

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran penting yang harus diajarkan sejak dini, karena dengan mempelajari, memahami serta mengamalkan apa yang terkandung didalam mated pelajaran PKn tersebut artinya amanat yang terkandung dalam Pancasila dan UUD 1945 dapat terpenuhi. Menurut Somentri (1967), "Istilah kewarganegaraan merupakan terjemahan dari "Civivs" yang merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan membina dan mengembangkan anak didik agar menjadi warga negara yang baik (Good Citizen)."

Dengan demikian, mata pelajaran PKn ini merupakan pendidikan moral yang berguna untuk membentuk pribadi dan karakter penerus bangsa sehingga menjadi pandai, terampil serta memiliki pribadi yang kuat.

1. Pendidikan Kewarganegaraan SD

Pendidikan PKn SD merupakan pendidikan nilai dan moral. Dalam latar kehidupan masyarakat, proses pendidikan nilai sudah berlangsung dalam kehidupan masyarakat dalam berbagai bentuk tradisi.

Pasal 1 butir 1 UU Sisdiknas 20/2003, ditegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya

untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, penendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan nilai dalam penjelasan pasal 37 Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003, secara khusus tidak menyebutkan tetapi secara implisit, antara lain tercakup dalam muatan pendidikan kewarganegaraan yang secara substantif dan pedagogis mempunyai misi mengembangkan peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan rasa cinta tanah air.

Perlunya upaya pendidikan nilai moral yang dilakukan secara menyeluruh dengan pertimbangan sebagai berikut: Pendidikan moral merupakan suatu kebutuhan sosiokultural yang jelas dan mendesak bagi kelangsungan kehidupan yang berkeadaban. Pewarisan nilai antar generasi dan dalam suatu generasi merupakan wahana sosiopsikologis dan selalu menjadi tugas dari proses peradaban. Peranan sekolah sebagai wahana psikopedagogis dan sosiopsikologis yang berfungsi sebagai pendidikan moral menjadi semakin penting, pada saat dimana hanya sebagian kecil anak yang mendapat pendidikan moral dari orang tuanya dan peranan lembaga keagamaan semakin kecil.

(<http://www.google.com/pendidikankewarganegaraansd.html>)

Pendidikan moral dari orang tuanya dan peranan lembaga keagamaan semakin kecil. Oleh karena itu pendidikan kewarganegaraan ini penting untuk diterapkan sejak di sekolah dasar, karena pembentukan karakter siswa yang positif akan lebih efektif ditanamkan dalam jiwa murid sejak awal dimulainya pembentukan karakter pribadi mereka.

2. Fungsi PKn di SD

Pendidikan kewarganegaraan adalah program pendidikan berdasarkan Nilai-nilai Pancasila sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan Moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari para siswa baik sebagai individu, sebagai calon penerus bangsa, anggota masyarakat dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.

Berdasarkan KTSP 2006 fungsi Pendidikan Kewarganegaraan yaitu merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio kultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga Negara yang cerdas, terampil dan berkarakter, siap mempertahankan NKRI seperti yang diamanatkan Pancasila dan UUD 1945.

3. Tujuan Pembelajaran PKn di SD

Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang lebih menekankan pengetahuan untuk dihafal dan mendorong siswa berpikir kritis. Meski umumnya sistem penyampaiannya lebih menekankan pada pembelajaran satu arah dengan dominasi guru yang lebih menonjol sehingga hasilnya sudah dapat diduga, yaitu verbalisme yang selama ini sudah dianggap sangat melekat pada pendidikan umumnya di Indonesia.

Secara umum tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah sebagai berikut: Memberikan pengertian pengetahuan dan pemahaman tentang Pancasila yang benar dan sah, meletakkan dan membentuk pola pikir siswa yang sesuai dengan Pancasila dan ciri khas serta watak ke-Indonesian, disamping itu juga mengembangkan kemampuan-kemampuan untuk berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.

Berdasarkan KTSP 2006, tujuan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah:

1. Berfikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
2. Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggungjawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
3. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.

4. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam pencatutan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.
(kurikulum KTSP, 2006)

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan PKn SD adalah untuk menjadi warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau dan sadar akan hak dan kewajibannya. Dengan demikian, kelak siswa diharapkan dapat menjadi warga yang terampil dan cerdas, dan bersikap baik serta mampu mengikuti kemajuan teknologi modern.

B. Belajar

Belajar adalah suatu akti vitas yang didalamnya terdapat sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa untuk mencapai hasil yang maksimal. Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam prilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat.(<http://www.google.com/belaiar.htmr>) Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan prilakunya, yang terpenting dalam belajar adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respon. Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada pelajar, sedangkan respon berupa reaksi atau tanggapan pelajar terhadap stimulus yang diberikan oleh guru tersebut. Proses yang terjadi antara stimulus dan respon tidak penting untuk diperhatikan karena tidak dapat diamati adalah stimulus dan respon, oleh karena itu apa yang diberikan oleh guru (stimulus) dan apa yang diterima oleh pelajar (respon) harus dapat diamati dan diukur.

1. Pengertian Belajar

Pada proses pendidikan, bahwa kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya tujuan pencapaian proses pendidikan banyak tergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai objek pendidikan.

Pengertian belajar banyak dikemukakan oleh beberapa ahli pendidikan menurut Oemar Hamalik (2008: 36), "Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman".

Menurut Sardiman (1994: 95), "Belajar merupakan berbuat/melakukan, berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi belajar adalah melakukan kegiatan".

Berdasarkan uraian tersebut belajar adalah perubahan yang terjadi setelah melakukan aktivitas. Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman sendiri dan interaksi dengan lingkungan. Belajar diharapkan dapat mempengaruhi pola pikir yang berujung pada perubahan tingkah laku untuk memantapkan penguasaan konsep suatu materi diperlukan suatu alat bantu atau sarana belajar yang memadai.

2. Aktivitas Belajar

Menurut Mulyono (2001:26), aktivitas belajar artinya kegiatan/keaktifan. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik merupakan suatu aktivitas. Sedangkan belajar, menurut Hamalik (2001:28) adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Aspek tingkah laku tersebut adalah pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti dan sikap. Jika seseorang telah belajar maka akan terlihat terjadinya perubahan pada salah satu atau beberapa aspek tingkah laku tersebut. Menurut Nana Sudjana (2005:1), "belajar adalah suatu perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar."

Dari uraian diatas, penulis menyimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dapat tercipta situasi dan hasil belajar yang baik pula.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap materi yang sudah diajarkan. Menurut Oemar Hamalik (2008:40), "Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti".

Menurut Beffen Court 1989 (dalam Pannen, 200:79), "Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman siswa dengan dunia fisik dan lingkungannya". Hasil belajar siswa juga bergantung pada apa yang telah diketahui oleh siswa yang berupa konsep-konsep, tujuan dan motivasi yang mempengaruhi dengan bahan yang dipelajari. Keberhasilan siswa setelah mengikuti satuan pembelajaran tertentu kita sebut dengan keberhasilan hasil belajar. Setelah proses pembelajaran berlangsung, kita dapat mengetahui, apakah siswa telah memahami konsep tertentu, apakah siswa kita dapat melakukan sesuatu, apakah siswa kita memiliki keterampilan atau kemahiran tertentu. Keberhasilan-keberhasilan siswa sebagaimana disebutkan diatas merupakan keberhasilan belajar.

Dari uraian diatas, penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu hasil dari proses belajar yang telah dilakukan oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar tersebut diwujudkan dalam bentuk nilai angka maupun huruf yang diberikan setelah selesai mengikuti tes.

C. Media Belajar

Media belajar merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pengetahuan dan pelajaran, yang tentunya alat ini mampu diserap oleh mata dan telinga agar proses belajar mengajar dapat bekerja secara efektif dan lebih efisien, artinya bahwa dengan menggunakan media sebagai alat bantu pembelajaran dapat mempermudah penyampaian pesan yang akan disampaikan.

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat diserap oleh mata dan telinga dengan tujuan membantu guru agar proses belajar mengajar siswa lebih efektif dan efisien (Sudjana, 2002 :59).

Media dalam mengajar memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif. Proses belajar mengajar ditandai dengan adanya beberapa unsur antara lain tujuan, bahan, metode dan alat, serta evaluasi. Metode dan alat merupakan unsur yang tidak bisa dilepaskan dari unsur lainnya yang berfungsi sebagai cara atau tehnik untuk mengantarkan materi pelajaran dengan maksimal. Dalam pencapaian tersebut, peranan alat bantu atau media memegang peranan yang penting sebab dengan adanya media ini bahan dengan mudah dapat dipahami oleh siswa. Alat peraga atau media berguna agar pelajaran yang disampaikan guru lebih mudah dipahami oleh siswa. Dalam proses belajar mengajar media dipergunakan dengan tujuan membantu guru agar proses belajar siswa lebih efektif dan efisien.

2. Fungsi Media dalam Belajar PKn

Dalam pembelajaran PKn, siswa dituntut untuk memahami materi yang diajarkan dan kemudian mampu melaksanakan sikap dan perilaku seperti yang diajarkan didalamnya. Umumnya tehnik dalam setiap pelaksanaan pembelajaran PKn di SD sering berlangsung monoton sehingga minat serta perhatian siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan semakin menurun, interaksi antara guru dan muridpun semakin menurun pula. Menurut Djamarah dan Zain (2006: 120) menyatakan bahwa media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan teori di atas, artinya untuk meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran PKn akan lebih efektif jika menggunakan alat peraga. Karena dengan menggunakan media atau alat peraga akan dapat mempercepat proses belajar dan siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan cepat.

D. Macam-Macam Media Pembelajaran

Adapun beberapa contoh media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengajar yaitu:

- a) Gambar, gambar adalah suatu bentuk media yang nampak, karena gambar disenangi oleh anak berbagai umur, diperoleh dalam keadaan siap pakai, dan tidak menyita waktu persiapan.'
- b) Peta, peta bisa menolong mereka mempelajari bentuk dan letak negara-negara serta kota-kota yang disebut Al-kitab. Salah satu yang harus diperhatikan yaitu penggunaan peta sebagai media pembelajaran hanya cocok bagi anak besar/kelas besar.
- c) Papan tulis, peranan papan tulis tidak kalah pentingnya sebagai sarana mengajar. Papan tulis dapat dirima dimana-mana sebagai media yang efektif. Tidak perlu menjadi seorang seniman untuk memakai papan tulis. Kalimat yang pendek, beberapa gambaran orang yang sederhana sekali, sebuah diagram, atau empat persegi panjang dapat menggambarkan orang, kota atau kejadian.
- d) Boks pasir, anak kelas kecil dan kelas tengah sangat menggemari peragaan yang menggunakan boks pasir. Boks pasir dapat diciptakan "peta" bagi mereka khususnya bagi kelas tengah karena pada umur tersebut mereka sudah mengetahui jarak dari desa ke desa. (<http://www.google.com/macam-macam-media-pembelajaran.html>)

a) Pengertian Media Gambar

Media secara harfiah berarti "perantara atau pengantar", menurut Djamarah (2006:12G) "media merupakan wahana penyiar informasi belajar atau penyalur pesan". Media dalam mengajar memegang peranan penting sebagai alat untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif.

Menurut Sadiman (1996:16) "media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi". Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk dua dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, dan film. Alat peraga gambar termasuk media visual yang mengandalkan indra penglihatan. Gambar merupakan perwujudan lambang dari hasil peniruan-peniruan benda, pemandangan, curahan pikiran, atau ide-ide yang divisualisasikan kedalam bentuk dua dimensi yang dapat berupa gambar situasi dan lukisan yang berhubungan dengan pokok bahasan, sehingga dapat dengan mudah dimengerti oleh siapa saja yang melihatnya.

b) Fungsi Media Gambar

Pemanfaatan media belajar ada dalam komponen metode mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru-siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Oleh sebab itu fungsi utama

alat peraga dalam proses telajar mengajar adaiiah sebagai aiat bantu mengajar yang digunakan oleh guru. Secara garis besar, fungsi utama penggunaan media gambar menurut Hamalik (1994:12) adaiiah:

- a. Fungsi edukatif, artinya mendidik dan memberikan pengaruh positif pada pendidikan.
- b. Fungsi sosial artinya memberikan informasi yang otentik dan pengalaman berbagai bidang kehidupan dan memberikan konsep yang sama kepada setiap orang.
- c. Fungsi ekonomis artinya memberikan produksi melalui pembinaan prestasi secara maksimai.
- d. Fungsi politis berpengaruh pada politik pembangunan.
- e. Fungsi seni budaya dan teiekomunikasi, yang mendorong dan menimbulkan ciptaan baru, termasuk pola usaha penciptaan teknologi kemediiaan yang modern.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa fungsi media gambar adaiiah sebagai sumber penyalur informasi yang disampaikan kepada orang lain untuk mencapai suatu tujuan. Fungsi media dalam proses pembelajaran adaiiah sebagai aiat bantu mengajar yang dipergunakan guru.

c) **Kelemahan dan Kelebihan Media Gambar**

Media gambar banyak digunakan dalam proses pembelajaran sebagai alat Bantu mengajar. Menurut Sadiman (1996:35), media gambar memiliki beberapa kelebihan dan keterbatasan. Kelebihan dan keterbatasan media gambar yang dikemukakan oleh Sadiman antara lain sebagai berikut:

a. Kelebihan

1. Sifatnya konkrit, lebih realistis menunjukkan pokok masalah yang dibandingkan dengan gambar verbal semata.
2. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
3. Gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
4. Dapat memperjelas suatu masalah kesalahpahaman dalam bidang apa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.
5. Murah harganya dan mudah didapat serta digunakan, tanpa memerlukan peralatan khusus.

b. Kelemahan

- 1) Hanya menekankan persepsi indra penglihatan atau mata.
- 2) Gambar trenda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- 3) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.
- 4) Memerlukan keterbatasan sumber dan keterampilan kejelian untuk dapat memanfaatkannya.

Menurut Basuki dan Farida (2001:42), mengemukakan kelebihan dan keterbatasan media gambar sebagai berikut:

a. Kelebihan

- 1) Umumnya murah harganya.
- 2) Mudah didapat
- 3) Mudah digunakan.
- 4) Dapat memperjelas suatu masalah.
- 5) Lebih realistis.
- 6) Dapat membantu mengatasi keterbatasan pengamatan.
- 7) Dapat mengamati keterbatasan ruang.

b. Kelemahan

- 1) Semata-mata hanya medium visual
- 2) Ukuran gambar seringkali kurang tepat untuk pengajaran dalam kelompok besar.
- 3) Memerlukan ketersediaan sumber ketrampilan dan kejelian guru untuk dapat memanfaatkannya.

d) Langkah-Langkah Penyajian Media Gambar

Media gambar berfungsi sebagai alat bantu mengajar yang dipergunakan guru.

Agar media tersebut dapat digunakan dengan baik, berikut langkah-langkah penyajian media gambar:

- a) Menganalisis pokok bahasan/sub pokok bahasan yang akan disampaikan menggunakan media gambar.
- b) Menyiapkan bahan-bahan yang akan digunakan.
- c) Menugaskan siswa untuk menyiapkan juga bahan-bahan yang digunakan dalam proses belajar mengajar.
- d) Memperagakan gambar-gambar sehingga dapat dilihat dengan jelas oleh semua siswa.
- e) Guru meminta siswa mengemukakan pendapat atau hal yang mereka ketahui tentang gambar tersebut.
- f) Guru menjelaskan materi pelajaran dengan menggunakan alat peraga gambar yang telah dipersiapkan sekaligus juga menanamkan nilai moral dan norma yang menjadi target dan harapan.

Guru menyimpulkan materi pelajaran sekaligus menindaklanjuti dengan memberikan tugas kepada siswa untuk memperkaya penguasaan materi pelajaran PKn.

(<http://www.google.com/langkah-langkah-penyajian-media-gambar.html>)

e) Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian diatas, hipotesis penelitian ini yaitu apabila pembelajaran PKn menggunakan media gambar dengan memperhatikan langkah-langkah secara tepat, maka dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 3 Pakuan Ratu Kecamatan Pakuan Ratu Kabupaten Waykanan Tahun 2012/2013.