

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

1. Belajar

Manusia adalah makhluk yang berfikir, dalam menempuh kehidupan yang baik seseorang akan belajar cara bagaimana agar dapat diterima di masyarakat. Belajar ialah suatu proses berfikir yang biasa dilakukan oleh setiap orang seperti yang dilakukan oleh peserta didik di sekolah agar kelak menjadi manusia yang cerdas.

Belajar merupakan kegiatan yang kompleks, dimana setelah belajar hanya memiliki pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai akan tetapi peserta didik harus mampu beradaptasi dengan lingkungan dan mengembangkan pemikirannya karena belajar adalah proses kognitif.¹

Belajar merupakan proses untuk mencapai sebuah tujuan, proses belajar peserta didik melalui berbagai pengalaman yaitu berasal dari melihat, mengamati, memahami, dan melakukan sesuatu. Adapun pengertian belajar seperti yang dikatakan oleh Oemar Hamalik pada bukunya belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungannya. Aspek tingkah laku tersebut adalah: pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti.²

¹ Martnis Yamin, *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: Gaung Persada (JP)press, 2007), h. 106

² Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), h. 2

Berdasarkan beberapa pengertian belajar tersebut dapat diartikan bahwa belajar merupakan proses berubahnya kemampuan seseorang menjadi lebih baik, baik dari segi tingkah laku maupun ilmu pengetahuan lain.

2. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses penting, dimana seseorang menimba ilmu. Syaiful berpendapat pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional, atau membuat peserta didik secara aktif. Pembelajaran menekankan pada penyediaan sumber belajar. Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.³

Berdasarkan pengertian tersebut dapat diartikan belajar merupakan suatu kegiatan yang dirancang dan dilakukan di suatu tempat. Kegiatan tersebut dilakukan oleh dua orang atau lebih yaitu murid dan guru. Pembelajaran akan dikatakan baik apabila sumber, metode, dan media pembelajaran terpenuhi.

B. Pembelajaran Pkn di MI

1. Pembelajaran Pkn MI

Pembelajaran Pkn adalah salah satu mata pelajaran yang penting diajarkan kepada peserta didik di SD/MI. Pkn adalah ilmu yang membicarakan hubungan manusia dengan manusia dalam perkumpulan-perkumpulan yang terorganisasi.

³ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (bandung: Alfabeta, 2007), h. 15

2. Dimensi Pengetahuan Pkn di MI

Tabel 2.1 Dimensi Pengetahuan Pkn MI

Kelas	Semester	Dimensi Pengetahuan Pkn MI
1	1	Menjelaskan perbedaan jenis kelamin, agama, dan suku bangsa. Memberikan contoh hidup rukun melalui kegiatan di rumah dan disekolah. Menjelaskan pentingnya tata tertib di rumah dan di sekolah.
	II	Menjelaskan hak anak untuk bermain, belajar, dengan gembira dan mendengar pendapatnya.
II	1	Mengenal pentingnya hidup rukun, saling berbagi dan tolong menolong. Mengenal pentingnya alam sekitar seperti dunia tumbuhan dan dunia hewan.
	2	Mengenal kegiatan bermusyawarah, mengenal nilai kejujuran, kedisiplinan, dan senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari.
III	1	Mengenal makna satu nusa, satu bangsa dan satu bahasa. Mengenal aturan-aturan yang berlaku di lingkungan masyarakat sekitar. Menyebutkan aturan-aturan yang berlakudi lingkungan masyarakat sekitar.
	2	Mengenal pentingnya harga diri, memberi contoh bertuk harga diri, seperti menghargai diri sendiri mengakui keebihan dan kekurangan diri sendiri. Mengenal kekhasan bangsa Indonesia, seperti kebhinekaan, kekayaan alam, keramah tamahan.
IV	1	Mengenal lembaga-lembaga dalam susunan pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan. Mengenal lembaga-lembaga dalam susunan pemerintahan kabupaten, kota, dan provinsi. Menggambarkan struktur organisasi kabupaten, kota, dan provinsi
	2	Mengenal lembaga-lembaga negara dalam susunan pemerintahan tingkat pusat, seperti MPR, DPR, presiden, MA, MK, dan BPK dll. Menyebutkan organisasi pemerintahan tingkat pusat, seperti Presiden, Wakil presiden, dan para menteri.

Lanjutan Tabel 2.1

Kelas	Semester	Dimensi Pengetahuan Pkn MI
		Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya. Mengidentifikasi budaya yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional.
V	1	Mendeskripsikan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Menjelaskan pentingnya keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Menjelaskan pengertian dan pentingnya peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah.
	2	Mendeskripsikan pengertian organisasi. Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat. Mengenal bentuk-bentuk keputusan bersama.
VI	1	Mendeskripsikan nilai-nilai juang dan proses perumusan Pancasila sebagai Dasar Negara. Menceritakan secara singkat nilai kebersamaan dalam proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara. Menjelaskan proses pemilu dan pilkada. Menjelaskan lembaga-lembaga negara sesuai UUD 1945. Mendeskripsikan tugas dan fungsi pemerintahan pusat dan daerah.
	2	Menjelaskan pengertian kerjasama negara-negara Asia Tenggara. Memberikan contoh peran Indonesia dalam lingkungan negara-negara di Asia Tenggara. Menjelaskan politik luar negeri Indonesia yang bebas dan aktif. ⁴

3. Tujuan Pendidikan Pkn

Adanya pendidikan kewarganegaraan bagi bangsa Indonesia akan senantiasa diupayakan untuk membentuk manusia Indonesia seutuhnya, sebagaimana yang diamanatkan Pembukaan UUD 1994, yakni sebagai manusia

⁴ Winarno, *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h. 120-121

Indonesia yang religius, berkemanusiaan dan berkeadaban, yakni memiliki nasionalisme, yang cerdas, yang berkerakyatan dan yang adil terhadap lingkungan sosial.⁵

C. Pendekatan Kontekstual

Pembelajaran kontekstual mengarahkan agar peserta didik bisa mengerti makna dari apa yang mereka pelajari. Dalam pendekatan ini diharapkan peserta didik bisa mendemostrasikan apa yang mereka pelajari.

Pembelajaran kontekstual merupakan pembelajaran autentik yaitu pembelajaran yang mengutamakan pengalaman nyata. Pembelajaran ini berpusat pada keaktifan peserta didik. Belajar merupakan penerapan pengetahuan, peserta didik “*acting*” dan guru mengarahkan.⁶

Pembelajaran dengan pengalaman akan membuat peserta didik lebih cepat memahami pelajaran dibanding hanya menghafal. Dengan belajar seperti ini peserta didik tidak akan merasa bosan dalam belajar.

D. Metode Pembelajaran

1. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode adalah cara yang di gunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara nyata.⁷ Metode pengajaran juga dikatakan sebagai ilmu bantu yang tidak

⁵ Muhammad Erwin, *Pendidikan Kewarganegaraan Republik Indonesia*, (Bandung: Refika Aditama, 2010), h. 2-8

⁶ Agus Suprijono, *Cooperative learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 82

⁷ Abdul majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), h. 193

dapat berdiri sendiri, tetapi berfungsi membantu bidang-bidang lain dalam proses pembelajaran.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Metode Pembelajaran

Memilih metode mengajar tidak bisa sembarangan, banyak faktor yang mempengaruhinya dan patut dipertimbangkan diantaranya seperti:

- a. Tujuan dengan berbagai jenis fungsinya.
- b. Peserta didik dengan berbagai tingkat kematangannya.
- c. Situasi dengan berbagai keadaannya
- d. Fasilitas dengan berbagai kualitas dan kuantitasnya.
- e. Pribadi guru serta kemampuan profesinya yang berbeda-beda.⁸

3. Macam-macam Metode Pembelajaran

a. Metode Ceramah

Metode ceramah ialah cara mengajar yang digunakan untuk menyampaikan keterangan atau informasi, uraian suatu pokok persoalan secara lisan.⁹

b. Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi adalah metode penyajian pelajaran dengan memperakan dan mempertunjukkan kepada peserta didik tentang suatu proses, situasi, atau benda tertentu baik sebenarnya atau sekedar tiruan.¹⁰

⁸ Syaiful bahri Djamarah, *Guru dan Peserta didik*, (jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 222-223

⁹ Roestiyah N.K, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), h. 137

¹⁰ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2006), h. 152

c. Metode Diskusi

Metode diskusi adalah cara penyajian pelajaran dimana peserta didik di hadapkan kepada suatu masalah untuk dibahas dan di pecahkan.¹¹

Dalam metode ini peserta didik akan dilatih untuk dapat bekerja sama dengan kelompoknya dalam memecahkan suatu masalah. Mereka bebas dalam berpendapat dan berfikir kritis.

d. Metode Tugas dan Resitasi

Metode resitasi (penugasan) adalah metode penyajian bahan dimana guru memberikan tugas. Tugas tersebut biasa dilakukan di rumah, sekolah, perpustakaan dan ditempat lain.¹²

e. Metode Simulasi

Simulasi dapat digunakan sebagai metode mengajar dengan asumsi tidak semua ases pembelajaran dapat dilakukan secara langsung pada objek yang sebenarnya. Simulasi berasal dari kata *simulate* yang artinya berpura-pura atau berbuat seakan akan. Simulasi terbagi menjadi beberapa jenis yaitu:

- Sosiodrama
- Psikodrama
- *Role Playing* (bermain peran)
- *Peer teaching*
- Simulasi game

f. Metode Kerja Kelompok

Metode kerja kelompok atau bekerja dalam situasi kelompok mengandung pengertian bahwa peserta didik dalam satu kelas dipandang sebagai satu kesatuan (kelompok) terdiri ataupun dibagi atas kelompok-kelompok kecil (sub-sub kelompok).

g. Metode Problem Solving

Problem solving (metode pemecahan masalah) bukan hanya sekedar metode mengajar tetapi juga merupakan suatu metode berfikir karena dalam *problem solving* dapat menggunakan metode-metode lainnya yang dimulai dengan mencari data sampai pada menarik kesimpulan. atau lebih bekerjasama mengajar sebuah kelompok peserta didik.

¹¹ Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 87

¹² *Ibit*, h. 85

h. Metode Karyawisata

Metode karyawisata ialah metode belajar dengan berkunjung keluar kelas dalam rangka belajar.¹³

E. Metode Bermain Peran pada Materi Pemilu

1. Pengertian Metode Bermain Peran pada Materi Pemilu

Role Playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasikan peristiwa sejarah, mengkreasikan peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Metode bermain peran pada materi pemilu ialah *role playing* atau bermain peran sebagai juru kampanye atau partai.¹⁴ Memerankan atau mempraktekan kegiatan pemilu yang di dalamnya terdiri dari panitia, calon ketua dan wakil ketua, saksi dan pemilih. Pada metode bermain peran seluruh peserta didik di kelas ikut serta dalam memerankan acara kegiatan pemilu.



Gambar 2.1. Metode bermain peran materi pemilu

¹³ *Op.Cit*, h. 200-215

¹⁴ *Ibid*, h. 206

2. Tujuan Metode Bermain Peran pada Materi Pemilu

Pemilu bukanlah materi yang cukup dipahami dengan membaca. Efektifitas daya serap peserta didik terhadap materi pemilu jauh lebih tinggi apabila dipraktikkan secara langsung. Melalui metode bermain peran diharapkan agar peserta didik dapat merasakan langsung penerapan asas-asas pemilu, dengan menggunakan metode ini diharapkan peserta didik mampu menguasai konsep pemilu, dengan metode ini pula diharapkan dapat menciptakan karakter yang jujur, adil dan bertanggung jawab.¹⁵

3. Kelebihan Metode Bermain Peran

- a. Belajar berbuat, para peserta didik melakukan peranan kegiatan pemilu sesuai dengan kenyataan sesungguhnya.
- b. Melalui praktek pemilu, para peserta didik merasakan langsung penerapan asas-asas pemilu (langsung, umum, bebas, rahasia, jujur, dan adil).
- c. Melalui metode bermain peran peserta didik lebih banyak belajar pendidikan karakter dibandingkan dengan hanya membaca buku atau mendengarkan penjelasan pendidik.¹⁶

4. Kekurangan Metode Bermain peran

- a. Pengelolaan yang kurang baik, sering menjadikan metode sebagai hiburan, sehingga tujuan pembelajaran terabaikan.
- b. Faktor psikologis seperti rasa malu dan takut sering mempengaruhi peserta didik dalam berperan.
- c. Pengalaman yang diperoleh tidak selalu tepat dan sesuai dengan kenyataan di lapangan¹⁷

5. Langkah-langkah Bermain Peran pada Materi Pemilu

- a. Pembagian Peran
 Sesuaikan jumlah peserta didik dalam satu rombongan belajar dengan peran yang tersedia. Peran yang harus ada di antaranya:
 - 1) Panitia pemilu (minimal 3 peserta didik)

¹⁵ *Ibid*, h. 229

¹⁶ Pengajar Muda Gerakan Indonesia Mengajar, *Ruang Belajar, Kumpulan Metode Belajar Kreatif dari Penjuru Nusantara*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2015), h. 29

¹⁷ *Op.cit*, h. 208

- 2) Pasangan calon presiden dan wapres/ketua kelas dan wakil (minimal 2 atau 3 pasangan)
- 3) Pemilih (peserta didik yang tersedia)
- b. Menyiapkan media yang digunakan untuk pemilu seperti kotak pemungutan suara dan stempel.
- c. Proses Pelaksanaan pemilu
 - 1) Sediakan meja khusus untuk panitia pemilu .
 - 2) Panitia menentukan syarat calon president dan wapres, peserta syarat pemilih (contoh : syarat pemilih yaitu WNI/ warga kelas 6, berani, jujur, rapi, disiplin, dan sebagainya).
 - 3) Pemilih mendaftarkan diri ke panitia.
 - 4) Pasangan calon presiden dan wapres/ketua ketua kelas dan wakil mendaftar diri ke panitia.
 - 5) Pasangan calon melakukan kampanye di depan kelas secara bergiliran. "Teman-teman pilih kami, insya Allah kelas 6 anak baik semua dan lulus UN amin.
 - 6) Pelaksanaan pemilu
 - Semua peserta didik diminta menunggu di luar kelas.
 - Guru mengatur tata ruang kelas menjadi seperti TPS (Tempat Pemungutan Suara).
 - Jangan lupa membuat bilik suara dan kotak suara dari kardus bekas, serta tinta. Jika tinta tidak ada dapat menggunakan tipp-ex.
 - Mintalah tim panitia untuk membuat kertas suara.
 - Setelah semuanya siap pendidik memanggil peserta didik satu persatu untuk masuk kedalam kelas (TPS)
 - Pastikan sebelum peserta didik mengerti apa saja yang harus di lakukan di dalam TPS, antara lain: mendatangi panitia untuk daftar ulang dan mendapatkan kertas suara, menuju bilik suara untuk kemudian mencoblos kertas suara, memasukan kertas suara ke kotak suara, dan diberi tanda dengan tinta/tipp-ex sebelum keluar dari TPS.
 - Setelah semua pemilih memberikan hak suaranya, perkenankan panitia untuk memberikan hak suaranya.
 - Setelah pemungutan suara selesai, seluruh peserta didik di perbolehkan masuk kembali ke dalam kelas.
 - 7) Tim panitia melakukan perhitungan suara di depan kelas di sertai minimal 2 orang saksi.
 - 8) Tim panitia mengumumkan hasil perhitungan suara dan pasangan calon pemenang.
 - 9) Pasangan calon pemenang dilantik di depan kelas dan memberikan sepatah-dua patah kata sambutan.¹⁸

¹⁸ *Op.Cit*, h. 25-28

F. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Materi Pemilu

Tabel 2.2. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Memahami sistem pemerintahan Republik Indonesia	1. Menjelaskan proses Pemilu dan Pilkada

Materi Pemilihan Umum:

Negara Indonesia adalah negara demokrasi. Dalam negara demokrasi yang memegang kekuasaan tertinggi adalah rakyat. Salah satu ciri negara demokrasi adalah adanya pemilihan umum yang diselenggarakan secara berkala, misal lima tahun sekali. Oleh karena itu, bangsa Indonesia juga melaksanakan pemilu yang diselenggarakan lima tahun sekali. Pemilu merupakan sarana untuk mewujudkan kedaulatan rakyat dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia yang berdasarkan Pancasila dalam UUD 1945. Demokrasi adalah suatu bentuk pemerintahan yang kekuasaan pemerintahannya berasal dari rakyat, oleh rakyat, dan untuk rakyat.

Pemilihan umum mulai 2004 diselenggarakan untuk memilih anggota *Dewan Perwakilan Rakyat* (DPR), *Dewan Perwakilan Daerah* (DPD), *Dewan Perwakilan Rakyat Daerah* (DPRD). Selain itu, mulai tahun 2004 juga diselenggarakan pemilu presiden dan wakil presiden yang terpisah dengan pemilu legislatif.

Asas-asas Pemilu

Pemilu 2004 di atur dengan *Undang-undang Nomor 12 Tahun 2003 dan Undang-undang No. 23 tahun 2003. Adapun pemilu 2009 diatur dengan UU No. 10 Tahun 2008*. Pemilihan umum di Indonesia dilaksanakan berdasarkan asas langsung, umum, bebas, rahasia, jujur, dan adil (*luber dan Jurdil*)

1. Langsung

Langsung, artinya rakyat sebagai pemilih mempunyai hak untuk memberikan suara secara langsung dalam pemilu sesuai kehendak hati nurani.

2. Umum

Umum, artinya pemilu berlaku bagi semua warga negara yang memenuhi persyaratan, tanpa membedakan suku, agama, ras, golongan, jenis kelamin, kedaerahan, pekerjaan, dan status sosial lainnya.

3. Bebas

Bebas, artinya semua warga negara yang memenuhi persyaratan sebagai pemilih dalam pemilu, bebas menentukan siapapun yang akan dipilih untuk mengemban aspirasinya tanpa ada paksaan dan tekanan dari siapapun.

4. Rahasia

Rahasia, artinya dalam memberikan suaranya, pemilih dijamin kerahasiaan pemilihannya. Pemilih memberikan suaranya pada surat suara dengan tidak dapat diketahui oleh orang lain kepada siapapun suaranya diberikan.

5. Jujur

Jujur, artinya semua pihak yang terkait dengan pemilu harus bersikap dan bertindak sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

6. Adil

Adil, artinya dalam penyelenggaraan pemilu dan peserta pemilu mendapat perlakuan yang sama, serta bebas dari kecurangan pihak manapun.

Tahapan Pemilu

Peserta pemilihan umum adalah partai politik dan perseorangan untuk calon anggota Dewan Perwakilan Daerah (DPD). Partai politik peserta pemilu adalah partai politik yang telah memenuhi persyaratan sebagai peserta pemilu. Adapun yang berhak menjadi adalah penduduk Indonesia yang berusia sekurang-kurangnya 17 tahun atau sudah/pernah kawin dan memiliki hak pilih.

Pemilihan umum pertama di Indonesia dilaksanakan pada tahun 1955. Pemilihan umum diselenggarakan oleh *Komisi Pemilihan Umum* (KPU). Lembaga KPU bersifat Nasional, tetap, dan mandiri. Jumlah anggota KPU sebanyak-banyaknya 11 orang, KPU provinsi sebanyak 5 orang, dan KPU kabupaten sebanyak 5 orang.

pemilihan umum dilaksanakan melalui beberapa tahapan, berikut adalah tahapan pemilu

1. Pendaftaran pemilih
2. Pendaftaran peserta pemilu
3. Penetapan peserta pemilu
4. Penetapan jumlah kursi
5. Pencalonan anggota DPR, DPD, DPRD provinsi dan DPRD kabupaten/kota
6. Kampanye

Pelaksanaan kegiatan kampanye pemilu dilaksanakan 3 hari setelah calon peserta pemilu ditetapkan sebagai peserta pemilu sampai dengan memulainya masa tenang. Masa tenang yang dimaksud berlangsung 3 hari sebelum pemungutan suara. Materi kampanye pemilu berisi program peserta pemilu. Dalam menyampaikan materi kampanye hendaknya dilakukan dengan cara yang sopan, tertib, dan mendidik. Tujuan kampanye adalah untuk mendapatkan pencapaian dukungan dari masyarakat

7. Pemungutan suara dan penghitungan suara

Pemberian suara atau pencoblosan dilakukan di tempat pemungutan suara (TPS). Pemungutan suara pemilu untuk anggota DPR, DPD, DPRD provinsi, dan DPRD kabupaten/kota dilakukan secara serentak. Hari tanggal pemungutan suara untuk semua daerah pemilihan ditetapkan oleh KPU. Untuk memberikan suara dibuat surat suara pemilu untuk anggota DPR, DPD, DPRD provinsi, DPRD kabupaten/kota yang

memuat no urut dan tanda gambar partai politik peserta pemilu, no urut calon, dan nama calon tetap partai politik setiap daerah pemilihan.

Setelah waktu pemungutan suara selesai, kemudian dilakukan penghitungan suara saat itu juga. Sebelum penghitungan suara dimulai Ketua Panitia Pemungutan Suara (KPPS) menghitung hal-hal sebagai berikut:

- a. Jumlah pemilhan yang memberikan suara berdasarkan salinan daftar pemilih tetap
- b. Jumlah pemilih dari TPS lain
- c. Jumlah surat suara yang tidak terpakai
- d. Jumlah surat suara yang dikembalikan oleh pemilih karena rusak atau salah dalam cara memberikan suara
- e. Sisa surat suara cadangan.¹⁹

G. Kajian Hasil Belajar

1. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang bentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Menurut Purwanto dalam bukunya pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses. Hasil produksi adalah pemerolehan yang didapat karena adanya kegiatan berubahnya bahan menjadi barang jadi.²⁰ Hal ini dapat diistilahkan seperti hasil panen, hasil penjualan, hasil pembangunan, termasuk hasil belajar. Setelah mengalami belajar peserta didik berubah perilakunya di banding sebelumnya. Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada seseorang yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar.

Perubahan perilaku akibat kegiatan belajar mengakibatkan peserta didik memiliki penguasaan terhadap materi pengajaran yang disampaikan dalam

¹⁹ Sunarto dan Anis Kusumawardani, *Pendidikan Kewarganegaraan MI Kelas VI*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2008), h. 19-22

²⁰ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2016), h. 144

kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pengajaran. Menurut Soedijarto hasil belajar sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan.”²¹

Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar peserta didik disekolah dan lingkungan sekitarnya. Sudjana berpendapat, “belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek yang ada pada individu yang belajar.”²²

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut hasil belajar diartikan sebagai kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar sebagai perubahan pengetahuan yang tersimpan dalam memori. Sehingga hasil belajar ialah segala sesuatu yang menjadi milik peserta didik sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya.

Hasil belajar menurut Bloom dapat diklasifikasikan kedalam tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.²³

a. Ranah Pengetahuan (kognitif)

Ranah kognitif meliputi enam jenjang proses berfikir yakni: kemampuan menghafal, kemampuan memahami, kemampuan menerapkan, kemampuan

²¹ Soedijarto, *Menuju Pendidikan Nasional yang Relevan dan Bermutu*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1993), h. 49

²² Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2013), h. 2

²³ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2017), h. 131

menganalisis, kemampuan menyintesis dan kemampuan mengevaluasi. Berikut ini penjelasan masing-masing jenjang proses berfikir yakni:

- 1) Kemampuan menghafal ialah apabila peserta didik mampu mengingat-ingat kembali suatu pelajaran.
- 2) Kemampuan memahami ialah apabila peserta didik bisa menjelaskan pelajaran lebih rinci dengan kata-katanya sendiri.
- 3) Penerapan ialah kemampuan yang lebih tinggi dari memahami. Peserta didik mampu mengaplikasikan sesuatu dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Menganalisis ialah kemampuan yang lebih tinggi dari kemampuan menerapkan. Kemampuan menganalisis ialah apabila peserta didik mampu menguraikan atau memecah sesuatu bahan kedalam bagian-bagian atau unsur-unsur serta hubungan antar bagian bahan tersebut.
- 5) Menyintesis ialah apabila peserta didik mampu mengembangkan atau menciptakan inovasi yang baru.
- 6) Evaluasi ialah apabila peserta didik mampu menilai sesuatu apakah baik atau buruk dan bermanfaat atau tidak bermanfaat.²⁴

Hasil belajar kognitif biasa diperoleh dengan berbagai macam bentuk tes kognitif seperti pilihan ganda, uraian objektif, menjodohkan dan menjawab singkat. Adapun untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pkn dapat menggunakan berbagai bentuk tes dalam mengukur pengetahuan kewarga negaraan.²⁵

b. Ranah Sikap (afektif)

Ranah sikap (afektif) ialah tujuan hasil belajar yang berhubungan dengan sikap peserta didik terhadap pelajaran dan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran peserta didik dinilai sikapnya.

Ranah sikap (afektif) terdiri dari lima tingkatan yaitu: menerima, merespon, menghargai, mengorganisasi, dan berkarakter. Ranah sikap (afektif)

²⁴ Andi Prastowo, *Menyusun Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*, (Jakarta: Kencana, 2015), h. 134

²⁵ *Op. Cit*, h. 232

dapat diukur menggunakan dua metode yaitu: metode observasi dan metode laporan diri.²⁶

c. Ranah Keterampilan (psikomotorik)

Ranah psikomotor adalah tujuan yang berhubungan dengan kemampuan keterampilan atau skill seseorang meliputi semua tingkah laku yang menggunakan saraf dan otot. Untuk ranah keterampilan atau psikomotor, ada lima tingkatan yaitu: imitasi (kemampuan melakukan kegiatan yang sama persis dengan yang dilihat), manipulasi (kemampuan melakukan kegiatan sederhana yang belum pernah dilihat), presisi (kemampuan menghasilkan produk kerja yang cepat), artikulasi (kemampuan melakukan kegiatan yang tepat dan hasil yang utuh) dan naturalisasi (kemampuan melakukan kegiatan secara reflek).²⁷

Berdasarkan jumlah ranah dalam hasil belajar seperti yang dijelaskan diatas yakni ranah terbagi menjadi tiga bagian yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Adapun hasil belajar dalam penelitian ini ialah hasil belajar yang mengarah pada ranah pengetahuan atau kognitif yaitu jenjang poses berfikir. Peserta didik akan di ukur kemampuan berfikirnya dalam materi pemilu pada mata pelajaran Pkn melalui bentuk tes soal-soal pilihan ganda.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Untuk mendapatkan hasil belajar dalam bentuk “perubahan” harus melalui proses tertentu yang di pengaruhi oleh faktor dari dalam diri siwa maupun faktor dari luar diri peserta didik. Faktor-faktor tersebut dapat di klasifikasikan sebagai berikut.

²⁶ *Op. Cit*, h. 139

²⁷ *Ibit*, h. 137

a. Faktor Internal

1) Faktor Fisiologis

Kondisi fisiologis sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. Orang yang dalam keadaan segar jasmaninya akan berlainan belajarnya dari orang yang dalam keadaan kelelahan. Menurut Noehi Nasution dalam bukunya anak-anak yang kekurangan gizi ternyata kemampuan belajarnya di bawah anak-anak yang tidak kekurangan gizi; mereka lekas lelah, mudah mengantuk, dan sukar menerima pelajaran. Selain itu hal yang tidak kalah pentingnya adalah kondisi panca indra (mata, hidung, pengecap, telinga, dan tubuh).²⁸

2) Faktor Psikologis

Faktor psikologis ialah faktor dari dalam diri seseorang. Faktor psikologis merupakan hal utama dalam menentukan kualitas belajar seorang anak. Menurut Syaiful Bahri Djamarah dalam bukunya faktor psikologis meliputi kecerdasan, minat, bakat, dan motivasi.²⁹

b. Faktor Eksternal (lingkungan)

Faktor lingkungan ini terbagi menjadi dua golongan, yaitu :

1) Lingkungan Sosial

Manusia adalah makhluk yang berkecenderungan untuk hidup bersama satu sama dengan yang lainnya. Sebagai anggota masyarakat, peserta didik tidak bisa melepaskan diri dari lingkungan sosialnya. Yang di maksud dengan lingkungan sosial di sini ialah meliputi tiga aspek, yaitu: keluarga, sekolah, dan masyarakat.

²⁸ Noehi Nasution, *Materi Pokok Psikologi Pendidikan*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 1993), h. 6

²⁹ *Op.Cit*, h. 191

Keluarga merupakan pusat pendidikan yang utama. Tetapi dapat juga sebagai faktor yang mempengaruhi belajar. Yang dimaksud faktor ini adalah faktor orang tua, faktor rumah, dan keadaan ekonomi keluarga.³⁰ Selain keluarga, sekolah juga merupakan faktor yang sangat mempengaruhi belajar peserta didik. Menurut Slameto, "faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, dan tugas rumah".³¹

2) Lingkungan non sosial

Lingkungan non sosial adalah tempat dimana peserta didik tinggal, bermain, dan belajar. Belajar akan terasa nyaman apabila kita berada di tempat yang bersih. Namun apabila terjadi pencemaran lingkungan maka belajarpun akan terganggu. Pencemaran lingkungan merupakan malapetaka bagi peserta didik yang hidup di dalamnya. Udara yang panas sangat mengganggu pernapasan. Oleh karena itu keadaan suhu dan kelembaban udara sangat berpengaruh terhadap belajar peserta didik di sekolah.³²

Berdasarkan uraian di atas semakin jelas bahwa hasil belajar peserta didik merupakan hasil dari suatu proses yang di dalamnya melibatkan beberapa faktor yang saling mempengaruhinya. Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh faktor-faktor tersebut. Faktor yang utama adalah faktor yang ada di dalam diri peserta didik (faktor internal) yaitu kecerdasan peserta didik, bakat,

³⁰ *Op.Cit*, h. 238-241

³¹ *OP.Cit*, h. 64

³² *Op.Cit*, h. 177-178

minat, dan faktor dari lingkungan/ luar peserta didik (faktor eksternal) yaitu lingkungan sosial dan lingkungan non sosial.

H. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan eksplorasi peneliti terdapat beberapa hasil penelitian yang mempunyai dengan penelitian ini. Penelitian-penelitian tersebut dipaparkan sebagai berikut:

1. Penelitian yang berjudul “Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Hasil Belajar IPA pada Konsep Penggolongan Hewan” oleh Agus Triyanto, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Program S1 di Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, penelitian ini mengungkapkan fakta bahwa kemampuan peserta didik dalam memahami materi penggolongan hewan sangat kurang. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah Nur-Attaqwa Kelapa Gading Jakarta. Adapun jumlah murid kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Nur-Attaqwa 26 orang peserta didik. Jenis data dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif. Data kuantitatif ini berkaitan dengan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA.³³
2. Penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Terhadap Prilaku Profesional Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kesuma Segalamider Tanjung Karang Barat” oleh Ria Elyana, Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Uneversitas Lampung. Penelitian ini

³³ Agus Triyanto, *Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Playing) terhadap Hasil Belajar IPA pada Konsep Pengolahan Hewan*, Skripsi Pdf, (<http://www.google.co.id>, di Akses 20/11/2017 pukul 20.34 Wita)

mengungkapkan fakta bahwa rendahnya perilaku professional anak. Subjek penelitian ini adalah peserta didik di TK Kesuma Segalamider Tanjung Karang Barat. Adapun jumlah murid 26 orang peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian asosiatif yang berkaitan dengan perilaku professional anak.³⁴

3. Penelitian yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bermain Peran pada Siswa Kelas V Sekolah dasar Negeri 2 Wates” oleh Isnani, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Yogyakarta. Penelitian ini mengungkapkan fakta bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia lebih banyak didominasi oleh guru, kemampuan peserta didik dalam aspek berbicara masih kurang, dan minat peserta didik belajar Bahasa Indonesia masih rendah. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 2 Wates. Adapun jumlah murid 35 orang peserta didik. Jenis data dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif. Data kuantitatif ini berkaitan dengan kemampuan berbicara peserta didik.³⁵

Tabel 2.3. Penelian terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Agus Triyanto	Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Playing)	Penelitian menunjukkan penggunaan metode bermain	• Jenis Penelitian adalah deskriptif	•Mata pelajaran dalam penelitian adalah IPA

³⁴ Ria Elyana, *Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Terhadap Prilaku Profesional Anak Usia 5-6 tahun di TK Tanjung Karang Barat*, Skripsi Pdf, (<http://www.google.co.id>, di akses 21/11/2017, pukul 13,58 Wita)

³⁵ Isnani, *Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran pada Siswa Kelas V Kekolah Dasar 2 Wates*, Skripsi Pdf, (<http://www.google.co.id>, di Akses 20/11/2017, pukul 22.16 Wita)

Lanjutan Tabel 2.3

No	Nama Peneliti	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		Terhadap Hasil Belajar IPA pada Konsep Penggolongan Hewan	peran (role playing) tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada konsep penggolongan hewan	<p>Kuantitatif Penelitian terdahulu sama menggunakan metode bermain peran</p> <p>• Tujuan Penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar</p>	<p>• Lokasi penelitian terdahulu adalah Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Nur-Attaqwa Kelapa Gading Jakarta</p>
2	Ria Elyana	Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Terhadap Prilaku Profesional Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kusuma Segalamider Tanjung Karang Barat	Ada pengaruh dari penggunaan metode bermain peran terhadap prilaku profesional anak usia 5-6 tahun di TK Kusuma Segalamider Tanjung Karang Barat	<p>• Metode terdahulu sama menggunakan metode bermain peran</p>	<p>• Jenis Penelitian adalah asosiatif</p> <p>• Lokasi penelitian peneliti terdahulu adalah di TK Kusuma Segalamider Tanjung Karang Barat</p> <p>• Tujuan penelitian terdahulu yaitu untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap prilaku</p>

Lanjutan Tabel 2.3

No	Nama Peneliti	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
					professional anak
3	Isnani	Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bermain Peran pada Siswa Kelas V Sekolah dasar Negeri 2 Wates	Peningkatan ditunjukkan Peningkatan ditunjukkan dengan hasil nilai keterampilan berbicara peserta didik yaitu: a. Rata-rata nilai pratindakan siswa 59,2 dengan presentase ketuntasan sebesar 14% b. Rata-rata nilai evaluasi siklus I sebesar 77,0 dengan presentase ketuntasan 51% c. Rata-rata nilai evaluasi siklus II sebesar 81,5 dengan presentase ketuntasan 88%	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis Penelitian adalah deskriptif Kuantitati • Penelitian terdahulu sama menggunakan metode bermain peran 	<ul style="list-style-type: none"> • Mata Pelajaran dalam penelitian adalah Bahasa Indonesia • Lokasi penelitian peneliti terdahulu adalah Kelas V Sekolah dasar Negeri 2 Wates • Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara