

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Uno (2010:1) motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku. Sedangkan menurut Mc. Donald (Sardiman, 2011:73) Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "*feeling*" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.

Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik dan penguatan yang didasari tujuan untuk mencapai tujuan tertentu (Uno, 2010:23). Sedangkan Gagne (Sagala, 2010:17) berpendapat bahwa belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia yang terjadi setelah belajar secara terus menerus, bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan stimulasi atau semangat untuk belajar sebagai akibat dari adanya rangsangan terhadap sesuatu hal yang benar-benar diinginkan.

b. Macam-macam Motivasi

Menurut Sardiman (2011:86) macam atau jenis motivasi dapat dilihat dari berbagai sudut pandang, antara lain:

1) Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya.

a) Motif-motif bawaan

Yang dimaksud dengan motif bawaan adalah motif yang dibawa sejak lahir, jadi motivasi itu tanpa dipelajari. Sebagai contoh misalnya: dorongan untuk makan, dorongan untuk minum, dorongan untuk bekerja, dorongan untuk beristirahat. motif ini seringkali disebut motif-motif yang disyaratkan secara biologis.

b) Motif-motif yang dipelajari

Maksudnya motif-motif yang timbul karena dipelajari sebagai contoh: dorongan untuk belajar suatu cabang ilmu pengetahuan, dorongan untuk mengajar sesuatu di dalam masyarakat. Motif-motif ini seringkali disebut dengan motif-motif yang disyaratkan secara sosial. Sebab manusia hidup dalam lingkungan sosial dengan sesama manusia yang lain, sehingga motivasi itu terbentuk.

c) Jenis motivasi menurut pembagian dari Woodworth dan Marquis

- (1) Motif atau kebutuhan organis, meliputi misalnya: kebutuhan untuk minum, makan, bernafas, seksual, berbuat dan kebutuhan untuk beristirahat.
- (2) Motif-motif darurat. Yang termasuk dalam jenis motif ini antara lain: dorongan untuk menyelamatkan diri, dorongan

untuk membalas, untuk berusaha, untuk memburu. Jelasnya motivasi ini timbul karena adanya rangsangan dari luar.

- (3) Motif-motif objektif. Dalam hal ini menyangkut kebutuhan untuk eksplorasi, melakukan, manipulasi, untuk menaruh minat. Motif-motif ini muncul karena dorongan untuk dapat menghadapi dunia luar secara efektif.

d) Motivasi jasmaniah dan rohaniah

Ada beberapa ahli yang menggolongkan jenis motivasi itu menjadi dua jenis yakni motivasi jasmaniah dan motivasi rohaniah. Yang termasuk motivasi jasmani seperti misalnya: refleks, insting, otomatis, nafsu. Sedangkan yang termasuk motivasi rohaniah adalah kemauan.

e) Motivasi intrinsik dan ekstrinsik

(1) Motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Sebagai contoh seseorang yang senang membaca tidak usah ada yang menyuruh atau mendorongnya, ia sudah rajin mencari buku-buku untuk dibacanya.

(2) Motivasi ekstrinsik

Motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsangan dari luar. Sebagai contoh seseorang itu belajar, karena tahu besok paginya akan ada ujian dengan harapan mendapatkan nilai baik, sehingga akan dipuji oleh pacarnya atau temannya.

c. Bentuk-bentuk Motivasi di Sekolah

Menurut Sardiman (2011:92) ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah:

1). Memberi angka

Dalam hal ini adalah sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya.

2). Hadiah

Hadiah dapat juga dikatakan sebagai motivasi, tetapi tidaklah selalu demikian.

3). Saingan/kompetisi

Saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa.

4). *Ego-involvement*

Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri adalah sebagai salah satu motivasi yang cukup penting.

5). Memberi ulangan

Para siswa akan menjadi giat belajar apabila mengetahui akan ada ulangan.

6). Mengetahui hasil

Dengan mengetahui hasil pekerjaan, apalagi kalau terjadi kemajuan, akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar.

7). Pujian

Pujian ini adalah bentuk reinforcement yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik.

8). Hukuman

Hukuman sebagai reinforcement yang negatif tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi.

9). Hasrat untuk belajar

Hasrat untuk belajar berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar.

10). Minat

Proses belajar akan belajar dengan lancar apabila disertai dengan minat.

11). Tujuan yang diakui

Rumusan yang diakui dan diterima baik oleh siswa, akan merupakan alat motivasi yang sangat penting.

d. Ciri-ciri Motivasi

Menurut Sardiman (2011:83), motivasi yang ada pada diri setiap manusia itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
 - 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).
 - 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, untuk orang dewasa (misalnya masalah pembangunan agama, politik, ekonomi, keadilan, pembrantasan korupsi, penentangan setiap tindak kriminal, dan sebagainya).
 - 4) Lebih senang bekerja mandiri.
 - 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif).
 - 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah diyakini akan sesuatu).
 - 7) Tidak mudah melepas hal yang diyakini itu.
 - 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.
- e. Fungsi dan peranan motivasi belajar

Ada 3 fungsi motivasi (Sardiman, 2011:85) antara lain:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah

kegiatan dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.

- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Uno (2010:27) menjelaskan ada 4 peranan penting motivasi dalam belajar dan pembelajaran, antara lain:

- 1). Menentukan hal-hal yang bisa menjadi penguat belajar
- 2). Memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai
- 3). Menentukan ragam kendali terhadap rangsangan belajar
- 4). Menentukan ketekunan belajar.

2. Prestasi Belajar

a. Hakikat Belajar

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010: 2). Oleh karena itu seseorang yang telah melakukan proses belajar maka akan memperoleh suatu perubahan tingkah laku pada dirinya.

Syah (2010:87) menyatakan belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam

menyelenggarakan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa, baik ketika ia berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri.

Dari beberapa pengertian di atas maka belajar merupakan tahap perubahan perilaku pada siswa yang relatif positif dan mantap sebagai hasil interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Dengan demikian belajar adalah seperangkat kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru.

b. Pengertian Prestasi Belajar

Menurut Syah (2010:148) Prestasi Belajar adalah pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Winkel (1996:226) mengemukakan bahwa prestasi belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang, maka prestasi belajar merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar.

Dari beberapa definisi prestasi belajar di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa prestasi belajar merupakan hasil usaha belajar yang dicapai seorang siswa berupa suatu kecakapan dari kegiatan belajar bidang akademik di sekolah pada jangka waktu

tertentu yang dinyatakan dalam nilai setelah mengalami proses belajar mengajar. Oleh karena itu, prestasi belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, karena kegiatan belajar merupakan proses, sedangkan prestasi merupakan hasil dari proses belajar.

Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa sebagaimana yang diharapkan, maka perlu diperhatikan beberapa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar (Slameto, 2010: 54) antara lain :

1) Faktor Intern

Faktor intern adalah faktor yang timbul dari dalam diri individu itu sendiri, adapun yang dapat digolongkan ke dalam faktor intern yaitu :

a) Kecerdasan atau *Inteligensi*

Kecerdasan adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui/menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

Inteligensi besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar. Oleh karena itu jelas bahwa faktor intelegensi merupakan suatu hal yang tidak diabaikan dalam kegiatan belajar mengajar.

b) Bakat

Bakat adalah kemampuan tertentu yang telah dimiliki seseorang sebagai kecakapan pembawaan. Dalam proses belajar terutama belajar keterampilan, bakat memegang peranan penting dalam mencapai suatu hasil atau prestasi yang baik. Apalagi seorang guru atau orang tua memaksa anaknya untuk melakukan sesuatu yang tidak sesuai dengan bakatnya maka akan merusak keinginan anak tersebut.

c) Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya. Sedangkan bahan pelajaran yang menarik minat siswa, lebih mudah dipelajari dan disimpan, karena minat menambah kegiatan belajar.

d) Motivasi

Motivasi dalam belajar adalah faktor yang penting karena hal tersebut merupakan keadaan yang mendorong keadaan siswa untuk melakukan belajar. Dalam perkembangannya motivasi dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu (a) motivasi intrinsik dan (b) motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik dimaksudkan dengan motivasi

yang bersumber dari dalam diri seseorang yang atas dasarnya kesadaran sendiri untuk melakukan sesuatu pekerjaan belajar. Sedangkan motivasi ekstrinsik dimaksudkan dengan motivasi yang datangnya dari luar diri seseorang siswa yang menyebabkan siswa tersebut melakukan kegiatan belajar.

Dalam memberikan motivasi seorang guru harus berusaha dengan segala kemampuan yang ada untuk mengarahkan perhatian siswa kepada sasaran tertentu. Dengan adanya dorongan ini dalam diri siswa akan timbul inisiatif dengan alasan mengapa ia menekuni pelajaran. Untuk membangkitkan motivasi kepada mereka, supaya dapat melakukan kegiatan belajar dengan kehendak sendiri dan belajar secara aktif.

2) Faktor Ekstern

Faktor ekstern adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar yang sifatnya di luar diri siswa yaitu:

a) Keadaan Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan terkecil dalam masyarakat tempat seseorang dilahirkan dan dibesarkan. Keluarga adalah lembaga pendidikan pertama dan utama. Keluarga yang sehat besar artinya untuk pendidikan kecil,

tetapi bersifat menentukan dalam ukuran besar yaitu pendidikan bangsa, negara dan dunia.

Oleh karena itu orang tua hendaknya menyadari bahwa pendidikan dimulai dari keluarga. Sedangkan sekolah merupakan pendidikan lanjutan. Peralihan pendidikan informal ke lembaga-lembaga formal memerlukan kerjasama yang baik antara orang tua dan guru sebagai pendidik dalam usaha meningkatkan hasil belajar anak. Jalan kerjasama yang perlu ditingkatkan, dimana orang tua harus menaruh perhatian yang serius tentang cara belajar anak di rumah. Perhatian orang tua dapat memberikan dorongan dan motivasi sehingga anak dapat belajar dengan tekun. Karena anak memerlukan waktu, tempat dan keadaan yang baik untuk belajar.

b) Keadaan Sekolah

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal pertama yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa, karena itu lingkungan sekolah yang baik dapat mendorong untuk belajar yang lebih giat. Keadaan sekolah ini meliputi cara penyajian pelajaran, hubungan guru dengan siswa, alat-alat pelajaran dan kurikulum. Hubungan antara guru dan siswa kurang baik akan mempengaruhi hasil-hasil belajarnya. Oleh sebab itu, guru harus dituntut untuk

menguasai bahan pelajaran yang disajikan, dan memiliki metode yang tepat dalam mengajar

c) Lingkungan Masyarakat

Lingkungan masyarakat juga merupakan salah satu faktor yang tidak sedikit pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa dalam proses pelaksanaan pendidikan. Karena lingkungan alam sekitar sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan pribadi anak, sebab dalam kehidupan sehari-hari anak akan lebih banyak bergaul dengan lingkungan dimana anak itu berada.

Apabila anak-anak yang sebaya merupakan anak-anak yang rajin belajar, maka anak akan terangsang untuk mengikuti jejak mereka. Sebaliknya bila anak-anak di sekitarnya merupakan kumpulan anak-anak nakal yang berkeliaran tidak menentu anapun dapat terpengaruh pula.

Dengan demikian dapat dikatakan lingkungan membentuk kepribadian anak, karena dalam pergaulan sehari-hari seorang anak akan selalu menyesuaikan dirinya dengan kebiasaan-kebiasaan lingkungannya. Oleh karena itu, apabila seorang siswa bertempat tinggal di suatu lingkungan temannya yang rajin belajar maka kemungkinan besar hal tersebut akan membawa pengaruh pada dirinya, sehingga ia akan turut belajar sebagaimana temannya.

3. VCT (*Value Clarification Technique*)

Menurut Fraenkel (1977:6) “A value is an idea, a concept, about what someone think is important in life” nilai adalah gagasan, sebuah konsep, tentang apa yang seseorang pikirkan dalam hidup ini itu penting. Fraenkel dalam (Djahiri, 1985:18) juga mengatakan nilai (*value*) dan sejenisnya merupakan wujud daripada afektif (*affective domain*) serta berada dalam diri seseorang. Dan secara utuh dan bulat merupakan suatu sistem, diantaranya (nilai keagamaan, sosial budaya, ekonomi, hukum, etis, etik dll) berpadu jalin menjalin serta saling meradiasi (mempengaruhi secara kuat) sebagai suatu kesatuan yang utuh. Sistem nilai ini sangat domain/kuat menentukan perilaku dan kepribadian seseorang. Sangat berpengaruh karena merupakan pegangan emosional seseorang.

Nilai adalah harga yang diberikan oleh seseorang/sekelompok orang terhadap sesuatu (materil-imateril, personal, kondisional) atau harga yang dibawakan/tersirat atau menjadi jatidiri dari sesuatu. Contoh harga yang dibawa oleh jatidiri secara materil misalnya benda kuno, secara personal misalnya Nabi/Rosul, secara kondisional misalnya musim winter pasti bersalju dan dingin, era IPTEK canggih akan serba mudah dan nikmat (Djahiri, 1996:17).

Djahiri (1985:40) VCT atau *Value Clarification Technique* adalah strategi belajar mengajar dan terdiri dari sejumlah pilihan metoda. VCT sebagai model tentunya hanya mengetengahkan bentuk dan langkah

umum saja, sedangkan ketepatannya masih harus dirakit guru yang bersangkutan sesuai dengan TIK, materi pelajaran, keadaan siswa, fasilitas media dan waktu. Dan model model ini pun tidak merupakan harga mati yang kaku, sebab bila kita sudah mahir dan mengenal betul karakter dari setiap model metoda tersebut kita dapat memadukan beberapa model metoda sebagai strategi belajar mengajar yang kita operasionalkan.

Teknik mengklarifikasi Nilai (*Value Clarification Technique*) atau sering disingkat VCT merupakan teknik pengajaran untuk membantu siswa dalam mencari dan menentukan suatu nilai yang dianggap baik dalam menghadapi suatu persoalan melalui proses menganalisis nilai yang sudah ada dan tertanam dalam diri siswa (Sanjaya: 2006) dalam Taniredja (2009:87-88).

Karakteristik Teknik Klarifikasi Nilai (VCT) sebagai suatu model dalam strategi pembelajaran sikap adalah proses penanaman nilai dilakukan melalui proses analisis nilai yang sudah ada sebelumnya dalam diri siswa kemudian menyelaraskannya dengan nilai – nilai baru yang hendaknya ditanamkan.

Taniredja (2011:88-90) Tujuan Menggunakan VCT dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan :

1. Mengetahui dan mengukur tingkat kesadaran siswa tentang suatu nilai, sehingga dapat dijadikan sebagai dasar pijak menentukan target nilai yang akan dicapai.

2. Menanamkan kesadaran siswa tentang nilai-nilai yang dimiliki baik tingkat maupun sifat yang positif maupun yang negative untuk selanjutnya ditanamkan kearah peningkatan dan pencapaian target nilai.
3. Menanamkan nilai-nilai tertentu kepada siswa melalui cara yang rasional (logis) dan diterima siswa, sehingga pada akhirnya nilai tersebut akan menjadi milik siswa sebagai proses kesadaran moral bukan kewajiban moral.
4. Melatih siswa dalam menerima-menilai nilai dirinya dan posisi nilai orang lain, menerima serta mengambil keputusan terhadap sesuatu persoalan yang berhubungan dengan pergaulannya dan kehidupan sehari-hari.

Langkah-langkah Pembelajaran VCT Menurut Jarolimek (1977) dalam Taniredja (2011:89-90) ada 7 tahap yang dibagi dalam 3 tingkat yaitu :

Tingkat 1. Kebebasan memilih

Pada tingkat ini terdapat 3 tahap :

- a. Memilih secara bebas, artinya kesempatan untuk menentukan pilihan yang menurutnya baik. Nilai yang dipaksakan tidak akan menjadi miliknya secara penuh.

- b. Memilih dari beberapa alternatif, artinya menentukan pilihannya dari beberapa alternatif pilihan secara bebas.
- c. Memilih setelah melakukan analisis pertimbangan konsekuensi yang akan timbul sebagai akibat atas pilihannya itu.

Tingkat 2 Menghargai

Pada tingkat ini terdiri atas 2 pembelajaran:

- a. Adanya perasaan senang dan bangga dengan nilai yang menjadi pilihannya, sehingga nilai tersebut akan menjadi integral pada dirinya.
- b. Menegaskan nilai yang sudah menjadi bagian integral dalam dirinya di depan umum, yaitu menanggapi bahwa nilai itu sebagai pilihannya sehingga harus berani dengan penuh kesadaran untuk menunjukkannya di depan orang lain.

Tingkat 3. Berbuat

Pada tingkat ini terdiri atas 2 tahap pembelajaran:

- a. Adanya kemauan dan kemampuan untuk mencoba melaksanakannya.
- b. Mau mengulangi perilaku sesuai dengan nilai pilihannya, yaitu nilai yang menjadi pilihan itu harus tercermin dalam kehidupan sehari-hari.

Pengajaran nilai/moral menghendaki lahirnya generasi muda yang memiliki sejumlah bekal sisten nilai baku yang positif sebagai landasan barometer kehidupan, dan lebih jauh lagi sebagai generasi pelurus dan pembaharu nilai/moral menuju nilai dan moral diinginkan yaitu nilai dan moral Pancasila (Djahiri, 1985:21).

Menurut C. M. Beck, Baier, Dewey dll (Djahiri, 1985:31), pembelajaran dengan model ini sangat perlu karena:

1. Mengajak siswa untuk mengklarifikasi dan mengungkap dirinya.
2. Membina, meningkatkan serta mengembangkan masalah afeksi melalui cara yang wajar dan sesuai dengan potensi diri yang bersangkutan.
3. Membawakan dunia emosional/afeksi dalam pengajaran, serta melatih siswa untuk melakoninya sendiri.
4. Melatih dan membina perbaikan kehidupan/sosial.
5. Membentuk dan mengembangkan sikap-sikap konstruktif positif.
6. Menanamkan nilai/sistem nilai yang utama/esensial serta melestarikannya.
7. Membina tata cara pemahaman (*understanding*) moral dan perilaku seseorang dengan kajian sistem nilai.
8. Membina kesadaran akan perlunya nilai/moral, kebaikan tentang suatu nilai dan mendorong keinginan untuk menganut serta melaksanakannya.
9. Pembinaan pengembangan kepribadian anak.

Dari ungkapan kegunaan dan tujuan di atas jelas kiranya bagi para pendidik bahwa penanaman sikap, moral dan nilai bisa/boleh dilakukan secara verbalisme melainkan harus meresap pada yang bersangkutan.

Ada delapan pendekatan dan strategi belajar mengajar pengajaran afektif menurut Douglas Superka (Djahiri, 1985:40) yaitu :

1. *Evocation approach* (Pendekatan Evokasi = Ekspresi Spontan)

Para siswa diberi kesempatan dan kebebasan penuh untuk mengemukakan (mengekspresikan) tanggapan, perasaan, penilaiannya dan pandangannya terhadap sesuatu hal (yang diperagakan/dirangsang guru melalui peragaan/stimulus). Pandangan tersebut bahkan boleh bersifat emosional, negative maupun positif.

2. Pendekatan *Inculcation* atau pendekatan Sugestif Terarah

Peran guru dalam pendekatan ini sangat menentukan, sebab dalam pendekatan ini siswa melalui stimulus yang direncanakan (*condition/initial stimulus*) “digiring” secara halus/sugestif menuju suatu kesimpulan atau pendapat yang sudah ditentukan.

3. Pendekatan *Awareness* atau Kesadaran.

Anak melalui suatu kegiatan tertentu dituntun untuk mengklarifikasi dirinya atau nilai orang lain/umum.

4. *Moral Reasoning* atau mencari/menentukan kejelasan moral

Dalam pendekatan ini peran utama dilakukan oleh stimulus guru berupa dilema (masalah pelik) yang dilontarkan kepada siswa. Para siswa diajak terlibat dalam dilemma tersebut dan diminta mengklarifikasi dirinya serta meningkatkan nilai/moral tersebut melalui dialog antar potensi dirinya atau dengan teman dan guru.

5. Pendekatan *Analysis* atau Analisis Nilai

Dalam pendekatan ini siswa diajak mengadakan analisis nilai yang ada dalam suatu media/stimulus mulai dari analisis seadanya berupa reportasi sampai pengkajian secara akurat/teliti/tepat.

6. *Value Clarification* atau Klarifikasi/Pengungkapan Nilai

Dalam pendekatan ini siswa dibina kesadaran emosional nilainya melalui cara yang kritis rasional melalui klarifikasi dan menguji kebenaran/kebaikan/keadilan/kelayakan/ketepatannya.

7. *Commitment Approach* atau Pendekatan Kesepakatan

Pendekatan ini digunakan dalam penataran P4. Setiap petatar sejak awal masuk sudah diminta menentukan/menyepakati sikap dan pola berfikir berdasarkan Acuan Pancasila butir-butir P4. Sehingga pengkajian atau klarifikasi suatu hal landasan/acuanya sama ialah Pancasila – UUD 1945 dan GBHN, dan bukan konsep-konsep keilmuan ala barat dll.

8. *Union Approach* atau Mempersatukan/Mengintegrasikan diri.

Para siswa dibaurkan/diintegrasikan dalam kehidupan riil atau stimuli yang dirancang guru. Siswa disuruh melakoni/mengalami/merasakan hal ihwal yang diharapkan.

Bentuk pertanyaan VCT bermacam ragam sesuai dengan tujuan/target yang diharapkan, diantaranya ialah :

- 1) Pertanyaan Penjajagan (dalam awal pengajaran atau di tengah atau akhir untuk pengecekan hasil sementara/akhir). Lontaran pertanyaan

jenis ini bila terjawab siswa hendaknya jangan disusul oleh pertanyaan mencari alasan sebelum jumlah maksimal penjawab sesuai harapan kita (berapa siswa yang diharapkan menjawab atau siswa mana saja yang sebenarnya anda harapkan?). juga hadiah/*reward* (berupa pujian) jangan dahulu diberikan sebelum jumlah harapan terpenuhi.

Penjajagan, klarifikasi dan pertanyaan *reasoning* yang dilakukan dalam proses belajar mengajar bukanlah *formative test* dan jangan diberi nilai. Sebab, memberikan nilai jawaban demi jawaban akan mengunci dan membatasi kebebasan anak dalam menjawab.

Contoh pertanyaan penjajagan :

- Siapa diantara kalian yang sependapat bahwa
- Adakah diantara kamu yang merasakan sedih dengan kejadian yang diutarakan dalam cerita itu?
- Dan lain-lain.

2) Pertanyaan Klarifikasi; yang maksudnya mencari kejelasan lebih jauh dari nilai/jawaban/masalah.

Contoh :

- Apa kira-kira hakekat daripada penghinaan dari kasus tersebut?
- Teri yang kamu maksudkan dengan menyedihkan itu apa?
- Dst..... dst.

3) Pertanyaan meminta alasan atau sandaran teoritik atau konsep atau nilai. Dalam hal ini anak diajak untuk berupaya memberikan dasar

alasan jawaban/pendapatnya dari Sistem Nilai yang ada pada dirinya atau konsep-konsep yang dia miliki atau perasaan yang dia miliki.

Contoh :

Dalam jawaban Hely tadi dikemukakan bahwa memukul pencuri yang tertangkap basah adalah tidak baik. Mengapa demikian?

4) Pertanyaan yang bersifat menuntun dan atau mengarahkan/*directing*.

Melalui pertanyaan ini diharapkan :

- a) Merupakan indikator jawaban bagi anak (kalau pertanyaan sulit bagi anak atau tidak terjawab).
- b) Jarum target nilai yang diharapkan menusuk perasaan/afaksi para siswa.

Contoh :

Dari sejumlah jawaban kalian tadi dinyatakan bahwa pemukulan terhadap pencuri dan siapapun juga adalah tidak dapat dibenarkan. Apakah memang nilai/moral Pancasila, hukum dan agama juga beranggapan demikian?

5) Pertanyaan yang bersifat personifikasi atau analogi, yang merupakan senjata paling ampuh (dan hendaknya digunakan paling akhir) dalam VCT untuk mempertajam jarum pembinaan, memantapkan nilai/moral yang diharapkan untuk diterima atau menggugurkan pendapat/nilai lain dari siswa.

Contoh :

- Feri tadi menyatakan bahwa membantu si miskin berarti pengamalan sila kedua dan kelima serta agama dan menyenangkan orang lain. Bila kamu, Hidayat, yang menjadi fakir miskin tadi dan menerima sedekah dari seseorang apa kira-kira memang kamu akan merasa senang dan gembira?
- Kamu, Rahmat, tadi menyatakan memukul pencuri kambuhan tidak berdosa sebab merupakan pelajaran baginya. Sekarang bagaimana perasaan dan pendapatmu seandainya yang menjadi pencuri kambuhan itu ayahmu sendiri?

Pertanyaan butir lima ini dinamakan “andai-andai (jika, kalau, seandainya)”.

4. Model Permainan (*Games*) Kisi-kisi Nilai (*Value Grid*)

Model game ini dinamakan demikian karena setiap siswa akan harus mencari jawaban yang diajukan dari perbendaharaan dirinya sendiri. Tujuan dari model game ini yaitu melatih siswa mengungkap keadaan dirinya serta melakukan koreksi diri sendiri.

Djahiri (1985:101-102) Langkah-langkah kegiatan belajar mengajarnya yaitu:

- a. Menjelaskan cara permainan dan alat yang diperlukan (kertas).

Aturan atau cara main game ini adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menjelaskan dan menuliskan acuan serta formatnya dan memberi contoh.
- 2) Siswa secara perorangan atau kelompok menuliskan pendapatnya dengan kerangka acuan jawaban sebagai berikut:
 - a) Banggakah kamu akan hal tersebut?
 - b) Apakah menurutmu hal tersebut merupakan kaprah umum?
 - c) Apakah hal itu merupakan pilihanmu yang terbaik?
 - d) Apa dasar atau alasan pilihanmu itu?
 - e) Apakah pilihanmu itu berlandaskan pikiran sendiri atautkah ada paksaan lain atau sekedar ikut-ikutan?
 - f) Sudahkah atau pernahkah hal itu kamu lakukan?
 - g) Seringkah hal itu kamu jalankan/alami?
- 3) Siswa berproses melakukan kegiatannya
- 4) Penyampaian hasil secara klasikal dan acak serta beberapa penjelasan serta diskusi kecil
- 5) Pandangan dan penyimpulan bersama-sama dibimbing oleh guru.

Tema :

Butir masalah :

Acuan Jawaban	Jawaban	
a) Banggakah kamu akan hal tersebut?	Ya	Tidak
b) Apakah menurutmu hal tersebut merupakan hal umum?	Ya	Tidak
c) Apakah hal itu merupakan pilihanmu yang terbaik?	Ya	Tidak

d) Apa dasar atau alasan pilihanmu itu?	Alasan :
e) Apakah pilihanmu itu berlandaskan pikiran sendiri ataukah ada paksaan lain atau sekedar ikut-ikutan?	Alasan :
f) Sudahkah atau pernahkah hal itu kamu lakukan?	Jawaban :
g) Seringkah hal itu kamu jalankan/alami?	Jawaban :
h) Kesimpulan :	

Sumber : Strategi Pengajaran Afektif-Nilai-Moral VCT dan *Games* Dalam VCT, Hal 102 yang dimodifikasi.

Tabel 2.1 Kolom Butir Pernyataan/Masalah

Catatan untuk guru: Kolom 1, 2, dan 3 cukup jawab ya atau tidak. Kolom 4 agar diperluas karena memuat alasan, sedangkan kolom 5, 6, dan 7 ditulis jawabanya.

5. Pendidikan Kewarganegaraan

a. Pengertian Mata Pelajaran pendidikan kewarganegaraan

Menurut Azra (Tukiran, 2009: 2) secara bahasa *Civic Education* oleh sebagian pakar diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia menjadi Pendidikan Kewarganegaraan dan Pendidikan Kewarganegaraan. Pendidikan Kewarganegaraan menurut Zamroni (Tukiran, 2009:3) adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktifitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak warga masyarakat. Demokrasi adalah suatu

learning process yang tidak dapat begitu saja meniru dan mentransformasikan nilai-nilai demokrasi.

Menurut Lynch dalam Aziz (2011: 109) kewarganegaraan seringkali diidentifikasi dengan ideologi nasionalistik yang dicangkokkan ke dalam kesadaran individu dan identitas personal dalam bentuk superioritas nilai. Selanjutnya kewarganegaraan nasional diperkuat oleh bahasa dan kebijakan tentang kebudayaan yang mengesahkan kebudayaan nasional sebagai pemersatu bangsa sangat penting bagi eksistensi kewarganegaraan dan pencapaian kesatuan identitas nasional. Dalam perkembangan selanjutnya, pendidikan kewarganegaraan untuk membentuk identitas nasional sebagaimana telah dilakukan di Dunia Baru, seperti Amerika Serikat adalah melalui pendekatan *melting-pot* agar terjadi enkulturasi, homo genitas warga negara menuju satu bangsa yang ideal, satu bahasa sehingga diperkirakan akan semakin sulit untuk menerima ideologi kewarganegaraan nasional yang lain.

b. Tujuan Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Dalam Aziz (2011: 311) pendidikan kewarganegaraan di Indonesia bahkan di negara-negara lain bahwa tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah untuk membentuk warga negara yang baik (*to be good citizen*). Menurut Somantri dalam Aziz (2011: 311) melukiskan warga negara yang baik adalah warga negara yang patriotik, toleran, setia terhadap bangsa dan negara, beragama, demokratis dan Pancasila sejati.

Menurut Somantri dalam Aziz (2011: 312) pernah mengemukakan bahwa tujuan PKn hendaknya dirinci dalam tujuh kurikuler yang meliputi : (1) Ilmu pengetahuan, yang mencakup fakta, konsep dan generalisasi; (2) Keterampilan Intelektual, dari keterampilan sederhana sampai keterampilan kompleks; (3) Sikap, meliputi nilai, kepekaan dan perasaan; (4) Keterampilan sosial.

Secara rinci, mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

- a) Berfikir kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan
- b) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara dan serta pencegahan terhadap tindak korupsi, kolusi, dan nepotisme.
- c) Berkembang secara positif dan demokrasi untuk membantu diri berdasarkan pada karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
- d) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung atau tidak dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

6. Pokok Bahasan/Materi Globalisasi

Tabel 2. 2 Kolom SK, KD dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.	4.1 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menceritakan proses globalisasi. ▪ Menyebutkan pengaruh globalisasi pada bidang IPTEK, makanan, gaya hidup, dan kebudayaan. ▪ Menjelaskan sikap terhadap pengaruh globalisasi.
	4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan globalisasi kebudayaan.
	4.3. Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan sikap kita terhadap globalisasi.

a. Pengaruh Globalisasi

1) Pengertian Globalisasi

Kata "globalisasi" diambil dari kata globe yang artinya bola bumi tiruan atau dunia tiruan. Kemudian, kata globe menjadi global, yang berarti universal atau keseluruhan yang saling berkaitan. Jadi, globalisasi adalah proses menyatunya warga

dunia secara umum dan menyeluruh menjadi kelompok masyarakat.

Menurut perkembangan sejarah kehidupan manusia, sejak zaman prasejarah sampai sekarang, terjadi perubahan yang berlangsung secara bertahap dan berkesinambungan. Manusia pada zaman purba memanfaatkan kekayaan alam yang tersedia untuk mencukupi kebutuhan hidup mereka sehari-hari. Alam dimanfaatkan semaksimal mungkin sebagai peralatan, perkakas, dan sumber makanan. Tanah, batu, tumbuhan, dan hewan adalah kebutuhan utama yang diambil dari alam. Sekarang semua itu sudah berbeda. Dengan adanya ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat, terciptalah alat transportasi dan komunikasi. Hal ini memungkinkan manusia dapat berhubungan satu sama lain walaupun jaraknya sangat jauh.

Kemajuan dari teknologi transportasi dan komunikasi pasti akan membawa dampak atau pengaruh bagi kehidupan kita. Misalnya, barang-barang luar negeri yang dahulu sangat sulit diperoleh, sekarang dengan mudah kita dapatkan di mana saja. Contoh lain, yaitu handphone atau telepon selular, yang dahulu hanya terdapat di negara-negara maju, sekarang sudah ada di berbagai belahan dunia. Adanya perkembangan tersebut akan menimbulkan pengaruh atau dampak.

b. Dampak Globalisasi

Kemajuan teknologi berdampak positif dan negatif.

1) Dampak Positif

Globalisasi sebagai akibat dari kemajuan Iptek, memberikan manfaat yang begitu besar bagi kehidupan manusia di seluruh dunia. Ini berarti bahwa globalisasi memberikan dampak positif bagi umat manusia. Sebagai contoh, mudahnya masyarakat memperoleh informasi maka masyarakat memiliki wawasan yang lebih luas. Dengan adanya alat transportasi, semua kegiatan di daerah menjadi berjalan.

2) Dampak Negatif

Masuknya informasi dengan mudah melalui berbagai media cetak dan elektronik dari luar tidak dapat dibendung dengan mudah. Kebiasaan negara Barat yang tidak sesuai dengan kebiasaan bangsa Timur dapat memengaruhi kejiwaan generasi bangsa Indonesia. Untuk itu, diperlukan penyaring (filter) dalam menerima segala bentuk arus globalisasi.

Dengan adanya pasar swalayan, masyarakat akan mudah membeli barang-barang yang sangat diperlukan. Namun, karena mudahnya mendapatkan barang, masyarakat akan mudah membelanjakan uangnya dengan membeli barang yang tidak diperlukan. Bentuk lain globalisasi adalah televisi. Televisi dapat membawa pengaruh terhadap seseorang. Jika tidak dapat

memanfaatkannya dengan baik, orang menjadi malas belajar karena banyak acara televisi yang menarik. Bahkan, perbuatan negatif yang ditayangkan sering ditiru. Misalnya, gaya gulat bebas Smack Down ditiru oleh anak-anak. Demikianlah dampak negatif dari televisi.

Dengan adanya telepon dan handpone, orang-orang seharusnya senang karena dapat berhubungan dengan saudara atau teman di tempat yang jauh. Namun, alat komunikasi tersebut dapat dijadikan sebagai alat untuk melakukan tindak kejahatan, seperti teror dan penipuan. Oleh karena itu, dampak negatif dari perkembangan teknologi harus diatasi dan dicegah. Misalnya, kita menggunakan alat-alat tersebut harus bijak.

c. Contoh Pengaruh Globalisasi

Tanpa disadari budaya asing yang masuk ke Indonesia telah memengaruhi perilaku masyarakat Indonesia. Berikut ini contoh pengaruh globalisasi di lingkungan sekitar.

1) Gaya Hidup

Gaya hidup tradisional di zaman globalisasi ini sudah semakin berkurang dan bahkan cenderung untuk ditinggalkan oleh masyarakat sekarang ini. Masyarakat cenderung memilih menerapkan gaya hidup modern daripada gaya hidup tradisional.

Alasan mengapa masyarakat memilih gaya hidup modern adalah karena semuanya serba mudah, cepat, dan ekonomis.

Globalisasi juga berdampak buruk terhadap gaya hidup masyarakat. Contohnya ada sebagian masyarakat kita meniru gaya hidup bangsa lain yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa kita, seperti mabuk-mabukan, suka berpesta pora, berperilaku kasar serta kurang menghormati orang yang lebih tua. Gaya hidup seperti itu harus di jauhi karena tidak sesuai dengan norma-norma yang berlaku di masyarakat.

2) Makanan

Makanan pokok bangsa Indonesia sebagian besar adalah nasi. Namun, ada juga yang berasal dari jagung maupun sagu. Makanan pokok tersebut sebelum disajikan harus diolah terlebih dahulu, dan proses pengolahannya membutuhkan waktu yang lama. Dengan adanya globalisasi kebanyakan orang mulai cenderung beralih mengonsumsi makanan yang cepat saji. Cepat saji maksudnya adalah makanan yang singkat dalam penyajiannya dan tidak menunggu proses pemasakan yang lama. Makanan cepat saji biasa disebut fast food. Makanan cepat saji sekarang banyak dan mudah sekali ditemui.

Di samping itu juga ada makanan yang pembungkusnya menggunakan aluminium foil, biasanya makanan untuk anak-anak. Selain makanan juga ada minuman dalam kaleng, sehingga

mudah dan dapat langsung diminum. Contoh makanan yang ada karena globalisasi: pizza, spaghetti, burger, hot dog, hamburger, sushi, steak, puyunghai, dan donat. Contoh minuman: banyak bermunculan minuman isotonik. Dengan adanya makanan cepat saji yang berasal dari luar negeri membuat orang merasa bangga jika bisa memakannya. Karena jika memakannya berarti disebut orang yang modern dan tidak ketinggalan zaman. Makanan cepat saji tidak semuanya aman untuk kesehatan. Jika ingin menikmati makanan atau minuman cepat saji, pilihlah jenis makanan atau minuman yang benar-benar aman untuk kesehatan.

3) Pakaian

Pakaian merupakan bahan yang digunakan untuk menutup aurat dan melindungi badan. Pakaian juga berfungsi untuk kesopanan. Pakaian yang dipakai pada zaman dahulu dengan zaman sekarang berbeda. Pada zaman dahulu pakaian sangat sederhana yang penting bisa digunakan untuk menutup aurat, melindungi tubuh, serta menjaga kesopanan.

Pakaian digunakan sebagai trend, modelnya bermacam-macam. Negara yang dianggap *trend center* pakaian adalah Prancis (Paris). Mode dari Paris banyak ditiru oleh negara-negara di dunia. Misalnya model atau bentuk pakaian sekarang ini kebanyakan pakaian minim dan terbuka, yang dianggap tidak sesuai dengan kebudayaan bangsa Indonesia. Contoh lain adalah

baju jas yang merupakan budaya bangsa barat sudah digunakan oleh sebagian masyarakat kita pada acara-acara resmi atau resepsi. Begitu pula dengan celana jeans dan T-shirt. Masyarakat kita sudah terbiasa menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari.

4) Komunikasi

Komunikasi juga merupakan contoh pengaruh dari globalisasi. Komunikasi adalah suatu hubungan seseorang dengan orang lain. Komunikasi dapat dilakukan dengan dua orang atau lebih. Dahulu komunikasi antara wilayah menggunakan jasa pos yaitu surat yang sampainya bisa mencapai satu sampai dua hari, kemudian berkembang dengan telepon rumah. Namun, sekarang ini di era globalisasi jika akan berkomunikasi baik satu arah maupun dua arah dengan orang lain yang berbeda wilayah sangat mudah, cepat, dan murah. Sarana yang digunakan misalnya telepon kabel, telepon seluler, internet, e-mail, dan faksimile.

Dengan adanya alat komunikasi yang canggih setiap orang dapat melakukan hubungan dengan siapa saja di dunia ini. Sekarang ini banyak ditemui warung-warung internet, maka orang akan mudah mencari segala macam informasi yang ada di seluruh dunia. Adanya telepon genggam merupakan alat

komunikasi yang praktis, canggih, dan mudah dibawa ke mana saja.

d. Budaya Indonesia dalam Misi Kebudayaan Internasional.

Indonesia adalah negara yang memiliki potensi alam. Negara Indonesia memiliki kekayaan alam yang berlimpah dan subur. Indonesia juga merupakan negara majemuk yang memiliki beragam corak, baik agama, suku bangsa, seni, budaya, maupun adat istiadat. Setiap suku bangsa di Indonesia mempunyai kebudayaan sendiri yang berbeda dengan suku bangsa lain. Hal tersebut merupakan bentuk kebanggaan sekaligus tanggung jawab semua orang untuk tetap melestarikan kesenian dan kebudayaan daerah masing-masing. Hal tersebut dilakukan agar kebudayaan tetap lestari. Keuntungan yang diperoleh dari kerja sama tersebut banyak sekali. Adapun keuntungan yang diperoleh bagi negara Indonesia adalah sebagai berikut.

- 1) Kebudayaan Indonesia akan lebih dikenal di negara lain.
- 2) Mempererat hubungan dengan negara lain yang ada di permukaan bumi.
- 3) Indonesia diakui sebagai negara yang memiliki kesenian dan kebudayaan tinggi.

Keuntungan tersebut dirasakan juga oleh negara lain yang mengadakan hubungan kerja sama kebudayaan dengan negara

Indonesia. Kesenian Indonesia di dunia internasional dapat dijumpai dalam berbagai bentuk. Ragam budaya bangsa Indonesia yang telah dikenal oleh masyarakat luar negeri, antara lain sebagai berikut.

- 1) Tarian daerah, seperti tari kecak dari Bali, tari jaipong dari Jawa Barat telah dikenal oleh masyarakat dunia.
- 2) Musik gamelan dari Bali, Jawa, dan Sunda telah dikenal di luar negeri bahkan dipelajari oleh masyarakat luar negeri di negaranya masing-masing.
- 3) Musik angklung yang dimainkan di luar negeri sebagai salah satu kesenian dari bangsa Indonesia bahkan menjadi barang kesenian yang diekspor ke luar negeri.
- 4) Batik sebagai hasil karya kerajinan tangan bangsa Indonesia banyak digemari pasar dunia.
- 5) Benda-benda pahat, seperti patung dari Bali dan Suku Asmat menjadi barang yang diminati turis asing sebagai cinderamata.

Kesenian dan benda-benda hasil budaya tersebut memiliki nilai seni tinggi. Oleh karenanya, banyak dicari para wisatawan domestik maupun mancanegara. Misi dari kesenian tersebut sebagai upaya memperkenalkan budaya bangsa Indonesia kepada negara lain. Selain itu, misi kesenian di internasional bertujuan menarik wisatawan asing berkunjung ke Indonesia. Nilai-nilai budaya bangsa Indonesia harus terus dilestarikan. Budaya tersebut merupakan warisan bagi generasi bangsa di masa yang akan datang. Nilai-nilai

budaya menjadi ciri khas dari bangsa Indonesia. Indonesia masih memiliki beragam jenis kebudayaan daerah yang belum dimunculkan dan diperkenalkan.

e. Menyikapi Pengaruh Globalisasi

Indonesia sebagai negara berkembang tidak dapat menutup diri dari modernisasi dan globalisasi. Hal tersebut didasarkan dimulainya pasar global yang menandakan era globalisasi secara besar-besaran pada 2015. Oleh karena itu, semua orang harus mempersiapkan diri agar dapat menarik manfaat dari arus globalisasi dan dapat menang kal pengaruh-pengaruh negatif yang dapat mengancam jati diri dan identitas bangsa. Ada beberapa sikap yang harus dimiliki oleh kita sebagai bangsa yang bermartabat dan memiliki jati diri yang luhur, di antaranya sebagai berikut.

- 1) Mempertebal keimanan dan meningkatkan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
- 2) Ikut berperan dalam kegiatan organisasi keagamaan dalam mengatasi perubahan.
- 3) Belajar dengan giat untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi agar dapat berperan maksimal dalam menjalani era globalisasi.
- 4) Mencintai dan menggunakan produk dalam negeri.

- 5) Mencintai kebudayaan bangsa sendiri dari pada kebudayaan asing.
- 6) Melestarikan budaya bangsa dengan mempelajari dan menguasai kebudayaan tersebut, baik seni maupun adat istiadatnya.
- 7) Memilih informasi dan hiburan dengan selektif agar menjaga dari pengaruh negatif.
- 8) Menjauhi kebiasaan buruk gaya hidup dunia barat yang bertentangan nilai dan norma yang berlaku, seperti minum minuman keras, menggunakan narkoba dan obat-obatan terlarang, dan pergaulan bebas.

Agar kita tetap memiliki kepribadian sebagai bangsa Indonesia, kita perlu mengamalkan nilai-nilai Pancasila. Pancasila merupakan cerminan dari nilai-nilai budaya bangsa yang dapat diterima oleh semua kalangan. Nilai-nilai Pancasila yang kita amalkan dapat mencegah pengaruh negatif dari globalisasi.

Bangsa Indonesia harus mampu menunjukkan keberadaannya sebagai negara yang kuat dan mandiri. Namun, Indonesia perlu menjalin kerja sama dengan negara-negara lain dalam hubungan yang seimbang, saling menguntungkan, saling menghormati, dan menghargai hak dan kewajiban masing-masing. Oleh karena itu, untuk mencapai hal tersebut, bangsa Indonesia harus segera mewujudkan hal-hal berikut.

- 1) Mengembangkan demokrasi politik.
- 2) Mengaktifkan masyarakat sipil dalam arena politik.
- 3) Mengadakan reformasi lembaga-lembaga politik agar menjalankan fungsi dan peranannya secara baik dan benar.
- 4) Memperkuat kepercayaan rakyat dengan cara menegakkan pemerintahan yang bersih dan berwibawa.
- 5) Menegakkan hukum.
- 6) Memperkuat posisi Indonesia dalam kancah politik internasional.

Sistem ekonomi kerakyatan merupakan salah satu cara untuk melumpuhkan pengaruh negatif dari globalisasi dan memperkuat kemandirian bangsa kita dalam semua hal. Untuk mewujudkan hal tersebut, perlu kiranya segera diwujudkan hal-hal sebagai berikut.

- 1) Sistem ekonomi dikembangkan untuk memperkuat produksi domestik untuk pasar dalam negeri sehingga memperkuat perekonomian rakyat.
- 2) Pertanian dijadikan prioritas utama karena mayoritas penduduk Indonesia bermata pencarian sebagai petani.
- 3) Industri-industri haruslah menggunakan bahan baku dari dalam negeri sehingga tidak bergantung pada impor dari luar negeri.
- 4) Diadakan perekonomian yang berorientasi pada kesejahteraan rakyat. Artinya, segala sesuatu kebutuhan hidup yang

menyangkut masyarakat luas haruslah bersifat murah dan terjangkau.

- 5) Tidak bergantung pada badan-badan multilateral, seperti Bank Dunia.
- 6) Mempererat kerja sama dengan sesama negara berkembang untuk bersama-sama menghadapi kepentingan negara-negara maju di dunia.

Globalisasi sangat erat dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, agar tidak berdampak buruk terhadap kehidupan kita sehari-hari, perlu meng usahakan perubahan nilai dan perilaku. Adapun perilaku tersebut, antara lain sebagai berikut.

- 1) Terbuka terhadap inovasi dan perubahan.
- 2) Berorientasi pada masa depan daripada masa lampau.
- 3) Dapat memanfaatkan iptek.
- 4) Menghargai jenis pekerjaan sesuai dengan prestasi.
- 5) Menggunakan potensi lingkungan secara tepat untuk pembangunan berkelanjutan.
- 6) Menghargai dan menghormati hak-hak asasi manusia.

Dengan demikian, dalam era globalisasi ini masyarakat mempunyai banyak pilihan. Masyarakat bebas memiliki apapun sesuai dengan apa yang mereka inginkan. Masyarakat di era globalisasi cenderung melihat kemajuan dari hal keduniawian. Gaya hidup masyarakat yang cenderung menonjolkan diri dan cenderung

selalu ingin berbeda dengan kebiasaan di masyarakat. Meskipun demikian, dampak globalisasi, baik yang negatif maupun yang positif tidak dapat dicegah. Tidak satupun bangsa di dunia ini mampu mencegah pengaruh globalisasi.

Jika suatu bangsa menolak globalisasi, mereka akan jauh tertinggal dan terbelakang. Menolak globalisasi berarti menolak kemajuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek). Oleh sebab itu, masyarakat harus mampu memilih hal positif dari globalisasi. Sikap masyarakat saat ini sedikit demi sedikit bergeser dari kebiasaan gotong royong dan saling membantu ke arah mementingkan kepentingan diri sendiri.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Sesuai dengan hasil penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya menyatakan bahwa metode pembelajaran VCT (*Value Clarification Technique*) tipe *VIRQT* dapat meningkatkan prestasi dan partisipasi belajar siswa di Sekolah Dasar. Hasil penelitian tersebut jelas diuraikan oleh Ardi Warsito (2012) yang berjudul “Peningkatan Prestasi dan Partisipasi Belajar PKn Siswa Melalui pembelajaran VCT tipe *VIRQT* materi Contoh Perundang-undangan Daerah dan Pusat kelas V SD N 03 Purwokerto Kidul”. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

Dari hasil evaluasi yang diberikan kepada siswa penelitian tersebut menyimpulkan bahwa dengan penggunaan metode VCT (*Value Clarification Technique*) tipe *VIRQT* dapat meningkatkan prestasi dan partisipasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) materi Contoh Perundang-undangan Daerah dan Pusat hal itu terbukti dengan presentase ketuntasan belajar pada siklus I adalah 70% siswa yang tuntas dan 30% siswa yang belum tuntas. Nilai rata-rata evaluasi kelas sebesar 79. Sedangkan pada siklus II dari 44 siswa didapatkan 89% siswa yang tuntas dan 11% siswa yang tidak tuntas, serta rata-rata nilai evaluasi kelas adalah 84.

Dari hasil uraian di atas terbukti bahwa dengan menggunakan metode VCT (*Value Clarification Technique*) tipe *VIRQT* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar. Dan dari hasil belajar tersebut mencakup di dalamnya prestasi belajar.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan hasil observasi peneliti terhadap guru dan siswa kelas IVB SD Negeri Larangan. Maka diperoleh suatu permasalahan dalam pelajaran PKn yaitu pada materi Globalisasi yang merupakan kondisi awal kelas. Menurut Bapak Arif Riyanto, S.Pd selaku guru kelas IVB, bahwa anak didiknya masih sulit menelaah tentang materi Globalisasi dikarenakan motivasi belajar siswa yang sangat rendah. Hal ini mengakibatkan siswa malas bertanya menyangkut materi yang diajarkan padahal tidak sedikit dari mereka belum menguasai tentang materi yang diajarkan gurunya. Dari beberapa hal

tersebut dapat mempengaruhi prestasi belajar yang ditorehkan oleh siswa didalam kelas. Selain beberapa hal diatas, metode pembelajaran yang digunakan guru juga masih menggunakan metode ceramah dan tugas. Guru juga jarang menggunakan alat peraga yang tersedia, sehingga siswa cepat merasa bosan dan akan mengurangi motivasi siswa tersebut.

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan oleh peneliti dalam sekurang-kurangnya dua buah siklus yaitu Siklus I dan Siklus II. Tiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Kemudian apabila siklus II belum membuahkan hasil, maka akan dilanjutkan ke siklus III. Peneliti sebelumnya harus mengetahui kondisi awal siswa sebelum diterapkan metode VCT model permainan kisi-kisi (kerangka acuan) nilai (*value gird*) pada kelas tersebut.

Pada siklus I penulis memulai dengan tahap perencanaan terlebih dahulu untuk mempersiapkan langkah-langkah yang akan ditempuh untuk melakukan penelitian yang dilakukan oleh guru kelas. Tahap selanjutnya yaitu mempersiapkan lembar observasi untuk guru dan siswa, serta lembar angket motivasi siswa yang telah disesuaikan dengan model permainan kisi-kisi (kerangka acuan) nilai (*value gird*). Tindakan, artinya yaitu melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas dengan menggunakan model permainan kisi-kisi (kerangka acuan) nilai (*value gird*). Didalam pelaksanaannya guru menerangkan materi dengan ceramah kemudian membagikan lembar kisi-kisi nilai kepada setiap siswa. Setelah siswa mendapatkan lembar kisi-kisi nilai tersebut, guru menjelaskan petunjuk pengerjaannya. Setelah semua siswa

selesai mengerjakan, hasil pekerjaan siswa dikumpulkan kepada guru dan dilanjutkan dengan tanya jawab antara guru dengan siswa.

Pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung peneliti akan melaksanakan kegiatan observasi terhadap motivasi belajar siswa. Selanjutnya apabila hasil belajar sudah diperoleh, maka guru akan merefleksikan segala kegiatan-kegiatan yang terjadi pada tahap tindakan di siklus I, Apabila ada kemajuan motivasi dan prestasi maka akan dipertahankan, tetapi kalau ada kelemahan atau kekurangan maka akan diperbaiki pada siklus II.

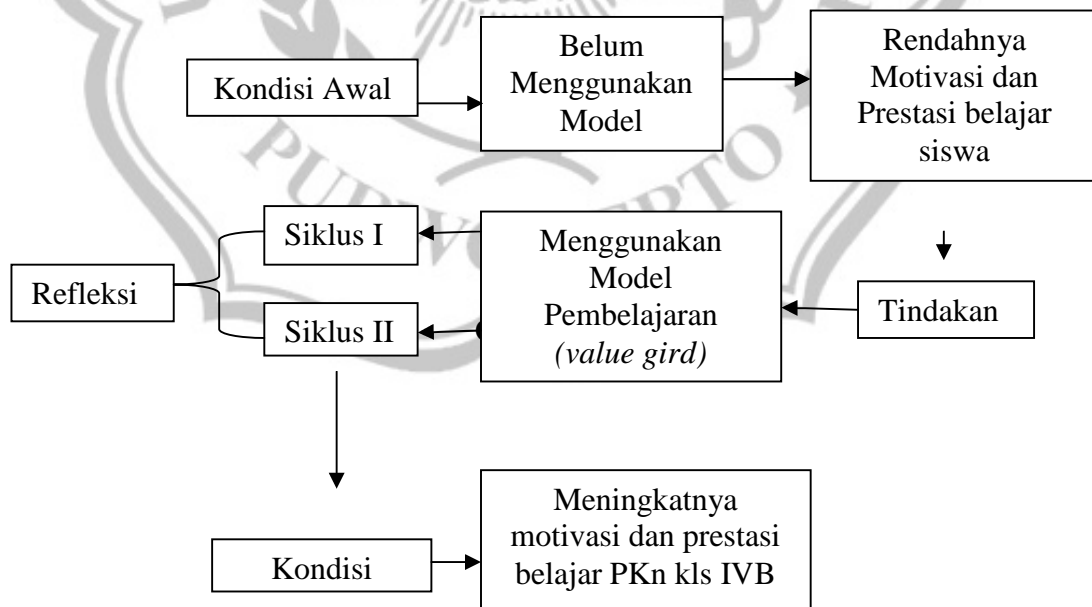
Pada siklus II, pelaksanaannya sama seperti pelaksanaan siklus I yaitu terdiri dari empat tahap. Sama seperti siklus I pada siklus II juga dimulai dengan perencanaan. Di dalam tahap perencanaan, peneliti merencanakan segala sesuatu dengan tujuan untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I. Setelah itu, maka peneliti akan melaksanakan tahap tindakan dan observasi, dan melakukan evaluasi yang berbentuk tes individu. Sebelumnya kedua tahap ini sudah diperbaiki dalam tahap perencanaan apabila ada kekurangan di dalamnya, guru akan melaksanakan tahap terakhir yaitu merefleksikan segala hasil dan tindakan. Peneliti akan melihat dan membandingkan hasil dari siklus I dengan hasil dari siklus II untuk mengetahui kemajuan-kemajuan yang dialami oleh siswa kelas IVB SD Negeri Larangan dengan alur penelitian tergambar dalam skema seperti gambar alur penelitian pada bab III.

Dengan model pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan potensi –potensi siswa secara optimal. Berkembangnya potensi siswa dalam pembelajaran akan berdampak positif bagi pencapaian prestasi belajar siswa

yang maksimal. Melalui penggunaan model pembelajaran kisi-kisi (kerangka acuan) nilai (*value gird*), maka siswa dapat mengembangkan potensi dirinya dari berbagai kegiatan dalam proses pembelajaran antara lain:

1. Membentuk dan mengembangkan sikap-sikap konstruktif positif.
2. Menanamkan nilai/sistem nilai yang utama/esensial serta melestarikannya.
3. Membawakan dunia emosional/afeksi dalam pengajaran serta melatih siswa untuk melakoninya sendiri.
4. Melatih mengemukakan pendapat di depan siswa lain.
5. Siswa dapat mengembangkan pengetahuan dan kreativitas.
6. Siswa sebagai subjek dalam proses pembelajaran.

Penggunaan model pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa, seperti yang tergambar pada skema sebagai berikut:



Gambar 2.1. Skema Kerangka berpikir penelitian

Dari skema kerangka berfikir di atas dapat dideskripsikan sebagai berikut: Pada kondisi awal peneliti belum menggunakan model permainan kisi-kisi (kerangka acuan) nilai (*value gird*) motivasi dan prestasi belajar PKn rendah. Pada siklus I dan siklus II peneliti melakukan tindakan dengan menggunakan model permainan kisi-kisi (kerangka acuan) nilai (*value gird*) maka motivasi dan prestasi belajar PKn kelas IVB menjadi meningkat.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka teoritik diatas, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan untuk penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran PKn pada materi globalisasi melalui metode VCT model permainan kisi-kisi (kerangka acuan) nilai (*value gird*) di kelas IVB SD Negeri Larangan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Pembelajaran PKn pada materi Globalisasi melalui metode VCT model permainan kisi-kisi (kerangka acuan) nilai (*value gird*) di kelas IVB SD Negeri Larangan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.