

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Belajar dan Hasil Belajar**

##### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya dalam interaksi dengan lingkungannya.

Belajar dalam idealism berarti kegiatan psiko-fisik-sosio menuju perkembangan pribadi seutuhnya. Namun, realitas yang dipahami oleh sebagian besar masyarakat tidaklah demikian. Belajar dianggapnya property sekolah. Kegiatan belajar selalu dikaitkan dengan tugas-tugas sekolah. Sebagian besar masyarakat menganggap belajar di sekolah adalah usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan. Anggapan tersebut tidak seluruhnya salah, sebab seperti dikatakan Reber, belajar adalah *the process of acquiring knowledge*. Belajar adalah proses mendapatkan pengetahuan

Belajar sebagai konsep mendapatkan pengetahuan dalam praktiknya banyak dianut. Guru bertindak sebagai pengajar yang berusaha memberikan ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya dan peserta didik giat mengumpulkan atau menerimanya. Proses belajar mengajar ini banyak didominasi aktivitas menghafal. Peserta didik sudah belajar jika mereka sudah hafal dengan hal-hal yang telah dipelajarinya. Sudah barang tentu pengertian belajar seperti ini secara esensial belum memadai, Perlu anda pahami, perolehan pengetahuan maupun upaya

penambahan pengetahuan hanyalah salah satu bagian kecil dari kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya. (Agus Supriyono:1)

### 2.1.2 Tujuan Belajar

DRS. J.J. Hasibuan, Dip.Ed.& DRS. Moedjiono (2009; 35) Robert M. Gagne mengelompokkan kondisi- kondisi belajar sesuai dengan tujuan – tujuan belajar yang ingin dicapai. Gagne mengemukakan delapan macam, yang kemudian disederhanakan menjadi lima macam kemampuan manusia yang merupakan hasil belajar sehingga, pada gilirannya membutuhkan sekian macam kondisi belajar untuk pencapaiannya.

Kelima macam hasil belajar tersebut adalah:

- a. Ketrampilan intelektual (yang merupakan hasil belajar terpenting dari sistem lingkungan skolastik).
- b. Strategi kognitif, mengatur cara belajar dan berfikir seseorang didalam arti seluas- luasnya, termasuk kemampuan memecahkan masalah.
- c. Informasi verbal, pengetahuan dalam arti informasi dan fakta
- d. Ketrampilan motorik yang diperoleh di sekolah, antara lain ketrampilan menulis, mengetik, menggunakan jangka, dan sebagainya,
- e. Sikap dan nilai berhubungan dengan arah serta intensitas emosional yang dimiliki seseorang sebagaimana dapat disimpulkan dari kecenderungannya bertingkah laku terhadap orang, barang atau kejadian.

Kelima macam hasil belajar tersebut di atas menyarankan bahkan mempersyaratkan kondisi-kondisi belajar tertentu sehingga daripadanya dapat dijabarkan strategi-strategi belajar mengajar yang sesuai.

Menurut Dimiyati dan Mujono (2002: 20) tujuan belajar antara lain: Meningkatkan kemampuan kognitif yaitu kemampuan yang sifatnya menambah pengetahuan informasi, pemahaman, penerapan, analisis sintesis dan evaluasi

- a. Meningkatkan kemampuan psikomotor yaitu kemampuan yang berhubungan dengan ketrampilan keaktifan fisik (*motor skills*)
- b. Meningkatkan kemampuan afektif yaitu kemampuan yang meliputi penelitian sikap, apresiasi, nilai-nilai evaluasi, menyenangkan, menghormati dan lain-lain.

### **2.1.3 Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan ketrampilan. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa :

- (1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
- (2) Kemampuan intelektual yaitu kemampuan mempresetasikan konsep dan lambing. Ketrampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintetis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan.
- (3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah

- (4) .Keterampilan motorik Yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani
- (5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak obyek berdasarkan penilaian terhadap obyek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

#### **2.1.4 Faktor- faktor yang mempengaruhi Belajar.**

- 1) Belajar berorientasikan pada tujuan yang jelas sehingga dengan tujuan yang jelas ini orang akan menentukan arah dan tahap-tahap belajar yang dilakukandalam mencapai tujuan belajar. ...
- 2) Dalam belajar juga tidak lepas dari adanya faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar. Jadi belajar ini merupakan suatu langkah yang harus ditempuh dalam mencapai suatu keberhasilan, maka dalam suatu belajar ini tidak lepas dari faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar.

Menurut Slameto (1005:2) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar sebagai berikut:

- 1) Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam individu itu sendiri meliputi faktor biologis, faktor psikologis dan kelelahan.
- 2) Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

### 2.1.5 Manfaat hasil belajar

Manfaat hasil belajar siswa adalah:

1. Dengan adanya hasil belajar siswa, guru dapat mendisain program pengajaran.
2. Dengan mengetahui hasil belajar siswa dari waktu ke waktu, proses kemajuan dan kemunduran belajar siswa dapat diikuti untuk maksud-maksud memberi motivasi belajar
3. Dengan mengetahui hasil belajar, guru menetapkan kualifikasi tertentu (lulus atau tidak), menetapkan peringkat siswa ke dalam kelompok tertentu (kelompok pandai dan kurang pandai) dan menyeleksi siswa untuk maksud- maksud tertentu (memenuhi syarat atau tidak).
4. Dengan mengetahui hasil belajar, siswa termotivasi untuk belajar lebih semangat, tekun dan teliti (Warijan, 1991: 4)

Pada sistem pendidikan menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom dalam Nana Sudjana (2001: 22) yang membagi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah efektif dan ranah psikomotor.

1. Ranah kognitif adalah hasil belajar yang mengutamakan kemampuan siswa yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, ingatan, pemahaman, aplikasi, sintetik dan evaluasi.

2. Ranah afektif adalah hasil belajar yang memfokuskan pembentukan sikap, yang terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi penilaian, organisasi dan internalisasi.
3. Ranah psikomotor adalah hasil belajar yang memfokuskan pada kemampuan bertindak perceptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan ketrampilan

## 2.2 Pembelajaran Aktif

Pembelajaran Aktif adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa, terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli dengan orang lain. Model pembelajaran ini telah terbukti dapat dipergunakan dalam berbagai mata pelajaran dan berbagai usia.

Menurut Johnson (1994) pembelajaran kooperatif adalah mengelompokkan siswa didalam kelas kedalam suatu kelompok kecil agar siswa dapat bekerja sama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki dan mempelajari satu sama lain dalam kelompok tersebut.

Slavin (1993) menyebutkan pembelajaran aktif merupakan model pembelajaran yang telah dikenal sejak lama, dimana pada saat itu guru mendorong para siswa untuk melakukan kerja sama dalam kegiatan-kegiatan tertentu seperti diskusi atau pengajaran oleh teman sebaya. Dalam melakukan

proses belajar mengajar guru tidak lagi mendominasi seperti lazimnya pada saat ini, sehingga siswa dituntut untuk berbagi informasi dengan siswa yang lainnya dan saling belajar mengajar sesama mereka.

Dengan melaksanakan pembelajaran aktif, siswa memungkinkan dapat meraih keberhasilan dalam belajar, disamping itu juga bisa melatih siswa untuk memiliki ketrampilan, baik ketrampilan berpikir maupun ketrampilan sosial, seperti ketrampilan untuk mengemukakan pendapat, menerima saran dan masukan dari orang lain, bekerjasama, rasa setia kawan, dan mengurangi timbulnya perilaku yang menyimpang dalam kehidupan kelas (Stahl, 1994)

Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan ketrampilan secara penuh dalam suasana belajar yang terbuka dan demokratis. Siswa bukan lagi sebagai obyek pembelajaran, namun bisa juga berperan sebagai tutor bagi teman sebayanya.

### **2.2.1 Strategi Pembelajaran Aktif (Active Learning Strategy)**

Pembelajaran aktif (active learning) dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik, sehingga semua anak didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Di samping itu pembelajaran aktif (active learning) juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa/anak didik agar tetap tertuju pada proses pembelajaran. Beberapa penelitian membuktikan bahwa perhatian anak didik berkurang bersamaan dengan berlalunya waktu. Penelitian Pollio (1984)

menunjukkan bahwa siswa dalam ruang kelas hanya memperhatikan pelajaran sekitar 40% dari waktu pembelajaran yang tersedia. Sementara penelitian McKeachie (1986) menyebutkan bahwa dalam sepuluh menit pertama perhatian siswa dapat mencapai 70%, dan berkurang sampai menjadi 20% pada waktu 20 menit terakhir.

Kondisi tersebut di atas merupakan kondisi umum yang sering terjadi di lingkungan sekolah. Hal ini menyebabkan seringnya terjadi kegagalan dalam dunia pendidikan kita, terutama disebabkan anak didik di ruang kelas lebih banyak menggunakan indera pendengarannya dibandingkan visual, sehingga apa yang dipelajari di kelas tersebut cenderung untuk dilupakan. Sebagaimana yang diungkapkan Konfucius;

Apa yang saya dengar, saya lupa

Apa yang saya lihat, saya ingat

Apa yang saya lakukan, saya paham

Ketiga pernyataan ini menekankan pada pentingnya belajar aktif agar apa yang dipelajari di bangku sekolah tidak menjadi suatu hal yang sia-sia.

Ungkapan di atas sekaligus menjawab permasalahan yang sering dihadapi dalam proses pembelajaran, yaitu tidak tuntasnya penguasaan anak didik terhadap materi pembelajaran.

Ada beberapa alasan yang dikemukakan mengenai penyebab mengapa kebanyakan orang cenderung melupakan apa yang mereka dengar. Salah satu jawaban yang menarik adalah karena adanya perbedaan antara kecepatan bicara guru dengan tingkat kemampuan siswa mendengarkan

apa yang disampaikan guru. Kebanyakan guru berbicara sekitar 100-200 kata per menit, sementara anak didik hanya mampu mendengarkan 50-100 kata per menitnya (setengah dari apa yang dikemukakan guru), karena siswa mendengarkan pembicaraan guru sambil berpikir. Kerja otak manusia tidak sama dengan tape recorder yang mampu merekam suara sebanyak apa yang diucapkan dengan waktu yang sama dengan waktu pengucapan. Otak manusia selalu mempertanyakan setiap informasi yang masuk ke dalamnya, dan otak juga memproses setiap informasi yang ia terima, sehingga perhatian tidak dapat tertuju pada stimulus secara menyeluruh. Hal ini menyebabkan tidak semua yang dipelajari dapat diingat dengan baik

Akibat dari hal ini adalah anak didik mampu mempertahankan stimulus dalam memory mereka dalam waktu yang lama (longterm memory), sehingga mereka mampu merecall apa yang mereka peroleh dalam pembelajaran tanpa mengalami hambatan apapun. Active learning (belajar aktif) pada dasarnya berusaha untuk memperkuat dan memperlancar stimulus dan respons anak didik dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan, tidak menjadi hal yang membosankan bagi mereka. Dengan memberikan strategi active learning (belajar aktif) pada anak didik dapat membantu ingatan (memory) mereka, sehingga mereka dapat dihantarkan kepada tujuan pembelajaran dengan sukses. Hal ini kurang diperhatikan pada pembelajaran konvensional. Dalam metode active learning (belajar aktif)

setiap materi pelajaran yang baru harus dikaitkan dengan berbagai pengetahuan dan pengalaman yang ada sebelumnya. Materi pelajaran yang baru disediakan secara aktif dengan pengetahuan yang sudah ada. Agar murid dapat belajar secara aktif guru perlu menciptakan strategi yang tepat guna sedemikian rupa, sehingga peserta didik mempunyai motivasi yang tinggi untuk belajar. (Mulyasa, 2004:241)

Dari uraian di atas dapat ditarik beberapa perbedaan antara pendekatan pembelajaran Active learning (belajar aktif) dan pendekatan pembelajaran konvensional, yaitu :

Pembelajaran konvensional	Pembelajaran Active learning
Berpusat pada guru	berpusat pada anak didik

Perbandingan di atas dapat dijadikan bahan pertimbangan dan alasan untuk menerapkan strategi pembelajaran active learning (belajar aktif) dalam pembelajaran di kelas.

Selain itu beberapa hasil penelitian yang ada menganjurkan agar anak didik tidak hanya sekedar mendengarkan saja di dalam kelas. Mereka perlu membaca, menulis, berdiskusi atau bersama-sama dengan anggota kelas yang lain dalam memecahkan masalah. Yang paling penting adalah bagaimana membuat anak didik menjadi aktif, sehingga mampu pula mengerjakan tugas-tugas yang menggunakan kemampuan berpikir yang lebih tinggi, seperti menganalisis, membuat sintesis dan mengevaluasi. Dalam konteks ini, maka ditawarkanlah strategi-strategi yang berhubungan dengan belajar aktif. Dalam arti kata menggunakan teknik

active learning (belajar aktif) di kelas menjadi sangat penting karena memiliki pengaruh yang besar terhadap belajar siswa.

### 2.2.2 Metode Pembelajaran Aktif

Pembelajaran aktif (*active learning*) dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik, sehingga semua anak didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Di samping itu pembelajaran aktif (*active learning*) juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa/anak didik agar tetap tertuju pada proses pembelajaran. (<http://sditalqalam.wordpress.com/2008/01/09/strategi-pembelajaran-active-learning>)

Berikut ini metode-metode pembelajaran aktif menurut Budiono (Cooperative Learning, Teori dan Aplikasi Paikem 2009:112) Hakekatnya metode pembelajaran aktif untuk mengarahkan atensi peserta didik terhadap materi yang diajarkan

1. Planten Question
2. Team Quiz
3. Modeling the Way
4. Silent Demonstration
5. Practice Rehearsal Pair
6. Reflektif
7. Bermain Jawaban
8. Group Resume
9. Index Card Matc
10. Guided Teaching

A. Langkah-langkah Pembelajaran kooperatif Metode *Team Quiz* adalah :

1. Guru mempersiapkan topic yang dapat disampaikan dalam dua silkus.
2. Membagi siswa menjadi tiga kelompok yaitu A, B, dan C
3. Siswa diberi format penyampaian pelajaran kemudian mulai menyampaikan materi. (10 menit).
4. Guru membahas / menjelaskan materi yang baru dibacakan siswa dan memberi kesempatan kepada siswa bila terdapat materi yang belum dipahami untuk dapat ditanyakan kepada guru.
5. Setelah penyampaian, minta kelompok A menyampaikan pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan materi yang baru saja disampaikan. Kelompok B dan C menggunakan waktu ini untuk melihat lagi catatan mereka.
6. Guru menyuruh kelompok A memberi pertanyaan kepada kelompok B, jika kelompok B tidak bisa menjawab pertanyaan, lempar pertanyaan tersebut ke kelompok C.
7. Kelompok A memberi pertanyaan kepada kelompok C, jika kelompok C tidak bisa menjawab lempar ke kelompok B.
8. Jika tanya jawab telah selesai dilanjutkan pelajaran kedua dan tunjuk kelompok B untuk menjadi kelompok penanya. dan yang terakhir giliran pada kelompok C sebagai kelompok penanya.

9. Diakhir pertemuan guru mengadakan evaluasi untuk mengetahui seberapa jauh materi yang baru disampaikan dan untuk mengetahui keberhasilan guru dalam menyampaikan materi tersebut
10. Pada akhir pelajaran guru beserta murid membuat kesimpulan dan menanyakan hal-hal yang sekiranya siswa masih ada yang belum memahami materi

#### B. Kelebihan metode *Team Quiz*

1. Saling membantu secara efektif dan efisien
2. Mampu berkomunikasi secara akurat dan tidak ambisua
3. Mampu menyelesaikan konflik secara konstruktif
4. Saling memotivasi untuk memperoleh keberhasilan yang sama
5. Saling membantu dalam merumuskan dan mengembangkan argumentasi serta meningkatkan kemampuan wawasan terhadap masalah yang dihadapi
6. Siswa termotivasi sehingga aktif dalam proeses belajar mulai dari tahap perencanaan sampai dengan tahap refleksi

#### C. Kelemahan metode *Team Quiz* :

1. Bagi siswa yang tingkat berfikirnya rendah potensi daya pikirnya tidak begitu optimal ata tidak aktif secara maksimal baik itu dalam diskusi, memnemukakan pendapat maupun dalam membuat dan menjawab pertanyaan.
2. Penguasaan materi dalam pembelajaran ini hanya didominasi oleh siswa yang pintar sajj karena disini terjadi persaingan kelompok

akhirnya perasaan tidak percaya terhadap siswa yang lemah bisa terjadi.

3. Hasil evaluasi siswa yang daya pikir lemah merasa beruntug karena hanya menekur kepada siswa yang pandai

D. Pada akhir pelajaran guru beserta murid membuat kesimpulan dan menanyakan hal-hal yang sekiranya siswa masih ada yang belum memahami materi

### **2.3 Standar kompetensi Mata Pelajaran Kewarganegaraan**

Kompetensi yang digunakan sebagai acuan dalam menentukan standar kompetensi mata pelejeran PKn adalah:

1. Aspek afektif, siswa memiliki mejmanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang MahaEsasesuai ajaran agama masing-masing yang tercermin dalam perilaku sehari-hari memiliki nilai-nilai etika dan estetika, serta mampu mengamalkan dan mengskspresikan dalam kehidupan sehari-hari, memiliki nikai-nilai demokrasi, toleransi,dan humaniora, serta menerapkannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara baik dalam lingkup nasional maupun global.
2. Aspek Kognitif, menguasai ilmu, tehnologi, dan kemampuan akademik untukmelenjutkan pendidikan ke jenjang lebih tinggi.

Aspek psikomotorik: memiliki ketrampilan berkomunikasi, kecakapan hidup, dan mampu beradaptasi dengan perkembangan lingkungan social,

budaya dan lingkungan alam baik local, regional, maupun global, memiliki keehatan jasmani dan rohani yang bermanfaat untuk melaksanakan tugas sehari-hari

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat membentuk diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia, untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang dilandasi oleh UUD 1945. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Depdiknas (2005: 34) bahwa: Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang secara umum bertujuan untuk mengembangkan potensi individu warga negara Indonesia, sehingga memiliki wawasan, sikap, dan keterampilan kewarganegaraan yang memadai dan memungkinkan untuk berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab dalam berbagai kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Berdasarkan pendapat di atas jelas bagi kita bahwa Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan mengembangkan potensi individu warga negara, dengan demikian maka seorang guru Pendidikan Kewarganegaraan haruslah menjadi guru yang berkualitas dan profesional, sebab jika guru tidak berkualitas tentu tujuan Pendidikan Kewarganegaraan itu sendiri tidak tercapai.

## 2.4 Kompetensi Dasar Kelas V Semester I

### 2.4.1 Mengenal bentuk-bentuk Keputusan Bersama

Organisasi adalah kelompok manusia yang diatur untuk bekerja sama guna mencapai tujuan yang sama. Karena dalam organisasi sering terdapat perbedaan untuk mengatasi hal seperti itu dengan cara musyawarah. Dalam musyawarah hal - hal yang harus Kebersamaan

1. Persamaan hak
2. Kebebasan mengeluarkan pendapat
3. Penghargaan terhadap pendapat orang lain, dan
4. Pelaksanaan hasil keputusan secara bertanggung jawab.

### 2.4.2 Bentuk- bentuk Keputusan Bersama

Ada tiga macam bentuk keputusan Bersama antara lain :

1. Bentuk mufakat

Musyawarah dan mufakat adalah bentuk pengambilan keputusan bersama yang mengedepankan kebersamaan. Musyawarah dilakukan dengan cara mempertemukan semua pendapat yang berbeda- beda. Setelah semua pendapat didenga dan ditampung yang paling baik akan disepakati bersama. Dari berbagai pendapat tentunya tidak mudah menentukan yang terbaik. Biasanya semua orang akan mengatakan bahwa pendapatnya yang terbaik. Jika kalian mengajukan pendapat sebuah pendapat, pasti kalian akan menganggap pendapat kalian yang paling baik.

2. Pemungutan suara

Cara mustawarah untuk mufakat tidak selalu membuahkan hasil. Hal ini terjadi bila ada perbedaan pendapat tidak dapat diselesaikan. Misalnya, beberapa pendapat dianggap sama baiknya,. Atau karena beberapa pendapat dianggap tidak menguntungkan semua pihak. Jika demikian ditempuh lah pemungutan suara atau voting untuk mendapatkan keputusan bersama

Voting merupakan cara kedua jika cara musyawarah untuk mufakat gagal dilakukan. Sebelum *voting* dilaksanakan, perlu diperhatikan beberapa hal berikut:

1. *Voting* ditempuh setelah cara musyawarah untuk mufakat sudah dilaksanakan dengan sungguh-sungguh.
2. *Voting* dilakukan karena ketidakmungkinan menempuh musyawarah untuk mufakat lagi.
3. *Voting* dilakukan karena sempitnya waktu, sementara keputusan harus segera diambil
4. *Voting* dilakukan jika semua peserta musyawarah hadir mencapai koarum.
5. *Voting* dianggap sah sebagai keputusan jika separuh lebih peserta yang hadir menyetujuinya.

### 3. Aklamasi

Aklamasi adalah pernyataan setuju secara lisan dari seluruh anggota kelompok. Aklamasi terjadi karena adanya pendapat yang dikehendaki oleh semua anggotanya.

## **2.5 Pendidikan Kewarganegaraan**

### **2.5.1 Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan**

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat membentuk diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia, untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang dilandasi oleh UUD 1945. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Depdiknas (2005: 34) bahwa: Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang secara umum bertujuan untuk mengembangkan potensi individu warga negara Indonesia, sehingga memiliki wawasan, sikap, dan keterampilan kewarganegaraan yang memadai dan memungkinkan untuk berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab dalam berbagai kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Berdasarkan pendapat di atas jelas bagi kita bahwa Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan mengembangkan potensi individu warga negara, dengan demikian maka seorang guru Pendidikan Kewarganegaraan haruslah menjadi guru yang berkualitas dan profesional, sebab jika guru

tidak berkualitas tentu tujuan Pendidikan Kewarganagaraan itu sendiri tidak tercapai.

Secara garis besar mata pelajaran Kewarganegaraan memiliki 3 dimensi yaitu;

1. Dimensi Pengetahuan Kewarganegaraan (*Civics Knowledge*) yang mencakup bidang politik, hukum dan moral.
2. Dimensi Keterampilan Kewarganegaraan (*Civics Skills*) meliputi keterampilan partisipasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.
3. Dimensi Nilai-nilai Kewarganegaraan (*Civics Values*) mencakup antara lain percaya diri, penguasaan atas nilai religius, norma dan moral luhur. (Depdiknas 2003 : 4)

Berdasarkan uraian di atas peneliti berpendapat bahwa dalam mata pelajaran Kewarganegaraan seorang siswa bukan saja menerima pelajaran berupa pengetahuan, tetapi pada diri siswa juga harus berkembang sikap, keterampilan dan nilai-nilai. Sesuai dengan Depdiknas (2005 : 33) yang menyatakan bahwa tujuan Pendidikan Kewarganagaraan untuk setiap jenjang pendidikan yaitu mengembangkan kecerdasan warga negara yang diwujudkan melalui pemahaman, keterampilan sosial dan intelektual, serta berprestasi dalam memecahkan masalah di lingkungannya.

Untuk mencapai tujuan Pendidikan Kewarganegaraan tersebut, maka guru berupaya melalui kualitas pembelajaran yang dikelolanya, upaya ini bisa dicapai jika siswa mau belajar. Dalam belajar inilah guru berusaha

mengarahkan dan membentuk sikap serta perilaku siswa sebagai mana yang dikehendaki dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

### 2.5.2 Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Menurut Diktat ajar (DasarKonsep PKn) Kewarganegaraan mempunyai tujuan unyuk memberikan kompetensi-kompeten sisebagai berikut:

- a. Berpikir secara kritis rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan
- b. Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, serta bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karater masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan tehnologi informasi dan komunikasi
- e. Menanamkan, memupuk dan mengembangkan rasa berbakti kepada Tuhan Yang Maha Esa dan saling menghormati sesama manusia.
- f. Memupuk dan mengembangkan rasa kekeluargaandalam hidup sebagai anggota masyarakat dan kasih sayang terhadap sesama
- g. Memupuk dan mengembangkan rasa bangga dan cinta terhadap tanah air.

- h. Memupuk dan mengembangkan kemampuan siswa untuk menjadi warga negara yang demokratis yang berbudiluhur, cakap dan bertanggung jawab terhadap kesejahteraan bangsa dan negara serta mendahulukan kewajiban daripada haknya.
- i. Menanamkan, memupuk dan mengembangkan sifat dan sikap kewiraan, keberanian berdasarkan kebenaran dan keadilan.

#### Karakteristik Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Berdasarkan silabus mata pelajaran PKN materi keilmuan mata pelajaran Kewarganegaraan mencakup dimensi pengetahuan, Ketrampilan dan nilai. Sejalan dengan ide pokok mata pelajaran PKN yang ingin membentuk warga negara yang ideal yaitu warga negara yang memiliki keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa., pengetahuan, Ketrampilan, dan nilai-nilai yang sesuai dengan konsep dan prinsip-prinsip Kewarganegaraan, pada saatnya warga negara yang baik tersebut diharapkan dapat membantu untuk mewujudkan suatu masyarakat yang demokratis konstitusional.

#### 2.5.3 Fungsi Pendidikan Kewarganegaraan

- a. Mengembangkan dan melestarikan nilai moral Pancasila secara dinamis dan terbuka. Dinamis dan terbuka dalam arti bahwa nilai dan moral yang dikembangkan mampu menjawab tantangan perkembangan yang

terjadi dalam masyarakat, tanpa kehilangan jati diri sebagai bangsa Indonesia yang merdeka, bersatu dan berdaulat

- b. Mengembangkan dan membina manusia Indonesia seutuhnya yang sadar politik dan konstitusi Negara Kesatuan Republik Indonesia berdasarkan Pancasila

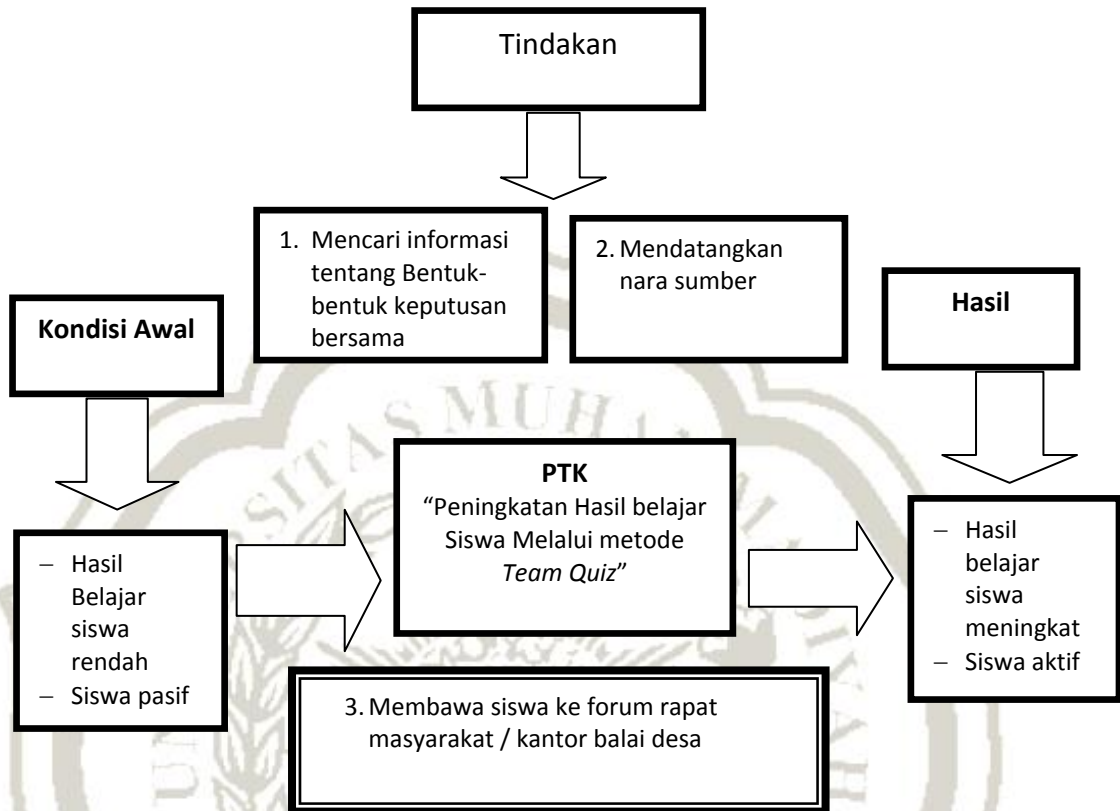
## **2.6 Indikator Kinerja dan Kriteria keberhasilan**

Indikator kinerja dan kriteria keberhasilan tindakan dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti proses kegiatan pembelajaran menggunakan metode *Team Quiz* tema Menghargai keputusan bersama. Indikator kinerja dan kriteria keberhasilan tindakan dikatakan tercapai atau berhasil apa bila terbukti adanya peningkatan nilai rata-rata kelas dari 60% dapat melebihi di atas Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditetapkan sekolah yaitu 80%

## **2.7 Kerangka berfikir**

Kerangka berpikir penelitian ini dapat peneliti uraikan sebagai berikut. Kondisi awal sebelum dilaksanakan penelitian tindakan kelas, telah diperoleh gambaran bahwa hasil belajar PKn siswa masih rendah. Rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran diduga karena kurang optimalnya penerapan pendekatan dalam pembelajaran di kelas. Agar hasil belajar siswa meningkat, maka dilakukan tindakan oleh guru dengan menerapkan metode *Team Quiz*. Tindakan yang akan dilakukan melalui dua siklus.

Berikut ini kerangka berfikir yang akan ditempuh dalam penelitian.



Gambar 1:  
Kerangka Berpikir

## 2.8 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas dapat dikemukakan rumusan hipotesis tindakan sebagai berikut. : Penerapan metode *Team Quiz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa tentang materi Mengetahui Keputusan Bersama pada siswa Kelas V SD Negeri Kesugihan Kidul 02 Cilacap Tahun Pelajaran 2009 / 2010.