

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Pendidikan Karakter

a. Pengertian Pendidikan Karakter

Sebelum membahas lebih jauh mengenai pendidikan karakter tentunya perlu juga diketahui mengenai makna dari karakter itu sendiri. Menurut Pusat Bahasa Depdiknas karakter adalah bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, temperamen, dan watak. Sementara itu berkarakter berarti berkepribadian, berperilaku, bersifat, bertabiat, dan berwatak.

Pendidikan karakter adalah sebuah sistem yang menanamkan nilai-nilai karakter pada peserta didik, yang mendukung komponen pengetahuan, kesadaran individu, tekad, serta adanya kemauan dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, maupun bangsa, sehingga akan terwujud *insan kamil* (Aunillah, 2011: 18).

pengertian pendidikan karakter tersebut adapula menurut Elkind dan Sweet dalam Aunillah (2011: 21), yang dimaksud dengan pendidikan karakter adalah segala sesuatu yang dilakukan oleh guru, yang mampu mempengaruhi karakter peserta didik. Oleh karena itu, guru berperan serta dalam membentuk watak peserta didik agar senantiasa positif, yakni

dengan cara memperhatikan caranya berperilaku, berbicara, ataupun menyampaikan materi, bertoleransi, berbagai hal terkait lainnya.

Selain itu dalam jurnal asing juga terdapat pengertian mengenai pendidikan karakter menurut Otten (Kelli Larson, 2009:14) yaitu :

“Character education is an umbrella term used to describe many aspects of teaching and learning for personal development. Some areas under this umbrella are moral reason/cognitive development, social and emotional learning, moral education/virtue, life-skills education, caring community, health education, violence prevention, conflict resolution/peer mediation, and ethic/moral philosophy.”

“Pendidikan karakter adalah istilah payung yang digunakan untuk menggambarkan banyak aspek mengajar dan belajar untuk pengembangan pribadi. Beberapa daerah di bawah payung ini pengembangan moral alasan/kognitif, sosial dan emosional belajar, Pendidikan/kebajikan moral, pendidikan kecakapan hidup, kepedulian masyarakat, Kesehatan pendidikan, pencegahan kekerasan, konflik resolusi rekan obat, dan filsafat etika/moral.”

Berdasarkan dari beberapa pengertian pendidikan karakter tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter adalah upaya bagi seseorang untuk menjadikan dirinya agar menjadi lebih baik, bermoral dan berakhlak. Pendidikan karakter juga bisa menjadi suatu langkah yang dapat dilakukan oleh guru guna menjadikan peserta didik menjadi insan yang berakhlak mulia, dan bertindak positif dalam setiap perilaku baik di sekolah, lingkungan keluarga, lingkungan bermasyarakat, serta dalam segala aspek kehidupan.

b. Langkah-Langkah Pendidikan Karakter

Terdapat 5 langkah dalam pendidikan karakter menurut Fitri (2012,52), yaitu :

- 1) Merancang dan merumuskan karakter yang ingin dibelajarkan pada siswa.
- 2) Menyiapkan sumber daya dan lingkungan yang dapat mendukung program pendidikan karakter melalui integrasi mata pelajaran dengan indikator karakter yang dibelajarkan, pengelolaan suasana kelas berkarakter, dan menyiapkan lingkungan sekolah yang sesuai dengan karakter yang ingin dibelajarkan di sekolah.
- 3) Meminta komitmen bersama (kepala sekolah, guru, karyawan, dan wali murid) untuk bersama-sama ikut melaksanakan program pendidikan karakter serta mengawasinya.
- 4) Melaksanakan pendidikan karakter secara kontinu dan konsisten.
- 5) Melakukan evaluasi terhadap program yang sudah dan sedang berjalan.

Berdasarkan langkah-langkah tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter harus dipersiapkan dengan matang. Mulai dari menyiapkan lingkungan yang sekiranya dapat mendukung proses pendidikan karakter, kemudian menjalin kerjasama dengan berbagai pihak demi terciptanya karakter yang diharapkan, serta mengevaluasi setiap proses pendidikan yang telah dilakukan agar pendidikan karakter kedepannya akan lebih baik lagi.

c. Tujuan Pendidikan Karakter

Pendidikan berkarakter bertujuan membentuk dan membangun pola pikir, sikap, dan perilaku peserta didik agar menjadi pribadi yang positif,

berakhlak karimah, berjiwa luhur, dan bertanggung jawab (Fitri, 2012: 22).

Tujuan pendidikan karakter tersebut dengan kata lain adalah untuk membentuk watak peserta didik agar menjadi manusia yang berakhlak mulia, baik kepada Allah SWT ataupun kepada sesama manusia. Selain itu juga siswa memiliki kemampuan kognitif yang diimbangi dengan kemampuan afektif atau menjadi manusia yang berkarakter sehingga tujuan hidup yang diharapkan dapat tercapai.

d. Tanggung Jawab

Pendidikan karakter bangsa memiliki 18 nilai yang relevan untuk di terapkan di sekolah dasar sesuai dengan karakteristik siswa, salah satu diantaranya adalah sikap tanggung jawab. Adapun pengertian tanggung jawab menurut Mahmud,Z et.al adalah:

“Sense of responsibility refers to one’s positive attitude and obligations towards the fulfillment of tasks directly or indirectly assigned to him or her”.

“Tanggung jawab mengacu pada sikap dan kewajiban positif seseorang terhadap pemenuhan tugas langsung atau tidak langsung ditugaskan kepadanya”.

Sikap tanggung jawab merupakan pelajaran yang tidak hanya perlu diperkenalkan dan diajarkan, namun juga perlu ditanamkan kepada peserta didik, baik pada masa prasekolah maupun sekolah. Peserta didik yang terlatih atau dalam dirinya sudah tertanam nilai-nilai tanggung jawab kelak ia akan tumbuh menjadi pribadi yang bersungguh-sungguh dalam menjalankan berbagai aktivitasnya. Kesungguhan inilah yang

akhirnya dapat mengantarkannya dalam mencapai keberhasilan seperti yang diinginkan (Aunillah,2011:83)

Guru dalam hal ini wajib membentuk karakter pada peserta didik agar senantiasa memiliki sikap tanggung jawab. Menurut Aunillah (2011: 18) banyak hal yang dapat dilakukan oleh guru, diantaranya adalah:

- Memulai dari tugas-tugas sederhana seperti melaksanakan tugas piket, dan mengerjakan pekerjaan rumah. Guru dalam hal ini harus menjadi contoh yang baik, dengan cara disiplin waktu dan mengapresiasi peserta didik.
- Menebus kesalahan saat berbuat salah, contohnya dengan meminta maaf ketika melakukan suatu kesalahan.
- Segala sesuatu mempunyai konsekuensi. Guru dapat memberikan sanksi berupa teguran pada siswa yang berbuat kesalahan dan tidak mengerjakan tugas dengan baik atau *reward* berupa pujian bagi yang telah melaksanakan tugasnya dengan baik.
- Sering berdiskusi mengenai pentingnya tanggung jawab.

sikap tanggung jawab memiliki indikator yang dibelajarkan yaitu :

- a) Dapat dipercaya dan dapat diandalkan atas suatu perbuatan atau tindakan.
- b) Dapat mempertanggungjawabkan semua perbuatan dan tindakan yang dilakukan.

Indikator yang dibelajarkan tersebut jika telah dilaksanakan maka diharapkan mencapai suatu keberhasilan yang tercakup dalam indikator keberhasilan berikut ini :

- a) Siswa mengerjakan pekerjaan rumah dengan baik.
- b) Bertanggung jawab terhadap setiap perbuatan.
- c) Petugas piket melaksanakan tugasnya dengan baik.
- d) Siswa mengumpulkan tugas tepat waktu
- e) Siswa bertanggung jawab mengerjakan tugasnya sendiri tanpa bergantung kepada teman atau siapapun.

Berdasarkan berbagai uraian tentang tanggung jawab tersebut maka dapat disimpulkan bahwa sikap tanggung jawab perlu ditanamkan sejak dini. Pembiasaan sejak dini dapat dilakukan dengan memulai dari hal-hal sederhana. Siswa dibiasakan bertanggung jawab atas segala sesuatu yang terjadi pada dirinya saat di sekolah ataupun kelas. Hal ini diharapkan mampu menjadikan pribadi siswa yang memiliki karakter tanggung jawab.

2. Prestasi

a. Pengertian Prestasi

Menurut Arifin (2012: 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. Prestasi belajar memiliki beberapa fungsi utama, antara lain:

- 1) Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik.
- 2) Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu.
- 3) Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan.
- 4) Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari institusi pendidikan.
- 5) Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) peserta didik.

Jadi prestasi adalah kemampuan kognitif yang dimiliki oleh peserta didik setelah melakukan proses belajar dengan ditandai bertambahnya pengetahuan dan kemampuan bagi peserta didik tersebut.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi

Slameto (2010: 54), menyebutkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor ada di luar individu.

Faktor intern dikelompokkan menjadi tiga faktor, yaitu: 1) faktor jasmaniah yang terdiri dari faktor kesehatan dan cacat tubuh; 2) faktor psikologis yang terdiri dari intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan; 3) faktor kelelahan.

Faktor intern tersebut bisa juga berupa motivasi dan keinginan belajar dari siswa yang bersangkutan. Adapun pengertian motivasi

menurut Corno (murphy, 2009:27) yaitu:

Motivation is what brings a person to the point of making a commitment to take a specific action or strive for a particular goal.

Motivasi adalah apa yang membawa seseorang membuat komitmen untuk mengambil tindakan tertentu atau berusaha untuk tujuan tertentu.

Sedangkan faktor ekstern dikelompokkan menjadi tiga faktor, yaitu: 1) faktor keluarga yang terdiri dari cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan; 2) faktor sekolah yang terdiri dari metode mengajar, kurikulum, relasi guru dan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah; 3) faktor masyarakat yang terdiri dari kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat. Hal ini juga di ungkapkan oleh (Crosnoe, Johnson & Elder, 2004)

“These variables are inside and outside school that affect students’ quality of academic achievement. These factors may be termed as student factors, family factors, school factors and peer factors”

“Variabel ini sekolah di dalam dan luar yang mempengaruhi kualitas prestasi siswa akademik. Faktor-faktor ini dapat disebut sebagai faktor siswa, faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor rekan.”

Berdasarkan beberapa faktor belajar yang telah disebutkan itu dapat disimpulkan bahwa terdapat dua faktor yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa, yaitu: faktor intern (ada di dalam diri siswa) dan faktor ekstern (ada di luar diri siswa).

c. Pengertian Belajar

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Terdapat ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam belajar yaitu :

- Perubahan terjadi secara sadar.
- Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional.
- Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.
- Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara.
- Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah.
- Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Menurut pengertian belajar tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah usaha perubahan tingkah laku secara sadar yang dilakukan oleh seseorang yang bersifat kontinu untuk menjadi insan yang lebih baik.

Prinsip-Prinsip Belajar

Menurut Slameto (2010: 27), guru dalam melaksanakan pembelajaran harus mengacu kepada prinsip-prinsip belajar. Adapun prinsip-prinsip belajar tersebut adalah:

a. Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar

1. Dalam belajar setiap siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan

instruksional;

2. Belajar harus dapat menimbulkan *reinforcement* dan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan instruksional;
3. Belajar perlu lingkungan yang menantang dimana anak dapat mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar dengan efektif;
4. Belajar perlu ada interaksi siswa dengan lingkungannya.

b. Sesuai Hakikat Belajar

1. Belajar itu proses yang kontinyu, maka harus tahap demi tahap menurut perkembangannya;
2. Belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi, dan *discovery*;
3. Belajar adalah proses kontinguitas (hubungan antara pengertian yang satu dengan pengertian yang lain) sehingga mendapatkan pengertian yang diharapkan. Stimulus yang diberikan menimbulkan respon yang diharapkan;

c. Sesuai materi / bahan yang harus dipelajari

1. Belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana, sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya;
2. Belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan instruksional yang harus dicapainya.

d. Syarat keberhasilan belajar

1. Belajar memerlukan sarana yang cukup, sehingga siswa dapat belajar dengan tenang;
2. Repetisi, dalam proses belajar perlu ulangan berkali-kali agar pengertian/keterampilan/sikap itu mendalam pada siswa.

3. Esensi Mata Pelajaran PKn, IPS, dan Bahasa Indonesia

a. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Menurut Azra (Tanireja, 2009:2) secara bahasa *civic education* oleh sebagian pakar diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia menjadi pendidikan kewarganegaraan. Pendidikan kewarganegaraan menurut Zamroni (Tanireja, 2009:3) adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berfikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktivitas 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.

Pendidikan kewarganegaraan adalah suatu proses yang dilakukan oleh lembaga pendidikan dimana 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. Pendidikan kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antar warga negara dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara (penjelasan UU pasal 39 no 2 tahun 1989, tentang sistem pendidikan nasional).

b. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Berdasarkan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) 2006 (Permendiknas no 20 tahun 2006) dikemukakan bahwa IPS adalah mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan sosiologi, ekonomi, sejarah dan geografi. Berbeda pendapat dengan Sapriya (2009:7) mengartikan bahwa mata pelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi, serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya.

Berdasarkan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) 2006 (Permendiknas no 20 tahun 2006) disebutkan bahwa tujuan pendidikan IPS adalah agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan sosial dalam kehidupan sosialnya.

- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global.

Oleh karena itu IPS ditingkat sekolah pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara yang menguasai ilmu pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial, serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik. (Sapriya, 2009:12)

c. Bahasa Indonesia

Mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
- 2) Menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
- 3) Memahami Bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- 4) Menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.

- 5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- 6) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia. (Mulyasa, 2008:240)

d. Pembelajaran PKn, IPS, dan Bahasa Indonesia

Seorang anak berkembang melalui empat tahapan perkembangan kognitif, yaitu tahap sensorimotor, pra operasional, operasional kongkrit, dan operasional formal. Usia sekolah dasar 7-11 tahun merupakan tahap perkembangan operasional konkret. Seorang anak ingin mengkonkretkan semua hal menjadi apa yang biasa anak temukan pada kehidupan nyata yang dialaminya. Segala hal yang diajarkan memerlukan alat peraga atau media yang berfungsi untuk mengkonkretkan materi ajar yang diajarkan. Misalnya, dalam menjelaskan materi dokumen keluarga maka guru menggunakan dokumen asli, seperti KTP asli, akta kelahiran asli dan lain-lain. Kemudian dalam mengajar materi mengenai hidup bergotong royong maka guru menyediakan gambar-gambar atau foto yang berkaitan dengan hidup bergotong-royong. Setelah itu guru mengemas materi-materi tersebut kedalam sebuah cerita untuk kemudian dibacakan oleh guru kepada siswa ataupun dibacakan oleh siswa didepan kelas, agar siswa menjadi lebih aktif.

Hal tersebut sesuai dengan pembelajaran tematis yang pada hakekatnya adalah menekankan pada peserta didik baik secara individu

maupun kelompok untuk aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip secara holistik dan autentik. Oleh karena itu, dalam pelaksanaan memerlukan berbagai sarana prasarana, bahan ajar, sumber belajar, dan media pembelajaran pendukung yang cukup bagi proses pembelajaran (Trianto, 2011: 179).

Pengintegrasian mata pelajaran PKn, IPS, dan Bahasa Indonesia, dilakukan dengan menyesuaikan materi pelajaran yang disesuaikan dengan tema. Penentuan tema dilakukan dengan cara memadukan beberapa materi pelajaran yang logis dan dapat dikaitkan.

4. Model Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Pembelajaran tematik sebagai model pembelajaran termasuk salah satu tipe/jenis daripada model pembelajaran terpadu. Istilah pembelajaran tematik pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna pada siswa (Depdiknas,2006). Malaysia Curriculum Development centre mengemukakan bahwa :

“Thematic learning process will help students to think creatively and critically. Thematic approach is the meaningful learning for students because they learn to do independently”.

“Proses pembelajaran tematik akan membantu siswa untuk berpikir kreatif dan kritis. Pendekatan Tematik adalah pembelajaran bermakna bagi siswa karena mereka belajar untuk melakukannya secara mandiri”.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Menurut Tim Pengembangan PGSD dalam Indrawati (2009), pembelajaran tematik memiliki karakteristik antara lain:

- 1) Berpusat pada anak
- 2) Memberikan pengalaman langsung kepada anak
- 3) Pemisahan antar bidang studi tidak begitu jelas
- 4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran
- 5) Bersifat luwes
- 6) Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak

c. Keuntungan dan Kelemahan Model Pembelajaran Tematik

Dalam Trianto (2011: 160), pembelajaran tematik memiliki beberapa keuntungan bagi guru dan siswa, antara lain:

Keuntungan pembelajaran tematik bagi guru antara lain:

- 1) Tersedianya waktu lebih banyak untuk pembelajaran. Materi pelajaran tidak dibatasi oleh jam pelajaran, melainkan dapat dilanjutkan sepanjang hari, mencakup berbagai mata pelajaran.
- 2) Hubungan antar mata pelajaran dan topik dapat diajarkan secara logis dan alami.
- 3) Dapat ditunjukkan bahwa belajar merupakan kegiatan yang kontinu, tidak terbatas pada buku paket, jam pelajaran, atau bahkan empat dinding kelas. Guru dapat membantu siswa memperluas kesempatan belajar ke berbagai aspek kehidupan.

- 4) Guru bebas membantu siswa melihat masalah, situasi, atau topik dari berbagai sudut pandang.
- 5) Pengembangan masyarakat belajar terfasilitasi. Penekanan pada kompetisi bisa dikurangi dan diganti dengan kerjasama dan kolaborasi.

Adapun keuntungan pembelajaran tematik bagi siswa antara lain:

- 1) Dapat lebih memfokuskan diri pada proses belajar, daripada hasil belajar.
- 2) Menghilangkan batas semu antar bagian kurikulum dan menyediakan pendekatan proses belajar yang integratif.
- 3) Menyediakan kurikulum yang berpusat pada siswa yang dikaitkan dengan minat, kebutuhan, dan kecerdasan; mereka didorong untuk membuat keputusan sendiri dan bertanggung jawab pada keberhasilan belajar.
- 4) Merangsang penemuan dan penyelidikan mandiri di dalam dan di luar kelas.
- 5) Membantu siswa membangun hubungan antar konsep dan ide, sehingga meningkatkan apresiasi dan pemahaman.
- 6) Dapat ditunjukkan bahwa belajar merupakan kegiatan yang kontinu, tidak terbatas pada buku paket, jam pelajaran, atau bahkan empat dinding kelas. Guru dapat membantu siswa memperluas kesempatan belajar ke berbagai aspek kehidupan.
- 7) Guru bebas membantu siswa melihat masalah, situasi, atau topik dari berbagai sudut pandang.

- 8) Pengembangan masyarakat belajar terfasilitasi. Penekanan pada kompetisi bisa dikurangi dan diganti dengan kerjasama dan kolaborasi.

Sedangkan menurut Indrawati (2009: 24), pembelajaran tematik juga memiliki keterbatasan yang dapat ditinjau dari beberapa aspek sebagai berikut:

1) Aspek guru

Guru harus berwawasan luas, memiliki kreativitas yang tinggi, keterampilan metodologis yang handal, rasa percaya diri yang tinggi dan berani mengemas dan mengembangkan materi.

2) Aspek peserta didik

Pembelajaran tematik menuntut kemampuan belajar peserta didik yang relatif 'baik', baik dalam kemampuan akademik maupun kreativitasnya.

3) Aspek sarana dan sumber pembelajaran

Pembelajaran tematik memerlukan bahan bacaan atau sumber informasi yang cukup banyak dan bervariasi.

4) Aspek kurikulum

Kurikulum harus berorientasi pada pencapaian ketuntasan pemahaman peserta didik.

5) Aspek penilaian

Pembelajaran tematik membutuhkan cara penilaian yang menyeluruh (komprehensif), yaitu menetapkan keberhasilan belajar peserta didik dari beberapa bidang kajian terkait yang dipadukan.

6) Aspek suasana pembelajaran

Pembelajaran tematik berkecenderungan mengutamakan salah satu bidang kajian dan ‘tenggelamnya’ bidang kajian lain.

d. Evaluasi Pembelajaran Tematik

Penilaian pada penerapan pembelajaran tematik memfokuskan pada evaluasi proses dan hasil. Evaluasi proses dinilai pada tingkat keterlibatan, minat dan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan evaluasi hasil lebih diarahkan pada tingkat pemahaman dan penyikapan siswa terhadap substansi materi dan manfaatnya bagi kehidupan siswa sehari-hari.

Menurut Trianto (2011: 254) terdapat beberapa aspek yang dapat menjadi perhatian dalam melakukan penilaian, antara lain:

- 1) Aspek akademis, meliputi apa yang diketahui, dipahami, dan tersimpan dalam otak siswa.
- 2) Aspek pemikiran, meliputi kualitas penalaran, kerangka kerja konseptual, penggunaan metode ilmiah, pemecahan masalah, dan kemampuan menyampaikan argumentasi.
- 3) Aspek keterampilan, meliputi keterampilan komunikasi tulis dan lisan, keterampilan meneliti, keterampilan dalam mengorganisasi dan menganalisis informasi, dan keterampilan teknik.
- 4) Aspek sikap, meliputi sikap suka belajar, komitmen untuk menjadi warga negara yang baik, kegemaran membaca, kegemaran berpikir ilmiah.

5) Aspek kebiasaan kerja, meliputi menyelesaikan pekerjaan tepat waktu, menggunakan waktu dengan bijaksana, dan bekerja sebaik mungkin.

Jenis penilaian tematik dilihat dari segi alatnya terdiri dari atas tes (*test*) dan bukan tes (*nontest*). Penilaian yang hanya menggunakan teknis tes disebut penilaian konvensional. Oleh karena itu sebaiknya penilaian juga dilakukan dengan teknik bukan tes atau penilaian alternatif. Apabila penilaian tes dan bukan tes dilakukan keduanya, maka hasil penilaian akan dapat menggambarkan kemajuan belajar siswa secara menyeluruh.

Pada dasarnya penilaian pembelajaran tematik dilakukan untuk melihat ketercapaian kompetensi dasar dan indikator pada tiap-tiap mata pelajaran yang terdapat pada tema. Penilaiannya dilakukan secara terpisah-pisah sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator mata pelajaran. Sehingga pada nilai akhir laporan (raport), penilaian dikembalikan pada kompetensi mata pelajaran masing-masing.

e. Implikasi Model Pembelajaran Tematik

Dalam pelaksanaan pembelajaran tematik dilakukan beberapa tahap perencanaan yang meliputi kegiatan pemetaan kompetensi dasar, pengembangan jaringan tema, pengembangan silabus, dan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran.

1) Pemetaan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator

Pemetaan tema dilakukan untuk memperoleh gambaran secara menyeluruh dan utuh semua standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator mata pelajaran. Pemetaan dilakukan dengan

menjabarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar dari setiap mata pelajaran ke dalam indikator. Dalam mengembangkan indikator perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- (a) Indikator dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik.
- (b) Indikator dikembangkan sesuai dengan karakteristik mata pelajaran.
- (c) Dirumuskan dalam kata kerja operasional yang terukur dan/ atau dapat diamati.

2) Menetapkan Jaringan Tema

Jaringan tema adalah pola hubungan antara tema tertentu dan sub-sub pokok bahasan yang diambil dari berbagai bidang studi terkait (Trianto, 2011: 328). Guru harus menguasai materi pelajaran dalam menghubungkan antara satu dan tema yang lain. Dengan pembuatan jaringan tema diharapkan siswa akan lebih mudah memahami satu tema dengan melakukan pendekatan mata pelajaran. Selain itu mempermudah pemahaman siswa dan membiasakan siswa untuk mampu berpikir secara integratif dan holistik.

Langkah-langkah yang harus dilalui dalam pembuatan jaringan tema, antara lain;

- (a) Menentukan terlebih dahulu tema.
- (b) Menginventarisasi materi-materi yang masuk atau sesuai dengan tema yang telah ditentukan.
- (c) Mengelompokkan materi-materi yang sudah diinventarisasi ke

dalam rumpun mata pelajarannya masing-masing.

- (d) Menghubungkan materi-materi yang telah dikelompokkan dalam rumpun mata pelajaran dengan tema.

3) Pengembangan Silabus

Pengembangan silabus dalam pembelajaran tematik merupakan pengembangan dari kurikulum yang bermanfaat sebagai pedoman dalam penyusunan satuan pembelajaran tematik. Selain itu dapat digunakan sebagai pedoman dalam pengelolaan kegiatan pembelajaran dan pengembangan sistem penilaian. Menurut Sa'ud dalam Trianto (2011: 333) bahwa prinsip-prinsip pengembangan silabus pembelajaran tematik sebagai berikut:

- (a) Disusun berdasarkan prinsip ilmiah, dalam arti materi pembelajaran tematik yang disajikan dalam silabus harus memenuhi kebenaran dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.
- (b) Ruang lingkup dan urutan penyajian materi pembelajaran dalam silabus, termasuk kedalaman dan tingkat kesulitannya, disesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan siswa dan siswi, serta cukup memadai untuk menunjang tercapainya penguasaan kompetensi dasar.
- (c) Penyusunan silabus dilakukan secara sistematis, artinya semua komponen yang ada dalam silabus tersebut harus merupakan satu kesatuan yang saling terkait untuk mencapai kompetensi dasar

yang ditetapkan.

- (d) Silabus disusun berdasarkan bagan/matriks berhubungan kompetensi dasar dan tema pemersatu yang telah dikembangkan.
- (e) Dalam memilih aktivitas belajar siswa, ciptakan berbagai kegiatan yang sesuai dengan kompetensi dasar dan tema pemersatu, misalnya mengadakan kunjungan ke lahan pertanian, pasar, kebun, binatang, dan lain-lain atau membawa narasumber ke sekolah.
- (f) Kompetensi dasar setiap mata pelajaran yang tidak bisa dikaitkan dalam pembelajaran tematik disusun dalam silabus tersendiri.

Komponen silabus pembelajaran tematik terdiri atas: (1) identifikasi mata pelajaran yang akan dipadukan; (2) kompetensi dasar, hasil belajar, dan indikator yang harus dikuasai siswa dan siswi; (3) materi pokok yang mengacu pada suatu tema yang akan disajikan; (4) alternatif strategi pembelajaran yang akan digunakan; dan (5) alokasi waktu yang diperlukan.

4) Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rancangan strategi pembelajaran berkenaan dengan pendekatan pengajaran dalam mengelola kegiatan pembelajaran secara sistematis, sehingga isi pelajaran dapat dipahami oleh siswa secara efektif dan efisien. Menurut Trianto (2011: 215) rancangan strategi pembelajaran tematik mengandung empat pengertian, yaitu:

- (a) Waktu yang digunakan oleh pengajar dan siswa dalam menyelesaikan setiap langkah dalam kegiatan pembelajaran.
- (b) Urutan kegiatan pembelajaran, yaitu urutan kegiatan pengajar dalam menyampaikan isi pelajaran kepada siswa.
- (c) Metode pembelajaran, yaitu cara pengajar mengorganisasikan materi pelajaran dan siswa agar terjadi proses belajar secara efektif dan efisien.
- (d) Media/ bahan pembelajaran, peralatan, dan bahan pembelajaran yang digunakan pengajar dan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Untuk dapat merealisasikan strategi pembelajaran di atas, guru harus menyusunnya dalam bentuk rancangan pelaksanaan pembelajaran tematik. Rencana pelaksanaan pembelajaran tematik dilakukan dengan menggunakan tiga tahapan kegiatan, yaitu:

- (a) Kegiatan pendahuluan

Kegiatan utama yang dilaksanakan dalam pendahuluan pembelajaran yaitu untuk menciptakan kondisi-kondisi awal pembelajaran yang kondusif, melaksanakan kegiatan apersepsi (*aperseption*), dan penilaian awal (*pre-test*). Penciptaan kondisi awal dilakukan dengan cara memeriksa kehadiran siswa, menumbuhkan kesiapan belajar siswa, menciptakan suasana belajar yang demokratis, dan membangkitkan motivasi dan perhatian siswa. Sedangkan kegiatan apersepsi dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan, memberikan komentar, dan dilanjutkan kemampuan untuk mengulas materi pelajaran.

(b) Kegiatan inti

Kegiatan inti pembelajaran tematik bersifat situasional, yakni disesuaikan dengan situasi dan kondisi setempat. Kegiatan yang dapat dilakukan, antara lain: (1) guru menyampaikan tujuan atau kompetensi dasar yang harus dicapai siswa beserta garis besar materi yang akan disampaikan; (2) kegiatan belajar yang disajikan guru hendaknya berorientasi pada aktivitas siswa dan guru hanya berperan sebagai fasilitator dengan mengarahkan siswa untuk dapat menemukan sendiri konsep materi yang di pelajari.

(c) Kegiatan penutup

Kegiatan akhir dalam pembelajaran terpadu tidak hanya dilakukan untuk menutup pelajaran, tetapi juga sebagai kegiatan penilaian hasil belajar dan kegiatan tindak lanjut. Secara umum dan tindak lanjut dalam pembelajaran terpadu di antaranya: menyimpulkan materi ajar, pemberian tugas, mengemukakan topik yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya, dan memberikan evaluasi lisan atau tertulis.

5. Permainan Ular Tangga

a. Permainan Ular tangga

Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah "tangga" atau "ular" yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini

diciptakan pada tahun 1870. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga - setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan. (wikipedia)

b. Sejarah Permainan Ular Tangga

Ular Tangga adalah game yang ditemukan dan dimainkan oleh orang-orang India sejak dahulu kala. Di India populer dengan nama “moksha patamu” yang ditemukan oleh guru spiritual hindu. Permainan ini disebut “Leela” dan mencerminkan kesadaran Hindu di sekitar kehidupan sehari-hari. Nama lainnya adalah “Tangga Keselamatan” yang lalu dibawa ke Victoria Inggris di mana versi barunya telah dibuat dan diperkenalkan oleh John Jacques di tahun 1892. Permainan ini masuk ke Amerika oleh seorang pembuat mainan bernama Milton Bradley di tahun 1943 yang lalu diberi nama “Snakes and Ladder” yang artinya “Ular Tangga”. Moksha Patam dikaitkan dengan Filsafat tradisional Hindu yakni: “Karma dan Kama” atau yang diartikan dengan “Takdir dan Keinginan”. Permainan ini juga ditafsirkan dengan Pembelajaran Efek dari Perbuatan Baik Melawan Perbuatan Buruk. Tangga mewakili kebaikan seperti kemurahan hati, iman, dan kerendahan hati. Ular mewakili keburukan dan kejahatan seperti nafsu, kemarahan, pembunuhan, dan pencurian. Pelajaran moral dari permainan itu adalah moksha, seseorang dapat mencapai keselamatan melalui berbuat baik. Sementara dengan melakukan yang

jahat akan mewarisi kelahiran kembali ke bentuk kehidupan yang rendah. Jumlah tangga kurang dari jumlah ular sebagai pengingat bahwa jalan yang baik adalah jauh lebih sulit untuk melangkah dari jalan dosa. Agaknya angka “100” diwakili Moksha (keselamatan). Di Andhra Pradesh, ular dan tangga dimainkan dalam nama Vaikuntapali.

c. Aturan dan Langkah-Langkah Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga sama seperti kebanyakan permainan lainnya yang memiliki aturan main dan langkah-langkah untuk memainkannya. Adapun aturan main dalam permainan ini adalah sebagai berikut:

Setiap pemain mulai dengan bidaknya di kotak pertama (biasanya kotak di sudut kiri bawah) dan secara bergiliran melemparkan dadu. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Bila pemain mendarat di ujung bawah sebuah tangga, mereka dapat langsung pergi ke ujung tangga yang lain. Bila mendarat di kotak dengan ular, mereka harus turun ke kotak di ujung bawah ular. Pemenang adalah pemain pertama yang mencapai kotak terakhir. Biasanya bila seorang pemain mendapatkan angka 6 dari dadu, mereka mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya. Jika salah satu pemain hampir mendekati kotak akhir misal hanya tersisa tiga kotak, namun angka pada dadu yang muncul adalah lima maka pemain maju tiga kotak lalu mundur dua kotak.

Kemudian langkah-langkah permainan ular tangga adalah sebagai berikut:

- 1) Semua pemain melakukan permulaan untuk menentukan siapa yang melangkah terlebih dahulu, bisa dengan berbagi cara, misal hompipah atau mengocok dadu dan yang mendapat angka dadu paling besar akan main pertama, lalu urut sesuai dengan jumlah dadu dibawahnya.
- 2) Setelah itu setiap pemain bergiliran mengocok dadu untuk mulai bermain.
- 3) Jika berhenti di kotak yang terdapat ular maka harus turun hingga ujung dari ular tersebut.
- 4) Jika berhenti di kotak yang terdapat tangga maka berhak naik hingga ujung dari tangga tersebut.
- 5) Setiap pemain yang berhenti pada kotak, maka menjelaskan gambar apa yang ada pada kotak tersebut.
- 6) Begitu seterusnya hingga ada pemain yang mencapai kotak terakhir dan keluar sebagai pemenang.

d. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran

Setiap model, metode, ataupun pendekatan pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kekurangan. Begitu juga dengan penerapan permainan ular tangga ini dalam pembelajaran.

- Kelebihan Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran

siswa belajar bersosialisasi yang berarti mereka juga belajar bertoleransi, perhatian dan sportivitas, meningkatkan keaktifan, dan juga dapat menimbulkan interaksi antara guru dan siswa, siswa dengan siswa lainnya sehingga mampu bekerjasama dengan baik bersama anggota kelompok yang heterogen, selain itu permainan ini merupakan jenis permainan ringan, sehingga tidak memberatkan siswa. Menurut Gergely and Csibra (Lalos, petros at.al)

“Active participation is achieved, when the player is enjoying himself while learning. Games effectively generate motive for active participation. Academic research reinforces the logical hypothesis that the learner, with active participation in the learning process, understands and assimilates more information. Given that learner’s interest is stimulated, a mass of elements accelerates their learning ability.”

“Permainan secara efektif menghasilkan motif untuk aktifpartisipasi. Penelitian akademis memperkuat hipotesis logis bahwa pelajar, denganpartisipasi aktif dalam proses belajar, memahami dan asimilasi lebihinformasi. Mengingat bahwa jika pelajar diberi rangsangan,massaelemen mempercepatkemampuan belajar mereka.”

- Kekurangan Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran

Kelemahan yaitu tidak semua materi bisa diterapkan permainan ular tangga dalam kegiatan pembelajaran, memerlukan waktu yang lebih lama dan persiapan yang lebih lama pula karena tidak semua siswa bisa memainkan permainan ini, oleh karena itu guru harus bisa mengelola kelas, membimbing siswa dalam diskusi kelompok, dan memberi motivasi belajar siswanya agar aktif

dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat mewujudkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu hasil belajar yang optimal.

6. Standar Kompetensi, dan Kompetensi Dasar PKn, IPS, dan Bahasa

Indonesia Kelas II Tema Kegiatan Sehari-hari

- a. Tabel 2.1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar PKn kelas II semester 2

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Membiasakan hidup bergotong royong	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal pentingnya hidup rukun, saling berbagi, dan tolong menolong • Melaksanakan pemeliharaan lingkungan alam

- b. Tabel 2.2 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS kelas II semester 2

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Memahami peristiwa penting dalam keluarga secara kronologis	<ul style="list-style-type: none"> • Memanfaatkan dokumen dan benda penting keluarga sebagai sumber cerita

- c. Tabel 2.3 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia kelas II semester 2

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Berbicara <ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan pikiran, perasaan, dan pengalaman, secara lisan melalui kegiatan bertanya, berbicara, dan deklamasi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bertanya kepada orang lain dalam menggunakan pilihan kata yang tepat dan santun dalam berbahasa • Mendeklamasikan puisi dengan ekspresi yang tepat • Menceritakan kegiatan sehari-hari dengan bahasa yang mudah dipahami orang lain • Mengumpulkan teks pendek (15 kalimat yang dibaca dengan membaca lancar) • Menjelaskan isi puisi anak yang dibaca
Membaca <ul style="list-style-type: none"> • Memahami teks pendek dengan membaca lancar dan membaca puisi anak 	
Menulis <ul style="list-style-type: none"> • Menulis permulaan melalui kegiatan melengkapi cerita dan dikte 	

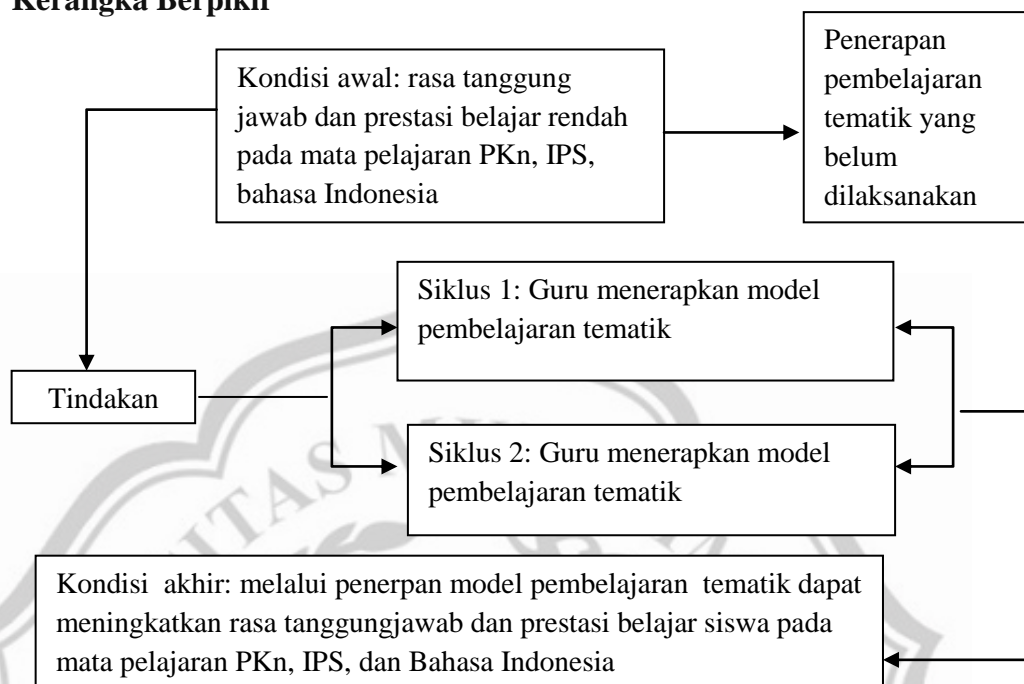
	<ul style="list-style-type: none"> • Melengkapi cerita sesuai dengan kata yang tepat • Menuliskan kalimat sederhana yang didiktekan guru dengan menggunakan huruf sambung dengan memperhatikan penulisan huruf kapital dan cetak
--	--

B. Penelitian Yang Relevan

Menurut penelitian yang dilakukan Utami Dewi (2009), dengan judul “Upaya peningkatan pemahaman tentang budaya sedekah bumi siswa kelas V SD N Galih II”. Dari hasil analisis data pada siklus 1 dan 2 dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan permainan ular tangga menunjukkan bahwa:

- (1) Hasil observasi pada aktivitas siswa mengalami peningkatan dari jumlah keaktifan siswa yang diperoleh sebanyak 19 siswa (79,16%), sudah mendapat kriteria aktif menjadi 20 siswa (83,33 %).
- (2) Hasil observasi kegiatan guru dalam pembelajaran juga meningkat dari 60,76% dengan kategori C menjadi 80,53% kategori B.
- (3) Hasil belajar siswa pada waktu pratindakan hanya 61,16% dengan kriteria C dan mengalami kenaikan pada siklus 1 menjadi 69,16% . Kemudian pada siklus 2 naik lagi menjadi 79,16% dengan kriteria baik, meskipun ada 4 orang siswa yang belum tuntas karena beberapa faktor.
- (4) Penggunaan permainan ular tangga pada siklus 2 terbukti efektif dan mampu meningkatkan keaktifan juga hasil belajar siswa.

C. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 kerangka berpikir

Pada kondisi awal pembelajaran tematik belum dilakukan oleh guru. Cara mengajar guru juga masih bersifat konvensional. Guru tidak menggunakan media pembelajaran ketika melakukan proses mengajar, sehingga siswa pasif dalam pembelajaran, dan cenderung cepat bosan dalam belajar. Hal ini berakibat pada rendahnya prestasi siswa. Pembentukan karakter tanggung jawab juga kurang diperhatikan. Untuk itu dengan menggunakan pembelajaran tematik, dan memaksimalkan media pembelajaran menggunakan permainan ular tangga diduga dapat meningkatkan keaktifan siswa yang menyebabkan meningkatnya prestasi belajar. Selain itu pemberian *reward* dan *punishment* terhadap setiap perbuatan siswa didalam kelas mampu memupuk rasa tanggung jawab siswa.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan Deskripsi teori yang telah diuraikan diatas tentunya dapat diambil suatu hipotesis tindakan yang akan menjawab sementara rumusan masalah yang telah dipaparka sebelumnya. Adapun hipotesis tindakan tersebut adalah :

1. Penggunaan Model Pembelajaran Tematik metode permainan ular tangga dalam mengintegrasikan mata pelajaran PKn, IPS, dan Bahasa Indonesia, dapat meningkatkan sikap tanggung jawab siswa.
2. Penggunaan Model Pembelajaran Tematik metode permainan ular tangga pada mata pelajaran PKn dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
3. Penggunaan Model Pembelajaran Tematik metode permainan ular tangga pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
4. Penggunaan Model Pembelajaran Tematik metode permainan ular tangga pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.