan Model Pembelajaran Role Playing

Setiap teknik pembelajaran mempunyai kelebihan dan keterbatasan, begitu juga dengan teknik bermain peran.

a. Kelebihan Model Pembelajaran Role Playing

- 1) Siswa lebih tertarik perhatiannya pada materi pembelajaran
- 2) Siswa mudah memahami materi pembelajaran
- 3) Siswa pandai menempatkan diri seperti watak orang lain
- 4) Menumbuhkan sikap saling perhatian
- 5) Semua siswa mempunyai kesempatan untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerjasama
- 6) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh
- 7) Siswa melatih dirinya untuk memahami dan mengingat materi pembelajaran
- 8) Siswa terlatih berinisiatif dan kreatif
- 9) Bakat siswa dapat dipupuk dan dikembangkan
- 10) Memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan temannya

11) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik dan mudah dipahami orang lain

b. Keterbatasan Model Pembelajaran Role Playing

- 1) Bila guru tidak menguasai tujuan pembelajaran, hasilnya sulit tercapai
- 2) Siswa yang tidak memerankan peran tertentu menjadi kurang kreatif
- 3) Bila kurang memperhatikan norma-norma sosial, kebiasaan dan keyakinan, maka akan menyinggung perasaan orang lain
- 4) Banyak memakan waktu, baik waktu pemahaman isi maupun pelaksanaannya
- 5) Memerlukan tempat yang cukup luas
- 6) Kelas lain sering terganggu oleh suara para siswa yang memerankan peran-peran tertentu

F. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Pendidikan kewarganegaraan, merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. (BSNP: 2006).

Pendidikan Kewarganegaraan adalah sebagai landasan kajiannya untuk meningkatkan mutu pembelajaran siswa agar mencapai tujuan pembelajaran. PKn sebagai salah satu bidang study yang memiliki tujuan *“How to Develop Better Civics Behaviours”* membekali siswa untuk mengembangkan penalarannya disamping aspek nilai dan moral, banyak memuat materi sosial. PKn merupakan salah satu dari lima tradisi pendidikan IPS yakni *Citizenship Transmission*, saat ini sudah berkembang menjadi tiga aspek akademis, aspek kurikuler dan aspek sosial budaya. PKn merupakan salah satu pelajaran yang

berkaitan langsung dengan kehidupan masyarakat. Sikap seseorang khususnya anak-anak banyak dipengaruhi oleh lingkungan, baik itu lingkungan keluarga maupun lingkungan teman bermainnya belajar secara kelompok dalam model pembelajaran ini, merupakan miniatur masyarakat yang diterapkan dalam kehidupan dikelas yang akan melatih siswa untuk mengembangkan dan melatih mereka menjadi anggota masyarakat yang baik.

Dalam pendidikan kewarganegaraan materi disajikan secara objektif dan ilmiah dan tanpa unsur doktriner. Oleh karena itu materi pendidikan kewarganegaraan pada hakekatnya tidak bersifat militeristik, objektif dan ilmiah. Dalam UU No. 2 tahun 1998 tentang system pendidikan nasional, pasal 39 (2) dinyatakan bahwa disetiap jenis, jalur dan jenjang pendidikan wajib memuat pendidikan pancasila, pendidikan agama dan pendidikan kewarganegaraan.

Mata pelajaran PKn SD dengan memperhatikan tiga domain dari taksonomi bloom. Tiga domain dari taksonomi bloom itu adalah (1) pengetahuan (kognitif), (2) sikap (efektif), dan (3) keterampilan (psikomotor). Disamping tiga taksonomi bloom, penilaian PKn untuk anak-anak usia sekolah dasar perlu memperhatikan aspek psikologis, sosiokultural, spiritual. Bahkan, menurut Lickona, 1996 evaluasi pembelajaran nilai moral, hendaknya mencakup dimensi-dimensi *moral knowing moral feeling*, dan *moral action*. (Akbar, dkk, 2002:58)

Menurut Henry (2006:7) Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indoensia, yang diwujudkan dalam bentuk prilaku sehari-hari, baik sebagai individu, anggota masyarakat maupun makhluk Tuhan Yang Mahaesa, yang membekali siswa dengan budi pekerti, pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan warga negara dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara.

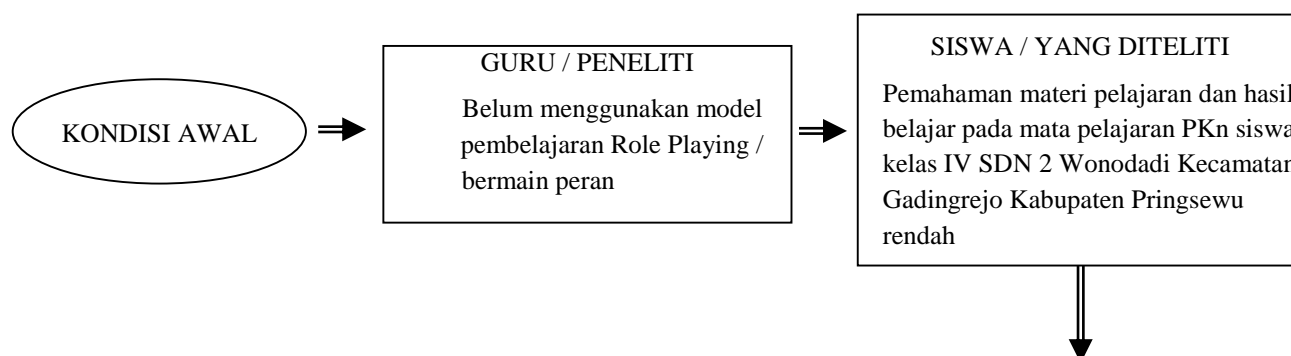
Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan kewarganegaraan (*Civic Education*) adalah usaha sadar untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan menumbuhkan sikap serta wawasan kebangsaan, cinta tanah air yang berdasarkan nilai-nilai pancasila dan konstitusi negara.

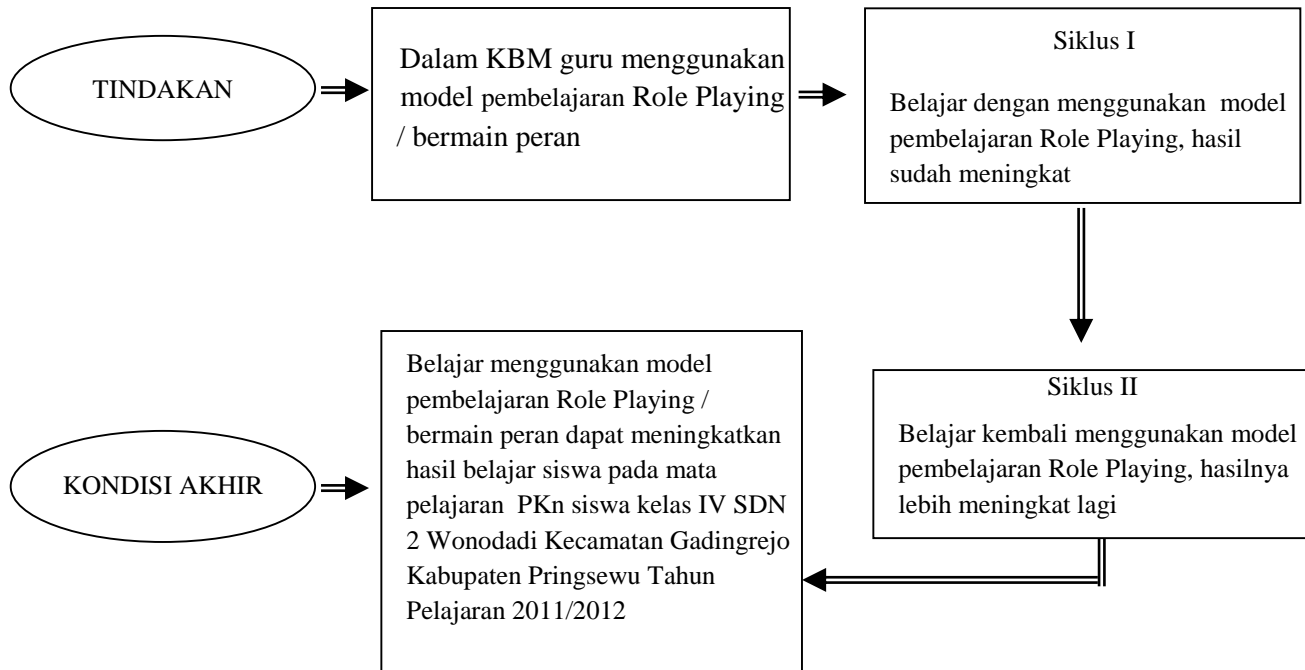
G. Kerangka Pikir

Role Playing adalah suatu media pembelajaran aktif yang ampuh digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Role Playing bertujuan menggambarkan suatu peristiwa masa lampau atau dapat pula cerita dimulai dengan berbagai kemungkinan yang terjadi baik kini maupun mendatang. Kemudian ditunjuk beberapa orang siswa untuk melakukan peran sesuai dengan tujuan cerita. Pemeran melakukan sendiri perannya sesuai dengan daya khayal (imajinasi) tentang pokok yang diperankannya. (Metode Pembelajaran, Dra. Sumiati, Asra, M.Ed. CV. Wacana Prima, hal 100).

Dengan pelaksanaan pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran Role Playing maka siswa akan benar-benar memahami materi pelajaran yang dibahas / diberikan. Dengan pemahaman yang mendalam tentang materi pembelajaran oleh siswa maka hasil belajar siswa akan meningkat.

SKEMA KERANGKA PIKIR





Gambar 1. Skema Kerangka Pikir

H. Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka di atas dirumuskan hipotesis Penelitian Tindakan Kelas sebagai berikut : Apabila dalam pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran Role Playing dengan memperhatikan langkah-langkah secara tepat, maka dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PKn siswa kelas IV SD N 2 Wonodadi Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu Tahun Pelajaran 2011/2012.