

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **2.1 Belajar**

Setiap individu selalu melakukan kegiatan belajar dari mulai buaian ibu sampai sepanjang hayat. Belajar pada hakikatnya merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh individu secara sadar sehingga menghasilkan perubahan. Teori mengenai belajar terdiri dari tiga teori yaitu teori konstruktivisme, teori behaviorisme, dan teori kognitif. Menurut Rusman (2012: 201) teori belajar yang melandasi *cooperative learning* adalah teori konstruktivisme. Menurut pandangan konstruktivistik (dalam Budiningsih, 2005: 58) belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan. Pembentukan ini harus dilakukan oleh si belajar. Ia harus aktif melakukan kegiatan, aktif berpikir, menyusun konsep dan memberi makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari.

Belajar akan bermakna apabila individu memperoleh pengetahuan dari pengalamannya, bukan hanya diperoleh dari proses pemberitahuan saja. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme bahwa belajar menekankan pada proses daripada hasil. Didalam proses belajar, si belajar akan mendapatkan pengalaman yang bermakna sehingga terbentuklah pengetahuan baru. Menurut Bruner (dalam Trianto, 2010: 20) belajar adalah suatu proses aktif dimana siswa membangun (mengkonstruksi) pengetahuan baru berdasarkan pada pengalaman atau

pengetahuan yang sudah dimilikinya. Seiring dengan pendapat Piaget (dalam Sanjaya, 2008: 122) dinyatakan bahwa individu sejak kecil telah memiliki kemampuan untuk mengkonstruksikan pengetahuannya sendiri berdasarkan pengalaman individu terhadap skema yang sudah ada.

Belajar pada umumnya bersifat relatif permanen dan merupakan proses kegiatan secara berkelanjutan dalam rangka perubahan perilaku peserta didik secara konstruktif. Sejalan dengan pendapat Trianto (2010: 9) menyatakan belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan perubahan pada diri seseorang sebagai hasil dari proses belajar. Dalam proses belajar, siswa tidak hanya sekedar menghafal, melainkan mengalami sendiri sehingga pengetahuan dapat terbentuk dan tertanam dalam benak siswa dan pada akhirnya terbentuk pola-pola bermakna dari pengetahuan yang telah didapatnya. Menurut Witherington (dalam Hanafiah, 2010: 7) belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon baru yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan. Belajar mencakup semua aspek kehidupan yang penuh makna, dalam rangka membangun manusia seutuhnya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara terus-menerus berdasarkan pengalaman yang tertanam pada diri individu dalam rangka perubahan perilaku yang lebih baik lagi dalam berbagai ranah baik itu berupa pengetahuan, sikap, maupun keterampilan akibat adanya interaksi dari lingkungan si belajar. Dengan melakukan atau mengalami sendiri, apa yang dilakukannya akan selalu terekam sehingga dapat membangun sebuah pengetahuan secara permanen. Didalam belajar terdapat aktivitas serta hasil belajar.

## 2.1 1 Aktivitas Belajar

Setiap orang selalu melakukan aktivitas, ketika seseorang belajarpun pasti melakukan sebuah aktivitas. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (dalam Depdikbud, 2005: 23) aktivitas diartikan sebagai suatu kegiatan. Menurut Rohani (2004: 6) belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis. Aktivitas fisik adalah peserta didik giat-aktif dengan anggota badan membuat sesuatu, bermain atau bekerja, dan lain-lain. Aktivitas psikis adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pangajaran.

Menurut Hamalik (2008: 170) siswa adalah suatu organisme yang hidup beranekaragam. Di dalam dirinya terdapat prinsip aktif, keinginan untuk berbuat dan bekerja sendiri. Prinsip aktif inilah yang mengendalikan tingkah laku siswa. Penjelasan lebih lanjut dikemukakan oleh Kunandar (2010: 277) 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. Aspek aktivitas yang diteliti dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1: Aspek Aktivitas Siswa

Aspek Aktivitas Siswa yang Diamati				
Perhatian siswa pada proses pembelajaran	Partisipasi siswa dalam mencari pasangan	Ketepatan siswa dalam mencari pasangan	Kerjasama dalam kelompok	Kedisiplinan siswa terhadap waktu

Modifikasi dari Kunandar (2010:234)

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan suatu kegiatan fisik maupun psikis yang dilakukan siswa

dalam proses belajar guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar sehingga siswa mendapatkan suatu pengalaman dari yang telah dilakukan tersebut, serta terciptanya pengetahuan pada diri siswa.

## **2.1 2 Hasil Belajar**

Tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi pembelajaran. Penilaian hasil belajar merupakan bagian dari proses pembelajaran dimana guru dapat mengevaluasi sejauh mana keberhasilan siswa.

Menurut Hamalik (2008: 30) bukti bahwa seseorang telah melakukan belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku. Hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada aspek-aspek yang meliputi pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, budi pekerti, dan sikap. Jika seseorang telah melakukan perbuatan belajar maka akan terjadinya perubahan dalam salah satu atau beberapa aspek tingkah laku tersebut.

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. Lain halnya dengan pendapat Sumiati (2009: 200) keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari prestasi belajar yang dicapai siswa yang diperoleh melalui kegiatan evaluasi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkat perkembangan mental serta tingkat kemampuan yang dimiliki setelah melakukan kegiatan belajar yang diwujudkan dalam bentuk nilai setelah mengikuti tes. Dengan tes yang diberikan, guru dapat

mengetahui sampai sejauh mana tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajarinya.

## **2.2 Model Pembelajaran**

### **2.2.1 Pengertian Model Pembelajaran**

Pembelajaran akan efektif jika menggunakan sebuah inovasi-inovasi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Salah satu inovasi dalam pembelajaran ialah dengan menerapkan model yang tepat dalam pembelajaran tersebut. Menurut Komalasari (2010: 57) model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru di kelas.

Menurut Iru (2012: 6) model pembelajaran adalah acuan pembelajaran yang dilaksanakan berdasarkan pola-pola pembelajaran tertentu secara sistematis. Seiring dengan pendapat Joyce & Weil (dalam Rusman, 2012: 133) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu pola yang direncanakan secara sistematis oleh guru dari awal sampai akhir pembelajaran agar siswa dapat berpikir kritis dalam menyerap materi yang diajarkan sehingga siswa mendapat pengetahuan yang bermakna dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

## **2.2.2 Jenis-jenis Model Pembelajaran**

Model pembelajaran memiliki banyak jenis. Menurut Taniredja (2012: 5-87) model pembelajaran terdiri dari lima jenis yaitu; model pembelajaran berbasis portofolio, model pembelajaran simulasi, model pembelajaran kontekstual, model *cooperative learning*, dan model pembelajaran VCT.

Berdasarkan jenis-jenis model pembelajaran di atas, peneliti menggunakan model *cooperative learning*. Karena model *cooperative learning* terkait dengan peran PKn sebagai wahana penanaman nilai karakter, misalnya nilai kerjasama, tanggung jawab, dan demokratis. Sebagaimana pendapat Dewey dan Thelan (dalam Martati, 2010: 16) yang menyatakan bahwa penggunaan kerja kelompok kooperatif bukan hanya sekedar meningkatkan pembelajaran akademis, melainkan perilaku dan proses kooperatif dianggap mendasar bagi semua upaya manusia untuk membangun nilai karakter.

## **2.3 Model Cooperative Learning**

### **2.3.1 Pengertian Cooperative Learning**

*Cooperative learning* terdiri dari dua kata yaitu “*cooperative*” yang berarti kerja sama dan “*learning*” yang berarti pembelajaran. Menurut Isjoni (2011: 9) *cooperative learning* sebagai kegiatan pembelajaran kelompok yang terarah, terpadu, efektif-efisien, ke arah mencari atau mengkaji sesuatu melalui proses kerja sama dan saling membantu sehingga tercapai proses dan hasil belajar yang produktif.

Menurut Arihi (2012: 47) *cooperative learning* merupakan model pembelajaran dalam kelompok kecil yang dalam menyelesaikan tugas kelompoknya setiap anggota harus saling kerja sama dan saling membantu,

sehingga setiap siswa selain memiliki tanggung jawab individu, tanggung jawab berpasangan, juga tanggung jawab dalam kelompok. Keberhasilan dalam belajar bukan hanya semata-mata ditentukan oleh kemampuan individu secara utuh, peran teman sebayapun memiliki andil dalam memperoleh pengetahuan. Perolehan belajar akan semakin baik apabila secara bersama-sama dalam kelompok belajar kecil yang terstruktur dengan baik.

Menurut Rusman (2010: 208) siswa yang bekerja dalam situasi *cooperative learning* dikehendaki untuk bekerja sama pada suatu tugas bersama dan mereka harus mengkoordinasikan usahanya untuk menyelesaikan tugasnya untuk mencapai satu penghargaan yang sama. Hal ini sejalan dengan pendapat Solihatin (2007: 6) bahwa suasana belajar dan rasa kebersamaan yang tumbuh dan berkembang diantara sesama anggota kelompok memungkinkan siswa untuk mengerti dan memahami materi pelajaran dengan lebih baik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *cooperative learning* merupakan suatu pembelajaran dimana setiap individu saling memiliki ketergantungan dalam proses mendapatkan pengetahuan yang utuh sehingga dibutuhkan sebuah kerjasama untuk mencapai apa yang diinginkan dalam belajar. Dengan bekerja sama diharapkan menumbuhkan sikap serta perilaku sosial siswa untuk saling tolong-menolong dan menerima satu sama lain dalam rangka membentuk watak manusia yang baik sebagai makhluk sosial.

### **2.3.2 Karakteristik *Cooperative Learning***

Setiap model pembelajaran mempunyai ciri khas (karakteristik) yang membedakan model yang satu dengan model yang lainnya, termasuk model

*cooperative learning*. Menurut Sanjaya (2008: 242) karakteristik *cooperative learning* meliputi:

a. Pembelajaran secara tim

Pada dasarnya *cooperative learning* adalah pembelajaran secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan, oleh karena itu tim harus mampu membuat setiap siswa belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Didasarkan pada manajemen kooperatif

Manajemen *cooperative learning* mempunyai empat fungsi pokok yaitu fungsi perencanaan, fungsi organisasi, fungsi pelaksanaan, dan fungsi kontrol sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

c. Kemauan untuk bekerja sama

Keberhasilan *cooperative learning* ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok. Oleh karena itu prinsip bekerja sama ditekankan dalam *cooperative learning*. Setiap anggota kelompok bukan saja harus diatur tugas dan tanggung jawab masing-masing, akan tetapi juga ditanamkan perlunya saling membantu.

d. Keterampilan bekerja sama

Siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi serta berkomunikasi dengan anggota lain, sehingga dapat meminimalisir hambatan dalam menyampaikan ide, mengemukakan pendapat, dan memberikan kontribusi kepada keberhasilan kelompok.



### **2.3.3 Prinsip-prinsip *Cooperative Learning***

Prinsip merupakan petunjuk yang bisa dijadikan pedoman dalam menjalankan suatu kegiatan, begitu pula dengan model *cooperative learning*. Model *cooperative learning* mempunyai prinsip yang dapat dijadikan petunjuk dalam penerapannya. Menurut Rusman (2012: 212) prinsip dasar model *cooperative learning* terdapat lima unsur, yaitu; (a) prinsip ketergantungan positif (*positive interdependence*), (b) tanggung jawab perseorangan (*individual accountability*), (c) interaksi tatap muka (*face to face promotion interaction*), (d) partisipasi dan komunikasi (*participation communication*), dan (e) evaluasi proses kelompok.

### **2.3.4 Tujuan *Cooperative Learning***

Segala sesuatu yang akan digunakan pasti memiliki tujuan yang ingin dicapai, termasuk model *cooperative learning*. Menurut Ibrahim (dalam Isjoni, 2011: 27) model *cooperative learning* pada dasarnya dikembangkan untuk mencapai tiga tujuan pembelajaran penting sebagai berikut:

a. Hasil belajar akademik

Dengan sistem penghargaan dalam *cooperative learning* dapat meningkatkan nilai siswa pada belajar akademik dan perubahan yang berhubungan dengan hasil belajar.

b. Penerimaan terhadap perbedaan individu

Dengan *cooperative learning* membuat siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi memiliki saling ketergantungan untuk bekerja sama sehingga saling menghargai satu sama lain.

c. Pengembangan keterampilan sosial

Dengan *cooperative learning* mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi dengan antar siswa.

### **2.3.5 Jenis-jenis *Cooperative Learning***

Model *cooperative learning* memiliki banyak jenis. Jenis-jenis Model *cooperative learning* diantaranya; a) *Jigsaw*, b) *Think Pair Share* c) *Numbered Heads Together*, d) *Group Investigation*, e) *Two Stay Two Stray*, f) *Make A Match*, dan lain-lain (Suprijono, 2010: 89).

Berdasarkan jenis-jenis *cooperative learning* di atas, peneliti menggunakan *cooperative learning* tipe *make a match* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PKn. Dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match* ini siswa dituntut untuk mengingat konsep yang telah dipelajari dan teliti dalam mencocokkan antara soal dan jawaban, sehingga siswa mampu menguasai materi yang dipelajarinya.

## **2.4 *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match***

### **2.4.1 Pengertian *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match***

*Cooperative learning* tipe *make a match* dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. *Cooperative learning* tipe *make a match* terdiri dari dua kata yaitu “*make*” yang berarti membuat dan “*match*” yang berarti mencocokkan atau sesuai. Menurut Huda (2012: 135) *make a match* merupakan teknik mencari pasangan sambil mempelajari konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan.

Menurut Widodo (2009) *cooperative learning* tipe *make a match* merupakan model pembelajaran “Mencari Pasangan”. Setiap siswa mendapat sebuah kartu (bisa soal atau jawaban), lalu secepatnya mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang ia pegang. Menurut Suprijono (2010: 94) *make a match* identik dengan kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *cooperative learning* tipe *make a match* adalah suatu pembelajaran dimana untuk mendapatkan suatu konsep diperlukan kerja sama antar teman, dalam hal ini siswa mencocokkan kartu-kartu yang dipegang siswa satu dengan kartu yang dipegang oleh siswa lainnya secara tepat. Ciri utama dari *cooperative learning* tipe *make a match* adalah kartu (soal ataupun jawaban).

#### **2.4.2 Tujuan Cooperative Learning Tipe Make A Match**

Menurut Amin (2011) tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran dalam penerapan model *cooperative learning* tipe *make a match* ada tiga yaitu: (1) pendalaman materi, (2) menggali materi, dan (3) untuk selingan.

##### **1. Pendalaman materi**

Tujuan pendalaman materi merupakan tujuan untuk melatih penguasaan materi dengan cara memasangkan antara pertanyaan dan jawaban. Pada prinsipnya untuk tujuan pendalaman materi siswa harus mempunyai pengetahuan tentang materi yang akan dilatihkan terlebih dahulu. Guru menjelaskan materi serta memberi tugas pada siswa untuk membaca materi terlebih dahulu sebelum diterapkan teknik *make a match*.

## 2. Menggali materi

Tujuan menggali materi merupakan tujuan dimana siswa sendiri yang akan membekali dirinya untuk mendapatkan pengetahuan. Guru hanya sebagai fasilitator yaitu dengan cara guru menulis pokok-pokok materi pada potongan kertas kemudian membagikan potongan kertas itu pada siswa secara acak. Siswa diminta untuk mencocokkan/memasangkan potongan kertas tersebut menjadi satu materi utuh.

## 3. Selingan

Tujuan selingan merupakan suatu tujuan yang digunakan agar siswa tidak merasa bosan dalam pembelajaran. Teknik yang dipakai sama dengan teknik mencari pasangan untuk mendalami materi.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan *cooperative learning tipe make a match* yakni untuk menjadikan siswa mampu memahami materi pembelajaran yang berkaitan dengan konsep, baik itu pendalaman materi, menggali materi, maupun selingan agar pembelajaran tidak membosankan.

### **2.4.3 Kelebihan dan Kelemahan *Cooperative Learning Tipe Make A Match***

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing, begitu pula dengan model *cooperative learning tipe make a match*. Menurut Lie (2008: 46) kelebihan dan kekurangan *cooperative learning tipe make a match* yaitu:

Kelebihan *cooperative learning tipe make a match*:

1. Dapat meningkatkan partisipasi siswa,
2. Cocok untuk tugas sederhana,
3. Lebih banyak kesempatan untuk kontribusi masing-masing anggota kelompok,
4. Interaksi lebih mudah,
5. Lebih mudah dan cepat membentuk kelompok,

6. Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Kekurangan *cooperative learning* tipe *make a match*:

1. Banyak kelompok yang melapor dan perlu dimonitor,
2. Lebih sedikit ide yang muncul,
3. Jika ada perselisihan, tidak ada penengah.

#### **2.4.4 Langkah-langkah *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match***

Setiap model pembelajaran mempunyai langkah-langkah dalam penerapannya. Langkah-langkah inilah yang nantinya dijadikan pedoman dalam mengajar. Menurut Huda (2012: 135) langkah-langkah *cooperative learning* tipe *make a match* adalah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa topik yang mungkin cocok untuk sesi *review*.
2. Setiap siswa mendapatkan satu buah kartu.
3. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya.
4. Siswa bisa juga bergabung dengan 2 atau 3 siswa lain yang memegang kartu yang berhubungan.

Lain halnya menurut Taniredja, dkk (2012: 106) langkah-langkah *cooperative learning* tipe *make a match* adalah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
2. Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
3. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
4. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
6. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
7. Kesimpulan/penutup.

Berdasarkan pendapat kedua ahli di atas, peneliti menggunakan langkah-langkah *cooperative learning* tipe *make a match* menurut Taniredja, karena mengacu pada Depdiknas mengenai model-model pembelajaran yang efektif.

Dengan menggunakan sistem *rolling*, siswa akan mendapat kesempatan memperoleh kartu yang berbeda sehingga pendalaman materi siswa menjadi komprehensif.

## **2.5 Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)**

### **2.5.1 Pengertian PKn**

PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang penting pada semua jenjang pendidikan. Kewarganegaraan artinya keanggotaan yang menunjukkan hubungan antara negara dengan warga negara (Winarno, 2006: 49). Berdasarkan yang tercantum dalam Tim Penyusun (2006: 6) PKn merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh Bangsa dan NKRI.

Menurut Tarigan (2006: 7) 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.

Landasan PKn adalah Pancasila dan UUD 1945, yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, tanggap pada tuntutan perubahan zaman, serta Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Azis, 2010).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa PKn merupakan pendidikan berkenaan dengan hubungan antara warga negara dalam rangka mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar

pada budaya bangsa Indonesia, yang di wujudkan dalam bentuk perilaku sehari-hari.

### **2.5.2 PKn SD**

PKn atau pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari dari jenjang sekolah dasar sampai perguruan tinggi. PKn SD berbeda dengan PKn pada jenjang SMP, SMA, maupun perguruan tinggi. PKn SD yang tercantum pada Permendiknas No. 22 tahun 2006 adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD RI 1945. Sedangkan menurut Soemantri (dalam Supandi, 2010) mengemukakan PKn SD merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar yang berkenaan dengan hubungan antar warga negara dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara. Dengan adanya PKn diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen yang kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).

Menurut Winataputra (2009: 1.10) materi PKn SD selayaknya memuat komponen-komponen pengetahuan, keterampilan, dan disposisi kepribadian warga negara yang fungsional bukan hanya dalam tatanan kehidupan berbangsa dan bernegara melainkan juga dalam masyarakat yang demokratis. Cakupan mata pelajaran PKn yang tercantum dalam Permendiknas No. 22 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.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa PKn SD merupakan pendidikan warga negara yang berfungsi sebagai pembentukan warga negara yang baik agar dapat melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga negara Indonesia serta mampu menjadi masyarakat yang cerdas, terampil, berkarakter dan dapat membela negara dalam rangka mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Mata pelajaran PKn perlu ditanamkan sejak siswa mulai masuk sekolah dasar, hal ini bertujuan agar siswa benar-benar mampu menjadi warga negara yang baik serta mampu menjadi masyarakat yang cerdas, terampil, dan berkarakter.

### **2.5.3 Tujuan PKn SD**

Sebagai mata pelajaran yang penting pada semua jenjang pendidikan, mata pelajaran PKn memiliki tujuan yang ingin dicapai setelah proses pembelajaran. Tujuan PKn secara umum adalah supaya siswa memiliki wawasan kesadaran bernegara untuk bela negara dan memiliki pola pikir, pola sikap, dan perilaku sebagai pola tindak yang cinta tanah air berdasarkan pancasila (Tim Penyusun, 2006: 3). Mata pelajaran PKn disetiap jenjang pendidikan memiliki tujuan yang berbeda, termasuk di sekolah dasar. Menurut Winataputra (2009: 1.21) tujuan PKn SD adalah membentuk warga negara yang cerdas, bertanggung jawab, dan berpartisipasi dalam kehidupan politik serta taat kepada nilai-nilai dan prinsip-prinsip dasar demokrasi konstitusional Indonesia.

Tujuan mata pelajaran PKn SD yang tercantum dalam Permendiknas No 22 Tahun 2006 agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:



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

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari mata pelajaran PKn SD yakni untuk menjadikan warga negara yang baik yakni memahami, menghayati, dan meyakini nilai-nilai Pancasila dalam berperilaku, serta mampu menjadi bangsa yang cerdas, bertanggung jawab, dan dapat mengikuti kemajuan perkembangan teknologi. Apabila siswa dapat menghayati dan meyakini nilai-nilai Pancasila sejak dini, maka siswa dapat berperilaku sesuai dengan aturan/norma dalam masyarakat sehingga menghasilkan individu yang mempunyai moral baik.

#### **2.5.4 Materi PKn SD**

Tingkatan kelas di sekolah dasar berdasarkan kemampuannya terbagi menjadi dua kelas, yaitu kelas rendah dan kelas tinggi. Kelas rendah digolongkan berdasarkan kemampuan yang masih bersifat holistik yaitu terdiri dari kelas I-III, sedangkan kelas tinggi berdasarkan daya serap dengan konsep-konsep yang abstrak yaitu terdiri dari kelas IV-VI (Sa'ud, 2006: 8).

Materi PKn pada jenjang sekolah dasar disesuaikan dengan tingkatan kemampuan siswa, untuk kelas rendah materi PKn disisipkan dalam setiap pengajaran karena kemampuan kelas rendah yang masih bersifat holistik sehingga pembelajaran yang digunakan berdasarkan dengan pendekatan tematik

yang dikembangkan secara menyeluruh untuk semua mata pelajaran. Sedangkan pada kelas tinggi materi yang diajarkan sudah tersendiri menjadi mata pelajaran PKn. Materi PKn SD yang tercantum pada Permendiknas No. 22 tahun 2006 terangkum menjadi delapan ruang lingkup yaitu: a) Persatuan dan Kesatuan bangsa, b) Norma, hukum dan peraturan, c) Hak asasi manusia, d) Kebutuhan warga negara, e) Konstitusi Negara, f) Kekuasaan dan Politik, g) Pancasila, dan h) Globalisasi.

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa materi PKn SD disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa berdasarkan kelas yang terangkum dalam delapan lingkup.

## **2.6 Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kajian pustaka di atas, dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas sebagai berikut: “Apabila dalam pembelajaran PKn menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match* dengan memperhatikan langkah-langkah yang tepat, maka akan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar kelas V SD Negeri 4 Metro Selatan tahun pelajaran 2012/2013”.