

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah pola yang digunakan dalam proses pembelajaran yang berisi berbagai teori pelaksanaan pembelajaran yang berkenaan dengan strategi pembelajaran, metode pembelajaran, teknik pembelajaran, dan pendekatan pembelajaran. (Uno, Hamzah : 2008)

Terdapat berbagai pendapat tentang strategi pembelajaran sebagaimana dikemukakan oleh para ahli pembelajaran, diantaranya sebagai berikut :

1. Kozna (1989) secara umum menjelaskan bahwa strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap kegiatan yang dipilih, yaitu yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu.
2. Gerlach dan Ely (1980) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan metode pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu. Selanjutnya dijabarkan oleh mereka bahwa strategi pembelajaran dimaksud meliputi sifat lingkup dan urutan kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar peserta didik.
3. Dick dan Carey (1990) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran terdiri atas seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan belajar yang digunakan oleh guru dalam rangka membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh pengajar untuk memilih kegiatan belajar yang akan digunakan selama proses pembelajaran sehingga akan memudahkan peserta didik menerima dan memahami materi pembelajaran dengan mempertimbangkan situasi, kondisi, dan karakteristik peserta didik sehingga tercapai tujuan pembelajaran.

Menurut Gerlach dan Ely (dalam Uno, Hamzah.2008:2) teknik pembelajaran adalah jalan, alat, atau media yang digunakan oleh guru untuk mengarahkan kegiatan peserta didik ke arah tujuan yang ingin dicapai.

Sedangkan metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru yang dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Ada beberapa model pembelajaran yang dikembangkan oleh beberapa ahli pembelajaran, antara lain : model pembelajaran pemrosesan informasi, model pembelajaran perolehan konsep, model pembelajaran berpikir induktif, model pembelajaran pelatihan *inquiri*, model pembelajaran bermain peran, model pembelajaran simulasi sosial, dan model pembelajaran telaah yurisprudensi.

Adapun model pembelajaran yang akan dikembangkan dalam hal ini terfokus pada model pembelajaran sosial yang meliputi model bermain peran, model simulasi sosial, dan model telaah atau kajian yurisprudensi (*Jurisprudential Inquiry*).

B. Model Pendekatan Sosial

Menurut Sagala (2003) dalam Ruminati, (2006:1-15) pendekatan pembelajaran merupakan aktivitas pembelajaran yang dipilih guru dalam rangka mempermudah siswa mempelajari bahan ajar yang telah ditetapkan oleh guru dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Model pendekatan sosial merupakan model yang lebih terfokus pada hubungan individu (siswa) dengan individu lain (bukan guru ataupun teman sekelasnya). Dalam pendekatan ini siswa terlibat dalam alam demokratis dan bekerja secara produktif di dalam masyarakat. (Ruminati, 2006)

Model pembelajaran dengan pendekatan sosial lebih menekankan hubungan individu dengan masyarakat atau orang lain. Model pendekatan pembelajaran ini difokuskan pada peningkatan kemampuan individu dalam berhubungan dengan orang lain, terlibat dalam proses demokratis dan bekerja secara produktif dalam masyarakat. (Uno, Hamzah 2008:25)

Dari teori di atas dapat disimpulkan bahwa model pendekatan sosial merupakan model pembelajaran yang lebih terfokus pada interaksi sosial antar individu siswa dalam proses belajar baik disekolah maupun di masyarakat. Sehingga model pendekatan pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempunyai peranan cukup besar dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Model pendekatan sosial ini meliputi beberapa model pembelajaran yang dapat dikembangkan, antara lain :

1. Model Bermain Peran

Model bermain peran merupakan situasi di mana siswa berperan dan berperilaku seperti orang lain sesuai dengan skenario yang disusun oleh

gurunya agar memperoleh inspirasi dan pengalaman baru yang dapat mempengaruhi sikap siswa. (Uno, Hamzah. 2008:26)

Model bermain peran sebagai suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan jati diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku orang lain. Melalui permainan peran, siswa dapat meningkatkan kemampuan untuk mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain. Mereka memperoleh cara berperilaku untuk mengatasi masalah seperti dalam permainannya dan dapat meningkatkan keterampilan memecahan masalah.

Model bermain peran terdiri atas sembilan langkah, yaitu :

- a. Pemanasan
- b. Memilih partisipan
- c. Menyiapan pengamat
- d. Menata panggung
- e. Memainkan peran
- f. Diskusi dan evaluasi
- g. Memainkan peran ulang (manggung ulang)
- h. Diskusi dan evaluasi kedua
- i. Berbagai pengalaman dan kesimpulan

2. Model Simulasi Sosial

Model simulasi sosial ini dipelopori oleh Sarane Boocock dan Harol Guetzkow, (dalam Uno, Hamzah.2008:28) yang berpendapat bahwa model simulasi adalah penerapan dari prinsip sibernetik, suatu cabang dari psikologi sibernetik yaitu suatu studi perbandingan antara mekanisme kontrol manusia (biologis) dengan sistem elektromekanik, seperti komputer.

Simulasi sosial adalah suatu studi perbandingan dengan sistem elektromekanik yang mengacu pada teori Siber Matika, jadi teori ini menganalogkan bahwa siswa belajar dengan sistem yang dapat mengendalikan umpan balik sendiri yang menyerupai mesin. (Ruminiati, 2006 : 5-13)

Model pembelajaran simulasi sosial beranggapan bahwa siswa merupakan bagian suatu sistem yang dapat mengendalikan umpan balik sendiri. Permainan simulasi dapat merangsang berbagai bentuk belajar, seperti belajar tentang persaingan (kompetisi), kerjasama, empati, sistem sosial, konsep keterampilan, kemampuan berpikir kritis, pengambilan keputusan, dan lain-lain. (Uno, Hamzah. 2008:30)

Sehingga dapat disimpulkan bahwa model simulasi sosial menginterpretasikan manusia sebagai suatu sistem kontrol yang dapat mengarahkan tindakannya dengan berdasarkan pada umpan balik.

Model simulasi sosial ada empat prinsip yang harus dipegang oleh guru sebagai fasilitator, yaitu :

- a. Penjelasan guru agar pemain harus memahami aturan main
- b. Mengawasi proses simulasi
- c. Melatih jika pemain melakukan kesalahan
- d. Diskusi dan refleksi

Simulasi sosial terdiri dari empat tahap, yaitu :

- a. Menyiapkan siswa yang menjadi pemeran dalam simulasi

- b. Guru menyusun skenario
- c. Pelaksanaan simulasi
- d. Mendiskusikan (*debriefing*)

3. Model Telaah/Kajian Yurisprudensi

Model pembelajaran yang dipelopori oleh Donal Oliver dan James P. Shave ini berpendapat bahwa pemahaman masyarakat di mana setiap orang berbeda pandangan dan prioritas satu sama lain, dan nilai-nilai sosialnya saling berkonfrontasi satu sama lain. (Uno, Hamzah. 2008:31)

Memecahkan masalah kompleks dan kontroversial di dalam konteks aturan sosial yang produktif membutuhkan warga negara yang mampu berbicara satu sama lain dan bernegosiasi tentang keberbedaan tersebut.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran telaah yurisprudensi adalah metode pembelajaran yang melatih siswa untuk peka terhadap permasalahan sosial, mengambil sikap terhadap permasalahan tersebut, serta mempertahankan sikap tersebut dengan argumentasi yang relevan dan valid. Model pembelajaran ini membantu siswa untuk belajar berpikir secara sistematis tentang isu-isu kontemporer yang sedang terjadi di masyarakat. Model ini juga mengajarkan siswa untuk dapat menerima atau menghargai sikap orang lain terhadap suatu masalah yang mungkin bertentangan dengan sikap yang ada pada dirinya.

Adapun langkah-langkah pembelajaran telaah yurisprudensi melalui teori dialog konfrontatif antara lain sebagai berikut ;

- a. Orientasi terhadap kasus
- b. Mengidentifikasi isu
- c. Pengambilan sikap
- d. Menggali argumentasi untuk mendukung sikap yang telah diambil
- e. Memperjelas ulang dan memperkuat sikap
- f. Menguji asumsi tentang fakta, definisi, dan konsekuensi

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (Hamalik, Oemar. 2001:27). Menurut pengertian ini belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Adapula tafsiran lain tentang belajar yang menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Di dalam interaksi inilah terjadi serangkaian pengalaman-pengalaman belajar.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses interaksi dari lingkungan dan pelaku melalui pengalaman dalam rangka merubah tingkah laku individu tersebut.

2. Teori Belajar

Terdapat beberapa teori belajar yang dikenal antara lain sebagai berikut :

Berdasarkan teori stimulus-respon, Thorndike menyatakan bahwa cara belajar manusia dan binatang pada dasarnya sama, karena belajar pada dasarnya terjadi melalui pembentukan asosiasi antara stimulus dan respon. Menurut Thorndike, terjadinya asosiasi stimulus dan respon berdasarkan tiga hukum yaitu hukum kesiapan, hukum latihan, dan hukum akibat.

Menurut pandangan B. F. Skinner (1958), belajar merupakan suatu proses penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Pengertian belajar ini adalah suatu perubahan dalam kemungkinan atau peluang terjadinya respon.

Piaget berpendapat bahwa proses belajar terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap asimilasi, tahap akomodasi, dan tahap equilibrasi/penyeimbangan. Teori Piaget menunjukkan bahwa pikiran manusia mengalami perkembangan yang mempengaruhi proses berpikirnya, sehingga dalam melaksanakan pembelajaran guru perlu memikirkan tingkat perkembangan intelektual siswa.

Sedangkan David Ausubel berpendapat bahwa keberhasilan belajar siswa sangat ditentukan oleh kebermaknaan bahan ajar yang dipelajari. Suatu bahan ajar, informasi, atau pengalaman baru seseorang akan bermakna jika pengetahuan yang baru itu dapat disusun sesuai dengan struktur kognitif yang dimilikinya.

Dari beberapa teori belajar tersebut dapat disimpulkan bahwa seseorang dapat dikatakan belajar jika dalam diri orang tersebut terjadi suatu aktivitas yang mengakibatkan perubahan tingkah laku yang dapat diamati relatif lama. Proses terjadinya perubahan tingkah laku muncul sebagai akibat dari usaha dalam bentuk belajar. Sehingga belajar dalam PKn sedapat mungkin diusahakan munculnya asimilasi dan akomodasi kognitif.

3. Hasil Belajar

Reigeluth sebagaimana dikutip Keller (dalam Uno, Hamzah. 2008:137) menyebutkan bahwa hasil belajar adalah semua efek yang dapat dijadikan

sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan suatu metode dibawah kondisi yang berbeda. Efek ini bisa berupa efek yang sengaja dirancang, karena itu ia merupakan efek yang diinginkan dan bisa juga berupa efek nyata sebagai hasil penggunaan metode pengajaran tertentu.

Menurut Bloom, dkk (dalam Suprayekti, 2004:2) hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu : ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotori dan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar meliputi segala kegiatan, baik yang berorientasi pada kemampuan berpikir, berhubungan dengan perasaan, sikap emosi, sistem nilai, sikap hati, dan juga yang berhubungan dengan tindakan anggota tubuh.

Berdasarkan teori tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah semua efek atau akibat yang diinginkan dari penggunaan metode kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada kemampuan berpikir, sikap, dan perilaku berkenaan dengan materi pembelajaran berdasarkan kriteria keberhasilan yang ditetapkan.

D. Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar

1. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yaitu pendidikan yang menyangkut status formal warga negara yang diatur dalam UU No. 62 tahun 1958. Undang-undang ini berisi tentang diri kewarganegaraan dan peraturan tentang naturalisasi atau pemerolehan status sebagai warga negara Indonesia (Winataputra :1995). Dalam perkembangannya UU ini diperbarui lagi yang disahkan oleh DPR pada tanggal 1 Agustus 2006 menjadi UU No. 12 tahun 2006 yang memuat tiga unsur antara lain : unsur Filosofi, Yuridis, dan Sosiologis. (Ruminiati.2006:1-25)

2. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Tujuan PKn adalah membentuk watak dan karakteristik warga negara yang baik. Sedangkan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menurut Mulyasa (2007) adalah untuk memberikan kompetensi-kompetensi dan menjadikan siswa :

- a. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, 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 uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan PKn SD adalah menjadikan warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya, terampil, cerdas, berwatak baik, serta mampu mengikuti kemajuan IPTEK.

3. Materi PKn

Standar kompetensi pada penelitian ini adalah “Memahami peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah”.

Kompetensi dasar penelitian ini adalah “Menjelaskan pengertian dan pentingnya peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah”.

4. Ruang Lingkup PKn

Menurut Mulyasa (2007) ruang lingkup PKn secara umum meliputi aspek-aspek sebagai berikut :

- a. Persatuan dan Kesatuan Bangsa
- b. Norma, Hukum, dan Peraturan
- c. Hak Azasi Manusia (HAM)
- d. Kebutuhan Warganegara
- e. Konstitusi Negara

- f. Kekuasaan Politik
- g. Kedudukan Pancasila
- h. Globalisasi

Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang memuat pendidikan nilai, moral, dan norma. Pendidikan nilai bersumber pada ideologi Pancasila yang diimplementasikan pada norma-norma yang berlaku di masyarakat, yaitu : norma agama, norma susila, norma kesopanan, norma kebiasaan, dan norma hukum.

5. Sasaran Pembelajaran PKn

Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang memuat materi pendidikan nilai, moral, dan norma. Kecenderungan pelaksanaan PKn dikembangkan berdasarkan taksonomi Bloom, dkk. yaitu meliputi aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor. Selain itu dapat juga menggunakan jenjang afektif (Kratzwoh, 1967), berupa penerimaan nilai (*receiving*), penanggapan nilai (*responding*), penghargaan nilai (*organization*), dan karakterisasi nilai (*characterization*).

E. Paradigma Baru PKn

Paradigma berarti suatu model atau kerangka berpikir yang digunakan dalam proses pendidikan kewarganegaraan di Indonesia. Sejalan dengan dinamika perkembangan kehidupan berbangsa dan bernegara yang ditandai oleh semakin terbukanya persaingan antarbangsa yang semakin ketat, maka bangsa

Indonesia mulai memasuki era reformasi di berbagai bidang menuju kehidupan masyarakat yang lebih demokratis.

Dalam masa transisi atau proses perjalanan bangsa menuju masyarakat madani (*civil society*), pendidikan kewarganegaraan sebagai salah satu mata pelajaran di persekolahan perlu menyesuaikan diri sejalan dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat yang sedang berubah. Proses pembangunan karakter bangsa (*nation character building*) yang sejak proklamasi kemerdekaan RI telah mendapat prioritas, perlu direvitalisasi agar sesuai dengan arah dan pesan konstitusi negara RI. Pada hakekatnya, proses pembentukan karakter bangsa diharapkan mengarah pada penciptaan suatu masyarakat Indonesia yang menempatkan demokrasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara sebagai titik sentral. Dalam proses itulah, pembangunan karakter bangsa kembali dirasakan sebagai kebutuhan yang sangat mendesak dan tentunya memerlukan pola pemikiran atau paradigma baru.

Tugas PKn paradigma baru yaitu mengembangkan pendidikan demokrasi mengemban tiga fungsi pokok, yakni mengembangkan kecerdasan warga negara (*civic intelligence*), membina tanggung jawab warga negara (*civic responsibility*), dan mendorong partisipasi warga negara (*civic participation*).

(Winataputra, Udin S. dan Sapriya, 2009 : 1.1)

Kecerdasan warga negara yang dikembangkan untuk membentuk warga negara yang baik bukan hanya dalam dimensi rasional melainkan juga dalam dimensi spiritual, emosional, dan sosial sehingga paradigma baru PKn bercirikan multidimensional. Untuk mengembangkan masyarakat yang demokratis melalui pendidikan kewarganegaraan diperlukan suatu strategi

dan pendekatan pembelajaran khusus yang sesuai dengan paradigma baru PKn. Model pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya adalah Pendekatan Model Pendekatan Sosial.

Keunggulan dari paradigma baru PKn dengan model pembelajaran yang memfokuskan pada kegiatan belajar siswa aktif (*active students learning*) dan pendekatan inkuiri (*inquiry approach*).

Model pembelajaran PKn dengan paradigma baru memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Membelajarkan dan melatih siswa berfikir kritis
2. Membawa siswa mengenal, memilih dan memecahkan masalah
3. Melatih siswa dalam berpikir sesuai dengan metode ilmiah
4. Melatih siswa untuk berpikir dengan keterampilan sosial lain yang sejalan dengan pendekatan inkuiri.

F. Kerangka Pikir

Pendidikan Kewarganegaraan pada dasarnya adalah bagaimana menjadikan warga negara yang baik dalam hidup berbangsa dan bernegara. Untuk itu semua kegiatan guru diarahkan untuk membantu siswa mempelajari suatu materi tertentu baik berupa pelajaran, sikap, perbuatan, dan sebagainya. Untuk membantu siswa secara baik, guru harus benar-benar merencanakan pembelajaran dengan matang, dan guru perlu mengetahui latar belakang orang tua dan lingkungannya sosialnya. Karena mata pelajaran PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang berkaitan langsung dengan

kehidupan masyarakat dan cenderung pada pendidikan efektif. Sedangkan sikap siswa banyak dipengaruhi oleh lingkungan, baik lingkungan keluarga maupun lingkungan teman bermainnya. Untuk itu model pendekatan sosial memiliki peranan cukup besar dalam mencapai tujuan pembelajaran.

G. Hipotesis

Adapun hipotesis yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut ;

Ha. Hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada siswa kelas VB SDN 1 Gunung Sulah kecamatan Sukarame dapat ditingkatkan menggunakan Model Pendekatan Sosial.

Ho. Hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada siswa kelas VB SDN 1 Gunung Sulah, kecamatan Sukarame tidak dapat ditingkatkan menggunakan Model Pendekatan Sosial.