

## **II. KAJIAN PUSTAKA**

### **2.1 Teori Belajar dan Pembelajaran**

#### **2.1.1 Hakikat Belajar**

Belajar dapat didefinisikan dari berbagai sudut pandang, rujukan teori, dan konsep dasarnya. Para ahli menyusun definisi dengan berbagai ragam walaupun tetap memiliki arah definisi yang relatif sama. Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik (Djamarah, 2002:13). Sedangkan (Budiningsih, 2005: 20) memberikan definisi belajar sebagai bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan tingkah lakunya.

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, dimana dalam interaksi tersebut individu memperoleh pengalaman baru (Callahan, 1993:198).

Belajar yang dilakukan siswa ada hubungannya dengan usaha pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Pada satu sisi, belajar yang dialami oleh siswa terkait dengan pertumbuhan jasmani yang siap berkembang. Pada sisi lain, kegiatan belajar

berupa perkembangan mental juga didorong oleh tindakan pendidikan atau pembelajaran. Dengan kata lain, belajar ada kaitannya dengan usaha atau rekayasa guru. Dari sisi siswa, belajar yang dialaminya sesuai dengan pertumbuhan jasmani dan perkembangan mental, akan membuahkan hasil belajar sebagai dampak pengiring. Selanjutnya dampak pengiring tersebut akan menghasilkan program belajar sendiri sebagai perwujudan partisipasi siswa menuju kemandirian. Dari segi guru, kegiatan belajar siswa merupakan akibat dari tindakan pendidikan atau pembelajaran. Proses belajar siswa tersebut menghasilkan perilaku yang dikehendaki, suatu hasil belajar sebagai dampak pembelajaran. (Dimiyati & Mudjiono, 2002: 25).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses aktif dalam memberi reaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu yang sedang belajar, yang diarahkan kepada pencapaian tujuan dengan melihat, mengamati, memahami dan keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran merupakan sesuatu untuk mendapatkan pengalaman baru. Proses belajar akan terkait dengan bagaimana mengubah tingkah laku individu, baik tingkah laku yang dapat diamati antara lain kecenderungan perilaku ataupun perilaku yang sulit diamati, seperti kemampuan berpikir.

### **2.1.2 Hakikat Pembelajaran**

Membelajarkan siswa dengan menggunakan asas pendidikan dan teori belajar, merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai

pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid (Sagala, 2007: 61).

Lebih lanjut, (Sagala, 2007:61-62) mengungkapkan bahwa pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru. Proses pembelajaran pada awalnya meminta guru untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa. Kemampuan dasar, motivasinya, latar belakang akademiknya, latar belakang sosial ekonominya, dan lain sebagainya.

Pembelajaran dapat dilakukan di mana saja, dan kapan saja. Berkembangnya teknologi informasi komunikasi lewat radio, televisi, film, internet, surat kabar, majalah, dapat membantu dan mempermudah siswa untuk belajar. Meskipun perkembangan teknologi informasi tersebut, tidak selalu mendorong seseorang untuk memperoleh pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan. Guru profesional memerlukan pengetahuan, keterampilan dan pendekatan pembelajaran agar mampu mengelola proses pembelajaran.

Pembelajaran berasal dari kata belajar yang berarti adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan yang dimaksud mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan demikian pembelajaran dapat diartikan proses yang dirancang untuk mengubah diri seseorang, baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotoriknya (Suwardi, 2007:30).

Dalam pembelajaran dibutuhkan pendekatan dan model yang sesuai dengan tujuan, kompetensi yang ingin dicapai, karakteristik siswa, sarana dan prasarana yang tersedia. Pendekatan pembelajaran dapat berarti panutan pembelajaran yang

berusaha meningkatkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik siswa dalam pengolahan pesan sehingga tercapai sasaran belajar.

### **2.1.3 Teori Belajar dalam Pembelajaran**

Ada beberapa teori belajar dan pembelajaran yang penting untuk dimengerti dan diterapkan oleh seorang guru sesuai dengan kondisi dan konteks pembelajaran. Masing-masing teori tentu saja memiliki kelemahan dan kelebihan. Pada penelitian ini penulis membatasi pada teori belajar konstruktivistik, behavioristik, dan humanistik yang erat kaitannya dan merupakan dasar pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang dilakukan di dalam kelas.

#### **2.1.3.1 Teori Belajar Konstruktivistik**

Menurut pandangan teori konstruktivistik, belajar merupakan usaha pemberian makna oleh siswa kepada pengalamannya melalui asimilasi dan akomodasi yang menuju pada pembentukan struktur kognitifnya, memungkinkan mengarah kepada tujuan tersebut. Oleh karena itu, pembelajaran diusahakan agar dapat memberikan kondisi terjadinya proses pembentukan tersebut secara optimal pada diri siswa. Proses belajar sebagai suatu usaha pemberian makna oleh siswa kepada pengalamannya melalui proses asimilasi dan akomodasi, akan membentuk suatu konstruksi pengetahuan yang menuju pada kemutakhiran struktur kognitifnya.

Menurut pandangan (Bettercount, 2005:1), belajar bukanlah kegiatan memindahkan pengetahuan dari guru kepada siswa melainkan suatu kegiatan yang memungkinkan siswa membangun sendiri struktur pengetahuannya. Pembelajaran berarti partisipasi guru bersama siswa dalam membentuk pengetahuan, membuat

makna, mencari kejelasan, bersikap kritis, dan mengadakan justifikasi. Jadi pembelajaran adalah suatu bentuk belajar itu sendiri.

Sementara Von Glaserfeld dalam Endrawati (2005:1), mengungkapkan bahwa pembelajaran adalah membantu seseorang berpikir secara benar dengan membiarkannya berpikir sendiri. Karakteristik pembelajaran yang dilakukan dalam teori belajar konstruktivistik adalah: (1) membebaskan siswa dari belenggu kurikulum yang berisi fakta-fakta lepas yang sudah ditetapkan, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan ide-idenya, serta membuat kesimpulan-kesimpulan, (2) menempatkan siswa sebagai kekuatan timbulnya interes, untuk membuat hubungan di antara ide-ide atau gagasannya, kemudian memformulasikan kembali ide-ide tersebut, serta membuat kesimpulan-kesimpulan, (3) guru bersama-sama siswa mengkaji pesan-pesan penting bahwa dunia adalah kompleks, di mana terdapat bermacam-macam pandangan tentang kebenaran yang datangnya dari berbagai interpretasi, dan (4) guru mengakui bahwa proses belajar dan penilaiannya merupakan suatu usaha yang kompleks, sukar dipahami, tidak teratur, dan tidak mudah dikelola. Teori belajar konstruktivistik yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran akan memberikan sumbangan besar dalam membentuk siswa menjadi kreatif, produktif, dan mandiri.

Konstruktivisme merupakan landasan berpikir bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit prestasinya diperluas melalui konteks terbatas (sempit) dan tidak serta merta. Pengetahuan itu bukan seperangkat fakta-fakta, konsep atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat (Abdurahman, 2000:33).

Dalam konteks ini siswa harus mampu merekonstruksi pengetahuan dan memberi makna melalui pengalaman nyata. Belajar merupakan proses mengkonstruksi sendiri dari bahan-bahan pelajaran yang bisa berupa teks, dialog, membuktikan rumus dan sebagainya. 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 *mengkonstruksi* pengetahuan di benak mereka sendiri. Esensi dari teori konstruktivis adalah ide, bahwa siswa harus menemukan dan mentransformasikan suatu informasi itu menjadi milik mereka sendiri.

Menurut Zahronik (1995:26) ada lima elemen yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran. 1). Pengaktifan pengetahuan yang sudah ada (*activating knowledge*); 2). Pemrosesan pengetahuan baru (*acquiring knowledge*) dengan cara mempelajari secara keseluruhan dulu, kemudian memperhatikan detailnya; 3). Pemahaman pengetahuan (*understanding knowledge*), yaitu dengan cara menyusun konsep sementara (hipotesis), melakukan sharing kepada orang lain agar mendapat tanggapan (validasi) dan atas dasar tanggapan itu, konsep tersebut di revisi dan dikembangkan; 4). Mempraktekkan pengetahuan dan pengalaman (*applying knowledge*); 5). Melakukan refleksi (*reflecting knowledge*) terhadap strategi pengembangan pengetahuan tersebut.

Penting bagi siswa tahu 'untuk apa' ia belajar, dan bagaimana' ia menggunakan pengetahuan dan keterampilan itu. Atas dasar itu, pembelajaran harus dikemas menjadi proses mengkonstruksi bukan 'menerima' pengetahuan. Dalam proses

pembelajaran, siswa membangun sendiri pengetahuan mereka melalui keterlibatan aktif dalam proses belajar dan mengajar.

Proses pembelajaran hendaknya siswa dikondisikan sedemikian rupa oleh guru, sehingga siswa diberi keleluasaan untuk mencobakan, menjalani sendiri apa yang mereka inginkan. Dalam kaitan ini Zahronik (1995:28) mengungkapkan.

1. Siswa perlu dibiasakan untuk memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya sendiri.
2. Siswa belajar dari mengalami sendiri, bukan dari menghafal.

Manusia mempunyai kecenderungan untuk belajar dalam bidang tertentu, dan seorang anak mempunyai kecenderungan untuk belajar dengan cepat akan hal-hal yang baru.

### **2.1.3.2 Teori Belajar Humanistik**

Menurut teori belajar humanistik, proses belajar harus dimulai dan ditujukan untuk kepentingan memanusiakan manusia. Oleh karena itu, teori belajar humanistik sifatnya lebih abstrak dan lebih mendekati bidang kajian filsafat, teori kepribadian, dan psikoterapi dari pada bidang kajian psikologi belajar.

Berkaitan dengan teori belajar humanistik, Ausubel (2005:9) mengungkapkan bahwa; setiap manusia memiliki kapasitas alamiah untuk belajar, karena setiap manusia memiliki 6 (enam) dorongan dasar, yaitu; (1) rasa ingin tahu (*sense of curiosity*), (2) hasrat ingin membuktikan secara nyata apa yang sedang dan sudah dipelajari (*sense or reality*), (3) keberminatan pada sesuatu (*sense of interest*); (4) dorongan untuk menemukan sendiri (*sense of discovery*); (5) dorongan

berpetualang (*sense of adventure*); (6) dorongan menghadapi tantangan (*sense of challenge*).

Belajar adalah aktivitas untuk mengembangkan kapasitas alamiah yang terdapat dalam diri setiap siswa. Belajar adalah aktivitas untuk menciptakan atau membangun makna-makna personal dan kaitan-kaitan penuh makna antara informasi/prilaku baru yang diperoleh dengan makna-makna personal yang sudah terdapat dan menjadi miliknya. Dalam kaitan ini pula, belajar berarti sebagai aktivitas memperoleh informasi baru dan kemudian menjadikannya sebagai pengetahuan personal (*individu's personalization of the new information*).

Teori belajar humanistik sangat mementingkan isi yang dipelajari dari pada proses belajar itu sendiri. Teori belajar ini lebih banyak berbicara tentang konsep-konsep pendidikan untuk membentuk manusia yang dicita-citakan dan tentang proses belajar dalam bentuknya yang paling ideal. Dengan kata lain, teori belajar ini lebih tertarik pada pengertian belajar dalam bentuknya yang paling ideal dari pada pemahaman tentang proses belajar sebagaimana apa adanya, seperti yang selama ini dikaji oleh teori-teori belajar lainnya.

Teori belajar humanistik dalam pelaksanaannya, antara lain tampak juga dalam pendekatan belajar sebagaimana yang dikemukakan oleh Ausubel (1989:11), yaitu tentang pandangannya belajar bermakna atau "*Meaningful Learning*" yang juga tergolong dalam aliran kognitif, yang mengatakan bahwa belajar merupakan asimilasi bermakna. Materi yang dipelajari diasimilasikan dan dihubungkan dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Faktor motivasi dan pengalaman emosional sangat penting dalam peristiwa belajar, karena tanpa



motivasi dan keinginan dari pihak si belajar, maka tidak akan terjadi asimilasi pengetahuan baru ke dalam struktur kognitif yang telah dimilikinya. Teori humansitik berpendapat bahwa teori belajar apapun dapat dimanfaatkan, asal tujuannya untuk memanusiakan manusia yaitu mencapai aktualisasi diri, pemahaman diri, dan realisasi diri orang yang belajar secara optimal.

Pembelajaran bermakna (*Meaningful Learning*) akan terjadi manakala.

1. Mampu menjadikan modifikasi atau perubahan terhadap “organisasi diri” (*self organization*) dan “perilaku dari dalam diri sendiri” (*inner behavior*) siswa yang tersusun di dalam pengertian, pandangan atau dunia perseptual, perasaan, keyakinan, dan tujuan personal mereka.
2. Mampu mendorong siswa untuk beraktualisasi diri dan mencapai pribadi paripurna, dengan cara (a) memuaskan kebutuhan dan kapasitas dasar yang dimiliki, (b) melibatkan mereka secara fisik, emosional, mental dengan penuh tanggung jawab dalam proses pembelajaran dan proses perubahan diri; (c) mengembangkan independensi, kreativitas, kepercayaan-diri, kritisme-diri dan evaluasi-diri.
3. Mampu membantu siswa menemukan makna-makna personal yang terdapat di dalam bahan-bahan belajar yang disajikan. Jadi persoalannya bukan terletak pada “bagaimana guru mengorganisasi dan menyajikan bahan-bahan belajar kepada siswa”, melainkan bahwa “bahan-bahan belajar tersebut secara internal harus memiliki dan memberikan makna secara personal kepada diri siswa”. Semakin banyak keterkaitan antara bahan belajar dengan makna-makna personal siswa, semakin tinggi pula intensitas dan kualitas belajarnya,

demikian pula sebaliknya. Dengan demikian, maka antara perasaan dan perhatian siswa dengan organisasi dan penyajian bahan-bahan belajar harus ditempatkan dalam posisi sederajat. Artinya jika bahan belajar dipandang bermakna oleh siswa, maka siswa akan tertarik/suka padanya dan peristiwa belajarpun akan terjadi, demikian pula sebaliknya.

Kaitan dengan peningkatan upaya merubah dan membentuk hasil belajar ranah sikap Pendidikan Kewarganegaraan dengan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament, Jigsaw, dan Group Investigation*, sumbangan teori belajar Humanistik memungkinkan pembelajaran secara kelompok, yang berarti belajar dapat diperoleh dari proses pembelajaran dari siswa, oleh siswa, dan untuk siswa. Teori belajar humanistik sangat mementingkan isi yang dipelajari dari pada proses pembelajaran itu sendiri. Teori belajar humanistik ini lebih banyak berbicara tentang konsep-konsep pendidikan untuk membentuk manusia yang dicita-citakan dan tentang proses belajar dalam bentuknya yang paling ideal.

Teori belajar humanistik dalam pelaksanaannya, tampak dalam pendekatan belajar bermakna atau "*meaningful learning*" yang menyebutkan bahwa belajar merupakan asimilasi bermakna. Materi yang dipelajari diasimilasikan dan dihubungkan dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Faktor motivasi dan pengalaman emosional sangat penting dalam peristiwa belajar, karena tanpa motivasi dan keinginan dari pihak si belajar, maka tidak akan terjadi asimilasi pengetahuan baru ke dalam struktur kognitif yang telah dimilikinya. Untuk memperoleh pembelajaran yang bermakna tersebut dapat dilakukan melalui pembelajaran Model *pembelajaran kooperatif Tipe Jigsaw, Team game Turnamen,*

dan *Group Investigation*, sehingga dimungkinkan akan meningkatkan sikap positif siswa terhadap sistem hukum dan peradilan nasional.

### **1.1.3.3 Teori Belajar Behavioristik**

Menurut teori behavioristik, belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dengan respon. Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan kemampuan untuk bertingkah laku sebagai hasil interaksi stimulus dengan respon. Ditinjau dari belajar Behavioristik, seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan tingkah lakunya (Budiningsih, 2005: 20). Sebagai contoh, siswa dianggap belum belajar tentang demokrasi, walaupun ia sudah berusaha giat, dan gurunya pun sudah mengajarkannya dengan tekun, jika siswa tersebut masih suka memaksakan kehendak dan memotong perkataan orang lain dalam kehidupan sehari-hari. Karena ia belum dapat menunjukkan perilaku demokratis sebagai hasil belajar.

Menurut teori ini yang terpenting adalah masukan atau *input* yang berupa stimulus dan keluaran atau *output* yang berupa respons. Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru atau siswa lain pada siswa, seperti bahan diskusi kelompok, materi pelajaran, soal-soal post test, dan lain-lain. Respon adalah reaksi atau tanggapan siswa terhadap stimulus yang diterima siswa, seperti diskusi kelompok, kerja kelompok, dan penyelesaian tugas kelompok.

Menurut teori behavioristik, apa yang terjadi di antara stimulus dan respon dianggap tidak penting diperhatikan karena tidak diamati dan tidak dapat diukur. Yang dapat diamati hanyalah stimulus dan respon. Oleh sebab itu, apa saja yang diberikan guru (stimulus) dan apa saja yang dihasilkan siswa (respon), semuanya

harus dapat diamati dan dapat diukur. Teori ini mengutamakan pengukuran, sebab pengukuran merupakan suatu hal yang penting untuk melihat terjadi atau tidaknya perubahan tingkah laku tersebut.

Berlandaskan pada teori behavioristik ini maka dalam melakukan eksperimen penulis akan memberikan perlakuan yang berbeda terhadap sampel yang berbeda. Kemudian dari ketiga perlakuan itu penulis akan melakukan pengukuran hasil belajar ranah sikap yang selama ini agak terabaikan dalam proses pembelajaran. Karena menurut Eddy Purnomo (2011:45), seseorang mempunyai kecenderungan untuk melakukan sesuatu jika kegiatan itu diukur atau dinilai. Jika di sekolah diadakan lomba kebersihan kelas, maka siswa cenderung untuk melakukan bersih-bersih kelas. Dengan adanya pengukuran ranah afektif (sikap) ini dimungkinkan dapat meningkatkan sikap positif siswa terhadap obyek sikap pembelajaran PKn.

#### **2.1.3.4 Pembelajaran Ranah Sikap**

##### **a. Pengertian sikap**

Sikap merupakan suatu konsep psikologi yang kompleks. Tidak ada satu definisi yang dapat diterima bersama oleh semua pakar psikologi. Satu hal yang dapat diterima bersama bahwa sikap berakar dalam perasaan. Anastasi mendefinisikan sikap sebagai kecenderungan untuk bertindak secara suka atau tidak suka terhadap suatu objek (Pargito, 2011 : VII-1).

Ahli lain berpendapat sikap adalah suatu predisposisi yang dipelajari untuk merespon secara positif atau negatif terhadap suatu objek, situasi, konsep, atau orang (Fishbein dalam Depdiknas, 2004:8). Hasil belajar ranah sikap ini

penting untuk ditingkatkan. Sikap positif siswa terhadap sistem hukum dan peradilan nasional, setelah mengikuti pembelajaran harus lebih positif dibandingkan sebelum pembelajaran. Perubahan ini merupakan indikator keberhasilan guru PKn dalam meningkatkan hasil belajar ranah sikap. Untuk itu guru PKn semestinya merancang pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar yang dapat meningkatkan sikap siswa terhadap nilai-nilai yang akan ditanamkan dalam pembelajaran PKn.

Ranah sikap berhubungan dengan volume yang sulit diukur karena menyangkut kesadaran seseorang yang tumbuh dari dalam. Sikap juga dapat muncul dalam kejadian behavioral, sebagai akibat dari proses pembelajaran yang dilakukan guru. Sikap merupakan refleksi dari nilai yang dimiliki, oleh karenanya pendidikan sikap pada dasarnya adalah pendidikan nilai. Nilai adalah suatu konsep yang berada dalam pikiran manusia yang sifat-sifatnya tersembunyi, tidak berada dalam dunia empiris. Nilai berhubungan dengan pandangan seseorang tentang baik dan buruk, layak dan tidak (Depdiknas, 2004 : 8).

Sikap bagi seseorang tidaklah statis, tetapi selalu berubah, setiap orang akan menganggap sesuatu itu baik sesuai dengan pandangannya pada saat itu. Oleh sebab itu, sikap yang dimiliki seseorang bisa dibina dan diarahkan. Komitmen seseorang terhadap sikap, yakni kecenderungan seseorang terhadap suatu objek, misalnya jika seseorang berhadapan dengan sesuatu objek, dia akan menunjukkan gejala senang atau tidak senang, setuju atau tidak setuju.

## **b. Komponen Sikap**

Sikap sebagai keteraturan tertentu dalam hal perasaan (afeksi), Pemikiran (kognisi), dan predisposisi tindakan (konasi) seseorang terhadap suatu aspek di lingkungan sekitar (Saifuddin Azwar, 2003:5). Apabila kita mengikuti skema triadik, struktur sikap terdiri atas tiga komponen yang saling menunjang, yaitu komponen kognitif, komponen afektif, dan komponen konatif. Komponen kognitif berhubungan dengan belief, ide dan konsep, komponen afektif merupakan perasaan yang menyangkut aspek emosional, dan komponen konatif merupakan aspek kecenderungan berperilaku (Mar'at, 1981:13).

### **1. Komponen Kognitif**

Komponen kognitif berisi persepsi, kepercayaan, dan *stereotype* yang dimiliki individu mengenai sesuatu. Seringkali komponen ini disamakan dengan pandangan (opini), terutama apabila menyangkut masalah isu atau problem yang controversial. Komponen afektif merupakan perasaan individu terhadap obyek sikap dan menyangkut masalah emosi. Komponen perilaku berisi tendensi atau kecenderungan untuk bertindak atau bereaksi terhadap sesuatu dengan cara-cara tertentu (Saifuddin Azwar, 2003:24). Kaitannya dengan objek sikap, berarti persepsi siswa terhadap sistem hukum dan peradilan nasional, dan/atau keyakinan siswa terhadap keberadaan hukum yang dapat mewujudkan ketertiban masyarakat.

### **2. Komponen Afektif**

Komponen afektif merupakan perasaan yang menyangkut aspek emosional (Mar'at, 1981:13). Dimensi afektif merupakan perasaan individu terhadap

suatu objek sikap dan menyangkut masalah emosi. Kaitannya dengan objek sikap berarti dimensi afektif ini akan menimbulkan perasaan setuju atau tidak setuju siswa terhadap keberadaan hukum yang berlaku, dan perasaan setuju tidak setuju terhadap peradilan nasional dalam upaya menegakan hukum.

### **3. Komponen Konatif**

Komponen konatif merupakan aspek kecenderungan berperilaku (Mar'at, 1981:13). Komponen Konatif berisi tendensi atau kecenderungan untuk bertindak atau bereaksi terhadap sesuatu dengan cara-cara tertentu. Indikasi ini misalnya kesediaan menerima sanksi apabila terbukti melanggar hukum. Kesediaan berperan serta dalam penegakkan hukum apabila dibutuhkan.

#### **c. Pembentukan Sikap**

Secara umum, para pakar psikologi sosial sepakat bahwa sikap manusia terbentuk melalui proses pembelajaran dan pengalaman selama berinteraksi dengan lingkungan. Menurut Klausmeier dalam Pargito (2011 : VII-8) ada tiga model belajar dalam rangka pembentukan sikap. Tiga model itu adalah: mengamati dan meniru, menerima penguatan, dan menerima informasi verbal. Model-model ini, sesuai dengan kepentingan penerapan dalam dunia pendidikan.

### **1) Mengamati dan meniru**

Pembelajaran ini berlangsung melalui pengamatan dan peniruan. Menurut Bandura dalam Pargito, banyak tingkah laku manusia dipelajari dengan cara mengamati dan meniru tingkah laku atau perbuatan orang lain, terutamanya orang-orang yang berpengaruh. Misalnya orang tua atau guru bagi anak-anak. Melalui proses pengamatan dan peniruan akan terbentuk pula pola sikap dan tingkah laku yang sesuai dengan orang yang ditiru. Oleh karenanya kehadiran sosok guru sebagai teladan sangat diperlukan, karena biasanya siswa akan melakukan apa yang dilakukan guru dari pada apa yang dinasehatkannya.

### **2) Menerima penguatan**

Dalam proses pendidikan, guru dapat memberikan ganjaran berupa pujian kepada anak yang berbuat sesuai dengan nilai-nilai ideal tertentu. Semakin lama respon yang diberi ganjaran tersebut akan bertambah kuat. Dengan demikian, sikap anak akan terbentuk. Mereka akan menerima nilai yang menjadi pegangan guru Menurut Baron dan Byrne dalam Pargito, (2011 : VII-8)., menunjukkan bahwa individu dengan cepat akan mengekspresikan pandangan tertentu, apabila diberi ganjaran untuk perbuatan yang mendukung pandangan tersebut.

### **3) Menerima informasi verbal**

Diera informasi yang mengglobal ini seseorang dapat mengakses pengetahuan melalui berbagai media. Sejalan dengan itu pintar-pintarlah menyaring informasi yang masuk, karena apapun informasinya baik positif



maupun negatif, disadari atau tidak, dapat mempengaruhi pembentukan pada sikap seseorang terhadap objek tertentu. Informasi tentang adanya oknum penegak hukum seperti polisi, hakim, dan jaksa yang tersandung kasus suap atau mafia hukum dapat membentuk pola sikap yang negatif, berupa ketidakpercayaan terhadap aparat penegak hukum.

Dari tiga uraian di atas dapat dijelaskan bahwa pembentukan sikap dapat terjadi melalui proses mengamati dan meniru seorang figur atau model, pemberian penguatan melalui pemberian ganjaran dan hukuman, serta dengan cara memberikan informasi verbal. Karena informasi baik yang positif maupun negatif dapat mempengaruhi pembentukan sikap seseorang.

Dengan demikian model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, *TGT* dan *GI*, dimungkinkan dapat membentuk sikap karena di dalamnya memenuhi persyaratan teori pembentukan sikap. Siswa yang pintar misalnya ia dapat memperlihatkan kemampuannya dalam hal menjelaskan materi pelajaran kepada temannya dalam kelompok (*Jigsaw*), dapat menjawab pertanyaan dengan benar dalam perlombaan antar kelompok (*TGT*), dan memperlihatkan kemampuan presentasi (*GI*). Siswa-siswa pintar ini akan memberi warna interaksi dalam proses pembelajaran, lambat laun akan menarik perhatian dan ditiru oleh siswa lain.

Kaitan dengan penguatan sebagai pembentuk sikap model pembelajaran kooperatif memberikan ruang seluas-luasnya kepada siswa untuk berekspresi dan berkolaborasi dengan teman sebaya. Hadiah atau hukuman kita maknai

dalam arti luas. Siswa yang dapat menjelaskan dengan baik (*Jigsaw*), siswa yang dapat menjawab pertanyaan dengan baik (*TGT*), dan siswa yang dapat membuat laporan dan mempresentasikan dengan baik (*GI*), di depan kelas tentu akan mendapat penghargaan berupa pujian, perasaan di terima ditengah-tengah siswa yang lain, atau mendapat kepuasan dalam belajar. Sebaliknya bagi siswa yang tidak mempersiapkan diri dengan baik, dan tidak mengikuti proses pembelajaran dengan baik tentu akan mendapat sanksi sosial, berupa 'malu karena dianggap tidak mampu'. Dengan demikian tidak ada pilihan lain bagi siswa kecuali mempersiapkan diri sebaik-baiknya dan mengikuti proses pembelajaran sebaik-baiknya.

Kaitan dengan penerima informasi sebagai pembentuk sikap, model pembelajaran kooperatif memberikan ruang seluas-luasnya kepada siswa untuk berdiskusi dalam kelompok. Informasi yang diterima pun tidak semata-mata hanya bersumber dari guru, melainkan semua siswa mempunyai hak untuk menyampaikan pendapat. Semua siswa yang ada di kelas bisa menjadi sumber belajar, dengan demikian informasi yang diterima siswapun semakin banyak. Oleh karena itu perlu diupayakan bahwa informasi yang diterima siswa adalah informasi yang positif, agar dapat membentuk sikap yang juga positif.

#### **d. Teori Perubahan Sikap**

Para pakar psikologi sosial telah mengemukakan berbagai teori tentang perubahan sikap, diantaranya adalah.

### 1) Teori Fungsional

Teori fungsional beranggapan bahwa manusia mempertahankan sikap yang sesuai dengan kepentingannya. Perubahan sikap terjadi dalam rangka mendukung suatu maksud atau tujuan yang ingin dicapai. Menurut teori ini, sikap merupakan alat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, untuk mengubah sikap seseorang, terlebih dahulu harus dipelajari dan diketahui kepentingan atau tujuan yang ingin dicapai oleh seseorang.

Katz dan Stotland dalam Pargito (2011:VII-4) menjelaskan bahwa perubahan sikap pada diri seseorang terjadi untuk menyesuaikan dengan kebutuhannya. Ada beberapa fungsi sikap dalam rangka memenuhi berbagai kebutuhan individu. Adapun yang dimaksud dengan pertahanan diri, perubahan sikap didasarkan pada keinginan seseorang untuk melindungi atau mempertahankan dirinya. Sebagai pernyataan nilai, perubahan sikap didasarkan pada keinginan seseorang untuk menyatakan sikap yang sejalan dengan nilai-nilai utama yang menjadi pegangan bagi dirinya. Selanjutnya, sebagai pengetahuan, perubahan sikap didasarkan pada keperluan seseorang untuk mendapatkan informasi yang diperlukannya.

### 2) Teori pertimbangan sosial (social judgement theory)

Menurut Asch dan Sherif dalam Pargito, (2011:VII-5).teori ini, perubahan sikap merupakan suatu penafsiran kembali atau pendefinisian kembali terhadap objek sikap. Sikap dijelaskan sebagai suatu daerah posisi dalam suatu skala, yang mencakup ruang gerak penerimaan (latitude of

acceptance), ruang gerak tidak pasti (latitude of noncommitment), dan ruang gerak penolakan (latitude of rejection).

proses perubahan sikap bergantung pada hasil penapsiran ulang. Apabila individu berpendapat bahwa hasil penapsiran ulang itu hasilnya lebih buruk, maka hampir bisa dipastikan individu itu tidak akan mengubah sikapnya. Sebaliknya jika ternyata hasil penapsiran ulang itu lebih baik, maka dengan sendirinya individu itu mempunyai kecenderungan untuk mengubah ke arah hasil penapsiran itu. Seseorang yang pernah mengalami kekecewaan atas penanganan kasus hukum, tentu ia memiliki sikap yang negatif terhadap sistem hukum. Kemudian individu itu mendapat informasi yang benar (positif) tentang hukum, bahwa apa yang pernah dialaminya adalah karena ulah oknum dan tidak semua penegak hukum seperti itu, maka lambat laun individu itu akan mengubah sikap negatifnya menjadi positif.

## **2.2 Pendidikan Kewarganegaraan**

### **2.2.1 Pengertian**

Hakikat mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan moral yang bersumber dan berlandaskan Pancasila, sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai-nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia, yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku sehari-hari, baik sebagai individu, maupun sebagai warga masyarakat, warga Negara, dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, Di samping itu PKn

juga dimaksudkan membekali siswa dengan budi pekerti, pengetahuan dan kemampuan dasar terutama yang berhubungan dengan negara, serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat di andalkan oleh bangsa dan negara (Depdiknas, 1995:2).

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang baik, yaitu warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban dengan seimbang, menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter seperti yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

### **2.2.2 Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan**

Permendiknas 22 Tahun 2006, Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

- a. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan
- b. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan 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.

Sedangkan tujuan umum pelajaran PKn ialah mendidik warga negara agar menjadi warga negara yang baik, yang dapat dilukiskan dengan warga negara yang patriotik, toleran, setia terhadap bangsa dan negara, beragama, demokratis, dan Pancasila sejati (Somantri, 2001:279).

### **2.2.3 Ruang Lingkup**

Menurut Depdiknas (2006 : 2) Ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

- a. Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi; hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, Sumpah Pemuda, keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan.
- b. Norma, hukum dan peraturan, meliputi; tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, Norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistim hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional
- c. Hak asasi manusia meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
- d. Kebutuhan warga negara meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan

pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara.

- e. Konstitusi Negara meliputi; proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi.
- f. Kekuasaan dan politik, meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi
- g. Pancasila meliputi; kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka.
- h. Globalisasi meliputi; globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

Standar Kompetensi dalam penelitian ini adalah SK 2. Menampilkan sikap positif terhadap sistem hukum dan peradilan nasional. Standar kompetensi ini merupakan kompetensi yang diberikan di kelas X semester ganjil, dan termasuk dalam ruang lingkup ke dua, norma, hukum dan peraturan, meliputi; tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, Norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional.

#### **2.2.4 Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan**

Muhibin (1997:141) menyebutkan bahwa hasil belajar merupakan taraf keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes, mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Bila dianalisis lebih dalam hampir semua tujuan kognitif mempunyai komponen afektif (sikap). Dalam pembelajaran sains, misalnya, di dalamnya ada komponen sikap ilmiah. Sikap ilmiah adalah komponen afektif. Peringkat ranah afektif menurut taksonomi Bloom ada lima tingkatan, yaitu: menerima *receiving*,anggapi (*responding*), menilai (*valuing*), mengelola (*organization*), dan menghayati (*characterization*). Masing-masing tingkatan di jelaskan sebagai berikut.

##### **a. Tingkat Penerimaan (*Receiving*)**

Pada peringkat penerimaan, siswa memiliki keinginan memperhatikan suatu fenomena khusus atau stimulus, tugas guru adalah mengarahkan perhatian siswa pada fenomena yang menjadi objek pembelajaran afektif. Misalnya guru mengarahkan siswa agar senang bekerjasama. Kesenangan ini akan menjadi kebiasaan, dan hal ini yang diharapkan, yaitu kebiasaan yang positif.

##### **b. Tingkat Menanggapi (*Responding*)**

*Responding* merupakan partisipasi aktif siswa, pada peringkat ini siswa tidak saja memperhatikan fenomena khusus tetapi ia juga bereaksi. Peringkat tertinggi pada kategori ini adalah minat. Misalnya senang membantu teman, senang dengan kebersihan dan kerapian, dan sebagainya.



c. **Tingkat Menghargai (*Valuing*)**

*Valuing* melibatkan penentuan nilai, keyakinan atau sikap yang menunjukkan derajat internalisasi dan komitmen. Derajat rentangannya mulai dari menerima suatu nilai sampai pada tingkat komitmen. *Valuing* atau penilaian berbasis pada internalisasi dari seprangkat nilai yang spesifik. Hasil belajar pada peringkat ini berhubungan dengan perilaku yang konsisten dan stabil agar nilai dikenal secara jelas.

d. **Tingkat Organisasi (*Organization*)**

Pada peringkat organisasi, nilai satu dengan nilai lain dikaitkan, konflik antar nilai diselesaikan, dan mulai membangun sistem nilai internal yang konsisten. Hasil pembelajaran pada peringkat ini berupa konseptualisasi nilai atau organisasi sistem nilai. Misalnya pengembangan filsafat hidup.

e. **Tingkat Menghayati (*Characterization*)**

Peringkat ranah afektif tertinggi adalah *characterization* nilai. Pada peringkat ini siswa memiliki sistem nilai yang mengendalikan perilaku sampai pada suatu waktu tertentu hingga terbentuk gaya hidup. Hasil pembelajaran pada peringkat ini berkaitan dengan pribadi, emosi, dan sosial.

Terkait masalah penilaian PP Nomor 19 Tahun 2005 pasal 64, menetapkan bahwa kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian memiliki 2 ranah hasil belajar yang perlu dinilai, yakni ranah kognitif dan ranah sikap. Misi kelompok mata pelajaran ini dimaksudkan untuk peningkatan kesadaran dan wawasan siswa akan status, hak, dan kewajibannya dalam kehidupan

bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia. Kesadaran berwawasan 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 membayar pajak, dan sikap serta perilaku anti korupsi, kolusi, dan nepotisme.

Mengingat misi Pendidikan Kewarganegaraan yang mengedepankan hasil belajar ranah sikap, maka dalam penelitian ini hasil belajar yang akan penulis ukur adalah hasil belajar ranah sikap. Ranah sikap berhubungan dengan volume yang sulit diukur karena menyangkut kesadaran seseorang yang tumbuh dari dalam. Sikap juga dapat muncul dalam kejadian behavioral, sebagai akibat dari proses pembelajaran yang dilakukan guru.

Secara umum penilaian sikap dalam berbagai mata pelajaran dapat dilakukan berkaitan dengan obyek sikap; sikap terhadap mata pelajaran, sikap terhadap guru mata pelajaran, sikap terhadap proses pembelajaran, sikap terhadap materi dari pokok-pokok bahasan yang ada, sikap yang berhubungan dengan nilai-nilai tertentu yang ingin ditanamkan dalam diri siswa melalui materi tertentu (Pargito, 2011:VII-11).

Objek sikap dalam penelitian ini, adalah sikap positif siswa terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam materi-materi pokok bahasan yang ingin ditanamkan dalam proses pembelajaran. Adapun materi-materi pokok yang ada dalam Standar kompetensi 2. Menampilkan sikap positif terhadap sistem hukum dan peradilan

nasional, adalah norma-norma yang ada dalam masyarakat, sistem hukum nasional, peranan lembaga–lembaga peradilan, sikap yang sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku, dan upaya pemberantasan korupsi di Indonesia.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PKn ranah sikap merupakan tingkat keberhasilan siswa pada ranah sikap sebagai hasil yang diperoleh dari mempelajari pelajaran PKn di sekolah. Nilai tersebut dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes skala sikap, tentang menampilkan sikap positif terhadap sistem hukum dan peradilan nasional.

## **2.2.5 Pendidikan Kewarganegaraan di dalam IPS**

### **2.2.5.1 Konsep Social Studies**

Untuk memahami konsep social studies, perlu dikembalikan kepada perkembangan pemikiran dan praktis dalam bidang social studies yang memiliki reputasi akademis dalam, bidang tersebut.

Pilar historis-epistemologis, social studies yang pertama, berupa definisi tentang social studies oleh edgar Bruce wesley (1937) yaitu *the social studies are the social sciences simplified pedagogical purposes*. Maksudnya bahwa studi social adalah ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan. Bila dianalisis pengertian awal studi social mengisyaratkan hal-hal berikut. Pertama, studi social merupakan disiplin ilmu-ilmu social. Kedua, disiplin ini dikembangkan untuk memenuhi tujuan pendidikan atau pembelajaran, baik pada tingkat persekolahan maupun tingkat pendidikan tinggi. Ketiga, oleh karenanya

aspek-aspek dari masing-masing disiplin ilmu social itu perlu diseleksi sesuai dengan tujuan tersebut.

Perkembangan selanjutnya antara tahun 1976-1983, pendidikan social merupakan suatu bidang yang memiliki beragam definisi dan rasioal. Terlepas terdapatnya beragam definisi dan rasional, ditegaskan bahwa jantung dari studi social adalah hubungan atau interaksi antar manusia. Sedangkan dilihat dari visi, misi dan strateginya studi social telah dan dapat dikembangkan dalam tiga tradisi.

- a. Studi social diajarkan sebagai pendidikan kewarganegaraan (citizenship transmission)
- b. Studi social diajarkan sebagai ilmu social, dan
- c. Studi social yang diajarkan sebagai reflective inquiry.

Pengertian studi social adalah integrasi dari ilmu-ilmu social dan humaniora untuk kepentingan pembelajaran dalam pendidikan kewarganegaraan. Social studies is an integration of social sciences and humanities for the purpose of instruction in citizenship education. Dalam definisi tersebut di atas, tersirat dan tersurat beberapa hal.

- a. Studi social merupakan sistem pengetahuan terpadu, misi utama studi social adalah pendidikan kewarganegaraan dalam suatu masyarakat yang demokratis.
- b. Sumber utama (contents) studi social adalah ilmu-ilmu dan humaniora
- c. Dalam upaya penyiapan warganegara yang demokratis.

### **2.2.5.2 Keterkaitan PKn dengan Pendidikan IPS**

Keterkaitan Pendidikan Kewarganegaraan dengan Pendidikan IPS dapat dikaji melalui konsep social studies sebagai pendidikan kewarganegaraan (citizenship transmission). Konsep ini bermakna bahwa pendidikan Kewarganegaraan merupakan subsistem (bagian) dari pendidikan IPS (sistem) yang memfokuskan diri pada pembentukan warga negara yang demokratis, khususnya mengembangkan siswa untuk menjadi warganegara yang memiliki pengetahuan, nilai, sikap dan keterampilan yang memadai untuk berperan serta dalam kehidupan demokrasi.

Pendidikan kewarganegaraan sebagai sub sistem dari pendidikan IPS, tidak lepas bahkan tetap membutuhkan ilmu-ilmu sosial atau mata pelajaran dalam pendidikan IPS (social studies) dan humaniora yang diseleksi sesuai dengan tujuan pendidikan kewarganegaraan. Sejarah diseleksi yang memfokuskan pada menanamkan pemahaman tentang perkembangan masyarakat masa lampau hingga masa kini yang dapat menumbuhkan rasa kebangsaan dan cinta tanah air serta bangga sebagai warga bangsa Indonesia. Tata negara mefokuskan diri untuk meningkatkan kemampuan memahami penyelenggaraan negara sesuai dengan tata kelembagaan negara, tata peradilan, sistem pemerintahan negara Indonesia. Hukum memfokuskan pada fungsinya sebagai sarana untuk menciptakan kehidupan yang tertib dan damai. Pendidikan kewarganegaraan juga perlu dilandasi oleh suatu falsafah atau idiologi bangsa.

Pendidikan Kewarganegaraan suatu *social studies* atau pendidikan IPS yang memfokuskan pada pembentukan pengetahuan, sikap dan keterampilan untuk berperan serta dalam kehidupan demokrasi, pada akhirnya harus memiliki karakteristik tersendiri yang berbeda dengan karakteristik ilmu-ilmu social atau mata pelajaran yang tergabung dalam pendidikan IPS.

Hakekat Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosial-kultural, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang dilandasi oleh Pancasila dan UUD 1945. Landasan konsep yang melandasi pendidikan kewarganegaraan yaitu manusia sebagai makhluk ciptaan Tuhan dan insan sosial politik yang terorganisasi dengan tujuan agar manusia Indonesia memiliki kemauan dan kemampuan untuk.

1. Sadar dan patuh terhadap hukum (*melek hukum*).
2. Sadar dan bertanggung jawab dalam kehidupan berbangsa dan bernegara (*melek politik*).
3. Memahami dan berpartisipasi dalam pembangunan nasional (*insan pembangunan*).
4. Cinta bangsa dan tanah air (*memiliki sikap heroisme dan patriotisme*).

Karakteristik pendidikan kewarganegaraan dengan paradigma baru merupakan suatu bidang kajian ilmiah dan program pendidikan di persekolahan sebagai wahana utama serta essensi pendidikan demokrasi yang dilaksanakan melalui.

1. *Civic Intelligence* (kecerdasan warganegara), yaitu kecerdasan dan daya nalar warga negara baik dalam dimensi spiritual, rasional, emosional, maupun social.
2. *Civic responsibility* ( tanggung jawab warganegara), yaitu kesadaran akan hak dan kewajiban sebagai warganegara yang bertanggung jawab.
3. *Civic Participation* (partisipasi warganegara), yaitu kemampuan berpartisipasi warganegara atas dasar tanggung jawab, baik secara individual, social, maupun sebagai pemimpin masa depan.

Kompetensi-kompetensi yang hendak diwujudkan melalui mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan dibagi kedalam 3 kelompok.

1. Kompetensi untuk menguasai pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*); memahami tujuan pemerintahan dan prinsip-prinsip dasar konstitusi pemerintah Indonesia, mengetahui struktur, fungsi, dan tugas pemerintahan daerah dan nasional serta bagaimana keterlibatan warganegara membentuk kebijakan public, mengetahui hubungan negara dan bangsa Indonesia dengan negara-negara dan bangsa-bangsa lain beserta masalah-masalah dunia/internasional.
2. Kompetensi untuk menguasai keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*); mengambil atau menetapkan keputusan yang tepat melalui proses pemecahan masalah dan inkuiri, mengevaluasi kekuatan dan kelemahan suatu isu tertentu, menentukan atau mengambil sikap guna mencapai suatu positif, membela atau mempertahankan posisi dengan mengemukakan argument yang

kritis, logis, dan rasional, memaparkan suatu informasi yang penting kepada khalayak umum, membangun koalisi, kompromi, negosiasi, dan consensus.

3. Kompetensi untuk menguasai karakter kewarganegaraan (*civic disposition*); memberdayakan dirinya sebagai warganegara yang independen, aktif, kritis, dan bertanggung jawab untuk berpartisipasi secara efektif dan efisien dalam berbagai aktivitas masyarakat, politik, dan pemerintahan pada semua tingkatan, memahami bagaimana warganegara melaksanakan peranan, hak dan tanggung jawab personal untuk berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat pada semua tingkatan, memahami, mengkhayati, dan menerapkan nilai-nilai budi pekerti, demokrasi, HAM, dan nasionalisme dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, memahami dan menerapkan prinsip-prinsip HAM dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan landasan konsep utama pendidikan kewarganegaraan, maka dimensi pendidikan kewarganegaraan secara umum sebagai berikut.

1. Sebagai Pendidikan Nilai dan Moral Pancasila. PKN adalah pendidikan nilai dan moral karena yang disampaikan sebagai substansi isi pendidikan kewarganegaraan adalah nilai-nilai moral yang diperlukan oleh seorang warganegara dalam kehidupan sebagai warganegara dan warga masyarakat.
2. Sebagai Pendidikan Politik. Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang memungkinkan siswa mengetahui yang menjadi hak dan kewajibannya sebagai warganegara.
3. **Sebagai Pendidikan Kewarganegaraan.** Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang diharapkan dapat menumbuhkan pengertian dan



pemahaman siswa terhadap fungsi dan peran warganegara dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

4. **Sebagai Pendidikan Hukum dan Kemasyarakatan.** Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang bukan hanya mendidik siswa memiliki pengetahuan yang menjadi hak dan kewajibannya sebagai warganegara, tetapi juga dapat menggunakannya atau menerapkannya dalam menghadapi berbagai persoalan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara (H.A. Aziz Wahab : 2010:3.5 -3.14).

### **2.2.5.3 Ilmu Pengetahuan Sosial di SMA**

Untuk jenjang SMA/MA/SMK, pengorganisasian materi mata pelajaran IPS menganut pendekatan terpisah (*separated*), yang artinya materi pelajaran dikembangkan dan disusun mengacu pada beberapa disiplin ilmu social secara terpisah. Dalam dokumen permendiknas, IPS untuk SMA dan MA lebih merupakan rumpun, sedangkan nama mata pelajaran adalah nama disiplin ilmu social “ tradisional”, yakni sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi. Berbeda dengan IPS di SMK dan SMALB, nama IPS adalah nama mata pelajaran seperti di SD/MI dan SM/MTs. Tujuan setiap mata pelajaran dalam rumpun IPS di SMA disesuaikan dengan karakteristik peserta didik untuk jenjang SMA/MA/SMK, Mata pelajaran dan tujuan pendidikan nasional.

### **2.3. Pembelajaran Kooperatif**

Model pembelajaran konvensional banyak diterapkan dari dulu hingga sekarang, bercirikan perlakuan yang sama kepada semua siswa dalam satu kelas. Padahal

kemampuan belajar siswa dalam satu kelas, sebenarnya mungkin memiliki banyak perbedaan. Hal ini menyebabkan situasi pembelajaran penuh dengan persaingan individu. Suatu model pembelajaran yang mengakomodir kepentingan bersama adalah model pembelajaran kooperatif. Kooperatif adalah suatu gambaran kerjasama antara individu yang satu dengan lainnya dalam suatu ikatan tertentu. Ikatan-ikatan tersebut yang menyebabkan antara individu yang satu dengan yang lainnya merasa berada dalam satu persodaraan untuk mencapai tujuan-tujuan secara bersama-sama. Pemikiran tersebut merupakan suatu gambaran sederhana apa yang tersirat dalam model pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pembelajaran yang berlandaskan konstruktivis. Konstruktivisme dalam pembelajaran kooperatif seperti yang dikemukakan oleh Nur (2001: 3) adalah bahwa siswa mampu menemukan dan memahami konsep-konsep sulit jika mereka saling mendiskusikan masalah tersebut dengan temannya. Di dalam model pembelajaran tersebut pada aspek masyarakat belajar diharapkan, setiap individu dalam kelompok harus berperan agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai.

Uraian di atas memberi gambaran bahwa pembelajaran kooperatif mengacu pada berbagai metode pembelajaran di mana siswa bekerja di dalam kelompok kecil untuk saling bantu satu sama lain, sama-sama mempelajari materi pelajaran, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah diinformasikan. Dalam hal ini, Slavin dalam Lie (2004: 32) menyatakan bahwa di dalam kelas kooperatif, para siswa diharapkan untuk tolong menolong, menilai pengetahuan mereka satu sama lain, dan mengisi celah dengan pemahaman masing-masing. Adapun gagasan di

belakang bentuk pembelajaran kooperatif ini adalah bahwa jika para siswa ingin berhasil sebagai suatu tim, mereka akan mendukung teman satu tim mereka untuk dapat melampaui kelompok lain.

Selanjutnya, sebagai latar belakang pembentukan kelompok Slavin (1994:51) menyatakan yang maksudnya bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu solusi ideal terhadap permasalahan yang ada dalam kelompok siswa yang berbeda suku dengan peluang cukup besar karena adanya interaksi yang kooperatif. Kehadiran para siswa dari ras yang berbeda atau latar belakang suku yang berbeda digunakan untuk meningkatkan hubungan dalam suatu kelompok. Pada persoalan PKn banyak masalah yang sulit untuk dipecahkan sendiri-sendiri oleh siswa dan akan lebih efektif apabila didukung dengan model pembelajaran kooperatif. Menurut Nur (2001: 2) unsur-unsur dalam pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut.

1. Siswa harus memiliki persepsi bahwa mereka 'tenggelam atau berenang bersama'.
2. Siswa memiliki tanggung jawab terhadap tiap siswa lain dalam kelompok disamping tanggung jawab terhadap diri mereka sendiri dalam mempelajari materi yang dihadapi.
3. Siswa harus berpandangan bahwa mereka semuanya memiliki tujuan yang sama.
4. Siswa harus membagi tugas dan berbagi tanggung jawab sama besarnya di antara para anggota kelompok.

5. Siswa akan diberikan satu evaluasi atau penghargaan yang akan ikut berperan terhadap evaluasi seluruh anggota kelompok.
6. Siswa berbagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh keterampilan bekerjasama selama belajar.
7. Siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif yang kita gunakan merupakan hal baru bagi guru dan siswa karena memiliki perbedaan-perbedaan yang mendasar dibandingkan dengan model pembelajaran selama ini, di mana peranan guru sangat dominan.

Tabel 2.1 Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif.

<b>Fase</b>	<b>Indikator</b>	<b>Kegiatan guru</b>
1	Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memberi motivasi siswa agar dapat belajar dengan aktif dan kreatif
2	Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan cara mendemonstrasikan atau lewat bahan bacaan
3	Mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien
4	Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas-tugas
5	Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang dipelajari dan juga terhadap presentasi hasil kerja masing-masing kelompok
6	Memberi penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai upaya atau hasil belajar individu maupun kelompok

Hasil–hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik–teknik pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran kooperatif lebih banyak meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Beberapa perbedaan yang mendasar tersebut menurut Depdikbud (2000: 90) adalah sebagai berikut.

**Tabel 2.2 Perbedaan Pembelajaran Kooperatif dengan Pembelajaran Konvensional**

<b>Pembelajaran Kooperatif</b>	<b>Pembelajaran Konvensional ( Tanya Jawab, Penugasan)</b>
Adanya saling ketergantungan positif, saling membantu, dan saling memberikan motivasi sehingga ada interaksi promotif.	Guru sering membiarkan adanya siswa yang mendominasi kelompok atau menggantungkan diri pada kelompok.
Adanya akuntabilitas individual yang mengukur penguasaan materi pelajaran tiap anggota kelompok, dan kelompok diberi umpan balik tentang hasil belajar para anggotanya sehingga dapat saling mengetahui siapa yang memerlukan bantuan dan siapa yang dapat memberikan bantuan.	Akuntabilitas individual sering diabaikan sehingga tugas-tugas sering diborong oleh salah seorang anggota kelompok sedangkan anggota kelompok lainnya hanya "mendompleng" keberhasilan "pemborong".
Kelompok belajar heterogen, baik dalam kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, etnik, dan sebagainya sehingga dapat saling mengetahui siapa yang memerlukan bantuan dan siapa yang memberikan bantuan.	Kelompok belajar biasanya homogen.
Pimpinan kelompok dipilih secara demokratis atau bergilir untuk memberikan pengalaman memimpin bagi para anggota kelompok	Pemimpin kelompok sering ditentukan oleh guru atau kelompok dibiarkan untuk memilih pemimpinnya dengan cara masing-masing.

<b>Pembelajaran Kooperatif</b>	<b>Pembelajaran Konvensional ( Tanya Jawab, Penugasan)</b>
Keterampilan sosial yang diperlukan dalam kerja gotong-royong seperti kepemimpinan, kemampuan berkomunikasi, mempercayai orang lain, dan mengelola konflik secara langsung diajarkan.	Keterampilan sosial sering tidak secara langsung diajarkan.
Pada saat belajar kooperatif berlangsung guru terus melakukan pemantauan melalui observasi dan melakukan intervensi jika terjadi masalah dalam kerja sama antar anggota kelompok.	Pemantauan melalui observasi dan intervensi sering tidak dilakukan oleh guru pada saat belajar kelompok sedang berlangsung.
Guru memperhatikan secara sungguh-sungguh proses kelompok yang terjadi dalam kelompok-kelompok belajar.	Guru sering tidak memperhatikan proses kelompok yang terjadi dalam kelompok-kelompok belajar.
Penekanan tidak hanya pada penyelesaian tugas tetapi juga hubungan interpersonal (hubungan antar pribadi yang saling menghargai)	Penekanan sering hanya pada penyelesaian tugas.

Sumber : (Depdikbud, 2000: 90)

Pembelajaran kooperatif sangat penting dalam menunjang interaksi siswa dengan siswa, ataupun siswa dengan guru. Kondisi seperti inilah yang sangat diharapkan agar interaksi berjalan baik demi kelancaran pembelajaran kooperatif yang dikembangkan. CORD dan dikutip oleh Nur (2001:7) menyatakan bahwa kebanyakan siswa belajar jauh lebih efektif pada saat mereka diberi kesempatan bekerja secara kooperatif dengan siswa-siswa lain dalam kelompok atau tim.

Ada lima hal dasar yang perlu diperhatikan agar pembelajaran kooperatif dapat berjalan dengan baik (Johnson & Jonhson, 1991: 22-23), yaitu.

a. Kemandirian yang Positif

Kemandirian yang positif akan berhasil dengan baik apabila setiap anggota kelompok merasa sejajar dengan anggota yang lain. Artinya satu orang tidak akan berhasil kecuali anggota yang lain merasakan juga keberhasilannya. Apapun usaha yang dilakukan oleh masing-masing anggota tidak hanya untuk kepentingan diri sendiri tetapi untuk semua anggota kelompok. Kemandirian yang positif merupakan inti pembelajaran kooperatif.

b. Peningkatan Interaksi

Pada saat guru menekankan kemandirian yang positif, selayaknya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling mengenal, tolong menolong, saling bantu, saling mendukung, memberi semangat dan saling memberi pujian atas usahanya dalam belajar. Aktivitas kognitif dan dinamika kelompok terjadi pada saat siswa diikutsertakan untuk belajar mengenal satu sama lain. Termasuk dalam hal ini menjelaskan bagaimana memecahkan masalah, mendiskusikan konsep yang akan dikerjakan, menjelaskan pada teman sekelas dan menghubungkan dengan pelajaran yang terakhir dipelajari.

c. Pertanggungjawaban Individu

Tujuan kelompok dalam pembelajaran kooperatif adalah agar masing-masing anggota menjadi lebih kuat pengetahuannya. Siswa belajar bersama sehingga setelah itu mereka dapat melakukan yang lebih baik sebagai individu. Untuk memastikan bahwa masing-masing anggota lebih kuat, siswa harus membuat

pertanggungjawaban secara individu terhadap tugas yang menjadi bagiannya dalam bekerja. Pertanggungjawaban individu akan terlaksana jika perbuatan masing-masing individu dinilai dan hasilnya diberitahukan pada individu dan kelompok. Pertanggungjawaban individu berguna bagi setiap anggota kelompok untuk mengetahui: siapa yang memerlukan lebih banyak bantuan, dukungan dan dorongan semangat dalam melengkapinya tugas, bahwa mereka tidak hanya “membonceng” pada pekerjaan teman.

d. Interpersonal dan kemampuan grup kecil

Dalam pembelajaran kooperatif, selain materi pelajaran (tugas kerja) siswa juga harus belajar tentang kerja kelompok. Nilai lebih pembelajaran kooperatif adalah siswa belajar tentang keterampilan sosial. Penempatan sosial bagi individu yang tidak terlatih, walaupun disertai penjelasan bagaimana mereka harus bekerjasama tidak menjamin bahwa mereka akan bekerja secara efektif. Agar tercapai kualitas kerjasama yang tinggi setiap anggota kelompok harus mempelajari keterampilan sosial. Kepemimpinan, membuat keputusan, membangun kepercayaan, komunikasi dan keahlian mengelola konflik juga harus dipelajari seperti halnya tujuan mereka mempelajari materi pelajaran.

e. Pengelolaan Kelompok

Pengelolaan kelompok akan berhasil jika setiap anggota kelompok mendiskusikan bagaimana mereka mencapai tujuan dan bagaimana mempertahankan hubungan kerja secara efektif. Kelompok perlu menggambarkan tindakan-tindakan apa yang akan membantu atau tidak akan



membantu, selanjutnya membuat keputusan mengenai tingkah laku yang harus dilanjutkan atau diganti.

Pengelolaan kelompok ini akan berpengaruh terhadap hasil kerja kelompok. Setiap anggota kelompok akan menyumbangkan nilai perkembangannya untuk skor perkembangan kelompok.

### **2.3.1 Model *Team Game Tournament***

Pembelajaran kooperatif dalam perkembangannya telah mempunyai berbagai macam tipe. Beberapa diantaranya adalah STAD (*Student Teams Achievement Division*), TGT (*Teams games Tournament*), Jigsaw, TAI (*Team Assisted Individualisation*), TPS (*Think Pair Share*) yang mana sebagai tipe pembelajaran mempunyai perbedaan dalam hakikat pembelajaran, bentuk kerja sama, peranan dan komunikasi antar siswa dan peranan guru. Salah satu tipe pembelajaran adalah *Teams Games Tournament (TGT)*.

*Teams Games Tournament* pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang terdiri dari kegiatan pengajaran, kelompok belajar dan pertandingan antar kelompok. Dalam TGT siswa dibagi ke dalam kelompok yang beranggotakan 4 atau 5 siswa yang heterogen. Pembelajaran dimulai dengan penjelasan guru tentang konsep materi, selanjutnya siswa diminta untuk belajar dalam kelompoknya untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan guru dalam rangka memantapkan pemahaman terhadap konsep dan prinsip yang sudah diberikan (Slavin, 2008:13)

Untuk mengukur hasil belajar siswa diadakan pertandingan antar kelompok dan materi yang ditandingkan adalah masalah-masalah yang terkait dengan materi yang dipelajari. Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen* memiliki komponen-komponen sebagai berikut.

**1) Presentasi Kelas**

Dalam presentasi kelas siswa diperkenalkan dengan materi pembelajaran yang diberikan secara langsung oleh guru atau didiskusikan dalam kelas dengan guru sebagai fasilitator. Pembelajaran mengacu pada apa yang disampaikan guru agar kelak dapat membantu siswa dalam mengikuti team games tournaments.

**2) Kelompok (Team)**

Kelompok terdiri dari lima orang yang heterogen. Tujuan utama pembentukan kelompok adalah untuk meyakinkan siswa bahwa semua anggota kelompok belajar dan mempersiapkan diri untuk mengikuti game dan turnamen dengan sebaik-baiknya.

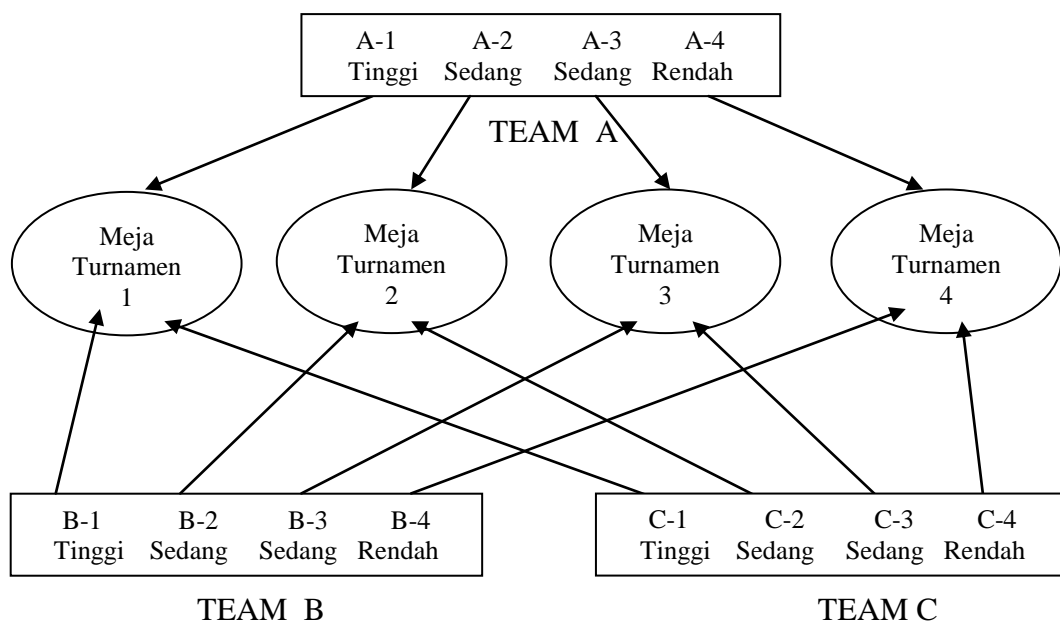
**3) Permainan ( Games )**

Permainan dibuat dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan untuk mengetes pengetahuan siswa yang didapat dari presentasi kelas dan latihan kelompok. Pembelajaran ranah sikap tidak lepas dari pembelajaran ranah pengetahuan, karena pengetahuan (kognisi) merupakan salah satu komponen pembentuk sikap. Karena untuk membentuk sikap terhadap suatu objek minimal individu itu tahu dulu tentang obyek itu.

**4) Kompetisi (Turnamen)**

Kompetisi dirancang dalam bentuk permainan. Untuk turnamen pertama, guru menyiapkan tiga meja permainan. Kompetisi ini merupakan system penilaian kemampuan, memungkinkan bagi siswa dari semua level di

penampilan sebelumnya untuk mengoptimalkan nilai kelompok mereka menjadi yang terbaik. Siswa yang memiliki kemampuan relatif tinggi dari masing-masing kelompok ditempatkan di meja 1. Siswa yang berkemampuan sedang di meja 2 dan 3, siswa yang berkemampuan rendah di meja 4. Hal ini dapat diilustrasikan dalam gambar mekanisme turnamen berikut.

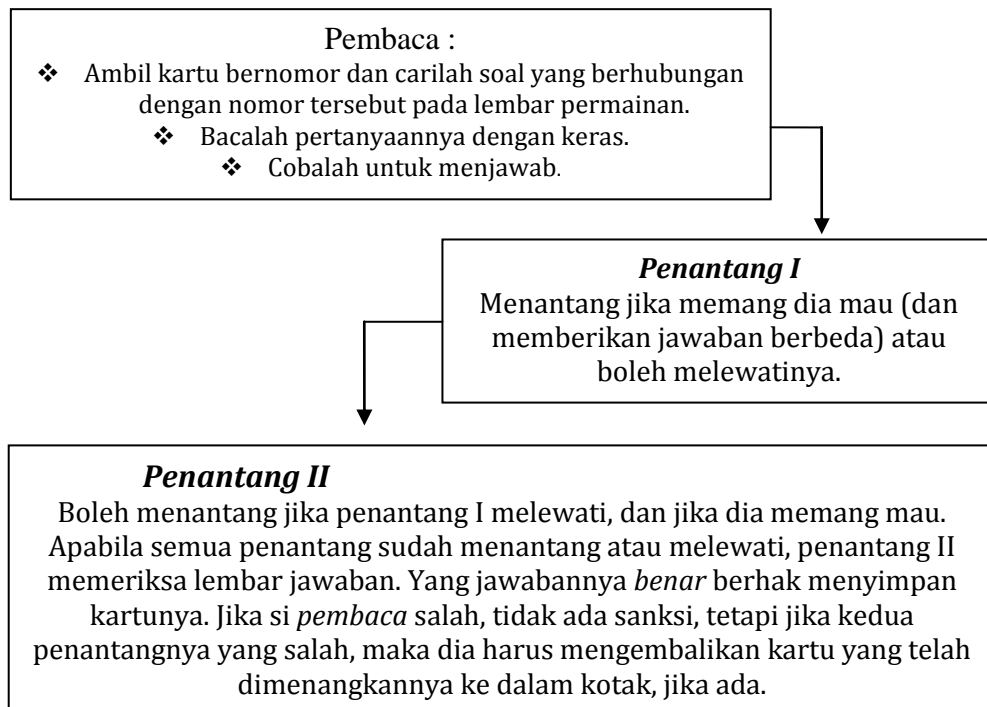


**Gambar 2.1 Penempatan pada meja turnamen**

Pelaksanaan turnamen dalam satu meja pertandingan yang berasal dari kelompok yang berbeda dijelaskan sebagai berikut (Slavin, 2008: 88).

- Dalam satu meja pertandingan siswa mengambil undian untuk menentukan siapa yang memilih soal, membacakan soal, dan penantang 1 dan 2.
- Pembaca mengambil kartu secara acak, dan mengambil soal yang sesuai dengan nomor pada kartu. Selanjutnya membacakan soal dengan keras.
- Semua siswa tersebut mengerjakan soal sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan.

- d) Pembaca membacakan lembar jawabannya, apabila pembaca tidak dapat menjawab atau jawabannya berbeda dengan penantang 1, maka penantang 1 berhak membacakan lembar jawabannya.
- e) Apabila penantang 1 tidak dapat menjawab atau jawabannya berbeda dengan penantang 2, maka penantang 2 berhak membacakan lembar jawabannya.
- f) Kemudian penantang 2 membacakan kunci jawaban yang telah disediakan pada meja turnamen oleh guru.
- g) Apabila jawaban pembaca salah maka pembaca tidak dapat hukuman, tapi apabila jawaban penantang 1 dan 2 salah maka keduanya mendapat hukuman dengan cara mengembalikan kartu kemenangan yang telah mereka peroleh.
- h) Selanjutnya pembaca menjadi penantang 2, penantang 1 menjadi pembaca dengan prosedur pelaksanaan kegiatan sama seperti yang telah diuraikan.



**Gambar 2.2 Aturan permainan (TGT)**

Kelompok yang mendapatkan poin terbanyak menjadi pemenang dalam pertandingan. Peserta yang mendapatkan nilai terbanyak meraih tingkat 1 (*top scorer*), siswa yang memperoleh terbanyak kedua meraih tingkat 2 (*high middle scorer*), siswa yang memperoleh terbanyak ketiga meraih tingkat 3 (*low middle scorer*), dan siswa yang memperoleh nilai terkecil meraih tingkat 4 (*low scorer*).

**5) Penghargaan kelompok (Team recognize)**

Perolehan poin setiap anggota kelompok disumbangkan kepada kelompok dan digunakan untuk menentukan kelompok yang berhak mendapat penghargaan. Nilai kelompok dihitung berdasarkan jumlah poin yang diperoleh setiap anggota kelompok dalam pertandingan. Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Team mendapat julukan “Super Team” jika rata-rata skor 45 atau lebih, “Great Team” apabila rata-rata mencapai 40-45 dan “Good Team” apabila rata-ratanya 30-40.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat diketahui bahwa terdapat lima langkah kegiatan dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT. Langkah-langkah tersebut yaitu presentasi kelas, kelompok, permainan, turnamen yang merupakan ajang kompetisi bagi siswa untuk menunjukkan prestasi mereka dan penghargaan yang menjadi alat ukur keberhasilan kelompok.

Kebaikan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut.

1. Dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa dan memotivasi siswa untuk selalu berusaha mendapatkan nilai yang baik karena mereka sadar kesuksesan akademik yang diperoleh merupakan usaha mereka sendiri.
2. Memberi kesempatan bagi siswa yang berkemampuan belajarnya kurang berintegrasi di dalam kelas.
3. Dapat membantu siswa menganalisis, mensintesa, menyelesaikan masalah, dan bahkan belajar mempelajari sesuatu.
4. Seluruh siswa menjadi lebih siap.
5. Melatih kerjasama dengan baik.

Sedangkan kelemahannya adalah.

1. Karena siswa berbicara dan bekerja dalam kelompok kecil, jika banyak siswa dalam kelompok yang berbicara menyebabkan pelaksanaan tugas kelompok terhambat, di samping itu dapat mengganggu guru dan kelas lain.
2. Perhatian yang kurang oleh guru dalam pelaksanaan tugas kelompok dan kurang mengerti siswa tentang apa yang harus dilakukan di dalam kelas menyebabkan tujuan tidak tercapai.

### **2.3.2 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw**

Model pembelajaran kooperatif yang diartikan sebagai proses pembelajaran yang mengacu pada metode pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok kecil dan saling membantu dalam belajar. Model pembelajaran Jigsaw berupa pola mengajar teman sebaya dengan memberikan kesempatan pada siswa untuk

mempelajari suatu materi dengan baik dan pada waktu yang sama ia menjadi nara sumber bagi yang lain (Silberman dalam Isjoni, 2009:36). Tipe Jigsaw I model Arosen, siswa diatur dalam kelompok dengan anggota terdiri dari 4 sampai 5 orang yang heterogen perkelompok. Setiap siswa diberi tanggungjawab mempelajari satu bagian topik. Kemudian setiap anggota kelompok bergabung dengan anggota kelompok yang mempelajari topik yang sama membentuk kelompok ahli (*experts group*). Di dalam kelompok ahli setiap anggota kelompok membahas topik dan merancang teknik menjelaskan topik tersebut pada kelompok asalnya. Bahan ajar disusun dalam bentuk teks (Ibrahim, 2004:17).

Pembelajaran model Jigsaw berorientasi pada keberhasilan kelompok, sehingga setiap siswa dapat termotivasi untuk meningkatkan aktivitas. Siswa yang menjadi ketua kelompok akan bertanggungjawab untuk membawa kelompoknya menjadi terbaik. Dalam hal ini sumber belajar tidak terbatas hanya pada bahan yang disediakan guru saja, tetapi dapat bebas dipilih bahan belajar dari sumber manapun yang sesuai. Sebagai sumber belajar sikap dapat berupa pesan atau informasi, proses, prosedur, dan orang-orang yang terlibat dalam pembelajaran itu. Untuk dapat mempertahankan kualitas interaksi belajar antarkelompok, maka jumlah anggota harus diperhitungkan.

Sejalan dengan itu Lie, (2004: 46 ) menyatakan bahwa, dalam teknik kooperatif tipe Jigsaw, siswa dimasukkan ke dalam tim-tim kecil yang bersifat heterogen. Bahan belajar dibagikan kepada anggota-anggota tim. Kemudian masing-masing mempelajari bagian tugasnya dengan cara bergabung dengan anggota dari tim lain yang memiliki bahan tugas yang sama. Setelah itu mereka kembali ke dalam

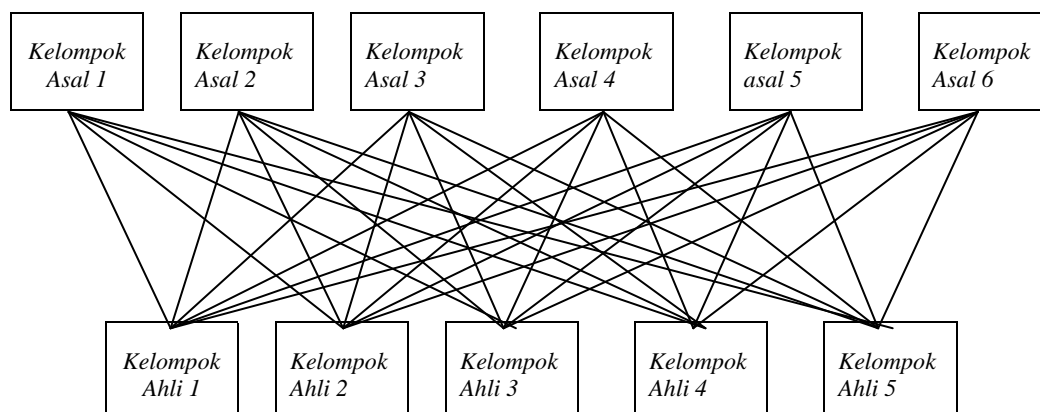
kelompoknya semula mengajarkan bahan belajar yang telah dipelajarinya bersama anggota tim lain kepada anggota-anggota timnya sendiri. Akhirnya seluruh anggota tim dites mengenai seluruh bahan yang sudah dipelajarinya. Pokok bahasan yang sedikit subtopiknya kurang cocok menggunakan model pembelajaran tipe *Jigsaw*, karena bisa terjebak pada fenomena ‘*free rider*’ (penunggang bebas) atau *diffusion of responsibility* (menunggang tanggung jawab), karena ada anggota kelompok yang terabaikan perannya.

*Jigsaw II* dikembangkan oleh Robert Slavin. Pada dasarnya Slavin mengambil struktur yang sama dengan *Jigsaw Aronson*, akan tetapi disederhanakan dengan cara kelompok membahas suatu topik dan setiap anggota kelompok memilih sub topik untuk dikuasai (menjadi ahli). Setiap ahli membahas subtopiknya kepada anggota lainnya. Slavin menambahkan aspek kompetisi kelompok dan penghargaan kelompok seperti pada *Jigsaw Aronson*. Modifikasi ini berguna untuk menghadapi topik yang sedikit.

Pada pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, siswa diminta untuk membaca suatu materi dan diberi lembar ahli (*expert sheet*) yang memuat topik-topik berbeda untuk tiap tim yang harus dipelajari (didalami) pada saat membaca. Apabila siswa telah selesai membaca, selanjutnya dari tim berbeda dengan topik yang sama berkumpul dalam kelompok ahli (*expert group*) untuk mendiskusikan topik mereka, selanjutnya ahli-ahli ini kembali ke tim masing-masing untuk mengajarkan kepada anggota yang lain dalam satu tim. Pada akhirnya siswa mengerjakan kuis yang mencakup semua topik dan skor yang diperoleh menjadi skor tim. (Wijayanti dalam Prosiding Konferensi Nasional PKn XIII : 2004)



Jigsaw didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain. Dengan demikian, siswa saling tergantung satu dengan yang lain dan harus bekerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan. Pada model Jigsaw, terdapat kelompok asal dan kelompok ahli. Kelompok asal yaitu kelompok induk siswa yang beranggotakan siswa dengan kemampuan, asal, dan latar belakang keluarga yang beragam. Kelompok asal merupakan gabungan dari beberapa ahli. Kelompok ahli yaitu kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok asal yang berbeda yang ditugaskan untuk mempelajari dan mendalami topik tertentu dan menyelesaikan tugas-tugas yang berhubungan dengan topiknya untuk kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal.



Gambar : 2.3 Hubungan Kelompok Asal dan Kelompok ahli

Langkah-langkah dalam penerapan Model Kooperatif tipe Jigsaw adalah sebagai berikut; Guru membagi suatu kelas menjadi beberapa kelompok, dengan setiap kelompok terdiri dari 4 – 5 siswa dengan kemampuan yang berbeda. Kelompok

ini disebut kelompok asal. Jumlah anggota dalam kelompok asal menyesuaikan dengan jumlah bagian materi pelajaran yang akan dipelajari siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dalam tipe Jigsaw ini, setiap siswa diberi tugas mempelajari salah satu bagian materi pembelajaran tersebut. Semua siswa dengan materi pembelajaran yang sama belajar bersama dalam kelompok yang disebut kelompok ahli. Dalam kelompok ahli, siswa mendiskusikan bagian materi pembelajaran yang sama, serta menyusun rencana bagaimana menyampaikan kepada temannya jika kembali ke kelompok asal. Kelompok asal ini oleh Aronson disebut kelompok Jigsaw (gigi gergaji). Misal suatu kelas dengan jumlah 36 siswa dan materi pembelajaran yang akan dicapai sesuai dengan tujuan pembelajarannya terdiri dari 5 bagian materi pembelajaran, maka dari 36 siswa akan terdapat 6 kelompok ahli yang beranggotakan 6 siswa, dan 6 kelompok asal yang terdiri dari 6 siswa. Setiap anggota kelompok ahli akan kembali ke kelompok asal memberikan informasi yang telah diperoleh atau dipelajari dalam kelompok ahli. Guru memfasilitasi diskusi kelompok baik yang ada pada kelompok ahli maupun kelompok asal.

Setelah siswa berdiskusi dalam kelompok ahli maupun kelompok asal, selanjutnya dilakukan presentasi masing-masing kelompok atau dilakukan pengundian salah satu kelompok untuk menyajikan hasil diskusi kelompok yang telah dilakukan agar guru dapat menyamakan persepsi pada materi pembelajaran yang telah didiskusikan. Guru memberikan kuis untuk siswa secara individual. Selain itu, guru juga memberikan penghargaan pada kelompok melalui skor penghargaan

berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar individual dari skor dasar ke skor penilaian berikutnya.

Berdasar uraian diatas penggunaan model pembelajaran tipe Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar ranah afektif karena dalam model ini sarat peraturan yang harus diikuti dalam proses pembelajaran. Dari peraturan-peraturan itu muncul nilai-nilai yang terinternalisasi diantara tanggung jawab dan kerja sama. Ditambah dengan pesan nilai moral yang melekat pada materi pembelajaran diantaranya kesadaran akan hak dan kewajiban, nilai ketaatan kepada hukum, dan lain-lain. Maka dari penciptaan situasi dan kondisi seperti ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar afektif, dengan kata lain sikap siswa terhadap pelajaran PKn semakin positif. Semakin positifnya sikap siswa terhadap pembelajaran maka dimungkinkan transformasi ilmu pengetahuan, dan internalisasi ranah afektif akan semakin meningkat.

Target yang diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw dalam pembelajaran PKn kelas X SMA Negeri 1 Banjit adalah sebagai berikut. *Pertama*, siswa diharapkan dapat memperoleh kemudahan dalam mempelajari mata pelajaran PKn. *Kedua*, terjadi peningkatan hasil belajar afektif sehingga lebih dari 80% siswa memiliki sikap yang positif terhadap system hukum dan peradilan nasional. *Ketiga*, guru diharapkan memperoleh alternatif model pembelajaran PKn sehingga mampu meningkatkan hasil belajar afektif. *Keempat*, akan terciptanya sekolah yang melaksanakan pembelajaran PKn yang efektif, efisien, menyenangkan, dan bermakna.

Tabel 2.5 Pola Pikir Kaji Tindak dengan Model Kooperatif tipe Jigsaw

Kondisi Sekarang	Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw	Target yang Diharapkan
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran yang konvensional</li> <li>• Guru menganggap dan memosisikan dirinya sebagai satu-satunya sumber ilmu pengetahuan</li> <li>• Waktu yang bisa dimanfaatkan guru hanya digunakan untuk mencatat, atau anak mendengarkan saja</li> <li>• Pengenalan konsep PKn oleh guru PKn di SMAN 1 Banjit masih bersifat abstrak</li> <li>• Dalam proses pembelajaran siswa tidak berperan aktif dan tidak terjadi interaksi antar siswa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga orang lain</li> <li>• Terdiri dari beberapa anggota, yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya</li> <li>• Guru membagi suatu kelas menjadi 6 kelompok, dengan setiap kelompok terdiri dari 5 atau 6 siswa dengan kemampuan yang berbeda.</li> <li>• Semua siswa dengan materi pembelajaran yang sama belajar bersama dalam kelompok ahli</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diharapkan dapat memperoleh kemudahan dalam mempelajari mata pelajaran PKn</li> <li>• Terjadi peningkatan hasil belajar PKn sehingga lebih dari 80% siswa mencapai KKM</li> <li>• Guru diharapkan memperoleh tindakan alternatif dalam model pembelajaran PKn sehingga mampu meningkatkan hasil belajar PKn</li> <li>• Akan terbantu terciptanya sekolah yang melaksanakan pembelajaran PKn yang efektif, efisien, menyenangkan, dan bermakna</li> </ul>

### 2.3.3 Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Group Investigation*

*Group Investigation* merupakan salah satu bentuk model pembelajaran kooperatif yang menekankan pada partisipasi dan aktivitas siswa untuk mencari sendiri materi (informasi) pelajaran yang akan dipelajari melalui bahan-bahan yang tersedia, misalnya dari buku pelajaran atau melalui internet. Siswa dilibatkan

sejak perencanaan, baik dalam menentukan topik maupun cara untuk mempelajarinya melalui investigasi. Tipe ini menuntut para siswa untuk memiliki kemampuan, baik dalam berkomunikasi maupun dalam belajar kelompok. Model *Group Investigation* dapat melatih siswa untuk menumbuhkan kemampuan berfikir mandiri. Keterlibatan siswa secara aktif dapat terlihat mulai dari tahap pertama sampai tahap akhir pembelajaran.

Metode *Group Investigation* terdapat tiga konsep utama, yaitu: penelitian atau *enquiry*, pengetahuan atau *knowledge*, dan dinamika kelompok atau *the dynamic of the learning group*, (Udin S. Winaputra, 2001: 75). Maksud penelitian *enquiry* adalah proses dinamika siswa memberikan respon terhadap masalah dan memecahkan masalah. Pengetahuan adalah pengalaman belajar yang diperoleh siswa baik secara langsung maupun tidak langsung. Sedangkan dinamika kelompok menunjukkan suasana yang menggambarkan sekelompok siswa saling berinteraksi yang melibatkan berbagai ide dan pendapat serta saling bertukar pengalaman melalui proses saling berargumentasi. Slavin dalam Siti Maesaroh (2005: 28), mengemukakan hal penting untuk melakukan metode *Group Investigation* adalah.

1. Membutuhkan Kemampuan Kelompok.

Di dalam mengerjakan setiap tugas, setiap anggota kelompok harus mendapat kesempatan memberikan kontribusi. Dalam penyelidikan, siswa dapat mencari informasi dari berbagai sumber dari dalam maupun di luar kelas.

## 2. Rencana Kooperatif.

Siswa bersama-sama menyelidiki masalah mereka, sumber mana yang mereka butuhkan, siapa yang melakukan apa, dan bagaimana mereka akan mempresentasikan proyek mereka di dalam kelas.

## 3. Peran Guru.

Guru menyediakan sumber dan fasilitator. Guru memutar diantara kelompok-kelompok memperhatikan siswa mengatur pekerjaan, dan membantu jika siswa menemukan kesulitan dalam interaksi kelompok.

Para guru yang menggunakan metode *GI* umumnya membagi kelas menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 5 sampai 6 siswa dengan karakteristik yang heterogen (Trianto, 2007:59). Pembagian kelompok dapat juga didasarkan atas kesenangan berteman atau kesamaan minat terhadap suatu topik tertentu. Selanjutnya siswa memilih topik untuk diselidiki, melakukan penyelidikan yang mendalam atas topik yang telah dipilih, kemudian menyiapkan dan mempresentasikan laporannya di depan kelas. Menurut Kiranawati, (2007: 10), langkah-langkah model *Group Investigation* sebagai berikut.

### 1. Seleksi topik

Para siswa memilih subtopik dalam suatu wilayah masalah umum yang biasanya digambarkan lebih dulu oleh guru. Siswa diorganisir menjadi kelompok-kelompok yang berorientasi pada tugas, beranggotakan 5 hingga 6 orang yang heterogen baik dalam jenis kelamin, etnik maupun kemampuan akademik.

## 2. Merencanakan kerjasama

Para siswa bersama guru merencanakan berbagai prosedur belajar khusus, tugas dan tujuan umum yang konsisten dengan berbagai topik dan subtopik yang telah dipilih dari langkah 1 di atas.

## 3. Implementasi

Para siswa melaksanakan rencana yang telah dirumuskan pada langkah 2. Pembelajaran harus melibatkan berbagai aktivitas dan keterampilan dengan variasi yang luas dan mendorong siswa untuk menggunakan berbagai sumber.

## 4. Analisis dan sintesis

Para siswa menganalisis dan mensintesis berbagai informasi yang diperoleh pada langkah 3 dan merencanakan agar dapat diringkaskan dalam suatu penyajian yang menarik di depan kelas.

## 5. Penyajian hasil akhir

Semua kelompok menyajikan suatu presentasi yang menarik dari berbagai topik yang telah dipelajari agar semua siswa dalam kelas saling terlibat dan mencapai suatu perspektif yang luas mengenai topik tersebut. Presentasi kelompok dikoordinir oleh guru.

## 6. Evaluasi

Guru beserta siswa melakukan evaluasi mengenai kontribusi tiap kelompok terhadap pekerjaan kelas sebagai suatu keseluruhan. Evaluasi dapat mencakup siswa secara individu atau kelompok, atau keduanya.

Enam tahapan di dalam pembelajaran Kooperatif tipe *Group Investigation* dapat dilihat pada Tabel berikut, (Slavin dalam Siti Maesaroh (2005: 29-30).

Tabel 2.6 Tahapan Pembelajaran Kooperatif Tipe GI

<b>Tahapan Pembelajaran</b>	<b>Kegiatan</b>
Tahap I Mengidentifikasi topik dan membagi siswa ke dalam kelompok.	Guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk memberi kontribusi apa yang akan mereka selidiki. Kelompok dibentuk berdasarkan heterogenitas.
Tahap II Merencanakan tugas.	Kelompok akan membagi sub topik kepada seluruh anggota. Kemudian membuat perencanaan dari masalah yang akan diteliti, bagaimana proses dan sumber apa yang akan dipakai.
Tahap III Membuat penyelidikan.	Siswa mengumpulkan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, membuat kesimpulan dan mengaplikasikan bagian mereka ke dalam pengetahuan baru dalam mencapai solusi masalah kelompok.
Tahap IV Mempersiapkan tugas akhir.	Setiap kelompok mempersiapkan tugas akhir yang akan dipresentasikan di depan kelas.
Tahap V Mempresentasikan tugas akhir.	Siswa mempresentasikan hasil kerjanya. Kelompok lain tetap mengikuti.
Tahap VI Evaluasi.	Soal ulangan mencakup seluruh topik yang telah diselidiki dan dipresentasikan.

Model pembelajaran *Group Investigation* merupakan model yang sulit diterapkan dalam pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran ini mempunyai ciri-ciri, sebagai berikut.

1. Model pembelajaran ini berpusat pada siswa, guru hanya bertindak sebagai fasilitator atau konsultan sehingga siswa berperan aktif dalam pembelajaran.
2. Pembelajaran membuat suasana saling bekerjasama dan berinteraksi antar siswa dalam kelompok tanpa memandang latar belakang. Setiap siswa dalam



kelompok memadukan berbagai ide, pendapat, berdiskusi dan berargumentasi dalam memahami dan memecahkan suatu masalah yang dihadapi kelompok.

3. Pembelajaran kooperatif dengan metode *group investigation* siswa dilatih untuk memiliki kemampuan yang baik dalam berkomunikasi, semua kelompok menyajikan suatu presentasi yang menarik dari berbagai topik yang telah dipelajari, semua siswa dalam kelas saling terlihat dan mencapai suatu perspektif yang luas mengenai topik tersebut.
4. Adanya motivasi yang mendorong siswa agar aktif dalam proses belajar mulai dari tahap pertama sampai tahap akhir pembelajaran.
5. Pembelajaran kooperatif dengan metode *group investigation* suasana belajar terasa lebih efektif, kerjasama kelompok pembelajaran dapat membangkitkan semangat siswa untuk memiliki keberanian dalam mengemukakan pendapat dengan teman lainnya dalam membahas materi pembelajaran.

Kelebihan dan Kelemahan Model *Group Investigation* dalam pemanfaatannya atau penggunaannya. Kelebihan pembelajaran model *group investigation*.

1. Pembelajaran dengan kooperatif model *Group Investigation* memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Penerapan metode pembelajaran kooperatif model *Group Investigation* mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Pembelajaran yang dilakukan membuat suasana saling bekerjasama dan berinteraksi antar siswa dalam kelompok tanpa memandang latar belakang.

4. Model pembelajaran *group investigation* melatih siswa untuk memiliki kemampuan yang baik dalam berkomunikasi dan mengemukakan pendapat.
5. Memotivasi dan mendorong siswa agar aktif dalam proses belajar mulai dari tahap pertama sampai tahap akhir pembelajaran.

Kelemahan pembelajaran dengan model *group investigation*. Model pembelajaran *group investigation* merupakan model pembelajaran yang kompleks dan sulit untuk dilaksanakan dalam pembelajaran kooperatif, dan membutuhkan waktu yang lama.

## **2.4 Kerangka pikir**

Kerangka pikir adalah bagian teori dari penelitian yang menjelaskan tentang alasan atau argumentasi bagi rumusan penelitian. Kerangka pikir menggambarkan alur pikiran peneliti dan memberikan penjelasan kepada orang lain.

### **2.4.1 Ada Perbedaan Tingkat Sikap Positif Terhadap Sistem Hukum dan Peradilan Nasional antara Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan model *TGT*, model *Jigsaw*, dan model *GI***

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dimana siswa belajar dan berlatih dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen secara kolaboratif. Model ini mempunyai banyak tipe, yang masing-masing tipe memiliki penekanan dan langkah-langkah yang berbeda. Pembelajaran dengan menggunakan model *TGT* dimulai dengan penjelasan guru tentang konsep materi, selanjutnya siswa diminta untuk mendiskusikannya dalam kelompok, sekaligus menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan guru untuk memperdalam pemahaman

terhadap konsep yang telah disampaikan. Untuk mengukur hasil belajar siswa diadakan pertandingan antar kelompok, yang berkaitan dengan kompetensi yang telah dipelajari. Diakhir pelajaran, kelompok yang memperoleh skor tertinggi mendapat penghargaan.

Model Jigsaw; siswa dari kelompok yang berbeda berkumpul dalam kelompok ahli mendiskusikan topik pembelajaran yang sama, serta menyusun rencana bagaimana menyampaikan kepada temannya jika kembali ke kelompok asal. Dalam kelompok asal masing-masing siswa menyampaikan hasil diskusi yang telah dipelajarinya dalam kelompok ahli. Pada akhir pembelajaran siswa diminta untuk mempresentasikan hasil diskusinya.

Model *GI*; merupakan bentuk model pembelajaran yang menekankan pada partisipasi dan aktivitas siswa untuk mencari topik pelajaran sendiri melalui bahan-bahan yang tersedia, misalnya buku pelajaran atau melalui internet. Siswa dilibatkan sejak perencanaan, baik dalam menentukan topik maupun cara untuk mempelajarinya melalui investigasi. Di akhir kegiatan siswa diminta untuk melaporkan dan mempresentasikan hasil investigasinya. Tipe ini menuntut siswa memiliki kemampuan yang baik dalam melakukan komunikasi kelompok.

Dengan adanya perbedaan penekanan dan langkah-langkah yang ada pada model pembelajaran kooperatif tipe *TGT, Jigsaw dan GI*, maka dimungkinkan mendapatkan hasil belajar ranah sikap yang berbeda.

#### **2.4.2 Tingkat Sikap Positif Terhadap Sistem Hukum dan Peradilan Nasional yang Pembelajarannya Menggunakan Model *Team Game Tournament* Lebih Baik dari pada Model *Jigsaw***

Sebaik-baiknya model pembelajaran tidak mungkin baik untuk semua materi pembelajaran, dan buruk untuk semua materi pembelajaran. Karena masing-masing model memiliki kelebihan dan kekurangan. Demikian juga dengan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT, Jigsaw*. Model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dirancang untuk menumbuhkan rasa percaya diri dan memotivasi siswa untuk selalu berusaha mendapatkan nilai yang baik karena mereka sadar kesuksesan akademik yang diperoleh merupakan usaha mereka sendiri, disamping memberikan kesempatan bagi siswa yang berkemampuan belajarnya kurang, dapat berkolaborasi di dalam kelas. Dalam model *TGT* ada kegiatan permainan yang menyenangkan sekaligus menegangkan. *TGT* mendasarkan pada teori belajar behavioristik yang mengutamakan perubahan perilaku melalui stimulus dan respon. Sedangkan kelemahannya adalah: Karena siswa belajar dan bekerja dalam kelompok kecil, maka jika banyak siswa yang berbicara menyebabkan kelas menjadi bising, dan pelaksanaan tugas kelompok terhambat.

Sedangkan model *Jigsaw* didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran siswa lain. Siswa mempelajari materi (kelompok ahli) yang akan diberikan disampaikan pada teman-temannya (Kelompok asal). Dengan demikian siswa saling bekerja sama untuk mempelajari materi yang ditugaskan.

Kelemahannya adalah siswa cenderung hanya memperdalam materi yang akan diajarkan kepada siswa lain dalam kelompok, sementara materi yang lain cenderung

terabaikan. Selain itu apabila seorang siswa tidak mempersiapkan diri membaca tugasnya, atau tidak hadir karena sesuatu dan lain hal, maka materi tersebut tidak dapat didiskusikan dalam kelompok.

Setelah mengkaji landasan teori, menganalisis keunggulan dan kelemahan dari masing-masing model pembelajaran, serta memperhatikan intik siswa di Kelas X SMAN 1 Banjit maka pembelajaran yang diberi perlakuan model *Team Game Tournament* dimungkinkan akan mendapat hasil belajar ranah sikap lebih tinggi dibandingkan dengan *Jigsaw*. Karena Model pembelajaran tipe TGT, cenderung ke arah teori behavioristik, yaitu mengutamakan perubahan perilaku dengan memberikan stimulus dan respon berupa pertandingan diakhir pelajaran. Sedangkan model *Jigsaw* proses pembelajaran lebih mengarah pada teori belajar konstruktivistik, yaitu meng-konstruksi ilmu pengetahuan (kognitif), baik belajar dalam kelompok asal maupun kelompok ahli.

#### **2.4.3 Tingkat Sikap Positif Terhadap Sistem Hukum dan Peradilan Nasional yang Pembelajarannya Menggunakan Model *Team Game Tournament* Lebih Baik daripada Model *Group Investigation***

Model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dirancang untuk menumbuhkan rasa percaya diri dan memotivasi siswa untuk selalu berusaha mendapatkan nilai yang baik karena mereka sadar kesuksesan akademik yang diperoleh merupakan usaha mereka sendiri, disamping memberikan kesempatan bagi siswa yang berkemampuan belajarnya kurang, dapat berkolaborasi di dalam kelas. Dalam model *TGT* ada kegiatan permainan yang menyenangkan sekaligus menegangkan. *TGT* mendasarkan pada teori belajar behavioristik yang mengutamakan perubahan

prilaku melalui pemberian stimulus yang baik diharapkan siswa merespon dengan baik juga. Sedangkan kelemahannya adalah: Karena siswa belajar dan bekerja dalam kelompok kecil, maka jika banyak siswa yang berbicara menyebabkan kelas menjadi bising, dan pelaksanaan tugas kelompok terhambat.

Sedangkan kelebihan pembelajaran model *group investigation*: pembelajaran ini memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar ranah sikap. Pembelajaran yang dilakukan membuat suasana saling bekerjasama dan berinteraksi antar siswa dalam kelompok tanpa memandang latar belakang. Model pembelajaran *group investigation* melatih siswa untuk memiliki kemampuan yang baik dalam berkomunikasi dan mengemukakan pendapat. Memotivasi dan mendorong siswa agar aktif dalam proses pembelajaran mulai dari tahap perencanaan sampai tahap akhir pembelajaran.

Sedangkan kelemahan pembelajaran dengan model *group investigation*: Model pembelajaran *group investigation* merupakan model pembelajaran yang sangat kompleks dan agak sulit untuk pencapaian tujuan pembelajaran, karena topik yang dipilih siswa pasti topik yang menarik perhatiannya. Sementara topik yang lain terabaikan. Selain itu waktu yang dibutuhkan relatif cukup lama.

Setelah mengkaji landasan teori, menganalisis kelebihan dan kekurangan dari masing-masing model, serta memperhatikan intik siswa di Kelas X SMAN 1 Banjir maka pembelajaran dengan memberi perlakuan model pembelajaran *TGT* dimungkinkan akan mendapat hasil belajar afektif lebih tinggi dibandingkan dengan model *GI*. Karena pada Model *TGT*, materi-materi pokok dijelaskan

diawal pembelajaran, siswa diberi kesempatan untuk memperdalam materi itu dalam kelompok, dan diakhir kegiatan diadakan permainan yang menyenangkan sekaligus menegangkan. Untuk itu dimungkinkan siswa dapat mempersiapkan diri sebaik-baiknya. Sedangkan pada model *GI* siswa selain bisa mengalami hambatan dalam hal mengkonstruksi sebuah laporan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dipresentasikan diakhir kegiatan belajar, juga dimungkinkan adanya ‘penunggang tanggung jawab’. Artinya dimungkinkan tidak semua anggota kelompok aktif dalam pembelajaran.

#### **2.4.4 Tingkat Sikap Positif Terhadap Sistem Hukum dan Peradilan Nasional yang Pembelajarannya Menggunakan Model *Jigsaw* Lebih Baik daripada Model *Group Investigation***

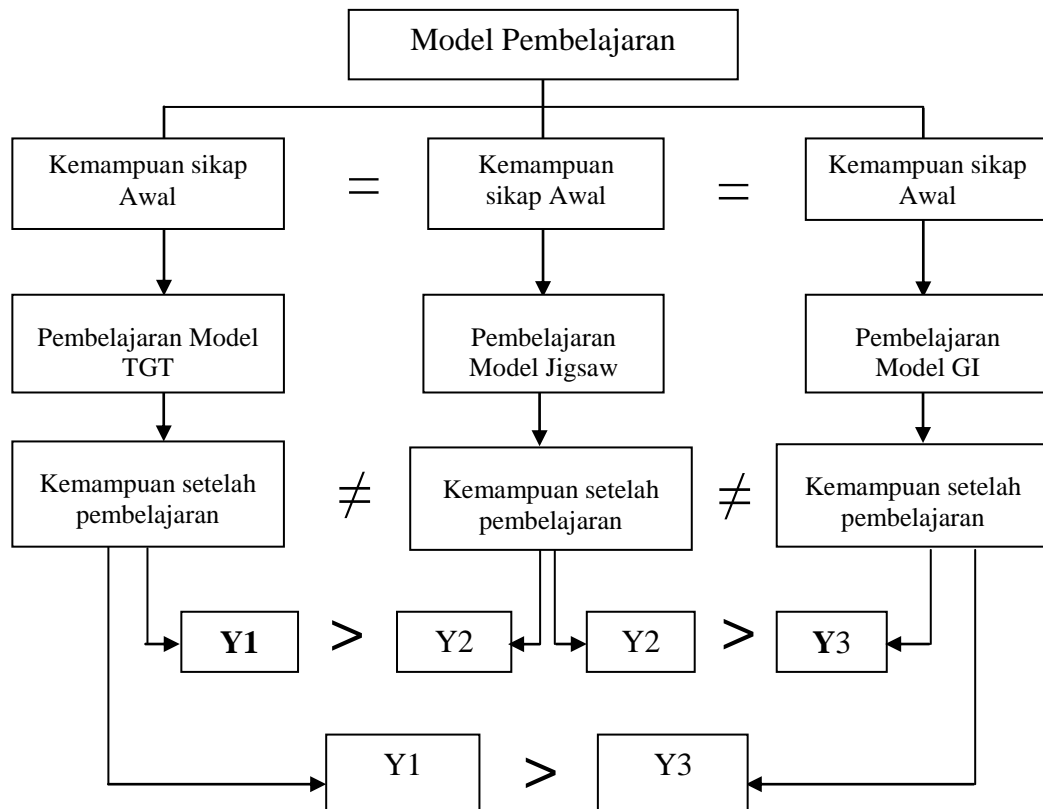
*Jigsaw* didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran siswa lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap menerima dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya. Dengan demikian siswa saling ketergantungan satu sama lain dan harus bekerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan.

Kelemahannya adalah siswa cenderung hanya memperdalam materi yang akan diajarkan kepada siswa lain dalam kelompok, sementara materi yang lain cenderung terabaikan. Selain itu apabila seorang siswa tidak mempersiapkan diri membaca tugasnya, atau tidak hadir karena sesuatu dan lain hal, maka materi tersebut tidak dapat didiskusikan dalam kelompok.

Sedangkan kelebihan pembelajaran model *group investigation*: pembelajaran ini memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar ranah sikap siswa. Pembelajaran mendorong untuk saling bekerjasama dan berinteraksi antar siswa dalam kelompok tanpa memandang latar belakang. Model pembelajaran *group investigation* melatih siswa untuk memiliki motivasi aktif dalam proses belajar mulai dari tahap pertama sampai tahap akhir pembelajaran. Sedangkan kelemahannya: Model pembelajaran *group investigation* merupakan model pembelajaran yang sangat kompleks dan agak sulit untuk pencapaian tujuan pembelajaran, karena topik yang dipilih siswa pasti topik yang menarik perhatiannya. Sementara topik yang lain terabaikan. Selain itu waktu yang dibutuhkan relatif cukup lama.

Setelah mengkaji landasan teori, menganalisis kelebihan dan kekurangan dari masing-masing model, serta memperhatikan intik siswa maka pembelajaran dengan model Jigsaw dimungkinkan akan mendapat hasil belajar ranah sikap lebih tinggi dibandingkan dengan model *GI*. Karena pada Model Jigsaw, kegiatan siswa relatif lebih terukur. Pembelajaran baik di kelompok asal maupun kelompok ahli dapat terpantau dengan baik. Sedangkan pada model *GI* siswa biasanya mengalami hambatan dalam hal mengkonstruksi sebuah laporan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dipresentasikan diakhir kegiatan. Adapun paradigma penelitian dapat digambarkan sebagai berikut.





Gambar 2.4 Paradigma Penelitian

## 2.5 Anggapan Dasar Hipotesis

Peneliti memiliki anggapan dasar dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Seluruh siswa kelas X SMAN 1 Banjit semester genap tahun pelajaran 2012/2013 yang menjadi subjek dalam penelitian ini mempunyai kemampuan akademis yang relatif sama dalam pembelajaran PKn
2. Kelas yang diberi perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, tipe TGT, dan tipe GI, dibelajarkan oleh guru yang sama.
3. Faktor-faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar selain model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, tipe *TGT*, dan *GI*, diabaikan.

## 2.6 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori tersebut di atas, hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 2.5.1 Ada perbedaan tingkat sikap positif terhadap sistem hukum dan peradilan nasional antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Team Game Tournamen*, model *Jigsaw*, dan model *Group Investigation*.
- 2.5.2 Tingkat sikap positif terhadap sistem hukum dan peradilan nasional yang pembelajarannya menggunakan model *Team Game Tournamen* lebih baik daripada model *Jigsaw*.
- 2.5.3 Tingkat sikap positif terhadap sistem hukum dan peradilan nasional yang pembelajarannya menggunakan model *Team Game Tournamen* lebih baik daripada model *Group Investigation*.
- 2.5.4 Tingkat sikap positif terhadap sistem hukum dan peradilan nasional yang pembelajarannya menggunakan model *Jigsaw* lebih baik daripada model *Group Investigation*.