

BAB II

ACUAN TEORETIK

A. Acuan Teori dan Fokus yang Diteliti

1. Pengertian Hasil Belajar PKn di Sekolah Dasar

a. Pengertian Hasil Belajar

Perubahan perilaku dalam proses belajar terjadi akibat dari interaksi dengan lingkungan. Interaksi biasanya berlangsung secara sengaja, dengan demikian belajar dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan dalam diri individu, sebaliknya apabila tidak terjadi perubahan dalam diri individu maka belajar tidak dikatakan berhasil. Pengalaman menjadi proses belajar dan menghasilkan hasil belajar yang terlihat dari bertambahnya pengetahuan serta perubahan perilaku, dari tidak tahu menjadi tahu.

Setelah seorang individu mengalami proses pembelajaran, maka akan memperoleh hasil belajar. Menurut Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.¹ Jadi, hasil belajar yang dikemukakan di atas merupakan buah hasil pengalaman seseorang yang belajar, semakin banyak pengalaman yang dimiliki seseorang, semakin meningkat pula hasil belajarnya.

¹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), h. 32.

Menurut 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.² Dari pengertian hasil belajar yang dikemukakan tersebut dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan tingkat penguasaan siswa dalam materi pelajaran yang telah diberikan oleh guru kepada mereka dalam proses pembelajaran di dalam kelas ataupun di luar kelas.

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.³ 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.

Adapun pengertian dari hasil belajar menurut Muhibbin Syah bahwa hasil belajar adalah segenap psikologi yang berubah sebagai akibat dari pengalaman belajar siswa.⁴ Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa.

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

³ Slameto, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2008), h. 7.

⁴ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010), h. 192.

Menurut pendapat para ahli di atas menegaskan bahwa hasil belajar adalah tahap pencapaian aktual yang ditampilkan dalam bentuk perilaku dengan mengacu kepada taksonomi Bloom dalam Basuki yaitu Pengetahuan (*Knowledge*), Pemahaman (*Comprehension*), Aplikasi (*Application*), Analisis (*Analysis*), Sintesis (*Synthesis*), Evaluasi (*Evaluation*).⁵


Pengetahuan (C1), jenjang ini meliputi kemampuan gerak dasar, dan mengingat peristilahan, definisi, fakta-fakta, gagasan, pola, urutan, metodologi, prinsip dasar, dan pengingatan data serta informasi yang lain. Pemahaman (C2), merupakan kemampuan untuk memahami makna, translasi, membuat interpotasi dan menafsirkan pembelajaran dan dapat menyatakan masalah dengan bahasanya sendiri. Aplikasi (C3), pada jenjang ini siswa mampu untuk menerapkan gagasan, prosedur, metode, rumus, teori, dan lain-lain di dalam kondisi pembelajaran.

Analisis (C4), merupakan kemampuan menganalisis informasi yang masuk dan membagi-bagi atau menstrukturkan informasi ke dalam bagian yang lebih kecil untuk mengenali pola atau hubungannya. Sintesis (C5), merupakan kemampuan menjelaskan struktur atau pola dari sebuah skenario yang sebelumnya tidak terlihat. Evaluasi (C6), merupakan kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap solusi, gagasan, dan lain-lain, dengan menggunakan kriteria yang cocok atau standar yang ada untuk memastikan nilai efektivitas atau manfaatnya.

⁵ Ismet Basuki dan Hariyanto, *Asesmen Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rodakarya, 2014), h.14.

Dalam hal ini, Lorin Anderson dan Krathwohl dalam Yulaelawati telah membuat revisi pada taksonomi Bloom dalam tataran *high order thinking skill*, sehingga menjadi:

C1 (*Remembering*) yaitu mengingat, C2 (*Understanding*) yaitu memahami, C3 (*Applying*) yaitu menerapkan, C4 (*Analysing*) yaitu menganalisis, C5 (*Evaluating*) yaitu menilai, dan C6 (*Creating*) yaitu menciptakan.⁶

	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)

Gambar 2.1 Perbaikan struktur ranah kognitif (Anderson & Krathwol)⁷

Jika dilihat dari revisi hasil belajar di atas maka dapat disimpulkan bahwa adanya perubahan dari sintesis menjadi kreasi (menciptakan), serta adanya perubahan dari ranah yang dinyatakan dalam kata benda menjadi kata kerja. Hal ini dapat dikatakan bahwa pada suatu pembelajaran yang penting adalah keaktifan siswa dalam mengerjakan sesuatu saat proses kegiatan belajar mengajar.

⁶ Ella Yulaelawati, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Bandung: Pakar Raya, 2004), h.71.

⁷ *Ibid.*, h.71.

Dalam hal ini peneliti menggunakan taksonomi bloom revisi (Anderson dan Krathwohl) yang dibatasi pada ranah kognitif saja yaitu C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), dan C4 (menganalisis) yang disesuaikan dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
3. Mengetahui sistem pemerintahan tingkat pusat.	3.1 Mengetahui lembaga-lembaga negara dalam susunan pemerintahan tingkat pusat, seperti MPR, DPR, Presiden, MA, MK, dan BPK, dll.
	3.2 Menyebutkan organisasi pemerintahan tingkat pusat, seperti presiden, wakil presiden, dan para menteri

Tabel 2.2 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar PKn Kelas IV di Semester 2 Pada Materi "Sistem Pemerintahan Tingkat Pusat"⁸

Fokus materi dalam penelitian ini adalah materi sistem pemerintahan tingkat pusat yaitu Standar Kompetensi Mengetahui sistem pemerintahan tingkat pusat dan Kompetensi Dasar Mengetahui lembaga-lembaga negara dalam susunan pemerintahan tingkat pusat, seperti MPR, DPR, Presiden, MA, MK, dan BPK, dll dan menyebutkan organisasi pemerintahan tingkat pusat, seperti presiden, wakil presiden, dan para menteri. Kegiatan yang dilalui siswa meliputi kegiatan mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), dan menerapkan (*applying*).

⁸ Udin S. Winataputra. *Pembelajaran PKn di SD* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h. 1.21.

Dari beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa 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.

b. Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) SD

1) Pengertian PKn

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan ditingkat Sekolah Dasar. Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya Bangsa Indonesia.⁹ Nilai luhur dan moral ini diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari siswa baik sebagai individu, masyarakat, warganegara dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, yang merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

⁹ Sumarsono dkk, *Pendidikan Kewarganegaraan* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2010), h.225

Menurut Winataputra istilah kewarganegaraan yang secara konseptual diadopsi dari konsep *citizenship*, yang secara umum diartikan sebagai hal-hal yang terkait pada status hukum (*legal standing*) dan karakter warga negara, sebagaimana digunakan dalam perundang-undangan kewarganegaraan untuk status hukum warga negara, dan pendidikan kewarganegaraan untuk program pengembangan karakter warga negara secara kurikuler.¹⁰ Dapat diartikan bahwa PKn merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk membina dan mengembangkan karakter warga negara secara kurikuler.

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

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

¹⁰ Udin S. Winataputra. *op.cit.* h.1.4.

¹¹ Winarno, *Paradigma Baru Pendidikan Kewarganegaraann* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h.34.

seutuhnya.¹² Dalam hal ini jelas terlihat materi pendidikan kewarganegaraan memfokuskan siswa menjadi pribadi yang baik, cerdas terampil dalam bersikap sebagai warga negara yang memiliki rasa kebangsaan dan kecintaan terhadap tanah air.

Wuryandani menjelaskan bahwa secara garis besar mata pelajaran PKn memiliki tiga dimensi yaitu:

(1) dimensi pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*) yang mencakup bidang politik, hukum, dan moral, (2) dimensi keterampilan kewarganegaraan (*civics skills*) meliputi keterampilan partisipasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, (3) dimensi nilai-nilai kewarganegaraan (*civics values*) mencakup antara lain percaya diri, penguasaan atas nilai-nilai religious, norma, dan moral luhur.¹³

Dari penjelasan di atas disimpulkan bahwa PKn adalah ilmu yang membahas tentang aspek-aspek pengetahuan kewarganegaraan yang berkaitan dengan lingkungan kenegaraan, masyarakat, dan diri sendiri, dan memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai yang diamanatkan oleh pancasila dan UUD 1945.

¹² Ine Kusuma Aryanis dkk, *Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Nilai* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010), hh 18-19.

¹³ *Ibid*, h.7

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.¹⁴

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa tujuan mata pelajaran PKn untuk membentuk moral dan karakteristik siswa agar dapat berpikir kritis dan aktif serta membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya sehingga siswa secara positif dapat berkembang dan menjadi individu yang dapat berinteraksi dengan pihak lain melalui pemanfaatan teknologi.

¹⁴ 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. Ruang lingkup pada materi mata pelajaran PKn sesuai Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi, meliputi: (1) Persatuan dan kesatuan bangsa, (2) Norma, hukum, dan peraturan, (3) Hak asasi manusia, (4) Kebutuhan warga negara, (5) Konstitusi negara, (6) Kekuasandan Politik.

Dari beberapa pendapat yang telah diuraikan di atas hasil belajar PKn adalah suatu penguasaan materi yang dicapai oleh siswa dalam pembelajaran mengenai sistem pemerintahan tingkat pusat 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. Pada penelitian ini hasil belajar kognitif dan ranah yang digunakan C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan) dan C4 (menganalisis) di dasarkan sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar PKn kelas IV SD semester II dengan materi Sistem pemerintahan tingkat pusat yaitu Standar Kompetensi Mengenal sistem pemerintahan tingkat pusat.

B. Acuan Teori Rancangan Alternatif atau Desain Alternatif Tindakan yang Diteliti

1. Hakikat Metode *Active Learning* dalam PKn

a. Pengertian Metode *Active Learning* Tipe *Quiz Team*

Seperti banyak istilah yang digunakan untuk menggambarkan belajar atau mengajar, metode *active learning* tidak mudah didefinisikan secara sederhana. Mengajar bukanlah semata persoalan menceritakan. Belajar bukankah konsekuensi otomatis dari penguasaan ke dalam benak siswa tetapi belajar juga memerlukan keterlibatan mental dan fisik siswa sendiri. *Active learning* menekankan kepada aktivitas siswa secara optimal dan menghendaki keseimbangan antara aktivitas fisik, mental, termasuk emosional dan aktivitas intelektual. Jadi, dalam *active learning* pembentukan siswa secara utuh merupakan tujuan utama dalam proses pembelajaran.

Menurut Hollingsworth & Lewis pembelajaran aktif ialah :

siswa belajar secara aktif ketika mereka secara terus-menerus terlibat, baik secara mental ataupun fisik. Pembelajaran aktif itu penuh semangat, hidup, giat, berkesinambungan, kuat, dan efektif. Pembelajaran aktif melibatkan pembelajaran yang terjadi ketika siswa bersemangat, siap secara mental, dan bisa memahami pengalaman yang dialami.¹⁵

Dalam pendapat tersebut dijelaskan bahwa, *active learning* ialah pembelajaran yang memberi kesempatan untuk siswa menjadi aktif yang

¹⁵ Pat Hollingsworth & Gina Lewis, *Pembelajaran Aktif Meningkatkan Keasyikan Kegiatan di Kelas*, Terjemahan (Jakarta: PT. Indeks, 2008) h. viii.

secara terus menerus siswa terlibat secara mental maupun fisik. Metode *active learning* menurut Sukanda adalah :

Cara pandang yang menganggap belajar sebagai kegiatan membangun makna atau pengertian terhadap pengalaman dan informasi yang dilakukan oleh siswa, bukan oleh guru, serta menganggap mengajar sebagai kegiatan menciptakan suasana yang mengembangkan inisiatif dan tanggung jawab belajar siswa sehingga berkeinginan terus untuk belajar selama hidupnya, dan tidak bergantung pada guru atau orang lain apabila mereka mempelajari hal-hal baru.¹⁶

Jadi, *Active Learning* adalah cara belajar yang dapat meningkatkan keaktifan siswa di kelas. Cara belajar ini juga memudahkan bagi pendidik untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki siswa secara merata.

Silberman mengemukakan bahwa :

Agar belajar menjadi aktif, siswa harus mengerjakan banyak sekali tugas. Mereka harus menggunakan otak, mengkaji gagasan, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Belajar aktif harus gesit, menyenangkan, bersemangat dan penuh gairah. Siswa bahkan sering meninggalkan tempat duduk mereka, bergerak leluasa dan berfikir keras (*moving about and thinking aloud*).¹⁷

Jadi, dapat didefinisikan *active learning* merupakan pembelajaran yang menuntut anak menjadi aktif tidak hanya dari segi fisik saja akan tetapi lebih kepada pola pikir, bekerja sama antara satu dengan yang lain tanpa ada rasa keegoisan.

¹⁶ Ujang Sukanda, *Belajar Aktif dan Terpadu* (Surabaya: Duta Graha Pustaka, 2003) h.10.

¹⁷ Melvin L. Silberman, *Active Learning, 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, Terjemahan (Bandung : Nusamedia, 2009), h.10

Beberapa penelitian membuktikan bahwa perhatian siswa berkurang bersamaan dengan berlalunya waktu. Penelitian Polio menunjukkan bahwa siswa dalam ruang kelas hanya memperhatikan pelajaran sekitar 40% dari waktu pembelajaran yang tersedia. Sementara penelitian McKeachie menyebutkan bahwa dalam sepuluh menit pertama perhatian siswa dapat mencapai 70%, dan berkurang sampai menjadi 20% pada waktu 20 menit terakhir.¹⁸

Kondisi tersebut merupakan kondisi umum yang sering terjadi di lingkungan sekolah. Hal ini menyebabkan sering terjadinya kegagalan dalam dunia pendidikan, terutama disebabkan siswa di ruang kelas lebih banyak menggunakan indera pendengarannya dibandingkan visual, sehingga apa yang dipelajari cenderung untuk dilupakan. Sebagaimana yang diungkapkan Konfusius dalam Silberman “Apa yang saya dengar saya lupa, yang saya lihat saya ingat, yang saya kerjakan saya pahami”.¹⁹ Tiga pernyataan sederhana ini berbicara banyak tentang perlunya cara belajar aktif. Silberman memodifikasi dan memperluas pernyataan Konfusius di atas menjadi apa yang disebutnya dengan *active learning*, yaitu :

Yang saya **dengar**, saya lupa.

Yang saya dengar dan **lihat**, saya sedikit ingat.

Yang saya dengar, lihat, dan **pertanyakan** atau **diskusikan** dengan orang lain, saya mulai pahami.

Dari yang saya dengar, lihat, bahas, dan **terapkan**, saya dapatkan pengetahuan dan keterampilan.

Yang saya **ajarkan** kepada orang lain, saya kuasai.²⁰

¹⁸ *Ibid*, h. 21

¹⁹ *Ibid*, h. 24

²⁰ *Ibid*, h. 23.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *active learning* ialah pembelajaran yang menuntut siswa menjadi aktif, dan terlibat secara mental maupun fisik melalui kegiatan-kegiatan yang membangun kerja tim dan mendorong mereka untuk lebih memikirkan pelajaran. *Active learning* pada dasarnya berusaha untuk memperkuat dan memperlancar stimulus dan respons siswa dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan, tidak menjadi hal yang membosankan, serta dapat membantu ingatan mereka, sehingga dihantarkan kepada tujuan pembelajaran dengan sukses.

b. Prinsip-prinsip Metode *Active Learning*

Proses belajar-mengajar yang dapat memungkinkan metode *active learning* harus dilaksanakan dan dilaksanakan secara sistematis. Dalam pelaksanaan mengajar hendaknya diperhatikan beberapa prinsip belajar sehingga pada waktu proses belajar-mengajar siswa melakukan kegiatan belajar secara optimal. Menurut Damyati dan Mudjiono, ada beberapa prinsip belajar yang dapat menunjang tumbuhnya cara belajar siswa aktif diantaranya adalah sebagai berikut: 1) Perhatian dan motivasi; 2) Keterlibatan langsung/berpengalaman; 3) Pengulangan; 4) Penguatan.²¹

²¹ Damyati dan Mudjiono, *Belajar & Pembelajaran* (Jakarta, Rineka Cipta: 2013), h.42.

Dari kajian teori belajar pengolahan informasi terungkap bahwa tanpa adanya perhatian tak mungkin terjadi belajar. Perhatian terhadap pelajaran akan timbul pada siswa apabila bahan pelajaran sesuai dengan kebutuhannya, sedangkan motivasi mempunyai peranan memberi tenaga yang menggerakkan dan mengarahkan aktivitas seseorang. Dalam belajar siswa tidak sekedar mengamati secara langsung tetapi ia harus menghayati, terlibat langsung dalam perbuatan, dan bertanggung jawab terhadap hasilnya.

Sumber penguatan belajar untuk pemuasan kebutuhan berasal dari luar dan dari dalam dirinya. Penguat belajar yang berasal dari luar seperti nilai, pengakuan prestasi siswa, persetujuan pendapat siswa, ganjaran, hadiah, dan lain-lain. Sedangkan penguat dari dalam dirinya bisa terjadi apabila respon yang dilakukan siswa betul-betul memuaskan dirinya dan sesuai dengan kebutuhannya. Prinsip-prinsip tersebut penting dilaksanakan pada waktu mengajar, sehingga mendorong kegiatan belajar siswa seoptimal mungkin.

c. Ciri-ciri Metode *Active Learning*

Pada waktu mengajar harus ada interaksi antara guru dengan siswa oleh karena itu guru harus menciptakan lingkungan belajar yang mendorong semua siswa menjadi aktif melakukan kegiatan belajar secara nyata. Ada beberapa ciri yang harus nampak dalam proses belajar *active learning*, diantaranya adalah:

- 1) Situasi kelas menantang peserta didik melakukan kegiatan belajar secara bebas tapi terkendali,
- 2) Guru Tidak mendominasi pembicaraan tetapi lebih banyak memberikan rangsangan berpikir kepada peserta didik untuk memecahkan masalah,
- 3) Guru menyediakan dan mengusahakan sumber belajar bagi siswa, bisa sumber tertulis, sumber manusia,
- 4) Kegiatan belajar peserta didik bervariasi,
- 5) Hubungan guru dengan peserta didik sifatnya harus mencerminkan hubungan manusiawi bagaikan hubungan bapak dan anak,
- 6) Situasi dan kondisi kelas tidak kaku terikat dengan susunan yang mati,
- 7) Belajar tidak hanya dilihat dan diukur dari segi hasil yang dicapai peserta didik tapi juga dilihat dan diukur dari segi proses belajar yang dilakukan siswa,
- 8) Adanya keberanian peserta didik mengajukan pendapatnya melalui pertanyaan atau pernyataan gagasannya,
- 9) Guru senantiasa menghargai pendapat peserta didik terlepas dari benar atau salah.²²

Situasi belajar yang mendorong siswa menjadi aktif, misalnya murid itu sendiri menjelaskan permasalahan kepada murid lainnya, berbagai media yang diperlukan, alat bantu pengajaran, termasuk guru sendiri sebagai sumber belajar. Hubungan guru dengan siswa juga harus dapat terjalin dengan baik, bukannya hubungan pimpinan dengan bawahan.

²² *Ibid.*, h. 44.

Guru menempatkan diri sebagai pembimbing semua siswa yang memerlukan bantuan manakala mereka menghadapi persoalan belajar. Keberanian siswa mengajukan pendapatnya melalui pertanyaan atau pernyataan gagasannya, baik yang diajukan kepada guru maupun kepada siswa lainnya dalam pemecahan masalah belajar. Ciri-ciri tersebut merupakan sebagian kecil dari hakikat belajar *active learning* tipe *quiz team* dalam praktek pengajaran. Untuk dapat mewujudkan ciri-ciri di atas bukanlah hal yang mudah tapi perlu pengenalan teori strategi dan teori penyusunan satuan pelajaran.

d. Teknik-teknik *Active Learning*

Terdapat banyak cara untuk membantu memulai, mengatur dan menjalankan kegiatan belajar aktif. Diantaranya cara-cara membentuk kelompok, mendapatkan partisipasi, menciptakan tata ruang-ruang kelas, menjalankan diskusi dan lain-lain. Teknik-teknik ini terbagi menjadi tiga bagian diantaranya: 1) Membuat peserta didik aktif sejak dini, 2) Membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap secara aktif; 3) Menjadikan pembelajaran agar tidak lupa.²³

Dalam memulai pelajaran, sangat penting untuk membuat siswa aktif sejak awal. Berbagai kegiatan pembuka struktur pembelajaran dibuat agar

²³ Mel Silberman, *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Terjemahan (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2007) h.40.

siswa lebih mengenal, menggerak-gerakkan, mengajak pikiran mereka dan memancing perhatian mereka dalam mata pelajaran. Pada saat-saat awal pengajaran aktif, ada tiga tujuan penting yang harus dicapai yaitu sebagai berikut : a) Membangun Tim, b) Penegasan, c) Keterlibatan belajar.²⁴ Ketiga tujuan tersebut bila dicapai, akan membantu mengembangkan lingkungan belajar yang melibatkan siswa, keterlibatan belajar siswa akan meningkatkan minat awal pada mata pelajaran. Membantu siswa menjadi kenal satu sama lain, cipatakan semangat, dan membantu memperbaiki pembentukan tim, memperbaiki penilaian, dan menciptakan minat terhadap mata pelajaran.

e. Langkah-langkah *Active Learning*

Peranan guru bukan sebagai orang yang menuangkan materi pelajaran kepada siswa, melainkan bertindak untuk membantu siswanya. Siswa aktif belajar, sedangkan guru memberikan aktifitas belajar, bantuan dan pelayanan.

Sukandi menyebutkan bahwa metode *active learning* dalam proses belajar-mengajar melalui tahapan-tahapan sebagai berikut: (1) Pengalaman, (2) Interaksi, (3) Komunikasi, (4) Refleksi.²⁵

²⁴ *Ibid.*, h. 62.

²⁵ Ujang Sukandi, dkk. *Belajar Aktif dan Terpadu*. (Jakarta: Duta Graha Pustaka, 2003), h.9.

Tahapan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut, pengalaman atau keterlibatan dalam belajar haruslah dilakukan sendiri oleh siswa. Melalui pengalaman langsung siswa tidak hanya mengamati serta terlibat langsung dalam perbuatan dan bertanggung jawab terhadap hasilnya. Dalam proses pembelajaran antara guru dan siswa harus ada interaksi antara guru dengan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan yang berlangsung dalam lingkungan tertentu. Komunikasi merupakan interaksi antara guru dengan siswa, dan siswa dengan siswa lainnya, keduanya dapat saling memberi dan saling menerima dalam proses pembelajaran berlangsung. Refleksi dalam pembelajaran dapat terjadi akibat adanya interaksi dan komunikasi. Umpan balik dari guru atau siswa lain terhadap hasil kerja seorang siswa berupa pernyataan yang menantang dapat merupakan pemicu untuk melakukan refleksi tentang apa yang sedang dipikirkan atau dipelajari oleh siswa.

f. Pengertian *Quiz Team*

Dalam metode *active learning* yang dikemukakan Silberman terdapat 101 tipe pembelajaran, salah satunya yaitu tipe *quiz team*. *Quiz team* merupakan pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam proses belajar dengan membagi siswa dalam beberapa kelompok belajar.

Zaini mengungkapkan bahwa “*quiz team* dapat meningkatkan tanggung jawab belajar peserta didik dalam suasana yang menyenangkan.”²⁶ Sementara Silberman mengungkapkan bahwa “*quiz team* merupakan pembelajaran aktif yang mana siswa dibagi menjadi tiga tim. Setiap siswa dalam tim bertanggung jawab untuk menyiapkan kuis jawaban singkat, dan tim yang lain menggunakan waktunya untuk memeriksa catatan.”²⁷ Dengan adanya pertandingan akademis ini terciptalah kompetisi antar tim, siswa akan berusaha belajar agar memperoleh nilai yang tinggi dalam pertandingan.

Metode *Active Learning Tipe Quiz Team* yang dikemukakan oleh Dalvi bahwa, “Tipe Quiz Team dapat menghidupkan suasana dan mengaktifkan siswa untuk bertanya ataupun menjawab.”²⁸ Proses pembelajaran ini mengarah pada *student centered*, sehingga memungkinkan siswa lebih terlibat dan aktif dalam pembelajaran dan diharapkan melalui metode *active learning tipe quiz team* akan meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa.

Berdasarkan uraian pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa metode *active learning tipe quiz Team* merupakan merupakan metode pembelajaran melalui kerja sama tim dapat meningkatkan rasa tanggungjawab siswa atas apa yang siswa pelajari dengan cara yang menyenangkan dan tidak membuat siswa takut.

²⁶ Hisyam Zaini, dkk. *Strategi Pembelajaran Aktif* (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008), h.54

²⁷ Melvin Silberman, *101 Cara Belajar Siswa Aktif* (Bandung: Nuansa Cedeikia, 2009), h.163

²⁸ Dalvi, *Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Agama dengan Menggunakan Metode Belajar Aktif Tipe Quiz Team* (Jakarta, Rineka Cipta: 2006), h.53

g. .Prosedur Pembelajaran Metode *Active Learning* tipe *Quiz Team*

Salah satu upaya untuk membangkitkan siswa belajar aktif pada mata pelajaran PKn yaitu dengan penggunaan tipe belajar aktif tipe quiz team. Silberman mengungkapkan prosedur pembelajaran dengan menggunakan metode *active learning* dengan tipe *quiz team* sebagai berikut:

1) Pilihlah topik yang dapat disajikan dalam tiga segmen, (2) Bagilah peserta didik menjadi tiga tim, (3) Jelaskan bentuk sesinya dan mulailah presentasi. Batasi presentasi sampai 10 menit atau kurang, (4) Minta tim A untuk menyiapkan kuis yang berjawaban singkat. Kuis ini tidak memakan waktu lebih dari lima menit untuk persiapan. Tim B dan C memanfaatkan waktu untuk meninjau catatan mereka, (5) Tim A menguji anggota Tim B. Jika Tim B tidak bisa menjawab, Tim C diberi kesempatan untuk menjawabnya, (6) Tim A melanjutkan ke pertanyaan selanjutnya kepada anggota Tim C dan ulangi prosesnya, (7) Ketika kuisnya selesai, lanjutkan segmen kedua dari pelajaran dan mintalah tim B sebagai pemandu kuis, (8) Setelah tim B menyelesaikan kuisnya, lanjutkan dengan segmen ketiga dan pelajaran dan tunjukkan tim C sebagai pemandu kuis.²⁹

Berdasarkan langkah-langkah di atas, tipe Team Quiz ini dapat juga divariasikan sesuai dengan kebutuhan kelas, variasi dapat dilakukan seperti memberikan tim pertanyaan kuis yang telah dipersiapkan agar mereka dapat memilih kapan mereka mendapat giliran menjadi pemandu kuis. Dengan menggunakan metode *Active Learning* tipe *Quiz Team* diharapkan hasil belajar PKn siswa dapat meningkat serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran PKn juga mengalami peningkatan.

²⁹ Silberman. *op.cit.* h.62.

h. Kelebihan Pemilihan Metode *Active Learning* tipe *Quiz Team*

Setiap metode pembelajaran tentunya memiliki kelebihan. Menurut Silberman dalam Komaruddin Hidayat mengungkapkan bahwa metode *active learning* tipe *quiz team* memiliki beberapa kelebihan diantaranya:

(1) Membantu mengembangkan lingkungan belajar yang melibatkan siswa, (2) Mengembangkan kemauan untuk berperan serta dalam pembelajaran, (3) Menciptakan norma-norma ruang kelas yang positif, (4) Membantu siswa lebih mengenal satu sama lain atau menciptakan semangat kerjasama dalam metode belajar aktif berbasis kelompok, (5) Membangun kembali minat dalam mata pelajaran.³⁰

Siswa tidak hanya sekedar belajar dengan suasana menyenangkan tetapi juga ada tantangan berupa kompetisi antar kelompok dalam membuat pertanyaan dan meraih skor tertinggi dalam kompetisi sehingga membutuhkan keterlibatan penuh baik fisik dan mental siswa. sehingga membutuhkan kerja keras dan keseriusan agar kelompoknya menang dalam kompetisi, juga dapat menumbuhkan kompetisi positif dalam diri siswa untuk menjadi yang terbaik. Kuis yang dikemas dalam kompetisi antar kelompok dapat menciptakan suasana yang menarik sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Proses pembelajaran yang menarik akan memudahkan siswa memahami dan mengingat pelajaran.

³⁰ Komarudin Hidayat. *Pembelajaran aktif*. (Bandung: Nusamedia,2009) h. 40

Keaktifan siswa dalam mempelajari materi, bertanya, membuat pertanyaan, maupun memberi pertanyaan, serta akan membuat siswa mencoba keterampilan dan melakukan tugas-tugas yang tergantung pada pengetahuan yang telah mereka miliki, karena siswa dituntut untuk mengalami sendiri kegiatan belajar sehingga diperoleh pengalaman belajar.

Pemberian nilai secara langsung pada kuis dapat memacu siswa untuk belajar lebih giat. Dengan mengetahui hasil yang diperoleh dalam belajar maka siswa akan memperoleh hasil belajar PKn yang lebih maksimal. Dalam pemberian kuis menjadi kesempatan guru untuk memberikan penghargaan dengan menggunakan kata-kata verbal, seperti hebat, luar biasa, ucapan bagus sekali, dan ungkapan penghargaan yang lain ketika siswa atau kelompok dapat menjawab dengan benar karena mengandung makna yang positif yang akan menimbulkan pengalaman pribadi dan semangat belajar bagi diri siswa itu sendiri.

Berdasarkan uraian di atas dapat diasumsikan bahwa dengan metode *active learning* tipe *quiz team* dapat meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa karena kelebihan tipe *quiz team* yang diciptakan melalui tindakan-tindakan dalam mengupayakan dapat meningkatkan hasil belajar PKn yang menjadi tujuan penelitian. Oleh karena itu, guru hendaknya menguasai, mengetahui dan memahami metode *active learning* tipe *quiz team* sehingga siswa akan memperoleh hasil belajar yang maksimal.

2. Karakteristik Siswa Kelas IV SD

Usia rata-rata anak Indonesia saat masuk sekolah dasar adalah 6 tahun sampai pada usia 12 tahun. Jika mengacu pada pembagian tahapan perkembangan anak, berarti anak usia sekolah berada dalam dua masa perkembangan, yaitu masa kanak-kanak tengah (6-9 tahun), dan masa kanak-kanak akhir (10-12 tahun)³¹

Kelas IV berada pada rentang usia 9-11 tahun, artinya kelas IV termasuk ke dalam masa kanak-kanak akhir atau disebut dengan kelas tinggi. siswa usia sekolah dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan siswa-siswa yang usianya lebih muda yang senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung.

Akhir masa anak-anak sering pula disebut sebagai usia berkelompok karena pada masa ini ciri yang menonjol ditandai dengan minat besar terhadap aktifitas dengan teman-teman sebaya dan meningkatkan keinginan untuk diterima sebagai anggota kelompok, sehingga anak-anak pada usia 9-11 tahun mulai punya geng atau kelompok bermain yang mempunyai sifat dan kegiatan berbeda dengan geng pada masa remaja.³²

³¹ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* (Bandung. PT Remaja Rosdakarya, 2009), h. 35.

³² Endang dan Nur Widodo, *Perkembangan Peserta Didik* (Malang: UMM Press, 2005), h. 98.

Karakter siswa kelas IV yang berada pada usia 9-11 tahun sudah mampu diterapkan proses pembelajaran secara berkelompok, sehingga penerapan pendekatan pembelajaran pun harus sesuai pada usianya. Pendekatan pembelajaran yang sudah menerapkan metode berkelompok yang mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut prinsip *active learning* dalam buku Hamdani, siswa harus mampu dalam keberanian minat, keinginan, pendapat, serta dorongan-dorongan yang ada pada siswa dalam proses belajar mengajar. Keberanian tersebut terwujud melalui diskusi kelompok dan siswa berani mengeluarkan pendapat.³³ Sementara menurut Hamdani, *active learning* dapat terlaksana dalam siswa kelas tinggi seperti kelas IV yang memiliki karakter dapat berkelompok dan sudah berani untuk mengeluarkan pendapatnya, sehingga siswa dapat turut aktif dalam proses pembelajaran.

Karakteristik siswa kelas IV berada pada rentang usia siswa berada diantara 9-10 tahun. Pada tahap ini siswa sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis, kecakapan berfikir logisnya terbatas pada benda-benda yang konkret, melakukan klasifikasi dan pengelompokan serta pengaturan masalah. Jadi, pada intinya karakteristik siswa kelas IV sudah mampu menarik kesimpulan, menafsirkan dan mengembangkan suatu konsep.

³³ Hamdani, *op.cit.* h. 43.

Dalam proses pembelajaran di sekolah, kematangan perkembangan sosial ini dapat difasilitasi atau dimaknai dengan memberikan tugas-tugas kelompok, baik yang membutuhkan tenaga fisik maupun tugas yang membutuhkan fikiran.³⁴ Tugas-tugas kelompok tersebut dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk menunjukkan prestasinya, tetapi juga diarahkan mencapai tujuan bersama. Mengerjakan tugas kelompok, siswa dapat belajar tentang sikap dan kebiasaan dalam bekerja sama, saling menghormati, bertanggung rasa, dan bertanggung jawab. Sikap sosial mereka berkembang terutama dalam hal tolong menolong dan mengalami perubahan ketika bergaul dengan teman sebayanya yang berasal dari berbagai kalangan bahkan dari berbagai daerah lain. Sikap sosial seperti ini yang membantu siswa untuk dapat menyesuaikan diri dengan berbagai keadaan di kelas.

Menurut Havinghurst dalam Desmita, tugas perkembangan anak usia sekolah dasar meliputi: (1) Menguasai keterampilan fisik; (2) Membina hidup sehat; (3) Belajar bekerja dalam kelompok; (4) Bersosialisasi; (5) Belajar membaca menulis, dan menghitung; (6) Berpikir efektif; (7) Mengembangkan sikap moral; (8) Mandiri.³⁵ Semua pendidik harus mempelajari dan mengenal jiwa dan perkembangan siswa, baik secara teoretis maupun secara praktis. Dengan menguasai pengenalan perkembangan siswa, maka siswa akan mengelola proses belajar mengajar dengan baik. Oleh karena itu, agar

³⁴ Syamsu Yusuf dan Nani M sugandhi, *Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), h. 72.

³⁵ Desmita, *op.cit.*, h. 38.

proses belajar mengajar yang dilaksanakan dapat berjalan dengan baik sesuai yang direncanakan maka pemahaman tentang perkembangan dan sifat-sifat siswa sangat penting untuk dikuasai bagi seorang pendidik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa kelas IV berada pada usia siswa berada di antara 9-11 tahun. Pada tahap ini siswa sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis, kecakapan berpikir logisnya terbatas pada benda-benda yang bersifat kongkret, melakukan klasifikasi dan pengelompokan serta pengaturan masalah. Jadi, pada intinya karakteristik siswa kelas IV sudah mampu menarik kesimpulan, menafsirkan dan mengembangkan suatu konsep. Hal ini yang mendasari bahwa siswa telah siap untuk menerima sejumlah ilmu pengetahuan yang diberikan melalui proses pembelajaran di kelas. Sikap sosial mereka berkembang ketika bergaul dengan teman sebayanya yang berasal dari berbagai kalangan bahkan dari berbagai daerah lain. Sikap sosial seperti ini yang membantu siswa untuk dapat menyesuaikan diri dengan berbagai keadaan di kelas.

C. Bahasan Hasil-hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan menurut peneliti adalah yang meningkatkan hasil belajar PKn atau menggunakan metode *active learning* tipe *quiz team*. Beberapa penelitian yang relevan yang dapat peneliti himpun diantaranya:

Hasil penelitian relevan yang pertama dilakukan oleh Juremi dengan judul “Penerapan Metode *Quiz Team* Dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Hasil Belajar IPS Tentang Perjuangan Para Tokoh Pejuang Pada Penjajahan Belanda dan Jepang Pada Siswa Kelas V” di SD Pengkolrejo 3³⁶. Hasil analisis menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar dan nilai rata-rata yang mencapai 8,167 dan ketuntasan yang mencapai 96,66%. Hal tersebut menunjukkan bahwa 1) Penerapan Metode *Quiz Team* dalam pembelajaran IPS tentang Perjuangan Para Tokoh Pejuang pada Penjajahan Belanda dan Jepang dengan pendekatan pembelajaran kelompok dengan kuis yang menarik, 2) Penerapan Metode *Quiz Team* dalam pembelajaran IPS tentang Perjuangan Para Tokoh Pejuang pada Penjajahan Belanda dan Jepang menjadikan pembelajaran bersifat aktif, mandiri, dan menarik.

Penelitian kedua dilakukan oleh Euis Handayani dengan judul, “Meningkatkan Hasil Belajar IPS Dengan Menggunakan Metode *Active Learning* di Kelas III SDN Cempaka Baru 01 Pagi Jakarta Pusat”³⁷ Penelitian ini menyimpulkan bahwa keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa dengan penggunaan metode *active learning* dibuktikan dengan meningkatnya prosesntase hasil belajar siswa yang mulai dilihat dari setiap

³⁶ Juremi, “Penerapan Metode *Quiz Team* Dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Hasil Belajar IPS Tentang Perjuangan Para Tokoh Pejuang Pada Penjajahan Belanda dan Jepang Pada Siswa Kelas V di SD Pengkolrejo 3”, *Skripsi* (Ponorogo: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhamadiyah Ponorogo, 2012), h. 149.

³⁷ Euis Handayani, “Meningkatkan Hasil Belajar IPS Dengan Menggunakan Metode *Active Learning* di kelas III SDN Cempaka Baru 01 Pagi Jakarta Pusat” *Skripsi* (Jakarta: PGSD FIP UNJ, 2011), h. 109.

siklus yaitu 16,7% pada siklus I yang berarti masih di bawah target 70% dan pada siklus II hasil yang dicapai 75 % atau sudah mencapai target. Demikian juga dengan aktivitas tindakan guru dalam pembelajaran dengan menggunakan metode active learning. Pada siklus I prosentase terlaksana indikator mencapai 60% kemudian mencapai 85% pada siklus II. Hal tersebut menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan dengan penggunaan metode active learning merupakan alternatif jawaban terhadap permasalahan pembelajaran yang selama ini dirasakan jenuh oleh siswa. Penggunaan metode *active learning* lebih dipilih untuk meningkatkan hasil belajar IPS, agar siswa lebih aktif dan kreatif.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Rofiqoh Tatik Suharti, dengan judul: “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKn Tentang Memelihara Lingkungan Melalui Metode *Active Learning* Kelas II di SDN I Padaan”³⁸ Hasil analisis menunjukkan bahwa : Pada kondisi pra siklus, nilai rata-rata siswa sebesar 71,61 sedangkan tingkat ketuntasannya sebesar 58,06%. Pada kondisi siklus I, nilai rata-rata siswa sebesar 78,39 sedangkan tingkat ketuntasannya sebesar 77,42%. Pada kondisi siklus II, nilai rata-rata siswa sebesar 86,13 sedangkan tingkat ketuntasannya sebesar 90,32%. Hal tersebut menunjukkan bahwa Penerapan metode Active Learning serta pemberian tugas dapat

³⁸Rofiqoh Ma'inatur Rohmah, “Penerapan Metode Active Learning Tipe Quiz Team Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas III MI Miftahul Ulum Bono Pakel Tulungagung”. *Skripsi* (Tulungagung: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri, 2014)

membantu seorang guru (peneliti) dalam upaya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran PKn secara tematik pada siswa kelas II di SDN 1 Padaan. Keberhasilan tersebut merupakan hasil kerjasama antara guru dan para siswa yang secara aktif dalam mengikuti pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa sehingga bisa memotivasi guru-guru lain untuk dapat menerapkan metode belajar yang lain. Hasil yang didapatkan oleh siswa mengalami peningkatan pada tiap siklusnya.

Dari ketiga penelitian di atas dapat dinyatakan bahwa hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan metode pembelajaran yang sesuai dan metode *active learning* tipe *quiz team* dapat dijadikan salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Peneliti akan mengkaji lebih dalam tentang peningkatan hasil belajar siswa tentang sistem pemerintahan tingkat pusat dalam pembelajaran PKn melalui metode *active learning* di kelas IV SDN Karet 06 Pagi Setiabudi Jakarta Selatan.

D. Pengembangan Konseptual Pelaksanaan Tindakan

Dari penjelasan kerangka teoritis dijelaskan bahwa belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang perubahan perilaku dapat berbentuk perubahan kognitif dari yang tidak tahu menjadi tahu, perubahan afektif (sikap) ke arah yang lebih baik, maupun psikomotorik siswa menjadi lebih terampil dalam pembelajaran yang terjadi sebagai akibat dari interaksi antara individu dengan lingkungannya untuk memperoleh pengalaman.

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 metode *active learning* sehingga proses pembelajaran sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Dengan menggunakan metode *active learning* dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa sehingga siswa mampu dalam memecahkan masalah yang dihadapi saat belajar. Dengan belajar siswa dapat memiliki kemampuan untuk berpikir logika, kritis, rasa ingin tahu, memecahkan masalah dan kemampuan berkomunikasi, serta bekerjasama sehingga dapat meningkatkan hasil belajar PKn yang berkualitas.

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 metode *active learning* tipe *quiz team*, maka hasil belajar PKn pada materi “sistem pemerintahan tingkat pusat” akan meningkat pada siswa kelas IV di SDN Karet 06 Pagi.