

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Hakikat Belajar

Seseorang dapat dikatakan belajar jika dalam diri orang tersebut terjadi suatu aktifitas yang mengakibatkan perubahan tingkah laku yang dapat diamati dalam waktu relatif lama. Perubahan tingkah laku itu tidak muncul begitu saja, tetapi sebagai akibat dari usaha orang tersebut. Oleh karena itu, proses terjadinya perubahan tingkah laku dengan tanpa adanya usaha tidak disebut belajar.

Anthony Robbins dalam Trianto (2009:15), mendefinisikan belajar sebagai proses menciptakan hubungan antara sesuatu (pengetahuan) yang sudah dipahami dan sesuatu (pengetahuan) yang baru. Jadi belajar tidak diawali dari sesuatu yang benar-benar belum diketahui (nol), tetapi merupakan keterkaitan dari dua pengetahuan yang sudah ada dengan pengetahuan baru.

Menurut Gagne dalam Dimiyati dan Mudjiono (2006:10), belajar merupakan kegiatan yang kompleks, artinya di dalam proses belajar terdapat berbagai kondisi yang dapat menentukan keberhasilan belajar. Belajar terdiri dari tiga komponen penting, yaitu kondisi eksternal, kondisi internal, dan hasil belajar.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan belajar pada hakikatnya adalah suatu proses perubahan tingkah laku, perubahan perilaku seseorang akibat pengalaman yang ia dapat melalui pengamatan, pendengaran, membaca, meniru, dan menemukan sesuatu, sehingga perubahan ini dapat diukur.

B. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.

Dalam Pasal 1 butir 20 UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam pengertian tersebut terdapat 5 aspek, yakni interaksi, peserta didik, pendidik, sumber belajar, dan lingkungan belajar.

Fathurrohman dan Sutikno (2007:8), menyatakan bahwa setiap belajar mengajar selalu melibatkan dua pelaku aktif, yaitu guru dan siswa. Guru sebagai pengajar merupakan pencipta kondisi belajar siswa yang didesain secara sengaja, sistematis, dan berkesinambungan. Sedangkan siswa sebagai subjek pembelajaran merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar yang diciptakan guru.

Ciri utama pembelajaran adalah inisiasi, fasilitasi, dan peningkatan proses belajar siswa. Komponen pembelajaran terdiri dari tujuan, materi, kegiatan, dan evaluasi pembelajaran yang saling berkaitan satu sama lain.

Dari pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu sistem yang tersusun atas sarana, prasarana, biaya, personal, prosedur pelaksanaan, dan lingkungan sebagai pendukungnya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dalam proses pembelajaran di sekolah, seorang guru tentu akan menggunakan cara-cara yang tepat dalam mengelola kelas agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai. Ketercapaian tujuan tersebut akan terlihat dari hasil belajar siswa. Oleh karena itu, guru perlu mengetahui dan menguasai berbagai model pembelajaran. Berkaitan dengan penelitian ini, peneliti memilih model pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual.

C. *Contextual Teaching and Learning (CTL)*

1. *Pengertian Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning)*

Menurut Nurhadi dalam Wahono (2009:191), pendekatan kontekstual adalah konsepsi yang membantu guru menghubungkan mata pelajaran dengan situasi dunia nyata dengan motivasi siswa agar menghubungkan pengetahuan dan terapannya dengan kehidupan sehari-hari sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

Pendekatan Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari, dengan melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran efektif, yakni: konstruktivisme (*Constructivism*), bertanya (*Questioning*), menemukan (*Inquiry*), masyarakat belajar (*Learning Community*), pemodelan (*Modeling*), refleksi atau umpan balik (*reflection*) dan penilaian sebenarnya (*Authentic Assessment*). (Depdiknas, 2003:5)

2. Penerapan Pendekatan Kontekstual di Kelas

Secara garis besar langkah-langkah penerapan CTL dalam kelas sebagai berikut:

- a. Kembangkan pemikiran bahwa anak akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan menkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya
- b. Laksanakan sejauh mungkin kegiatan inkuiri untuk semua topik
- c. Kembangkan sifat ingin tahu siswa dengan bertanya
- d. Ciptakan masyarakat belajar (belajar dalam kelompok-kelompok)
- e. Hadirkan model sebagai contoh pembelajaran
- f. Lakukan refleksi di akhir pertemuan
- g. Lakukan penilaian yang sebenarnya dengan berbagai cara

3. Prinsip Dasar Pembelajaran Kontekstual

Menuru Masnur Muslich (2008:44), setiap komponen utama CTL mempunyai prinsip-prinsip dasar yang harus diperhatikan ketika akan

menerapkannya dalam pembelajaran. Prinsip-prinsip dasar yang dimaksud terlihat pada penjelasan berikut.

- a. *Konstruktivisme*, komponen ini merupakan landasan filosofis (berpikir) pembelajaran kontekstual, yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas (sempit) dan tidak serta merta diperoleh. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep, atau kaidah yang setiap saat dapat diambil dan diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata. Siswa perlu dibiasakan untuk belajar memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi siswa. Dalam pembelajaran siswa membangun sendiri pengetahuan mereka melalui keterlibatan aktif.

Siswa menjadi pusat kegiatan bukan guru. Belajar lebih dari sekedar mengingat, bagi siswa untuk benar-benar mengerti dan dapat menerapkan ilmu pengetahuan.

- b. Bertanya (*questioning*), komponen ini merupakan strategi pembelajaran CTL.

Prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan guru dalam pembelajaran berkaitan dengan komponen *bertanya* adalah:

- 1) Penggalan informasi lebih efektif apabila dilakukan melalui bertanya
- 2) Konfirmasi terhadap apa yang sudah diketahui lebih efektif melalui tanya-jawab

- 3) Dalam rangka penambahan atau pemantapan pemahaman lebih efektif dilakukan lewat diskusi (baik kelompok maupun kelas)
- 4) Bagi guru, bertanya kepada siswa dapat mendorong, membimbing, dan menilai kemampuan berpikir siswa

c. Menemukan (*inquiry*), komponen ini merupakan kegiatan inti CTL.

Prinsip-prinsip yang dapat dipegang guru ketika menerapkan komponen *inquiry* dalam pembelajaran adalah:

- 1) Pengetahuan dan keterampilan akan lebih lama diingat apabila siswa menemukan sendiri
- 2) Informasi yang diperoleh siswa akan lebih mantap apabila diikuti dengan bukti-bukti atau data yang ditemukan sendiri oleh siswa
- 3) Siklus *inquiry* adalah observasi (*observation*), bertanya (*questioning*), mengajukan dugaan (*hypothesis*), pengumpulan data (*data gathering*), dan penyimpulan (*conclusion*)

d. Masyarakat belajar (*learning community*), konsep ini menyarankan bahwa hasil belajar sebaiknya diperoleh dari kerja sama dengan orang lain.

Prinsip-prinsip yang dapat diperhatikan guru ketika menerapkan pembelajaran yang berkonsentrasi pada komponen *learning community*.

- 1) Pada dasarnya hasil belajar diperoleh dari kerja sama atau *sharing* dengan pihak lain

- 2) *Sharing* terjadi apabila ada pihak yang saling memberi dan saling menerima informasi
- 3) *Sharing* terjadi apabila ada komunikasi dua atau multiarah
- 4) Masyarakat belajar terjadi apabila masing-masing pihak yang terlibat di dalamnya sadar bahwa pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan yang dimilikinya bermanfaat bagi yang lain
- 5) Yang terlibat dalam masyarakat belajar pada dasarnya dapat menjadi sumber belajar

e. Pemodelan (*modelling*), komponen pendekatan CTL ini menyarankan bahwa pembelajaran keterampilan dan pengetahuan tertentu diikuti dengan model yang dapat ditiru siswa.

Prinsip-prinsip komponen *modelling* yang dapat diperhatikan guru ketika melaksanakan pembelajaran adalah:

- 1) Pengetahuan dan keterampilan diperoleh dengan mantap apabila ada model atau contoh yang dapat ditiru.
- 2) Model atau contoh dapat diperoleh langsung dari yang berkompeten atau dari ahlinya.
- 3) Model atau contoh dapat berupa cara mengoperasikan sesuatu.

f. Refleksi (*reflection*), merupakan perenungan kembali atas pengetahuan yang baru dipelajari.

Prinsip-prinsip dasar yang perlu diperhatikan guru dalam rangka penerapan komponen refleksi adalah:

- 1) Perenungan atas pengetahuan yang baru diperoleh merupakan pengayaan secara lebih mendalam.
 - 2) Perenungan merupakan respon atas kejadian, aktivitas, atau pengetahuan yang baru diperolehnya.
 - 3) Perenungan dapat berupa menyampaikan penilaian atas pengetahuan yang baru diterima, membuat catatan singkat, diskusi dengan teman sejawat, atau unjuk kerja.
- g. Penilaian autentik (*authentic assessment*), komponen yang merupakan ciri khusus dari pendekatan kontekstual adalah proses pengumpulan berbagai data yang dapat memberikan gambaran atau informasi tentang perkembangan pengalaman belajar siswa.
- Prinsip dasar yang perlu menjadi perhatian guru ketika menerapkan komponen penilaian autentik dalam pembelajaran adalah:
- 1) Penilaian autentik bukan menghakimi siswa, tetapi untuk mengetahui perkembangan pengalaman belajar siswa
 - 2) Penilaian dilakukan secara komprehensif dan seimbang antara penilaian proses dan hasil
 - 3) Guru menjadi penilai yang konstruktif (*constructive evaluators*) yang dapat merefleksikan bagaimana siswa belajar, menghubungkan apa yang mereka ketahui dengan berbagai konteks, dan perkembangan belajar siswa
 - 4) Penilaian autentik memberikan kesempatan siswa untuk dapat mengembangkan penilaian diri (*self assesement*) dan penilaian sesama (*peer assesement*).

- 5) Penilaian autentik mengukur keterampilan dan performansi dengan kriteria yang jelas (*performance-based*).
- 6) Penilaian autentik dilakukan dengan berbagai alat secara berkesinambungan sebagai bahan integral dari proses pembelajaran.
- 7) Penilaian autentik dapat dimanfaatkan oleh siswa, orang tua, dan sekolah untuk mendiagnosis kesulitan belajar, umpan balik pembelajaran, dan/atau untuk menentukan prestasi siswa

4. Perancangan Pembelajaran Kontekstual di Kelas

a. Perumusan Rencana Pembelajaran

Kegiatan pertama yang dilakukan guru adalah merancang rencana pembelajaran. Dalam pembelajaran kontekstual, program pembelajaran lebih merupakan rencana kegiatan kelas yang dirancang guru yang berisi skenario tahap demi tahap tentang apa yang akan dilakukan guru bersama siswanya sehubungan dengan topik yang akan dibahas. Topik yang dibahas tidak diuraikan dalam tujuan yang rinci secara teoritis, tetapi lebih menekankan pada proses yang melibatkan aktivitas siswa secara menyeluruh. Guru dalam kegiatan perancangan ini perlu mempersiapkan media, alat yang harus dibawa, dan langkah-langkah yang harus dikerjakan siswa.

b. Kegiatan Pembelajaran

Pada pelaksanaan pembelajaran, guru mengacu pada skenario pembelajaran yang telah dirancang. Kegiatan dilaksanakan secara

fleksibel dan menyenangkan dengan melibatkan siswa secara menyeluruh. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan tujuh prinsip kontekstual.

Proses pembelajaran dilaksanakan dengan konsep yang menyenangkan dapat di dalam kelas atau di luar kelas. Aktivitas siswa dicatat, kemajuan belajar siswa didata, hasil/produk kerja siswa dinilai dengan melibatkan siswa/kelompok lain. Siswa/kelompok yang mendapat nilai tertinggi diberi penghargaan. Pada akhir kegiatan pembelajaran guru melakukan refleksi untuk memperkuat hal-hal yang telah diperoleh.

D. PKn di Sekolah Dasar

Menurut Fathurrohman dan Wuri Wuryandani (2011:7), tujuan mata pelajaran PKn adalah memberikan kompetensi-kompetensi sebagai berikut:

1. Berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan
2. Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, 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 lainnya
4. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi

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*), PKn sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah perlu menyesuaikan diri 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 dirasakan sebagai kebutuhan yang sangat mendesak dan memerlukan paradigma baru.

PKn dengan paradigma baru, yaitu mengembangkan pendidikan demokrasi mengemban tiga fungsi pokok: (1) mengembangkan kecerdasan warga negara (*civic intelligence*), (2) membina tanggung jawab warga negara

(*civic responsibility*), dan (3) mendorong partisipasi warga negara (*civic participation*). (Fathurrohman dan Wuri Wuryandani, 2011:10)

Untuk mengembangkan masyarakat yang demokratis melalui PKn diperlukan suatu strategi dan pendekatan pembelajaran khusus yang sesuai dengan paradigma baru PKn. Model pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya adalah pendekatan kontekstual.

Keunggulan dari paradigma baru PKn dengan model pembelajaran yang memfokuskan pada kegiatan belajar siswa aktif (*active students learning*). Model pembelajaran PKn dengan paradigma baru memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Melatih siswa berpikir kritis
2. Membawa siswa mengenal, memilih, dan memecahkan masalah
3. Melatih siswa berpikir sesuai dengan metode ilmiah
4. Melatih siswa berpikir dengan keterampilan sosial lain

F. Hasil Belajar Siswa

Dengan berakhirnya suatu proses belajar, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.

Setiap akhir program pembelajaran selalu diadakan evaluasi dengan maksud untuk mengetahui hasil belajar siswa karena hasil belajar yang diperoleh siswa dapat menunjukkan tercapai tidaknya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Hasil belajar adalah tingkat kemampuan siswa setelah mengikuti pelajaran dalam kurun waktu tertentu. Menurut Wijaya dan Tabrani (1991:151), hasil belajar yang diperoleh berupa pernyataan dalam bentuk angka dan tingkah laku. Pendapat Harahap yang dikutip oleh Suryani (2004:25), hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil akhir pengambilan keputusan tentang tinggi rendahnya nilai siswa selama mengikuti proses belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan, bahwa hasil belajar adalah hasil akhir atau nilai-nilai pengukuran tingkat penguasaan, pemahaman, serta keterampilan siswa yang berupa angka-angka dan perubahan tingkah laku setelah siswa mengikuti proses pembelajaran.

G. Hipotesis Tindakan

Hipotesis Tindakan dalam PTK ini adalah:

- Ha. Hasil belajar PKn dapat ditingkatkan menggunakan pendekatan kontekstual pada siswa kelas V SDN 3 Kota Karang Teluk Betung Barat Bandar Lampung.
- Ho. Hasil belajar PKn tidak dapat ditingkatkan menggunakan pendekatan kontekstual pada siswa kelas V SDN 3 Kota Karang Teluk Betung Barat Bandar Lampung.

