

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Belajar dan Pembelajaran

Menurut Thursan Hakim (2000:01), belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut di tempatkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan pengetahuan, sikap, pemahaman. daya pikir dan pengetahuan. Menurut Hamalik (1983:24-25), belajar adalah segala kegiatan belajar yang di lakukan seseorang yang berupa kegiatan mendengarkan, merenungkan. menganalisa, berpikir, membandingkan, dan menghubungkan dengan masa lampau.

Menurut Arikunto (2001: 19), belajar adalah suatu proses yang terjadi karena adanya usaha untuk mangadakan perubahan dalam diri manusia yang melakukan, dengan maksud memperoleh perubahan dalam dirinya baik berupa pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Perubahan tingkah laku tidak akan terjadi tanpa adanya usaha yang dilakukan oleh siswa.

Aktivitas yang ada akan dapat menimbulkan perubahan. Perubahan yang timbul karena belajar merupakan perubahan yang dapat dipertahankan dalam jangka waktu tertentu dan bukan perubahan atau faktor lainnya. Jadi dapat dikatakan, belajar sebagai proses perubahan tingkah laku akibat adanya pengalaman baru. Terkandung pengertian bahwa perubahan tingkah laku dimaksud, erat kaitannya dengan aspek pengetahuan, dan keterampilan.

2.1.1 Teori Belajar

Belajar adalah suatu proses di mana peserta didik yang harus aktif, guru hanya berperan sebagai fasilitator. Guru hanyalah merangsang keaktifan dengan jalan menyajikan bahan pelajaran, sedangkan yang mengolah dan mencerna adalah peserta didik itu sendiri sesuai kemauan, kemampuan, bakat, dan latar belakang masing-masing (Budiningsih: 2004: 10).

Belajar sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya akibat suatu pengalaman. Galloway dalam Toed belajar merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi dan faktor-faktor lain berdasarkan pengalaman-pengalaman yang diperoleh sebelumnya, Gagne (1999: 1) mendefinisikan. Suatu kegiatan dikatakan belajar apabila memiliki tiga ciri ciri sebagai berikut.

1. Belajar adalah perubahan tingkah laku;
2. Perubahan terjadi karena latihan dan pengalaman, bukan karena pertumbuhan;
3. Perubahan tersebut harus bersifat permanen dan tetap ada untuk waktu yang cukup lama.

Menurut Budiningsih (2004: 12), meskipun orang mempunyai tujuan tertentu dalam belajar serta telah memilih sikap yang tepat untuk merealisasikan tujuan itu, namun tindakan-tindakan untuk mencapai tujuan itu sangat dipengaruhi oleh situasi. Setiap situasi di manapun dan kapan saja memberikan kesempatan belajar kepada seseorang.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam belajar adalah prinsip-prinsip belajar. Adapun prinsip-prinsip belajar tersebut sebagai berikut.

- a. Belajar harus berorientasi pada tujuan yang jelas.
- b. Proses belajar akan terjadi apabila seseorang dihadapkan pada situasi problematis.
- c. Belajar dengan pengertian akan lebih bermakna dari pada belajar dengan hafalan.
- d. Belajar merupakan proses kontinu.
- e. Belajar memerlukan kemampuan yang kuat.
- f. Keberhasilan ditentukan oleh banyak faktor.
- g. Belajar memerlukan metode yang tepat.
- h. Belajar memerlukan adanya kesesuaian antara guru dan murid.
- i. Belajar memerlukan kemampuan dalam menangkap intisari pelajaran itu sendiri. (Hakim, 2005: 2)

Belajar dapat dikatakan sebagai suatu proses perubahan atau usaha yang dilakukan seseorang sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya (Slameto,1995: 2). Proses belajar ini akan terus berlangsung seumur hidup, dan akan terjadi penambahan pengalaman yang membawa perubahan dalam diri individu.

Menurut Winkel (1996: 53), belajar adalah proses perubahan tingkah laku seseorang yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan, dan penilaian atau mengenai sikap dan nilai-nilai pengetahuan serta kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan. Pendapat lain menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang relatif permanen dalam diri seseorang mengenai pengetahuan atau tingkah laku karena adanya pengalaman. Belajar pada manusia bisa dirumuskan sebagai suatu aktivitas mental-psikis yang berinteraksi aktif dengan lingkungannya, dan menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap. Perubahan tersebut relatif konstan dan berbekas.

Hal tersebut sejalan dengan rumusan Uno (2007: 22) tentang pengertian tentang belajar:

(1) memodifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman, (2) suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui rinteraksi lingkungannya, (3) perubahan tingkah laku yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan dan penilaian, atau mengenai sikap dan nilai-nilai pengetahuan dan kecakapan dasar, yang terdapat dalam berbagai bidang studi, atau lebih luas lagi dalam berbagai aspek kehidupan atau pengalaman yang terorganisasi, (4) belajar selalu menunjukkan proses perubahan perilaku seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu.

Proses belajar bagi seorang individu dapat terjadi dengan sengaja maupun tidak sengaja. Belajar yang disengaja merupakan suatu kegiatan yang disadari dan dirancang serta bertujuan untuk memperoleh pengalaman baru. Sedangkan proses belajar yang tidak sengaja merupakan suatu interaksi yang terjadi antara manusia dengan lingkungannya secara kebetulan, di mana dalam interaksi tersebut individu memperoleh pengalaman baru.

Perubahan yang timbul karena belajar merupakan perubahan yang dapat dipertahankan dalam jangka waktu tertentu dan bukan perubahan atau faktor lainnya. Jadi dapat dikatakan, belajar sebagai proses perubahan tingkah laku akibat adanya pengalaman baru. Terkandung pengertian bahwa perubahan tingkah laku dimaksud, erat kaitannya dengan aspek pengetahuan, dan keterampilan.

Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah merupakan suatu pengalaman yang diperoleh berkat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya dan merupakan proses perubahan tingkah laku seseorang yang diperlihatkan dalam bentuk perubahan tingkah laku yang lebih baik dari sebelumnya. Belajar menunjukkan suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu.

1. Teori Konstruktivisme

Penelitian ini dilandasi oleh teori konstruktivisme, di mana dalam teori belajar konstruktivisme dikemukakan bahwa pembelajaran sebagai proses mengkonstruksi pengetahuan yang menghubungkan yang sudah ada dengan yang dipelajari. Seperti dijelaskan Paul Suparno dalam Sardiman (2004: 175), belajar merupakan proses aktif dari subyek belajar untuk mengkonstruksi makna sesuatu baik itu teks, kegiatan dialog, pengalaman fisik dan lain-lain. Belajar merupakan mengasimilasikan dan menghubungkan pengalaman atau bahkan yang dipelajarinya dengan pengertian yang sudah dimiliki, sehingga pengertiannya menjadi berkembang.

Pendekatan konstruktivisme tersebut sesuai dengan pembelajaran kooperatif. Dalam pembelajaran kooperatif siswa diberi kesempatan untuk berkomunikasi dan berinteraksi sosial dengan sesama teman guna mencapai tujuan belajar. Guru dalam hal ini hanya bertindak sebagai motivator dan fasilitator, kegiatan siswa dalam belajar merupakan unsur utama untuk mencapai keberhasilan belajar. Belajar merupakan kegiatan aktif, di mana pengetahuan dibangun sendiri oleh siswa dan mereka bertanggung jawab atas hasil belajarnya.

Esensi dari teori konstruktivisme adalah ide bahwa siswa harus menemukan dan mentransformasikan suatu informasi kompleks ke situasi lain, dan apabila dikehendaki informasi itu menjadi milik mereka sendiri (Slavin, 1994: 224). Dengan dasar ini, pembelajaran harus dikemas menjadi proses mengkonstruksi bukan menerima pengetahuan. Dalam pandangan konstruktivisme, strategi memperoleh lebih diutamakan dibandingkan seberapa banyak siswa memperoleh

dan mengingat pengetahuan. Untuk itu, tugas guru adalah memfasilitasi proses tersebut dengan: (1) menjadikan pengetahuan bermakna dan relevan bagi siswa; (2) memberikan kesempatan pada siswa menemukan dan menerapkan idenya sendiri; dan (3) menyadarkan siswa agar menerapkan strategi mereka sendiri dalam belajar.

Secara ringkas, teori konstruktivisme menuntut guru untuk memiliki pemikiran yang kreatif dan kritis agar dapat merangsang pemikiran siswa untuk lebih kreatif dan kritis dalam mengungkapkan ide, konsep serta gagasannya. Semakin kreatif siswa, siswa akan dapat membangun pemahaman akan sebuah pengetahuan baik secara individual maupun secara sosial.

Prinsip-prinsip pendekatan konstruktivisme menurut Sardiman (2004: 176-177) adalah sebagai berikut:

- a) Pengetahuan dibangun oleh siswa sendiri, baik secara personal maupun sosial
- b) Pengetahuan tidak dapat dipindahkan dari guru ke siswa, kecuali hanya dengan keaktifan siswa sendiri untuk menalar.
- c) Secara aktif melakukan konstruksi terus menerus, sehingga selalu terjadi perubahan menuju konsep yang lebih rinci, lengkap sesuai dengan konsep ilmiah.
- d) Guru sekedar membantu menyediakan sarana dan situasi agar proses konstruksi siswa berjalan mulus.

Melalui pendekatan konstruktivisme, tugas guru adalah bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa tetapi melakukan kegiatan yang memungkinkan siswa membangun sendiri pengetahuan, menginterpretasikan, mencari kejelasan dan bersikap kritis.

Aminuddin (2003: 11), menjelaskan bahwa secara filosofis belajar menurut teori konstruktivisme adalah membangun pengetahuan sedikit-demi sedikit, yang kemudian hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak sekonyong-konyong. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep-konsep atau kaidah yang siap untuk diambil atau diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata. Lebih lanjut dikatakan bahwa dalam proses belajar, siswa perlu dibiasakan untuk memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya, dan bergelut dengan ide-ide. Guru tidak akan mampu memberikan semua pengetahuan kepada siswa. Siswa harus mengkonstruksikan pengetahuan mereka sendiri. Esensi dari teori konstruktivisme ini adalah ide. Siswa harus menemukan dan mentransformasikan suatu informasi kompleks ke situasi lain. Dengan dasar itu, maka belajar dan pembelajaran harus dikemas menjadi proses mengkonstruksi bukan menerima.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dinyatakan bahwa teori konstruktivisme mengharuskan siswa untuk terlibat aktif dan menjadi pusat kegiatan belajar dan pembelajaran. Sebagai fasilitator, guru harus memberi kesempatan kepada siswa untuk menemukan dan mengaplikasikan ide-ide mereka sendiri, di samping mengajarkan siswa untuk menyadari dan sadar akan strategi belajar mereka sendiri.

2. Teori Behaviorisme

Teori ini sangat menekankan perilaku atau tingkah laku yang dapat diamati atau diukur. Teori-teori dalam rumpun ini bersifat molekular, karena memandang kehidupan individu-individu terdiri atas unsur-unsur seperti halnya molekul-

molekul. Beberapa ciri dari rumpun teori ini yaitu: (1) mengutamakan unsur-unsur atau bagian-bagian kecil; (2) bersifat mekanistik; (3) menekankan peranan lingkungan; (4) mementingkan pembentukan reaksi atau respon; dan (5) menekankan pentingnya latihan (Sukmadinata dalam Sagala, 2006:42).

Koneksionisme, merupakan teori yang paling awal dari rumpun behaviorisme. Teori ini mengungkapkan bahwa tingkah laku manusia adalah merupakan suatu hubungan antara perangsang-jawaban atau stimulus- respons sebanyak-banyaknya. Artinya, siapa saja yang menguasai hubungan stimulus-respons sebanyak-banyaknya dialah orang pandai atau berhasil dalam pelajaran. Pembentukan hubungan stimulus-respons dilakukan melalui latihan-latihan atau ulangan-ulangan. Lebih dalam lagi, Thorndike mengemukakan tiga prinsip dalam belajar yaitu (1) *law of readiness* belajar akan berhasil apabila individu memiliki kesiapan untuk melakukan perbuatan tersebut; (2) *law of exercise* belajar akan berhasil apabila banyak latihan dan ulangan; dan (3) *law of effect* yaitu belajar akan bersemangat apabila mengetahui dan mendapatkan hasil yang baik (Slavin, 1994: 156).

Dengan kata lain dalam proses pembelajaran yang penting adalah input berupa stimulus dan output berupa respon. Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada pebelajar, sedangkan respon tanggapan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru. Jadi semakin banyak stimulus yang diberikan guru ke siswa maka siswa akan semakin banyak belajar yang pada akhirnya membuat siswa berhasil dalam proses pembelajaran.

3. Teori Kognitif

Piaget merupakan salah seorang tokoh yang disebut-sebut sebagai pelopor aliran konstruktivisme. Salah satu sumbangan pemikirannya yang banyak digunakan sebagai rujukan untuk memahami perkembangan kognitif individu yaitu teori tentang tahapan perkembangan individu. Menurut Piaget perkembangan kognitif individu meliputi empat tahap yaitu: (1) sensory motor, (2) pre operational, (3) concrete operational, dan (4) formal operational (Sudrajat, 2008:2). Guru hendaknya banyak memberikan stimulus kepada peserta didik agar mau berinteraksi dengan lingkungan secara aktif.

Implikasi teori perkembangan kognitif Piaget dalam pembelajaran adalah:

- a) Bahasa dan cara berfikir anak berbeda dengan orang dewasa. Oleh karena itu guru menggunakan bahasa yang sesuai dengan cara berfikir anak.
- b) Anak-anak akan belajar lebih baik apabila dapat menghadapi lingkungan, sehingga guru membantu anak agar dapat berinteraksi dengan lingkungan.
- c) Bahan yang harus dipelajari anak hendaknya dirasakan baru tetapi tidak asing.
- d) berikan peluang agar anak belajar sesuai tahap perkembangannya.
- e) Di dalam kelas, anak-anak hendaknya diberi peluang untuk saling berbicara dan diskusi dengan teman-temannya.

Belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Peserta didik hendaknya diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen dengan obyek fisik, yang ditunjang oleh interaksi dengan teman sebaya dan dibantu oleh pertanyaan, dengan kata lain belajar di- bangun dengan setahap demi setahap.

2.1.2 Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Pembelajaran adalah suatu kegiatan agar proses pembelajaran seorang atau kelompok orang dapat terjadi sehingga proses belajar dapat tercapai secara efektif dan efisien. efektif dan efisien baik pada kegiatan pembuka, inti maupun menutup pelajaran (Dimiyati, 2006: 175). Pembelajaran menghasilkan suatu kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Pembelajaran adalah proses membuat orang belajar. Guru bertugas membantu orang belajar dengan cara memanipulasi lingkungan sehingga siswa dapat belajar dengan mudah, artinya guru harus mengadakan pemilihan terhadap berbagai strategi pembelajaran yang ada. yang paling memungkinkan proses belajar siswa berlangsung optimal. Dalam pembelajaran proses belajar tersebut terjadi secara bertujuan dan terkontrol.

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik yang dipengaruhi faktor internal maupun eksternal yang datang dari lingkungan. (Darmadi, 2009: 177).

Pendidikan Kewarganegaraan berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan nilai, sikap, dan keterampilan siswa tentang masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia. Dengan tujuan untuk mengajarkan konsep konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah dan kewarganegaraan melalui pendekatan pedagogis dan psikologis. Mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif, inkuiri memecahkan masalah, dan keterampilan sosial. Melalui mata pelajaran ini juga diharapkan dapat membangun komitmen bersama dan kesadaran terhadap nilai

nilai sosial; dan kemanusiaan. Meningkatkan kemampuan bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat majemuk, baik secara nasional maupun global.

Lingkup mata pelajaran ini meliputi: a) sistem sosial dan budaya, b) manusia, tempat dan lingkungan, c) perilaku ekonomi dan kesejahteraan, d) waktu, keberlanjutan dan perubahan, dan e) Sistem berbangsa dan bernegara. (Tim Depdiknas, 2003:11).

Standard kompetensi lintas kurikulum merupakan kecakapan untuk hidup dan belajar sepanjang hayat yang dilakukan dan harus dicapai oleh peserta didik melalui pengalaman belajar. Standar kompetensi lintas kurikulum ini meliputi:

- a. Memiliki keyakinan, menyadari serta menjalankan hak dan kewajiban, saling menghargai dan memberi rasa aman, sesuai dengan agama yang dianutnya.
- b. Menggunakan bahasa untuk memahami, mengembangkan, dan mengkomunikasikan gagasan dan informasi, serta untuk berinteraksi dengan orang lain.
- c. Memilih, memadukan, dan menerapkan konsep konsep, teknik teknik, pola, struktur dan hubungan.
- d. Memilih, mencari, dan menerapkan teknologi dan informasi yang diperlukan dari berbagai sumber.
- e. Memahami dan menghargai lingkungan fisik, makhluk hidup, dan teknologi, serta menggunakan pengetahuan, keterampilan, dan nilai nilai untuk mengambil keputusan yang tepat.
- f. Berpartisipasi, berinteraksi, dan berkontribusi aktif dalam masyarakat dan budaya global berdasarkan pemahaman konteks budaya, geografis dan historis.
- g. Berkreasi dan menghargai karya artistik, budaya, dan intelektual serta menerapkan nilai nilai luhur untuk meningkatkan kematangan pribadi menuju masyarakat beradab.
- h. Berpikir logis, kritis, dan lateral dengan dengan memperhitungkan potensi dan peluang untuk menghadapi berbagai kemungkinan.
- i. Menunjukkan motivasi dalam belajar, percaya diri, bekerja mandiri, dan bekerjasama dengan orang lain.

Berdasarkan penjelasan Pasal 37 ayat (1) Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa “Pendidikan Kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air”. Hal senada diungkapkan oleh Sumarsono, (2002: 3) mengatakan bahwa “pendidikan Kewarganegaraan dimaksudkan agar kita memiliki wawasan kesadaran bernegara untuk bela negara dan memiliki pola pikir, pola sikap dan pola perilaku sebagai pola tindak yang cinta tanah air berdasarkan Pancasila.

Sumarsono, (2002: 7) lebih lanjut menjelaskan bahwa “melalui pendidikan kewarganegaraan, warga negara Negara kesatuan Republik Indonesia diharapkan mampu memahami, menganalisis, dan menjawab masalah-masalah yang dihadapi oleh masyarakat, bangsa, dan negaranya secara berkesinambungan dan konsisten dengan cita-cita dan tujuan nasional seperti yang digariskan dalam pembukaan UUD 1945”.

Menurut Chamim, (2003: 44) Pendidikan Kewarganegaraan adalah “konsep multidimensional yang dimaksudkan untuk meletakkan dasar-dasar pengetahuan tentang masyarakat politik, tentang persiapan yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam proses politik secara menyeluruh, dan secara umum tentang apa definisi dan bagaimana menjadi warga negara yang baik”.

Departemen Pendidikan Nasional (2004: 7) menjelaskan bahwa “ Pendidikan Kewarganegaraan (*Citizenship*) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas,

terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Mata Pelajaran PKn berfungsi sebagai wahana untuk membentuk warga Negara cerdas, terampil, dan berkarakter yang setia kepada bangsa dan Negara Indonesia dengan merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berfikir dan bertindak sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945. Hal ini seiring dengan fungsi pendidikan nasional yang termaktub pada Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Depdiknas (2004:7) merumuskan tujuan mata pelajaran PKn adalah untuk memberikan kompetensi-kompetensi sebagai berikut.

- (a) Berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan
- (b) Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggungjawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara
- (c) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya
- (d) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, Pasal 6 ayat (1) merumuskan cakupan kelompok mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan Kepribadian dimaksudkan untuk peningkatan kesadaran dan wawasan peserta didik akan status, hak, dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia. Pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan

dasar dan Menengah, dijelaskan bahwa kesadaran dan wawasan termasuk wawasan kebangsaan, jiwa dan patriotisme bela negara, penghargaan terhadap hak-hak asasi manusia, kemajemukan bangsa, pelestarian lingkungan hidup, kesetaraan gender, demokrasi, tanggung jawab sosial, ketaatan pada hukum, ketaatan bayar pajak, dan sikap serta perilaku anti korupsi, kolusi, dan nepotisme. Sedangkan dalam Peraturan Menteri nomor 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan, tujuan kelompok Pendidikan kewarganegaraan dan Kepribadian bertujuan membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air.

Standar kompetensi mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah sebagai berikut:

- 1) Berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara secara demokratis dalam wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia
- 2) Berpartisipasi dalam penegakkan aturan-aturan sosial, hukum, dan perundangan
- 3) Menghargai keberagaman agama, bangsa, suku, ras, golongan sosial ekonomi, dan budaya dalam tatanan global
- 4) Memanfaatkan lingkungan secara produktif dan tanggung jawab
- 5) Mengembangkan diri secara optimal dengan memanfaatkan kelebihan diri serta memperbaiki kekurangannya
- 6) Berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dan santun melalui berbagai cara termasuk pemanfaatan teknologi informasi
- 7) Menunjukkan sikap percaya diri dan bertanggung jawab atas perilaku, perbuatan, dan pekerjaannya.
- 8) Menunjukkan kemampuan mengembangkan budaya belajar untuk memberdayakan diri
- 9) Menunjukkan kegemaran membaca dan menulis
- 10) Berkarya secara kreatif, baik individual maupun kelompok
- 11) Menjaga kesehatan, ketahanan, dan kebugaran jasmani
- 12) Menunjukkan sikap kompetitif dan sportif untuk meningkatkan ketaqwaan dan memperkuat kepribadian
- 13) Memahami hak dan kewajiban diri dan orang lain dalam pergaulan di masyarakat
- 14) Menghargai adanya perbedaan pendapat dan berempati terhadap orang lain
- 15) menunjukkan apresiasi terhadap karya estetika.

Pendidikan Kewarganegaraan berdasarkan penjelasan tersebut menunjukkan bahwa peranan dalam arti yang luas menjadi sangat penting, dan yang menjadi tujuan utama dari Pendidikan Kewarganegaraan adalah untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Dengan demikian, tujuan Pendidikan Kewarganegaraan bukan hanya menjadikan siswa cerdas rasional tetapi juga cerdas emosional, sosial dan spiritual.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai-nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari peserta didik, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat, dan makhluk ciptaan Tuhan yang Maha Esa. Penilaian Pendidikan Kewarganegaraan tidak hanya ditentukan oleh nilai pemahaman pengetahuan saja tetapi diharapkan juga penilaian terhadap moral dan tingkah laku. Dalam penelitian ini, prestasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan meliputi penguasaan kognitif, afektif. Hal ini sesuai dengan daftar penilaian di rapor siswa, yang tidak mencantumkan penilaian pada aspek psikomotor untuk mata pelajaran kewarganegaraan.

2.2 Landasan Teoritis Pembelajaran Inkuiri

Pembelajaran inkuiri dilandasi oleh pemikiran beberapa ahli, yaitu:

1. Ahli Psikologi Kognitif

Para ahli psikologi kognitif berpendapat bahwa pembelajaran seharusnya memusatkan pada apa yang dipikirkan peserta didik saat melakukan kegiatan, bukan semata-mata pada apa yang nampak. Pada saat diam kemungkinan sedang terjadi proses yang sangat bermakna bagi peserta didik. Jadi

pembelajaran menurut aliran ini seharusnya memberikan perhatian dan kapasitas yang cukup tentang proses berpikir siswa, daripada sekedar hasil. Model inkuiri merupakan salah satu model pembelajaran yang dikelola untuk memberikan peluang pengembangan kemampuan berpikir peserta didik (Muslimin Ibrahim, 2005: 6-7).

2. John Dewey

Dewey berpendapat bahwa sekolah seharusnya mencerminkan masyarakat yang lebih besar dan kelas merupakan laboratorium untuk memecahkan masalah yang ada dalam kehidupan nyata. Dengan demikian dianjurkan agar guru memberikan dorongan kepada siswanya terlibat dalam tugas yang berorientasi pada masalah dan membantu mereka menyelidiki masalahnya. Pembelajaran di sekolah seharusnya bermanfaat dan tidak abstrak, untuk itu peserta didik harus dilibatkan dalam tugas yang menarik dan merupakan pilihannya sendiri. Dengan demikian guru harus kreatif dan mandiri meramu pengetahuan yang akan disajikan kepada peserta didiknya (Muslimin Ibrahim, 2005: 7).

3. Piaget, Vygotsky dan Konstruktifisme

Piaget mengemukakan bahwa anak kecil yang memiliki rasa ingin tahu bawaan secara terus menerus memahami dunia sekitarnya. Rasa ingin tahu inilah yang memotivasi mereka untuk aktif membangun tentang lingkungan yang dihayatinya.

Menurut pandangan konstruktivisme, kognitif peserta didik segala usia secara aktif terlibat dalam proses memperoleh informasi dan membangun pengetahuan mereka sendiri. Pengetahuan ini berkembang terus menerus dan berubah pada saat peserta didik menghadapi pengalaman baru yang memaksa mereka membangun dan memodifikasi pengetahuan awal mereka. Dengan demikian Piaget, pembelajaran yang baik seharusnya memberikan situasi dimana peserta didik secara mandiri melakukan eksperimen.

Vygotsky percaya bahwa interaksi sosial dengan teman lain membantu terbentuknya ide baru dan memperkaya perkembangan intelektual peserta didik. Jadi Vygotsky menekankan pada aspek sosial pembelajaran. Konsep Vygotsky menyatakan bahwa peserta didik memiliki tingkat perkembangan aktual dan tingkat perkembangan potensial. (Muslimin Ibrahim, 2005: 7-9)

4. Burner dan Pembelajaran Penemuan

Burner yakin akan pentingnya peserta didik terlibat dalam pembelajaran. Pembelajaran yang terjadi sebenarnya melalui penemuan pribadi. Dengan demikian menurut Burner, tujuan pendidikan tidak hanya meningkatkan banyaknya pengetahuan tetapi juga menciptakan kemungkinan-kemungkinan untuk terjadinya penemuan. Burner juga berpendapat bahwa peran dialog sosial dalam pembelajaran sangatlah penting, karena interaksi sosial di dalam dan di luar sekolah berpengaruh pada perolehan bahasa dan perilaku pemecahan masalah pada peserta didik. Model pembelajaran inkuiri lebih ditekankan daripada deduktif dan peserta didik menemukan dan mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. (Muslimin Ibrahim, 2005: 9)

2.3 Model Pembelajaran Inkuiri

2.3.1 Pengertian Model Pembelajaran Inkuiri

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam pengorganisasian peserta didik, pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran menawarkan struktur dan pemahaman tentang desain pembelajaran. Membuat para pengembang memahami masalah, merinci masalah ke dalam unit-unit yang lebih mudah diatasi dan menyelesaikan masalah pembelajaran. Nilai sebuah model pembelajaran ditentukan dalam konteks yang digunakan. Model mengandung maksud tertentu bagi pengguna, menawarkan penyelesaian dari beban pembelajaran dan menyajikan fokus arahan untuk mencapai hasil yang lebih baik (Nurhadi, 2004: 41).

Menurut Nurhadi (2004: 43), inkuiri pada dasarnya adalah suatu ide yang kompleks, yang berarti banyak hal, bagi banyak orang, dalam banyak konteks. Pembelajaran berbasis inkuiri (siswa menemukan sendiri) sebagai salah satu strategi dikembangkan untuk memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan terciptanya kualitas pembelajaran. Disamping merupakan bagian inti dari kegiatan pembelajaran kontekstual, inkuiri yang umumnya diterapkan pada pelajaran sains, dapat diterapkan pada pelajaran IPS khususnya Pendidikan Kewarganegaraan.

Pemilihan strategi dalam rangka pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil dapat diteliti dengan penelitian tindakan kelas, karena penelitian ini bertujuan untuk memecahkan masalah atau mengatasi masalah di kelas dengan melakukan tindakan.

Inkuiri berarti penyelidikan atau pemeriksaan. Model pembelajaran inkuiri merupakan model pembelajaran yang melibatkan seluruh kemampuan siswa secara maksimum untuk mencari secara sistematis, kritis, logis, analitis sehingga dapat merumuskan sendiri penemuannya (W. Gulo, 2004: 84). Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa diharapkan bukan mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi hasil dari menemukan sendiri. Guru harus selalu merancang kegiatan yang merujuk pada kegiatan menemukan apapun materi yang diajarkannya. Topik mengenai Persamaan Kedudukan Warga Negara sudah seharusnya ditemukan sendiri oleh siswa, bukan menurut 'Buku'.

Menurut Depdiknas (2002: 8), dalam model pembelajaran inkuiri terdapat beberapa tahapan sebelum kita mencapai suatu hasil. Tahapan-tahapan itu adalah sebagai berikut:

1. Observasi (*Observation*).
2. Bertanya (*Questioning*).
3. Mengajukan dugaan (*Hypotesis*).
4. pengumpulan data (*Data Gathering*).
5. Penyimpulan (*Conclussion*).

Menurut Bruce Joyce (2009: 264) inkuiri merupakan strategi pembelajaran dari kelompok sosial (*social family*) subkelompok konsep masyarakat (*concept of society*). Subkelompok ini didasarkan pada asumsi bahwa metode pendidikan bertujuan untuk mengembangkan anggota masyarakat ideal yang dapat hidup dan dapat mempertinggi kualitas kehidupan masyarakat.

Siswa harus diberi pengalaman yang memadai bagaimana caranya memecahkan persoalan-persoalan yang muncul di masyarakat. Melalui pengalaman itulah setiap individu akan dapat membangun pengetahuan yang berguna bagi diri dan masyarakatnya. Inkuiri dapat dipandang sebagai suatu strategi pembelajaran yang berorientasi kepada pengalaman siswa. Ada tiga karakteristik pengembangan strategi inkuiri, yaitu sebagai berikut:

- 1) Aspek (masalah) sosial dalam kelas yang dianggap penting dan dapat mendorong terciptanya diskusi kelas.
- 2) Adanya rumusan hipotesis sebagai fokus untuk inkuiri.
- 3) Penggunaan fakta sebagai pengujian hipotesis.

Berdasarkan karakteristik inkuiri seperti yang telah diuraikan di atas, maka tampak inkuiri pada dasarnya tidak berbeda dengan inkuiri pada umumnya. Perbedaannya terletak pada masalah yang dikaji adalah masalah-masalah sosial atau masalah kehidupan masyarakat.

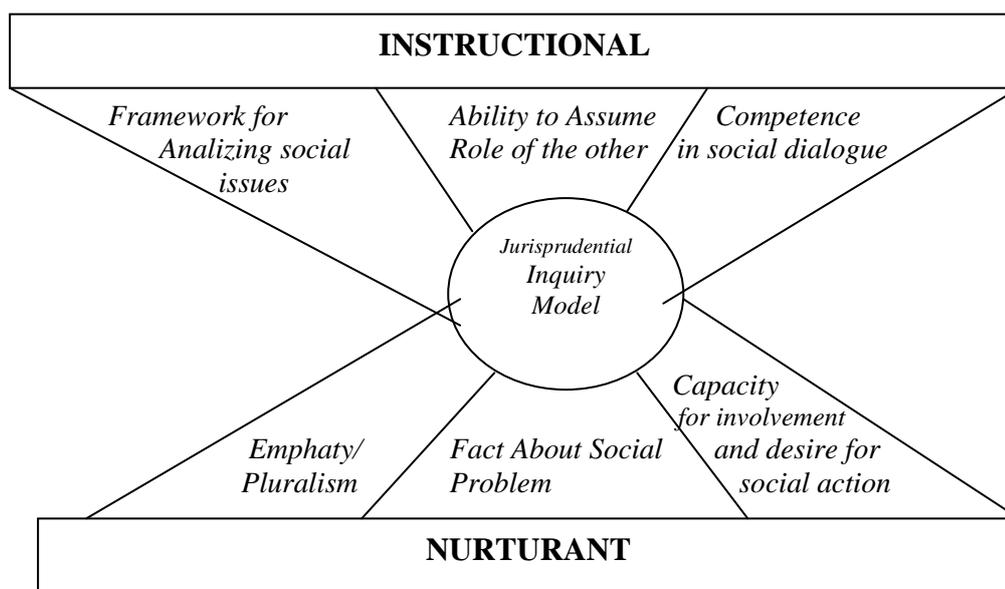
2.3.2 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Inkuiri

Siswa perlu dibiasakan untuk memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya dan bergelut dengan ide-ide baru. Guru tidak akan mampu memberikan semua pengetahuan kepada siswa. Siswa harus mengkonstruksikan pengetahuan yang terdapat di dalam benak mereka sendiri. Dalam proses pembelajaran siswa membangun sendiri pengetahuan mereka melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Untuk itu guru perlu membuat suatu langkah kegiatan inkuiri sebelum kita melaksanakan pembelajaran di kelas agar dapat mencapai suatu hasil yang baik dan benar-benar diinginkan serta direncanakan sebelumnya.

Langkah-langkah dalam kegiatan inkuiri menurut Depdiknas (2002: 8), antara lain (1) Merumuskan Masalah, (2) Memahami atau melaksanakan observasi, (3) Menganalisis dan menyajikan hasil dalam tulisan, gambar, laporan, bagan, tabel dan karya lain. (4) Mengkomunikasikan dan menyajikan hasil karya kepada pembaca, teman sekelas, guru atau *audience* yang lain.

Langkah-langkah tersebut dilakukan dalam pembelajaran agar siswa dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Pembelajaran akan berlangsung dengan baik apabila peserta didik dapat memproses pembelajaran atau pengetahuan dengan cara bermakna dan disampaikan dengan berbagai cara yang bervariasi.

Sementara itu menurut Bruce Joyce, Marsha Weil dan Emily Calhoun (2009: 318), langkah-langkah pembelajaran inkuiri dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Sumber: Bruce Joyce, Marsha Weil dan Emily Calhoun (2009: 318)

Gambar 2.1 Langkah-Langkah Pembelajaran Inkuiri

Berdasarkan gambar tersebut maka dapat diketahui bahwa langkah-langkah pembelajaran inkuiri terdiri dari:

1. *Framework for analyzing social issue* (Kerangka kerja untuk menganalisis isu social)
2. *Ability to assume role of the "other"* (Kemampuan untuk menghargai peran orang lain)
3. *Competence in social dialogue* (Kompetensi dalam dialog sosial)
4. *Emphaty/pluralism* (empati/keberagaman)
5. *Fact about social problem* (fakta tentang masalah sosial)
6. *Capacity for social involvement and desire for social action* (Kapasitas untuk melakukan pergerakan soasial dan hasrat untuk melakukan aksi sosial)

2.3.3 Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri di Dalam Kelas

Pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk mengalami dan membicarakan bahan tertentu dengan orang lain dapat lebih bermakna dalam belajar. Peserta didik mempunyai kesempatan untuk mengajarkan pengetahuannya terhadap peserta didik lainnya. Menurut Ella Yulaelawati (2004: 115), dalam pembelajaran inkuiri, guru berperan untuk menciptakan interaksi di kelas, melalui:

1. Mengembangkan kompetensi, mencari informasi dengan menentukan topik bersama sama peserta didik dan mendorong peserta didik mencari informasi tentang suatu topik. Kemudian peserta didik di minta untuk mengemukakan informasi yang mereka peroleh sehingga terjadi suasana kelas yang yang berfikir aktif.
2. Selama diskusi, guru membantu mengklarifikasikan ide-ide yang berkembang dan menilai apakah diskusi mencapai sasaran atau tidak. Diskusi kelas besar bisa produktif, tetapi membagi diskusi dalam kelompok kecil lebih bisa memberi kesempatan kepada tiap peserta didik untuk mengemukakan pendapatnya.
3. Mengelola pembelajaran secara integratif dari berbagai sudut pandang dalam upaya membentuk jaringan pengetahuan. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan wacana bahasa, pengalaman peserta didik dan peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran inkuiri yang efektif menurut Depdiknas (2002:1-3), antara lain:

1. Mengalami, yaitu melalui pengalaman langsung tentang apa yang sedang dipelajari, akan lebih mengaktifkan indera daripada hanya mendengarkan secara lisan.
2. Interaksi, yaitu antara siswa dengan lingkungan sosialnya melalui diskusi, saling bertanya dan menjelaskan.
3. Komunikasi, yaitu pengungkapan isi pikiran sendiri maupun mengomentari gagasan orang lain akan mendorong siswa untuk membenahi gagasannya dan menetapkan pemahaman tentang apa yang sedang dipelajari.
4. Refleksi, yaitu memikirkan ulang apa saja yang sedang dikerjakan atau dipikirkan akan lebih memantapkan pemahaman. Guru harus siap memberikan tanggapan terhadap gagasan atau pendapat yang dikomunikasikan oleh siswa.
5. Mengembangkan keingintahuan, imajinasi dan fitrah bertuhan, yaitu rasa ingin tahu dan imajinasi menghasilkan sikap peka, kritis, mandiri, dan kreatif.
6. Membangkitkan motivasi siswa, yaitu motivasi (daya dorong untuk belajar) dipengaruhi oleh keingintahuan dan keyakinan kan kemampuan diri melalui antara lain pemberian tugas dan sekaligus meyakinkan kepada siswa bahwa mereka pasti bias
7. Memantapkan pengalaman awal siswa, yaitu siswa membangun pengalaman terhadap apa yang dipelajari, diwarnai oleh pengetahuan awal yang dimilikinya. Guru harus berupaya untuk menggali pengalaman awal siswa sebelum memulai belajar.
8. Menyenangkan siswa, yaitu suasana belajar sangat mempengaruhi efektifitas pembelajaran. Siswa akan sulit membangun pemahaman dalam keadaan

tertekan. Guru harus dapat menciptakan suasana yang menyenangkan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa dengan pendidikan.

9. Tugas yang menantang, yaitu semakin banyak waktu konsentrasi anak maka semakin baik hasilnya. konsentrasi akan terjadi bila siswa mendapat tugas yang menantang.
10. Pemberian kesempatan belajar, yaitu belajar merupakan proses membangun pemahaman. Guru harus memberi kesempatan bagi siswa untuk berfikir pada saat memecahkan masalah dan membangun gagasannya sendiri.
11. Memperhatikan keragaman individu, yaitu proses pembelajaran dan penilaian harus memperhatikan karakteristik siswa yang beragam. Keberagaman mencakup cara belajar, minat, kesenangan, kemampuan dan pengalaman awal.
12. Belajar untuk kebersamaan, yaitu tugas memungkinkan untuk bekerja baik secara mandiri ataupun berkelompok. Kegiatan pembelajaran berbasis kompetensi menuntut pendekatan kolaboratif antara siswa, sekolah, orang tua, perguruan tinggi, dunia usaha, dan masyarakat dalam keseluruhan proses penyelenggaraan pendidikan.

2.4 Prestasi Belajar

Pembelajaran merupakan interaksi aktif antara berbagai komponen yang berpengaruh dalam usaha pencapaian tujuan pembelajaran. Aktivitas belajar merupakan prinsip yang harus ada dalam pembelajaran. Tidak ada belajar tanpa aktivitas. Seperti yang dikemukakan oleh Sardiman (2003: 96), bahwa dalam belajar sangat diperlukan aktivitas, tanpa aktivitas kegiatan belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik.

Hal ini senada dengan pendapat Hamalik (2004:101), siswa adalah suatu organisme yang hidup, di dalam dirinya beraneka ragam kemungkinan potensi yang sedang berkembang. Di dalam dirinya terdapat prinsip aktif, keinginan untuk berbuat dan bekerja sendiri. Prinsip inilah yang mengendalikan tingkah laku siswa. Pendidik perlu mengarahkan tingkah laku siswa menuju ke tingkat perkembangan yang diharapkan. Dalam mengarahkan siswa, hendaknya seorang pendidik mengetahui aktivitas yang dapat mendukung proses belajar siswa.

Menurut Memes (2001: 10), terdapat indikator terhadap aktivitas yang relevan dalam pembelajaran yang meliputi:

1. Interaksi anak dalam mengikuti proses pembelajaran dalam kelompok meliputi kegiatan berdiskusi dan bekerjasama dalam menyelesaikan masalah.
2. Keberanian anak dalam bertanya/mengemukakan pendapat.
3. Partisipasi anak dalam pembelajaran (melihat dan ikut aktif dalam diskusi).
4. Motivasi dan kegairahan anak dalam mengikuti pembelajaran (menyelesaikan tugas dan aktif memecahkan masalah).
5. Hubungan anak dengan anak selama pembelajaran.
6. Hubungan anak dengan guru selama pembelajaran.

Paul B.Diedrich dalam Sardiman (2010: 101) mengklasifikasikan aktivitas siswa dalam 8 kelompok yaitu:

1. *Visual activities* (kegiatan visual), misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. *Oral Activities* (kegiatan lisan), misalnya menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi.
3. *Listening Activities* (kegiatan mendengarkan), misalnya mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik dan pidato.
4. *Writing Activities* (kegiatan menulis), misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
5. *Drawing Activities* (kegiatan menggambar), yaitu menggambar, membuat grafik, peta, dan diagram.
6. *Motor Activities* (kegiatan metrik), misalnya melakukan kegiatan, membuat konstruksi, model, mereparasi, bermain, berkebun, berternak.

7. *Mental Activities* (kegiatan mental), misalnya menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. *Emotional Activities*, misalnya menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang dan gugup.

Setelah mengikuti proses pembelajaran, perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa yang dialami siswa dapat diketahui berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh guru. Bagi siswa penilaian dapat memberikan informasi tentang sejauh mana penguasaan konsep yang telah disajikan. Bagi guru, penilaian dapat digunakan sebagai petunjuk mengenai keadaan siswa, materi yang diajarkan, metode yang tepat dan umpan balik untuk proses pembelajaran selanjutnya. Nilai yang diperoleh setelah proses pembelajaran ini disebut sebagai hasil belajar.

Prestasi belajar pada dasarnya adalah suatu kemampuan berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat latihan atau pengalaman. Menurut Arikunto (2001: 161), prestasi mencerminkan sejauhmana siswa telah dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan disetiap bidang studi. Gambaran prestasi siswa bisa dinyatakan dengan angka (0 s.d 10).

Prestasi belajar adalah kemampuan-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. Prestasi belajar merupakan hasil dari suatu usaha, kemampuan, dan sikap seseorang dalam menyelesaikan suatu hal di bidang pendidikan.

Ahmadi (2003: 21) lebih lanjut, menyatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dicapai dalam suatu usaha, dalam hal ini usaha kegiatan belajar, sementara itu, Hamalik (2004: 45) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah perubahan tingkah laku yang diharapkan dimiliki murid setelah dilaksanakannya kegiatan pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar dalam bidang akademik diartikan prestasi pelajaran yang diperoleh dari kegiatan persekolahan yang bersifat kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukuran dan penilaian.

Penilaian menurut Zainul (1997: 17) adalah suatu proses mengambil keputusan dengan menggunakan informasi yang diperoleh melalui pengukuran prestasi belajar. Jadi jelas bahwa prestasi belajar digunakan untuk mengambil keputusan apakah seseorang berprestasi atau tidak dalam belajarnya. Hamalik (2001: 146) menyatakan *assessment* adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk mengukur prestasi belajar (*achievement*) siswa sebagai prestasi dari suatu program instruksional. Jadi untuk mengukur prestasi belajar dapat diberikan *assessment*. Sementara itu, Nurkancana (1996: 2) mengartikan evaluasi sebagai suatu tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai dalam dunia pendidikan. Pernyataan ini mengandung makna bahwa evaluasi digunakan untuk menentukan nilai atau prestasi belajar siswa.

Prestasi belajar dapat diperoleh melalui tes. Tes adalah cara untuk mengadakan penilaian yang berbentuk suatu tugas yang harus dikerjakan oleh siswa atau sekelompok siswa sehingga menghasilkan suatu nilai tentang tingkah laku atau prestasi siswa tersebut, Nurkancana (1996: 25). Prestasi belajar yang dikenal dengan istilah *achievement*, adalah keseluruhan kecakapan dan prestasi yang

dicapai melalui proses pembelajaran di sekolah dinyatakan dengan angka-angka atau nilai-nilai berdasarkan tes pengukuran prestasi belajar. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tes digunakan untuk mengetahui prestasi belajar karena tes merupakan alat ukur untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka pengertian prestasi belajar dalam penelitian ini adalah kemampuan yang diperoleh seseorang sesudah mengikuti proses belajar pada ranah kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukuran dan penilaian pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, dan sintesis dengan penekanan pada aspek pengetahuan, pemahaman dan aplikasi yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa.

Menurut Ahmadi (1998: 72) setiap aktifitas yang dilakukan oleh seseorang tentu ada faktor-faktor yang mempengaruhinya, baik yang cenderung mendorong maupun yang menghambat. Demikian juga dialami dalam proses pembelajaran, faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa itu adalah sebagai berikut:

1. Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa. Faktor ini dapat dibagi dalam beberapa bagian, yaitu:

a. Faktor Intelegensi

Intelegensi dalam arti sempit adalah kemampuan untuk mencapai prestasi di sekolah yang didalamnya berpikir perasaan. Intelegensi ini memegang peranan yang sangat penting bagi prestasi belajar siswa. Karena tingginya peranan intelegensi dalam mencapai prestasi belajar maka guru harus memberikan perhatian yang sangat besar terhadap bidang studi yang banyak membutuhkan berpikir rasiologi untuk rnata pelajaran sejarah.

b. Faktor Minat

Minat adalah kecenderungan yang mantap dalam subyek untuk merasa tertarik pada bidang tertentu. Siswa yang kurang beminat dalam pelajaran tertentu akan menghambat dalam belajar.

c. Faktor Keadaan Fisik dan Psikis

Keadaan fisik menunjukkan pada tahap pertumbuhan, kesehatan jasmani, keadaan alat-alat indera dan lain sebagainya. Keadaan psikis menunjukkan pada keadaan stabilitas/labilitas mental siswa, karena fisik dan psikis yang sehat sangat berpengaruh positif terhadap kegiatan pembelajaran dan sebaliknya.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor dan luar diri siswa yang mempengaruhi prestasi belajar. Faktor eksternal dapat dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu :

a. Faktor Guru

Guru sebagai tenaga berpendidikan memiliki tugas menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar, membimbing, melatih, mengolah, meneliti dan mengembangkan serta memberikan pelajaran teknik karena itu setiap guru harus memiliki wewenang dan kemampuan profesional, kepribadian dan kemasyarakatan. Guru juga menunjukkan fleksibilitas yang tinggi yaitu pendekatan didaktif dan gaya memimpin kelas yang selalu disesuaikan dengan keadaan, situasi kelas yang diberi pelajaran, sehingga dapat menunjang tingkat prestasi siswa semaksimal mungkin.

b. Faktor Lingkungan Keluarga

Lingkungan keluarga turut mempengaruhi kemajuan hasil kerja, bahkan mungkin dapat dikatakan menjadi faktor yang sangat penting, karena sebagian besar waktu belajar dilaksanakan di rumah, keluarga kurang mendukung situasi belajar. Seperti kericuhan keluarga, kurang perhatian orang tua, kurang perlengkapan belajar akan mempengaruhi berhasil tidaknya belajar.

c. Faktor Sumber-sumber Belajar

Salah satu faktor yang menunjang keberhasilan dalam proses belajar adalah tersedianya sumber belajar yang memadai. Sumber belajar itu dapat berupa media/ alat bantu belajar serta bahan baku penunjang. Alat bantu belajar merupakan semua alat yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam melakukan perbuatan belajar. Maka pelajaran akan lebih menarik, menjadi konkret, mudah dipahami, hemat waktu dan tenaga serta hasil yang lebih bermakna. Sedangkan prestasi dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah tercapainya tujuan pembelajaran yaitu siswa yang memiliki pengetahuan kewarganegaraan, memiliki rasa tanggungjawab terhadap kehidupan bermasyarakat dan bernegara serta memiliki loyalitas dan kesadaran yang tinggi untuk berpartisipasi.

2.5 Penelitian Yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan dengan pelaksanaan penelitian mengenai penerapan model pembelajaran inkuiri pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ini ini adalah sebagai berikut:

1. Sulistianingsih (2006), dalam penelitiannya yang berjudul *Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Sejarah pada Siswa SMA Negeri 1 Malang*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa setelah dilaksanakan tindakan yang terbagi ke dalam tiga siklus maka terdapat peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa mulai dari Siklus I sampai dengan Siklus III. Aktivitas belajar siswa meningkat dari 53,14% pada Siklus I, menjadi 67,78% pada siklus II dan menjadi 82,43% pada Siklus III. Hasil Belajar siswa mengalami peningkatan ketuntasan dari 54,47% pada Siklus I, menjadi 74,62% pada siklus II dan menjadi 87,10% pada Siklus III.
2. Arif Rahman (2007), dalam penelitiannya yang berjudul *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar PKn pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bekasi*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pelaksanaan model pembelajaran Inkuiri berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar PKn dengan koefisien determinasi sebesar 76,82%.