

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teoritis

2.1.1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan aktivitas mental untuk memperoleh perubahan tingkah laku positif melalui latihan atau pengalaman dan menyangkut aspek kepribadian. Belajar merupakan pekerjaan yang biasa dilakukan oleh manusia pada umumnya ketika manusia ingin bisa melakukan sesuatu tertentu. Pada dasarnya belajar merupakan suatu proses yang berakhir pada perubahan. Belajar tidak pernah memandang siapa pengajarnya, dimana tempatnya dan apa yang diajarkan. Sering kali kita mendengar kata “ belajar” bahkan tidak jarang pula menyebutkannya, tetapi kita belum mengetahui secara detail makna apa yang sebenarnya terkandung dalam belajar itu.

Belajar menunjukkan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang disadari atau disengaja. Aktivitas ini menunjuk pada keaktifan seseorang dalam melakukan aspek mental yang memungkinkan terjadinya perubahan pada dirinya. Dengan demikian, dapat dipahami juga bahwa suatu kegiatan belajar dikatakan baik apabila intensitas keaktifan jasmani maupun mental seseorang semakin tinggi. Sebaliknya meskipun seseorang dikatakan belajar, namun jika keaktifan jasmani dan mentalnya rendah berarti kegiatan belajar tersebut tidak secara nyata memahami bahwa dirinya melakukan kegiatan belajar.

Belajar dalam konsepnya dapat dipahami sebagai berusaha atau berlatih supaya mendapat suatu kepandaian. Anthony Robbins dalam Trianto (2018:15) mendefinisikan “belajar sebagai proses menciptakan hubungan antara sesuatu (pengetahuan) yang sudah dipahami dan sesuatu (pengetahuan) yang baru”. Dari definisi ini dimensi belajar memuat beberapa unsur, yaitu:

1. Penciptaan hubungan,
2. Sesuatu (pengetahuan) yang sudah dipahami, dan 3. Sesuatu (pengetahuan) yang baru.

Jadi, dalam makna belajar disini bukan berangkat dari sesuatu yang benarbenar belum diketahui (nol), tetapi merupakan keterkaitan dari dua pengetahuan yang sudah ada dengan pengetahuan yang baru.

Pengertian belajar adalah proeses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Belajar merupakan sesuatu yang berproses dan merupakan unsur yang fundamental dalam masing-masing tingkatan pendidikan. Definisi belajar dapat juga diartikan sebagai segala aktivitas psikis yang dilakukan oleh setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar. Perubahan tingkah laku atau tanggapan, karena adanya pengalaman baru, memiliki kepandian/ilmu setelah belajar, dan aktivitas berlatih.

Belajar juga bertujuan untuk mengadakan perubahan kebiasaan-kebiasaan buruk, menjadi kebiasaan baik. Kebiasaan buruk yang harus diubah tersebut menjadi bekal hidup seseorang agar dalam kehidupannya ia dapat membedakan mana yang dianggap baik ditengah-tengah masyarakat untuk dihindari dan mana pula yang harus dipelihara. Menurut Nana Sudjana dalam Sinar, unsure terpenting dalam proses pembelajaran terdapat pada keaktifan siswa, apabila tidak dilibatkan dalam berbagai kegiatan belajar sebagai response siswa terhadapstimulus guru, tidak mungkin siswa dapat mencapai hasil yang dikehendaki

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, peneliti berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

2.1.2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran yang diidentikkan dengan kata “mengajar berasal dari kata “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut) ditambah dengan awalan “pe” dan akhiran “an” menjadi “pembelajaran”, yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak

anak didik mau belajar.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Oleh karena itu, jika hakikat belajar adalah “perubahan”, maka hakikat pembelajaran adalah “pengaturan”. Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Hal inilah yang terjadi ketika seseorang sedang belajar, dan kondisi ini juga sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar merupakan proses alamiah setiap orang.

Salah satu bentuk pembelajaran adalah pemrosesan informasi. Hal ini bisa dianalogikan dengan pikiran kita yang berperan layaknya komputer di mana ada input dan penyimpanan informasi di dalamnya. Yang dilakukan oleh pikiran kita adalah bagaimana memperoleh kembali materi informasi tersebut, baik yang berupa gambar maupun tulisan.

Menurut Suardi (2017) mengatakan, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Menurut Hamalik dalam Lefudin (2017) menyatakan, bahwa pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun antara unsur manusiawi, material, fasilitas, dan rencana yang saling mempengaruhi untuk mencapai suatu tujuan.

Proses pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi edukatif yang terjadi, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan. Interaksi ini berakar dari pihak pendidik (guru) dan kegiatan belajar secara pedagogis pada diri peserta didik, berproses secara sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pembelajaran tidak terjadi seketika, melainkan berproses melalui tahapan-tahapan tertentu. Dalam pembelajaran, pendidik memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Dengan adanya interaksi tersebut maka akan menghasilkan

menghasilkan proses pembelajaran yang efektif sebagaimana yang telah diharapkan.

2.1.3. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

Menurut Darmadi (2017) mengatakan, bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, dan memiliki fungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

Menurut Lefudin (2017) mengatakan, bahwa model pembelajaran memiliki sintaks (pola urutan tertentu) dari suatu model pembelajaran adalah pola yang menggambarkan urutan-alur tahap-tahap keseluruhan yang pada umumnya disertai dengan serangkaian kegiatan pembelajaran.

Menurut Malawi dan Kadarti (2017) model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Pengertian model pembelajaran dalam Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 tahun 2014 menyebutkan bahwa: “Model pembelajaran sebagaimana dimaksud pada ayat (2) merupakan kerangka konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan logis, pengaturan, dan budaya.”

2.1.4. Pengertian Model Pembelajaran *Scramble*

Istilah Scramble/ skrambel berasal dari bahasa Inggris, yaitu “perebutan, pertarungan, perjuangan”. Teknik “skrambel/ scramble” dipakai anak-anak sebagai

permainan dalam rangka latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemilihan kosa kata- kosa kata dan huruf- huruf yang tersedia. Teknik ini membuat siswa agar lebih kreatif dalam penyusunan kata- kata yang diacak menjadi sebuah kata- kata yang benar dalam sebuah paragraf. Model pembelajaran scramble ini juga merupakan salah satu bagian dari model pembelajaran kooperatif.

Scramble merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa. Model ini mengharuskan siswa untuk menggabungkan otak kanan dan otak kiri, mereka tidak hanya diminta untuk menjawab soal, tetapi juga menerka dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia namun masih dalam kondisi acak. Ketepatan dan kecepatan berpikir dalam menjawab soal menjadi salah satu kunci permainan model pembelajaran scramble (Taylor dalam Huda, 2013: 303-304).

Model scramble merupakan metode yang berbentuk permainan acak kata, kalimat, atau paragraf. Pembelajaran kooperatif metode scramble adalah sebuah metode yang menggunakan penekanan latihan soal berupa permainan yang dikerjakan secara berkelompok. Dalam metode pembelajaran ini perlu adanya kerja sama antar anggota kelompok untuk saling membantu teman sekelompok dapat berfikir kritis sehingga dapat lebih mudah dalam mencari penyelesaian soal. Metode permainan ini diharapkan dapat memacu minat siswa dalam pelajaran membaca memahami bahasa.

Shoimin (2014: 166-167) mengatakan scramble adalah model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran scramble dalam penelitian ini adalah:

1. Guru menyajikan materi dengan menggunakan pendekatan saintifik.
2. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang heterogen dan membagikan lembar soal beserta kartukartu jawaban kepada masing-masing kelompok.

3. Masing-masing kelompok melakukan diskusi sesuai dengan durasi yang telah ditentukan. Pada saat diskusi, masing-masing kelompok berkompetisi untuk menempelkan kartu jawaban yang dianggap benar pada karton soal yang telah ditempelkan guru di papan tulis.
4. Guru memanggil salah satu siswa secara acak untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya dan siswa lainnya memperhatikan temannya yang sedang persentasi dan memberi tanggapan.
5. Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pelajaran yang telah dipelajari.

Prawiradilaga dalam Kusnadi, menyatakan bahwa model pembelajaran adalah prosedur, urutan, langkah-langkah dan cara yang digunakan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran, dapat dikatakan metode pembelajaran yang difokuskan kepada pencapaian tujuan. Sesuai dengan sifat jawabannya scramble terdiri atas bermacam-macam bentuk, yakni :

- a. Scramble kata, yakni sebuah permainan menyusun kata-kata dan hurufhuruf yang telah dikacaukan letaknya sehingga membentuk suatu kata tertentu yang bermakna, misalnya: tpeian = petani, kberjae = bekerja
- b. Scramble kalimat, yakni sebuah permainan menyusun kalimat dari kata-kata acak. Bentuk kalimat hendaknya logis, bermakna tepat, dan benar. Contohnya :Pergi-aku-bus-ke-naik-Bandung = aku pergi ke Bandung naik Bus
- c. Scramble wacana, yakni sebuah permainan memyusun wacana logis berdasarkan kalimat-kalimat acak. Hasil wacana hendaknya logis dan bermakna.

Model pembelajaran scramble ada dua hal komponen yang sangat penting yaitu pernyataan tersebut sehingga sempurna, dan yang kedua adalah menyiapkan kata-kata atau kalimat yang dapat melengkapi pertanyaan atau pernyataan materi ajar kepada siswa dengan menggunakan model scramble. Melalui pembelajaran scamble siswa dapat dilatih berkreasi menyusun kata, kalimat, atau wacana yang acak susunannya dengan susunan yang bermakna dan mungkin lebih baik dari

dari dari susunan aslinya.

Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Scramble* Adapun kelebihan dari model pembelajaran *scramble* yaitu :

1. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya. setiap anggota kelompok harus mengetahui bahwa semua anggota mempunyai tujuan yang sama. Mereka harus berbagi tugas dan tanggung jawab, dikenai evaluasi, dan berbagi kepemimpinan. Selain itu, setiap anggota kelompok membutuhkan keterampilan untuk belajar bersamadan nantinya akan dimintai pertanggung jawaban secara kooperatif.maka dari itu, dalam teknik ini setiap siswa tidak ada yang diam karena setiap individu diberi tanggung jawab akan berhasil kelompoknya.
2. Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk saling belajar dan berpikir. Mereka dapat bekerja sekaligus belajar dan berpikir, mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuat mereka stres ataupun tertekan.
3. Selain selain membangkitkan kegembiraan dan melatih keterampilan tertentu metode *scramble* juga dapat memupukkan rasa solidaritas dalam kelompok.
4. Materi yang diberikan melalui salah satu metode permainan biasanya mengesankan dan sulit untuk dilupakan.
5. Sifat komperatif dalam metode ini dapat mendorong siswa berlombalomba untuk maju.
6. Dapat mempermudah siswa dalam menguasai materi ajar, sebab siswa hanya melengkapi suatu pertanyaann di mana jawaban dipersiapkannya hanya saja tinggal mencocokkannya.
7. Dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi ajar, sebab dengan merujuk pada kertas kerja yang telah ditentukan siswa akan mempelajarinya.
8. Meningkatkan motivasi belajar siswa, karena dilengkapi dengan lembar kerja yang telah dipersiapkan sebelumnya

Adapun kekurangan dari model scramble yaitu:

1. Pembelajaran ini terkadang sulit dalam merencanakannya karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar.
2. Terkadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga guru sulit menyesuaikan waktu yang sudah di tentukan.

2.1.5. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Suprijono (2014: 5) mengatakan hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilainilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Paizaluddin dan Ermalinda dalam Yusuf (2017: 47) mengungkapkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai peserta didik setelah melalui proses pembelajaran yang dapat dilihat dari nilai rapor yang menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran.

Sedangkan menurut Horwart Kingsley dalam bukunya Sudjana membagi tiga macam hasil belajar mengajar: (1). Keterampilan dan kebiasaan, (2). Pengetahuan dan pengarahan, (3). Sikap dan cita-cita. Dari pendapat Horwart dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari. Sudjana (2016: 22-23) mengatakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

Hasil belajar siswa dalam penelitian ini adalah penguasaan pengetahuan yang dicapai siswa pada ranah kognitif. Hasil belajar yang dimaksud berupa nilai rata-rata kelas pada tes hasil belajar setiap siklus. Hasil belajar atau perubahan perilaku kemampuan dapat berupa hasil pengajaran (instructional effect) maupun hasil sampingan pengiring (nurturant effect). Hasil utama pengajaran yaitu hasil belajar yang memang telah direncanakan dalam tujuan pengajaran, sedangkan hasil pengiring yaitu hasil belajar yang tidak direncanakan sebelumnya dalam

tujuan pengajaran. Misalnya setelah mengikuti kegiatan pembelajaran siswa mendapat nilai yang baik sebagai hasil utama dan siswa menyukai pembelajaran tematik yang sebelumnya tidak menyukainya sebagai hasil pengiring, dikarenakan cara mengajar guru yang menyenangkan. Apabila hasil belajar atau perubahan perilaku sudah tercapai yang meliputi hasil utama dan hasil sampingan dapat terlihat melalui ciri-ciri yang ada. Adapun ciri-ciri perubahan perilaku sebagai hasil belajar adalah sebagai berikut:

1. Sebagai hasil tindakan rasional instrumental yaitu perubahan yang disadari.
2. Kontinu atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya.
3. Fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup.
4. Positif atau berakumulasi.
5. Aktif atau sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan.
6. Permanen atau tetap.
7. Bertujuan atau terarah.
8. Mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan

2.1.6. Pembelajaran PKn

Pendidikan kewarganegaraan (PKn) adalah pendidikan yang mengingatkan kita akan pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban suatu warga negara agar setiap hal yang di kerjakan sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa dan tidak melenceng dari apa yang di harapkan. Karena di nilai penting, pendidikan ini sudah di terapkan sejak usia dini di setiap jejang pendidikan mulai dari yang paling dini hingga pada perguruan tinggi agar menghasikan penerus – penerus bangsa yang berompeten dan siap menjalankan hidup berbangsa dan bernegara.

Pendidikan Kewarganegaraan adalah Pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru, tentang kesadaran bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak masyarakat (Saidurrahman, 2018). Aziz Wahab , Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan media pengajaran yang

mengIndonesiakan para siswa secara sadar, cerdas, dan penuh tanggung jawab. Katera itu, program PKn memuat konsep-konsep umum ketatanegaraan, politik dan hokum negara, serta teori umum yang lain yang cocok dengan target tersebut.

Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu mata pelajaran yang merupakan satu rangkaian proses untuk mengarahkan peserta didik menjadi bertanggung jawab sehingga dapat berperan aktif dalam masyarakat sesuai ketentuan Pancasila dan UUD NKRI 1945 (Madiong, 2018).

Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan

Hakikat Pendidikan Kewernegaraan di sekolah dasar adalah sebagai program pendidikan yang berdasarkan nilai-nilai pancasila untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa yang diharapkan menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Pelajaran yang dalam pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosial, budaya, bahasa, usia, dan suku bangsa yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter seperti yang diamanatkan oleh pancasila dan UUD 1945.

Menurut UU sisdiknas No.20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik 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. Serta menurut Carter v. Good (1997) bahwa pendidikan adalah proses perkembangan kecakapan seseorang dalam bentuk sikap dan perilaku yang berlaku dalam masyarakatnya. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa Pendidikan mengandung tujuan yang ingin dicapai dengan membentuk kemampuan individu mengembangkan dirinya, serta kemampuan-kemampuan itu berkembang sehingga bermanfaat untuk kepentingan hidupnya sebagai seorang individu, maupun sebagai warga negara dan warga masyarakat.

Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Menurut Depdiknas (2006:49) tujuan pembelajaran PKn adalah untuk memberikan kompetensi sebagai berikut:

- a. Berfikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara cerdas dan tanggung jawab, serta bertindak secara sadar dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat di Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Serta secara umum, menurut Maftuh dan Sapriya (2005:30) bahwa, Tujuan negara mengembangkan Pendidikan Kewarganegaraan agar setiap warga negara menjadi warga negara yang baik (to be good citizens), yakni warga negara yang memiliki kecerdasan (civics intelligence) baik intelektual, emosional, sosial, maupun spiritual yang memiliki rasa bangga dan tanggung jawab (civics responsibility), dan mampu berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat. Setelah menelaah pemahaman dari tujuan Pendidikan Kewarganegaraan, maka dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan berorientasi pada penanaman konsep Kenegaraan dan juga bersifat implementatif dalam kehidupan sehari - hari.

Sedangkan menurut Djahiri (1994/1995:10) Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan yang adalah sebagai berikut:

1. Secara umum. Tujuan PKn harus ajeg dan mendukung keberhasilan pencapaian Pendidikan Nasional, yaitu : “Mencerdaskan kehidupan bangsa yang mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya. Yaitu manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti yang luhur, memiliki kemampuan pengetahuann dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan”.

2. Secara khusus. Tujuan PKn yaitu membina moral yang diharapkan diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari yaitu perilaku yang memancarkan iman dan takwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dalam masyarakat yang terdiri dari berbagai golongan agama, perilaku yang bersifat kemanusiaan yang adil dan beradab, perilaku yang mendukung kerakyatan yang mengutamakan kepentingan bersama di atas kepentingan perseorangan dan golongan sehingga perbedaan pemikiran pendapat ataupun kepentingan diatasi melalui musyawarah mufakat, serta perilaku yang mendukung upaya untuk mewujudkan keadilan sosial seluruh rakyat Indonesia.

Sedangkan menurut Sapriya (2001), tujuan pendidikan Kewarganegaraan adalah dengan partisipasi yang penuh nalar dan tanggung jawab dalam kehidupan politik dari warga negara yang taat kepada nilai-nilai dan prinsip-prinsip dasar demokrasi konstitusional Indonesia. Partisipasi warga negara yang efektif dan penuh tanggung jawab memerlukan penguasaan seperangkat ilmu pengetahuan dan keterampilan intelektual serta keterampilan untuk berperan serta. Partisipasi yang efektif dan bertanggung jawab itu pun ditingkatkan lebih lanjut melalui pengembangan disposisi atau watak-watak tertentu yang meningkatkan kemampuan individu berperan serta dalam proses politik dan mendukung berfungsinya sistem politik yang sehat serta perbaikan masyarakat.

Fungsi Pendidikan Kewarganegaraan

Mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKn) mempunyai fungsi sebagai sarana untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya, berkomitmen setia kepada bangsa dan negara Indonesia dengan merefleksikan diri sebagai warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945. Suplemen pengembangan PKn SD ini dimaksudkan untuk melengkapi bahan ajar cetak yang sudah ada. Di dalam suplemen ini dikembangkan model-model, strategi, metode-metode dan pendekatan-pendekatan

dalam rangka pembelajaran PKn SD yang akan membantu guru dalam menuangkan kreativitasnya di depan kelas sebagai fasilitator.

Prinsip-prinsip ini diharapkan dapat mempermudah daya serap materi mata pelajaran PKn terutama dalam penilaian ranah afektif, kognitif dan psikomotor secara simultan, terutama peserta didik pada kelas rendah yang baru belajar membaca dan menulis. Pada kelas tinggi kreativitas dalam pembelajaran lebih ditingkatkan lagi. Namun konsekuensinya guru sebagai motivator dan fasilitator harus kreatif, inisiatif, dan konsen terhadap peserta didik. Tanpa hal ini pembelajaran PKn yang kita inginkan tidak akan tercapai secara optimal.

Sedangkan menurut Mubarakah (2012) Fungsi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah :

1. Membantu generasi muda memperoleh pemahaman cita-cita nasional atau tujuan negara
2. Dapat mengambil keputusan-keputusan yang bertanggung jawab dalam menyelesaikan masalah pribadi, masyarakat dan negara
3. Dapat mengapresiasi cita-cita nasional dan dapat membuat keputusan keputusan yang cerdas
4. Wahana untuk membentuk warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang setia kepada bangsa dan negara Indonesia dengan merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berpikir dan bertindak sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD NKRI 1945

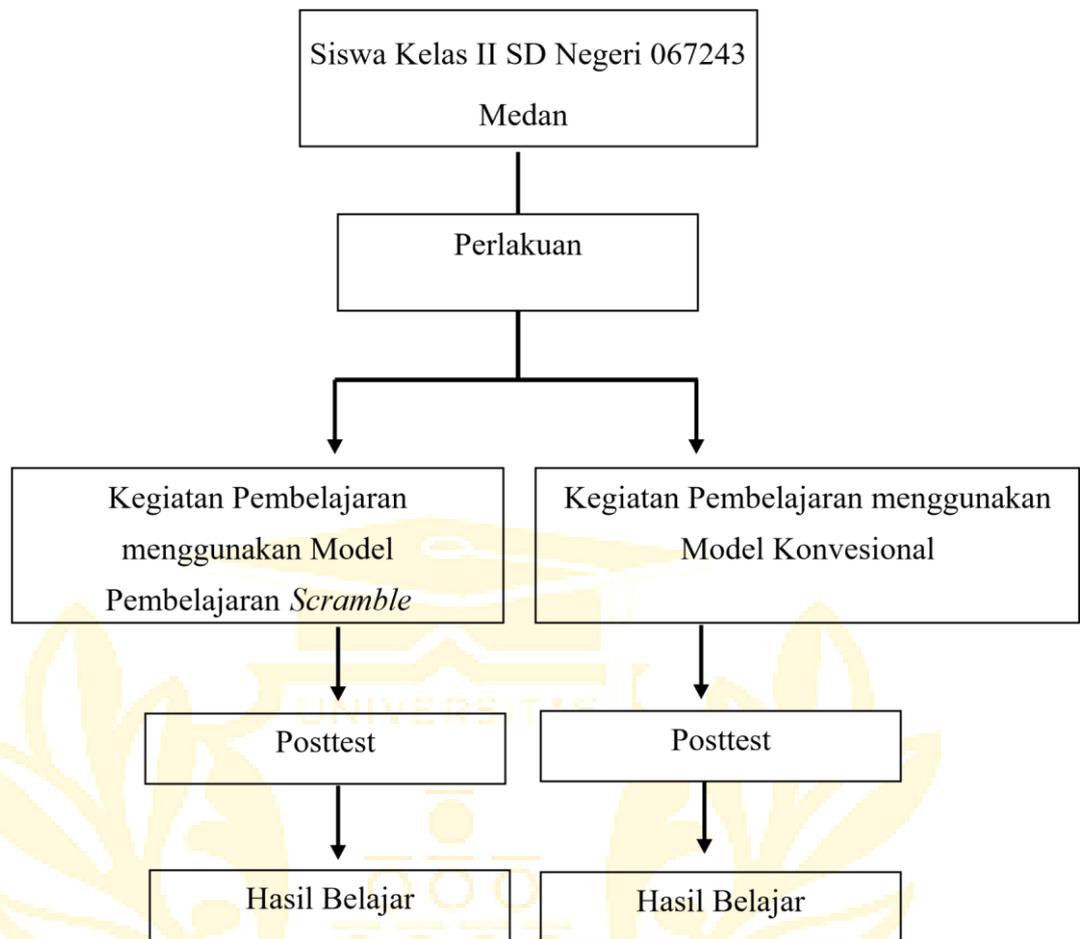
Tujuan utama pendidikan kewarganegaraan adalah untuk menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara, sikap serta perilaku yang cinta tanah air dan bersendikan kebudayaan bangsa, wawasan nusantara, serta ketahanan nasional dalam diri para calon-calon penerus bangsa yang sedang dan mengkaji dan akan menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi serta seni.

Selain itu juga bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia yang berbudi luhur, berkepribadian, mandiri, maju, tangguh, profesional, bertanggung jawab, dan produktif serta sehat jasmani dan rohani.

2.2. Kerangka Berfikir

Uma Sekaran (dalam Sugiyono, 2019) mengatakan bahwa “kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”. Kerangka berpikir juga menjadi penjelasan sementara tentang berbagai gejala yang menjadi objek penelitian.

Dalam penelitian ini memiliki dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran Scramble, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa. Pada kelas eksperimen akan dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Scramble sedangkan pada kelas kontrol akan diberikan soal pretest secara langsung. Untuk soal pretest dan posttest akan diambil dari alat evaluasi yang telah diuji coba pada kelas uji coba. Hasil pretest di kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan uji beda rata-rata. Setelah dilakukan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Scramble di kelas eksperimen dan pemberian soal di kelas kontrol maka hasil belajar dari kedua kelompok tersebut dilakukan uji beda rata-rata hasil posttest untuk melihat apakah ada pengaruh dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe tersebut. Berdasarkan penjelasan di atas peneliti menyusun kerangka berpikir seperti berikut :



2.3. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan secara sederhana sebagai dugaan sementara. Hipotesis berasal dari bahasa Yunani *hypo* yang berarti di bawah dan *tesis* yang berarti pendirian, pendapat yang ditegakkan, kepastian. Jika dimaknai secara bebas, maka hipotesis berarti pendapat yang kebenarannya masih diragukan. Untuk bisa memastikan kebenaran dari pendapat tersebut, maka suatu hipotesis harus diuji atau dibuktikan kebenarannya. Sugiono (2012:64) menyebutkan hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah peneliti telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Sedangkan Riduwan (2012:9) menyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban yang dijabarkan dari landasan teori atau kajian teori dan masih harus diuji kebenarannya. Hipotesis dalam penelitian ini adalah: **Ada**

Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas II SD Negeri 067243 Medan?.

2.4. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah suatu definisi yang didasarkan pada sifat-sifat yang didefinisikan dan diamati. Definisi operasional variabel yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

- a. Belajar dapat diartikan sebagai segala aktivitas psikis yang dilakukan oleh setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar. Perubahan tingkah laku atau tanggapan, karena adanya pengalaman baru, memiliki kependian/ilmu setelah belajar, dan aktivitas berlatih.
- b. Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Proses pembelajaran ini dilaksanakan di kelas II SD Negeri 067243 Medan.
- c. Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini yaitu model pembelajaran *Scramble*. Model *scramble* merupakan metode yang berbentuk permainan acak kata, kalimat, atau paragraf.
- d. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.
- e. Uma Sekaran (dalam Sugiyono, 2019) mengatakan bahwa “kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”. Kerangka berpikir juga menjadi penjelasan sementara tentang berbagai gejala yang menjadi objek penelitian.
- f. Hipotesis dapat diartikan secara sederhana sebagai dugaan sementara. Hipotesis dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar PKn kelas II di SD Negeri 067243 Medan?.