**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **LATAR BELAKANG**

Pendidikan sangat penting dalam kehidupan dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan karena dengan pendidikan dapat menjadikan manusia berpengetahuan bermoral dan bermartabat. Tanpa pendidikan manusia akan terbekang dan sulit berkembang.

Kemudian dalam Undang-undang SISDIKNAS nomor 20 Tahun 2003,BAB I Pasal I menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagaman, pengadilan diri, kepribadian, kecerdasan, akhalak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.(Depdiknas 2003: 2)

Sedangkan tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratif dan bertanggung jawab.

Dari kutipan di atas penulis dapat menyimpulkan adanya kesenjangan antara fakta dan harapan. Harapan pemerintah untuk mengembangkan kemampuan membentuk watak dan peradaban yang martabat dan mencerdaskan bangsa, fakta dilapanagan tidak sesuai dengan harapan.Ketidak berhasilan tersebut diantaranya rendahnya mutu hasil belajar siswa yang nilainya kurang memuaskan.

Kegiatan belajar mengajar dapat tercapai maka di perlukan tenaga pendidik yang mempunyai sumber daya yang handal, dalam hal ini sumber daya manusianya harus di perhatikan diantaranya pemerintah harus mewajibkan seorang guru mengikuti pendidikan yang lebih tinggi dengan tidak terlalu melibatkan dalam hal pinalsial. Peneliti bisa beragumen tersebut karena fakta dilapangan guru masih banyak yang tidak berijazah sarjana, kendalanya bukan tidak ada kemauan untuk melanjutkan tetapi terbentur oleh kurangnya ekonomi.

Untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas salah satunya dengan mengembangkan semua potensi yang dimiliki siswa. Masalah yang sedang di alami berkaitan degan proses pembelajaran di sekolah. Guru berhadapan dengan siswa yang mempunyai kemampuan dasar potensi dan keterampilan yang berbeda-beda sehingga guru perlu memiliki konsep-konsep pembelajaran yang jelas, serta menguasai materi-materi dan keterampilan menggunakan metode pembelajaran yang tepat sehingga membantu siswa dalam mencapai keberhasilan proses pemahaman materi yang di sajikan.

PKn adalah program pendidikan atau pembelajaran yang secara programatik dan procedural berupa memanusiakan manusia dan membudayakan serta memperdayakan anak didik menjadi warga negara yang baik sebagaimana tuntutan yuridis konstitusional bangsa dan negara.(mansoer 2005: 1).

Berdasarkan paparan tersebut ditegaskan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) yang tujuanya mencetak manusia yang bermoral, dan berkepribadian sesuai dengan apa yang menjadi tujuan PKn yang termaktub dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Depdiknas (2008: 43) menyatakan bahwa tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah:

1. Berfikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
2. Berpatisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta anti korupsi.
3. Berkembang secara positif dan demokrasi untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
4. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam pertaturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Jadi tujuan pembelajaran Pendidikan Kewarganaan (PKn) ini yaitu untuk menciptakan manusia yang selalu berpikir kritis, rasioanal, aktif, bertanggung jawab mempunyai sosial yang tinggi, demokrasi, dan meciptakan manusia seutuhnya.

Di sadari atau tidak oleh pemerintah tentang kurikulum yang di terapkan di seluruh Indonesia yang notabene harus di laksanakan oleh seluruh sekolah pada kenyataanya banyak sekolah yang tidak bisa melaksanakanya, penyebab hal tersebut yaitu faktor lingkungan dan peradaban yang mempengaruhi kedaan anak, status sosial ekonomi orang tua, sarana dan prasana yang kurang memadai, informasi dan teknologi terutama di perdesaan yang kurang mendukung, transportasi dan infrastukur yang tidak mendukung.

Dari bahasan di atas, peneliti sangat mendukung tujuan pemerintah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan yang maha esa berahlak mulia, sehat berilmu cakap, kreatif, mandiri, demokratif, dan bertanggung jawab.

Agar harapan dan fakta bisa berhasil dan kegiatan belajar mengajar sesuai tujuan pendidikan bisa tercapai, maka diperlukan kerjasama antara pemerintah, instansi terkait dalam hal ini departemen pendidikan, masyarakat, orang tua dan siswa itu sendiri.

Masalah yang dihadapi dalam pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Pada pembelajaran KTSP proses pembelajarannya guru masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa merasa jenuh dan bosan untuk belajar sehingga pembelajaran akan monoton. Hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh seorang guru kadang-kadang tidak sesuai dengan yang di harapkan. Untuk melihat hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan salah satunya dengan mengadakan evaluasi serta melihat hasil yang di peroleh siswa serta keterampilan siswa dalam pembelajaran. Kenyataan di lapangan masih banyak ditemui proses belajar mengajar yang kurang berhasil rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran sangat kurang sehingga hasil belajar siswa tidak memuaskan. Siswa kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran yang sedang dilaksanakan sehingga nilai rata-rata mata pembelajaran masih di bawah KKM. Indikasi tentang masalah yang signifikasi yaitu permasalahan pada kejenuhan siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Kewarganegaran.(Idris, 2014:7).

Supaya tujuan proses belajar mengajar tercapai guru harus meningkatkan kreativitas, guru harus mencari bahan ajar yang sesuai tidak hanya dari satu sumber melainkan aktif mencari bahan ajar lain dengan harapan siswa dapat paham dan mengerti pada pembelajaran tersebut, kemudian guru harus pintar mencari metode sebagai strategi dalam proses belajar mengajar yang di harapkan, siswa tidak menjadi bosan melainkan menyenangkan dan paham terhadap pembelajaran, selain itu guru harus pandai melihat secara individu keadaan siswanya antara yang mempunyai aqiu di atas rata-rata dengan di bawah rata. Setelah itu guru harus punya semangat dan kemauaan untuk mendidik siswa yang kurang dengan melibatkan orang tua di rumah.

Hal tersebut di atas dialami oleh penulis yang melakukan obervasi pada tanggal 25 April 2015 di kelas IV SDN Cimanggu, Kecamatan Ngamprah Kabupaten Bandung Barat dimana kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran belum memuaskan, terbukti dari hasil pengamatan belajar siswa dan hasil evaluasi yang diperoleh hanya 9 siswa dari 37 orang siswa yang mencapai tingkat penugasan materi. Hal ini menunjukan tingkat kemampuan siswa rendah salah satu penyebabnya adalah kurang tepatnya penerapan metode pembelajaran.Akibatnya siswa tidak ada kemauan untuk bertanya ketika mengikuti pembelajaran berlangsung siswa hanya mencatat dan menghafal apa yang telah di ceramahkan oleh guru. Dengan proses pembelajaran seperti itu menyebabkan kurangnya rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa di kelas IV SDN Cimanggu berada di bawah nilai rata-rata atau KKM.

Berdasarkan dari masalah tersebut di atas, maka penulis melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran, melakukan diskusi dengan rekan sejawat dan guru kelas IV untuk memecahkan masalah yang di hadapi oleh guru dan siswa. Penulis menemukan solusi alternative menggunakan model *picture and picture* yang bertujuan untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa dan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran di kelas IV. Untuk itu penulis perlu kiranya melakuan perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena PTK merupakan cara yang tepat bagi guru untuk mengatasi masalah di kelas itu sendiri. Dengan demikian melalui model *picture and picture* dapat meningkatkan rasa ingin tahu sehingga siswa tidak pasif karena pembelajaran tersebut sangat menyenangkan dan hasil belajar siswa akan meningkat.

Model *picture and picture* adalah salah satu model pembelajaran yang menggunakan gambar dan di pasangkan atau di urutkan menjadi logis.

Model *Picture and picture* adalah salah satu bentuk model pembelajaran *kooperatif* yang menonjolkan gambar sebagai alat bantu media dalam mempelajari susatu bahan ajar yang diberikan agar siswa dapat aktif dan kreatif. Media gambar merupakan salah satu jenis bahasa yang memungkinkan terjadinya komunikasi yang diekspresikan lewat tanda dan simbol (Riyanto dalam Kartiningsih:2011).

Pendekatan model *Picture and Picture* pada hakikatnya merupakan stategi pembelajaran yang menampilkan gambar. Dengan demikian pembelajaran menjadi aktif dan kreatif.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis mencoba untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul: **PENGGUNAAN MODEL *PICTURE AND PICTURE* UNTUK MENINGKATKAN RASA INGIN TAHU DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN (PenelitianTindakan Kelas Pada Materi Stuktur Pemerintahan Desa, Kelurahandan Kecamatan Di Kelas IV Semester 1 SDN Cimanggu Kecamatan Ngamprah Kabupaten Bandung Barat)**

1. **IDENTIFIKASI MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti meminta bantuan kepada kepala sekolah, dengan mengadakan diskusi anatara guru kelas IV dan teman sejawat untuk mengindentifikasi terhadap faktor-faktor yang di hadapi oleh siswa. Identifikasi tersebut diantaranya adalah:

1. Tidak memperhatikan penjelasan guru karena tidak ada rasa ingin tahu terhadap mata pelajaran PKn sehingga hasil belajar siswa tidak mencapai KKM yang di harapkan.
2. Tidak memiliki inisiatif dan antusias Dikarenakan siswa tidak di dorong dari diri sendiri untuk mau bertanya sehingga pembelajaran menjadi membosankan. Faktor tersebut mungkin karena siswa tidak menyenangin terhadap mata pelajarannya.
3. Siswa tidak mau menjawab pertanyaan yang di berikan oleh guru, karena merasa tidak penting.
4. Siswa tidak memiliki sikap kreatif.
5. **RUMUSAN MASALAH DAN PERTANYAAN PENELITIAN**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis merumuskan secara umum yaitu “**Apakah penggunaan model *Picture and Picture* dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV semester I pada materi stuktur pemerintahan desa, kelurahan dan kecamatan”.**

Dari rumusan di atas masalah utama sebagaimana telah diutarakan diatas masih terlalu luas sehingga belum secara spesifik menunjukan batas-batas mana yang harus diteliti maka rumusan masalah tersebut kemudian dirinci dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan penggunaan model*picture and picture* dalam pembelajaran PKn pada materi stuktur pemerintahan desa, kelurhan dan kecamatan dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Cimanggu ?
2. Bagaimana penerapan pembelajaran dengan menggunakan model *picture and picture* agar rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn pada materi stuktur pemerintahan desa, kelurahan dan kecamatan kelas IV SDN Cimanggu meningkat?
3. Sebarapa besar peningkatan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Cimanggu dalam pembelajaran PKn materi stuktur pemerintahan desa, kelurahandan kecamatan dengan di terapkan model pembelajaran *Picture and Picture?*
4. **PEMBATASAN MASALAH**

Untuk lebih memfokuskan masalah agar masalah terarah dan tidak meluas penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Peningkatan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa menggunakan model *picture and picture* dalam pembelajaran PKn pada materi stuktur pemerintahan desa, kelurahan dan kecamatan.
2. Subjek yang di teliti adalah siswa kelas IV SDN Cimanggu Tahun Ajaran 2015-2016
3. **TUJUAN PENELITIAN**

Adapun tujuan diadakannya penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. **Tujuan Umum**

Sesuai dengan permasalahan yang dikemukakan, tujuan umum dari penelitian ini adalah meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa bagi kelas IV di SDN Cimanggu melalui penerapan model *Picture and Picture*.

1. **Tujuan Khusus**

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui rencana gambaran tentang pelaksanaan pembelajaran PKn dengan penerapan model *Picture and Picture* dalam pembelajaran PKn materi stuktur pemerintahan desa, kelurahan dan kecamatan di kelas IV SDN Cimanggu.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *picture and picture* dalam upaya meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn pada materi stuktur pemerintahan desa, kelurahan dan kecamatan kelas IV SDN Cimanggu.
3. Untuk mengetahui peningkatan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Cimanggu setelah menggunakan model *picture and picture* dalam pembelajaran PKn pada materi stuktur pemerintahan desa, kelurahan dan kecamatan.
4. **MANFAAT PENELITIAN**

Adapun manfaat yang diharapkan dari diadakannya Penelitian Tindakan Kelas ini dapat bermanfaat bagi beberapa pihak. Penelitian ini meliputi manfaat umum dan manfaat khusus adalah sebagai berikut :

1. **Manfaat Umum**

Manfaat dari penelitian ini adalah agar rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa kelas IVSDN Cimanggu pada materi stuktur pemerintahan desa, kelurahan dan kecamatan dapat meningkat. Selain dari manfaat umum yang telah dijabarkan diatas, peneliti ini di harapkan akan bermanfaat bagi guru, siswa, maupun sekolah lebih rinci manfaat penelitian ini adaah sebagai berikut:

1. **Manfaat khusus**
2. **Bagi Guru**
3. Terwujudnya rencana pelaksanaan pembelajaran yang baik dengan model *Picture and Picture* dalam pembelajaran PKn materi stuktur pemerintahan desa, kelurahan, dan kecamatan agar rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Cimanggu meningkat.
4. Guru mampu menerapkan pembelajaran dengan model *Picture and Picture* dalam pembelajaran PKn materi stuktur pemerintahan desa, kelurahan, dan kecamatan agar rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Cimanggu meningkat.
5. Memberikan gambaran kepada guru tentang pelaksanaan pembelajaran dengan model *Picture and Piture* sehingga bisa diterapkan pada pembelajaran PKn dengan materi yang lain.
6. **Bagi Siswa**
7. Membantu mempermudah siswa dalam menguasai materi sesuai standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD).
8. Meningkatkan rasa ingin tahu siswa kelas IV SDN Cimanggu pada pelajaran PKn materi stuktur pemerintahan desa, kelurahan, dan kecamatan.
9. Meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Cimanggu pada pelajaran PKn materi stuktur pemerintahan desa, kelurahan, dan kecamatan.
10. **Bagi Sekolah**
11. Agar memberikan kesempatan kepada sekolah dan para guru untuk mampu membuat perubahan ke arah yang lebih baik dalam meningkatkan kualitas rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa.
12. Agar memberikan masukan kepada dunia pendidikan pada umumnya, dan Sekolah Dasar khususnya dalam rangka meningkatkan pembelajaran PKn di sekolah dasar.
13. **Bagi Peneliti**
14. Agar menambah wawasan dan mendapatkan pengalaman dalam merencanakan, melaksanakan kegiatan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan.
15. Agar mengetahui gambaran tentang pengaruh penggunaan model *Picture and Picture* terhadap peningkatan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa.
16. Agar memberikan bahan pertimbangan dalam mengembangkan bahan kegiatan belajar-mengajar PKn pada mahasiswa, sehingga dapat dijadikan bekal pada masa yang akan datang.
17. **Bagi PGSD**

Menambah wawasan bagi mahasiswa PGSD untuk menjadi bahan acuan dalam menghadapi profesi guru nanti.

1. **KERANGKA BERPIKIR**

Dengan demikian, dapat di tarik kerangka pemikiran, bahwa rendahnya rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa merupakan akibat dari pembelajaran yang dilaksanakan kurang optimal.

Keberhasilan siswa dalam belajar sangat di tentukan oleh strategi pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Guru ditutut untuk memahami kompen-komponen dasar dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Oleh karena itu guru di tuntun untuk paham tentang filosofis dari mengajar dan belajar itu sendiri. Mengajar tidak hanya mentransfer ilmu pengetahuan akan tetapi juga sejumlah yang akan menjadi kepemilikan siswa. Disini guru hanya menyampaikan target materi tanpa melihat seberapa jauh pemahaman siswa terhadap materi yang di berikan oleh guru, dan guru hanya menyampaikan materi dengan metode ceramah dimana siswa hanya mencatat apa yang telah di dengar dari guru dan siswa tidak di beri kesempatan untuk bertanya tentang pembelajaran, ada juga siswa yang tidak memperhatikan saat pemmbelajaran berlangsung. Dengan pembelajaran seperti itu siswa merasa bosan sehingga pembelajaran menjadi pasif dan rasa ingin tahu siswa kurang.

Dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran PKN disekolah dasar masih banyak masalah yang timbul di akibatkan faktor lingkungan dan peradaban. Masalah yang timbul adalah guru masih menggunakan metode tradisional sehingga siswa merasa jenuh dan pasif saat belajar. Sarana dan prasarana yang kurang memadai informasi dan teknologi terutama di perdesaan yang kurang mendukung transportasi dan infrastuktur yang yang tidak mendukung. Dari permasalahan tersebut di atas peneliti membuat kerangka berpikir seperti pada bangun berikut:

Gambar 1.1

Gambar kerangka berpikir

* Pengguanan model kurang tepat.
* Rasa ingin tahu siswa kurang
* Hasil belajar siswa tidak tercapai
* Metode yang di gunakan guru cenderung menggunakan metode ceramah
* Siswa kurang aktif daam pembelajaran.

**MASALAH**

* Menggunakan buku-buku sumber yang relevan.
* Memberikan tugas indiidu dan kelompok.
* Pembelajaran melalui model picture and picture.

**TINDAKAN**

* Rasa ingin tahu dan hasi belajar siswa meningkat .
* Siswa aktif dalam mata pelajaran PKn pada maeri system pemerintahan desa dan kecamatan

**HASIL**

1. **ASUMSI**

Asumsi atau anggapan dasar merupakan suatu dasar penelitinan yang akan memberikan arahan dalam mengerjakan penelitian yang telah diakui kebenaranya dan merupakan landasan dalam menentukan hipotesis. Surakhmad (2008: 7). Asumsi yang dapat di rumuskan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Dengan penerapan model *picture and picture* dikembangkan agar siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang dapat menumbuhkan rasa ingin tahu komunikasi, kerjasama terhadap pendapat orang lain.
2. Pembelajaran dengan menggunakan model *picture and picture* dapat meningkatkan rasa ingin tahu serta dapat memotivasi siswa dalam aktivitas belajar siswa.
3. Proses pembelajaran untuk mengetahui keberhasilan yang dapat dicapai oleh siswa perlu diadakannya evaluasi, pengamatan dan diskusi.
4. **HIPOTESIS TINDAKAN**

Hipotesis adalah sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Arikunto.Ending. S (2008: 6). Berdasarkan rumusan masalah dan dan tujuan penelitian yang telah disebutkan diatas maka dapat dikemukankan sebuah hipotesis sebagai berikut:

1. Jika rencana pelaksanaan pembelajaran disusun sesuai dengan permendikhub dan sintak model *picture and picture* dalam pembelajaran PKN pada materi stiktur pemerintahan desa, kelurahan, dan kecamatan maka rasa ingin tahu siswa kelas IV SDN Cimanggu dapat meningkat.
2. Jika pembelajaran PKn pada materi stuktur pemerintahan desa, kelurahan, dan kecamatan diterapkan sesuai dengan model *picture and picture* maka rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa dapat meningkat.
3. Jika guru melaksanakan pembelajaran PKn pada materi stuktur pemerintahan desa, kelurahan, dan kecamatan sesuai dengan scenario model *picture and picture* maka rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa keas IV SDN Cimanggu akan meningkat.
4. **DEFINISI OPERASIONAL**

Untuk memudahkan dalam memahami penelitian yang di lakukan, maka berikut ini dijelaskan beberapa penjelasan istilah yang berhubungan dengan judul peneliti ini.

1. Model pembelajaran *picture and picture* adalah salah satu model pembelajaran yang menggunakan gambar dan di pasangkan atau di urutkan menjadi urutan logis.

Model *Picture and Picture* adalah salah satu bentuk model pembelajaran *kooperatif* yang menonjolkan gambar sebagai alat bantu media dalam mempelajari suatu bahan ajar yang diberikan agar siswa dapat aktif dan kreatif. Media gambar merupakan salah satu jenis bahasa yang memungkinkan terjadinya komunikasi, yang diekspresikan lewat tanda dan symbol (Riyanto dalam Kartiningsih:2011)

1. Rasa ingin tahu yang kuat merupakan motivasi kaum ilmuan sifatnya yang bersifat heran dan kagum, rasa ingin tahu telah membuat manusia menjadi ahli dalam suatu bidang pengetahuan.

Sulistyanto (2012:74) berpendapat rasa ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu upaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang di pelajarinya, dilihat, dan didengar.

1. Hasil belajar ditunjukan untuk mengetahui perkembangan sampai dimana hasil yang telah dicapai seseorang dalam belajar.

Sedangkan menurut Hamalik (2008:30) hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi pada orangang telah belaar seperti dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada aspek-aspek antara lain:pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan social, jasmani, budi pekerti dan sikap.

1. Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan yang meningkatkan kita akan pentingnya nilai-nilai hal dan kewajiban suatu warga negara agar setiap hal yang di kerjakan sesuai tujuan dan cita-cita bangsa dan tidak melenceng dari yang di harapkan.

“memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agam, soial kultur, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh pendidikan kewarganegaraan itu sendiri merupakan mata pelajaran yang Pancasila dan UUD 1945. Fungsinya adalah sebagai sarana untuk membentuk warga negara cerdas, terampil, berkarakter yang setia kepada bangsa dan negara Indonesia dengan merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berfikir dan bertindak sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945” (Balitbang, 2002:7).