

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pengertian Disiplin

Disiplin merupakan sebuah karakter yang harus ditanamkan pada anak sejak dini. Menurut Kemendiknas (2010: 9) “disiplin adalah tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan”. Sedangkan menurut Zuriyah (2008: 242) “disiplin merupakan sikap dan perilaku sebagai cerminan dari ketaatan, kepatuhan, ketertban, kesetiaan, ketelitian dan keteraturan perilaku seseorang terhadap norma dan aturan yang berlaku”. Menurut Susiyanto (2014: 65) berpendapat tentang kedisiplinan sebagai berikut:

Kedisiplinan siswa dapat dilihat dari ketaatan (kepatuhan) siswa terhadap aturan (tata tertib) yang berkaitan dengan jam belajar di sekolah, yang meliputi jam masuk sekolah dan keluar sekolah, kepatuhan siswa dalam berpakaian, kepatuhan siswa dalam mengikuti kegiatan sekolah, dan lain sebagainya.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai pengertian disiplin dapat disimpulkan bahwa disiplin merupakan perilaku patuh seseorang terhadap sebuah aturan atau norma yang ada di suatu lingkungan. Menumbuhkan sikap disiplin pada anak sejak dini memang sangatlah penting bagi orang tua ataupun seorang guru yang merupakan orang tua dari anak-anak di sekolah.

Menurut Kemendiknas (2010: 34) indikator disiplin dapat dijabarkan pada tabel berikut:

Tabel 2.1 Indikator Disiplin

Nilai	Indikator
Disiplin: Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.	Menyelesaikan tugas pada waktunya.
	Saling menjaga dengan teman agar semua tugas-tugas kelas terlaksana dengan baik.
	Selalu mengajak teman menjaga ketertiban kelas.
	Mengingatkan teman yang melanggar peraturan dengan kata-kata sopan dan tidak menyinggung.
	Berpakaian sopan dan rapi.
	Mematuhi aturan sekolah.

2. Pengertian Prestasi Belajar

a. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan salah satu keberhasilan dalam pembelajaran. Prestasi belajar menurut Hamdani (2011: 138) “bahwa prestasi belajar merupakan tingkat kemanusiaan yang dimiliki siswa dalam menerima, menolak, dan menilai informasi-informasi yang diperoleh dalam proses belajar mengajar”. Sedangkan menurut Arifin (2013: 12) “prestasi belajar merupakan suatu masalah yang bersifat perenial dalam sejarah kehidupan manusia, karena sepanjang rentang kehidupan manusia selalu mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuan masing-masing”.

Peneliti menyimpulkan kembali bahwa prestasi belajar merupakan hasil pengukuran dari penilaian belajar. Prestasi belajar dapat dinyatakan dalam bentuk simbol huruf maupun kalimat untuk menyimpulkan hasil yang sudah dicapai.

Cronbach (Arifin, 2013: 13) mengemukakan bahwa kegunaan prestasi belajar banyak ragamnya, antara lain:

1. Sebagai umpan balik bagi guru dalam mengajar;
2. Untuk keperluan diagnostik;
3. Untuk keperluan bimbingan dan penyuluhan;
4. Untuk keperluan seleksi;
5. Untuk keperluan penempatan atau penjurusan;
6. Menentukan isi kurikulum;
7. Menentukan kebijakan sekolah.

b. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Prestasi belajar juga mempunyai faktor-faktor yang berpengaruh dalam meningkatkan prestasi belajar. Menurut Ahmadi dan Supriyono (2013: 138) “prestasi belajar yang dicapai seseorang merupakan hasil interaksi berbagai factor yang mempengaruhinya baik dari dalam diri (faktor internal) maupun dari luar diri (faktor eksternal) individu”. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu sebagai berikut:

Yang tergolong faktor internal adalah:

- 1) Faktor jasmaniah (fisiologi), misalnya penglihatan, pendengaran, struktur tubuh, dan sebagainya.
- 2) Faktor psikologis meliputi kecerdasan, bakat, sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi, dan penyesuaian diri.
- 3) Factor kematangan fisik maupun psikis.
 - a) Faktor sosial yang terdiri atas:
 - (1) Lingkungan keluarga
 - (2) Lingkungan sekolah

- (3) Lingkungan masyarakat
- (4) Lingkungan kelompok
- b) Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, kesenian.
- c) Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim.
- 4) Faktor lingkungan spiritual atau keamanan.

Faktor-faktor di atas merupakan faktor yang berpengaruh dalam meningkatkan prestasi belajar. Keberhasilan siswa dalam prestasi belajar merupakan hal yang sangat diharapkan bagi guru, orang tua dan bagi siswa.

3. Konsep Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pelajaran yang harus diberikan kepada siswa di sekolah. Pengertian pendidikan Kewargaan menurut Azra dalam Taniredja (2009: 2) “adalah pendidikan yang cakupannya lebih luas daripada Pendidikan Demokrasi dan Pendidikan HAM (Hak Asasi Manusia)”. Sedangkan menurut Djahiri (2006: 9) memberikan pendapat tentang PKn atau *Civc Education* adalah sebagai berikut:

Program pendidikan/ pembelajaran yang secara programatik – prosedural berupa memanusiakan (*humanzing*) dan membudayakan (*civilizing*) serta memberdayakan (*empowering*) manusia/ anak didik (diri dan kehidupannya) menjadi warga Negara yang baik sebagaimana tuntutan keharusan/ yuridis konstitusional bangsa/ Negara ybs.

Pendidikan Kewarganegaraan menurut pendapat Sumantri dalam Andriani (2014: 46) adalah sebagai berikut:

Program pendidikan yang berintikan demokrasi politik yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, pengaruh-pengaruh positif

dari pendidikan sekolah, masyarakat, dan orang tua, yang kesemuanya diproses guna melatih para siswa untuk berpikir kritis, analitis, bersikap dan bertindak demokratis dalam mempersiapkan hidup demokratis yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.

Materi PKN yang diajarkan pada penelitian tindakan kelas ini adalah mengenal lembaga-lembaga dalam susunan pemerintah Kabupaten, Kota dan Provinsi. Kabupaten/ kota merupakan gabungan dari beberapa kecamatan yang ada di sekitarnya. Pemerintah Kabupaten (Pemkab) dipimpin oleh seorang bupati. Pemerintah Kota (Pemkot) dipimpin oleh seorang walikota. Kabupaten/kota merupakan daerah bagian langsung dari provinsi. Kabupaten/kota dipimpin oleh bupati/ walikota yang dibantu oleh seorang wakil bupati/ wakil walikota dan perangkat daerah lainnya.

4. Pengertian Metode *Make A Match*

a. Pengertian Metode *Make A Match*

Pemilihan metode dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. *Make A Match* menurut Kesuma (2013: 16) “yaitu siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan”. Menurut Rusman (2013: 223) “metode *Make A Match* (mencari pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif”. Sedangkan Menurut Lorna Curran dalam Komalasari, (2011: 85) “*Make A Match* yaitu metode pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan”.

Contoh Kartu Pasangan (<i>Make A Match</i>)	
Tokoh Proklamasi RI	Sukarno-Hata
Pengetik naskah Proklamasi	Sayuti Melik
Pencipta lagu Indonesia Raya	Wage Rudolf Supratman
Penjahit bendera Pusaka Merah Putih	Fatmawati

Gambar 2.1 Media *Make A Match* (Komalasari, 2011: 86)

b. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Make A Match*

Metode pembelajaran *Make A Match* mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Huda (2013: 253) Kelebihan dan kekurangan metode *Make A Match* sebagai berikut:

* kelebihan metode *Make A Match* antara lain: 1) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik; 2) Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan; 3) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; 4) Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi; 5) Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar. Metode ini juga memiliki kekurangan, yaitu 1) Jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang; 2) Pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya; 3) Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan; 4) Guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu; 5) menggunakan metode ini secara terus-menerus akan menimbulkan kebosanan.

c. Langkah – Langkah Metode *Make A Match*

Metode pembelajaran mempunyai langkah-langkah tersendiri, begitu juga dengan metode pembelajaran *Make A Match*. Langkah-langkah metode *Make A Match* Menurut Kesuma (2013: 17) berikut ini :

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi tinjauan, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban;
- 2) Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban;
- 3) Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang;
- 4) Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya. Misalnya, pemegang kartu yang bertuliskan nama tumbuhan dalam bahasa Indonesia akan berpasangan dengan nama tumbuhan dalam bahasa Latin (ilmiah);
- 5) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu akan diberi poin;
- 6) Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman yang telah disepakati bersama;
- 7) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya;
- 8) Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok;
- 9) Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

Langkah-langkah metode *Make A Match* dapat mempermudah pemahaman guru dalam mengajar. Dengan adanya langkah-langkah tersebut guru mengetahui tahapan-tahapan yang harus dilakukan, sehingga proses belajar menggunakan metode tersebut dapat berjalan lancar.

B. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelitian Adi Wiguna tahun 2014 yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di Gugus III Kecamatan Rendang” (Jurnal, 2014)

menyimpulkan. Pembelajaran dengan menggunakan metode *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Matematika.

Berdasarkan penelitian tersebut, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran matematika kelas IV di Gugus III Kecamatan Rendang Tahun Pelajaran 2013/ 2014. Hal ini ditunjukkan oleh hitung $3,203 > t_{tabel} 2,021$ dan di dukung oleh perbedaan skor rata-rata yang diperoleh antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran tipe *Make A Match* yaitu 24,36 yang berada pada kategori tinggi dan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu 21,06 yang berada pada kategori sedang maka H_0 diterima.

Berdasarkan penelitian Arum Rahma Shofiya tahun 2013 yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Make A Match* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Sosiologi Siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 3 Wonogiri Tahun Pelajaran 2012/2013” (Jurnal, 2013) menyimpulkan. Pembelajaran dengan menggunakan metode *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Ilmu Sosiologi.

Berdasarkan penelitian tersebut, dapat diketahui peningkatan persentase motivasi belajar dilihat dari dua aspek yaitu berdasarkan lembar observasi dan

angket. Motivasi belajar siswa berdasarkan lembar observasi menunjukkan terjadinya peningkatan sebesar 12,3% dari siklus I sebesar 63,85% menjadi 76,15% pada siklus II. Motivasi belajar siswa berdasarkan angket juga menunjukkan peningkatan yaitu sebesar 4,16% dari siklus I sebesar 74,05% menjadi 78,21% pada siklus II. Sedangkan peningkatan hasil belajar ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata nilai tes evaluasi siswa pada akhir siklus yaitu mengalami peningkatan sebesar 4,85 dari pra siklus dengan nilai rata-rata 71,42 menjadi 76,27 pada siklus I. Setelah dilaksanakan siklus II nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan sebesar 2,38 menjadi 78,65.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Make A Match* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat memberikan dasar yang kuat memilih metode ini untuk diterapkan dalam PTK ini. Penelitian yang akan dilakukan terdiri dari 2 siklus dan masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan saja karena keterbatasan waktu.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kondisi yang ada pada kelas IVB SD N Karang Sari dengan kondisi sikap disiplin dan prestasi belajar yang masih rendah. Penerapan metode pembelajaran *Make A Match* diharapkan dapat meningkatkan sikap disiplin dan prestasi belajar pada mata pelajaran PKn materi mengenal lembaga-lembaga pemerintahan kabupaten, kota dan provinsi.

Adapun bagan kerangka berpikir dari penelitian yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut.



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berpikir maka hipotesis tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini dapat dirumuskan : “Dengan menggunakan metode *Make A Match* dapat meningkatkan sikap disiplin dan prestasi belajar PKn pada materi mengenal lembaga-lembaga dalam susunan pemerintah Kabupaten, Kota dan Provinsi di kelas IV SD Negeri Karangari, Kecamatan Kembaran tahun ajaran 2015/2016”.