

## **BAB II**

### **ACUAN TEORETIK**

#### **A. Acuan Teori dan Fokus yang Diteliti**

##### **1. Hakikat Hasil Belajar PKn di SD**

###### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Setiap manusia memperoleh pengalaman baru melalui kegiatan belajar yang pernah dilakukan. Pengalaman ini menjadi proses belajar bagi manusia dan menghasilkan hasil belajar yang dapat terlihat dari bertambahnya pengetahuan serta perubahan perilaku, dari tidak tahu menjadi tahu.

Slameto mendefinisikan bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh dari suatu proses usaha setelah melakukan kegiatan belajar yang dapat diukur dengan menggunakan tes guna melihat kemajuan siswa.<sup>1</sup> Dari definisi tersebut dapat diartikan bahwa hasil belajar diukur dengan rata-rata hasil tes yang diberikan dan tes hasil belajar itu sendiri adalah sekelompok pertanyaan atau tugas-tugas yang harus dijawab atau diselesaikan oleh siswa dengan tujuan mengukur kemajuan belajar siswa.

---

<sup>1</sup> Slameto, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2008), h. 7.

Soediarto dalam Etin Solihatin mendefinisikan bahwa hasil belajar sebagai tingkat penguasaan suatu pengetahuan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan.<sup>2</sup> Dari pengertian hasil belajar yang dikemukakan oleh Soediarto dalam Solihatin di atas dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan tingkat penguasaan, dengan demikian hasil belajar yang dimaksudkan adalah adanya suatu penguasaan siswa dalam materi pelajaran yang telah diberikan oleh guru kepada mereka dalam proses pembelajaran di dalam kelas ataupun di luar kelas.

Menurut Winkel dalam Purwanto, hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.<sup>3</sup> Artinya hasil belajar yang diperoleh siswa sebagai akibat dari pengalaman yang didapat dalam proses belajar sehingga mengakibatkan terjadinya perubahan pada siswa, tidak hanya pada sikap melainkan juga terjadi perubahan dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Adapun menurut Sudjana hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah proses perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan

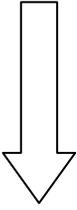
---

<sup>2</sup> Etin Solihatin, *Strategi Pembelajaran PPKN* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 6.

<sup>3</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), h. 45.

psikomotor.<sup>4</sup> Proses perubahan tingkah laku diperoleh melalui aktivitas belajar. Perubahan di bidang afektif dan psikomotorik dapat terlihat melalui pengamatan sedangkan pada bidang kognitif dapat terlihat perubahannya melalui kemampuan berpikirnya.

Dalam hubungan ini, Anderson dan Krathwol telah membuat revisi pada taksonomi Bloom yaitu, terdapat enam jenjang tujuan pembelajaran pada ranah kognitif yaitu C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), C5 (menilai), dan C6 (mencipta).<sup>5</sup>

	Taksonomi Bloom	Taksonomi Perbaikan Anderson dan Krathwol
	Pengetahuan	Mengingat (C1)
	Pemahaman	Memahami (C2)
	Penerapan	Menerapkan (C3)
	Analisis	Menganalisis (C4)
	Sintesis	Menilai (C5)
	Penilaian	Menciptakan (C6)

Tabel 2.1 Perbaikan struktur ranah kognitif (Anderson & Krathwol)<sup>6</sup>

Perbaikan penting yang dikemukakan Anderson berdasarkan table di atas adalah perubahan dari kata benda ke kata kerja. Perubahan ini disebabkan taksonomi perlu mencerminkan berbagai bentuk atau cara berpikir dalam suatu proses yang aktif. Dengan demikian penggunaan

<sup>4</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), h. 3.

<sup>5</sup> Ella Yulaelawati, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Bandung: Pakar Raya, 2004) h. 71.

<sup>6</sup> *ibid.*, h.71.

kata kerja lebih sesuai daripada kata benda. Keenam kategori diubah menjadi kata kerja, kemudian beberapa subkategori juga mengalami perbaikan dan perubahan. Pengetahuan merupakan hasil berpikir bukan cara berpikir, sehingga diperbaiki menjadi mengingat yang menunjukkan suatu proses berpikir tingkat awal. Pemahaman diperbaiki menjadi memahami, kemudian sintesis diubah menjadi menciptakan yang menunjukkan proses berpikir pada masing-masing kategori. Akibatnya urutan dari taksonomi juga berubah seperti tampak pada Tabel 2.1. Menilai ditempatkan setelah menganalisis kemudian ditempatkan menciptakan sebagai pengganti sintesis. Hal ini dilakukan untuk menempatkan hierarki dari proses berpikir yang paling mudah ke proses penciptaan yang lebih rumit dan sulit, karena seseorang akan sulit untuk menciptakan sesuatu sebelum mampu menilai sesuatu dari berbagai pertimbangan dan pemikiran kritis.

Dari beberapa pendapat di atas maka hasil belajar adalah suatu penguasaan materi yang dicapai oleh siswa dalam pembelajaran yang dapat diamati dan diukur dengan tes. Perubahan siswa tidak terbatas pada perolehan nilai dari suatu bidang studi saja, tetapi bentuk sikap yang diperoleh dari belajar yang diikutinya akan menjadi bekal dasar pengalaman belajar berikutnya. Pengalaman belajar dapat menjadi bekal

bagi siswa sebagai individu dan masyarakat agar mampu menjadi warga negara yang baik.

Dalam penelitian ini yang akan diteliti adalah hasil belajar pada ranah kognitif saja, yang di sesuaikan dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
3. Memahami kebebasan berorganisasi	3.1 Mendeskripsikan pengertian organisasi 3.2 Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat 3.3 Menampilkan peran serta dalam memilih organisasi di sekolah

Tabel 2.2 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar PKn Kelas V SD “Kebebasan Berorganisasi”<sup>7</sup>

## b. Hakikat PKn SD

### 1. Pengertian PKn

PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan pada jenjang sekolah dasar. PKn mengajarkan siswa tentang nilai, sikap, dan perilaku sehingga diharapkan siswa dapat menjadi warga negara yang baik.

<sup>7</sup> Udin S. Winataputra, *Pembelajaran PKn di SD*, (Jakarta:Universitas Terbuka, 2008), h. 1.21.

Azyumadi Azra dalam Susanto mengemukakan bahwa PKn adalah pendidikan yang mengkaji dan membahas tentang pemerintahan, konstitusi, lembaga-lembaga demokrasi, *rule of law*, HAM, hak dan kewajiban warga negara serta proses demokrasi.<sup>8</sup> Dalam definisi ini jelas dikatakan bahwa pendidikan kewarganegaraan merupakan pendidikan yang mempelajari tentang hal-hal yang berhubungan dengan kenegaraan. Dengan demikian pendidikan kewarganegaraan sangat penting diketahui dan dipelajari oleh siswa agar menjadi warga negara yang cerdas.

Menurut Aryani, komponen materi kewarganegaraan adalah; kecerdasan warga negara, keterampilan warga negara, dan karakter warga negara, serta membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air yang memiliki tujuan akhir 'manusia Indonesia seutuhnya'.<sup>9</sup> Dalam hal ini jelas terlihat materi pendidikan kewarganegaraan memfokuskan peserta didik menjadi pribadi yang baik, cerdas, dan terampil dalam bersikap sebagai warga negara yang memiliki rasa kebangsaan dan kecintaan terhadap tanah air.

Somantri dalam Winataputra mengungkapkan istilah Kewarganegaraan merupakan terjemahan dari "*civics*" yang merupakan

---

<sup>8</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Prenadamedia Grup, 2014), h. 226.

<sup>9</sup> Ine Kusuma Aryani dkk, *Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Nilai* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010), hh. 18-19.

mata pelajaran sosial yang bertujuan membina dan mengembangkan anak didik agar menjadi warga negara yang baik (*good citizen*).<sup>10</sup> Artinya, dalam mata pelajaran Kewarganegaraan terkandung nilai sosial sehingga diharapkan dengan diajarkan kewarganegaraan siswa bisa menjadi warga negara yang baik.

Morgan dan Derricott dalam Winarno mendefinisikan kewarganegaraan sebagai “*a set of characteristics of being a citizen*” yaitu kewarganegaraan menunjuk pada seperangkat karakteristik dari seorang warga.<sup>11</sup> Pola tingkah laku yang ada dalam diri seseorang berbeda-beda. Oleh karena itu, pendidikan karakter dalam kewarganegaraan sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan seseorang guna menuju hal yang lebih baik lagi. Artinya, Kewarganegaraan itu sangat penting karena menunjuk pada karakteristik individu.

Dari beberapa pendapat di atas PKn adalah pendidikan mengenai kenegaraan yang memfokuskan dalam pembentukan moral menjadi warga negara Indonesia yang baik sehingga memiliki kecerdasan, keterampilan, berkarakter dan rasa cinta tanah air dalam kehidupan

---

<sup>10</sup> Udin S. Winataputra, *op. cit.*, h. 1.4.

<sup>11</sup> Winarno, *Paradigma Baru Pendidikan Kewarganegaraan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h.34.

bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara yang berpartisipasi aktif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

## 2. Tujuan PKn

Sesuai dengan yang ditetapkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), tujuan mata pelajaran PKn adalah sebagai berikut:

(1) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dan dalam menanggapi isu kewarganegaraan, (2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung 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-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya, (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.<sup>12</sup>

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa tujuan mata pelajaran PKn untuk membentuk moral dan karakteristik siswa agar dapat berpikir kritis dan aktif sehingga siswa secara positif dapat berkembang dan menjadi individu yang dapat berinteraksi dengan pihak lain melalui pemanfaatan teknologi.

---

<sup>12</sup> Wuri Wuryandani dan Fathurrahman, *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar* ( Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012), h. 9.

### 3. Ruang Lingkup PKn

Mata pelajaran PKn memiliki klasifikasi materi yang dirangkum dalam ruang lingkup pembelajaran. Berdasarkan Permendiknas No. 22 Tahun 2006 ruang lingkup mata pelajaran PKn untuk pendidikan dasar dan menengah secara umum meliputi aspek: (1) persatuan dan kesatuan bangsa, (2) norma, hukum, dan peraturan, (3) hak asasi manusia, (4) kebutuhan warga negara, (5) konstitusi negara, (6) kekuasaan dan politik, (7) Pancasila, (8) globalisasi.<sup>13</sup>

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa materi pada mata pelajaran PKn terangkum dalam beberapa ruang lingkup yaitu belajar mengenai nilai, sikap dan perilaku, serta pembelajaran nilai moral Pancasila dan UUD 45 agar dapat terbentuk individu yang bermoral, berkarakter, serta mencintai tanah air.

Dari beberapa pendapat di atas maka PKn adalah pendidikan mengenai kenegaraan yang memfokuskan dalam pembentukan moral warga negara Indonesia sehingga memiliki kecerdasan, keterampilan, tanggung jawab dan rasa cinta tanah air dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara yang berpartisipasi aktif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

---

<sup>13</sup> <http://digilib.unila.ac.id/634/3/BAB%20II.pdf>, diakses tanggal 03-12-2015.

Dari beberapa pendapat yang telah diuraikan di atas hasil belajar PKn adalah suatu penguasaan materi yang dicapai oleh siswa dalam pembelajaran mengenai kebebasan berorganisasi yang dapat diamati dan diukur dengan tes sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku. Perubahan siswa tidak terbatas pada perolehan nilai dari suatu bidang studi saja, tetapi sesuai dengan kisi-kisi yang diperoleh dari belajar yang diikutinya akan menjadi bekal dasar pengalaman belajar berikutnya. Pengalaman belajar dapat menjadi bekal bagi siswa sebagai individu dan masyarakat agar mampu menjadi warga negara yang baik.

## **B. Acuan Teori Rancangan-Rancangan Alternatif**

### **1. Hakikat Model *Cooperative Learning Tipe Giving Question and Getting Answer***

#### **a. Pengertian Model *Cooperative Learning Tipe Giving Question and Getting Answer (GQGA)***

Penggunaan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu penentu keberhasilan dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Banyak model pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model *cooperative learning tipe giving question and getting answer*.

Slavin dalam Isjoni mengungkapkan bahwa cooperative learning adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar.<sup>14</sup> Dalam model *cooperative learning* ini pembagian kelompok disesuaikan dengan kebutuhan siswa pada saat proses belajar mengajar, sehingga dalam tahap pembagian kelompok yang dilakukan oleh guru siswa merasa aktif dan ikut berperan penting dalam satu kelompok kecil tersebut dalam proses belajar mengajar serta adanya saling kerja sama dalam kelompok satu sama lain. Adapun menurut Thomson,

Model *cooperative learning* yaitu siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang saling membantu satu sama lain, yang terbentuk dalam lintasan etnis, ras, agama, dan gender yang berbeda agar siswa dalam kelompok saling mengenal satu sama lain. Kelas disusun dalam kelompok yang terdiri dari 4-6 siswa dengan kemampuan yang heterogen.<sup>15</sup>

Dari uraian di atas artinya melalui model ini dalam melakukan proses belajar guru tidak lagi mendominasi. Siswa dituntut agar saling berbagi informasi dan saling belajar dengan siswa lainnya. Guru sebagai fasilitator membagi siswa dalam kelompok kecil agar siswa dapat saling mempelajari satu sama lain sehingga diharapkan terjalin kerja sama yang baik dalam kelompok.

---

<sup>14</sup> Isjoni, *Cooperative Learning*, (Bandung: Alfabeta, 2007) h. 15.

<sup>15</sup> Mohammad Jauhar, *Implementasi Paikem dari Behavioristik sampai Konstruktivistik*, (Jakarta: Prestasi Pustaka Karya, 2011), h. 53.

Hal ini sejalan dengan pendapat Sofan Amri dan Lif Khoiru Ahmadi yang mengungkapkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah model pengajaran dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda.<sup>16</sup> siswa dapat bekerja sama dalam kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Setiap anggota kelompok harus saling membantu dan bekerja sama untuk memahami materi pelajaran. Dengan belajar kelompok seperti ini dapat meningkatkan sikap tolong menolong dalam perilaku sosial.

Suprijono mengungkapkan bahwa model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial.<sup>17</sup> Artinya, melalui model ini siswa ditempatkan dengan teman-teman yang berbeda. Siswa harus saling membantu dan bekerja sama agar bisa mencapai hasil belajar yang baik. Model ini juga dapat mengembangkan sikap sosial siswa yaitu bisa menghargai pendapat anggota satu sama lain.

Sebagaimana Jolliffe menyatakan bahwa *“cooperative learning requires pupils to work together in small groups to support each other to*

---

<sup>16</sup> Sofan Amri dan Lif Khoiru Ahmadi, *Proses Pembelajaran: Kreatif dan Inovatif dalam Kelas*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010),h. 67

<sup>17</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Surabaya: Pustaka Pelajar, 2009), h.61.

*improve their own learning and that of others.*"<sup>18</sup> Dari pendapat tersebut dapat diartikan bahwa dengan *cooperative learning* siswa saling bekerja sama antara satu sama lain, serta saling mendukung dan membantu untuk memperbaiki pembelajaran mereka sendiri melalui proses belajar yang terjadi dalam kelompok kecil siswa. Jolliffe juga mengungkapkan beberapa keuntungan dari *cooperative learning* sebagai berikut:

<b>Cooperative Learning Advantages</b>	
<i>Improve psychological health And social competence</i>	<i>Higher self-esteem Improve self-worth Promotes self confidence Develop independence Support sharing of problems Increase resilience and ability to cope with adversity and stress</i>
<i>Improved learning</i>	<i>Greater productivity Higher process gain (more higher-level reasoning, more frequent generation of new ideas and solutions) Greater problem solving</i>
<i>Improved interpersonal skills</i>	<i>Promotes the development of caring and committed relationship Helps establish and maintain friendship between peers A greater sense of belonging and mutual support Improve morale</i>

Table 2.3 *The advantages of cooperative learning.*<sup>19</sup>

Dari uraian di atas terdapat tiga aspek penting keuntungan model *cooperative learning*, yaitu: (1) memperbaiki kesehatan psikologi siswa, (2) memperbaiki pembelajaran, dan (3) memperbaiki kemampuan interpersonal siswa. Melalui kerja sama kelompok siswa lebih dapat

<sup>18</sup> Wendy Jolliffe, *Cooperative Learning in the Classroom*, (Singapore : SAGE, 2007), h. 3.

<sup>19</sup> *Ibid.*, h. 7

menunjukkan rasa percaya diri, mengembangkan kebebasan, saling mendukung satu sama lain.

Jadi manfaat model *cooperative learning* adalah siswa dapat memperbaiki kesehatan psikologi dan kompetensi sosial diri siswa, yaitu meningkatkan rasa percaya diri, mengembangkan kebebasan, dan meningkatkan kegembiraan. Model ini juga dapat memperbaiki pembelajaran yaitu sebagai pemecah masalah yang baik, siswa lebih sering memberikan ide-ide baru dan solusi. Selain itu, model *cooperative learning* juga dapat memperbaiki kemampuan interpersonal siswa, seperti rasa memiliki yang tinggi, memelihara persahabatan, dan saling mendukung antar teman.

Jadi dapat disimpulkan bahwa model *cooperative learning* adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan banyak siswa untuk bekerja sama dan saling membantu dalam suatu kelompok agar dapat meningkatkan pemahaman serta menyelesaikan tugas-tugas dalam rangka mencapai tujuan bersama dalam proses belajar mengajar. Mendorong siswa berperan aktif dalam pelajaran serta mengembangkan aspek sosial siswa. Melalui tipe *giving question and getting answer* siswa dapat bekerja sama dalam kelompoknya untuk menjawab dan membuat pertanyaan hal-hal yang belum dimengerti.

### **b. Pengertian *Giving Question and Getting Answer* (GQGA)**

Dalam model pembelajaran *cooperative learning* terdapat beberapa tipe pembelajaran, salah satunya yaitu tipe *giving question and getting answer*. Tipe ini dilaksanakan dengan membuat kelompok kecil. Dalam kelompok kecil ini, siswa menuliskan pertanyaan dan jawaban melalui kertas. Menurut Hamruni *giving question and getting answer* adalah pembelajaran yang diarahkan untuk membangun tim dan melibatkan peserta.<sup>20</sup> Guru dalam pembelajaran membagi siswa ke dalam kelompok, melibatkan peserta secara aktif dalam kegiatan belajar melalui kerjasama tim. Di dalam tim siswa bersama belajar untuk memecahkan masalah melalui diskusi kelompok. Melalui pembentukan kelompok ini dapat membuat siswa aktif untuk bekerja sama dengan siswa lainnya.

Melvin L. Silberman juga menyatakan bahwa *giving question and getting answer* merupakan pembentukan tim untuk melibatkan siswa dalam peninjauan kembali materi pada pelajaran sebelumnya atau pada akhir pelajaran.<sup>21</sup> Pembentukan tim untuk meninjau kembali materi pelajaran sebelumnya bertujuan agar siswa terlibat aktif dalam kelompoknya melalui kerjasama yang dilakukan oleh siswa. Siswa dalam

---

<sup>20</sup> Hamruni, *Strategi Pembelajaran* (Yogyakarta: Insan Madani, 2012), h. 171.

<sup>21</sup> Melvin L. Silberman, *Active Learning (Terjemahan): 101 Cara Belajar Siswa Aktif* (Bandung: Nusamedia & Nuansa, 2010, h. 254.

kelompok saling bekerja sama mendiskusikan materi yang diberikan guru. Dalam diskusi siswa saling mengungkapkan gagasannya sehingga siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Suprijono *giving question and getting answer* dikembangkan untuk melatih peserta didik agar memiliki kemampuan dan keterampilan bertanya dan menjawab pertanyaan.<sup>22</sup> Melalui pembelajaran ini siswa digerakkan untuk bertanya dan menjawab pertanyaan menggunakan kertas yang sudah dibagikan oleh guru. Siswa dapat membangun pengetahuannya lewat pertanyaan-pertanyaan yang dibuat.

Hisyam Zaini dkk mengemukakan bahwa *giving question and getting answer* sangat baik untuk digunakan peserta didik dalam mengulang materi yang telah disampaikan.<sup>23</sup> Dari pernyataan ini *giving question and getting answer* sangat tepat digunakan dalam pembelajaran untuk mengaktifkan siswa. Melihat keadaan di lapangan, kemampuan dan keterampilan siswa dalam bertanya dan menjawab masih kurang. Dengan menerapkan *giving question and getting answer* diharapkan dapat membuat siswa memiliki kemampuan dan keterampilan membuat dan menjawab pertanyaan.

---

<sup>22</sup> Agus Suprijono, *op. cit.*, h. 107.

<sup>23</sup> Hisyam Zaini, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: Nusamedia, 2005), h.69.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *giving question and getting answer* adalah salah satu tipe dari model *cooperative learning* yang mengarahkan siswa untuk membangun tim dan melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan bertanya dan menjawab pertanyaan untuk meninjau kembali materi pelajaran yang telah dipelajari agar tetap melekat pada ingatan siswa. Melalui pembentukan tim tersebut dapat membantu memaksimalkan belajar siswa dalam mencapai tujuan bersama.

### **c. Langkah-langkah Pelaksanaan *Giving Question and Getting Answer* (GQGA)**

Dalam melaksanakan pembelajaran *giving question and getting answer* terdapat langkah-langkah yang perlu dilakukan. Zaini mengungkapkan langkah-langkah pelaksanaan *giving question and getting answer* sebagai berikut:

- a) Buat potongan-potongan kertas sebanyak dua kali jumlah peserta didik, b) minta setiap peserta didik untuk melengkapi pernyataan berikut ini: Kertas 1: Saya masih belum paham tentang...Kertas 2: Saya dapat menjelaskan tentang..., c) bagi peserta didik ke dalam kelompok kecil, 4 atau 5 orang, d) masing-masing kelompok memilih pertanyaan-pertanyaan yang ada (kartu 1), dan juga topik-topik yang dapat mereka jelaskan (kertas 2), e) minta setiap kelompok untuk membacakan pertanyaan-pertanyaan yang telah mereka seleksi. Jika ada diantara peserta didik yang bisa menjawab, diberikan kesempatan untuk menjawab. Jika tidak ada yang

bisa menjawab, dosen/guru harus menjawab, f) minta setiap kelompok untuk menyampaikan apa yang dapat mereka jelaskan dari kertas 2. Selanjutnya minta mereka menyampaikannya ke kawan-kawan, g) lanjutkan proses ini sesuai dengan waktu dan kondisi yang ada, h) akhiri pembelajaran dengan menyampaikan ringkasan dan klarifikasi dari jawaban-jawaban dan penjelasan peserta didik.<sup>24</sup>

Pendapat tersebut diperkuat dengan pendapat dari Hamruni yang mendesain langkah pembelajaran *giving question and getting answer* sebagai berikut:

a) Berikan dua kartu indeks kepada peserta didik, b) mintalah peserta didik untuk menyelesaikan kalimat berikut ini: 1) Kartu 1: Saya masih mempunyai pertanyaan tentang... 2) Kartu 2: Saya dapat menjawab pertanyaan tentang..., c) buatlah sub kelompok dan minta masing-masing kelompok memilih “pertanyaan untuk ditanyakan” yang paling tepat, dan “pertanyaan untuk dijawab” yang paling menarik dari kartu-kartu anggota kelompoknya, d) minta setiap kelompok melaporkan pertanyaan yang ia pilih. Tentukan apakah seseorang dalam seluruh kelas dapat menjawab pertanyaan itu. Jika tidak pengajar seharusnya merespon, e) mintalah setiap sub kelompok untuk berbagi “pertanyaan untuk dijawab: yang ia pilih. Perintahkan anggota sub kelompok untuk berbagi jawaban dengan kelompok lain.<sup>25</sup>

Melvin L. Silberman juga menjabarkan prosedur pelaksanaan *giving question and getting answer* yang tidak berbeda jauh dengan kedua pendapat di atas, yaitu sebagai berikut:

Memberikan dua kartu indeks kepada masing-masing siswa. Siswa diminta untuk melengkapi kalimat pada kertas yang tersedia. Setiap siswa memilih pertanyaan yang diajukan dalam

<sup>24</sup> *Ibid.*, h.70.

<sup>25</sup> Hamruni, *op. cit.*, h. 171-172.

kelompoknya. Setelah selesai setiap kelompok melaporkan jawaban pertanyaan yang dimilikinya. Jika siswa tidak dapat menjawab, guru harus menjawab pertanyaan tersebut. Jika semua pertanyaan sudah terjawab maka tiap-tiap kelompok berbagi informasi dengan kelompok lainnya.<sup>26</sup>

Sementara Suprijono berpendapat bahwa langkah-langkah *giving question and getting answer* adalah sebagai berikut:

Langkah pertama metode tersebut adalah membagikan dua potongan kertas kepada peserta didik. selanjutnya, mintalah kepada peserta didik menuliskan di kartu (1) kartu menjawab, (2) kartu bertanya. Mulai pembelajaran dengan pertanyaan. Pertanyaan bisa berasal dari peserta didik maupun guru. Jika pertanyaan berasal dari peserta didik, maka peserta didik ini diminta untuk menyerahkan kartu yang bertuliskan “kartu bertanya”. Setelah pertanyaan diajukan, mintalah kepada peserta didik untuk memberikan jawaban. Setiap peserta didik yang ingin menjawab diwajibkan menyerahkan kartu yang bertuliskan “kartu menjawab”. Perlu diingat, setiap peserta didik yang hendak menjawab maupun bertanya harus menyerahkan kartu-kartu itu kepada guru.<sup>27</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka terdapat 10 langkah-langkah pelaksanaan *giving question and getting answer* yaitu sebagai berikut: 1) membuat potongan-potongan kertas sebanyak dua kali jumlah siswa, 2) memberikan dua kartu indeks pada peserta didik, 3) mintalah peserta didik untuk menyelesaikan kalimat berikut ini: 1) kartu 1: saya masih mempunyai pertanyaan tentang... 2) kartu 2: saya dapat

<sup>26</sup> Melvin L. Silberman, *Active Learning* (Bandung: Nusamedia, 2010), hh.254-255.

<sup>27</sup> Agus Suprijono, *op. cit.*, hh. 107-108.

menjawab pertanyaan tentang...4) membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil 4 atau 5 orang, 5) mulai pembelajaran dengan pertanyaan. Pertanyaan bisa berasal dari peserta didik maupun guru, 6) masing-masing kelompok memilih pertanyaan-pertanyaan yang ada (kartu 1), dan juga topik-topik yang dapat mereka jelaskan (kartu 2), 7) Minta setiap kelompok untuk membacakan pertanyaan-pertanyaan yang telah mereka seleksi. Jika ada diantara peserta didik yang bisa menjawab, diberikan kesempatan untuk menjawab. Jika tidak ada yang bisa menjawab, guru harus menjawab, 8) minta setiap kelompok untuk menyampaikan apa yang dapat mereka jelaskan dari kertas 2. Selanjutnya minta mereka menyampaikannya ke kawan-kawan, 9) Lanjutkan proses ini sesuai dengan waktu dan kondisi yang ada, 10) Akhiri pembelajaran dengan menyampaikan ringkasan dan klarifikasi dari jawaban-jawaban dan penjelasan peserta didik.

**e. Kelebihan dan Kekurangan *Giving Question and Getting Answer* (GQGA)**

Di dalam pelaksanaannya, tipe *giving question and getting answer* memiliki berbagai kelebihan dan kekurangan. Beberapa kelebihan dan kekurangan *giving question and getting answer* antara lain:

1. Kelebihan: a) suasana lebih menjadi aktif, b) anak mendapat kesempatan baik secara individu maupun kelompok untuk menanyakan hal-hal yang belum di mengerti, c) guru dapat mengetahui penguasaan anak terhadap materi yang disampaikan, d) mendorong anak untuk berani mengajukan pendapatnya.
2. Kekurangan: a) pertanyaan pada hakekatnya sifatnya hanya hafalan, b) jika proses tanya jawab yang berlangsung secara terus menerus akan menyimpang dari pokok bahasan yang sedang dipelajari, c) guru tidak mengetahui secara pasti apakah anak yang tidak mengajukan pertanyaan ataupun menjawab telah memahami dan menguasai materi yang telah diberikan.<sup>28</sup>

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *giving question and getting answer* adalah salah satu tipe dari model *cooperative learning* yang mengarahkan siswa untuk membangun tim dan melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan bertanya dan menjawab pertanyaan untuk meninjau kembali materi pelajaran yang telah dipelajari agar tetap melekat pada ingatan siswa. Dengan pembentukan tim tersebut dapat membantu memaksimalkan belajar siswa dalam mencapai tujuan belajar sesuai dengan yang diharapkan oleh guru, orang tua, dan siswa.

---

<sup>28</sup> Fatkhan Ashari, *Model Pembelajaran Giving Question and Getting Answer*, [http://fatkhan-ashari-fisip11.web.unair.ac.id/artikel\\_detail-49561-a.%20Pembelajaran-Model%20Pembelajaran%20Giving%20Question%20And%20Getting%20Answer.html](http://fatkhan-ashari-fisip11.web.unair.ac.id/artikel_detail-49561-a.%20Pembelajaran-Model%20Pembelajaran%20Giving%20Question%20And%20Getting%20Answer.html), diakses tanggal 25-9-2015.

## 2. Karakteristik siswa kelas V SD

Siswa yang berada pada jenjang sekolah dasar rata-rata berusia 6-12 tahun. Jika ditinjau dari aspek perkembangan anak berarti siswa pada usia sekolah dasar berada pada masa kanak-kanak tengah dan masa kanak-kanak akhir. Menurut Desmita secara umum karakteristik siswa di sekolah dasar antara lain suka bermain, suka bekerja dalam kelompok, dan suka merasakan sesuatu atau melakukan sesuatu.<sup>29</sup> Artinya, siswa kelas 5 berada pada masa kanak-kanak tengah dan akhir. Siswa di usia ini suka bermain dan bekerja dalam kelompok. Oleh karena itu, proses pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan karakteristik siswa tersebut.

Jenjang pendidikan sekolah dasar dilakukan selama 6 tahun yang dibagi menjadi 6 tingkatan atau kelas. Tiap-tiap siswanya memiliki karakter masing-masing. Jika ditinjau dari aspek kognitif seperti yang diutarakan Piaget, siswa sekolah dasar berada pada fase operasional konkret dimana siswa dapat berpikir logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkret dan mengaplikasikan benda-benda ke dalam bentuk-bentuk yang berbeda.<sup>30</sup> Maksudnya, pada fase ini siswa dapat melakukan penalaran logis mengenai hal-hal yang dapat diamati atau dibayangkan dengan mudah dan belum mampu melakukan penalaran tentang ide-ide

---

<sup>29</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan Siswa* (Bandung:Rosda, 2012), h. 35.

<sup>30</sup> *Ibid.*, h. 101.

yang abstrak atau tidak sesuai dengan fakta. Siswa dapat melakukan penalarannya melalui benda konkret yang ada di hadapan siswa dan juga mulai mampu mengkoordinasikan pemikiran atau ide melalui peristiwa tertentu ke dalam system pemikirannya sendiri.

Santrock mengungkapkan bahwa jika ditinjau dari aspek bahasa, perbendaharaan kata pada masa kanak-kanak awal dan tengah semakin banyak dan terus berkembang. Mereka memperoleh keterampilan baru yang memungkinkan mereka belajar membaca dan menulis pada masa sekolah, mampu menghubungkan kalimat-kalimat dan menghasilkan deskripsi dan narasi yang masuk akal.<sup>31</sup> Dalam pengertian ini dapat diartikan bahwa semakin tinggi jenjang pendidikan siswa maka perbendaharaan bahasa akan semakin bertambah dan meningkat sehingga kemampuan berbahasanya semakin baik.

Karakteristik perkembangan anak pada kelas V biasanya pertumbuhan fisiknya sudah mencapai kematangan, mereka telah mampu mengontrol tubuh dan keseimbangannya. Mereka telah dapat melompat dengan kaki secara bergantian, berlari dengan kencang, rasa ingin tahu yang tinggi, dan telah berkembang koordinasi tangan, kaki, dan matanya untuk dapat melakukan suatu gerakan . Selain itu perkembangan sosialnya juga mereka sudah dapat menunjukkan kelakuannya tentang jenis kelaminnya, sudah mulai berkompetisi dengan teman sebaya, telah mampu berbagi, dan mandiri. Sedangkan perkembangan emosinya

---

<sup>31</sup> John Santrock, *Psikologi Pendidikan terjemahan Diana Angelica*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2009), h.78.

antara lain anak sudah mampu mengekspresikan reaksi terhadap orang lain, dan sudah mulai belajar tentang benar dan salah.<sup>32</sup>

Di kelas V perubahan fisik siswa mulai terlihat dan mencapai tingkat kematangan, sudah mampu mengontrol tubuhnya dan keseimbangannya, bisa berlari kencang, dan untuk dapat melakukan suatu gerakan koordinasi tangan, kaki, dan matanya telah berkembang. Dalam perkembangan sosialnya siswa sudah mulai mengerti lawan jenis dan mulai berkompetisi dengan teman sebaya, siswa berlomba-lomba untuk memiliki nilai yang lebih besar dari temannya. Di fase ini siswa juga mengalami perkembangan emosinya. Siswa mulai mengekspresikan perasaannya terhadap orang lain, seperti rasa marah, kesal, atau iri pada temannya. Siswa juga mulai belajar tentang yang benar dan salah.

Menurut Nasution, karakteristik anak yang berada pada masa kelas-kelas tinggi mempunyai beberapa ciri, yaitu :

(a) adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis, (b) amat realistik, ingin tahu dan ingin belajar, (c) menjelang akhir masa ini telah ada minat terhadap hal-hal dan mata pelajaran khusus, oleh ahli yang mengikuti, teori factor ditafsirkan sebagai menonjolnya faktor-faktor, (d) pada umumnya anak menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas berusaha menyelesaikannya sendiri, (e) pada masa ini anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi sekolah, (f) anak-anak pada

---

<sup>32</sup> Samsudin, *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD/MI*, (Jakarta: Litera, 2008) h. 47.

masa ini gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk bermain bersama-sama.<sup>33</sup>

Melihat sifat-sifat khas anak seperti yang dikemukakan di atas, pada saat siswa berumur antara 7-12 tahun, masuk ke dalam tahap perkembangan intelektual. Siswa sudah berpikir logis, realistik, dan rasa ingin tahunya besar.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model *cooperative learning* tipe *giving question and getting answer* cocok digunakan untuk pembelajaran PKn tentang kebebasan berorganisasi pada siswa kelas V sekolah dasar karena sesuai dengan perkembangan karakteristik siswa. Hal tersebut terlihat dalam pembelajaran dengan model pembelajaran ini melibatkan siswa secara langsung. Siswa dapat bertanya hal yang belum dimengerti dan menjawab hal yang sudah dimengerti sehingga siswa mengalami peristiwa belajarnya sendiri.

### **C. Bahasan Hasil-hasil Penelitian yang Relevan**

Devi Christiyana, dalam penelitiannya yang berjudul: Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model *Giving Question and Getting Answer* Dengan Permainan Kreatif pada siswa kelas IV A SDN Karanganyar 01 Semarang. Dalam penelitian ini, Devi menyimpulkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar

---

<sup>33</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta : 2008), h. 123.

siswa dalam pembelajaran PKn ditunjukkan dari ketuntasan belajar siswa yang meningkat secara signifikan pada tiap siklusnya menjadi 94,87%.<sup>34</sup>

Tri Budi Hastuti dalam penelitiannya yang berjudul: Peningkatan Hasil Belajar IPS Tentang Keragaman Sosial dan Budaya Berdasarkan Kenampakan Alam Melalui Metode *Cooperative Learning* Tipe “*Giving Question and Getting Answer*” pada siswa kelas IV SDN Pulogadung 07 Pagi Jakarta Timur, dari penelitian ini berkesimpulan bahwa model yang diterapkan dengan menggunakan *giving question and getting answer* ini berhasil dalam pelajaran IPS dan dapat meningkatkan hasil belajar IPS tersebut. Dalam penelitian ini hasil belajar mengalami peningkatan.<sup>35</sup>

Selain ketiga peneliti di atas, seorang peneliti yang bernama Tri Wahyu Sejati dalam penelitiannya yang berjudul: Peningkatan Hasil Belajar IPS tentang Kegiatan Ekonomi Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Giving Question and Getting Answer* di kelas IV SDN Rawamangun 07 Pagi Jakarta Timur, dari penelitian ini Tri menyimpulkan bahwa model yang diterapkan dengan menggunakan *giving question and getting answer* ini berhasil dalam pelajaran IPS dan dapat meningkatkan

---

<sup>34</sup> Devi Christiyana, *Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model Giving Question And Getting Answer Dengan Permainan Kreatif Pada Siswa Kelas IV A SDN Karanganyar 01 Semarang*. Jurnal (Semarang : FIP, UNNES, 2013)

<sup>35</sup> Tri Budi Hastuti, “*Peningkatan Hasil Belajar IPS Tentang Keragaman Sosial dan Budaya Berdasarkan Kenampakan Alam melalui Metode Cooperative Learning Tipe Giving Question and Getting Answer pada siswa kelas IV SDN Pulogadung 07 Pagi Jakarta Timur*”. Skripsi (Jakarta:FIP, UNJ, 2014)

hasil belajar IPS tersebut.<sup>36</sup> Dalam penelitian ini hasil belajar mengalami peningkatan menjadi 91,67%.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan beberapa peneliti di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *giving question and getting answer* dapat menunjang pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar PKn siswa. Pembelajaran seperti ini melibatkan siswa secara aktif. Disamping itu, dapat melatih siswa untuk terampil bertanya dan mengemukakan pendapat melalui jawaban-jawaban yang disampaikan dalam menjawab pertanyaan. Melalui *giving question and getting answer* guru dapat mengetahui penguasaan siswa terhadap materi yang disampaikan dan dapat mengembangkan sikap sosial saat bekerja dalam kelompok serta membuat suasana kelas menjadi lebih aktif.

#### **D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan**

Dari penjelasan kerangka teoritis dijelaskan bahwa belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku menjadi lebih baik yang dilakukan secara sadar oleh manusia melalui aktivitas dan interaksi dengan lingkungan sebagai hasil pengalamannya sendiri yang

---

<sup>36</sup> Tri Wahyu Sejati, *Peningkatan Hasil Belajar IPS tentang Kegiatan Ekonomi Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe "Giving Question and Getting Answer di kelas IV SDN Rawamangun 07 Pagi Jakarta Timur*. Skripsi (Jakarta:FIP, UNJ, 2012)

dikonstruksikan menjadi sebuah pengetahuan dan pelajaran yang menyangkut tiga aspek penting yaitu, kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Hasil belajar PKn sangat dipengaruhi oleh beberapa hal, baik yang datang dari pribadi siswa itu sendiri dan antar siswa, usaha guru dalam menyediakan dan menciptakan kondisi pembelajaran, serta lingkungan terutama sarana dan iklim yang memadai untuk tumbuhnya proses pembelajaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh seorang guru agar hasil belajar meningkat yaitu dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *giving question and getting answer* sehingga proses pembelajaran sesuai dengan tujuan yang diinginkan dan telah ditetapkan.

Dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *giving question and getting answer* dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa. Siswa menjadi lebih aktif karena mendapat kesempatan untuk bertanya hal-hal yang belum dimengerti. Selain itu, model *cooperative* tipe *giving question and getting answer* mendorong anak untuk berani mengajukan pendapatnya sehingga siswa mampu memecahkan masalah yang dihadapi saat belajar. Karena dengan belajar siswa dapat memiliki kemampuan untuk berpikir kritis, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, memecahkan masalah, meningkatkan kemampuan berkomunikasi, serta bekerjasama sehingga dapat meningkatkan hasil belajar PK

### **E. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kajian teoretik dan pengembangan konseptual perencanaan tindakan yang telah dikemukakan di atas, maka hipotesis penelitian tindakan dirumuskan sebagai berikut: Melalui penerapan model *cooperative learning* tipe *giving question and getting answer* maka hasil belajar mata pelajaran PKn dapat meningkat pada siswa kelas V di SDN Karet 06 Pagi.