

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **2.1 Pengertian Belajar**

Belajar sebagai proses manusiawi memiliki kedudukan dan peran penting, baik dalam kehidupan masyarakat tradisional maupun modern. Piaget berpendapat bahwa anak membangun sendiri pengetahuannya dari pengalamannya sendiri dengan lingkungan. Dalam pandangan Piaget, pengetahuan datang dari tindakan, perkembangan kognitif sebagian besar bergantung kepada seberapa jauh anak aktif memanipulasi dan aktif berinteraksi dengan lingkungannya. Dalam hal ini peran guru adalah sebagai fasilitator dan buku sebagai pemberi informasi. Piaget menjabarkan implikasi teori kognitif pada pendidikan yaitu:

- 1) Memusatkan perhatian kepada cara berpikir atau proses mental anak, tidak sekedar kepada hasilnya. Guru harus memahami proses yang digunakan anak sehingga sampai pada hasil tersebut. Pengalaman - pengalaman belajar yang sesuai dikembangkan dengan memperhatikan tahap fungsi kognitif dan jika guru penuh perhatian terhadap pendekatan yang digunakan siswa untuk sampai pada kesimpulan tertentu, barulah dapat dikatakan guru berada dalam posisi memberikan pengalaman yang dimaksud

- 2) Mengutamakan peran siswa dalam berinisiatif sendiri dan keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar. Dalam kelas, Piaget menekankan bahwa pengajaran pengetahuan jadi (*ready made knowledge*) anak didorong menentukan sendiri pengetahuan itu melalui interaksi spontan dengan lingkungan
- 3) Memahami akan adanya perbedaan individual dalam hal kemajuan perkembangan. Teori Piaget mengasumsikan bahwa seluruh siswa tumbuh dan melewati urutan perkembangan yang sama, namun pertumbuhan itu berlangsung pada kecepatan berbeda. Oleh karena itu guru harus melakukan upaya untuk mengatur aktivitas di dalam kelas yang terdiri dari individu - individu kedalam bentuk kelompok - kelompok kecil siswa daripada aktivitas dalam bentuk klasikal
- 4) Mengutamakan peran siswa untuk saling berinteraksi. Menurut Piaget, pertukaran gagasan - gagasan tidak dapat dihindari untuk perkembangan penalaran. <http://www.padepokan-ilmu.co.cc/2010/01/teori-belajar-kognitif.html>

Belajar menurut Vygotsky adalah menekankan interaksi antara aspek “*internal*” dan “*eksternal*” dari pembelajaran dan penekanannya pada lingkungan sosial pembelajaran. Menurut teori Vygotsky, fungsi kognitif berasal dari interaksi sosial masing - masing individu dalam konsep budaya. Vygotsky juga yakin bahwa pembelajaran terjadi saat siswa bekerja menangani tugas - tugas yang belum dipelajari namun tugas - tugas itu berada dalam “*zone of proximal development*” mereka. *Zone of proximal*

*development* adalah jarak antara tingkat perkembangan sesungguhnya yang ditunjukkan dalam kemampuan pemecahan masalah secara mandiri dan tingkat kemampuan perkembangan potensial yang ditunjukkan dalam kemampuan pemecahan masalah di bawah bimbingan orang dewasa atau guru. <http://www.masbied.com/2010/03/20/teori-belajar-konstruktivisme-vygotsky-dalam-pembelajaran-matematika/#>

Menurut Gagne (dalam Suwarjo, 2008: 33), belajar merupakan suatu proses yang terorganisasi sehingga terjadi perubahan perilaku pembelajaran akibat pengalaman. Selanjutnya, menurut Burton (dalam Suwarjo, 2008: 33) belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Menurut kedua pandangan tersebut, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, bukan sesuatu hasil dan tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, tetapi harus mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan latihan, melainkan perubahan tingkah laku.

David Ausubel (dalam Depdiknas, 2007: 1.10) berpendapat bahwa keberhasilan belajar siswa sangat ditentukan oleh kebermaknaan bahan ajar yang dipelajari. Suatu bahan ajar, informasi atau pengalaman baru seseorang akan bermakna jika pengetahuan yang baik dikenal itu dapat disusun sesuai dengan struktur kognitif yang dimilikinya

Dari uraian tersebut penulis berpendapat bahwa belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku yang terjadi pada individu setelah mendapatkan informasi baru melalui pengalaman yang didapatnya.

## 2.2 Pengertian Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar adalah suatu rangkaian kegiatan yang dilakukan siswa dalam belajar di sekolah untuk mencapai suatu tujuan yang diharapkan dalam belajar. Aktivitas anak didik bukan hanya secara individual, tetapi juga dalam kelompok sosial. Proses belajar yang bermakna adalah proses belajar yang melibatkan berbagai aktivitas para siswa. Sedangkan menurut Sudirman mengatakan bahwa aktivitas sebagai sumber belajar biasanya meliputi tujuan khusus yang harus dicapai oleh siswa, materi (bahan pelajaran) yang harus dipelajari, aktivitas yang harus dilakukan oleh siswa untuk mencapai tujuan. (Bahri dan Zain, 2006: 271).

Menurut Piaget (dalam Nergenhahn dan Mathew, 2008: 314), menyatakan bahwa perkembangan kognitif atau pengetahuan sebagai besar bergantung kepada seberapa anak didik aktif memanipulasi dan aktif berinteraksi dengan lingkungannya. Implikasi penting dari Piaget tersebut antara lain : 1) memusatkan perhatian pada berpikir atau proses mental anak didik melalui pengalaman-pengalaman belajar, 2) memperhatikan peranan dan inisiatif siswa, serta keterlibatannya secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, secara aktif dengan memberi kesempatan menemukan sendiri pengetahuan melalui interaksi spontan dengan lingkungannya dengan melakukan kegiatan secara langsung dengan dunia fisik, 3) memaklumi akan perbedaan individual dalam hal kemajuan perkembangan intelektual.

Dari uraian tersebut penulis berpendapat bahwa aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar.

### **2.3. Pengertian Hasil Belajar**

Menurut A.J. Romiszowski (dalam Abdurrahman, 1999: 38) hasil belajar merupakan keluaran (*outputs*) dari suatu sistem pemrosesan masukan (*inputs*). Masukan dari sistem tersebut berupa bermacam macam informasi sedangkan keluarannya adalah perbuatan atau kinerja (*performance*). Usman (dalam Muti'ah, 2008: 11) berpendapat bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku individu sebagai akibat interaksi individu dengan lingkungan sehingga mampu berinteraksi dengan baik dengan lingkungan. Sedangkan Dimiyati dan Mudjiono (1999: 250-251) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu dari sisi siswa dan sisi guru. Dari sisi siswa hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Sedangkan dari sisi guru hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran.

Dari uraian tersebut penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya

melalui kegiatan belajar. Taraf keberhasilan siswa dalam mempelajari materi di sekolah di ukur berdasarkan ada tidaknya perubahan tingkah laku yang lama menjadi tingkah laku yang baru. Perubahan tingkah laku berupa dari tidak tahu menjadi tahu.

#### **2.4 Pengertian Model *Role Playing***

Menurut Joyce (1980: 92) *Role playing is dealing with problems through action, a problem is delineated, acted out, and discussed.* Menurut Dahlan (1984: 125) bermain peran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan tindakan (*action*). Prosesnya ialah : suatu masalah diidentifikasi, diuraikan, diperankan, dan selanjutnya didiskusikan. Untuk kepentingan ini, sejumlah siswa bertindak sebagai pemeran dituntut untuk mampu menghayati peran yang dimainkannya. Dengan peran itu ia berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema masalah yang dipilih untuk diperankan.

Menurut Joyce (1980: 92), *The essence of role playing is the involvement of participans and observers in a real problem situation and the desire for resulation and under standing that this invlovement engenders. The role playing process provides a live sampel of human behavior that serves as a vehiclefor students to: (1) explore their feelings, (2) gain insight into their attitudes, values, and peerceptions, (3) develop their problem solving skills and attitudes, and (4) explore subject matter in varied ways.*

Dahlan (1984: 126) mengatakan bahwa ada empat asumsi yang mendasari model *role playing*, yaitu :

1. Secara implisit bermain peran mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitik beratkan dimensi “di sini dan kini” (*here and now*) sebagai isi pengajaran.
2. Bermain peran memberi kemungkinan kepada para siswa untuk mengungkapkan perasaan-perasaannya yang tidak dapat mereka kenali tanpa bercermin pada orang lain.
3. Model ini mengansumsikan bahwa ide-ide dapat diangkat ketaraf kesadaran untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Pemecahan tidak senantiasa datang dari orang tertentu (misalnya guru), melainkan dapat saja muncul dari reaksi orang lain terhadap masalah yang tengah diperankan. Dengan demikian, individu dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat ia manfaatkan untuk lebih mengembangkan dirinya.
4. Model mengajar ini mengasumsikan bahwa proses-proses psikologis yang tersembunyi (*covert*) berupa sikap-sikap, nilai-nilai, perasaan-perasaan dan sistem keyakinan, dapat diangkat ke taraf kesadaran melalui kombinasi pemeranan secara spontan dan analisisnya.

### **2.4.1 Manfaat *Role Playing***

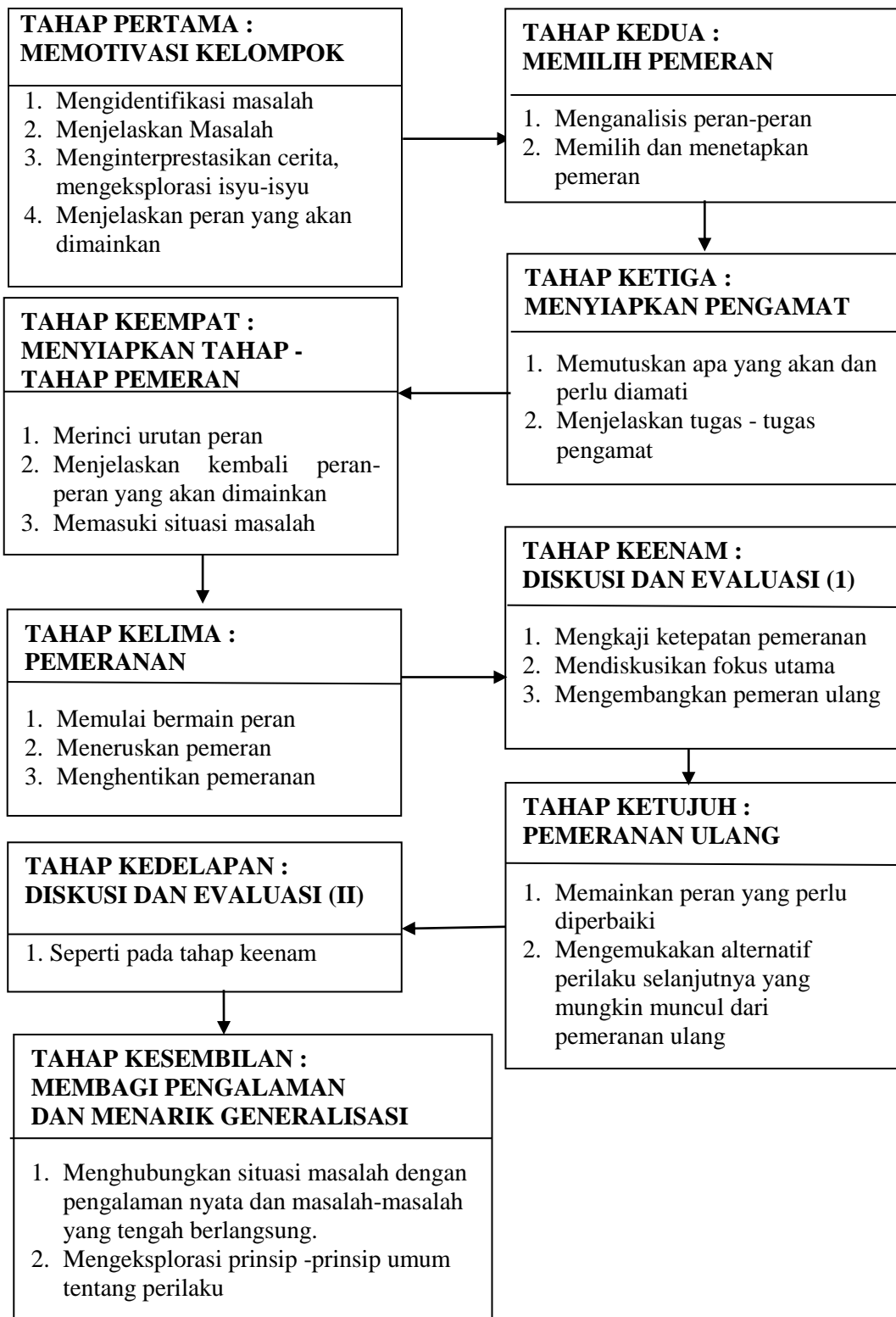
Dahlan (1984: 127) mengatakan bahwa bermain peran dapat memberikan manfaat kepada pemeran dan pengamatnya, tergantung atas tiga hal, yaitu :

- 1) Kualitas pemeranan
- 2) Analisis yang dilakukan melalui diskusi usai pemeranan
- 3) Persepsi siswa terhadap peran yang ditampilkan dibandingkan dengan situasi kehidupan yang nyata.

### **2.4.2 Tahapan - Tahapan *Role Playing***

Menurut Shaftels & Shaftels (dalam Dahlan, 1984: 94) ada sembilan tahap dalam bermain peran, yakni (1) merangsang semangat kelompok, (2) memilih pemeran, (3) mempersiapkan pengamat, (4) mempersiapkan tahap-tahap peran, (5) pemeranan, (6) mendiskusikan dan mengevaluasi peran dan isinya, (7) pemeranan ulang, (8) mendiskusikan dan mengevaluasi pemeranan ulang, (9) mengkaji kemanfaatannya dalam kehidupan nyata melalui saling tukar pengalaman dan penarikan generalisasi. Tahap model mengajar *role playing* dapat disimak dalam bentuk gambar berikut:





Gambar 2.1 Tahapan Model Bermain Peran Modifikasi dari Shaftels & Shaftels (dalam Dahlan, 1984: 95)

### 2.4.3 Penerapan *Role Playing* dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Penerapan pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan mengikuti uraian Hisyam Zaini (dalam Astuti, 2010: 12) yang mengorganisasikan *role playing* dibagi pada tiga fase yang berbeda (1) perencanaan dan persiapan, (2) interaksi, (3) refleksi dan evaluasi:

- 1) Perencanaan dan persiapan. Beberapa hal yang harus dipertimbangkan oleh guru sebelum masuk kelas dan memulai *role playing*, antara lain: Mengenal siswa, menentukan tujuan pembelajaran, kapan penggunaan model *role playing*, mengidentifikasi skenario, menempatkan peran, pengajar berpartisipasi sebagai pemeran atau mengamati saja, mempertimbangkan hambatan yang bersifat fisik, merencanakan waktu yang baik, mengumpulkan sumber informasi yang relevan.
- 2) Interaksi. Langkah-langkah mengimplementasikan rencana kedalam aksi, antara lain: membangun aturan dasar, mengeksplisitkan tujuan pembelajaran membuat langkah-langkah yang jelas, mengurangi ketakutan di depan publik, menggambarkan skenario atau situasi, mengalokasikan peran, memberi informasi yang cukup, menjelaskan peran pengajar dalam *role playing*, memulai *role playing* secara bertahap, menghentikan *role playing* dan memulai kembali jika perlu, bertindak sebagai pengatur waktu.

- 3) Refleksi dan evaluasi. Refleksi dan evaluasi dilakukan setelah interaksi selesai, dengan langkah-langkah sederhana sebagai berikut: membawa siswa keluar dari peran yang dimainkan, meminta siswa secara individual mengekspresikan pengalaman belajarnya, mengkonsolidasikan ide-ide, memfasilitasi suatu analisis kelompok, memberi kesempatan untuk melakukan evaluasi.

Langkah - langkah pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan mengikuti uraian Shaftels & Shaftels (dalam Dahlan, 1984: 94) yang dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Memotivasi kelompok

Guru mengemukakan masalah yang berkaitan dengan pokok bahasan

- 2) Memilih Pemeran

Guru memilih pemeran dan mendeskripsikan berbagai watak atau karakter yang akan diperankan oleh siswa.

- 3) Mempersiapkan pengamat.

Guru menunjuk siswa yang tidak bermain peran sebagai pengamat dan memberikan tugas-tugas yang seharusnya dikerjakan pengamat.

- 4) Mempersiapkan tahapan peranan.

Guru merinci urutan peran dan menjelaskan kembali peran-peran yang akan dimainkan sesuai dengan masalah yang dipilih

- 5) Pemeranan.

Siswa mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing.

6) Diskusi dan evaluasi I.

Diskusi dimulai dengan tafsiran mengenai baik tidaknya peran yang dimainkan selanjutnya mengarah pada analisis terhadap peran yang ditampilkan, apakah cukup tepat untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi. Berdasarkan diskusi dan evaluasi I guru meminta siswa sebagai pengamat dapat mengembangkan permainan ulang.

7) Pemeranan ulang

Pemeranan ulang dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternatif-alternatif pemeranan. Guru mengarahkan siswa untuk memainkan peran yang perlu diperbaiki dari pemeranan awal.

8) Diskusi dan evaluasi ulang II

Guru membimbing diskusi dan mengevaluasi pelaksanaan bermain peran.

9) Membagi pengalaman dan menarik generalisasi

Guru menghubungkan situasi masalah dengan pengalaman nyata dan masalah-masalah yang tengah berlangsung.

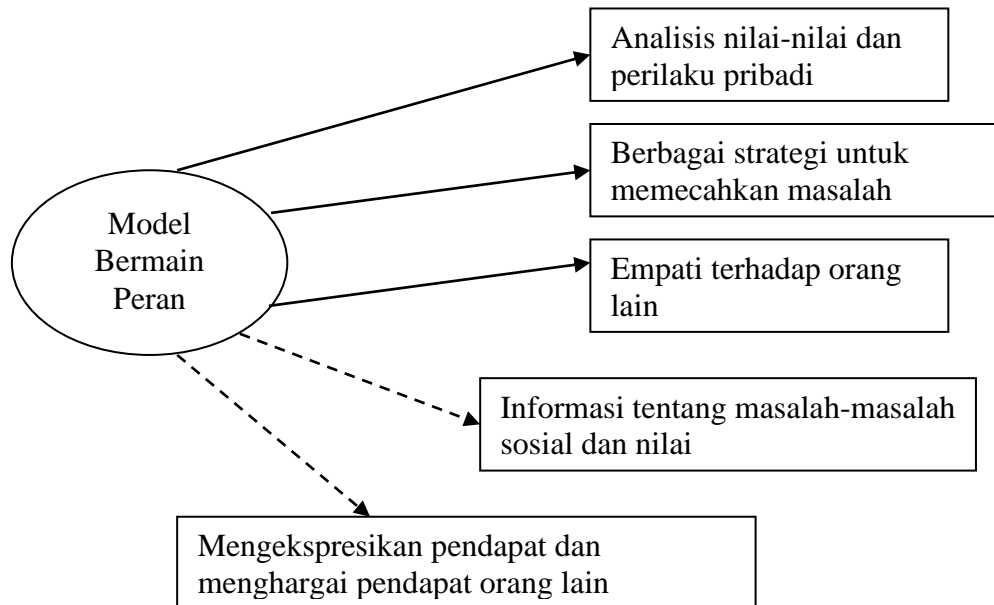
#### **2.4.4 Tujuan *Role Playing***

Menurut Zuhaerini, model *role playing* digunakan apabila pelajaran dimaksudkan untuk: (a) menerangkan suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak; (b) melatih anak-anak agar mereka mampu

menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis; dan (c) melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

<http://alhafizh84.wordpress.com/2009/12/21/metode-bermain-peran-role-playing/>

Menurut Dahlan (1984: 143), bermain peran secara khusus ditujukan untuk membantu para siswa dalam 1) mengenalkan nilai-nilai dan perilaku pribadi, 2) mengembangkan berbagai strategi pemecahan masalah pribadi dan antar pribadi, 3) mengembangkan empati terhadap orang lain. Efek penyerta model mengajar ini ialah bahwa siswa dapat (i) siswa dapat memperoleh informasi tentang masalah-masalah sosial dan nilai-nilai, dan (ii) mengapresiasi pendapat orang lain dan belajar mengekspresikan pendapat sendiri. Kedua efek model mengajar ini dapat disimak dalam bentuk gambar berikut:



Gambar 2.2 Efek model mengajar *role playing*

----- Dampak Instruksional

———— Dampak Penyerta

#### 2.4.5 Kelebihan dan Kekurangan Bermain Peran (*Role Playing*)

Menurut Syaiful Bahri Djamarah (dalam Puji Astuti, 2010: 21) *role playing* mempunyai beberapa kelebihan dan kelemahan, sebagai berikut:

##### a. Kelebihan *Role Playing*

1. Siswa melatih dirinya untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian, daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.

2. Siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu bermain peran para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
3. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah.
4. Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
5. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
6. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami orang lain.

b. Kelemahan *Role Playing*

1. Sebagian anak yang tidak ikut bermain peran menjadi kurang aktif.
2. Banyak memakan waktu.
3. Memerlukan tempat yang cukup luas.
4. Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara para pemain dan tepuk tangan penonton/pengamat.

Menurut penulis, model *role playing* merupakan sebuah model yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan karena siswa belajar melalui pengalaman yang didapatnya setelah melakukan bermain

peran. Model ini juga dapat memecahkan masalah melalui peragaan tindakan.

## **2.5 Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan SD**

Menurut KTSP 2006, Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Menurut Henri (2006: 7), Pendidikan Kewarganegaraan merupakan wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya Indonesia, yang diwujudkan dalam bentuk perilaku sehari-hari, baik sebagai individu, masyarakat maupun makhluk Tuhan Yang Maha Esa yang membekali siswa dengan budi pekerti, pengetahuan dengan kemampuan dasar dengan hubungan warga negara dengan negara, serta pendidikan pendahuluan bela negara.

Permendiknas No 22. 2006 standar isi kurikulum menyebutkan bahwa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan : (1) berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan, (2) berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, (3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-



karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya, (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi dan komunikasi.

Mulyasa (2006: 1.26) menyatakan bahwa tujuan Pendidikan Kewarganegaraan di SD adalah untuk menjadikan warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan tersebut akan mudah tercapai jika pendidikan nilai moral dan norma tetap ditanamkan pada siswa sejak usia dini, karena jika siswa sudah memiliki nilai moral yang lebih baik, maka tujuan untuk membentuk warga negara yang baik akan mudah diwujudkan. Dengan demikian, kelak siswa diharapkan dapat menjadi bangsa yang terampil dan cerdas, dan bersikap baik, serta mampu mengikuti kemajuan teknologi modern.

Sedangkan Henri (2006: 7) menyebutkan bahwa pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan “Meningkatkan dan mengembangkan kemampuan memahami, dan meyakini nilai-nilai Pancasila sebagai pedoman berperilaku dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara sehingga menjadi warga negara yang bertanggung jawab”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dikatakan bahwa pendidikan kewarganegaraan merupakan wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral serta menjadikan warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai yang diamanatkan oleh

Pancasila dan sebagai warga negara yang mampu diandalkan oleh bangsa dan negara.

### **2.5.1 Kedudukan Pendidikan Kewarganegaraan di SD**

Dalam konteks kehidupan berbangsa dan bernegara sekolah sebagai wahana pengembangan warga yang demokratis dan bertanggung jawab, yang secara kurikuler Pendidikan Kewarganegaraan yang harus menjadi wahana psikologis-pedagogis yang utama. Secara yuridis ada beberapa ketentuan perundang-undangan yang mengandung amanat tersebut yaitu dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU RI NO. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas) Khususnya:

- a. Pasal 3 yang menyatakan bahwa ‘’Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.
- b. Pasal 4 mengatakan sebagai berikut:
  - 1) Pendidikan di selenggarakan secara demokratis dan berkeadilan serta tidak diskriminatif dengan menjunjung tinggi Hak Asasi Manusia, Nilai Keagamaan, Nilai kultural, dan Kemajemukan Bangsa.

- 2) Pendidikan di selenggarakan sebagai satu kesatuan yang sistemik dengan sistem terbuka dan Multimakna.
  - 3) Pendidikan di selenggarakan sebagai suatu proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat.
  - 4) Pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreatifitas peserta didik dalam proses pembelajaran.
  - 5) Pendidikan diselenggarakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis, dan berhitung bagi segenap warga masyarakat.
  - 6) Pendidikan diselenggarakan dengan memberdayakan semua komponen masyarakat melalui peran serta dalam penyelenggaraan dan pengendalian mutu layanan pendidikan.
- c. Pasal 37 ayat (1) yang menyatakan bahwa “ Kurikulum Pendidikan Dasar dan Menengah” wajib memuat : Pendidikan Agama, Pendidikan kewarganegaraan, bahasa, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Seni dan Budaya, Pendidikan Jasmani dan Olahraga, Keterampilan/Kejujuran, dan Muatan Lokal. Ayat (2) Memuat: Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, dan Bahasa.
- d. Pasal 38 yang menyatakan bahwa “Kurikulum Pendidikan Dasar dan Menengah” dikembangkan sesuai relevansinya oleh setiap kelompok atau satuan pendidikan dan komite sekolah/madrasah di bawah koordinasi dan supervise Dinas Pendidikan atau kantor Departemen Agama

kabupaten/kota untuk Pendidikan Dasar dan Provinsi untuk Pendidikan Menengah.

Sekolah sebagai bagian integral dari masyarakat perlu dikembangkan sebagai pusat pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik sepanjang hayat, yang mampu memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreatifitas peserta didik dalam proses pembelajaran demokratis. Dalam kerangka semua itu mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan harus berfungsi sebagai wahana kurikuler pengembangan karakter warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab. Peran Pendidikan Kewarganegaraan dalam proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik sepanjang hayat, melalui pemberian keteladanan, pembangunan kemauan, dan pengembangan kreatifitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

Melalui Pendidikan Kewarganegaraan sekolah perlu dikembangkan sebagai pusat pengembangan wawasan, sikap, dan keterampilan hidup dan berkehidupan yang demokratis untuk membangun kehidupan demokrasi. Situasi sekolah dan kelas dikembangkan sebagai *democratic laboratory* atau lab demokrasi dengan lingkungan sekolah yang diperlakukan sebagai *micro cosmos of democracy* atau lingkungan kehidupan yang demokratis yang bersifat *micro* dan memperlakukan masyarakat luas sebagai *open global classroom* atau sebagai kelas yang terbuka. Dengan cara itu akan memungkinkan siswa dapat belajar demokrasi dalam situasi yang demokratis

dan membangun kehidupan yang lebih demokratis. Itulah makna dari konsep *“learning and for democracy, and for democracy”* dengan Pendidikan Kewarganegaraan sebagai wahana kurikuler yang utama. <http://ian43.wordpress.com/2010/10/18/hakikat-fungsi-dan-tujuan-pendidikan-kewarganegaraan-di-sd/>

### **2.5.2 Pendidikan Kewarganegaraan dalam Kurikulum SD**

Pasal 1 Permendiknas No 22 tahun 2006 menyatakan bahwa Standar Isi untuk satuan Pendidikan Dasar dan Menengah yang selanjutnya disebut Standar Isi (SI) mencakup lingkup materi minimal dan tingkat kompetensi minimal untuk mencapai kompetensi lulusan minimal pada jenjang dan jenis pendidikan tertentu. Lingkup materi minimal berisi sejumlah materi beserta aspek aspeknya dalam mata pelajaran. Komponen kompetensi minimal dalam standar isi mencakup standar kompetensi dan kompetensi dasar atau dikenal dengan singkatan (SK-KD). Sedangkan istilah Pendidikan Kewarganegaraan persekolahan yang dimaksud adalah Pendidikan Kewarganegaraan dalam statusnya sebagai mata pelajaran di sekolah.

Pendidikan Kewarganegaraan berupaya memberdayakan warga negara melalui proses pendidikan agar mampu berperan serta aktif dalam system pemerintahan yang demokratis. Pendidikan demokrasi menjadi strategis dan mutlak bagi perwujudan masyarakat dan negara demokrasi. Pendidikan Kewarganegaraan paradigma baru memiliki perubahan dalam hal muatan materi yang akan diajarkan. Sebagaimana umumnya Pendidikan

Kewarganegaraan maka materinya bersumber dari ilmu politik yaitu pada bagian demokrasi politik. Adanya materi yang bersumber dari batang keilmuan yang lain muaranya tetap kearah demokrasi politik. Dengan demikian pelajaran ini nantinya akan memiliki batang ilmu yang jelas. Pendidikan Kewarganegaraan paradigma baru dalam restrukturisasi kurikulum tetap mendasarkan pada standar kelayakan materi yang bersifat universal yang intinya relevan dan tidak bertentangan dengan sistem demokrasi (Winarno, 2006: 3).

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang nantinya akan berlaku secara konseptual tetap merupakan kurikulum yang berbasiskan pada kompetensi peserta didik. Kurikulum ini bercirikan pada kompetensi dan desentralisasi. Hubungannya dengan materi adalah penekanan tidak lagi kepada materi tetapi pada basis kompetensi. Secara sederhana guru hendaknya mulai dengan pertanyaan bukan dari "apa yang perlu saya berikan ke siswa" tetapi "apa yang dapat dilakukan siswa". Dengan basis kompetensi ini maka pembelajaran terpusat pada kegiatan siswa. Oleh karena itu guru tidak harus memasukkan materi sebanyak-banyaknya karena pengetahuan sebanyak apapun tidak akan bermakna bila siswa sendiri tidak melakukannya (Winarno, 2006: 4)

Misi dari Pendidikan Kewarganegaraan dapat dirangkum sebagai berikut:

1. Sebagai pendidikan wawasan kebangsaan yang berarti pendidikan yang menyiapkan peserta didik agar memiliki pemahaman yang mendalam dan komitmen yang kuat serta konsisten terhadap prinsip dan semangat

kebangsaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara yang berdasarkan pada Pancasila dan Undang – Undang Dasar 1945. Konstitusi Negara Republik Indonesia

2. Sebagai pendidikan demokrasi yang berarti pendidikan yang menyiapkan peserta didik agar memiliki dan mampu menjalankan hak-hak sebagai warga negara untuk menjalankan prinsip - prinsip demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
3. Pendidikan yang menyiapkan peserta didik agar menjadi warga negara yang memiliki kesadaran bela negara, penghargaan terhadap hak azasi manusia, kemajemukan bangsa, pelestarian lingkungan hidup, tanggung jawab sosial, ketaatan pada hukum, ketaatan membayar pajak, serta sikap dan perilaku anti korupsi, kolusi, dan nepotisme..

Adapun ruang lingkup materi mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut :

1. *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
2. *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

3. *Hak asasi manusia* meliputi: Hak dan kewajiban anak, Hak dan kewajiban anggota masyarakat, Instrumen nasional dan internasional HAM, Pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM
4. *Kebutuham warga negara* meliputi: Hidup gotong royong, Harga diri sebagai warga masyarakat, Kebebasan berorganisasi, Kemerdekaan mengeluarkan pendapat, Menghargai keputusan bersama, Prestasi diri, Persamaan kedudukan warganegara
5. *Konstitusi Negara* meliputi: Proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, Konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, Hubungan dasar negara dengan konstitusi
6. *Kekuasaan dan Politik*, meliputi: Pemerintahan desa dan kecamatan, Pemerintahan daerah dan otonomi, Pemerintah pusat, Demokrasi dan system politik, Budaya politik, Budaya demokrasi menuju masyarakat madani, Sistem pemerintahan, Pers dalam masyarakat demokrasi
7. *Pancasila*, meliputi: kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideology negara, Proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, Pengamalan nilai – nilai Pancasila dalam kehidupan sehari - hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka .
8. *Globalisasi*, meliputi: Globalisasi di lingkungannya, Politik luar negeri Indonesia di eraglobalisasi, Dampak globalisasi, Hubungan



intemasional dan organisasi intemasional, dan Mengevaluasi globalisasi.

## **2.6 Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kajian pustaka di atas dapat dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas sebagai berikut "Apabila dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas IVb SD N 4 Metro Utara guru menggunakan model pembelajaran *role playing* dengan memperhatikan langkah-langkah secara tepat, dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IVb SD N 4 Metro Utara".

## **2.7 Indikator Keberhasilan.**

Indikator keberhasilan pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dapat dilihat dari adanya peningkatan aktivitas setiap siklusnya dari 40% siswa yang aktif sebelum menggunakan model *role playing* meningkat menjadi 80% siswa yang aktif setelah menggunakan model *role playing*. Sedangkan untuk hasil belajar siswa dapat dilihat dari adanya peningkatan rata-rata nilai siswa setiap siklusnya dan pada siklus terakhir 80% siswa mencapai nilai sesuai dengan KKM yang telah ditentukan yaitu 60,00.