

BAB II

KAJIAN TEORETIK

2.1 Kajian Teori dan Penelitian Relevan

2.1.1 Belajar dan Pembelajaran

2.1.1.1 Belajar

Raudhah et al., (2018) mempelajari kata atau istilah bukanlah hal yang baru, karena sudah tidak asing lagi di lingkungan pendidikan maupun dilingkungan umum, namun dalam pembahasan penelitian ini, masing-masing ahli memiliki persepsi dan definisi yang berbeda. Hampir semua ahli telah mencoba merumuskan dan membuat penjelasan yang baik dan benar untuk “belajar”.

Menurut Setiawati (Istarani, 2017:4) memaparkan bahwa belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku individu dalam menghadapi interaksi individu dan lingkungannya sehingga dapat berinteraksi dengan lingkungannya dengan lebih baik. Menurut Sardiman (dalam buku Istarani, 2017:4) beliau menjelaskan bahwa belajar adalah pengembangan strategi yang berbeda untuk menyimpan dan memperoleh informasi yang berbeda, siswa harus secara aktif menemukan beberapa informasi itu, dan guru tidak hanya mengontrol stimulus, tetapi guru menjadi mitra siswa dalam proses penemuan informasi dan makna yang berbeda dari informasi-informasi yang diperoleh dalam pembelajaran yang mereka ucapkan atau pelajari bersama.

Menurut Istarani (2017:4) menyatakan bahwa belajar adalah usaha untuk menguasai ilmu-ilmu kebendaan, yang merupakan bagian dari pembentukan kepribadian yang utuh. Dijelaskan juga bahwa belajar adalah suatu proses perubahan

tingkah laku yang dapat dinyatakan dalam pengertian pengelolaan, penggunaan dan evaluasi pengetahuan, sikap, nilai dan keterampilan. Belajar dengan demikian dapat diringkas secara sederhana sebagai proses dimana organisme memperoleh modifikasi perilaku yang selalu cenderung mempengaruhi pola umum perilaku yang mengarah pada reproduksi. Perubahan tingkah laku ini terdiri dari berbagai proses perubahan menjadi bentuk yang tetap, kemudian terjadi dalam hal tindakan, pemikiran, sikap dan perasaan. Akhirnya dapat dikatakan bahwa belajar adalah suatu proses memperoleh berbagai pengalaman baru.

2.1.1.2 Pembelajaran

Pembelajaran atau biasa disebut didalam bahasa inggris yaitu *learning* berasal dari *to learn* atau belajar. Pembelajaran adalah interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran juga merupakan bantuan yang diberikan oleh guru sehingga menjadi proses memperoleh pengetahuan dan keterampilan, mengelola keterampilan dan kebiasaan, serta membentuk sikap dan kepercayaan diri siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses yang membantu siswa belajar dengan baik dan benar.

Menurut Degeng (Winarno 2012:72) setelah menjelaskan bahwa belajar adalah usaha untuk mengajar siswa, Gagne mendefinisikan pembelajaran sebagai rangkaian peristiwa (keadaan, kejadian, kejadian, dan lain-lain) yang sengaja dimaksudkan untuk mempengaruhi pembelajaran, sehingga proses pembelajarannya dapat berlangsung dengan lancar, aman, dan mudah. Sedangkan menurut Winarno (2012:72) pembelajaran tidak terbatas pada kegiatan yang dilakukan oleh guru, tetapi

seperti konsep mengajar, mencakup semua kegiatan yang dapat memberikan efek langsung pada pembelajaran siswa.

Menurut undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional :

“Pembelajaran adalah interaksi guru dengan siswa dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran dipandang pada tingkat nasional sebagai proses interaktif yang melibatkan komponen utama lingkungan belajar, yaitu. H. Siswa, guru dan sumber belajar saling berinteraksi untuk mencapai hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan”.

2.1.2 Model Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer*

2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer*

Model Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* ditemukan oleh Spancer Kagan, yang mana beliau orang berkebangsaan Swiss pada tahun 1963. Model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* dirancang untuk membekali siswa dengan kemampuan dan keterampilan bertanya dan menjawab pertanyaan, karena model pembelajaran ini pada hakikatnya merupakan variasi dari metode tanya jawab dan metode ceramah yang mana adalah kolaborasi yang menggunakan catatan tempel sebagai sarana pembelajaran. *Giving Question and Getting Answer* merupakan model pembelajaran *Active Learning* yang menerapkan model pembelajaran konstruktivis yang menempatkan siswa sebagai subjek dalam proses pembelajaran.

Menurut Suprijono (2014:107) menjelaskan *Model Giving Question and Getting Answer* adalah model pembelajaran dirancang untuk membekali siswa dengan keterampilan dan kemampuan bertanya dan menjawab pertanyaan. Tanya jawab sangat penting dalam interaksi antara guru dengan seluruh siswa di kelas.

Tanya jawab ini dilakukan oleh guru dan seluruh siswa dalam proses belajar mengajar di kelas untuk mendorong pengetahuan baru pada siswa.

Menurut Piaget (2014:58) *Giving Question and Getting Answer* adalah penerapan strategi pembelajaran konstruktivis yang menganggap siswa sebagai subjek, artinya siswa dapat merekonstruksi pengetahuannya sendiri, dimana guru hanya berperan sebagai pembimbing. Model *Giving Question and Getting Answer* dilakukan secara simultan antara metode tanya jawab dan metode ceramah agar siswa tidak dalam keadaan kosong. sebagai dasar metode ceramah agar siswa mendapat informasi dasar (*prior knowledge*).

2.1.2.2 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer*

Langkah-langkah *Giving Question and Getting Answer* :

- a. Guru menjelaskan materi pembelajaran.
- b. Guru membuat potongan-potongan kertas sebanyak jumlah siswa di kelas.
- c. Selanjutnya guru meminta siswa melengkapi pertanyaan berikut :
Kertas 1: Saya masih belum paham tentang.....
Kertas 2 : Saya bisa menjelaskan tentang.....
- d. Guru memberikan waktu kepada siswa untuk menuliskan pertanyaan pada kartu pertama.
- e. Guru memberikan kesempatan kepada salah satu siswa yang berani menjawab pertanyaan temannya tadi dikartu menjawab, tentunya setelah menulis dan membuat jawaban siswa harus menyerahkan kartu bertanya ketika

mengajukan pertanyaan dan kartu menjawab ketika menjawab pertanyaan.

Bagi siswa yang bertanya, bagikan selembar kertas bertuliskan Tanya guru dan bagikan lembar jawaban saat siswa menjawab pertanyaan.

- f. Bagi siswa yang masih mempunyai sisa kartu maka akan diberikan hukuman yaitu ringkas semua pertanyaan tentang prosedur penyelesaian yang terjadi.

2.1.2.3 Kelebihan Model Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer*

Kelebihan menerapkan *Giving Question and Getting Answer* adalah :

1. Siswa akan lebih aktif.
2. Siswa mendapatkan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan yang belum dimengerti, baik sendiri maupun kelompok.
3. Guru dapat mengetahui penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan.
4. Siswa didorong untuk berani mengemukakan pendapatnya di depan seluruh kelas.

2.1.2.4 Kelemahan Model Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer*

Kelemahan-kelemahan pada penerapan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* di antaranya sebagai berikut:

- a) Pertanyaan hakekatnya bersifat hanya hafalan.
- b) Proses tanya jawab yang terus menerus berbeda dengan diskusi siswa.
- c) Guru tidak yakin apakah siswa tidak bertanya atau tidak menjawab telah memahami dan menguasai materi yang telah di berikan selama proses pembelajaran berlangsung.

2.1.3 Aktivitas Belajar

2.1.3.1 Pengertian Aktivitas Belajar

Sumiati, (2013) aktivitas siswa adalah segala kegiatan yang dilakukan selama pembelajaran di kelas yang menimbulkan tingkah laku yang sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan kata lain, siswa harus selalu aktif, aktif memasukkan topik dalam proses pembelajaran di kelas, aktif membaca saat guru memberi kesempatan membaca, berani mengangkat tangan saat guru mengajukan pertanyaan. Merasa nyaman menyampaikan pendapat saat ada kesempatan, dan selalu aktif bertanya saat ada kesempatan.

Aktivitas adalah aktivitas yang dilakukan baik secara fisik maupun mental. Penampilan siswa selama proses pembelajaran merupakan indikasi dari keinginan siswa untuk belajar. Kinerja siswa adalah aktivitas atau tingkah laku seorang siswa yang terjadi selama proses pembelajaran. Kegiatan yang relevan adalah kegiatan yang mengarah pada pembelajaran, seperti bertanya, mengemukakan pendapat, menyelesaikan tugas, menjawab pertanyaan guru dan bekerja sama dengan siswa lain.

Berdasarkan pengertian kegiatan belajar di atas, dapat diartikan bahwa kegiatan belajar menunjukkan segala jenis dan bentuk kegiatan yang dilakukan jiwa dan raga manusia untuk memahami, mengetahui atau mempelajari sesuatu dari hasil kegiatan tersebut.

2.1.3.2 Jenis-jenis Aktivitas Belajar

Menurut Istarani (2017:20-21) jenis-jenis kegiatan belajar siswa sendiri berbeda-beda jenis kegiatan belajarnya yang terdiri dari :

1) Kegiatan visual

Yaitu aktivitas berkaitan dengan kegiatan siswa dalam melihat atau mengamati. Contohnya seperti melihat gambar, mengamati eksperimen, mengamati orang lain, dan lain-lain.

2) Kegiatan lisan

Yaitu menyatakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu peristiwa, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, memimpin dan menyela pembicaraan.

3) Kegiatan mendengarkan

Yaitu kegiatan mendengarkan pemaparan materi, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan permainan, mendengarkan pergaulan.

4) Kegiatan menulis

Yaitu kegiatan menulis cerita, menulis laporan, merevisi esai, menyalin materi, menyusun rangkuman, mengikuti tes dan mengisi angket.

5) Kegiatan menggambar

Yaitu kegiatan menggambar, membuat grafik, chart, diagram peta, dan pola.

6) Kegiatan metric

Yaitu kegiatan yang melakukan eksperimen, memilih alat, menyelenggarakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan tari dan berkebun.

7) Kegiatan mental

Yaitu berpikir, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, memfaktorkan, melihat, menghubungkan dan mengambil keputusan.

8) Kegiatan emosional

Yaitu kegiatan menarik, khas, berani, pendiam dan lainnya. Kegiatan dalam kelompok ini dapat ditemukan di semua jenis kegiatan dan saling tumpang tindih.

2.1.3.3 Manfaat Aktivitas Belajar

Hamalik (2010:91) menggunakan prinsip fungsional dalam pembelajaran memiliki kelebihan tertentu, diantaranya sebagai berikut :

“1) Siswa mencari sendiri pengalamannya dan mengalaminya sendiri secara langsung tanpa perantara orang lain; 2) *Do-it-yourself* mengembangkan semua aspek pribadi siswa; 3) mendorong kerjasama yang harmonis antar siswa, yang pada gilirannya dapat memfasilitasi kerjasama tim; 4) Siswa belajar dan bekerja sesuai dengan minatnya sendiri, sehingga sangat berguna untuk mengakomodasi perbedaan individu. 5) menumbuhkan disiplin belajar dan suasana belajar yang demokratis dan bersahabat, refleksi dan mufakat; 6) Untuk mendorong dan mempromosikan kerjasama antara sekolah dan masyarakat dan hubungan antara guru dan orang tua siswa, yang bermanfaat bagi karir siswa; 7) Pengajaran dan pembelajaran dilakukan secara realistik dan konkrit untuk mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta mencegah terjadinya kata-kata; 8) Belajar dan kegiatan belajar hidup sebagai kehidupan dalam masyarakat yang dinamis.”

Berdasarkan penjelasan tentang keunggulan pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran di lingkungan sekolah memiliki banyak keunggulan yang telah dijelaskan di atas. Kegiatan pembelajaran dapat memberikan informasi kepada siswa melalui pengalaman langsung dalam proses pembelajaran. Kegiatan belajar juga dapat mendorong kedisiplinan dalam belajar.

2.1.4 Pembelajaran PPKn

2.1.4.1 Pengertian Pembelajaran PPKn

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah pembelajaran yang harus ada di setiap jenjang pendidikan. PPKn diharapkan dapat mengamati bagaimana moral, nilai, dan sikap siswa terhadap perubahan perilaku. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) ialah ilmu yang mempelajari kehidupan sehari-hari manusia, mendidik siswa agar tumbuh menjadi warga negara yang menjunjung tinggi nilai pancasila (Rahayu, 2017:45).

Dasar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan diberikan jenjang perguruan tinggi, pada Pasal 37 Ayat (1), (2) UU No. 20 Tahun 2003:

Pancasila dan Kewarganegaraan harus tertuang dalam kurikulum seluruh jenjang pendidikan berdasarkan Pancasila dan UUD 1945 guna untuk membentuk siswa menjadi manusia cinta akan tanah air dan memiliki rasa kebangsaan.

2.1.4.2 Fungsi dan Tujuan Pembelajaran PPKn

Fungsi dari PPKn adalah sebagai wahana untuk membentuk warga negara yang cerdas, terampil, berkarakter, dan setia kepada bangsa dan negara Indonesia dengan merefleksikan diri dalam kebiasaan berpikir dan bertindak sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945 (Sunarso dkk, 2006:5). Selanjutnya untuk tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah memberikan berbagai kompetensi yaitu sebagai berikut:

1. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.

2. Berpartisipasi secara bermutu, bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
3. Berkembang dengan cara berpikir positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
4. Berinteraksi dengan bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Sunarso dkk, 2006:5)

Tujuan PPKn ialah penyajian konsep Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan secara umum bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan kemampuan pribadi siswa sebagai insan pancasilais dan sebagai warga negara yang mahir dalam hubungan sosial. Sementara itu (Kaelan dkk, 2012:3) menjelaskan bahwa tujuan utama Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah untuk menumbuhkan wawasan kesadaran bernegara, serta membentuk sikap dan perilaku cinta tanah air yang bersendikan kebudayaan dan filsafat pancasila.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa secara umum dan fungsi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan ialah untuk menanamkan kesadaran diri siswa bernegara sehingga terbentuk warga negara yang memahami hak dan kewajibannya, bersikap, berperilaku sesuai dengan pancasila, memiliki rasa cinta tanah air, dan memiliki kemampuan untuk berhubungan dengan orang lain.

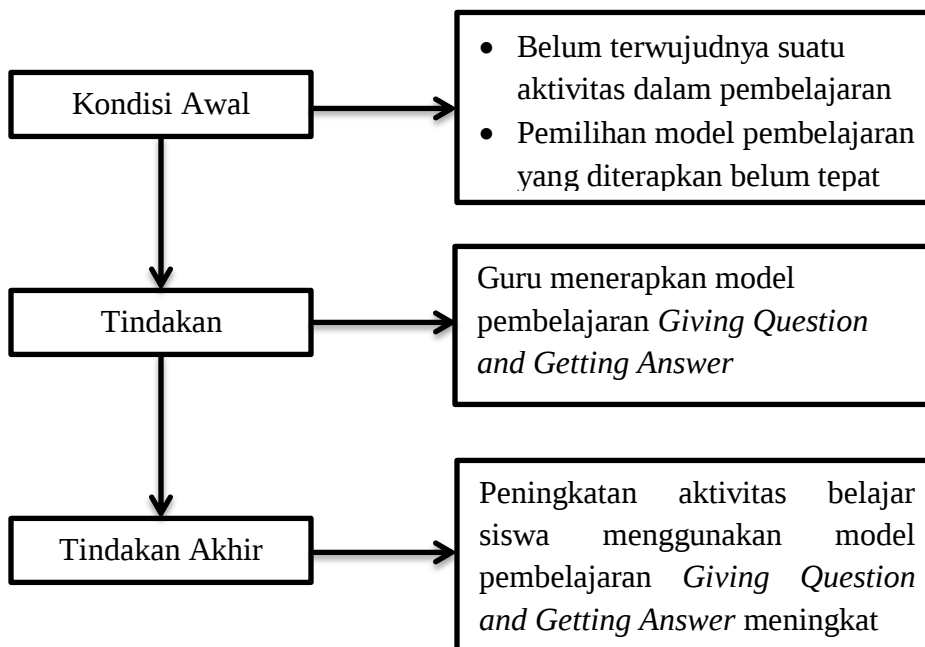
2.1.5 Penelitian Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dan bisa menjadi tolak ukur untuk penelitian ini antara lain :

1. Adapun Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian Ruci Gusriza (2015) dengan judul “Penerapan Model *Giving Question And Getting Answer* Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Kelas III-A Pada Tema Diri Sendiri SDN 26 Singkarak”. Sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar PPKn Siswa Kelas V di SD.
2. Mugi Hartini Sri Rahayu (2021) dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa PPKn Kelas IV SDN 03/II Dusun Danau”. Sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar PPKn Siswa Kelas V di SD”.
3. Anggita Dwi Wardhani (2017) dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas X SMA N 2 Yogyakarta”. Sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar PPKn Siswa Kelas V di SD”.

2.2 Kerangka Berpikir

Dapat disimpulkan meningkatkan aktivitas belajar siswa dapat diakibatkan oleh beberapa faktor. Guru merupakan faktor eksternal dalam meningkatkan aktivitas belajar. Dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan muatan pelajaran akan menentukan meningkat atau tidaknya aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* yakni menekankan bahwa siswa harus aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan menggunakan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer*, siswa diharapkan mampu menumbuhkan suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan melakukan tanya jawab bersama teman ataupun guru. Selain itu, guru dapat mengaitkan proses pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari serta melibatkan siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran. Kerangka berpikir ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

2.3 Hipotesis Tindakan

Maka hipotesis dari penelitian ini untuk meningkatkan aktivitas belajar PPKn siswa kelas V menggunakan Model Pembelajaran Giving Question and Getting Answer di SD Negeri 78/I Teluk Ketapang.