

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. LANDASAN TEORI

##### 1. Prestasi Belajar

###### a. Pengertian prestasi belajar

Belajar erat kaitannya dengan prestasi yang di peroleh seseorang, karena prestasi belajar yang baik dipandang sebagai keberhasilan seseorang dalam kegiatan belajar. Pandangan ini menganggap bahwa hasil belajar yang diperoleh seseorang merupakan prestasi belajar, prestasi belajar berbeda dengan hasil belajar. Oleh karena itu, dibawah ini akan dijelaskan mengenai pengertian prestasi belajar.

Arifin (2013:12), kata “prestasi” berasal dari bahasa Belanda yaitu *prestatie*. Kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi “prestasi” yang berarti “hasil usaha”. Istilah “prestasi belajar” (*achievement*) berbeda dengan hasil belajar (*learning outcome*). Prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan, sedangkan hasil belajar meliputi aspek pembentukan watak peserta didik.

Hamdani (2001:137-139) mengemukakan bahwa, prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok. Prestasi tidak akan pernah

dihasilkan selama seseorang tidak melakukan kegiatan. Prestasi belajar merupakan tingkat kemanusiaan yang dimiliki siswa dalam menerima, menolak, dan menilai informasi-informasi yang diperoleh dalam proses pembelajaran.

Mulyasa (2014:189) prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah menempuh kegiatan belajar. Setiap kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik akan menghasilkan prestasi belajar, berupa perubahan-perubahan perilaku. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar mempunyai ciri-ciri tertentu.

Winkel (dalam Hamdani, 2011:138) mengemukakan bahwa, prestasi belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang. Dengan demikian, prestasi belajar merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar.

Berdasarkan uraian para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan hasil yang dicapai seseorang dalam aspek kognitif/intelektual, sikap, dan keterampilan dengan melakukan usaha belajar.

Prestasi belajar menurut Arifin (2013:12-13), mempunyai beberapa fungsi utama, antara lain:

- 1) Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik.
- 2) Prestasi belajar sebagai lambang pemuas hasrat ingin tahu.

- 3) Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan.
- 4) Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan.
- 5) Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) peserta didik.

Selain fungsi prestasi belajar yang dikemukakan Arifin, Cronbach (dalam Arifin, 2013:13) juga mengemukakan bahwa, kegunaan prestasi belajar banyak ragamnya, antara lain “sebagai umpan balik bagi guru dalam mengajar, untuk keperluan diagnostik, untuk keperluan bimbingan dan penyuluhan, untuk keperluan seleksi, untuk keperluan penempatan atau penjurusan, untuk menentukan isi kurikulum, dan untuk menentukan kebijakan sekolah”.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Untuk mengetahui hal-hal apa saja yang dapat meningkatkan prestasi belajar, maka perlu dipahami faktor yang mempengaruhinya. Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dapat digolongkan menjadi dua bagian, yaitu:

1) Faktor internal

Hamdani (2011:139-142), faktor intern adalah faktor yang berasal dari siswa. Faktor ini sebagai berikut:

(a) Kecerdasan (intelegensi)

Kecerdasan adalah kemampuan belajar disertai kecakapan untuk menyesuaikan diri dengan keadaan yang dihadapinya. Kemampuan ini sangat ditentukan oleh tinggi-rendahnya intelegensi yang normal selalu menunjukkan kecakapan sesuai dengan tingkat perkembangan sebaya.

(b) Jasmaniah atau faktor fisiologis

Kondisi jasmaniah atau fisiologis pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang.

(c) Sikap

Sikap yaitu suatu kecenderungan untuk mereaksi terhadap suatu hal, orang, atau benda dengan suka, tidak suka, atau acuh tak acuh. Sikap seseorang dapat dipengaruhi oleh faktor pengetahuan, kebiasaan, dan keyakinan.

(d) Minat

Minat erat kaitannya dengan perasaan, terutama perasaan senang. Minat memiliki pengaruh yang besar terhadap belajar atau kegiatan. Minat belajar yang dimiliki siswa merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Apabila seseorang mempunyai minat belajar terhadap sesuatu, akan terus berusaha untuk melakukan sehingga apa yang diinginkannya dapat tercapai.

(e) Bakat

Tumbuhnya keahlian tertentu pada seseorang sangat ditentukan oleh bakat yang dimilikinya. Bakat mempengaruhi tinggi rendahnya prestasi belajar, terutama belajar keterampilan, bakat memegang peranan penting dalam mencapai suatu hasil akan prestasi yang baik.

(f) Motivasi

Motivasi dalam belajar adalah faktor yang penting karena hal tersebut merupakan keadaan yang mendorong keadaan siswa untuk melakukan belajar. Persoalan mengenai motivasi dalam belajar adalah bagaimana cara mengatur agar motivasi dapat ditingkatkan.

2) Faktor eksternal

Mulyasa (2014:192-193) menyatakan bahwa, faktor eksternal yang dapat mempengaruhi prestasi belajar peserta didik dapat digolongkan ke dalam faktor sosial dan non sosial. Faktor sosial menyangkut hubungan antar manusia yang terjadi dalam berbagai situasi sosial misalnya. Yang termasuk faktor ini adalah lingkungan keluarga, sekolah, teman, dan masyarakat pada umumnya. Sedangkan faktor non sosial adalah faktor-faktor lingkungan yang bukan sosial, seperti lingkungan alam dan fisik; misalnya: keadaan rumah, ruang belajar, fasilitas belajar, buku-buku sumber, dan sebagainya.

Pendapat ahli di atas didukung oleh Hamdani (2011:143-144), menyatakan bahwa, faktor eksternal terdiri atas dua macam, yaitu lingkungan sosial dan lingkungan non sosial, yang termasuk dalam lingkungan sosial adalah guru, kepala sekolah, staf administrasi, teman-teman sekelas, rumah tempat tinggal siswa, alat-alat belajar, dan lain-lain. Adapun yang termasuk dalam lingkungan non sosial adalah gedung sekolah, tempat tinggal, dan waktu belajar.

## 2. Komunikasi

### a. Pengertian komunikasi

“Komunikasi berasal dari kata-kata (bahasa) Latin communis yang berarti umum (common) atau bersama. Apabila kita berkomunikasi, sebenarnya kita sedang berusaha menumbuhkan suatu kebersamaan (commonnes) dengan seseorang. Yaitu kita berusaha berbagai informasi, ide atau sikap. Seperti dalam uraian ini, misalnya saya sedang berusaha berkomunikasi dengan para pembaca untuk menyampaikan ide bahwa hakikat sebuah komunikasi sebenarnya adalah usaha membuat penerima atau pemberi komunikasi memiliki pengertian (pemahaman) yang sama terhadap pesan tertentu” (Suprpto, 2006 : 2-3).

Menurut Anwar arifin (1988:17), komunikasi merupakan suatu konsep yang multi makna. Makna komunikasi dapat dibedakan

berdasarkan Komunikasi sebagai proses sosial Komunikasi pada makna ini ada dalam konteks ilmu sosial. Dimana para ahli ilmu sosial melakukan penelitian dengan menggunakan pendekatan komunikasi yang secara umum menfokuskan pada kegiatan manusia dan kaitan pesan dengan perilaku. Drs. Redi Panuju, Msi (2001:1) Komunikasi merupakan sistem aliran yang menghubungkan dan kinerja antar bagian dalam organisasi sehingga menghasilkan suatu sinergi.

b. Proses Komunikasi

Proses komunikasi pada hakikatnya adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan dari seseorang (komunikator) kepada orang lain (komunikan). Pikiran bisa berupa gagasan, informasi, opini dan lain-lain yang muncul dari benaknya. Perasaan bisa berupa keyakinan, kepastian, keragu-raguan, kekhawatiran, kemarahan, keberanian, kegairahan dan sebagainya yang timbul dari lubuk hati. Yang menjadi permasalahan ialah bagaimana caranya agar "*gambaran dalam benak*" dan "*isi kesadaran*" pada komunikator itu dapat dimengerti, diterima dan bahkan dilakukan oleh komunikan (Effendy, 2005:11).

c. Unsur-Unsur Komunikasi

Komunikasi dapat berjalan baik dan lancar jika pesan yang disampaikan seseorang yang didasari dengan tujuan tertentu dapat diterimanya dengan baik dan dimengerti. (Cangara, 2004:23 27).

Suksesnya suatu komunikasi apabila dalam penyampaiannya menyertakan unsur-unsur berikut:

1) Sumber

Semua peristiwa komunikasi akan melibatkan sumber sebagai pembuat atau pengirim informasi. Dalam komunikasi antarmanusia, sumber bisa terdiri dari satu orang, tetapi bisa juga dalam bentuk kelompok, misalnya partai, organisasi atau lembaga. Sumber sering disebut pengirim, komunikator atau source, sender atau encoder.

2) Pesan

Pesan yang dimaksud dalam proses komunikasi adalah sesuatu yang disampaikan dengan cara tatap muka atau melalui media komunikasi. Isinya berupa ilmu pengetahuan, hiburan, informasi, nasehat atau propaganda. Sering disebut juga sebagai message, content atau informasi.

3) Media

Media yang dimaksud adalah alat yang digunakan untuk memindahkan pesan dari sumber kepada penerima. Terdapat beberapa pendapat mengenai saluran atau media. Ada yang menilai bahwa media bisa bermacam-macam bentuknya, misalnya dalam komunikasi antarpribadi, panca indera dianggap sebagai media komunikasi. Termasuk juga telepon, surat kabar dan media massa lainnya.

#### 4) Penerima

Penerima adalah pihak yang menjadi sasaran pesan yang dikirim oleh sumber. Penerima biasanya terdiri dari satu orang atau lebih, bisa dalam bentuk kelompok, partai bahkan negara. Sering juga disebut sebagai khalayak, sasaran, komunikan atau audience. Jika suatu pesan tidak diterima oleh penerima, maka akan menimbulkan berbagai macam masalah yang seringkali menuntut perubahan, apakah pada sumber, pesan atau saluran.

#### 5) Pengaruh

Pengaruh atau efek adalah perbedaan antara apa yang dipikirkan, dirasakan dan dilakukan oleh penerima sebelum dan sesudah menerima pesan. Pengaruh ini biasa terjadi pada pengetahuan, sikap dan tindakan seseorang sebagai akibat penerimaan pesan.

#### 6) Tanggapan Balik

Ada yang beranggapan bahwa umpan balik sebenarnya adalah salah satu bentuk daripada pengaruh yang berasal dari penerima. Akan tetapi sebenarnya umpan balik bisa juga berasal dari unsur lain seperti pesan dan media, meski pesan belum sampai pada penerima.

### 7) Lingkungan

Lingkungan atau situasi adalah faktor-faktor tertentu yang dapat mempengaruhi jalannya komunikasi. Faktor ini dapat digolongkan atas empat macam, yakni lingkungan fisik, lingkungan sosial budaya, lingkungan psikologis dan dimensi waktu.

## 3. Karakter

### a. Pengertian karakter

Istilah karakter sering dipandang sama halnya dengan kepribadian, karena keduanya saling berkaitan. Oleh karena itu, untuk memahami pengertian karakter, maka di bawah ini akan dijelaskan tentang pengertian karakter menurut ahli.

Mu'in (2011:162) kata karakter diambil dari bahasa Inggris *character*, yang juga berasal dari bahasa Yunani. Secara umum, istilah *character* digunakan untuk mengartikan hal yang berbeda antara satu hal dengan yang lainnya. akhirnya, juga digunakan untuk menyebut kesamaan kualitas pada tiap orang yang membedakan dengan kualitas lainnya.

Berbeda dengan pendapat yang disampaikan Mu'in, Muslich (2011:84) mengungkapkan bahwa, karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang

terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat.

Menurut Fitri (2012:20-21), secara termologi (istilah), karakter diartikan sebagai sifat manusia pada umumnya yang bergantung pada faktor kehidupannya sendiri. Karakter adalah sifat kejiwaan, akhlak, atau budi pekerti yang menjadi ciri khas seseorang atau sekelompok orang. Karakter dapat juga diartikan sama dengan akhlak dan budi pekerti, sehingga karakter bangsa sama dengan akhlak bangsa atau budi pekerti bangsa.

Listyarti (2012:4) mengemukakan bahwa, karakter sesungguhnya bukan sekedar mendidik benar dan salah, tetapi mencakup proses pembiasaan tentang perilaku yang baik sehingga siswa dapat memahami, merasakan, dan mau berperilaku baik, sehingga terbentuklah tabiat yang baik. Sedangkan menurut *Kamus Bahasa Indonesia* (dalam Listyarti, 2012:8), karakter diartikan sebagai sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti, yang membedakan seseorang dari yang lain; tabiat; watak.

b. Ciri-ciri Karakter

Fatchul Mu'in (2011), karakter memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Karakter adalah “siapakah dan apakah kamu pada saat orang lain melihat kamu”.
- 2) Karakter merupakan hasil nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan.

- 3) Karakter adalah sebuah kebiasaan yang menjadi sifat alamiah kedua.
- 4) Karakter bukanlah reputasi atau apa yang dipikirkan oleh orang lain terhadapmu.
- 5) Karakter bukanlah seberapa baik kamu daripada orang lain.
- 6) Karakter tidak relatif.

c. Nilai-nilai karakter

Dalam rangka lebih memperkuat pelaksanaan pendidikan karakter, telah teridentifikasi 18 nilai yang bersumber dari agama, Pancasila, dan tujuan pendidikan nasional, yaitu: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab. (Kementerian Pendidikan Nasional, 2011:26-27). Akan tetapi, pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan, peneliti memfokuskan pembahasan pada karakter bersahabat/komunikatif.

Suyadi (2013:7) beragumen bahwa, 18 nilai karakter versi Kemendiknas telah mencakup nilai-nilai karakter dalam berbagai agama, termasuk Islam. Disamping itu, 18 nilai karakter tersebut telah disesuaikan dengan kaidah-kaidah ilmu pendidikan secara umum, sehingga lebih implementatif untuk diterapkan dalam praksis pendidikan, baik sekolah maupun madrasah.

### 1) Bersahabat/komunikatif

Karakter bersahabat/komunikatif merupakan salah satu dari 18 nilai karakter yang perlu ditanamkan kepada siswa sejak dini. Penanaman karakter bersahabat/komunikatif selanjutnya didahului dengan pemahaman guru terhadap pengertian dan indikator keberhasilan dari nilai karakter tersebut. Di bawah ini penjelasan oleh ahli tentang karakter bersahabat/komunikatif.

Menurut Listyarti (2012:7) mengemukakan, karakter bersahabat atau komunikatif merupakan tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerjasama dengan orang lain. Pendapat ini didukung oleh Suyadi (2013:9), yang menyatakan bahwa, komunikatif merupakan sikap senang bersahabat atau proaktif, yakni sikap dan tindakan terbuka terhadap orang lain melalui komunikasi yang santun sehingga tercipta kerja sama secara kolaboratif dengan baik.

Karakter bersahabat/komunikatif memiliki indikator yang dapat mendukung terciptanya karakter tersebut. Hal ini didukung oleh Fitri (2012:42), mengemukakan indikator karakter bersahabat/komunikatif, sebagai berikut:

- (a) Saling menghargai dan menghormati.
- (b) Guru menyayangi siswa dan siswa menghargai guru.
- (c) Tidak menjaga jarak.

(d) Tidak membeda-bedakan dalam berkomunikasi

Selain indikator di atas, keterkaitan karakter bersahabat/komunikatif dengan indikator untuk sekolah dasar juga dikemukakan oleh Daryanto dan Darmiyatun (2013:149), indikator karakter bersahabat pada jenjang kelas 4-6 sebagai berikut:

- (a) Memberikan pendapat dalam kerja kelompok di kelas.
- (b) Memberi dan mendengarkan pendapat dalam diskusi di kelas.
- (c) Aktif dalam kegiatan sosial dan budaya kelas.
- (d) Aktif dalam kegiatan organisasi di sekolah.
- (e) Aktif dalam kegiatan sosial dan budaya sekolah.

#### **4. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)**

##### **a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)**

Susanto (2014:225) mendefinisikan pengertian PKn sebagai berikut, pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Nilai luhur dan moral ini diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan siswa sehari-hari, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat, dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, yang merupakan usaha untuk membekali siswa dengan

pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antarwarga dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Pendidikan kewarganegaraan (PKn) berasal dari bahasa asing yang disebut sebagai *civic education*. Pengertian *civic education* menurut Cogan (Susanto, 2014:224) mengemukakan bahwa, *civic education* diartikan sebagai *the foundational course work in school designed to prepare young citizens for an active role in their communities in their adult lives* (suatu mata pelajaran dasar di sekolah yang dirancang untuk mempersiapkan warga negara muda agar kelak setelah dewasa dapat berperan aktif dalam masyarakat).

Berdasarkan pendapat di atas, keduanya memandang pendidikan kewarganegaraan sebagai suatu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah untuk membekali siswa di kemudian hari dalam bermasyarakat dan bernegara, sehingga mampu menjadi individu yang berbudi luhur dan bermoral sesuai dengan norma-norma yang berlaku dalam kehidupan masyarakat. Berbeda dengan pengertian yang telah dikemukakan sebelumnya, dibawah ini pengertian PKn menurut Zamroni lebih menekankan kepada aktifitas berpikir kritis dan bertindak demokratis.

Pendidikan kewarganegaraan menurut Zamroni (2003:10) 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. Selain itu, pendidikan kewarganegaraan adalah suatu proses yang dilakukan oleh lembaga pendidikan ketika seseorang mempelajari orientasi, sikap, dan perilaku politik sehingga yang bersangkutan memiliki *political knowledge, awareness, attitude, political efficacy* dan *political participation*, serta kemampuan mengambil keputusan politik secara rasional dan menguntungkan bagi dirinya juga bagi masyarakat dan bangsa.

b. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Pembelajaran PKn di sekolah dasar dimaksudkan sebagai suatu proses belajar mengajar dalam rangka membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik dan membentuk manusia Indonesia seutuhnya dalam pembentukan karakter bangsa yang diharapkan mengarah pada penciptaan suatu masyarakat yang menempatkan demokrasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara yang berlandaskan pada Pancasila, UUD, dan norma-norma yang berlaku di masyarakat yang diselenggarakan selama enam tahun (Susanto, 2014:227)

Menurut Khilmiah, Akif dkk (2005:8), khusus dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, model dan paradigma

baru sangat diniscayakan, sebab selain dalam disiplin keilmuan, aspek afektif sangat ditonjolkan sebagai ciri khas pembentukan watak juga disiplin. Pendidikan kewarganegaraan itu sendiri penekankan penerapan dalam kehidupan, bukan wacana tetapi aplikatif. Oleh karena itu, dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan diperlukan bentuk sajian yang berbeda dalam mengajar, menggunakan metode pembelajaran, serta evaluasi. Sedangkan menurut Rosyada, Dede dkk (2004:5), Pendidikan Kewarganegaraan (*civic education*) mendorong tumbuhnya situasi pembelajaran yang interaktif, empiris, kontekstual, humanis, dan demokratis.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, maka dapat peneliti simpulkan bahwa, pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) bertujuan untuk pembentukan watak dan karakter untuk membekali siswa dalam kehidupan sehingga mampu menjadi manusia yang demokratis, sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat.

c. Kompetensi dalam Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Menurut Rosyada, Dede dkk (2004:6), dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, kompetensi standar atau yang sering disebut kompetensi minimal terdiri dari tiga jenis. Pertama, kecakapan dan kemampuan penguasaan pengetahuan kewargaan (*civic knowledge*) yang terkait dengan materi inti Pendidikan

Kewargaan (*civic education*): demokrasi, hak asasi manusia, dan masyarakat madani (*civil society*). Kedua, kecakapan dan kemampuan sikap kewargaan (*civic dispositions*) seperti pengakuan kesetaraan, toleransi, kebersamaan, pengakuan keragaman. Ketiga, kecakapan dan kemampuan mengartikulasikan keterampilan kewargaan (*civic skill*) seperti kemampuan berpartisipasi dalam proses pembuatan kebijakan publik, kemampuan melakukan kontrol terhadap pelaksanaan kebijakan publik penyelenggaraan negara dan pemerintahan.

Pendapat yang hampir serupa juga diungkapkan oleh Khilmiyah, Akif dkk (2005:4-5), yang mengungkapkan bahwa kompetensi pendidikan kewarganegaraan meliputi:

- 1) *Civic knowledge*, yaitu kompetensi yang berkaitan dengan pengetahuan yang berhubungan dengan keilmuan kewarganegaraan.
- 2) *Civic skill*, yaitu kompetensi yang menyangkut kemampuan atau keterampilan untuk memasuki masyarakat selaku warga negara yang baik. Dalam dimensi ini, keterampilan kewarganegaraan dibagi dalam dua kompetensi, yaitu: *intellectual skill* dan *participatory skill*.
- 3) *Civic disposition*, yaitu setelah perkuliahan selesai, terbentuk watak mahasiswa yang Pancasila, dan watak-watak baik lain yang bersumber dari kepribadian Bangsa Indonesia.

Berdasarkan pendapat ahli yang telah dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kompetensi dalam Pendidikan Kewarganegaraan meliputi; kompetensi pengetahuan (*civic knowledge*), kompetensi/ kemampuan sikap kewargaan (*civic disposition*), dan kompetensi berpartisipasi (*civic skill*). Ketiga kompetensi dalam Pendidikan Kewarganegaraan perlu dikuasai oleh siswa.

d. Tujuan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Kurikulum KTSP (2006) menyatakan bahwa tujuan mata pelajaran PKn sebagai berikut:

- 1) Berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- 2) Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggungjawab, 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 lain.
- 4) Berinteraksi dengan bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

## 5. Globalisasi

### a. Pengertian globalisasi

Sunarso (2009:68) dalam bukunya mengemukakan pengertian globalisasi bahwa, istilah globalisasi berasal dari kata “*globe*” (peta yang berbentuk bola). Dari kata “*globe*” inilah selanjutnya lahir istilah “global” yang artinya meliputi seluruh dunia. Dilihat dari akar katanya globalisasi berasal dari kata global dan sasi. Global bermakna meliputi seluruh dunia, sasi berarti proses, jadi globalisasi berarti proses yang melanda seluruh dunia. Pengertian yang lebih luas, globalisasi ialah proses menyatunya berbagai macam bidang seperti, politik, ekonomi, perdagangan, sosial, dan budaya dari negara-negara yang ada di seluruh dunia.

Pendapat yang serupa juga dikemukakan oleh Tyas dan Murti (2015:102), mengemukakan bahwa, globalisasi berasal dari kata “global”, yang artinya meliputi seluruh dunia atau mendunia. Globalisasi dapat diartikan sebagai proses penyebaran sesuatu secara meluas hingga ke seluruh dunia. Globalisasi dapat terjadi di berbagai bidang kehidupan masyarakat.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, peneliti dapat menyimpulkan pengertian globalisasi, globalisasi merupakan proses penyebaran sesuatu yang mendunia, yang meliputi berbagai bidang dalam kehidupan, seperti: bidang ekonomi, politik, sosial, budaya, dan perdagangan.

b. Bentuk-bentuk globalisasi

Globalisasi dapat mempengaruhi kehidupan masyarakat sehari-hari dalam berbagai bidang, seperti yang dikemukakan oleh Tyas dan Murti (2015:103-104) bentuk-bentuk globalisasi dalam berbagai bidang, antara lain:

1) Globalisasi di bidang ekonomi

(a) Makanan

Salah satu manfaat globalisasi adalah dapat mengenal jenis-jenis makanan dari negara lain tanpa harus datang ke negara asalnya yang dapat di peroleh dari internet, televisi, koran, ataupun majalah.

(b) Barang-barang

Globalisasi menyebabkan terjadinya perdagangan barang antarnegara. Melalui perdagangan antarnegara, tidak perlu datang ke negara asal untuk mendapatkan barang-barang dari negara tersebut.

2) Globalisasi di bidang budaya

(a) Pakaian

(b) Sikap dan kebiasaan

3) Globalisasi di bidang transportasi

Hasil teknologi dibidang transportasi dapat digunakan di seluruh dunia.

4) Globalisasi di bidang informasi dan komunikasi

Sunarso (2009:70) mengemukakan bahwa, kemajuan teknologi di bidang komunikasi menjadikan dunia seolah tanpa batas-batas wilayah.

Apabila menurut Tyas dan Murti bidang yang dipengaruhi globalisasi meliputi keempat bidang di atas, sedangkan menurut Suarso (2009:69-70), globalisasi mempengaruhi berbagai bidang, seperti, di bidang politik, ekonomi, budaya, komunikasi, transportasi, dan sosial.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan ahli tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa, bentuk-bentuk globalisasi meliputi seluruh bidang dalam kehidupan, seperti; bidang ekonomi, budaya, transportasi, informasi dan komunikasi, politik, dan bidang sosial. Jadi, globalisasi dapat masuk ke dalam berbagai bidang dalam kehidupan yang dapat mengubah pola hidup manusia.

c. Dampak atau pengaruh globalisasi

1) Dampak positif

Menurut Sunarso (2009:72), dampak positif merupakan pengaruh yang menguntungkan bagi seluruh masyarakat. Beberapa dampak positif globalisasi adalah sebagai berikut: hubungan komunikasi menjadi lebih mudah, pertukaran informasi antarnegara sangat lancar, dan harga barang menjadi lebih murah. Sedangkan menurut Tyas dan Murti (2015:111-112), pengaruh positif globalisasi sebagai berikut: kemudahan

memenuhi kebutuhan hidup, kebutuhan aktivitas dan mobilitas, kemudahan mendapatkan dan menyebarkan informasi, dan alih teknologi.

2) Dampak negatif

Dampak negatif merupakan pengaruh yang merugikan hampir seluruh masyarakat di dunia, dampak negatif globalisasi meliputi: jati diri bangsa terkikis, industri dalam negeri terancam, dan batas antarnegara menjadi tidak jelas (Sunarso, 2009:71). Pendapat yang berbeda dikemukakan oleh Tyas dan Murti (2015:113-115) mengemukakan bahwa, pengaruh negatif globalisasi meliputi: pencemaran udara dan air, pola hidup konsumtif, pola hidup individualistis, dan pola hidup kebarat-baratan.

d. Sikap terhadap globalisasi

Menurut Sunarso (2009:85), sikap adalah perbuatan yang berdasarkan pada suatu pendirian. Sikap perlu diambil agar dapat menentukan apa yang akan dilakukan agar tidak terjerumus ke dampak negatif globalisasi, menentukan sikap merupakan hal yang penting. Berikut ini sikap yang dapat diterapkan untuk menghadapi globalisasi.

- 1) Memilih informasi yang baik dan berguna dari televisi, radio, surat kabar, dan internet.
- 2) Menjalankan ajaran agama.

- 3) Menjunjung jati diri bangsa dengan berprestasi di bidang tertentu.
- 4) Melestarikan kesenian tradisional dengan mempelajari kesenian tersebut.
- 5) Belajar yang rajin untuk membangun bangsa Indonesia.
- 6) Membiasakan diri bekerja keras, disiplin, dan menghargai waktu.

Pendapat lain mengatakan bahwa, untuk mengatasi pengaruh-pengaruh negatif dalam kehidupan sehari-hari dapat dilakukan hal-hal sebagai berikut: menghindari pola hidup konsumtif, menghindari pola hidup individualisme, menghindari pola hidup kebarat-baratan, serta meningkatkan iman dan takwa (Tyas dan Murti, 2015:115-117).

Setelah mempelajari pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa, globalisasi perlu disikapi dengan tepat. Sikap yang perlu diterapkan dalam menghadapi globalisasi meliputi, pemilihan informasi yang tepat dan berguna, meningkatkan keimanan, menjunjung jatidiri bangsa, melestarikan kesenian tradisional, serta menghindari pola hidup kebarat-baratan yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa. Dengan menerapkan sikap tersebut, maka dapat menghindari dampak negatif dari globalisasi.

## 6. Strategi *Triple Role Playing*

### a. Pengertian strategi *triple role playing*

Melvin L. Silberman (2006:230-231) metode *Triple Role Playing* merupakan teknik memperluas pemeranan lakon tradisional dengan menggunakan tiga siswa yang berbeda dalam situasi pemeranan lakon yang sama. Teknik ini menunjukkan pengaruh dari variasi gaya individual terhadap akibat dari situasi itu. Jadi, pada metode ini menggunakan pengelompokan siswa, dalam satu kelompok dibutuhkan 3 siswa untuk memerankan lakon dalam situasi yang sama.

### b. Langkah-langkah strategi *triple role playing*

- 1) Dengan bantuan siswa, tunjukkan konsep dasar pemeranan lakon (jika perlu) dengan sebuah situasi, semisal siswa yang memprotes nilainya kepada seorang guru.
- 2) Buatlah skenario dan jelaskan kepada siswa.
- 3) Perintahkan empat siswa untuk mengambil peran karakter dalam pemeranan lakon. Tugaskan satu siswa untuk tetap menjadi karakter standar (misalnya, seorang guru) dan intruksikan tiga siswa yang lain bahwa mereka akan memainkan peran yang lainnya (misalnya sebagai siswa) secara bergiliran.
- 4) Perintahkan tiga siswa secara bergilir untuk meninggalkan ruang dan memutuskan pada urutan mana mereka akan berpartisipasi.

Bila sudah siap, siswa yang pertama kembali memasuki ruangan dan memulai pemeranan lakon dengan dua siswa lainnya.

- 5) Setelah tiga menit, umumkan waktunya dan perintahkan siswa kedua untuk memasuki ruangan dan mengulang situasi yang sama. Siswa pertama kini dapat tetap tinggal dalam ruangan. Setelah tiga menit dengan siswa kedua, lanjutkan dengan siswa ketiga dengan mengulang pemeranan itu.
- 6) Pada akhir pemeranan lakon, perintahkan siswa untuk membandingkan dan membedakan gaya dari ketiga siswa relawan dengan mengidentifikasi teknik-teknik yang efektif dan dengan mencatat bagian mana saja yang perlu diperbaiki.

c. Variasi strategi *triple role playing*

- 1) Sebagai alternatif dari memimpin diskusi kelas, bagilah siswa menjadi tiga kelompok. Berikan satu dari tiga pemeran lakon kepada tiap kelompok. Perintahkan tiap kelompok untuk menentukan siswa yang akan memberikan siswa umpan balik/pendukung, gunakan prosedur ini ketika merasa perlu mengurangi kemungkinan adanya rasa malu karena dilakukan perbandingan antara pemeran lakon secara terbuka.
- 2) Untuk kelompok yang lebih besar, bagilah siswa menjadi tiga bagian dan ikuti prosedur penggiliran dari pemeranan lakon rangkap tiga. Siswa selanjutnya kembali ke posisi semula untuk

membandingkan dan membedakan ketiga gaya pemeranan lakon tersebut.

## B. HASIL PENELITIAN YANG RELEVAN

Keberhasilan metode *triple role playing* dalam meningkatkan prestasi belajar dan pembentukan sikap bersahabat/komunikatif pada siswa telah dibuktikan oleh peneliti sebelumnya, antara lain:

1. Wijaya, Herman. 2013. Penerapan Model Pembelajaran *Triple Role Playing* Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Pemerintahan Tingkat Pusat Pada Siswa Kelas IV SDN II Jatipurwo Kabupaten Wonogiri Tahun 2012/ 2013. FKIP PGSD Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan penguasaan konsep PKn pada materi sistem pemerintahan tingkat pusat yang berdampak pada hasil belajar siswa. Melalui penggunaan model *triple role playing*, indikator peningkatan penguasaan konsep sistem pemerintahan tingkat pusat dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang diperoleh data pada pra siklus sebanyak 6 siswa atau sebesar 50% mengalami ketuntasan, siklus I sebanyak 9 siswa (75%) mengalami ketuntasan, pada siklus II prosentase ketuntasan diperoleh sebanyak 12 siswa atau sebesar 100%.

2. Sunardi. 2013. Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Fikih Melalui Strategi Pembelajaran *Triple Role Playing* Kelas V Semester Genap MIN

Karangmojo Tasikmadu Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2002-2013. Fakultas Tarbiah dan Bahasa PAI IAIN Surakarta.

Dengan menerapkan strategi *triple role playing* dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Fikih pada kelas IV MIN Karangmojo, Tasikmadu, Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2002-2013. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata nilai kondisi awal sebesar 65,71, pada siklus I nilai rata-rata sebesar 71,79, pada siklus II nilai rata-rata sebesar 83,93, ternyata penerapan strategi *triple role playing* dapat meningkatkan hasil belajar Fikih, maka hipotesis tindakan yang diajukan terbukti.

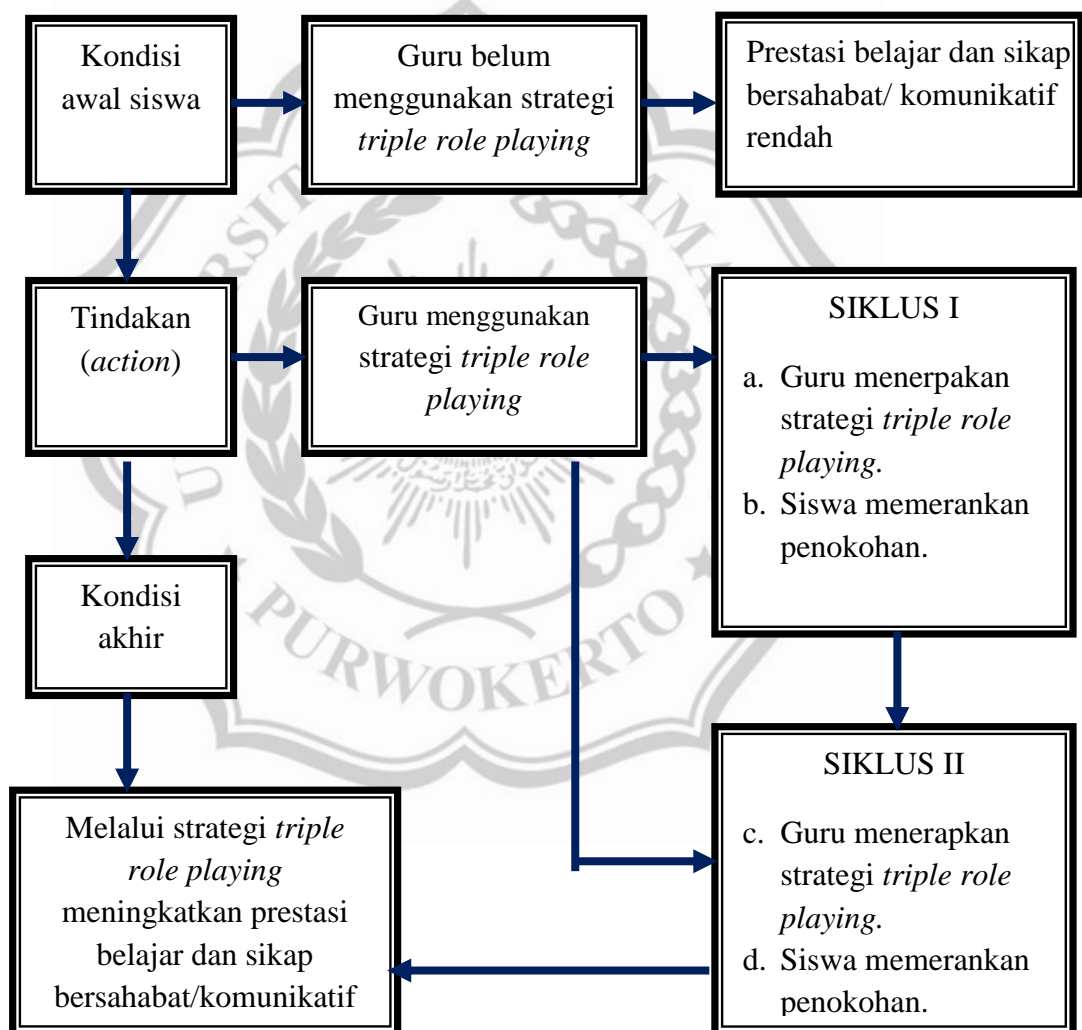
Berdasarkan hasil dari dua penelitian di atas, peneliti akan melakukan penelitian yang dapat mendukung dan menjadi pembandingan dengan penelitian sebelumnya dengan judul “Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar dan Sikap Bersahabat/Komunikatif Siswa pada Mata Pelajaran PKn Materi Globalisasi Menggunakan Strategi *Triple Role Playing* di Kelas IV SD Negeri 1 Kalitnggar”.

### C. KERANGKA PIKIR

Kondisi awal siswa sebelum guru menggunakan strategi *triple role playing* dijumpai permasalahan prestasi belajar dan sikap bersahabat/komunikatif siswa pada mata pelajaran PKn di kelas IV SD Negeri 1 Kalitnggar rendah. Maka diberi tindakan (action), yaitu guru menggunakan strategi *triple role playing* dalam kegiatan pembelajaran. Dalam siklus I dan siklus II, guru menerapkan strategi *triple role playing* dan siswa memerankan penokohan. Setelah dilakukan tindakan (action) selama

dua siklus dapat diketahui kondisi akhir siswa yaitu, melalui penerapan strategi *triple role playing* dapat meningkatkan prestasi belajar dan sikap bersahabat/komunikatif siswa. Kerangka pikir tersebut dapat dirumuskan dengan skema gambar 2.1 berikut:

### Skema Kerangka Pikir



Gambar 2.1. Kerangka Pikir

#### D. HIPOTESIS TINDAKAN

Berdasarkan kerangka berfikir di atas dapat dibuat hipotesis tindakan sebagai berikut :

1. Dengan menggunakan strategi *triple role playing* pada mata pelajaran PKn materi globalisasi dapat meningkatkan prestasi belajar pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Kalitenggar.
2. Dengan menggunakan strategi *triple role playing* pada mata pelajaran PKn materi globalisasi dapat meningkatkan sikap bersahabat/komunikatif pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Kalitenggar.

