

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar

1. Hakikat Belajar

Hakikat belajar adalah suatu aktivitas yang mengharapkan perubahan tingkah laku pada diri individu yang belajar. Perubahan tingkah laku terjadi karena usaha individu yang bersangkutan. Menurut Winataputra (2008: 1.4) belajar diartikan sebagai proses mendapatkan pengetahuan dengan membaca dan menggunakan pengalaman sebagai pengetahuan yang memandu perilaku pada masa yang akan datang. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivistik belajar yang lebih menekankan proses dari pada hasil. Belajar merupakan proses membangun atau membentuk makna, pengetahuan, konsep dan gagasan melalui pengalaman. Sedangkan Budiningsih (2008: 58), menurut pandangan konstruktivistik, belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan. Pembentukan ini harus dilakukan oleh si pembelajar. Ia harus aktif melakukan kegiatan, aktif berpikir menyusun konsep dan memberi makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009: 9) belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada dilingkungan

sekitar. Sedangkan menurut Pupuh (2007: 6) Belajar pada hakikatnya adalah “Perubahan” yang terjadi dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas tertentu. Sedangkan menurut Bahri & Zain (2006: 10-11) belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan.

Burton (Hamalik, 2001:31) menyimpulkan tentang prinsip-prinsip belajar sebagai berikut :

- a. Proses belajar ialah pengalaman, berbuat, mereaksi, dan melampaui (*under going*).
- b. Proses itu melalui bermacam-macam ragam pengalaman dan mata pelajaran-mata pelajaran yang terpusat pada suatu tujuan tertentu.
- c. Pengalaman belajar secara maksimum bermakna bagi kehidupan murid.
- d. Pengalaman belajar bersumber dari kebutuhan dan tujuan murid sendiri yang mendorong motivasi yang utuh.
- e. Proses belajar dan hasil belajar disyarati oleh hereditas dan lingkungan.
- f. Proses belajar dan hasil usaha belajar secara materiil dipengaruhi oleh perbedaan-perbedaan individual di kalangan murid-murid.
- g. Proses belajar berlangsung secara efektif apabila pengalaman-pengalaman dan hasil-hasil yang diinginkan disesuaikan dengan kematangan murid.
- h. Proses belajar yang terbaik apabila murid mengetahui status dan kemajuan.
- i. Proses belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai prosedur.
- j. Hasil-hasil belajar secara fungsional bertalian satu sama lain, tetapi dapat didiskusikan secara terpisah.
- k. Proses belajar berlangsung secara efektif di bawah bimbingan yang merangsang dan membimbing tanpa tekanan dan paksaan.
- l. Hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan.
- m. Hasil-hasil belajar diterima oleh murid apabila memberi kepuasan pada kebutuhan dan berguna serta bermakna baginya.
- n. Hasil-hasil belajar dilengkapi dengan jalan serangkaian pengalaman-pengalaman yang dapat dipersamakan dan dengan pertimbangan yang baik.
- o. Hasil-hasil belajar itu lambat laun dipersatukan menjadi kepribadian dengan kecepatan yang berbeda-beda.

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan belajar adalah suatu perubahan tingkah laku yang dipengaruhi oleh faktor instrumental, faktor lingkungan, dan kondisi individu itu

sendiri. Sehingga usaha yang dilakukan individu tersebut dapat membuahkan hasil yang lebih baik.

2. Aktivitas Belajar

Aktivitas merupakan segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam bentuk jasmani maupun rohani, sedangkan menurut Kunandar (2010: 277) mengungkapkan bahwa aktivitas siswa adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas, dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut. Peningkatan aktivitas siswa, yaitu meningkatnya jumlah siswa yang bertanya dan menjawab, meningkatnya jumlah siswa yang saling berinteraksi membahas materi pelajaran. Aspek aktivitas siswa yang diteliti dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1: Aspek Aktivitas Siswa

No	Aspek Aktivitas Siswa yang Diamati
1.	Mengajukan pertanyaan
2.	Merespon aktif pertanyaan lisan dari guru
3.	Melaksanakan instruksi/ perintah
4.	Berani memberi tanggapan atau pendapat
5.	Berdiskusi secara aktif dengan teman dalam kelompok
6.	Menarik kesimpulan materi diskusi
7.	Mandiri dalam menyelesaikan tugas
8.	Menyelesaikan tugas tepat waktu

Modifikasi dari Kunandar (2010:234)

Sedangkan menurut Depdikbud (2003: 23) aktivitas adalah kegiatan atau kesibukan. Sanjaya (2006: 130) mengemukakan aktivitas adalah berbuat, memperoleh pengalaman tertentu sesuai dengan yang diharapkan. Aktivitas tidak terbatas pada aktivitas fisik, akan juga meliputi aktivitas yang bersifat psikis

seperti aktivitas mental. Aktivitas belajar adalah segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun mental.

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan aktivitas belajar merupakan segala sesuatu yang dilakukan oleh seseorang untuk mencapai tujuan yang sesuai dengan yang diharapkan. Tanpa ada aktivitas maka proses belajar tidak akan berlangsung dengan baik dan semakin banyak aktivitas yang dilakukan siswa dalam belajar, maka proses pembelajaran yang terjadi akan semakin baik.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar tercermin dalam perubahan perilaku, baik secara material, substansial, struktural, fungsional, maupun secara *behavior* (Bahri& Zain, 2006: 11). Hamalik (2001: 30) menyatakan bahwa hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009: 20) hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Hasil belajar tersebut terutama berkat evaluasi guru. Hasil belajar dapat berupa dampak pembelajaran dan dampak pengiring. Kedua dampak tersebut bermanfaat bagi guru dan siswa. Menurut Sudjana (dalam Kunandar, 2010: 276) hasil belajar adalah suatu akibat dari proses dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu tes yang tersusun secara terencana, bentuk tes tertulis, tes lisan, maupun tes perbuatan.

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan Hasil belajar adalah kemampuan nyata yang didapat langsung dan dapat diukur dengan

tes tertentu yang bisa dapat dihitung hasilnya. Sehingga dapat mengakibatkan perubahan dalam sikap berfikirnya akan menjadi lebih meningkat.

B. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan salah satu komponen utama dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan (PAIKEM). Model pembelajaran yang menarik dan variatif akan berimplikasi pada minat maupun motivasi peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar di kelas. Sedangkan menurut (Komalasari, 2010: 57). pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar (Trianto, 2009: 22).

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu konsep atau rancangan pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru secara sistematis dalam merencanakan pengalaman belajar guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran *cooperative learning*, karena model tersebut merupakan salah satu model pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran PKn di SD.

C. Model *Cooperative Learning*

1. Pengertian *Cooperative Learning*

Cooperative Learning mendasarkan pada suatu ide bahwa siswa bekerja sama dalam kelompok dan sekaligus masing-masing bertanggung jawab pada aktivitas belajar antar anggota kelompoknya, sehingga seluruh anggota kelompok dapat menguasai materi pelajaran dengan baik. Slavin (Isjoni, 2011: 17) menyebutkan *cooperative learning* merupakan model pembelajaran yang telah dikenal sejak lama, di mana pada saat itu guru mendorong para siswa untuk melakukan kerja sama dalam kegiatan-kegiatan tertentu seperti diskusi atau pengajaran oleh teman sebaya (*peer teaching*) sedangkan menurut Solihatin, dkk., (2007: 5) *cooperative learning* merupakan suatu model pembelajaran yang membantu mahasiswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata di masyarakat, sehingga dengan bekerja secara bersama-sama di antara sesama anggota kelompok akan meningkatkan motivasi, produktivitas, dan perolehan belajar. Suprijono (2011: 54) mengartikan *cooperative learning* adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru.

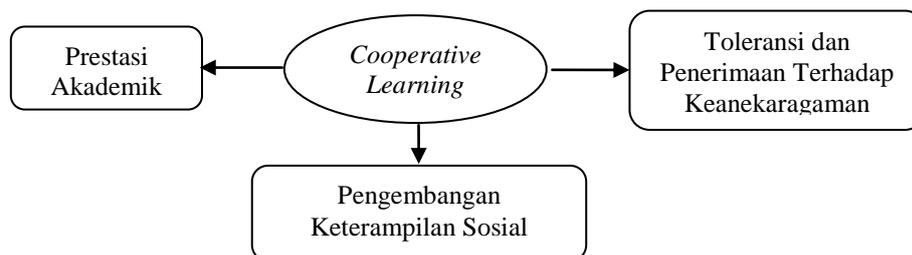
Menurut Isjoni (2011: 16) *cooperative learning* berasal dari kata *Cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau sama tim. *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student oriented*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru yang mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain.

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan *cooperative learning* merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan

siswa dalam kerja kelompok untuk mewujudkan suatu perilaku agar saling membantu antar kelompok satu sama lain. Selain itu bisa mewujudkan suatu keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran tersebut.

2. Tujuan *Cooperative Learning*

Tujuan *cooperative learning* dikembangkan paling sedikit tiga tujuan penting, yaitu tujuan yang pertama *cooperative learning* dimaksudkan untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam tugas-tugas akademis yang penting. Tujuan kedua adalah toleransi dan penerimaan yang lebih luas terhadap orang-orang yang berbeda ras, budaya, kelas sosial, atau kemampuannya. Tujuan ketiga adalah mengajarkan keterampilan kerja sama dan berkolaborasi kepada siswa. Tujuan *cooperative learning* dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Tujuan *Cooperative Learning*.

Modifikasi dari Martati (2010: 15).

Berdasarkan gambar di atas tujuan *cooperative learning* yaitu dapat meningkatkan prestasi akademis siswa. Selain itu dapat menumbuhkan sikap toleransi dan penerimaan terhadap keanekaragaman, serta dapat mengembangkan keterampilan sosial.

3. Ciri-ciri *Cooperative Learning*

Menurut Bennet (Isjoni, 2011: 42) menyatakan ada lima unsur dasar yang dapat membedakan pembelajaran *cooperative learning* dengan kerja kelompok yaitu.

- a. *Positive Interdependence* yaitu hubungan timbal balik yang didasari adanya kepentingan yang sama atau perasaan diantara anggota kelompok dimana keberhasilan seseorang merupakan keberhasilan yang lain pula atau sebaliknya.
- b. *Interaction face to face* yaitu interaksi yang langsung terjadi antar siswa tanpa adanya perantara.
- c. Adanya tanggung jawab pribadi mengenai materi pelajaran dalam anggota kelompok sehingga siswa termotivasi untuk membantu temannya.
- d. Membutuhkan keluwesan, yaitu menciptakan hubungan antar pribadi, mengembangkan kemampuan kelompok, dan memelihara hubungan kerja yang efektif.
- e. Meningkatkan keterampilan bekerja sama dalam memecahkan masalah (proses kelompok).

4. Langkah-langkah Cooperative Learning

Menurut Suprijono (2011: 65) *cooperative learning* memiliki 6 fase diantaranya.

Tabel 2.2. Langkah-langkah Cooperative Learning.

FASE-FASE	PRILAKU GURU
Fase 1 <i>Present goalts and set</i> Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa.	Menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan siswa untuk siap belajar.
Fase 2 <i>present information</i> Menyajikan informasi.	Mempresentasikan informasi kepada siswa secara verbal.
Fase 3 <i>Organize students into learning teams.</i> Mengorganisasikan siswa ke dalam tim-tim belajar.	Memberikan penjelasan kepada siswa tentang tata cara pembentukan tim belajar dan membantu kelompok melakukan transisi yang efisien.
Fase 4 <i>Assis teamwork and study</i> Membantu kerja tim dan belajar.	Membantu tim-tim belajar selama siswa mengerjakan tugasnya.
Fase 5 <i>test on the materials</i> Mengevaluasi.	Menguji kemampuan siswa mengenai berbagai materi pembelajaran/ kelompok-kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase 6 <i>Provide recognition</i> Memberi pengakuan atau penghargaan.	Mempersiapkan cara untuk mengakui usaha dan prestasi individu maupun kelompok.

5. Jenis-jenis *Cooperative Learning*

Model-model *cooperative learning* memiliki banyak jenis-jenisnya, Komalasari (2010: 62) mengemukakan bahwa jenis-jenis *cooperative learning* diantaranya.

- a. *Number Head Together* (Kepala Bernomor) model pembelajaran dimana setiap siswa diberi nomor kemudian dibuat suatu kelompok kemudian secara acak guru memanggil nomor dari siswa.
- b. *Cooperative Script* (Skript Kooperatif) yaitu metode belajar dimana siswa bekerja berpasangan, dan secara lisan bergantian mengihtisarkan bagian-bagian dari materi yang dipelajari.
- c. *Student Teams Achivement Divisions* (STAD) (Tim Siswa Kelompok Prestasi) yaitu model pembelajaran yang mengelompokkan siswa secara heterogen, kemudian siswa yang pandai menjelaskan pada anggota lain sampai mengerti.
- d. *Team Games Tournament* (TGT) yaitu model pembelajaran yang melibatkan seluruh aktivitas siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.
- e. *Snowball Throwing* (Melempar Bola Salju) yaitu model pembelajaran yang menggali potensi kepemimpinan siswa dalam kelompok dan keterampilan membuat pertanyaan dan menjawab pertanyaan yang dipadukan melalui suatu permainan imajinatif membentuk dan melempar bola salju.

Berdasarkan jenis-jenis model yang telah dijelaskan di atas maka peneliti memilih model *cooperative learning* tipe *snowball throwing*, dalam pembelajaran ini siswa dituntut untuk bisa saling bekerja sama dengan kelompok, mampu membuat pertanyaan dan menjawab pertanyaan yang telah diberikan oleh guru. Selain itu siswa diajak untuk mendalami materi pelajaran dengan baik.

D. Model *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing*

1. *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing*

Secara lebih khusus model *cooperative learning* tipe *snowball throwing* dapat digambarkan sebagai berikut: siswa diajak untuk mencari Informasi materi secara umum, membentuk kelompok, membentuk ketua dan diberi tugas membahas materi tertentu dikelompok, bekerja secara kelompok, tiap kelompok

menuliskan pertanyaan dan diberikan kepada kelompok lain, kelompok lain menjawab secara bergantian, untuk diambil suatu kesimpulan dari hasil jawaban kelompok terhadap pertanyaan yang telah diterimanya. Dalam model *snowball throwing*, guru berusaha memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan menyimpulkan isi berita atau informasi yang mereka peroleh dalam konteks nyata dan situasi yang kompleks (Herdian: 2009).

Menurut Widodo (2008: 25) model *snowball throwing* adalah pembelajaran yang digunakan untuk memperdalam satu topik. Model pembelajaran ini biasa dilakukan oleh beberapa kelompok yang terdiri dari lima hingga delapan orang yang memiliki kemampuan untuk merumuskan pertanyaan yang ditulis dalam sebuah kertas menyerupai bola. Kemudian, kertas itu dilemparkan pada kelompok lain yang untuk ditanggapi dengan menjawab pertanyaan yang dilemparkan tersebut.

Berdasarkan dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan model *cooperative learning* tipe *snowball throwing* merupakan pembelajaran aktif yang melatih siswa untuk lebih tanggap menerima pesan dari orang lain, dan menyampaikan pesan tersebut kepada temannya dalam satu kelompok. Selanjutnya, membuat pertanyaan menggunakan kertas yang diremas–remas menjadi sebuah bola kertas lalu dilempar-lemparkan kepada siswa lain dalam jangka waktu yang telah ditentukan. Kemudian siswa yang mendapat bola kertas langsung dibuka dan menjawab pertanyaan yang berada didalamnya.

2. Komponen-komponen *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing*

Berdasarkan model *cooperative learning* tipe *snowball throwing* terdapat komponen-komponen *snowball throwing* diantaranya.

Menurut Safitri (2011) model *snowball throwing* menggunakan tiga komponen dalam pembelajaran antara lain:

- a. Pengetahuan dibangun sedikit demi sedikit yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas melalui pengalaman nyata (*constructivism*), pada

dasarnya menekankan pentingnya siswa membangun sendiri pengetahuan mereka lewat keterlibatan aktif proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar lebih diwarnai *student centered* daripada *teacher centered*. Sebagian besar waktu proses belajar mengajar berlangsung dengan berbasis pada aktivitas siswa.

- b. Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa diharapkan bukan hasil mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi hasil dari menemukan sendiri (*inquiry*).
- c. Pengetahuan yang dimiliki seseorang, selalu bermula dari “bertanya” (*questioning*) dari bertanya siswa dapat menggali informasi, mengkonfirmasi apa yang sudah diketahui dan mengarahkan perhatian pada aspek yang belum diketahui. Di dalam metode pembelajaran *snowball throwing*, strategi memperoleh dan pendalaman pengetahuan lebih diutamakan dibandingkan seberapa banyak siswa memperoleh dan mengingat pengetahuan tersebut.

3. Langkah-langkah *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing*

Berdasarkan model *cooperative learning* tipe *snowball throwing* terdapat

Langkah-langkah *snowball throwing* diantaranya.

Menurut Taniredja (2012: 109) langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam model pembelajaran *snowball throwing* sebagai berikut.

- a. Guru menyampaikan materi yang akan disajikan.
- b. Guru membentuk kelompok-kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi.
- c. Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya.
- d. Kemudian masing-masing siswa diberikan satu lembar kertas kerja, untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok
- e. Kemudian kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari suatu siswa ke siswa yang lain selama ± 15 menit.
- f. Setelah siswa dapat satu bola/satu pertanyaan diberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian.
- g. Evaluasi.
- h. Penutup.

4. Keunggulan dan Kelemahan Model *Cooperative Learning* Tipe *Snowball Throwing*

Menurut Safitri (dalam http://repository.upi.edu/operator/upload/s_ind_046020_chapter2.pdf) keunggulan dan kelemahan pembelajaran dengan tipe *snowball throwing* adalah.

- a. Keunggulan model *cooperative learning* tipe *snowball throwing*.
 - 1) Melatih kesiapan siswa dalam merumuskan pertanyaan dengan bersumber pada materi yang diajarkan serta saling memberikan pengetahuan.
 - 2) Siswa lebih memahami dan mengerti secara mendalam tentang materi pelajaran yang dipelajari. Hal ini disebabkan karena siswa mendapat penjelasan dari teman sebaya yang secara khusus disiapkan oleh guru serta mengerahkan penglihatan, pendengaran, menulis dan berbicara mengenai materi yang didiskusikan dalam kelompok.
 - 3) Dapat membangkitkan keberanian siswa dalam mengemukakan pertanyaan kepada teman lain maupun guru.
 - 4) Melatih siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh temannya dengan baik.
 - 5) Merangsang siswa mengemukakan pertanyaan sesuai dengan topik yang sedang dibicarakan dalam pelajaran tersebut.
 - 6) Dapat mengurangi rasa takut siswa dalam bertanya kepada teman maupun guru.
 - 7) Siswa akan lebih mengerti makna kerjasama dalam menemukan pemecahan suatu masalah.
 - 8) Siswa akan memahami makna tanggung jawab.
 - 9) Siswa akan lebih bisa menerima keragaman atau heterogenitas suku, sosial, budaya, bakat dan intelegensia.
 - 10) Siswa akan terus termotivasi untuk meningkatkan kemampuannya.
- b. Kelemahan model *cooperative learning* tipe *snowball throwing*
 - 1) Terciptanya suasana kelas yang kurang kondusif.
 - 2) Adanya siswa yang bergantung pada siswa lain.

E. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) SD

1. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) SD

Menurut Soemantri Winataputra PKN merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan untuk membentuk atau membina warga Negara yang baik, yaitu warga Negara yang tahu, mau dan mampu berbuat baik. Sedangkan PKN pendidikan yang menyangkut status formal warga Negara yang berisi tentang diri

kewarganegaraan dan peraturan tentang naturalisasi atau pemerolehan status sebagai warga negara Indonesia (Ruminiati, 2007: 1.25).

Tarigan (2006: 7) mengemukakan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia, yang di wujudkan dalam bentuk perilaku sehari-hari, baik sebagai individu, anggota masyarakat, maupun makhluk Tuhan Yang Maha Esa, yang membekali siswa dengan budi pekerti, pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan warga negara dengan negara, serta pendidikan pendahuluan bela negara.

Terkait dengan pengertian PKn SD di atas, dalam PERMENDIKNAS No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah juga disebutkan bahwa mata pelajaran PKn SD 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.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan para ahli di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa pengertian PKn SD merupakan mata pelajaran yang mengajarkan nilai dalam membentuk akhlak yang baik maupun pribadi yang luhur. Sehingga dapat membina warga negara yang seutuhnya dan menjadikan warga negara yang cerdas, trampil dan berkarakter.

2. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) SD

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) SD memiliki tujuan untuk membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik dan menjadikan siswa mampu berpikir secara kritis, rasional dan kreatif serta berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan secara aktif dan bertanggung jawab.

Ada beberapa tujuan dalam PKn SD, tujuan tersebut dikemukakan oleh Martati (2010: 43) bahwa tujuan penyelenggaraan pembelajaran PKn SD adalah untuk memberikan dan menanamkan dasar pengetahuan kewarganegaraan (*civics knowledge*), keterampilan kewarganegaraan (*civics skills*), karakter atau watak kewarganegaraan (*civics character*) melalui

proses pembelajaran (*transfer of learning*), pengalihan nilai (*transfer of value*), dan pengalihan prinsip (*transfer of principle*) sebagai usaha diri membentuk warga negara yang baik (*good citizenship*).

Terkait dengan tujuan penyelenggaraan pembelajaran PKn SD di atas, dalam PERMENDIKNAS No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah juga disebutkan bahwa ada beberapa tujuan mata pelajaran PKn di SD yaitu: (1) Mampu berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan di negaranya; (2) Mau berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan. Aktif dan bertanggungjawab, sehingga dapat bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara; (3) Berkembang secara positif dan demokratis sehingga mampu berinteraksi, serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain; (4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan para ahli di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa tujuan utama Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) SD adalah untuk menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara, sikap serta perilaku cinta tanah air dan bersendikan tanah kebudayaan bangsa, dan berwawasan nusantara.

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka di atas dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas sebagai berikut "Apabila dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan model *cooperative learning* tipe *snowball throwing* dengan memperhatikan langkah-langkah secara tepat maka dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PKn siswa kelas V SD Negeri 1 Sendang Agung Tahun Pelajaran 2012/2013".