IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS PAKEM PADA MATA PELAJARAN PPKn KELAS V SD GUGUS LARASATI KECAMATAN SEMARANG BARAT KOTA SEMARANG

SKRIPSI

Disusun sebagai salah satu syarat untuk memenuhi gelar Sarjana Pendidikan

Oleh
ADAM PRASETYA ESPE
1401415458

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

nama : Adam Prasetya Espe

NIM : 1401415458

Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang

judul : Implementasi Pembelajaran Berbasis PAKEM Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas V SD Gugus Larasati Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang.

menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Implementasi Pembelajaran Berbasis PAKEM Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas V SD Gugus Larasati Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang" benar-benar hasil karya penelitian sendiri. Pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 12 Agustus 2019

Peneliti

Adam Prasetya Espe

NIM. 1401415458

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Implementasi Pembelajaran Berbasis PAKEM Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas V SD Gugus Larasati Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang" karya,

nama : Adam Prasetya Espe

NIM : 1401415458

program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP UNNES

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 12 Agustus 2019

Mengetahui,

Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Dr. Isa Ansori, M.Pd.
NIP. 196008201987031003

Pembimbing,

Susilo Tri Widodo, S.Pd, M.H.
NIP. 198507212014041001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Implementasi Pembelajaran Berbasis PAKEM Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas V SD Gugus Larasati Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang" karya,

nama : Adam Prasetya Espe

NIM : 1401415458

program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP UNNES

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, hari Selasa, tanggal 28 Januari 2020.

Semarang, 2020

Panitia Ujian

Ketua,

Dr. Achmad Rifa'i RC, M.Pd.
NIP. 195908211984031001

Sekretaris,

Dr. Deni Setiawan, S.Sn., M.Hum.
NIP. 198005052008011015

Penguji I,

Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd.
NIP. 195612011987031001

Penguji II,

Moh. Fathurrahman, S.Pd., M.Sn.
NIP. 197707252008011008

Penguji III,

Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H.
NIP. 198507212014041001

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. “Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”. (QS. Al-Insyiroh: 6)
2. Allah tidak akan menguji hamba-Nya di luar batas kemampuan hamba tersebut.
3. “Usaha dan kerja keras tidak akan mengkhianati hasil”. (real story)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada orang tua tercinta dan keluarga besar yang selalu memberikan dukungan dan doa serta segenap kerabat yang senantiasa membantu dalam peneliti ini.

PRAKATA

Alhamdulillahirobbil'alamin, Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik dan karunia-Nya, sehingga melalui usaha keras dan doa, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Implementasi Pembelajaran Berbasis PAKEM Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas V SD Gugus Larasati Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang". Peneliti menyadari bahwa penelitian dan penyusunan skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dan bimbingan dari pihak-pihak yang berpartisipasi. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini terutama kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifa'i RC, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
4. Susilo Tri Widodo, S.Pd, M.H., Dosen Pembimbing Skripsi;
5. Drs. Sukarjo, S.Pd, M.Pd., Dosen Penguji 1;
6. Moh. Fathurrahman, S.Pd, M.Sn., Dosen Penguji 2;
7. Agus Ngaderiyanto, S.Pd., Kepala Sekolah SD Negeri Kembangarum 01 Semarang;
8. Lestariono, S.Pd., Kepala Sekolah SD Negeri Kembangarum 03 Semarang;
9. Rumiyati, S.Pd., Kepala Sekolah SD Negeri Manyaran 02 Semarang;
10. Zulaichah Dwi Astuti, S.Si., Kepala Sekolah SD IT Bina Amal 02 Semarang;
11. M. Ahsanul Husna, M.Pd., Kepala Sekolah SD Darussalam Semarang;
12. Lely Rhelawati, S.Pd., Guru kelas V SD Negeri Kembangarum 01 Semarang;
13. Nining Rumiyati, S.Pd., Guru kelas V SD Negeri Kembangarum 03 Semarang;
14. Indah Setyowati, S.Pd., Guru kelas V SD Negeri Manyaran 02 Semarang;
15. Sri Irawati, S. Pd, Guru kelas V SD IT Bina Amal 02 Semarang;

16. M. Ridwan, S.Pd., Guru kelas V SD Darussalam Semarang;
17. Seluruh pihak yang telah mendukung dalam penyusunan skripsi dari awal sampai selesai.

Semoga semua pihak yang membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan pahala dari Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dikarenakan terbatasanya pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki peneliti. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan segala bentuk saran serta masukan bahkan kritik yang sifatnya membangun dari berbagai pihak agar kekurangan-kekurangan yang ada dapat diperbaiki. Peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi diri pribadi peneliti, almamater, bangsa dan agama khususnya dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan di masa yang akan datang. Terima kasih.

Semarang, 12 Agustus 2019
Peneliti,

Adam Prasetya Espe
NIM 1401415458

ABSTRAK

Espe, Adam Prasetya. 2019. *Implementasi Pembelajaran berbasis PAKEM Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas V SD Gugus Larasti Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Susilo Tri Widodo, S.Pd. M.H. halaman.

Berdasarkan awal observasi peneliti, sebagian besar guru kelas V di SD Gugus Larasati Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang, telah mengajak siswa untuk terlibat aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan pembelajaran berbasis PAKEM, keunggulan, kendala, dan upaya yang sudah dilakukan guru dalam implementasi pembelajaran berbasis PAKEM pada mata pelajaran PPKn di kelas V SD Gugus Larasati Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang.

Rancangan penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Menggunakan sampel 5 guru dan 157 siswa kelas V di 5 SD Gugus Larasati Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan catatan lapangan. Data dianalisis pada saat sebelum di lapangan, selama di lapangan, dan setelah selesai di lapangan.

Hasil penelitian ini adalah keseluruhan SD yang diteliti, dalam melaksanakan pembelajaran berbasis PAKEM memperoleh kriteria baik. SDN Kembangarum 01 memperoleh 72,91%, SDN Manyaran 02 memperoleh 71,87%, SDN Kembangarum 03 memperoleh 69,79%, SD IT Bina Amal 02 memperoleh 70,83%, SD Darussalam memperoleh 54,16%. Adapun kendala yang dialami guru dalam mengoptimalkan pembelajaran berbasis PAKEM diantaranya berkaitan dengan adanya beberapa siswa yang masih pasif, keterbatasan waktu, biaya, serta sarana prasarana yang terbatas. Sedangkan keunggulan dalam mengimplementasikan PAKEM yaitu siswa lebih semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, siswa tidak merasa jenuh saat kegiatan pembelajaran berlangsung, dan siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran.

Simpulan dari penelitian ini adalah penerapan pembelajaran berbasis PAKEM pada mata pelajaran PPKn di kelas V SD Gugus Larasati Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang sudah baik, tetapi masih ada beberapa kendala dan ada pula keunggulan dalam PAKEM. Saran penelitian ini adalah guru hendaknya meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran yang berbasis PAKEM, sehingga kualitas pembelajaran menjadi lebih baik.

Kata Kunci: *berbasis PAKEM; PPKn; pembelajaran*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**
PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... **ii**
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI ..... **iii**
PERNYATAAN KEASLIAN ..... **iv**
MOTO DAN PERSEMBAHAN ..... **v**
PRAKATA ..... **vi**
ABSTRAK ..... **viii**
BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 11
1.3 Tujuan Penelitian 12
1.4 Manfaat Penelitian 13
1.4.1 Manfaat Teoritis 13
1.4.2 Manfaat Praktis 13
BAB II LANDASAN PUSTAKA **14**
2.1 Landasan Teori 14
2.1.1 Hakikat Belajar 14
2.1.1.1 Pengertian Belajar 14
2.1.1.2 Ciri-ciri Belajar 15
2.1.1.3 Prinsip-prinsip Belajar 16
2.1.1.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar 21
2.1.1.5 Hasil Belajar 22
2.1.1.6 Lingkungan Belajar 24
2.1.2 Hakikat Pembelajaran 25
2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran 25
2.1.2.2 Komponen Pembelajaran 26
2.1.2.3 Pembelajaran Efektif 33
2.1.2.4 Peran Guru dalam Pembelajaran 37
2.1.2.5 Peran Siswa dalam Pembelajaran 38

2.1.3 Hakikat PAKEM 38
2.1.3.1 Pengertian PAKEM 38
2.1.3.2 Ciri-ciri PAKEM 43
2.1.3.3 Prinsip PAKEM 45
2.1.3.4 Peran Guru dan Siswa dalam PAKEM 47
2.1.3.5 Lingkungan Belajar dalam PAKEM 49
2.1.3.6 PAKEM dalam Mata Pelajaran PPKn 51
2.1.4 Hakikat PPKn 52
2.1.4.1 Pengertian PPKn 52
2.1.4.2 Tujuan PPKn 53
2.1.4.3 Ruang Lingkup PPKn 54
2.1.4.4 Pembelajaran PPKn di SD 55
2.2 Kajian Empiris 56
2.3 Kerangka Berpikir 80
BAB III METODE PENELITIAN 81
3.1 Desain Penelitian 81
3.2 Tempat dan Waktu Penelittian 84
3.2.1 Tempat Penelitian 84
3.2.2 Waktu Penelitian 84
3.3 Subyek dan Obyek Penelitian 84
3.4 Prosedur Penelitian 85
3.4.1 Tahap Persiapan 85
3.4.2 Tahap Pelaksanaan 85
3.4.3 Tahap Penyelesaian 86
3.5 Data dan Sumber Data 87
3.6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data 88
3.6.1 Observasi 88
3.6.2 Wawancara 89
3.6.3 Angket 90
3.6.4 Dokumentasi 91
3.6.5 Catatan Lapangan 91

3.7 Teknik Keabsahan Data 92
3.7.1 Uji Kredibilitas 92
3.7.2 Konfirmabilitas 93
3.8 Teknik Analisis Data 94
3.8.1 Analisis Sebelum di Lapangan 95
3.8.2 Analisis Selama di Lapangan 95
3.8.3 Analisis Setelah di Lapangan 96
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 102
4.1 Hasil Penelitian 102
4.1.1 Studi Pendahuluan 102
4.1.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian 103
4.1.2 Data Penelitian 106
4.1.2.1 Data Hasil Pelaksanaan Pembelajaran PPKn Berbasis PAKEM 106
4.1.2.2 Penyajian Data Berdasarkan Observasi 107
4.1.2.3 Gambaran Pembelajaran Berbasis PAKEM yang Diperoleh dari Hasil Wawancara Guru 129
4.1.2.4 Penyajian Data Hasil Angket Siswa 142
4.1.3 Penarikan Kesimpulan 149
4.2 PEMBAHASAN 151
4.2.1 Pembelajaran Berbasis PAKEM Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas V SD Gugus Larasati Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang 151
4.2.2 Keunggulan dan Kendala yang Dialami Guru dalam Pembelajaran Berbasis PAKEM Pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas V SD Gugus Larasati Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang 170
4.2.3 Upaya yang sudah dilakukan Guru, sehingga Implementasi Pembelajaran Berbasis PAKEM dapat terlaksana dengan Baik di SD Gugus Larasati Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang 172
BAB V PENUTUP 174
5.1 Simpulan 174
5.2 Saran 176
5.2.1 Saran Bagi Guru 176

5.2.2 Saran Bagi Sekolah 176
DAFTAR PUSTAKA 178
LAMPIRAN 182

DAFTAR TABEL

Tabel 3.2 Skor dan Kriteria Hasil Observasi 99
Tabel 3.3 Kriteria Indikator Pembelajaran Berbasis PAKEM 100
Tabel 4.1 Daftar Nama Sekolah dan Guru Kelas V SD Gugus Larasati 104
Tabel 4.2 Jumlah Siswa Kelas V SD Gugus Larasati 105
Tabel 4.3 Hasil Pencapaian Pembelajaran PAKEM Indikator Menggunakan Sumber Belajar yang Beraneka Ragam 109
Tabel 4.4 Hasil Pencapaian Pembelajaran Berbasis PAKEM Indikator Menggunakan Media Pembelajaran yang Beraneka Ragam 111
Tabel 4.5 Hasil Pencapaian Pembelajaran Berbasis PAKEM Indikator Menggunakan Metode Pembelajaran yang Beraneka Ragam 114
Tabel 4.6 Hasil Pencapaian Pembelajaran Berbasis PAKEM Indikator Pengelolaan Kelas 116
Tabel 4.7 Hasil Pencapaian Pembelajaran Berbasis PAKEM Indikator Keterampilan Bertanya 119
Tabel 4.8 Hasil Pencapaian Pembelajaran Berbasis PAKEM Indikator Pelayanan Individual 122
Tabel 4.9 Hasil Pencapaian Pembelajaran Berbasis PAKEM Indikator Pengelolaan Hasil Karya Siswa/Hasil Kegiatan Belajar 125
Tabel 4.10 Hasil Pencapaian Pembelajarn Berbasis PAKEM Indikator Refleksi 127
Tabel 4.11 Hasil Penarikan Kesimpulan Pembelajaran Berbasis PAKEM Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas V SD Gugus Larasati 149

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Persentase Pencapaian Pembelajaran Berbasis PAKEM Indikator Menggunakan Sumber Belajar yang Beraneka Ragam 109

Diagram 4.2 Persentase Pencapaian Pembelajaran Berbasis PAKEM Indikator Menggunakan Media Pembelajaran yang Beraneka Ragam 111

Diagram 4.3 Persentase Pencapaian Pembelajaran Berbasis PAKEM Indikator Menggunakan Metode Pembelajaran yang Beraneka Ragam 114

Diagram 4.4 Persentase Pencapaian Pembelajaran Berbasis PAKEM Indikator Pengelolaan Kelas 117

Diagram 4.5 Persentase Pencapaian Pembelajaran Berbasis PAKEM Indikator Keterampilan Bertanya 120

Diagram 4.6 Persentase Pencapaian Pembelajaran Berbasis PAKEM Indikator Pelayanan Individual 122

Diagram 4.7 Persentase Pencapaian Pembelajaran Berbasis PAKEM Indikator Pengelolaan Hasil Karya Siswa/Hasil Kegiatan Belajar 125

Diagram 4.8 Persentase Pencapaian Pembelajaran Berbasis PAKEM Indikator Refleksi 127

Diagram 4.9 Persentase Hasil Perhitungan Angket Siswa SD Negeri Kembangarum 01 Semarang 143

Diagram 4.10 Persentase Hasil Perhitungan Angket Siswa SD Negeri Kembangarum 03 Semarang 144

Diagram 4.11 Persentase Hasil Perhitungan Angket Siswa SD Negeri Manyaran 02 Semarang 145

Diagram 4.12 Persentase Hasil Perhitungan Angket Siswa SD IT Bina Amal 02 Semarang 146

Diagram 4.13 Persentase Hasil Perhitungan Angket Siswa SD Darussalam 147

Diagram 4.14 Persentase Penarikan Kesimpulan Pembelajaran Berbasis PAKEM Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas V SD Gugus Larasati Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang 150

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-kisi Instrumen Pengambilan Data Penelitian 183
Lampiran 2 Instrumen Lembar Observasi 184
Lampiran 3 Hasil Observasi 189
Lampiran 4 Instrumen Lembar Wawancara Guru 194
Lampiran 5 Transkip Wawancara Guru 196
Lampiran 6 Instrumen Angket Siswa 211
Lampiran 7 Data Hasil Angket Siswa 212
Lampiran 8 Hasil Catatan Lapangan 222
Lampiran 9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 227
Lampiran 10 Data Guru Kelas V SD Gugus Larasati Kecamatan Semarang Barat 232
Lampiran 11 Data Siswa Kelas V SD Gugus Larasati Kecamatan Semarang Barat 233
Lampiran 12 Dokumentasi Foto-foto 238
Lampiran 13 Bukti Surat Penelitian Skripsi 245

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.

Pendidikan merupakan salah satu cara yang dilakukan manusia untuk mengembangkan potensi diri agar menjadi manusia yang lebih berkualitas. Pendidikan didefinisikan sebagai salah satu usaha yang berkelanjutan dengan tujuan untuk mengembangkan potensi diri dan membina manusia untuk dapat bersaing di jaman yang semakin maju ini. Masyarakat beranggapan bahwa pendidikan berperan besar dalam mencapai keberhasilan perkembangan anak serta dalam mengubah derajat manusia dan bangsa. Pada pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 Alinea keempat menegaskan bahwa:

> "Kemudian daripada itu untuk membentuk suatu Pemerintahan Negara Indonesia yang melindungi segenap Bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial, maka disusunlah kemerdekaan Kebangsaan Indonesia itu dalam suatu Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia yang berkedaulatan rakyat dengan berdasar kepada: Ketuhanan yang Maha Esa, Kemanusiaan yang adil dan beradab, Persatuan Indonesia, dan kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam

permusyawaratan/perwakilan, serta dengan mewujudkan suatu keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia."

Salah satu bentuk usaha untuk mencerdaskan kehidupan bangsa adalah melalui pendidikan. Seperti pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 1 ayat 1, menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangannya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta tanggung jawab (Sisdiknas 2011:3).

Pendidikan merupakan salah satu instrumen utama pengembangan potensi dan pengembangan sumber daya manusia. Tenaga pendidik dalam hal ini guru sebagai salah satu unsur yang berperan penting di dalamnya, memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan tugas dan mengatasi permasalahan yang muncul. Guru merupakan ujung tombak dalam pendidikan. Guru sebagai tenaga pendidik mempunyai kewajiban untuk mencapai tujuan pendidikan

nasional. Sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 tahun 2005:

> "Guru merupakan pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi siswa pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Guru bukan hanya sekedar mendidik namun guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Kompetensi guru sebagaimana dimaksud meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi."

Guru memiliki cakupan kegiatan pokok yaitu merencanakan, melaksanakan, dan menilai suatu hasil pembelajaran. Pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, pengusaaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap, dan keyakinan pada siswa. (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003).

Dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional di butuhkan perencanaan proses pembelajaran meliputi silabus dan rencana pelaksanaan

pembelajaran (RPP) yang memuat identitas mata pelajaran, standar kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD), indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi ajar, alokasi waktu, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian hasil belajar, dan sumber belajar. (Permendiknas no 41 tahun 2007).

Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menyebutkan bahwa "Proses Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikanruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa".

Pembelajaran merupakan interksi antara siswa dengan pendidik namun dalam kenyataannya belum sepenuhya dipahami oleh kalangan pendidik, khususnya guru sekolah dasar. Proses pembelajaran sangat menentukan seseorang dapat memahami suatu ilmu atau pengetahuan yang didapat. Apalagi pada jaman sekarang sangat membutuhkan pengetahuan yang berlandaskan pancasila guna membangun manusia yang bermoral dan bermartabat. Seperti halnya pada pembelajaran SD pada muatan Pendidikan Kewarganegaraan atau biasa disingkat dengan PPKn.

Standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah yang diterbitkan oleh Departemen Pendidikan Nasional (2006:2) yang menegaskan bahwa PPKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan

pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosial budaya, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Rumusan dalam naskah Kurikulum 2004 menyatakan bahwa Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Susanto (2012:225) berpendapat bahwa Pendidikan Kewarganegaraan yang disingkat PPKn, mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia.

BNSP (2006:108) menyebutkan bahwa tujuan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yaitu agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; (2) berpartisipasi secara aktif dan tanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara serta anti korupsi; (3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lainnya; (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Data *Education For All (EFA) Global Monitoring Report* pada tahun 2011 yang di keluarkan Organisasi Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-Bangsa (UNESCO) yang diluncurkan. Indeks pembangunan pendidikan atau *education development index* (EDI) berdasarkan data tahun 2008 adalah 0,934. EDI dikatakan tinggi jika mencapai 0,95. Nilai itu menempatkan pendidikan di Indonesia di posisi ke-69 dari 127 negara di dunia (kompas.com 20/2/2018). Data tersebut menunjukkan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia masih rendah. Sistem pembelajaran di sekolah-sekolah di Indonesia masih perlu diperbaiki dan ditingkatkan.

Gambaran hasil temuan tersebut, dapat mewakili keadaan pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada umumnya. Dalam proses pembelajaran seharusnya menekankan pada pemberian pengalaman langsung, kontekstual dan berpusat kepada siswa. Oleh sebab itu, guru harus mampu mengadakan variasi serta strategi pembelajaran agar siswa lebih kreatif dan tidak bosan dalam menerima pembelajaran.

Untuk mencapai kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam menanggapi suatu isu dalam suatu pembelajaran di kelas dibutuhkan suatu strategi dalam penyampaian pembelajaran, Strategi pembelajaran merupakan serangkaian dan keseluruhan tindakan strategis guru dalam merealisasikan perwujudan kegiatan pembelajaran aktual yang efektif dan efisien, untuk pencapaian tujuan pembelajaran. (Asmani, 2014:27).

Setiap kegiatan pembelajaran membutuhkan strategi pembelajaran agar siswa dapat mememahami dan mengusai kegiatan pembelajaran, tujuan kegiatan pembelajaran juga dapat terasa lebih menarik dan menyenangkan, dengan pemilihan strategi yang tepat pada setiap guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif dalam setiap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.

PAKEM merupakan pendekatan pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan dan pemahaman siswa, dengan penekanan pada belajar sambil bekerja *(learning by doing).* Dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah diterapkan dalam kurikulum, guru perlu melakukan serangkaian kegiatan pembelajaran, mulai dari perencanaan, menentukan strategi, pemilihan materi dan metode pembelajaran, sampai pada penilaian. (Asmani, 2014:61).

PAKEM termasuk salah satu pendekatan pembelajaran yang menarik perhatian publik, dengan manfaatnya yang besar yaitu menggali dan mendinamisir potensi siswa di tengah mundurnya kualitas pendidikan di negeri ini. Pendekatan ini membawa ekspektasi besar akan lahirnya generasi masa depan yang berkualitas tinggi dan mempunyai mental kompetisi yang memadai dalam percaturan global. (Asmani, 2014:57).

Dalam kegiatan pembelajaran sangat diperlukan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi siswa. Pendekatan tersebut dikenal dengan nama PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan). (Asmani, 2014:62).

Pembelajaran aktif dimaksudkan agar guru sebagai fasilitator mampu menciptakan suasana kegiatan belajar yang kondusif, sementara siswa sebagai siswa harus aktif. Kegiatan pembelajaran kreatif maksudnya dalam kegiatan pembelajaran terjadi hal-hal yang baru, beragam, baik dari siswa maupun dari guru. Pembelajaran yang efektif, yaitu kegiatan pembelajaran yang terlaksana tuntas secara efisien dengan mencapai semua tujuan kegiatan pembelajaran yang diharapkan. Pembelajaran menyenangkan lebih memusatkan kepada guru bagaimana guru mampu menciptakan proses kegiatan pembelajaran yang berjalan dengan baik dan menarik bagi siswa agar siswa tidak merasa bosan.

Fondasi kritis dan rasional PAKEM adalah filsafat konstruktivisme. Berdasarkan kontruktivisme pembelajaran ini merupakan proses kontruksi pengetahuan, bukan duplikasi pengetahuan. Pengetahuan dikonstruksi pada latar kenyataannya, bukan seharusnya. Pengetahuan yang dipelajari diatur berdasarkan autentisitasnya, bukan artifisialnya. PAKEM sebagai proses belajar untuk mengetahui, belajar sambil bekerja, belajar untuk menjadi, dan belajar untuk hidup bersama-sama, mendorong terciptanya kebermaknaan belajar bagi siswa. (Suprijono, 2009:VI)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Gugus Larasati Kecamatan Semarang Barat, kepada 5 sekolah dasar yakni SDN Kembangarum 01, SDN Kembangarum 03, SDN Manyaran 02, SD IT

Bina Amal 02, dan SD Darussalam diperoleh berbagai masalah. Masalah yang ditemui peneliti di antaranya siswa kelas V terutama pada muatan pembelajaran PPKn yang masih belum optimal. Pembelajaran PPKn secara umum di kelas di tengarai kurang menarik atau membosankan. Di sinyalir bahwa selama ini mata pelajaran PPKn yang dilaksanakan belum berjalan dengan maksimal.

Pada Gugus Larasati kemampuan guru dan keadaan masing-masing sekolah ini berbeda-beda. Ada sekolah yang memiliki sarana dan prasarana lengkap sehingga mampu menunjang kegiatan pembelajaran terutama dari segi media dan alat peraga. Namun ada juga sekolah yang memiliki keterbatasan media dan alat peraga. Dalam kondisi terbatas semacam ini, guru dituntut untuk kreatif dalam membuat media sendiri. Namun, guru lebih memilih tidak menggunakan media yang beraneka ragam, karena tidak memungkinkan jika harus membuat media setiap hari yang ditengarai oleh faktor waktu dan biaya. Dalam pembelajaran PPKn kelas V materi yang disajikan sebagian besar berasal dari kehidupan sehari-hari siswa, sehingga guru menggunakan pendekatan kontekstual dalam menyampaikan materi. Proses kegiatan pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan nyata di sekitar siswa. Sebagian kecil siswa terlihat aktif dan kreatif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran namun mereka masih cenderung kurang percaya diri ketika ingin menyampaikan pendapat. Melalui pengamatan ketika guru mengajar mata pelajaran PPKn di kelas, dari penelitian tersebut melihat

bahwa 4 pendekatan PAKEM yaitu aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan tidak semua nampak secara keseluruhan dalam proses kegiatan pembelajaran.

Indikator aktif, hampir semua guru yang diamati telah menunjukkan pembelajaran aktif di kelas. Untuk menciptakan keaktifan siswa, guru melakukan kegiatan tanya jawab dengan siswa. Dari kegiatan tanya jawab yang dilakukan guru, siswa terlihat ikut turut serta secara aktif dengan menjawab pertanyaan dari guru. Penggunaaan media dalam kegiatan pembelajaran belum bervariasi, seperti menggunakan media yang berbasis teknologi belum sepenuhnya digunakan. Penggunaan model dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran juga belum bervariasi. Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada, dapat di identifikasi permasalahan sebagai berikut:

a. Siswa kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran PPKn.
b. Sumber pembelajaran yang digunakan masih terbatas dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran PPKn.
c. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.
d. Motivasi belajar siswa masih rendah.
e. Kemampuan guru yang belum seutuhnya optimal dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran mata pelajaran PPKn.
f. Terdapat sebagian kecil siswa yang masih pasif dan malu ketika kegiatan pembelajaran PPKn berlangsung.

Kenyataan tersebut membuat peneliti tertarik untuk meneliti sejauh mana pelaksanaan kegiatan pembelajaran PPKn berbasis PAKEM di kelas V SD Gugus Larasati Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang, dengan keterampilan guru dalam mengimplementasikan pembelajaran PPKn dengan keenam indikator PAKEM yaitu aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan secara menyeluruh pada proses kegiatan pembelajaran PPKn.

1.2 Rumusan Masalah.

Berdasarkan kondisi yang terjadi di lapangan dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: "Bagaimanakah kegiatan pembelajaran berbasis PAKEM pada mata pelajaran PPKn di kelas V SD Gugus Larasati Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang?".

Adapun rumusan masalah tersebut dapat dirinci sebagai berikut:

1.2.1 Bagaimanakah implementasi pembelajaran berbasis PAKEM pada mata pelajaran PPKn di SD Gugus Larasati Kota Semarang?

1.2.2 Apa sajakah keunggulan dan kendala yang dialami guru dalam pembelajaran berbasis PAKEM pada mata pelajaran PPKn di kelas V SD Gugus Larasati Kota Semarang?

1.2.3 Bagaimanakah upaya yang sudah dilakukan guru, sehingga implementasi pembelajaran berbasis PAKEM dapat terlaksana dengan baik di SD Gugus Larasati Kota Semarang?

1.3 Tujuan Penelitian.

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian sebagai berikut:

1.3.1 Mendeskripsikan dan menganalisis implementasi pembelajaran berbasis PAKEM pada mata pelajaran PPKn di kelas V SD Gugus Larasati Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang.

1.3.2 Mendeskripsikan dan menganalisis keunggulan dan kendala yang dialami guru dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis PAKEM pada mata pelajaran PPKn di kelas V SD Gugus Larasati Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang.

1.3.3 Mendeskripsikan dan menganalisis upaya yang sudah dilakukan guru, sehingga implementasi pembelajaran berbasis PAKEM dapat terlaksana dengan baik.

1.4 Manfaat Penelitian.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoritis dan praktis yang akan diuraikan sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoritis.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah pengalaman sekaligus kemampuan guru Sekolah Dasar dalam mengimplementasikan kegiatan pembelajaran PPKn berbasis PAKEM.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara praktis bagi:

a. Guru

Guru dapat meningkatkan potensi diri dalam mengambil prakarsa profesionalisme, semakin terampil dalam mengelola kegiatan pembelajaran yang baik agar dapat tercipta suasana kelas yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

b. Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa, daya kreatifitas siswa, dan ketrampilan sosial sehingga dapat meningkatkan prestasi dan antusias belajar siswa. Diharapkan siswa mampu menerapkan pengetahuan yang sudah dimiliki dalam kehidupan sehari-hari.

c. Sekolah

Mampu memberikan donasi mulia serta memberikan dorongan bagi sekolah untuk selalu melakukan inovasi dalam rangka memperbaiki sistem pembelajaran guna meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran PPKn, sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn dapat tercapai melampaui KKM.

d. Peneliti

Penelitian ini memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengetahui sejauh mana kemampuan guru dalam mengimplementasikan kegiatan pembelajaran berbasis PAKEM yang diterapkan di SD Gugus Larasati Kecamatan Semarang Barat. Penelitian ini juga dapat menambah pengetahuan dan keterampilan *research* bagi peneliti.

BAB II

LANDASAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori.

2.1.1 Hakikat Belajar.

2.1.1.1 Pengertian Belajar.

Menurut Gagne (dalam Agus Suprijono (2009:2) belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi itu bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah. Menurut Slameto (2010:2) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Hamalik (2008:36) yang menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan, hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan kelakuan. Menurut Dimyati & Mudjiono (2009:7) belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Menurut Rifa'i dan Anni (2015:64-65) belajar merupakan proses perubahan perilaku yang terjadi karena adanya proses pengalaman fisik, psikis, dan sosial yang membutuhkan waktu karena dapat berlangsung selama satu hari, satu minggu, satu bulan, tahunan, bahkan seumur hidup.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah kegiatan atau suatu usaha yang dilakukan secara sadar, aktif, terstruktur, dan sistematis untuk menciptakan perubahan dari tidak tahu menjadi tahu dari hasil pengalaman sendiri dalam interaksinya terhadap lingkungan yang berlangsung secara berkesinambungan seumur hidup. Belajar pada hakikatnya adalah adanya perubahan pada diri individu.

2.1.1.2 Ciri-ciri Belajar.

Rachmawati dan Daryanto (2015:37-38) mengemukakan perubahan tingkah laku yang dapat disebut, belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

a. Perubahan yang disadari, artinya individu yang melakukan proses pembelajaran menyadari bahwa pengetahuan, ketrampilannya telah bertambah.
b. Perubahan yang bersifat kontinu (berkesinambungan), artinya perubahan yang telah terjadi menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku yang lain.
c. Perubahan yang bersifat fungsional, artinya perubahan yang telah diperoleh sebagai hasil pembelajaran memberikan manfaat bagi individu yang bersangkutan.
d. Perubahan yang bersifat positif, artinya terjadi adanya pertambahan perubahan dalam individu.
e. Perubahan yang diperoleh senantiasa bertambah sehingga keadaan individu tersebut berbeda dengan keadaan sebelumnya.

f. Perubahan yang bersifat aktif, artinya perubahan tersebut tidak terjadi dengan sendirinya akan tetapi melalui aktivitas individu.
g. Perubahan yang bersifat permanen (menetap), artinnya perubahan yang terjadi sebagai hasil pembelajaran akan berada secara kekal dalam diri individu.
h. Perubahan yang bertujuan dan terarah, artinnya perubahan itu terjadi karena ada sesuatu yang akan dicapai. Dalam proses pembelajaran, semua aktivitas terarah kepada pencapaian suatu tujuan tertentu.

Menurut Rifa'i dan Anni (2015:64) ciri-ciri belajar yaitu adanya. perubahan perilaku yang terjadi pada proses belajar merupakan akibat adanya interaksi antara individu dengan lingkungan.

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang kompleks dan terjadi pada setiap orang yang berlangsung seumur hidup dengan tujuan untuk mendapatkan suatu pengetahuan dan pengalaman yang dapat mengubah tingkah laku seseorang menjadi lebih baik.

2.1.1.3 Prinsip Belajar.

Menurut Slameto (2010:28) prinsip belajar perlu lingkungan yang menantang dimana anak dapat mengembangkan kemampuannya bereksporasi dan belajar dengan efektif, syarat keberhasilan belajar yaitu: (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.

Belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah proses sistemik yang dinamis, konstruktif, dan organik. Belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai komponen belajar. Prinsip belajar merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah hasil dari interaksi antara siswa dengan lingkungannya. Belajar sebagai konsep mendapatkan pengetahuan dalam praktiknya banyak dianut.

Prinsip belajar menurut Rachmawati dan Daryanto (2015:47-52) adalah:

a. Prinsip Perhatian dan Motivasi

Menurut Gazali (dalam Slameto (2010:56) perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju kepada suatu objek, sedangkan motivasi adalah tenaga yang menggerakan dan mengarahkan aktivitas seseorang. (Dimyati & Mudjiono, 2009:42) berbagai cara yang dapat dilakukan guru untuk menumbuhkan perhatian dan motivasi siswa yaitu dengan merancang bahan ajar yang menarik, mengkondisikan proses belajar aktif, menggunakan metode dan teknik pembelajaran yang menyenangkan, mengupayakan untuk menghargai siswa dan membuat suasana nyaman sehingga siswa tidak merasa tertekan, meyakinkan siswa bahwa mereka mampu mencapai suatu prestasi, dan memberitahukan nilai dari pelajaran yang sedang dipelajari siswa dan menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata sehari-hari.

b. Prinsip Keaktifan

Pada dasarnya manusia sudah memiliki keaktifan. Sebagai pendidik, hendaknya guru dapat mengolah keaktifan siswanya dalam pembelajaran agar keaktifan tersebut berdampak positif. Adapun caranya yaitu dengan memberi kesempatan untuk melakukan pengamatan, penyelidikan, dan eksperimen; memberi tugas individual dan kelompok melalui kontrol guru; memberikan pujian terhadap respons siswa dalam pembelajaran; menggunakan multi metode dan media; dan memberi kesempatan kepada siswa untuk berkreativitas dalam proses pembelajaran.

c. Prinsip Keterlibatan Langsung

Keterlibatan langsung bercirikan adanya konsep *"learning by doing"* yang dapat diartikan belajar sambil berbuat. Artinya siswa diikutsertakan dalam pembelajaran agar tidak menjadi siswa yang verbalistik (tahu kata tidak tahu makna). Guru dapat menerapkan prinsip ini dengan cara mengaktifkan peran individual atau kelompok kecil di dalam penyelesaian tugas, menggunakan media secara langsung dan melibatkan siswa untuk melakukan berbagai percobaan atau eksperimen, memberi keleluasaan kepada siswa untuk melakukan berbagai percobaan dan memberikan tugas-tugas praktek.

d. Prinsip Pengulangan

Teori belajar klasik yang memberikan dukungan paling kuat terhadap prinsip belajar pengulangan ini adalah teori psikologi daya.

Bedasarkan teori ini, belajar adalah melatih daya-daya yang ada pada manusia yang meliputi daya berpikir, mengingat, mengamati, menghafal, menanggapi dan sebagainya. Melalui latihan-latihan maka daya-daya tersebut akan semakin berkembang. Dalam proses belajar, semakin sering materi pelajaran diulangi maka semakin ingat dan melekat pelajaran itu dalam diri seseorang. Mengulang, besar pengaruhnya dalam belajar, karena dengan adanya pengulangan, bahan yang belum begitu dikuasai serta mudah terlupakan, semakin lama akan tetap tertanam dalam otak seseorang (dikutip dari https://id.m.wikipedia.org/wiki/Pembelajaran/ diunduh Minggu, 20 Januari: 15.30).

e. Prinsip Tantangan

Belajar perlu lingkungan yang menantang di mana anak dapat mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar dengan efektif (Slameto, 2010:28). Kegiatan berikut dapat dijadikan sebagai acuan bagi guru untuk menciptakan tantangan dalam kegiatan belajar yaitu dengan merancang dan mengelola kegiatan eksperimen; memberikan tugas-tugas pemecahan masalah; dan mendorong siswa untuk membuat kesimpulan pada setiap sesi pembelajaran.

f. Prinsip Balikan dan Penguatan

Siswa akan belajar lebih bersemangat apabila mengetahui dan mendapatkan hasil yang baik. Hasil belajar yang baik merupakan balikan yang menyenangkan dan berpengaruh positif bagi upaya-upaya

belajar berikutnya. Memberi penguatan merupakan tindakan atau respons terhadap suatu bentuk perilaku yang dapat mendorong munculnya peningkatan kualitas tingkah laku pada waktu yang lain.

g. Prinsip Perbedaan Individual

Setiap individu pasti memiliki karakteristik yang berbeda dengan individu lainnya. Perbedaan individual ini merupakan kodrat manusia yang bersifat alami. Agar dalam pembelajaran yang bersifat klasikal guru tetap dapat memperhatikan perbedaan individual, maka guru harus menggunakan multi media dan metode, sehingga semakin besar memberikan peluang tumbuhnya perhatian siswa di dalam latar belakang perbedaan individual. Selain itu, guru juga menambah waktu belajar bagi siswa yang memliki kemampuan rendah, atau memberikan pengayaan bagi siswa yang memiliki kemampuan lebih dari yang lain. Dalam menghargai perbedaan individual tersebut, guru juga harus memiliki prinsip tidak membeda-bedakan yang sama, dan tidak menyama-nyamakan yang beda.

Berdasarkan prinsip-prinsip tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran perlu memperhatikan berbagai prinsip belajar tersebut agar siswa dapat lebih mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, minat dan motivasinya bertambah serta mampu menggunakan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.1.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar.

Dalam proses belajar, ada 2 faktor yang mempengaruhi yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam individu, sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar individu. Dalam buku *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* Slameto (2010:54-72) mendeskripsikan faktor internal maupun faktor eksternal yang mempengaruhi proses belajar.

a. Faktor Internal, terdiri dari:

1) Faktor Jasmani, ada 2 indikatornya yaitu kesehatan dan cacat tubuh. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap proses belajarnya, agar seseorang dapat belajar dengan optimal, maka kesehatan jasmaninya harus dalam kondisi baik, sehat. Sedangkan cacat tubuh yaitu kurang sempurnanya mengenai tubuh/badan, seperti buta, tuli, patah tangan/kaki, lumpuh, dan lain-lain. Cacat tubuh sangat berpengaruh dalam proses belajar. Siswa yang cacat tubuh, biasanya terganggu saat belajar.

2) Faktor Psikologis, terdapat 7 faktor yang tergolong ke dalam faktor psikologis dan hal itu mempengaruhi proses belajar yaitu: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan pada saat proses belajar berlangsung.

3) Faktor Kelelahan, kelelahan dibedakan menjadi 2 macam, yaitu kelelahan jasmani dan rohani. Kelelahan-kelelahan tersebut adalah faktor yang dapat mempengaruhi belajar siswa. Agar belajar dapat

dilakukan dengan optimal, maka kondisi tubuh harus terbebas dari kelelahan.

b. Faktor Eksternal, terdiri dari:

1) Faktor Keluarga, faktor yang dapat mempengaruhi belajar siswa yaitu cara orang tua mendidik, hubungan antar anggota keluarga, kondisi suasana rumah, kondisi ekonomi keluarga, perhatian orang tua terhadap anak, dan latar belakang perilaku kebiasaan keluarga.

2) Faktor Sekolah, faktor sekolah yang mempengaruhi belajar siswa, yaitu metode mengajar, kurikulum, komunikasi antara guru dengan siswa, hubungan antar siswa, kedisiplinan di sekolah, media pembelajaran, alokasi waktu sekolah, standar ilmu pelajaran di atas ukuran, kondisi gedung bangunan sekolah, dan meminimalkan tugas-tugas sekolah yang dikerjakan di rumah.

3) Faktor Masyarakat, masyarakat merupakan salah satu dari berbagai faktor ekstern yang berpengaruh terhadap proses belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaan siswa bersinggungan dengan masyarakat. Faktor tersebut antara lain adalah kegiatan siswa disekitar masyarakat misalnya partisipasi siswa dalam organisasi di masyarakat baik organisasi sosial maupun yang bersifat kerohanian, media masa, teman bersosialisasi, dan sistem kehidupan masyarakat.

2.1.1.5 Hasil Belajar.

Menurut Gagne dalam buku *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Agus Suprijono (2009:5-7) hasil belajar adalah nilai,

sikap-sikap, pola perbuatan, pengertian-pengertian, hasil apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar berupa:

a. Informasi verbal yaitu kapabilitas mendeskripsikam pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespons secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, solusi dari masalah maupun penerapan aturan.
b. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
c. Strategi kognitif yaitu kemampuan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
d. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak tubuh dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak tubuh.
e. Sikap adalah kecakapan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kecakapan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kecakapan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Hasil belajar merupakan prestasi belajar siswa secara keseluruhan dari indikator kompetensi dasar dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan (Mulyasa, 2008:212). Sedangkan menurut Prawiradilaga (2008:69) hasil belajar adalah penilaian yang bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa atas materi pelajaran yang telah diberikan.

Berdasarkan uraian tersebut dapat ditarik kesimpulan, bahwa hasil belajar adalah prestasi siswa dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah melakukan proses kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

2.1.1.6 Lingkungan Belajar.

Menurut Saroni dalam Asmani (2011:110) lingkungan belajar merupakan segala sesuatu yang berhubungan dengan tempat proses pembelaajran dilaksanakan. Lingkungan adalah segala sesuatu yang ada di sekitar yang mempengaruhi tingkah laku individu baik secara langsung maupun tidak langsung (Hamalik, Oemar. 2004. *Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta: Bumi Aksara). Menurut Sanjaya (2008:146) berpendapat bahwa lingkungan belajar merupakan faktor lain yang dapat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Ada dua hal dalam faktor lingkungan belajar, yaitu lingkungan fisik dan lingkungan psikologis. Lingkungan fisik meliputi kondisi sekolah, misalnya ruang kelas, gedung sekolah, perpustakaan, dan lainnya. Sedangkan lingkungan psikologis meliputi keadaan sosial yang ada di lingkungan sekolah

tersebut, misalnya interaksi sosial antar guru. Dalam proses kegiatan pembelajaran, lingkungan fisik dan psikologis/sosial harus saling berhubungan, sehingga tercipta kondisi yang nyaman ketika kegiatan pembelajaran sedang berlangsung.

Berdasarkan uraian tersebut dapat ditarik kesimpulan, bahwa lingkungan belajar adalah tempat terlaksananya kegiatan pembelajaran yang mempengaruhi kualitas kegiatan pembelajaran tersebut karena keterkaitan hubungan antara manusia dengan lingkungan yang saling memberikan pengaruh.

2.2.2 Hakikat Pembelajaran.

2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran.

Di dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat (20) menyebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Permendikbud No. 22 tahun 2016 bahwa proses pembelajaran adalah kegiatan yang diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Sedangkan menurut Djamarah (2010:367) pembelajaran adalah proses yang menekankan pada membelajarkan siswa yang dilakukan oleh guru. Adapun menurut Hamalik (2008:57) pembelajaran adalah suatu gabungan yang terstruktur meliputi

unsur-unsur manusiawi, material, sarana prasarana, dan metode yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dari berbagai pendapat ahli tersebut dapat ditarik kesimpulan, bahwa pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian ide, wawasan, dan komunikasi yang bersifat interaktif, baik antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa dan siswa dengan lingkungan belajarnya untuk mencapai tujuan yang optimal dalam sebuah kegiatan pembelajaran.

2.1.2.2 Komponen Pembelajaran.

Menurut Djamarah & Zain (2013:41) komponen pembelajaran berarti kumpulan dari berbagai item yang saling berhubungan dan merupakan hal penting dalam proses pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar mengandung sejumlah komponen yang meliputi:

a. Tujuan Pembelajaran

Menurut Djamarah (2010:26) tujuan pendidikan adalah sesuatu hal yang ingin dicapai dalam proses kegiatan pembelajaran. Menurut Rachmawati & Daryanto (2015:39) tujuan pembelajaran adalah tercapainya perubahan perilaku atau kompetensi siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Menurut Sanjaya (2008:86) tujuan pembelajaran adalah kemampuan (kompetensi) atau keterampilan yang diharapkan dapat dipahami dan dikuasai oleh siswa setelah mereka melakukan proses kegiatan pembelajaran tertentu.

Berdasarkan uraian tersebut dapat ditarik kesimpulan, bahwa tujuan pembelajaran adalah pencapaian siswa setelah mengikuti

kegiatan pembelajaran atau sesuatu yang diharapkan dapat dipahami dan dikuasai oleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran.

b. Siswa

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 siswa adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu. Menurut Sudarwan Danim (2010:1) siswa merupakan sumber utama dan hal yang vital dalam proses pendidikan formal, siswa bisa belajar tanpa guru. Sebaliknya, guru tidak bisa mengajar tanpa adanya siswa. Oleh karena itu kehadiran siswa menjadi kelengkapan dalam proses pendidikan dan menuntut interaksi antara pendidik dan siswa.

Oemar Hamalik (2004:99) berpendapat, bahwa siswa merupakan salah satu komponen dalam kegiatan pembelajaran, disamping faktor guru, tujuan, dan metode pembelajaran. Menurut Rachmawati & Daryanto (2015:13) siswa adalah individu yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun psikis.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa adalah orang yang sedang dalam masa pertumbuhan dan perkembangan yang sedang melaksanakan kegiatan pendidikan untuk meningkatkan kualitas diri seperti bakat dan minat agar lebih baik dari sebelumnya.

c. Guru

Guru adalah salah satu komponen yang vital dalam dunia pendidikan, yakni orang yang bertanggung jawab secara moral mencerdaskan kehidupan siswa, dan bertanggung jawab atas aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam rangka membentuk siswa agar menjadi orang yang berkarakter, berilmu, berguna bagi nusa dan bangsa di masa yang akan datang (Rachmawati& Daryanto,2015: 94). Sedangkan menurut Djamarah& Zain (2013: 112) guru adalah tenaga pendidik yang memberikan wawasan kepada siswa di sekolah. Dapat disebut juga sebagai seseorang yang berpengalaman dibidangnya dan dengan keilmuan yang dimilikinya, dia dapat mencerdaskan siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa guru adalah orang yang berpengalaman di bidang profesinya yang mempunyai tanggung jawab moral untuk membantu membina menumbuhkan potensi yang ada pada diri siswa dengan ilmu yang dimilikinya agar potensi siswa dapat berkembang.

d. Sumber Pembelajaran

Sumber pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk dipelajari dan memperoleh pengalaman pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Sanjaya, 2008:174). Terdapat banyak sumber pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru yaitu sekurang-kurangnya ada lima macam sumber belajar yaitu sumber daya manusia, buku/ perpustakaan, media

masa, lingkungan sosial, dan sarana prasarana pendidikan, menurut Winataputra & Ardiwinata (dalam Djamarah & Zain, 2013:48-50). Menurut Rachmawati dan Daryanto (2015:254) sumber pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipelajari oleh siswa.. Pemanfaatan sumber pembelajaran tergantung pada kreatifitas guru. Semakin guru memiliki kreatifitas yang tinggi, maka semakin banyak sumber pembelajaran yang dapat manfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut disimpulkan bahwa sumber pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai asal munculnya bahan pelajaran dalam proses pembelajaran seluruh sumber atau bahan materi atau pembelajaran dengan tujuan untuk mempermudah dan membantu, secara optimal pada siswa dalam rangka meningkatkankan pemahaman dan hasil belajar siswa.

e. Media Pembelajaran

Education Assiciation (NEA) (dalam Hidayati 2008:7-3) mendefinisikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipengunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat mempengaruhi efektifitas progam intruksional. Menurut Rachmawati & Daryanto (2015:335) berpendapat bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sedangkan menurut Sanjaya (2008:163) media bukan hanya berupa alat

atau bahan saja, akan tetapi sesuatu hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh wawasan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat memacu seseorang untuk berpikir, berperasaan, bersikap, dan mengembangkan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk lebih optimal.

Adapun fungsi media pembelajaran menurut Sanjaya (2008:170-171) yaitu:

1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu, yang langka dan dapat diabadikan dengan foto atau direkam menjadi video atau audio, kemudian peristiwa tersebut dapat disimpan dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
2) Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu, yaitu guru dapat menyampaikan bahan belajar yang bersifat abstrak menjadi nyata sehingga mudah dipahami siswa dan dapat menghilangkan rasa penasaran siswa terhadap suatu materi belajar.
3) Meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa.

Agar keefektifan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dapat terlaksana, maka dalam menggunakan media pembelajaran, guru perlu memperhatikan prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran.

Adapun prinsip-prinsip tersebut menurut Sudjana (1991) dalam Djamarah & Zain (2013:127-128) yaitu :

1) Menentukan media pembelajaran dengan tepat, artinya guru memilih media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan bahan pembelajaran yang akan diajarkan kepada siswa.
2) Menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat, artinya penggunaan media pembelajaran perlu dipertimbangkan, agar sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.
3) Menampilkan media pembelajaran dengan tepat, artinya teknik dan metode penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan, bahan, model pembelajaran, waktu, dan sarana yang tersedia.
4) Menampilkan media pembelajaran pada waktu yang tepat ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.

f. Metode Pembelajaran

Rachmawati & Daryanto (2015:167) berpendapat bahwa metode pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas sebagai salah satu usaha untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut Sanjaya (2008:147) metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk menerapkan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan pembelajaran agar rencana yang telah disusun menghasilkan tujuan dan tercapai dengan secara optimal. Menurut Djamarah & Zain (2013:46)

metode adalah cara yang diterapkan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Berbagai pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan, bahwa metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk membantu siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan optimal. Ada banyak cara yang dapat digunakan guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan semangat belajar siswa. Guru perlu mengembangkan dan mengasah kemampuan mengajarnya, agar guru dapat menggunakan metode pembelajaran dengan optimal.

g. Evaluasi

Menurut Rachmawati & Daryanto (2015:326) evaluasi didefinisikan sebagai proses menilai sesuatu berdasarkan aspek atau tujuan yang telah ditentukan yang diikuti dengan pengambilan keputusan atas obyek yang dievaluasi. Menurut Hamzah dan Satria Koni (2014:3) evaluasi adalah proses pemberian ketetapan kualitas hasil pengukuran dengan cara membandingkan angka hasil pengukuran tersebut dengan kriteria tertentu. Kriteria sebagai pembanding dari proses pengukuran atau dapat pula ditetapkan sesudah pelaksanaan pengukuran. Kriteria ini dapat berupa proses/kemampuan rata-rata unjuk kerja kelompok dan berbagai patokan yang lain.

Evaluasi dapat memberi motivasi bagi guru dan siswa. Evaluasi juga dapat sebagai alat untuk menggambarkan kemajuan, prestasi, dan

hasil rata-rata belajar siswa. Evaluasi dapat menjadi bahan umpan balik bagi guru. Dengan umpan balik, guru dapat mengkoreksi diri sendiri, melakukan perbaikan dan meningkatkan kualitas dalam pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran (Slameto, 2010:39-51).

Berdasarkan uraian tersebut, disimpulkan bahwa evaluasi merupakan suatu cara untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah melakukan proses kegiatan pembelajaran yang berfungsi untuk mengukur kualitas siswa sampai sejauh mana memahami pelajaran.

2.1.2.3 Pembelajaran Efektif.

a. Pembelajaran Efektif

Pembelajaran yang efektif berarti pembelajaran yang menghasilkan suatu pengaruh yang positif dan terwujud didalam perilaku seseorang. Seseorang dianggap telah mengikuti pembelajaran jika ada perubahan pada perilakunya bukan penguasaan pada hasil latihan (Hamalik, 2008:36). Menurut Slameto (2010:73) ada berbagai cara untuk dapat menciptakan pembelajaran yang efektif, yaitu:

1) Perlunya Bimbingan

Pembelajaran menjadi lebih baik apabila dibimbing oleh seseorang yang berkompeten di bidangnya dalam hal ini adalah guru. Guru berusaha membimbing siswa agar dapat menemukan berbagai potensi yang dimilikinya, membimbing siswa agar dapat mencapai dan melaksanakan tugas-tugas perkembangan mereka, sehingga dengan ketercapaian itu siswa akan tumbuh dan berkembang sesuai

dengan minat dan bakat yang dimilikinya (Rachmawati&Daryanto, 2015:97).

2) Kondisi dan Strategi Pembelajaran

Pembelajaran secara efektif dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil yang optimal sesuai dengan tujuan instruksional yang ingin dicapai. Untuk meningkatkan pembelajaran yang efektif, diperlukan kondisi yang baik dan kondusif. Baik kondisi internal maupun eksternal. Kondisi internal merupakan kondisi (situasi) yang terdapat di dalam diri siswa, misalnya kesehatannya, keamanan, ketentraman dan yang lainnya. Sedangkan kondisi eksternal yaitu kondisi yang ada di luar diri siswa, suasana ruang belajar yang bersih, penerangan dalam ruangan yang cukup, media pembelajaran yang komplit dan memadai. Pembelajaran secara efisien dapat tercapai apabila menggunakan strategi pembelajaran yang tepat. Strategi pembelajaran yang efisien berarti suatu rencana yang terstruktur untuk melaksanakan pembelajaran dengan cara yang tepat. Strategi pembelajaran diperlukan untuk dapat mencapai hasil belajar yang optimal, dapat terwujud jika adanya korelasi antara keadaan jasmani yang sehat, keadaan emosional dan sosial yang baik, suasana lingkungan yang nyaman, dapat memanagement waktu dengan tepat serta dapat mengevaluasi materi yang dipelajari sehingga dapat memaksimalkan materi yang kurang dikuasai.

3) Metode Pembelajaran

Metode yaitu cara atau langkah yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Kegiatan pembelajaran memiliki tujuan untuk memperoleh aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran, akan dijadikan kebiasaan. Sementara itu pola kebiasaan belajar, akan berpengaruh terhadap belajar tersebut. Penyusunan jadwal dan perencanaan kegiatan pembelajaran, membaca buku dan membuat ringkasan materi, mengulangi materi pelajaran, konsentrasi yang baik, dan rajin menyelesaikan tugas merupakan suatu kebiasaan yang baik dalam metode belajar atau langkah belajar yang efektif.

Berdasarkan uraian tersebut dapat ditarik kesimpulan, bahwa pembelajaran secara efektif yaitu menghasilkan dampak yang baik, dampak yang dapat menciptakan perubahan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Supaya dapat menciptakan pembelajaran yang efektif, maka guru dapat menjadi fasilitator bagi siswa dengan cara membimbing siswa dalam proses belajarnya, menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan, gembira, dan menggunakan strategi maupun metode pembelajaran dengan tepat..

Berdasarkan pendapat dari para ahli tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah kegiatan membimbing siswa pada suatu proses untuk menyalurkan, mendapatkan, menemukan pengetahuan dan mengembangkan minat

dan bakat siswa. Tujuan dari kegiatan pembelajaran yang ideal yaitu agar materi yang dipelajari dapat dipahami dengan optimal oleh siswa, hal ini disebut *"mastery learning"* atau belajar secara tuntas, artinya pemahaman materi secara penuh (Rachmawati & Daryanto, 2015:300).

Pembelajaran secara efektif dapat terwujud apabila guru menguasai materi pelajaran, dengan menggunakan berbagai metode supaya kegiatan pembelajaran tidak membosankan, guru turut ikut serta meningkatkan kemampuan mengajarnya dengan cara menambah wawasan dan diskusi ilmiah, guru mengajar dengan memberikan aspek kognitif yang aktual, selalu memberikan pujian kepada siswa supaya motivasi belajarnya meningkat, dan guru dapat memanfaatkan kemajuan teknologi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran (Slameto, 2010:95-97).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran yang efektif adalah melakukan bimbingan kepada siswa pada suatu kegiatan untuk menyalurkan wawasan dan meningkatkan kemampuannya dengan menggunakan berbagai metode agar kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa dapat berdampak baik dan dapat memahami materi yang dipelajari serta dapat mngimplementasikan pengetahuannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat memiliki perilaku yang lebih baik. Kegiatan pembelajaran yang efektif adalah suatu proses yang dapat menciptakan suatu dampak baik, serta

dapat membuat perubahan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik bagi siswa melalui bimbingan yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan berbagai metode supaya kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa berdampak baik dan siswa dapat memahami materi yang telah dipelajari serta mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.2.4 Peran Guru dalam Pembelajaran.

Menurut Asmani (2014:155-157) peran guru dalam kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

a. Guru sebagai pembimbing, yaitu guru harus mampu memperlakukan siswa dengan respek dan menyayanginya. Guru harus memperlukan siswa dengan adil, memberikan perhatian, dan memberikan pujian kepada semua siswa tanpa ada pilihan.
b. Guru sebagai model, gerak gerik guru diperhatikan oleh setiap siswa. Gaya mengajar guru akan diingat setiap siswa. Karakter guru dijadikan cermin oleh siswanya. Sehingga guru adalah sosok yang dicontoh siswa nya termasuk didalamnya kedisiplinan, kejujuran, keadilan, kebersihan, kesopanan, ketulusan, ketekunan, dan kehati-hatian.
c. Guru sebagai mentor, yaitu guru selain menjadi pendidik, tetapi juga menjadi penasihat di lingkungan sekolah. Guru harus menjadi penasihat pribadi masing-masing siswa ketika siswa membutuhkan hal tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa peran seorang guru adalah sebagai motivator, fasilitator, pembimbing, model,

dan mentor bagi siswa, agar siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan maksimal dan mencapai tujuan yang optimal.

2.1.2.5 Peran Siswa dalam Pembelajaran.

Menurut Rachmawati dan Daryanto (2015:98-99) peran siswa dalam pembelajaran sebagai berikut:

a. Rajin membuat catatan atau intisari dari pembelajaran dengan merangkum penyampaian guru ketika kegiatan pembelajaran.
b. Selalu displin dan tekun dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
c. Siswa wajib bertanya apabila belum memahami materi pelajaran ketika kegiatan pembelajaran sedang berlangsung.
d. Menghindari sikap tidak jujur, dengan belajar yang teratur siswa akan selalu siap ketika kegiatan pembelajaran ada ujian yang mendadak.

2.1.3 Hakikat PAKEM.

2.1.3.1 Pengertian PAKEM.

PAKEM adalah suatu pendekatan yang memungkinkan siswa melaksanakan kegiatan beragam untuk mengembangkan keterampilan, sikap, dan pemahamannya dengan penekanan belajar sambil bekerja. Sementara guru menggunakan berbagai sumber dan media belajar, termasuk pemanfaatan lingkungan supaya pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan efektif (Asmani 2014:59-60). PAKEM adalah singkatan dari Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan. Berikut adalah penjelasan dari singkatan tersebut:

a. Aktif

Mulyasa (2006:191) pembelajaran aktif merupakan pendekatan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan keaktifan siswa dalam mencari berbagai informasi dan wawasan untuk dipelajari dan dikaji dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga siswa mendapatkan berbagai pengalaman yang dapat meningkatkan pemahaman dan kompetensinya. Menurut Budimansyah (2010:7) model pembelajaran aktif dapat menggugah semangat siswa dan dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran aktif juga dapat memberikan suasana berbeda di dalam ruang kelas, memberi rasa semangat di dalam kelas di mana setiap siswa merasa diperhatikan, serta pendapat dan perilakunya diapresiasi oleh guru dan teman-temannya (Djamarah, 2010:370).

Pembelajaran aktif dalam proses pelaksanaannya, guru harus mengkondisikan suasana yang kondusif, sehingga siswa menjadi aktif mengajukan pertanyaan, mengemukakan ide dan mencari data serta informasi yang diperlukan siswa untuk memecahkan suatu masalah (Asmani, 2014:60). Hal tersebut berarti, dalam proses kegiatan pembelajaran guru harus mewujudkan suasana yang dinamis (banyak kegiatan) dan tidak monoton, sehingga siswa aktif, senang, dan kegiatan pembelajaran berjalan dengan efektif, sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan optimal.

b. Kreatif

Menurut Mulyasa (2006:192) kegiatan pembelajaran kreatif merupakan proses pembelajaran yang dilakukan guru untuk dapat memotivasi dan memunculkan kreativitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan berbagai metode dan strategi yang bervariasi. Guru juga harus mampu menumbuhkan kreativitas siswa baik dalam mengembangkan kemampuan berpikir maupun dalam hal berketerampilan. Menurut Djamarah (2010:374) kegiatan pembelajaran yang kreatif adalah kegiatan pembelajaran yang dapat membentuk siswa lebih aktif, mempunyai keberanian menyampaikan pendapat dan berargumen, menyampaikan masalah maupun solusinya serta memanfaatkan semua sarana prasarana yang tersedia.

Pada kegiatan pembelajaran kreatif, yang perlu diperhatikan, yaitu pengembangan kreatifitas, baik pengembangan kemampuan berpikir dan daya cipta (keterampilan). Kegiatan pembelajaran kreatif tidak hanya menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir kreatif pada diri siswa, melainkan guru sebagai fasilitator juga diwajibkan untuk memililki kreatifitas dalam menyusun kegiatan pembelajaran agar dapat menghadapi beragam tingkat kemampuan siswa. Dalam hal ini, guru harus menggunakan, merancang kegiatan pembelajaran yang bervariasi, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tujuan pembelajaran tercapai dengan optimal.

c. Efektif

Menurut Mulyasa (2006:193) kegiatan pembelajaran dapat dikatakan efektif jika kegiatan pembelajaran memberikan pengalaman baru, dan membentuk kompetensi siswa, serta mengantarkan mereka ke tujuan yang ingin dicapai secara optimal. Pendapat tersebut juga diungkapkan oleh Budimansyah (2010:70) bahwa pembelajaran efektif adalah kegiatan pembelajaran yang menghasilkan sesuatu yang harus dipahami siswa setelah proses kegiatan pembelajaran berlangsung, sebab pembelajaran memiliki sejumlah tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara mengikutsertakan siswa secara penuh agar bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga suasana kegiatan pembelajaran kondusif dan terarah pada tujuan dan pembentukan kompetensi siswa.

Menurut Djamarah (2010:375) pembelajaran efektif merupakan kegiatan pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar dengan mudah dan menyenangkan. Efektifitas kegiatan pembelajaran akan tampak pada perubahan aspek-aspek (kognitif/ afektif/ psikomotorik) yang relatif tetap seperti yang telah dituliskan sebagai tujuan pembelajaran/ indikator/ kompetensi dalam kurikulum. Hal tersebut berarti proses kegiatan pembelajaran harus dapat menghasilkan sesuatu yang wajib dipahami siswa setelah proses kegiatan pembelajaran berlangsung dan pembelajaran tersebut harus bermakna bagi siswa.

d. Menyenangkan

Dalam kegiatan pembelajaran yang berbasis PAKEM, maka kondisi belajar harus menyenangkan sehingga siswa memusatkan perhatinnya secara penuh, tanpa beban pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran dan waktu curah anak pada pembelajaran menjadi tinggi (Asmani, 2014:61). Menurut Mulyasa (2006:194) kegiatan pembelajaran yang menyenangkan *(joyfull instruction)* merupakan suatu proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat sebuah hubungan yang kuat antara guru dan siswa tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan merupakan pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga memberikan suasana penuh keceriaan, menyenangkan, dan yang paling utama, tidak membosankan siswa.

Keamanan lingkungan perlu ikut serta dalam pelaksaan kegiatan pembelajaran, relevansi bahan ajar, pengelolaan kelas, penggunaan media pembelajaran, serta alat bantu/ sumber belajar yang tepat (Djamarah, 2010: 377). Menurut Budimansyah (2010: 71) kegiatan pembelajaran yang menyenangkan adalah kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan sehingga siswa memusatkan perhatiannya secara penuh pada kegiatan pembelajaran, sehingga waktu curah perhatiannya tinggi. Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan, guru harus mampu merancang pembelajaran

dengan baik, memilih materi yang tepat, serta memilih model dan mengembangkan strategi yang dapat melibatkan siswa secara optimal.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa PAKEM adalah suatu pembelajaran yang disusun oleh guru dengan kreatifitasnya dengan kegiatan pembelajaran yang beragam dan dinamis atau berubah-ubah menggunakan berbagai metode, model, dan strategi bervariasi, yang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran sehingga kreatifitasnya dapat berkembang. Sedangkan guru juga aktif sebagai fasilitator, mentor bagi kegiatan pembelajaran siswa, agar suasana belajar tetap kondusif serta menyenangkan, sehingga pembelajaran menjadi efektif bagi siswa dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

2.1.3.2 Ciri-ciri PAKEM.

PAKEM merupakan jenis metode pembelajaran dengan ciri-ciri tertentu. Adapun ciri-ciri PAKEM menurut Asmani (2014:83) yaitu :

a. Siswa terlibat dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan siswa dengan penekanan pada belajar melalui berbuat *(learning to do)*.
b. Guru menggunakan berbagai media pembelajaran dan strategi dalam membangkitkan semangat, termasuk menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar untuk menjadikan pembelajaran menjadi menarik, menyenangkan, dan tepat bagi siswa.

c. Guru mengkondisikan ruang kelas dengan memajang buku dan bahan ajar yang lebih menarik agar siswa tertarik membaca.
d. Guru menerapkan cara mengajar yang lebih kooperatif dan interaktif.
e. Guru mendorong siswa untuk menemukan cara dalam memecahkan masalah, serta turut serta menciptakan lingkungan sekolah.

Menurut Rose dan Nocholl (dalam Asmani, 2014:84), ciri-ciri PAKEM adalah:

a. Menciptakan lingkungan belajar tanpa tekanan agar kesuksesan belajar dapat tercapai.
b. Bahan belajar harus relevan.
c. Melibatkan secara sadar indera dan otak kiri maupun kanan.
d. Memacu siswa untuk dapat berpikir jauh ke depan dan mampu mengekspresikan apa yang sedang dipelajari, maka bahan ajar dapat dipahami dengan kecerdasan yang relevan.

Menurut Budimansyah (2010:73) ada berbagai ciri signifikan dalam proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan PAKEM yaitu:

a. Adanya berbagai macam sumber belajar, selain buku selain sumber belajar utama, juga terdapat sumber-sumber belajar yang lain. Hal tersebut bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih bagi siswa.
b. Menyusun pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode dan model pembelajaran yang bervariasi.

c. Hasil siswa mengikuti setelah kegiatan pembelajaran dipajang di tembok kelas, papan tulis.
d. Kegiatan pembelajaran bervariasi dan menciptakan siswa secara aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, yang biasanya didominasi oleh kegiatan individual, kegiatan berpasangan, dan kegiatan kelompok kecil antara empat sampai lima orang, untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru, dan siswa diminta untuk mempresentasikan hasil kegiatan pembelajaran di depan kelas.
e. Siswa mengembangkan kreatifitasnya dalam menyelesaikan tugas, baik secara individu maupun kelompok.
f. Siswa merasa senang dan antusias dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang beraneka ragam.
g. Pada akhir proses pembelajaran, siswa melaksanakan kegiatan refleksi, refleksi yaitu menyampaikan kesan dan harapan siswa terhadap proses kegiatan pembelajaran setelah dilaksanakan.

Berdasarkan ciri-ciri yang telah diuraikan tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam PAKEM pelaksanaan pembelajarannya menuntut agar siswa selalu aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator dan aktif memantau perilaku siswa.

2.1.3.3 Prinsip PAKEM.

Pembelajaran berbasis PAKEM memiliki 4 prinsip yang menjadi dasar kerangka PAKEM yang harus diimplementasi oleh:

a. Mengalami

Mengalami, berarti siswa terlibat secara aktif baik fisik, mental maupun emosional. Prinsip mengalami memiliki makna, bahwa kegiatan pembelajaran berlangsung dengan mengaktifkan banyak indera pada siswa seperti mengamati, mencoba, menyelidiki, melakukan wawancara dan menggunakan media pembelajaran (Asmani, 2014:123). Pembelajaran akan lebih bermakna bagi siswa, apabila siswa mengalami pembelajaran secara langsung, daripada hanya mendengarkan. Menurut Rachmawati & Daryanto (2015:311) menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa mengalami secara langsung apa yang dipelajarinya dengan menggunakan banyak indera dari pada hanya mendengarkan orang lain/ penjelasan guru.

b. Komunikasi

Prinsip komunikasi berarti cara menyampaikan apa yang diketahui. Prinsip komunikasi dapat dijadikan sebagai ajang untuk mengetahui sejauh mana pendalaman dan pengayaan materi siswa. Bertukar pikiran, bedah ide membuat pemikiran menjadi segar, kaya, mendalam, dan penuh variasi (Asmani, 2014:124).

c. Interaksi

Prinsip interaksi antara siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru perlu untuk selalu dijaga agar pembelajaran menjadi lebih hidup dan menarik. Prinsip interaksi memberikan peluang pada siswa

untuk berekspresi dan berartikulasi sesuai kemampuan. (Asmani, 2014:124).

d. Refleksi

Prinsip refleksi ini bermakna, bahwa dalam kegiatan pembelajarannya memungkinkan siswa dan guru untuk mengetahui efektivitas pembelajaran yang telah dilaksanakan. karena dari refleksi ini akan diketahui kekurangan dan kelebihan atau efektif dan tidaknya kegiatan pembelajaran (Asmani, 2014:125).

Dari berbagai pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan, bahwa guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran harus mengimplementasikan keempat prinsip tersebut. Melalui keempat prinsip tersebut, PAKEM terlaksana pada rangkaian kegiatan pembelajaran yang telah disusun, membentuk kegiatan pembelajaran yang berkualitas dan mampu menghasilkan siswa yang berkarakter.

2.1.3.4 Peran Guru dan Siswa dalam PAKEM.

Menurut Asmani (2014:92-94) gambaran peranan guru dan siswa dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran berbasis PAKEM, yaitu:

a. Pembelajaran Aktif

1) Guru aktif mengawasi siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran, menciptakan kondisi interaktif di dalam kelas, mengajukan pertanyaan yang memacu siswa untuk berpikir lebih, memberikan kesempatan siswa untuk menyampaikan gagasannya.

2) Siswa aktif dengan selalu bertanya, mengerjakan tugas dengan baik, berpartisipasi, dapat menemukan solusi dalam memecahkan masalah, menyampaikan buah pikiran, serta aktif mempertanyakan topik yang sedang dipelajari.

b. Pembelajaran Kreatif

1) Guru kreatif mengembangkan kegiatan yang menyenangkan dan bervariasi, membuat media pembelajaran, memanfaatkan lingkungan belajar, mengelola kelas dan sumber pembelajaran, merencanakan proses kegiatan pembelajaran dan hasil belajar.
2) Siswa kreatif membuat/ merancang, menulis, dan mengarang saat mengikuti kegiatan pembelajaran.

c. Pembelajaran Secara Efektif

1) Guru dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif.
2) Siswa dapat mencapai kompetensi yang diiinginkan.

d. Pembelajaran Menyenangkan

1) Siswa senang karena kegiatan pembelajaran menarik, memacu, menambah motivasi, memperoleh pengalaman belajar secara langsung, kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah dan pembelajaran tidak menekan siswa.
2) Guru merasa senang karena mampu membimbing siswa agar berani mencoba/berbuat, berani bertanya, berani menyampaikan gagasan/pendapat dan berani mengkritik pendapat orang lain.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa, peran guru dan siswa dalam PAKEM adalah harus kooperatif, dengan hal itu maka PAKEM akan terlaksana dengan baik. PAKEM memberikan kebebasan bagi guru dan siswa untuk berekspresi dan berartikulasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, dilandasi dengan keaktifan, kreatifitas yang dilakukan oleh guru dan siswa, sehingga kegiatan pembelajaran terlaksana dengan efektif dan tujuan kegiatan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal dalam kondisi belajar yang menyenangkan.

2.1.3.5 Lingkungan Belajar dalam PAKEM.

Menurut Saroni (dalam Asmani, 2014:113), lingkungan belajar adalah segala sesuatu yang memiliki hubungan dengan tempat proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Lingkungan belajar ini meliputi 2 hal, yaitu lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Kedua aspek lingkungan tersebut harus saling berkolaborasi, sehingga siswa nyaman dan semangat dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran secara sadar, tidak merasa tertekan dan terpaksa. Menurut Sapriya (dalam Asmani, 2014:113) PAKEM membutuhkan tata pengelolaan dan lingkungan belajar yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, ruang kelas yang nyaman dan menarik merupakan hal yang sangat disarankan dalam pelaksanaan PAKEM.

Menurut Semiawan (dalam Asmani, 2014:114) kelas yang memiliki pajangan atau pameran hasil belajar siswa, dapat menjadi tempat yang menarik dan memberikan stimulan bagi siswa untuk semangat

belajar. Pajangan yang dimaksud adalah pajangan yang relevan dengan materi yang sedang dipelajari. Menurut Sidi (dalam Asmani, 2014:116) menyatakan bahwa guru dan siswa dapat menggunakan berbagai sumber dan alat-alat yang sederhana dalam proses kegiatan pembelajaran. Menurut Sidi (dalam Asmani, 2014:117), pengelolaan kegiatan siswa dalam PAKEM lebih beragam. Oleh karena itu, guru perlu memperhatikan ukuran dan jenis kursi dalam kelas. Guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran yang ada di sekolah. Untuk memudahkan siswa bergerak dan memudahkan guru berinteraksi, mengamati siswa saat belajar, maka guru harus dapat mengatur meja, kursi, dan media pembelajaran.

Menurut Sidi (dalam Asmani, 2014:117), agar PAKEM dapat diterapkan lebih optimal, maka di dalam ruang kelas perlu adanya sudut baca. Sudut baca tersebut diperoleh dari hasil belajar siswa yang bagus. Dengan adanya sudut baca dalam kelas, maka siswa dapat meluangkan waktunya untuk merutinkan membaca di sudut baca, sudut baca juga dijadikan sebagai sumber belajar siswa.

Dapat ditarik kesimpulan, kolaborasi antara lingkungan lingkungan fisik dan social sangat mempengaruhi terlaksananya PAKEM. Lingkungan tersebut sangat mempengaruhi efektivitas PAKEM. Guru harus mampu mengkondisikan lingkungan belajar agar menyenangkan dan menarik, karena hal tersebut dapat menjadi rangsangan positif untuk terlaksananya PAKEM, dengan terciptanya lingkungan belajar yang menarik dan

menyenangkan, maka guru dan siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal.

2.1.3.6 PAKEM dalam Mata Pelajaran PPKn.

PAKEM dalam mata pelajaran PPKn merupakan pendekatan belajar untuk melaksanakan proses pembelajaran tersebut. Pembelajaran berbasis PAKEM tersebut memuat berbagai macam kegiatan pembelajaran menyenangkan yang disusun oleh guru. Saat pembelajaran berlangsung, siswa aktif mengikuti kegiatan pembelajaran yang bervariasi, ditunjang dengan digunakannya media pembelajaran PPKn yang menarik seperti gambar, video, dan alat peraga sesuai materi yang sedang dipelajari, menggunakan sumber belajar dari berbagai buku yang ada di perpustakaan, lingkungan sekolah, dan internet, serta menggunakan metode pembelajaran yang beranekaragam seperti tanya jawab, wawancara, dan lainnya untuk meningkatkan aspek kognitif, afektif, dan aspek psikomotorik. Guru aktif memantau berbagai macam kegiatan pembelajaran siswa, dan aktif menjadi fasilitator bagi siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan dan efektif, sehingga siswa memusatkan perhatiannya secara penuh, fokus tmemperhatikan pembelajaran, dan siswa dapat menguasai materi pembelajaran yang telah dipelajarinya.

2.1.4 Hakikat PPKn.

2.1.4.1 Pengertian PPKn.

Menurut Azis Wahab (2002:17), PPKn adalah pendidikan nilai. Tujuannya adalah membantu siswa menjajaki nilai-nilai yang ada, melalui pengujian secara kritis agar para siswa dapat meningkatkan atau memperbaiki kualitas berpikir dan perasaannya. Sebagai pendidikan nilai, PPKn dapat membantu siswa dalam mengembangkan pertimbangan-pertimbangannya kearah obyek tertentu (moral maupun nonmoral) termasuk estetika dan etika. Pendapat tersebut diperkuat oleh Winecoff (dalam Azis Wahab, 2002:17-18), bahwa pendidikan moral sebagai proses membantu siswa untuk lebih meningkatkan tanggung jawab, adil, dan pertimbangan yang matang terhadap dan tentang orang lain.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan bidang kajian yang bersifat *multifacet* dengan konteks lintas bidang keilmuan (Sapriya, 2011:96). Menurut Winataputra (dalam Sapriya, 2011:97), bidang kajian PPKn dapat disikapi sebagai: pendidikan kewarganegaraan, pendidikan politik, pendidikan nilai dan moral, pendidikan karakter kebangsaan, pendidikan kemasyarakatan, pendidikan hukum dan hak asasi manusia, dan pendidikan demokrasi.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat ditarik kesimpulan, bahwa PPKn merupakan pendidikan yang memuat nilai dan moral, pendidikan yang mengembangkan dan melestarikan nilai-nilai luhur pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan PPKn membina siswa agar memahami

dan menyadari hubungan antara sesama anggota keluarga, sekolah dan masyarakat, serta dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Guru diharapkan mampu mengajarkan dan menanamkan pendidikan nilai dan moral kepada para siswa, sehingga siswa menjadi pribadi yang berkarakter.

2.1.4.2 Tujuan PPKn.

Menurut Kurikulum Tahun 1994, tujuan PPKn adalah "Meningkatkan pengetahuan dan pengembangan kemampuan memahami, menghayati, dan meyakini nilai-nilai Pancasila sebagai pedoman perilaku dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara sehingga menjadi warga negara yang bertanggungjawab dan dapat diandalkan serta memberi bekal kemampuan untuk belajar lebih lanjut." Menurut Sapriya (2011:315) pendidikan kewarganegaraan bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut.

a. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
b. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi.
c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama bangsa-bangsa yang lain.

d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia baik secara langsung maupun tidak dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Menurut James A Banks (dalam Sapriya, 2011:23-24) bahwa: *"The major goals of the social studies is to prepare citizens who can make reflective decisions and participate successfully in the civic life of their communities, nation and the world. Goals in four categories contribute to this mayor goal: (1) knowledge, (2) skills, (3) attitudes and values, (4) citizen action."*

Berdasarkan uraian tersebut, dapat ditarik kesimpulan, bahwa tujuan PPKn yaitu mempersiapkan siswa untuk dapat hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara sesuai dengan tuntutan nilai dan moral Pancasila, sehingga siswa dapat menghadapi berbagai persoalan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

2.1.4.3 Ruang Lingkup PPKn.

Menurut Azis Wahab (2002:26) ruang lingkup materi pembelajaran PPKn meliputi nilai moral Pancasila, UUD 1945, nilai-nilai moral luhur budaya Indonesia serta nilai-nilai moral agama yang diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, ruang lingkup PPKn juga meliputi kehidupan ideologi, politik, ekonomi, sosial, budaya, pertahanan, dan keamanan di negara Republik Indonesia yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. Menurut Somantri (dalam Sapriya, 2011:316) menyatakan bahwa ruang lingkup PPKn adalah warga negara dalam hubungannya

dengan organisasi kemsyarakatan, sosial, ekonomi, agama, kebudayaan, dan negara.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan, bahwa ruang lingkup PPKn diarahkan pada terbentuknya warga negara yang baik, yaitu warga negara yang patuh terhadap negara dan pemerintah memahami dengan baik hak-hak dan kewajiban-kewajibannya serta senantiasa menanamkan rasa persatuan dan kesatuan bangsa. Diharapkan dengan memahami konsep-konsep dan nilai-nilai dasar Pancasila, diharapkan pula akan mempengaruhi pola pikir dan perilaku yang dapat menyertai perkembangan sikap siswa sesuai dengan nilai nilai Pancasila.

2.1.4.4 Pembelajaran PPKn di SD.

PPKn SD berlaku sejak tahun 1994 melalui Kurikulum Tahun 1994 yang menggantikan mata pelajaran atau bidang studi PMP yang dahulu diajarkan melalui kurikulum Tahun 1975 dan Kurikulum Tahun 1984 (sebagai penyempurnaan terhadap Kurikulum Tahun 1975). Harus disadari bahwa siswa SD lebih cenderung pada contoh kongkrit yang dapat dilaksanakan dalam kehidupannya sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan berpikirnya sebagai siswa SD. Salah satu permasalahan utama yang dihadapi guru adalah bahwa materi kurikulum kurang bermuatan aspek moral (berorientasi pada aspek afektif). Untuk SD uraiannya hanya menyangkut aspek kognitif dan psikomotor saja, yaitu mengetahui/mengenal dan pembiasaan. Uraian pada setiap pokok bahasan

tersebut disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan kemampuan siswa SD (Azis Wahab, 2002:34-36).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan, bahwa pokok-pokok bidang studi PPKn SD memuat pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga negara dengan negara. Hubungan itu diatur oleh hukum dan undang-undang. Guru perlu mengajarkan praktek kehidupan warga negara di kelas dimulai dengan menerapkan kedisiplinan, seperti cara-cara masuk dan meninggalkan kelas, cara mengambil bahan-bahan belajar, cara memperoleh informasi dari guru, menjaga kelas agar tetap rapi dan bersih. Dengan mengikuti langkah-langkah tersebut siswa belajar melaksanakan prosedur atau kedisiplinan warga negara dalam masyarakat kelas.

2.2 Kajian Empiris.

2.2.1 Penelitian yang dilakukan oleh Brian Tilley tahun 2010 dengan judul *"Introducing Relevant Social Issues as Examples in the Counseling Classroom: The Impact of a Volatile Political Environment and a Therapeutic Solution"*. Hasil penelitiannya yaitu menunjukkan efektivitas penggunaan contoh-contoh nyata yang relevan dengan materi pembelajaran di dalam kelas yang diukur dengan hasil tes subjek khusus menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih berminat mengikuti pembelajaran. Pembelajaran dengan mengaitkan materi dan kehidupan sehari-hari siswa, akan membuat siswa aktif terlibat dalam dialog yang

baik serta mendorong mereka untuk menjadi lebih sadar sosial dan memberikan mereka kesempatan untuk menerapkan kritis kemampuan berpikir. Hal tersebut juga dapat membuat suasana kelas menjadi menyenangkan sehingga, siswa nyaman mengekspresikan diri mereka dan diskusi dapat berkembang . (Brian Tilley. 2010. *Introducing Relevant Social Issues as Examples in the Counseling Classroom: The Impact of a Volatile Political Environment and a Therapeutic Solution.* Journal of Research in Innovative Teaching, volume 03, 80-86).

2.2.2 Penelitian yang dilakukan oleh Protopsaltis, A. , Pannese, L. , Hetzner, S. , Pappa, D. and de Freitas, S. tahun 2013 dengan judul *"Creative Learning With Serious Games"*. Hasil penelitiannya yaitu menunjukkan bahwa penerapan permainan pendidikan untuk membina belajar dan motivasi siswa dalam situasi belajar yang kompleks, dapat menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan. Penggunaan game didaktik dalam pembelajaran menyebabkan metodologi yang inovatif dan teknologi yang efektif untuk proses belajar siswa sehingga, membuat mereka lebih ingin tahu tentang materi yang sedang dipelajarinya. (Protopsaltis, A., 2010. *Creative Learning With Serious Games*. International Journal of Emerging Technologies in Learning, volume 5, 4-6).

2.2.3 Penelitian yang dilakukan oleh Deny Setiawan tahun 2014 dengan judul "Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Karakter melalui Penerapan Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan". Pada penelitian tersebut, penelitian menerapkan pembelajaran yang aktif,

kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM) pada mata pelajaran PPKn dan hasil penelitian tersebut yaitu penerapan pembelajaran aktif, kreatif dan menyenangkan dalam mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan berbasis karakter padaakikatnya adalah penerapan pembelajaran inovatif. Penerapan aktif, kreatif dan menyenangkan yang dipadu dengan penerapan pembelajaran inovatif dalam pendidikan kewarganegaraan berbasis karakter diharapkan dapat: (a) pembelajaran lebih efektif dan bermakna; (b) pengalaman belajar bervariasi dengan suasana belajar yang menyenangkan; (c) siswa lebih berpikir kritis (civic knowledge); (d) meningkatkan kematangan emosional (civic disposition); dan (e) komitmen untuk berbuat atau berpartisipasi (civis skill).

2.2.4 Penelitian yang dilakukan oleh Naniek Sulistya Wardani tahun 2015 dengan judul "Implementasi PAKEM Melalui Model Pembelajaran Aktif Dalam Perkuliahan Konsep Dasar IPS SD Berbasis Kecakapan Hidup". Hasil penelitiannya adalah implementasi pakem dalam model pembelajaran IK, jigsaw dan TPS dengan mengembangkan pendidikan kecakapan hidup menunjukkan hasil capaian mahasis dengan skor tertinggi yang dicapai mahasiswa 90 dan skor terendah 70. Kompetensi dosen PIPS dalam menerapkan pakem cukup memadai. (Naniek Sulistya Wardani. 2015. *Implementasi PAKEM Melalui Model Pembelajaran Aktif Dalam Perkuliahan Konsep Dasar IPS SD Berbasis Kecakapan Hidup.* Jurnal Pendidikan UKSW.

2.2.5 Penilitian yang dilakukan oleh Evy Suryaningsih tahun 2016 dengan judul "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dengan Menerapkan Model *Realing Guide* Berbasis PAIKEM bagi Siswa di SDN Model Mataram". Hasil penelitian yaitu sangat efektif upaya untuk meningkatkan motivasi belajar Siswa kelas II.A semester dua tahun 2015/2016 di SD Negeri Model Mataram. Fakta telah menunjukkan perolehan rata-rata skor motivasi belajar Siswa pada siklus I (3,89), sedangkan pada siklus II (4,32), hasil belajar siklus I (53,50) dan Siklus II (81,00) sudah melampaui Indikator keberhasilan yang ditetapkan. Penelitian dinyatakan "berhasil" dan dihentikan pada siklus II. (Evy Suryaningsih. 2016. *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dengan Menerapkan Model Realing Guide Berbasis PAIKEM bagi Siswa di SDN Model Mataram.* Jurnal Riset Pendidikan Dasar, (ISSN 2442-7667).

2.2.6 Penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati tahun 2016 dengan judul "Peningkatan Partisipasi dan Prestasi Belajar PKn Dengan Model PAKEM Siswa Sekolah Dasar". Hasil penelitiannya yaitu Penerapan Model Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAKEM) siswa kelas V SD Negeri Turi 1 Sleman dalam 3 siklus, 3 kali pertemuan dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa dari siklus pra tindakan tingkat partisipasi sebesar 47%, pada siklus 1 sebesar 63%, siklus 2 sebesar 76%, dan siklus 3 sebesar 89% atau terjadi peningkatan sebesar 42%. Target pencapaian penelitian pada siklus 3 telah terpenuhi. 2. Penerapan Model Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAKEM) juga

dapat meningkatkan nilai rata-rata prestasi belajar PKn dari nilai ratarata pra tindakan 64,86, pada siklus 1 menjadi 66,97, siklus 2 nilai rata-rata 66,84 dan pada siklus 3 menjadi 82,10. Dengan demikian terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 17,24%. Target pencapaian telah terpenuhi. (Nurhayati. 2016. *Peningkatan Partisipasi dan Prestasi Belajar PKn Dengan Model PAKEM Siswa Sekolah Dasar.* Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, volume 2, no. 1).

2.2.7 Penelitian yang dilakukan oleh Umi Hanifah tahun 2016 dengan judul "Penerapan Model PAIKEM Dengan Menggunakan Media Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab". Hasil penelitianya adalah Penerapan Model PAIKEM dalam pembelajaran bahasa Arab akan lebih efektif jika dilakukan dengan menggunakan media permainan bahasa. Karena, permainan bahasa di sini bukan merupakan aktivitas tambahan untuk bergembira semata, tetapi permainan ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa dalam mengaplikasikan kemahiran/keterampilan bahasa yang telah dipelajarinya. (Umi Hanifah. 2016. *Penerapan Model PAIKEM Dengan Menggunakan Media Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Jurnal Ilmu Tarbiyah "At-Tajdid", volume. 5, no. 2).

2.2.8 Penelitian yang dilakukan oleh Pariang Sonang Siregar, dkk tahun 2017 dengan judul "Penerapan Pendekatan Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 10 Rambah". Hasil penelitiannya yaitu peningkatan

kualitas aktivitas siswa dari siklus I sebesar 50%, siklus II 80%, siklus III sebesar 92%, dan siklus IV sebesar 98%, terjadi peningkatan aktivitas siswa pada mata pelajaran Matematika menjadi sangat berkualitas. Ketuntasan hasil belajar dari siklus I sebesar 90%, siklus II sebesar 95%, siklus III sebesar 100%, dan siklus IV sebesar 100%, dimana terjadi peningkatan hasil belajar yang sangat baik. Rata-rata nilai dari siklus I sebesar 72,38, dan siklus II sebesar 83,00, siklus III sebesar 90,50, dan siklus IV sebesar 97,00, maknanya secara klasikal pendekatan PAIKEM dapat meningkatkan rata-rata nilai Matematika siswa kelas IV SD Negeri 010 Rambah. (Pariang Sonang Siregar, dkk. 2017. *Penerapan Pendekatan Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 010 Rambah.* Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD, volume 5, 743-749).

2.2.9 Peneliti yang dilakukan oleh Dian Febriani tahun 2018 dengan judul "Penerapan Strategi PAKEM terhadap Kemampuan Menulis Karangan Deskriptif pada Siswa Kelas IV SDN 52 Kota Bengkulu". Hasil penelitiannya yaitu terdapat pengaruh dalam penerapan strategi PAKEM terhadapkemampuan menulis karangan siswa kelas IV SD Negeri 52 Kota Bengkulu. Hal iniditunjukkan dengan hasil uji-t *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan nilai t hitung sebesar 2,552 dan tabel sebesar 2,021. Terjadi perbedaan nilai pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang disebabkan oleh adanya perbedaan perlakuan pada saat proses pembelajaran. Pada kelas eksperimen guru menggunakan strategi PAKEM

dalam proses pembelajaran menulis karangan deskripsi, sedangkan pada kelas kontrol proses pembelajaran menggunakan metode konvensional dalam proses pembelajaran menulis karangan. Selanjutnya, berdasarkan hasil uji-t diperoleh thitung lebih besar dari t tabel artinya terdapat pengaruh penggunaan strategi PAKEM terhadap kemampuan menulis karangan deskriptif siswa kelas IV SD Negeri 52 Kota Bengkulu. (Dian Febriani. 2018. *Penerapan Strategi PAKEM Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Deskriptif pada Siswa Kelas IV SDN 52 Kota Bengkulu.* Jurnal Riset Pendidikan Dasar, (ISSN 2615-6814).

2.2.10 Penilitian yang dilakukan oleh Fatimah tahun 2018 dengan judul "Meningkatkan Aktifitas Belajar Dengan Menerapkan Model *Reading Guide* Berbasis PAIKEM Bagi Siswa Kelas II Semester Satu Tahun Pelajaran 2018/2019 Di SDN 47 Mataram". Hasil penelitiannya yaitu Penerapan pendekatan *Model Reading Guide Berbasis PAIKEM* sangat efektif upaya untuk meningkatkan aktifitas belajar Siswa kelas II Semester Satu Tahun Pelajaran 2018/2019 di SD Negeri 47 Mataram. Fakta telah menunjukkan perolehan rata-rata skor aktifitas belajar Siswa pada siklus I (3,16), sedangkan pada siklus II (4,46), hasil belajar siklus I (57,19) dan Siklus II (88,65) sudah melampaui Indikator keberhasilan yang ditetapkan. Penelitian dinyatakan "berhasil" dan dihentikan pada siklus II. (Fatimah. 2018. *Meningkatkan Aktifitas Belajar Dengan Menerapkan Model Reading Guide Berbasis PAIKEM Bagi Siswa Kelas II Semester Satu*

Tahun Pelajaran 2018/2019 Di SDN 47 Mataram. Jurnal Ilmiah Mandal Education, volume 4, 2).

2.2.11 Penelitian yang dilakukan oleh Ketut Niki tahun 2018 dengan judul "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas I Di SD Negeri 46 Ampenan Dengan Menerapkan Model *Reading Guide* Berbasis PAIKEM Semester Satu Tahun Pelajaran 2018/2019". Hasil Penelitian tersebut adalah perolehan rata-rata skor motivasi belajar Siswa pada siklus I (3,62), sedangkan pada siklus II (4,16), hasil belajar siklus I (66,64) dan Siklus II (88,27) sudah melampaui Indikator keberhasilan yang ditetapkan. Penelitian dinyatakan "berhasil" dan dihentikan pada siklus II. (Ketut Niki. 2018. *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas I Di SD Negeri 46 Ampenan Dengan Menerapkan Model Reading Guide Berbasis PAIKEM Semester Satu Tahun Pelajaran 2018/2019.* Jurnal Ilmiah Mandala Education, volume 4, no. 2).

2.2.12 Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nur Asiah tahun 2017 yang berjudul "ANALISIS KEMAMPUAN PRAKTIK STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF (*ACTIVE LEARNING*) MAHASISWA PGMI FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN IAIN RADEN INTAN LAMPUNG". Hasil penelitiannya yaitu dari hasil observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi yang telah peneliti laksanakan dapat diketahui bahwa kemampuan praktik strategi pembelajaran aktif mahasiswa PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung menunjukkan bahwa sudah dapat menunjukkan kemampuan yang cukup

baik meskipun belum semua mahasiswa dapat menunjukkan secara maksimal. Untuk minat dan motivasi mahasiswa sudah sangat baik tetapi seharusnya dengan motivasi yang tinggi akan memberikan semangat yang luar biasa sehingga seseorang dapat berusaha keras melakukan suatu kegiatan dan mencapai tujuan yang diinginkan. (Nur Asiah. 2017. *Analisis Kemampuan Praktik Strategi Pembelajaran Aktif Mahasiswa PGMI Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung.* Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar. Vol. 4. No. 1).

2.2.13 Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Suparminingsih (2016) yang berjudul "Pengaruh Strategi Pembelajaran Pailkem Dengan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 3 Kedungbanteng Tahun Ajaran 2015/2016." Menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas yang diberi perlakuan menggunakan strategi pembelajaran PAILKEM dengan media animasi lebih baik dari pada kelas yang tidak diberi perlakuan dengan menggunakan strategi pembelajaran PAILKEM dengan media animasi. Artinya ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan penerapan strategi pembelajaran PAILKEM dengan media animasi pada mata pelajaran IPA materi pokok "Sumber Daya Alam" pada kelas IV SDN Kedungbanteng 3 kota Ponorogo.

2.2.14 Hasil penelitian Yana, dkk (Vol: 2 No: 1 Tahun 2014) yang berjudul" Pengaruh Pendekatan Pailkem Berbantuan *Tape Recorder* Terhadap Keterampilan Mendengarkan Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa

Kelas V menunjukkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan keterampilan mendengarkan antara siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran PAILKEM berbantuan tape recorder dengan siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional (thitung = 2,879 > ttabel = 2,000) di dapat rata-rata keterampilan mendengarkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas V yang dibelajarkan dengan model pembelajaran PAILKEM berbantuan tape recorder lebih tinggi dari siswa yang dibelajarkan dengan model konvensional (79,38>74,11). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran PAILKEM berpengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan mendengarkan pada siswa kelas V gugus II Tegallalang Gianyar.

2.2.15 Hasil Penelitian oleh Rahmi (2013) mengenai strategi pembelajaran PAILKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, dan Menarik) merupakan salah satu strategi yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran matematika. Karena strategi ini tertuju pada bagaimana cara 1) mengorganisasikan materi pembelajaran, 2) menyampaikan atau menggunakan metode pembelajaran, dan 3) mengelola pembelajaran sebagaimana yang dikehendaki oleh ilmuan pembelajaran saat ini. Strategi PAILKEM dapat digunakan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Strategi PAILKEM memposisikan guru sebagai orang yang menciptakan suasana belajar yang kondusif atau sebagai fasilitator dalam belajar. Sementara siswa sebagai peserta belajar

harus aktif, inovatif dan lingkungan dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang kreatif, efektif, dan menarik.

2.2.16 Hasil penelitian Sari (2014) yaitu, guru telah melaksanakan seluruh langkah-langkah pembelajaran menggunakan strategi PAILKEM dengan metode *gallery walk* dengan sangat baik dan telah memposisikan dirinya sebagai fasilitator bagi siswa dalam melakukan pembelajaran. Dilihat dari hasil persentase aktivitas siswa yang meningkat di setiap siklus dapat disimpulkan bahwa selama proses pembelajaran siswa menghabiskan sebagian besar waktunya untuk belajar di alam dan mempresentasikan hasil penemuannya dalam bentuk gallery. Hasil prestasi belajar siswa pada pelajaran IPA materi ekosistem baik aspek kognitif, afektif dan psikomotor mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan menggunakan strategi PAILKEM dan metode *gallery walk.*

2.2.17 Hasil Penelitian Fauziah yang berjudul "Peningkatan Kompetensi Guru Dengan Mewujudkan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Dan Menarik", Dengan memenuhi kompetensi kompetensi tersebut, guru dapat menjalankan tugasnya dengan sebaik mungkin dan menciptakan suasana belajar PAILKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Ligkungan, Kreatif, Efektif, dan Menarik). Dengan kompetenai-kompetensi yang telah dikuasai dengan baik guru diharapkan mampu menyelesaikan persoalan-persoalan yang berhubungan dengan kompetensi dan kegiatan pembelajaran.

2.2.18 Hasil penelitian Samriah, pada Jurnal Kreatif Tadulako Online (Vol. 4 No. 11 ISSN 2354-614X), yang berjudul "Penerapan Pendekatan Paikem Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Energi dan Kegunaanya di Kelas IV SDN 4 Kamalu Tolitoli". Hasil penelitiannya dengan menggunakan pendekatan PAIKEM. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 4 Kamalu Kecamatan Ogodeide Kabupaten Tolitoli yang berjumlah siswa 20 orang terdiri dari 9 orang laki-laki dan 11 orang perempuan. Hasil tindakan pada siklus I diperoleh ketuntasan belajar pada pertemuan I dengan rata-rata 72,5% dan pertemuan II 77,5%, sedangkan observasi siswa pertemuan I 61,53% dan pertemuan II 67,30%. Ketuntasan belajar klasikal sebesar 65% dengan nilai rata-rata 6,95. Siklus II mengalami peningkatan observasi guru pertemuan I 90,0% meningkat 95,0%, sedangkan observasi siswa pertemuan I 78,84% juga mengalami peningkatan pada pertemuan II 80,76% dan ketuntasan belajar klasikal 85% dengan nilai rata-rata 7,55. Dengan demikian dapat disimpulkan penerapan pendekatan PAIKEM dapat meningkatkan hasil belajar siswa SDN 4 Kamalu Kabupaten Tolitoli.

2.2.19 Hasil Penelitian Saputra (2016) yang berjudul Strategi Paikem Pada Mata Pelajaran Pkn Di SMP Negeri 20 Malang, Hasil penelitian ini adalah (1) kegiatan membuka pelajaran yang dilakukan oleh guru PKn masih termasuk dalam pembelajaran konvensional; (2) kegiatan inti yang dilakukan oleh guru PKn sudah termasuk pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan; (3) kegiatan menutup

pelajaran yang dilakukan oleh guru PKn termasuk pembelajaran yang aktif dan menyenangkan; (4) Faktor penunjang dalam penerapan strategi PAIKEM adalah (a) guru bisa memaparkan materi dalam bentuk power point dan guru bisa membuat beragam evaluasi. (b) SMP Negeri 20 Malang memilki 2 ruang media juga tiga buah LCD dan dua buah sound system yang bisa di bawa ke ruang kelas, di perpustakaan juga mempunyai koleksi buku penunjang pelajaran yang cukup banyak; (5) Kendala dalam penerapan strategi PAIKEM adalah (a) ada siswa yang kurang bisa berkomunikatif dengan temannya dan ada siswa yang ramai saat diskusi. (b) kurangnya jumlah LCD yang digunakan oleh guru untuk memaparkan materi dalam bentuk power point. (Saputra, angga dwi. 2016. *STRATEGI PAIKEM PADA MATA PELAJARAN PKn DI SMP NEGERI 20 MALANG*. Jurnal UM).

2.2.20 Hasil Penelitian yang dilakukan oleh Antonius Alam Wicaksono dan Hanif Fikri tahun 2018 yang berjudul "Pengembangan Buku Teks Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Jawa Timur Dengan Model PAKEM Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". Hasil penelitiannya yaitu kualitas buku teks dinilai dari segi produk dan dari segi penggunaannya di kelas. Dari segi produk, buku teks dinilai dari komponen materi, penyajian, bahasa, dan kegrafikaan. Komponen materi mendapat skor 39 dengan persentase 97,5%. Komponen penyajian mendapat skor 38 dengan persentase 95%. Komponen bahasa mendapat skor 27 dengan persentase 96,4%. Komponen kegrafikaan mendapat skor

38 dengan persentase 95%. Dari hasil penilaian validator diperoleh persentase rata-rata 95,9%, dengan kategori sangat layak. (Hanif Antonius. 2018. *Pengembangan Buku Teks Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Jawa Timur Dengan Model PAKEM Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.* Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara. Vol. 3 No. 2).

2.2.21 Hasil Penelitian Marinta (2013) yang berjudul "The Application of PAIKEM Learning Model to Improve The Activity and Student Achievement At Fourth Grade on Social Study of Type and Spread of Natural Resourch Topic And its Utilization At SDN Tempursari 01 "Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan model pembelajaran PAIKEM untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan menargetkan penelitian pada siswa kelas IV SDN Tempursari 01 tahun pelajaran 2012/2013. Analisis data diperoleh dari observasi, tes dan wawancara. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dari Hopkins, diperoleh setiap siklus mengalami peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa, siklus I sebesar 73,53% dan siklus II sebesar 91,18%, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran PAIKEM dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV bidang studi IPS pada pokok bahasan jenis dan persebaran SDA serta pemanfaatannya di SDN Tempursari 01. (Marinta, fungky. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran PAIKEM Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Bidang Studi IPS Pada Pokok Bahasan Jenis dan*

Persebaran SDA Serta Pemanfaatannya di SDN Tempursari 01 Tahun Pelajaran 2012/2013. Jurnal Edukasi UNEJ. 44-47).

2.2.22 Hasil penelitian Sriastuti (2016) yang berjudul "Meningkatkan Keterampilan Menyusun Teks Laporan Hasil Pengamatan dengan Menggunakan Metode Pailkem Pada Siswa Kelas Vii-1 Mtsn 2 Kendari". Hasil penelitiannya yaitu Berdasarkan hasil observasi, evaluasi, dan refleksi pada pertemuan pertama dan kedua dalam 1 siklus, hasil penelitian tindakan kelas ini diterangkan dan ditarik kesimpulan bahwa penggunaan metode PAILKEM dapat meningkatkan hasil pembelajaran menyusun teks laporan hasil pengamatan siswa kelas V11/1 MTsN 2 Kendari, dengan pencapaian nilai kilasikal 92,8% dengan nilai rata-rata kelas 84, yang tahun sebelumnya pada pembelajaran yang sama, guru yang sama dan metode yang sama pula belum mencapai nilai yang memuaskan atau di bawah nilai kkm.

2.2.23 Penelitian yang dilakukan oleh Scott Grabinger dan Jonna C.Dulnap pada tahun 2016 dengan Judul "Rich environments for active learning:a definition". Hasil penelitian ini adalah "In effect, the attributes of REALs mirror the comprehensive, integrated, and holistic nature of REALs. The characteristics are symbiotic, with one feature both supporting and needing the others to create a successful rich environment for active learning.". Yang intinya adalah atribut REAL mencerminkan sifat REAL yang komprehensif, terpadu, dan holistik.Ciri khasnya adalah simbiosis, dengan satu fitur mendukung dan membutuhkanyang lain menciptakan lingkungan

kaya yang sukses untuk pembelajaran aktif. (Grabinger, sccot. 2016. *Rich environments for active learning: a definition*. Research in Learning Technology).

2.2.24 Penelitian yang dilakukan oleh Jim Eison pada tahun 2010 dengan Judul "Using active learning intructional strategies to create excitement and enhance learning". Hasil dari penelitian ini adalah bahwa meskipun kita mengetahui namun kita harus mencoba secara aktif pembelajaran. Berdasarkan kajian penelitian terdahulu yang telah penulis jabarkan di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian mengenai kemampuan guru SD dalam pembelajaran berbasis PAILKEM pernah dilakukan oleh peneliti lain. Namun pada penelitian ini terdapat perbedaan subjek, intrumen dan variasi langkah-langkah pembelajaran dalam menerapkan metode kerja kelompok, sehingga penelitian ini dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. (Eison, jim. 2010. *Using Active Learning Instructional Strategies to Create Excitement and Enhance Learning*. Department of Adult, Career & Higher Education University of South Florida).

2.2.25 Penelitian yang dilakukan oleh Pande Putu Ary W, Ni Nyoman Ganing, I Wayan Rinda Suardika tahun 2014 dengan judul "Pembelajaran PAKEM Berbantuan Permainan Pesan Berantai Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia". Hasil penelitiannya yaitu adanya PAKEM berbantuan permainan pesan berantai terhadap proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas V SD Gugus Mas Kecamatan Ubud Gianyar. Kemudian kepada para

calon guru agar nantinya mammpu menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. (Pande Putu Ary W., dkk. 2014. *Pembelajaran PAKEM Berbantuan Permainan Pesan Berantai Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia.* Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, 2 (1), 1-11).

2.2.26 Penelitian yang dilakukan oleh Ajeng Wahyu Kurniasari tahun 2014 dengan judul "Penerapan Pendekatan PAKEM dengan Metode Demonstrasi dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Kandri 2 Kota Semarang". Hasil penelitiannya yaitu aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPS melalui pendekatan PAKEM dengan metode demonstrasai dapat meningkat. Peningkatan aktivitas siswa ini dapat dilihat melalui lembar observasi pada tiap siklusnya, yaitu siklus I menunjukan kriteria cukup (C) dengan persentase 63%. Siklus II menunjukan kriteria baik (B) dengan persentase 74%. Siklus III menunjukan kriteria sangat baik (SB) dengan persentase 92%. (Ajeng Wahyu Kurniasari. 2011. *Penerapan Pendekatan PAKEM dengan Metode Demonstrasi dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Kandri 2 Kota Semarang.* Jurnal Kependidikan Dasar, 1 (2), 1-12).

2.2.27 Penelitian yang dilakukan oleh Ratna Ekalia tahun 2013 dengan judul Penggunaan Metode PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan) Terhadap Penguasaan Materi Anggota Tubuh Mata Pelajaran IPA pada Anak Autis. Hasil penelitiannya yaitu berdasarkan

analisis data, hasil penelitian sebelum dan sesudah intervensi pada setiap lembar soal tes mengalami perubahan. Pada saat pre test penguasaan materi anggota tubuh dan fungsinya masih sangat minim. Akan tetapi setelah diberikan intervensi melalui penggunaan PAKEM, nilai tes siswa mengalami perubahan sehingga terjadi peningkatan. Hal tersebut membuktikan bahwa ada pengaruh yang signifikan pengaruh penggunaan PAKEM terhadap Penguasaan Materi Anggota Tubuh Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada anak autis di kelas I Pendidikan Khusus Negeri Seduri Mojosari. (Ratna Ekalia. 2013. *Penggunaan Metode PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan) Terhadap Penguasaan Materi Anggota Tubuh Mata Pelajaran IPA pada Anak Autis*. Jurnal Pendidikan Luar Biasa, 1, 1-12).

2.2.28 Penelitian yang dilakukan oleh Andi Nurul Fatmah, dkk, tahun 2015 dengan judul "Pengaruh Strategi PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa". Hasil penelitiannya yaitu PAIKEM merupakan singkatan dari Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenagkan. Penerapan strategi PAIKEM menunjukkan bahwa menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif, menyenangkan membuat siswa tidak merasa bosan dan merangsang kretifitas, cara belajar yang membuat siswa merasa senang akan membuat siswa termotivasi, antusias dan lebih aktif, siswa yang tertarik akan memusatkan perhatiannya pada materi yang diberikan dan akan lebih memahami materi sehingga dapat meningkatkan

hasil belajar siswa (Fatmah, andi nurul,dkk. 2015.. Jurnal Kreatif Tadulako Online).

2.2.29 Penelitian yang dilakukan oleh Nurdianti, Imran, dan Arif Firmansyah tahun 2014 dengan judul "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Media Gambar Di Kelas IV SD Inpres 2 Ambesia Kecamatan Tomini". Pada penelitian tersebut, peneliti menerapkan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM) pada mata pelajaran IPS dan hasil penelitian tersebut yaitu penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran terus meningkat dengan menggunakan media gambar. Hal ini dapat ditunjukkan dengan rata-rata formatif tes pada siklus satu 64,5 % dengan tingkat ketuntasan belajar siswa 75%. Rata-rata formatif tes siklus kedua mencapai 83,50 % dengan tingkat ketuntasan belajar siswa 100%. (Nurdianti. 2014. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Media Gambar Di Kelas IV SD Inpres 2 Ambesia Kecamatan Tomini.* Jurnal Kreatif Tadulako Online, 4(6),1-12).

2.2.30 Penelitian yang dilakukan oleh Selvi T. Usman pada tahun 2013 dengan judul "Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Melalui Pendekatan Pakem Siswa Kelas V SDN 21 Ampana*"*. Hasil penelitianya yaitu Penerapan pendekatan PAKEM dapat digunakan dalam pembelajaran IPA khususnya pada kelas V SD Negeri 21 Ampana. Hasil belajar pada siklus I ke siklus II terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II yaitu 66,67% pada siklus I dan 78,78% pada siklus II.

Sedangkan rata-rata aktivitas siswa telah meningkat dari siklus I yaitu 78,88% dan siklus II 89,58%. Sedangkan rata-rata aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru juga meningkat yaitu siklus I sebesar 84,08% sedangkan pada siklus rata-rata II adalah 92,41%. (Selvi, dkk. 2013. *Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Melalui Pendekatan Pakem Siswa Kelas V SDN 21 Ampana*. Jurnal Kreatif Tadulako. Vol 4. No. 4).

2.2.31 Penelitian yang dilakukan oleh Miftachul Huda, dengan judul "The Effect Of Learnig Stategy Of Reading Alound On Student's Achievement In The Subject Of Islamic Studies At Secondary School In Semarang". Hasil penelitiannya yaitu, this condition is approvent by some cases in the field with some phenomena as follows : a) In this section, there was a fact that the teacher looks he can more perform in conditioning class in control indicating that the fluency of learning can be more lively circumtances ; b) In addition, in the base of this scond cycle, the teacher has been well on manage time in the class, and thus such condition seem to have been more satisfied as planned on the learning strategy by reading aloud.4)Furthermore, the percentage of the achievement to implementing reading aloud strategy can be clearly that there seemto have been a sharp improvement by indicating the percentage 100% with the level of 88,16 (88). (Miftachul Huda. 2015. *The Effect Of Learnig Stategy Of Reading Alound On Student's Achievement In The Subject Of Islamic Studies At*

Secondary School In Semarang. Jurnal Internasional Penelitian Pendidikan. Vol 3. No. 2).

2.2.32 Penelitian yang dilakukan oleh R. Andi Ahmad Gunadi tahun 2014 dengan judul "Evaluasi Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif Dengan Model *Context Input Process Product*". Hasil penelitian ini yaitu (a) Analisis dokumen dilakukan pada hasil belajar siswa yang dapat diketahui dari rapot yang dimiliki siswa, bahwa serapan lulusan TK *Labschool* FIP-UMJ diterima melanjutkan pendidikan di sekolah yang dianggap terbaik sesuai keinginan siswa dan orang tua siswa, (b) Penyebaran instrumen dilakukan untuk mengetahui standar tingkat pencapaian perkembangan siswa setelah mengikuti pendidikan di TK *Labschool* FIP-UMJ. Berdasarkah angket yang disebarkan kepada orang tua siswa TK Labschool FIP-UMJ dapat diketahui bahwa 87.52% tingkat pencapaian perkembangan siswa ada pada katagori baik. (Gunadi, Andi Ahmad. 2014. "Evaluasi Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif Dengan Model *Context Input Process Product*". UMJ. Vol 2. No. 2).

2.2.33 Penelitian yang dilakukan oleh Inti Yunita tahun 2016 yang berjudul "Penerapan Metode Mengajar Beregu (*Team Teaching)* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran SKI di MI Muhammadiyah Ulak Lebar Kecamatan Ulu Ogan Kabupaten OKU". Hasil penelitiannya yaitu, hasil belajar mata pelajaran SKI setelah menerapkan Metode Mengajar Beregu (*Team Teaching*) yang tergolong tinggi (baik) sebanyak 8 orang siswa (28,57 %), tergolong sedang

sebanyak 13 orang siswa (46,43 %) dan yang tergolong rendah 7 orang siswa (25 %). Dengan demikian hasil belajar mata pelajaran SKI setelah menerapkan Metode Mengajar Beregu (*Team Teaching*) siswa kelas IV di MI Muhammadiyah Ulak Lebar OKU di kategorikan sedang yakni sebanyak 13 orang siswa (46,43 %) dari 28 siswa yang menjadi sampel penelitian ini. Dapat diinterpretasikan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI pada *post-test* mengalami peningkatan skor mean jika dibandingkan dengan *pre- test* yaitu dari 68 (*pre-test*) meningkat menjadi 87 (*post test*). (Yunita, inti. 2016. *"Penerapan Metode Mengajar Beregu (Team Teaching) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran SKI di MI Muhammadiyah Ulak* Lebar Kecamatan Ulu Ogan Kabupaten OKU*"*. Jurnal Ilmiah PGMI. Vol. 2. No. 1).

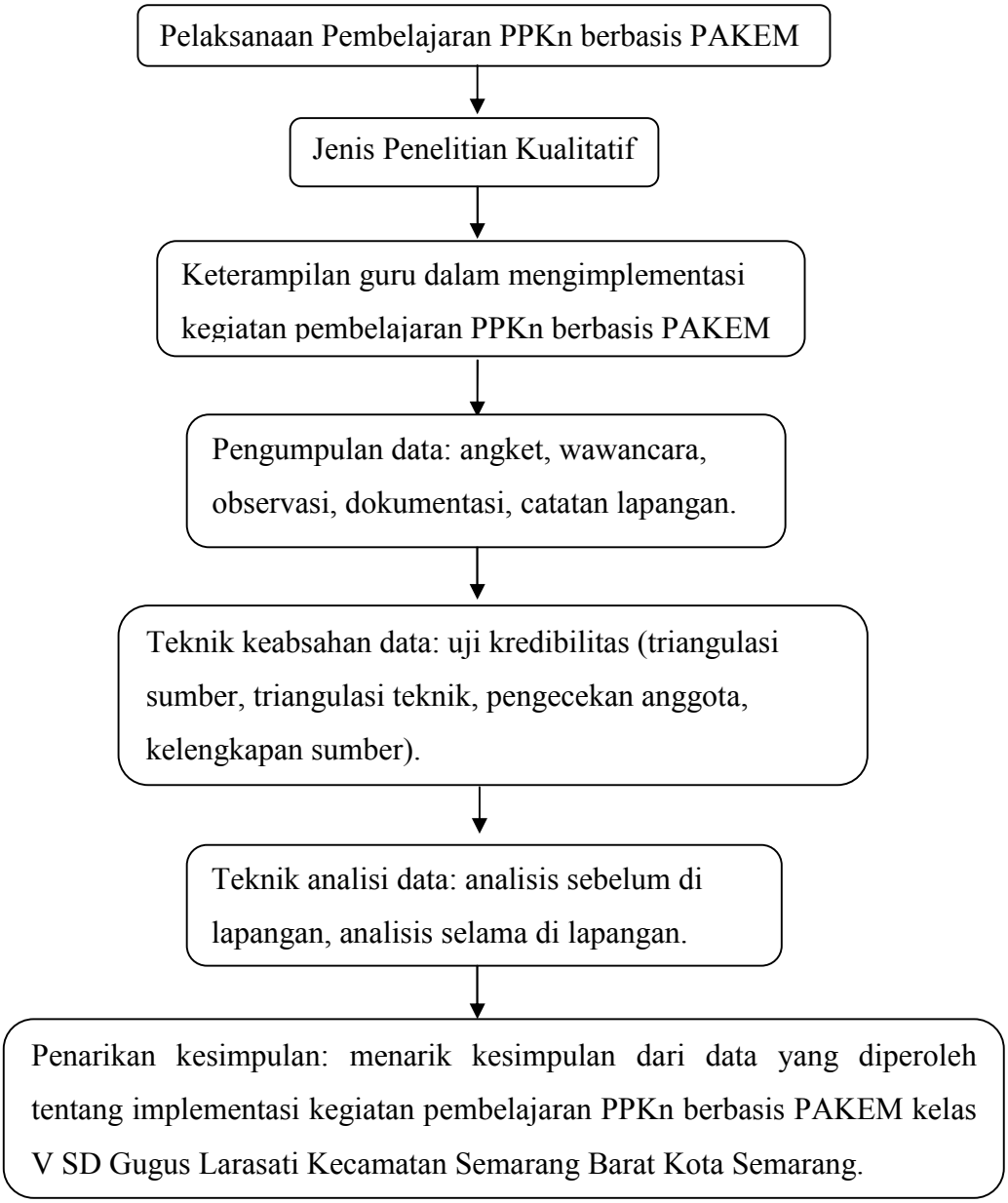
2.2.34 Penelitian yang dilakukan oleh Nurrahmatika Mubayyinah pada tahun 2017 dengan judul "Efektivitas Metode *Active Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas X-A di SMA Darul Ulum 3 Peterongan Jombang". Hasil penelitiannya yaitu Implementasi metode belajar *Active Learning* pada Pendidikan Agama Islam kelas X-A di SMA Darul „Ulum 3 Peterongan Jombang, tergolong kategori baik, hal tersebut didukung dengan hasil data angket dan juga wawancara, selain itu berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan bahwasanya implementasi metode *Active Learning* sudah cukup baik. Dari hasil perhitungan didapatkan prosentase sebesar tergolong kurang, hal ini terbukti berdasarkan analisis melaluli prosentase di peroleh 40,41%. (2)

Hasil belajar Pendidikan Agama Islam kelas X-A di SMA Darul „Ulum 3 Peterongan Jombang, tergolong kategori baik, hal tersebut didukung dengan hasil data angket dan juga wawancara, selain itu berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan bahwasanya hasil belajar Pendidikan Agama Islam baik, Dari hasil perhitungan didapatkan prosentase sebesar hal ini terbukti tergolong cukup baik, ini berdasarkan bukti analisis melalui prosentase sebesar 56,22%. (Mubayyinah, nurrahmatika. 2017. *Efektivitas Metode Active Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas X-A di SMA Darul Ulum 3 Peterongan Jombang*. Jurnal Pendidikan Islam. Vol. 1, No. 1).

2.2.35 Penelitian yang dilakukan oleh Nurmalita Sari, dkk, tahun 2018 dengan judul "ANALISIS MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN FISIKA SEKOLAH MENENGAH ATAS". Hasil penelitiannya yaitu Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi belajar dari 90 siswa adalah 18,59. Simpangan baku dari skor motivasi belajar seluruh siswa adalah 5,27. Rata-rata dan simpangan baku dari skor motivasi belajar siswa tersebut digunakan untuk mengelompokkan tingkat motivasi siswa dalam belajar Fisika. Hasil angket ARCS dalam penelitian ini menyebutkan bahwa persentase tingkat kepuasan siswa dalam belajar Fisika adalah tertinggi. Siswa merasa puas dengan pembelajaran Fisika yang diikutinya sehingga siswa merasa termotivasi. Menurut indikator pengukuran, siswa dapat menyelesaikan permasalahan Fisika secara tuntas. (Sari, dkk. 2018. *Analisis Motivasi*

Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Fisika Sekolah Menengah Atas. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. Vol. 3. No. 1).

2.3 Kerangka Berpikir.



BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pembelajaran berbasis PAKEM pada mata pelajaran PPKn kelas V SD Gugus Larasati Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Implementasi pembelajaran berbasis PAKEM pada mata pelajaran PPKn di kelas V SD Gugus Larasati Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang berlangsung cukup baik, hal tersebut dilihat dari hasil perolehan persentase yang diukur dengan menggunakan instrumen penilaian yang terdiri dari 8 indikator yaitu: (1) sumber pembelajaran, (2) media pembelajaran, (3) metode pembelajaran, (4) pengkondisian/pengelolaan kelas, (5) keterampilan bertanya, (6) pelayanan individual, (7) pengelolaan hasil belajar siswa, (8) refleksi. Implementasi pembelajaran berbasis PAKEM ini termasuk memiliki kriteria yang baik dengan perolehan persentase rata-rata yaitu 67,91%. Impelementasi pembelajaran berbasis PAKEM pada mata pelajaran PPKn kelas V SD Gugus Larasati sudah terlaksana dengan baik, siswa mengerjakan kegiatan yang beragam untuk mengembangkan keterampilan dan pemahaman dengan penekanan belajar sambil bekerja, sementara guru menggunakan berbagai sumber dan alat bantu belajar termasuk pemanfaatan lingkungan supaya pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan efektif.

2. Kendala dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran berbasis PAKEM yang terjadi di SD Gugus Larasati Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang, diantaranya yaitu adanya sebagian kecil siswa masih pasif dan malu ketika guru memberikan pertanyaan yang dilontarkan kepada siswa, hal tersebut karena adanya perbedaan karakteristik pada setiap siswa. Penggunaan media dan sumber pembelajaran yang bervariasi belum seutuhnya digunakan oleh sebagian guru kelas V di SD Gugus Larasati Kecamatan Semarang Barat. Hal tersebut terjadi karena berbagai faktor, kemampuan guru yang masih rendah dalam mengoperasikan IT, serta ketersediaan sarana prasarana belum lengkap. Keunggulan dalam menerapkan kegiatan pembelajaran berbasis PAKEM yaitu siswa menjadi semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, siswa tidak merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran karena kegiatan pembelajaran disusun secara bervariasi, tercipta pembelajaran yang interaktif, keefektifan kegiatan pembelajaran terkontrol karena pada akhir kegiatan pembelajaran guru bersama siswa terlibat aktif dalam melakukan kegiatan refleksi sebagai pemantapan bahwa siswa telah memahami materi yang sudah dipelajari.
3. Upaya yang telah dilakukan guru dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis PAKEM pada mata pelajaran PPKn kelas V di SD Gugus Larasati Kecamatan Semarang Barat agar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut dapat memahami materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran tercapai dengan optimal, diantaranya: (1) menggunakan media dan sumber pembelajaran yang beragam, (2)

memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan, (3) memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan gagasannya sendiri secara lisan atau tulisan, (4) guru mengkaitkan pembelajaran dengan pengalaman siswa sehari-hari, (5) menilai pembelajaran dan kemajuan belajar siswa secara terus menerus.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pelaksanaan kegiatan pembelajaran PPKn berbasis PAKEM di kelas V SD Gugus Larasati Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang, maka bagi:

5.2.1 Guru

a. Dalam kegiatan pembelajaran, guru dapat menerapkan dan mengembangkan pembelejaran dengan pendekatan PAKEM dalam kegiatan pembelajaran PPKn, yaitu terdiri dari pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.
b. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran berbasis PAKEM, guru hendaknya meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran, sehingga ketika penyampaian materi pembelajaran siswa dapat lebih mudah dalam memahaminya, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

5.2.2 Sekolah

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, sekolah hendaknya menumbuhkan kerjasama antar guru secara terus menerus agar dapat meningkatkan kemampuan guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran

PPKn berbasis PAKEM, agar tercipta kegiatan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Semoga ada tindak lanjut atas penelitian yang saya lakukan agar tercipta kegiatan pembelajaran yang lebih berkualitas serta bertanamkan karakter pada setiap siswa nya sehingga memiliki moral dan akhlak yang berguna bagi bangsa dan negara.

DAFTAR PUSTAKA

Arif Firmansyah, Nurdianti, dan Imran. 2014. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Media Gambar di Kelas IV SD Inpres 2 Ambesia Kecamatan Tomini.* Jurnal Kreatif Tadukalo, 4(6), 1-12.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Ary, Pande Putu dkk. 2014. *Pembelajaran PAKEM Berbantuan Permainan Pesan Berantai Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia.* Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, 2(1): 1-11.

Asiah, Nur. 2017. *Analisis Kemampuan Praktik Strategi Pembelajaran Aktif Mahasiswa PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung.* Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 4(1), 20-33.

Asmani,M,J. 2014. *7 Tips Aplikasi PAKEM*. Jogjakarta: DIVA Press.

Basrowi dan Suwandi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif.* Jakarta: Rineka Cipta.

BNSP. 2006. Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SD/MI. Jakarta : BSNP.

Budimansyah, Dasim., Suparlan, & Danny Meirawan. 2010. *PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan)*. Genesindo.

Dengo, Fitri. 2014. *Penerapan Metode Gallery Walk dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPA.* Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, 6(1), 40-52.

Depdiknas. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Semarang: Citra Umbara.

Depdiknas. 2006. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen.* Jakarta : Departemen Pendidikan.

Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Fatimah. 2018. *Meningkatkan Aktifitas Belajar dengan Menerapkan Model Reading Guide Berbasis PAIKEM Bagi Siswa Kelas II Semester I SDN 47 Mataram.* Jurnal Ilmiah Mandala Education, 4(2), 163-171.

Fatmah, Andi Nurul. dkk. 2015. *Pengaruh Strategi PAIKEM Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa.* Jurnal Pendidikan, 59-64.

Febriani, Dian. 2018. *Penerapan Strategi PAKEM Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Deskriptif pada Siswa Kelas IV SDN 52 Kota Bengkulu.* Jurnal Riset Pendidikan Dasar, 1(3), 207-213.

Gabringer, R. Scott. 2016. *Rich Environment for Actve Learning Definition.* Research in Learning Technology, 3(2), 5-34.

Gunadi, Andi Ahmad. 2014. *Evaluasi Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dengan Model Context Input Process Product.* Jurnal Ilmiah, 2(2), 1-8.

Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran..* Jakarta: Bumi Aksara.

Hanifah, Umi. 2016. *Penerapan Model PAIKEM dengan Menggunakan Media Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Arab.* Jurnal Ilmu Tarbiyah, 5(2), 301-330.

Huda, Miftachul. 2015. *The Effect Of Learning Strategy of Reading Alound On Student's Achievement in The Subject of Islamic Studies at Secondary School In Semarang.* Jurnal Internasional Penelitian dan Pendidikan, 3(2), 577-588.

Inti, Yunita. 2016. *Penerapan Metode Mengajar Beregu (Team Teaching) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran SKI di MI Muhammadiyah Ulak Lebar Kecamatan Ulu Ogan Kabupaten Oku.* Jurnal Ilmiah PGMI, 2(1), 95-106.

Kurniasari, Ajeng Wahyu. 2014. *Penerapan Pendekatan PAKEM dengan Metode Demonstrasi dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Kandri 2 Kota Semarang.* Jurnal Kependidikan Dasar, 1(2), 1-12.

Marinta, Fungki Dwi. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran PAIKEM Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Bidang Studi IPS Pada Pokok Bahasan Jenis dan Persebaran SDA Serta Pemanfaatannya di SDN Tempursari 01.* Jurnal Ilmu Pendidikan, 1(1), 44-47.

Moleong, Lexy. 2013. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Mubayyinah, Nurrahmatika. 2017. *Efektivitas Metode Active Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas X-A di SMA Darul Ulum 3 Peterongan Jombang.* Jurnal Pendidikan Islam, 1(1), 75-93.

Mulyasa. 2006. *Kurikulum yang Disempurnakan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Niki, Ketut. 2018. *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas I di SD Negeri 46 Ampenan dengan Model Reading Guide Berbasis PAIKEM Semester I Tahun Pelajaran 2018/2019.* Jurnal Ilmiah Mandala Education, 4(2), 63-71.

Nurhayati. 2016. *Peningkatan Partisipasi dan Prestasi Belajar PKn dengan Model PAKEM Siswa Sekolah Dasar.* Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 2(1), 43-51.

Protopsaltis, A. 2010. *Creative Learning with Serious Games.* International Journal of Emerging Technologies in Learning, 5(3), 4-6.

Rachmawati, Tutik., dan Daryanto. 2015. *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*. Yogyakarta: Gava Media.

Samriah. 2016. *Penerapan Pendekatan PAIKEM Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Energi dan Kegunaannnya Kelas IV SDN 4 Kamalu Tolitoli.* Jurnal Kreatif Tadulako, 4(11), 97-108.

Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Jakarta: Kencana.

Sari, Nurmalita. dkk. 2018. *Analisis Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Fisika Sekolah Menengah Atas.* Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 3(1), 17-32.

Setiawan, Deny. 2014. *Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Karakter melalui Penerapan Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan.* Jurnal Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial, 6(2), 61-72.

Siregar, Pariang Sonang dkk. 2017. *Penerapan Pendekatan PAIKEM pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 010 Rambah.* Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD, 5(2), 743-749.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya.* Jakarta: Kineka Cipta.

Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung : Tarsito.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Suparminingsih, Tutik. 2016. *Pengaruh Strategi Pembelajaran PAIKEM dengan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 3 Kedungbanteng.* Jurnal Premiere Educandum, 6(2), 241-250.

Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning. Teori dan Aplikasi PAIKEM:* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Suryaningsih, Evy. 2016. *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dengan Menerapkan Model Realing Guide Berbasis PAIKEM bagi Siswa di SDN Model Mataram.* Jurnal Kependidikan, 15(3), 227-234.

Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar.* Jakarta: Kencana.

Tilley, Brian. 2010. *Introducing Relevant Social Issues as Example in the Counseling Classroom: The Impact of a Volatile Political Environment and a Therapeutic Solution.* Journal of Research in Innovative Teaching, 3(1), 80-86.

Uno, Hamzah B dan Nurdin Muhammad. 2017. *Belajar dan Pembelajaran dengan Pendekatan PAILKEM.* Jakarta: Bumi Aksara.

Usman, Selvi, T. 2013. *Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Melalui Pendekatan PAKEM Siswa Kelas V SDN 21 Ampana.* Jurnal Kreatif Tadulako, 4(4), 90-99.

Wardani, Naniek Sulistya. 2015. *Implementasi PAKEM Melalui Model Pembelajaran Aktif dalam Perkuliahan Konsep Dasar IPS SD Berbasis Kecakapan Hidup.* Meretas Sukses Publikasi Ilmiah Bidang Pendidikan Jurnal Bereputasi, hal: 145-157.

Wicaksono, Antonius Alam. 2018. *Pengembangan Buku Teks Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Jawa Timur dengan Model PAKEM Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD.* Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 3(2), 144-151.

Yana, I Wayan Darmika dkk. 2014. *Pengaruh Pendekatan PAIKEM Berbantuan Tape Recorder Terhadap Keterampilan Mendengarkan pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Gugus II Tegallalang.* Junal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, 2(1), 1-10.