**BAB II**

**KAJIAN TEORI**

1. **Model *Picture and Picture***
2. **Pengertian Model *Picture and Picture***

Model *picture and picture* merupakan suatu model pembelajaran dengan menggunakan media gambar. Gambar tersebut dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan yang logis.

Menurut Ahmadi (2011: 7), Model *picture and picture* adalah suatu model pembelajaran dengan menggunakan media gambar. Dalam oprasionalnya gambar-gambar tersebut dipasangkan satu sama lain atau diurutkan menjadi urutan yang logis.

Menurut Suprijono (2009: 236), *Picture and Picture* merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media pembelajaran. Strategi ini mirip dengan *Example Non-Example* dimana gambar yang diberikan pada siswa harus dipasangkan atau diurutkan secara logis. Gambar-gambar ini menjadi perangkat utama dalam dalam proses pembelajaran. Untuk itulah, sebelum proses pembelajaran berlangsung, guru sudah menyiapkan gambar yang akan ditampilkan baikdalam bentuk kartu atau dalam bentuk cakra berukuran besar. Gamabar-gambar tersebut juga bisa ditampilkan melalui bantuan *PowerPoint* atau *software-software* lain.

Komalasari(2011:119), media gambar adalah media pembelajaran yang mengandalkan indera penglihatan. Fungsi media gambar adalah untuk mendapatkan gambaran yang nyata menjelaskan ide dan menunjukan ide dan menunjukan objek benda yang sesungguhnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model *picture and picture* adalah model pembelajaran dengan menggunakan media gambar, yang mana gambar-gambar tersebut dipasangkan atau diurutkan satu sama lain sehingga menjadi urutan yang logis.

Model *picture and picture* menekankan pada proses dan cara berpikir siswa dalam mengurutkan gambar-gambar yang tersedia. Gambar-gambar tersebut menjadi faktor utama dalam kegiatan pembelajaran. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai guru sudah menyiapkan gambar yang akan ditampilkan baik dalam bentuk kartu maupun *chart* ukuran besar. Model *picture and picture* adalah suatu strategi yang memberi pengalaman-pengalaman belajar yang beragam kepada siswa, seperti kerjasama dan interaksi dalam kelompok, mengumpulkan dan menginterprestasikan data, membuat kesimpulan, serta mempresentasikan dan diskusi.

1. **Karakteristik Model *Picture and Picture***

Karakteristik model *picture and picture* menurut Sholihatin (2007:4) adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan kemampuan akademik melalui kolaborasi kelompok.
2. Memperbaiki hubungan antara siswa yang berbeda latar belakang etnik dan kemampuannya.
3. Mengembangkan ketermapilan untuk memecahkan masalah melalui kelompok.
4. Mendorong proses demontrasi di kelas.

Menurut Isjoni(2012:22) karakteristik model *picture and picture* adalah sebagai berikut:

1. Menggunakan tujuan-tujuan kelompok untuk memperoleh penghargaan kelompok.
2. Adanya pertanggung jawaban secara individu.
3. Kesempatan yang sama untuk mencapai keberhasilan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa model *picture and picture* memiliki karakteristik sebagai berikut : (a) Meningkatkan kemampuan akademik melalui kerjasama kelompok; (b) Memperbaiki hubungan antara siswa yang berbeda tingkat kemampuanya; (c) Menimbulkan minat siswa dalam memecahkan suatu permasalahan; (d) Mendorong siswa dalam kegiatan pembelajaran yang demokratis; (e) Menggunakan tujuan kelompok untuk mencapai keberhasilan kelompok; (f) Mempertanggung jawabkan hasil pembelajaran secara individu; serta (g) Memiliki kesempatan yang sama untuk mencapai keberhasilan baik individu maupun kelompok.

1. **Langkah-langkah Model *Picture and picture***

Langkah-langkah model *picture and picture* menurut Ahmadi (2011: 58) adalah sebagai berikut:

1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
2. Guru menyajikan materi sebagai pengantar kegiatan pembelajaran
3. Guru menunjukan atau/memperihatkan gambar-gambar yang berkaitan degan materi.
4. Guru menunjuk siswa secara bergantian memasang/mengurutkan gamabar-gambar menjadi urutan yang logis.
5. Guru menanya alasan/dasar pemikiran dari urutan gambar tersebut.
6. Guru mulai menanamkan konsep/materi dari urutan gambar tersebut sebagai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
7. Guru bersama siswa membuat rangkuman/kesimpulan.

Adapun menurut Suprijono (236-238) langkah-langkah model *picture and picture* adalah sebagai berikut:

Tahap 1 : Penyampaian Kompetensi

Pada tahap ini, guru diharapkan menyampaikan kompetensi-kompetensi dasar mata pelajaran yang bersangkutan.Dengan demikian siswa dapat mengukur samapai sejauh mana kompetensi yang harus mereka dikuasa.Disamping itu, guru juga harus menyampaikan indikator-indikator ketercapaian kompetensi tersebut untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa dalam mencapainya.

Tahap 2 : Presentasi Materi

Pada tahap penyajian materi, guru telah menciptaan momentum awal pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran dapat dimulai dari sini. Pada tahap inilah, guru harus berhasil membeikan motivasi pada beberapa siswa yang kemungkinan masih belum siap

Tahap 3 : Penyajian Gambar

Pada tahap ini guru menyajikan gambar dan mengajak siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan mengamati setiap gambar yang ditunjukan. Dengan gambar, pengajaran akan hemat energi dan siswa juga akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Dalam perkembangan selanjutnya, guru dapat memodidifikasi gambar atau menggantinya dengan video atau demontrasi kegiatan tertentu.

Tahap 4 : Pemasangan Gambar

Pada tahap ini guru menunjuk/memanggil siswa secara bergantian

untuk memasang gambar-gambar secara berurutan dan logis. Guru juga bisa melakukan inovasi karena penunjukan secara langsung kadang kuarang efektif sebab siswa cenderung merasa tertekan.Salah satu caranya adalah dengan undian, sehingga siswa merasa memang harus benar-benar siap untuk menjalankan tugas yang diberikan.

Tahap 5 : Penjajakan

Tahap ini mengharuskan guru untuk menanyakan kepada siswa tentang alasa/dasar pemikiran di balik urutan gambar yang disusunnya.Setelah itu siswa bisa diajak untuk menemuan rumus, tinggi jalan cerita atau tuntutan kompetensi dasar berdasarkan indikator-indikator yang ingin dicapai. Guru juga bisa mengajak sebanyak mungkin siswa untuk membantu sehingga proses diskusi menjadi semakin menarik.

Tahap 6 : penyajian Kompetensi

Berdasarkan komentar atau penjelasan atas urutan gambar-gambar guru bisa mulai menjelaskan lebih lanjut sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Selama proses ini, guru harus memberikan penekanan pada ketercapaian kompetensi tersebut. Di sini guru bisa mengulangi, menliskan, atau menjelaskan gambar-gamabar tersebut agar siswa mengetahui bahwa sarana tersebut penting dalam pencapaian kmpetensi dasar dan indicator-indikatoryang telah diterapkan.

Tahap 7 : Penutup

Di akhir pembelajaran, guru dan siswa saling berefleksi mengenai apa yang telah dicapai dan dilakukan. Hal ini dimaksudkan untuk memperkuat materi dan kompeteensi dalam ingatan siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah kegiatan pembelajaran model *picture and picture* adalah sebagai berikut :

1. Guru menyampaikan kopetensi yang ingin dicapai.
2. Guru menyajikan materi sebagi pengantar kegiatan pembelajaran.
3. Guru memperlihatkan gambar-gamabar yang berkaitan dengan materi.
4. Guru menunjuk siswa secara bergantian memasang atau mengurutkan gambar-gambar menjadi logis.
5. Guru menanyakan alasan atau dasar pemikiran dari urutan gambar tersebut.
6. Guru mulai menanam konsep atau materi dari urutan gambar tersebut sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
7. Guru bersama siswa membuat rangkuman/kesimpulan.
8. **Kelebihan dan Kekurangan Model *Picture and Picture***
9. **Kelebihan Model *Picture and Picture***

Kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model *picture and picture* menurut Suprijono (2009:239) mempunyai kelebihan sebagai berikut:

1. Guru lebih mengetahui kemampuan masing-masing siswa.
2. Siswa dilatih berpikir logis dan sistematis.
3. Siswa dibantu belajar berpikir berdasarkan sudut pandang suat subjek bahasan dengan memberikan kebebasan siswa dalam praktik berpikir.
4. Memotivasi siswa untu belajar semakin dikembangkan.
5. Siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengolahan kelas.

Menurut Ahmadi (2011: 59) model*picture and picture* mempunyai kelebihan sebagai berikut:

1. Guru mempunyai kemampuan masing-masing siswa.
2. Melatih siswa berpikir logis dan sistematis.
3. Membantu siswa belajar berpikir berdasarkan sudut pandang suatu subjek bahasan dengan memberikan motivasi untuk beajar lebih giat.
4. Mengembangkan motivasi ntuk belajar lebih baik.
5. Melibatkan siswa dalam perencanaan dan pengolahan kelas.

Istarani (2011: 8) mengemukanan bahwa kelebihan model *picture and picture* adalah sebagai berikut:

1. Materi yang diajarkan lebih terarah karena pada awal pembelajaran guru menjelaskan kompetensi yang harus dicapai dan materi secara singkat terlebih dahulu.
2. Siswa lebih cepet menangkap materi ajar karena guru menunjukkan gambar-gambar mengenai materi yang dipelajari.
3. Dapat meningkatkan daya nalar atau daya piker siswa karena siswa disuruh guru menganalisa gambar yang ada.
4. Dapat meningkatkan tanggung jawab siswa sebab guru menanyakan alasan siswa dalam mengurutkan gambar.
5. Pemebelajaran lebih berkesan sebab siswa dapat mengamati langsung gambar yang telah dipersiapkan oleh guru.

Berdasarkan beberapa pedapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan model picture and picture adalah sebagai berikut: (a) Mengetahui kemampuan masing-masing siswa; (b) melatih siswa berpikir logis dan sistematis; (c) Membantu siswa berpikir dari sudut pandang subjek bahasan;(d) Mengembangkan motivasi belajar; (e) Melibatkan siswa dalam perencanaan pembelajaran; (f) Materi yang diajarkn lebih terarah; (g) Siswa lebih cepet menangkap materi ajar; (h) Meningkatkan daya nalar atau daya piker siswa; (i) Meningakatkan tanggung jawab siswa; serta (j) Membantu pembelajara lebih berkesan.

1. **Kelemahan Model *Picture and Picture***

Kelemahan dari penerapan model *picture and picture* dalam kegiatan pembelajaran menurut Suprijono (2009: 239) adalah sebagai berikut:

1. Memakan banyak waktu.
2. Membuat sebagian siswa pasif.
3. Munculnya kekhawatiran akanterjadi kekacauan di kelas.
4. Adanya beberapa siswa tertentu yang terkadang tidak senang

Menurut Ahmadi (2011:59) kelemahan model *picture and picture* adalah sebagai berikut:

1. Memerlukan banyak waktu.
2. Banyak siswa yang pasif dalam kegiatan pembelajaran.
3. Guru khawatir akan terjadi kekacauan di kelas.
4. Banyak siswa yang tidak senang jika bekerjasama dengan siswa lain.
5. Membutuhkan dukungan fasilitas, alat, dan biaya yang memadai.

Istrani (2011: 59) mengemukakan kelemaha model *picture and picture* sebagai berikut:

1. Susah menemukan gambar-gambar yang bagus dan berkualitas serta sesuai dengan materi pelajaran.
2. Sulit menemukan gambar-gambar yang sesuai dengan daya nalar atau kompetensi siswa yang dimiliki.
3. Baik guru atau siswa kurang terbiasa dalam mengurutkan gambar sebai bahan utama dalam membahas suatu materi pembelajaran.
4. Tidak tersedianya dana khusus untuk menemukan atau mengadaka gambar-gambar yang diinginkan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kelemahan dari penerapan model *picture and picture*dalam kegitana pembelajaran adalah sebagai berikut: (a) Memerlukan banyak waktu;(b) Banyak siswa yang pasif dalam kegiatan pembelajaran;(c) Dikhawtirkan akan menimbulkan kekacauan di kelas; (d) Banyak siswa yang tidak senang jika bekerjasama dengan siswa lain;(e) Membutuhkan dukungan fasilitas, alat, dan biaya yang memadai; (f) Sulit enemukan gambar-gambar yang berkualitas sesuai dengan materi;(g) Sulit menemukan gambar-gambar yang ssesuai degan kompetensi siswa; serta (h) Guru dan siswa tidak terbiasa dalam mengurutkan gamabar sebagai bahan utama dalam membahas materi pelajaran.

1. **Rasa Ingin Tahu**
2. **Definisi Rasa Ingin Tahu**

Nasoetion ( Hadi dan Pertama 2010:3) berpendapat rasa ingin tahu adalah salah satu dorongan atau hasrat untuk lebih mengerti suatu hal yang sebelumnya kurang atau tidak kita ketahui.Rasa ingin tahu biasanya berkembang apabila melihat keadaan diri sendiri atau keadaan sekeliling yang menarik.

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

Mustari (2011:103) berpendapat bahwa kurioritas (rasa ingin tahu) adalah emosi yang di hubungkan dengan perilaku mengorek secara alai seperti eskplorasi, investigasi, dan belajar. Rasa ingin tahu terdapat pada pengelaman manusia dan binatang istilah itu juga dapat digunakan untuk menunjukan perilaku itu sendiri yang disebabkan oleh emosi rasa ingin tahu bisa diibaratkan bensin atau kesadaran ilmu dan disiplin dan disiplin dalam studi yang dilakukan oleh manusia.

Rasa ingin tahu yang kuat merupakan memotivasi kaum ilmuan. Sifatnya yang besifat heran dan kaum, rasa ingin tahu telah membuat manusia ingin manjadi ahli dalam suatu bidang pengetahuan. Manusia itu seringkali bersifat ingin tahu, namun tetap saja ada yang terlewati dari perhatian mereka. Rasa ingin tahu dapat digabungkan dengan kemampuan untuk berpikir abstrak membawa pada peniruan, fantasi dan imajinasi yang akhirnya membawa pada cara manusia berpikir yaitu abstrak, sadar diri. Rasa ingin tahu membuat bekerjanya kedua jenis otak, yaitu otak kiri dan otak kanan yang satu adalah kemampuan untuk memahami dan mengantisifasi informasi, sedang yang lain adalah menguatkannya dan mengencangkan memori jangka panjang untuk informasi baru yang mengejutkan.

Dari pengertian diatas peneliti berpendapat bahwa rasa ingin tahu adalah sebuah sikap yang dimiliki oleh setiap individu untuk mempelajari sesuatu hal yang belum diketahuinya untuk mempelajari lebih dalam, agar nanti dapat bermanfaat bagi dirinya, orang lain atau lingkungan sekitar.

1. **Sumber Rasa Ingin Tahu**

Hadi fan Pertama (2010:6) berpendapat ada tiga sumber rasa ingin tahu yaitu:

1. Kebutuhan

Rasa ingin tahu muncul dari kesadaran kita akan kondisi masyarakat yang berpendapat di sekitar ataupun sesuatu yang kita alami sehari-hari. Rasa penasaran dan rasa ingin tahu biasa kita alami jika ada sesuatu persoalan yang belum terselasaikan, yang misalnya karena masyarakat tidak menanganinya. Ketidak mampuan ini biasanya disebabkan pengetahuan dan sumber daya yang minim. Kondisi yang demikian mendorong kita untuk mencari jawaban atau solusi persoalan tersebut. Disinilah rasa ingin tahu dimulai beraksi. Orang akan mencari cara untuk mengatasi persoalan tersebut. Cara mengatasi persoalan tersebut bisa dilakuan dengan membaca berbagai sumber yang berhubugan ataupun bertanya kepada ornag yang berkapasitas.

1. Keanehan

Keanehan berasal dari kata dasar aneh. Kata ini memiliki makna sesuatu yang dianggap tidak sesuai dengan apa yang umum dilihat maupun dirasakan karena berlawanan dengan kebiasaan atau aturan yang disepakati. Rasa ingin tahu bisa muncul kalo orang tersebut memandang ada suatu hal yang dianggap salah secara umum namun tetap berlangsung dimasyarakat yang bertantangan dengan nilai moral hukum, ataupun agama.

1. Kebutuhan Vs Keanehan

Apa bedanya rasa ingin tahu karena kebutuhan dengan rasa ingin tahu karena keanehan, Kebutuhan, lebih berkaitan dengan ketidak mampuan masyarakat. Rasa ingin tahu siswa ini diwalai dengan upaya mencari penjelasan, lalu berusaha memberjalan keluar. Sedangkan rasa ingin tahu yang berasal dari keanehan berkaitan dengan cara kita memaknai fenomena yang ada di masyarakat. Secara singkat, rasa ingin tahu diri kebutuhan, dapat menghasilkan penelitian berupa produk yang dapat dimanfaatkan, yang dapat disebut sebagai temuan. Sedangkan rasa ingin tahu dari keanehan tujuanya adalah penggambaran dan penjelasan, yang kemudian disebut sebagi pemahaman.

1. **Pendidikan Rasa Ingin Tahu**

Mustari (2011: 109) berpendapat bahwa untuk mengembangkan rasa ingin tahu pada anak, kebebasan si anak itu sendiri harus ada untuk melakukan dan melayani rasa ingin tahunya. Kita tidak bisa begitu saja menghardik mereka, kita tidak tahu atau malas saat bertanya. Yang lebih baik adalah kita berikan kepada mereka cara-cara untuk mencari jawaban. Misalnya apabila pertanyaan tentang bahasa inggris berelih kepada anak itu kamus apabia pertanyaan tentang pengetahuan, berilah mereka Ensiklopedia dan begitu seterunya.

1. **Hasil Belajar**
2. **Definisi Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah pengetahuan yang dicapai siswa melalui proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan penguasaan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukan dengan nilai atau angka yang diberikan oleh guru. Hasil belajar yang dimaksud adalah harapan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan mengacu kepada kompetensi dasar yang telah ditentukan.

Berdasarkan dengan pengertian hasil belajar, Sudjana (2012: 22) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemempuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Menurut Purwanto (2013: 54) hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi setekah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan ujuan pendidikan.

Sedangkan para ahli lainnya seperti Suprijono (2009: 7) mendifinisikan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya satu aspek potensi kemanusiaan saja.Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasikan oleh para pakar pendidikan tidak dilihat secra fragmentaris atau terpisah melainkan komprehensif.

Dari ketiga pendapat para ahli di atas mengenai pengertian hasil belajar, Gintings (2008: 87) menyatakan bahwa hasil belajar adalah hasil dari berbagai upaya dan daya yang tercermin dari partisipasi belajar yang dilakukan siswa dalam mempelajari materi pelajaran yang diajarkan oleh guru.

Jadi, dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mereka menerima proses pembelajaran di sekolah, hasilnya dapat berupa nilai atau perubahan tingkah laku siswa kearah yang lebih baik adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya satu aspek potensi kemanusiaan saja dan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh murid dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Menurut Dimyati dan Mudjiono (2006: 3). Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindakan belajar dan tindakan mengajar

Hasil belajar memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap proses pembelajaran yang dilakukan, dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar.

1. **Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Belajar dapat dilaksanakan di manapun dan dalam proses belajar selalu ada faktor yang mempengaruhinya. Sebagai suatu proses kegiatan belajar tewujud akibat adanya masukan *(input*) yang akan diproses, dan hasil dari proses tersebut berupa keluaran *(output*). Berhasil tidaknya proses belajar bergantung pada faktor-faktor yang mempengaruhinya.

Menurut Syaodih (2009: 162) menyatakan bahwa :

Hasil pembelajaran dipengaruhi oleh faktor-faktor baik itu faktor yang bersumber pada dirinya maupun dari lingkungannya.Faktor-faktor yang ada dalam diri individu mencakup aspek jasmaniah dan rohaniah. Aspek jasmaniah mencakup kondisi fisik dan kesehatan indra penglihatan, pendengaran perabaan penciuman, dan pengecapan. Indra yang paling penting dalam belajar adalah penglihatan dan pendengaran.Kesehatan merupakan syarat mutlak bagi keberhasilan belajar.Aspek rohani mencakup kondisi kesehatan psikis, kemamouan intelektual, kemempuan social, psikomotor serta kondisi afektif dan kognitif dari individu.

Faktor lingkungan yang mempengaruhi keberhasilan belajar mencakup:

1. Lingkungan keluarga

Lingkungan keluarga merupakan faktor yang utama dalam keberhasilan belajar. Karena lingkungan keluarga merupakan dasar bagi proses belajar pada lingkungan sekolah dan masyarakat.

1. Lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah yang memiliki sarana dan prasarana yang memadai dan terkelola dengan baik serta diliputi suasana akademik yang wajar, akan sangat mendorong semangat belajar dari siswanya.

1. Lingkungan masyarakat

Lingkungan masyarakat juga berpengaruh terhadap keberhasilan belajar. Lingkungan masyarakat yang memiliki latar belakangan pendidikan warganya yang baik dan terdapat lembaga-lembaga pendidikan dan sumber-sumber belajar akan memberikan pengaruh positif dan perkembangan belajar bagi individunya.

Sedangkan menurut Syah (dalam kurniawan 2011: 22) faktor faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu dikelompokan kedalam kategori, yaitu:

1. **Faktor Internal**
2. Faktror Biologis (jasmani)

Keadaan jasmani yang perlu diperhatikan, pertama kondisi fisik yang normal atau tidak memiliki cacat sejak dalam kandungan sampai sesuah lahir. Kondisi fisik normal ini terutama harus meliputi keadaan otak, panca indra anggota tubuh. Kedua kondisi kesehatan fisik. Kondisi fisik yang sehat dan segar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar. Di dalam menjaga kesehatan fisik, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan antara lain makan dan minum yang teratur olahraga serta cukup tidur.

1. Faktor Psikologis

Faktor psikologis yang mempengaruhi keberhasilan belajar ini meliputi segala hal yang berkaitan dengan kondisi mental seseorang.Kondisi mental yang dapat menunjang keberhasilan belajar adalah kondisi mental yang mantap dan stabil.Faktor psikologi ini meliputi hal-hal berikut.Pertama intelegensi.Intelegensi atau tingkat kecerdasan dasar seseorang memang berpengaruh besar terhadap keberhasilan belajar seseorang.Kedua, kemauan.Kemauan dapat dikatakan faktor utama penentu keberhasilan belajar seseorang.Ketiga, bakat.Bakat ini bukan menentukan mampu atau tidaknya seseorang dalam suatu bidang, melainkan lebih banyak menentukan tinggi rendahnya kemampuan seseorang dalam suatu bidang.

1. **Faktor Eksternal**

Faktor eksternal yaitu faktor-faktor yang ada di lingkungan diri pembelajaran yang meliputi lingkungan sosia dan lingkungan non social.Lingkungan social yaitu keluarga, guru dan staf sekolah, masyarakat dan teman ikut berpengaruh juga terhadap kualitas belajar individu.Kemudian lingkungan eksternal yang masuk katagori non social diantaranya yaitu keadaan rumah, sekolah, peraatan dan alam.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah proses belajar juga berpengaruh sejumlah faktor lingkungan yang merupakan masukan dari lingkungan (*enviromenal input*) dan sejumlah faktor instrumental yang dirancang untuk mencapai keluaran yang diharapkan, untuk menghasilkan perubahan tingkah laku sesuai dengan hasil belajar yang telah dicapai. Faktor keluarga, sekolah dan masyarakat memegang peranan yang cukup penting dalam tingkah keberhasilan belajar siswa itu sendiri.

1. **Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan**
2. **Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan**

Pendidikan Kewarganegaraan menurut Depdiknas (2006: 49) adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia ynag cerdas, terampil, berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Menurut Chreshore ( Rahmat, 2009: 4) Pendidikan kewarganegaraan atau disingkar PKn merupakan bidang studi yang bersifat multifaset dengan konteks lintas bidang keilmuan. Namun secara filsafat keilmuan ia memiliki ontology pokok ilmu politik khususnya konsep”*political democracy”* untuk aspek “*duties and rights of citizen”.* Selanjutnya menurut rumusan Nu’man Somantri (2001: 299)

Pendidikan Kewarganegaraan adalah program pendidikan yang berintikan demokrasi politik yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, pengaruh-pengaruh positif dari pendidikan sekolah, masyarakat dan orang tua, yang kesemuanya itu diproses guna melatih siswa berpikir kritis, analitis, bersikap dan bertindak demokratis dalam mempersiapkan hidup demokratis yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.

Maka, mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

1. **Tujuan Pembelajaran PKn**

Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) untuk sekolah dasar, mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
2. Berpatisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, 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. Berikteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam perturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan berkomunikasi.

Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan yang dikemukakan oleh Djahiri (<http://www.gudangmateri.com/2011/05/tujuan-pendidikan-kewarganegaraan.html> diakses tanggal 12 Juni 2015 pukul 21.45) adalah sebagai berikut:

1. Secara umum tujuan PKn harus ajeg dan mendukung keberhasilan pencapaian Pendidikan Nasioanal yaitu:” Mencerdaskan kehidupan bangsa yang mengembangkan manusia Indonesia seutuhhhnya. Yaitu manusia yang beriman da bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa da berbudi perketi yang luhur memiliki jasmani dan rohani kepribadian matap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.
2. Secara khusus tujuan Pkn yaitu membina moral yang diharapkan diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari yaitu perilaku yang memancarkan iman dan takwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dalam masyarakat yang terdiri dari berbagai golongan agama, perilaku yang mendukung kerakyatan yang adil dan beradab, perilaku yang mendukung kerayatan yang mengutamakan kepentingan bersama diatas kepentingan perseorangan dan golongan sehingga perbedaan pemikiran pendapat ataupun kepentingan diatas melalui musyawarah mufakat, serta perilaku yang mendukung upaya untuk mewujudkan keadilan social seluruh rakyat Indonesia.

Maka, tujuan akhir dari Pendidikan Kewarganegaraan adalah tumbuh kembangnya, tanggapan, kritisasi dan kreativitas social dalam konteks kehidupan bermasyarakat secara tertib, damai dan kretif.

1. **Karakteristik Pembelajaran PKn**

Sebagaimana bidang studi yang diajarkan di sekolah, Pendidikan Kewarganegaraan mempunyai karakteristik yang mencakup 3 dimensi yaitu (1) Pengetahuan atau *kwoledge,* (2) Keterampilan atau *skill* dan (3) Nilai atau *value.* Sementara itu, Fathurrohman dan Wuri Wuryandani (2010:12) mengemukakan karekteristik pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai berikut:

1. PKn membelajarkan dan melatih siswa berpikir kritis.
2. PKn membawa siswa mengenal, memilih dan memecahkan masalah.
3. PKn melatih siswa dengan berpikir sesuai dengan metode ilmiah.
4. PKn melatih siswa untuk berpikir degan keterampilan social.

Selain itu, karakteristik PKn dikemukakan oleh Okto Dwi dalam [http://id.netlog.com/oktodwi/blogid=142121](http://id.netlog.com/oktodwi/blogid%3D142121)diakses tanggal 12 Juni 2015 pada pukul 21.50) sebagai berikut:

1. PKn termasuk dalam proses ilmu social.
2. PKn diajarkan sebagai mata pelajaran wajib dari seluruh program sekolah dasar samapai perguruan tinggi.
3. PKn menanamkan banyak nilai, diantaranya nilai kesadaran, bela negara, penghargaan terhadap hak azasi manusia, kemajemukan bangsa, pelestarian lingkungan hidup, tanggung jawab sosia, ketaatan pada hukum, ketaatan membayar pajak, serta sikap dan perilaku anti korupsi, kolusi, dan nepotisme.
4. PKn memiliki ruang lingkup meliputi aspek Persatuan dan Kesatuan bangsa. Norma, hukum dan peraturan, hak asasi manusia, kebutuhan warga negara, konsitusi negara, kekuasaan dan politik, pancasila dan globalisasi.
5. PKn memiliki sasaran akhir atau tujuan untuk terwujudnya suatu mata pelajaran yang berfungsi sebagai sarana pembinaan watak bangsa (*notion and character bulding)* dan pemberdayaan warga negara.
6. PKn merupakan suatu bidang kajian ilmiah dan program pendidikan di sekolah dan diterima sebagai wahana utama serta esensi pendidikan demokrasi di Indonesia.
7. PKn mempunyai 3 pusat perhatian yaitu *Civic Intellegence* kecerdasan dan daya nalar warga negara baik dalam dimensi spiritual, rasioanal, emosional maupun sosial, *Civis Respondibility* ( kesadaran akan hak dan kewajiban sebagai warga negara yang bertanggung jawab dan *Civic Participation* sebagai warga negara atas dasar tanggung jawbanya, baik secara individual, sosial maupun sebagai pemimpin hari depan)
8. PKn lebih tepat menggunakan pendekatan belajar konsektual (CTL), untuk mengembangkan dan meningkatkan kecerdasan, keterampilan dan karakter warga negara Indonesia. *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakn konsep belajar yang membantu guru mengaitkan anatara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membut hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari.
9. PKn mengenal suatu model pembelajaran VCT *(Value Clarifcation Techniquel/*Teknik Pengungkapan Nilai), yaitu suatu teknik belajar mengajar yang membina sikap atau nilai moral(aspek efektif).
10. **Ruang Lingkup Pembelajaran PKn**

Ruang lingkup pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menurut KTSP meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Persetuan dan Kesatuan bangsa, meliputi: Hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan negara kesatua republic inndonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap negara kesatuan republic Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan.
2. Norma, hukum dan peraturan meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistim hukum dan peradilan nasioanal, hukum dan peradilan internasioanal.
3. Hak asasi manusia meliputi hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrument nasioanal dan internasioanal HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
4. Kebutuhan warga negara meliputi hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara.
5. Konsitusi negara meliputi proklamasi kemerdekaan dan konsitusi yang pertama, konsitusi-konsitusi yang pernah digunakan di Indonesia , hubungan dasar negara dengan konsitusi.
6. Kekuasaan dan politik miui mrinah desa dan kcamaan ,mrinah darah dan otonomi pemerintah pusat, demokrasi dan system politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, system pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi.
7. Pancasila meliputi kedudukan pancasia sebagai dasar negara dan ideology negara proses perumusan pancasila sebagai dasar negara, pengalaman nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari pancasila sebagai ideology terbuka.
8. Globalisasi meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar negri Indonesia di era globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, mengevaluasi globalisasi.

Pelaksanaan Pendidikan Kewarganegaraan harus mencakuo tiga komponen sebagaimana diemukanann oleh Branson (Fathurrohman, 2010:10) yaitu *Civic Knowledge* (pengetahuan Kewarganegaran), *Civic Skils* (Keterampilan Kewarganegaraan), dan *Civic Disposition* (watak-watak Kewarganegaraan ).

1. **Hasil Penelitian Terdahulu**
2. **Hasil Penelitian Cucu Sumarni (2012)**

Cucu Sumarni, mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia melakukan penelitian dengan judul”Penerapan Model Pembelajaran *Kooperatif TipePictureand picture* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Materi Daur Air Di Kelas V SDN 3 Cibodas”.

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana perencanaan, dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif tipe Picture and Picture* pada pembelajaran IPA materi daur air. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model *Spiral Kemmis dan Mc. Taggart* dengan dilakukan melalui siklus yang terdiri dari perencanaan, peaksanaan, observasi, dan refleksi pada setiap siklusnya.

Adapun untuk hasil penelitiannya adalah siklus 1 untuk hasil belajar diperoleh rata-rata kelas yaitu 65 dan presentase 65% dengan kategori cukup. Untuk siklus II ada peningkatan dari siklus sebelumnya yaitu rata-rata kelas 73 dan persentase 73% dengan kategori cukup. Kemudian siklus III terjadi peningkatan hasil belajar bila dibandingkan dengan siklus I dan II, untuk rata-rata kelasnya yaitu 4 dan persentase 4% dengan kategori baik.

Berdasarkan hasil data-data yang telah diperoleh selama penelitian dilaksanakan, telah menunjukan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA materi daur air dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif tipe Picture and Picture* di SDN 3 Cibodas Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat. Untuk itu diharpakan pada pembelajaran IPA materi yang lainnya menggunakan model pembelajaran *kooperatif tipe picture and picture* akan hasil belajar siswa lebih siswa lebih meningkatkan lagi.

1. **Ike Julian Hasanah R (2012)**

 Seorang Mahasiswa dari Universitas Pasundan Bandung jurusan PGSD pada tahun 2012 yang bernama Ike Julian Hasanah R, melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di SDN 2 Cibodas Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat. Dalam hasil penelitiannya dinyatakan bahwa penggunaan metode*Picture and Picture*dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa. Dengan melaksanakan pembelajaran IPS di kelas IV, siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat selama mengikuti proses pembelajaran yang berbeda dari biasanya. Pembelajaran menggunakan metode *picture and picture* dapat memfasilitasi ketertiban siswa baik yang berpresentasi tinggi, sedangkan, atau pun rendah, karena siswa selalu diikut sertakan dalam seluruh kegiatan pembelajaran.Hal ini membuat siswa lebih dihargai dan diberi kesempatan untuk mengembangkan diri sesuai dengan kemampuannya masing-masing.

1. **Pengembangan Materi Sistem Pemerintahan Desa Dan Kecamatan**
2. **Stuktur Pemerintahan Desa, Kelurahan dan Kecamatan**

Sistem pemerintahan desa dan kecamatan merupakan salah satu dari materi pembelajaran PKn. Materi ini termasuk kedalam aspek kekuasaan dan politik pada ruang lingkup PKN. Materi sistem pemerintahan desa dan kecamatan dapat digambarkan melalui peta konsep sebagai berikut:

**Bagan 2.1**

**Bagan Peta Konsep Stuktur Pemerintahan Desa, Kelurahan dan Kecamatan**

Memahami gambar stuktur pemerintahan desa

Memahami gambar stuktur pemerintahan kecamatan

Kompetensi Dasar:

1.2. menggambarkan stuktur organisasi desa da pemerintahan kecamatan

**Standar Kompetensi**

1. Memahami system pemerintahan desa dan pemerintah kecamatan

Materi sistem pemerintahan desa dan kecamatan berada di kelas IV semsteri 1 di sekolah dasar mencakup memahami gambar stuktur pemerintahan desa dan memahami gambar stuktur pemerintahan kecamatan.

1. **Materi Pembelajaran**
2. **Pemerintahan Desa**

Desa adalah masyarakat hukum yang memiliki batas-batas wilayah tertentu. Desa berwenang mengatur dan mengurus kepentingan masyarakat setempat.Dalam mengatur dan mengurus kepentingan masyarakat tersebut harus berdasarkan peraturan yang berlaku.

1. Susunan Pemerintahan Desa

Sebuah desa dipimpin oleh seorang kepala desa yang dipilih oleh penduduk warga setempat.Orang yang mecalonkan menjadi kepala desa harus memenuhi syarat-syarat yang tertentu.Kepala desa dapat memimpin sebuah desa selama 6 tahun.Setelah itu kepala desa dapat dipilih kembali namun hanya 6 tahun berikutnya.Jadi, seorang kepala desa dapat memimpin desa paling lama 12 tahun atau dua kali masa jabatan.

Desa mempunyai kewenangan untuk mengatur dan mengurus kepentingan masyarakatnya.Namun tidak semua urusan pemerintahan menjadi kewenanga desa.Hanya urusan pemerintah tertentu yang menjadi kewenangan desa. Urusan pemerintahan yang menjadi kewenangan desa mencakup :

1. Urusan pemerintah desa sudah ada berdasarkan hak asal-usul desa.
2. Urusan pemerintahan yang menjadi kewenangan kabupaten /kota yang diserahkan pengatuannya kepada desa.
3. Tugas perbantuan dari pemerintah puasat, pemerintahan provinsi atau pemerintahan kbupaten/kota; dan
4. Urusan pemerintahan lainya yang oleh peraturan perundang-undangan di serahkan kepada kepala desa.

Pendapatan (gaji) kepala desa diperoleh dari tanah grapan atau bisa disebut dengan bengkok. Bengkok adalah tanah yang dimiliki oleh desa. Bengkok dapat dimanfaatkan oleh kepal desa selama ia masih menjabat. Bila sudah berhenti, bengkok harus dikembalikan kepada pemerintah desa.Kepala desa adakah pemimpin sebuah desa. Kepala desa mempunyai tugas dan tanggung jawab antara lain: membina perekonomian desa, membina kehidupan masyarakat desa, mendamaikan perselisihan masyarakat di desa, memimpin penyelenggaraan-penyelenggaraan pemerintahan desa, memelihara ketenteraman, ketertiban masyarakat desa, menjaga kelestarian desa, menjaga kelestarian adat istiadat yang hidup dan berkembang di desa yang bersangkutan, esa member pelayanan kepada masyarakat desa.

Dalam menjalankan tugasnya, kepala desa dibantu oeh perangkat desa seperti sekertaris desa.Sekertaris desa serig disebut dengn carik. Sekertaris desa biasanya diisi oleh orang yang berasal dari kalangan pegawai negri sipil(PNS). Tugas sekertaris desa yaitu di bidang administrasi desa, antara lain surat menyurat, membuat laporan desa, dan membawahi kepala urusan (kaur).

Kaur atau kepala urusan merupakan kepala desa juga dibantu oleh BPD (bandan Permusyawarahan Daerah). Anggota BPD terdiri atas ketua Rukun Warga (RW), pemengku adat, golongan profesi, dan tokoh atau pemuka agama dapat diangkat atau diusulkan kembali untuk satu kali masa jabatan berikutnya. Berikut ini fungsi BPD anatara lain:

1. Menjaga kelestarian adat istiadat yang hidup dan berkembang di desa.
2. Merumuskan dan menetapkan peraturan desa bersama-sama pemerintah desa.
3. Menampung aspirasi masyarakat.

Selain perangkat desa seperti di atas, ada lembaga-lembaga sosial yang ada di masyarakat, anatara lain :Rukun Tetangga (RT), Rukun Warga (RW), Karang Taruna, Pos Pelayanan Terpadu (Posyandu), dan lain-lain. Pada dasarnya kepala desa bertanggung jawab kepada rakyat desa. Tata cara pelaksanaan peranggung jawabannya disampaikan kepada rakyat desa. Tata cara pelaksanaan pertanggung jawabannya disampaikan kepada bupati atau walikota melalui camat. Kepala desa wajib memebrikan keterangan laporan peranggng jawaban itu kepada Badan Permusyawaratan Desa.

Ada sebuah lembaga pemerintahan yang setingkat dengan desa yaitu kelurahan.Kelurahan dipimpin oleh lurah yang bertanggung jawab kepada bupati/walikota melalui camat.Kelurahan sudah lebih maju dari desa. Pada umumnya kelurahan terdapat di kota.

Lurah diangkat oleh bupati atas usul camat.Seorang lurah harus mempunyai kemampuan dalam menjalankan pemerintahan dan memahami sosial budaya masyarakat setempat. Perangkat kelurahan terdiri atas sekertaris kelurahan dan seksi-seksi serta jabatan fungsional.Dalam melaksanakan tugasnya perangkat kelurahan bertanggung jawab kepada lurah.

Lurah termasu pegawai negri sipil, oleh karena itu lurah di gaji oleh pemerintah. Tugas lurah sama dengan kepala desa yaitu bertanggung jawab dalam bidang pembangunan desa, kemasyarakatan, dan sebagai penyelenggara pemerintahan diangkat kelurahan. Perbedaan antara pemerintahan desa dan pemerintahan kelurahan adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.1**

**Perbedaan antara pemerintahan Desa dan pemerintahan Kelurahan**

|  |  |
| --- | --- |
| Pemerintahan Desa | Pemerintahan Kelurahan |
| 1. Dipimpin oleh kepala desa
2. Kepala desa dipilih oleh penduduk setempat
3. Pendapatan kepala desa berasal dari tanah Bangkok.
 | 1. Dipimpin oleh lurah
2. Lurah diangkat oleh bupatiwalikota
3. Pendapatan lurah berasal dari gaji yang di berikan pemerintah
 |

1. Struktur Organisasi Pemerintahan Desa

Struktur organisasi pemerintahan desa berbeda-beda. Antara desa yang satu dengan yang lain tidak sama karena masing-masing desa mempunyai kewenangan untuk mengatur dan mengurus pemerinahan dan masyarakat setempat. Struktur organisasi pemerintahan desa dapat digambarkan dalam bentuk bagan sebagai berikut:

**bagan 2.2**

**Struktur Pemerintahan Desa**

Kepala Desa

Wakil Kepala Desa

Badan Permusyawaratan Desa

Badan Perwakilan

Desa

Sekertaris Desa

Perangkat desa lainnya

Kepala dusun

Kepala dusun

Kepala dusun

Kepala dusun

Kepala dusun

1. **Pemerintahan Kecamatan**

Kecamatan merupakan wilayah kerja camat sebagai perangkat daerah kabupaten atau kota yang mempunyai wilayah tertentu. Kecamatan dipimpin oleh seorang camat.Camat diangkat dan diberhentikan oleh kepala daerah atas usul sekertaris daerah.Camat adalah seorang negri sipil (PNS).

Ada beberapa kegiatan yang ada dikecamatan.Kegiatan-kegiatan tersebut bertujuan untuk melayani kepentingan masyarakat.Kegiatan dalam kecamatan diawasi oleh camat. Salah satu kegiatan yang ada di kecamatan adalah melayani pembuatan KTP.Apakah KTP itu?KTP merupakan kartu tanda penduduk yang harus dimiliki oleh seluruh warga negara Indonesia.

Tidak semua warga negara Indonesia harus memiliki KTP. Warga negara yang wajib memiliki KTP adalah yang sudah berumur 17 tahun. Kalian yang masih duduk di bangku Sekolah Dasar belum berkewajiban memiliki KTP.

1. Susunan Pemerintahan Keecamatan

Seperti yang telah dijelaskan di atas, bahwa kecamatan dipimpin oleh seorang camat.Dalam menjalankan tugasnya seorang dibantu oleh perangkat kecamatan seperti sekertaris para seksi, dan kelompok jabatan fungsional. Sekertaris kecamatan adalah pemimpin sekertariat kecamatan, yang berada di bawah camat. Sekertaris kecamatan bertanggung jawab kepada camat. Sekertaris kecamatan mempunyai tugas membantu camat dalam melaksanakan tugas penyelenggaraan pemerintah dan member pelayanan administrasi kepada seluruh perangkat kecamatan.

Para seksi dalam pemerintah kecamatan mempunyai tugas membantu camat dalam melaksanakan urusan dalam bidang tertentu. Misalnya dalam bidang kesejahteraan sosial, pelayanan umum, keamanan dan ketertiban, dan lain-lain. Kelompok jabatan fungsional dan tiap-tiap kecamatan berbeda-beda, tergantung kebutuhan dari masing-masing kecamatan.

Dalam menjalankan tugasnya, camat bertanggung jawab kepada bupati atau walkota melalui sekertaris daerah kabupaten atau kota. Perangkat kecamatan beranggung jawab kepada camat.Di kecamatan terdapat fasilitas umum atau instansi milik pemerintah yang bertugas melayani kepentingan masyarakat.

Tempat-tempat peyananan masyarakat tersebut anatara lain :

1. Kantor kecamatan merupakan tempat kerja kepala wilayah kecamatan atau camat beserta perangkat kecamatan lainnya.
2. Kepolisian Sektor (Polsek) merupakan tempat kerja kepala kepolisian sektor antara kapolsek beserta jajarannya.
3. Pusat Kesehatan Masyarkat (Puskesmas) bertugas melayani kesehatan masyarakat sehingga taraf kesehatan masyarakat dapat lebih meningkat. Puskesmas biasanya dipimpin oleh kepala dinas kesehatan atau dokter yang ditunjuk peerintah yang dibantu oleh beberapa petugas lainnya.
4. Bank Rakyat Indonesia (BRI). Di kecamatan biasanya ada bank pemerintahan yang melayani kepentingan masyarakat. Bank tersebut adalah Bank Rakyat Indonesia. Bank Rakyat Indonesia melayani kepentingan masyarakat dalam berbagai hal seperti, pinjaman, dan sebagainya.
5. Komando Rayon Miiter ( Koramil) dipimpin oeh Komando Rayon Militer (Danramil). Komando rayon Militer bertugas menjaga keutuhan wiayah kecamatan dari segala gannguan baik dalam lingkungan maupun dari luar daerah.

Selaiin intansi tersebut di atas, erdapat juga lembaga Muspika (Musyawarah Pemimpin Kecamatan) yang terdiri atas camat, kapolsek, dan ramil.

1. Struktur Organisasi Pemeruntahan Kecamatan

Dalam membuat susunan struktur organisasi peerintahan masing-masing kecamatan berpedoman pada peraturan daerah yang ada di daerah masing-asing. Strukutur orgnisasi pemerintahan kecamatan kurang lebih sebagai berikut:

**Bagan 2.3**

**Stuktur Pemerintahan Kecamatan**

Sekretaris Kecamatan

Kelompok Jabatan Fungsional

camat

Seksi Pembangunan

Seksi Dinas kependudukan

Seksi Dinas Pendidikan

Seksi Pemerintahan

1. **Karakteristik Materi Abstrak dan Kongrit**

Karakteristik materi secara abstrak menurut kamus besar bahasa Indonesia, abstrak artinya tidak berwujud, tidak berupa, dan tidak dapat di raba, tidak dapat dilihat, atau tidak dilihat, atau tidak dapat dirasakan dengan indra, tetapi hanya bisa dipikirkan. Karakteristik m

ateri secara abstrak berarti materi tersebut masih berupa konsep yang abstrak. pada materi pembelajaran system pemerintahan desa dimana desa adalah kesatuan masyarakat hukum yang memiliki batas-batas wilayah tertentu. Desa berwenang untuk mengatur dan mengurus kepentingan masyarakat setempat.

Sedangkan kongrit dalam kamus bahasa Indonesia ialah benar-benar ada (berwujud, dapat dilihat, dsb). Kerakteristik materi kongkrit berarti materi trsebut merupkan konsep yng kongkrit.Karakteristik materi kongkrit bararti materi tersebut merupakan konsep yang kongkrit.Karakteristik materi secara kongkrit ada pada materi pemerintahan kecamatan tentang kepemilikan KTP harus berusia 17 tahun.

1. **Bahan dan Media dalam Pembelajaran PKn**

Kegiatan belajar mengajar umumnya menggunakan media pembelajaran dengan tujuan agar informasi atau bahan ajar dapat diterima dan diserap dengan baik oleh para siswa. Pengertian media menurut Heinich (Hermawan, 2007:3) yaitu:

Media berasal dari bahasa lain dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara yaitu perantara sumber pesan *a source* dengan penerima *a receiver*. Heincih mencontohkan media seperti bahan cetak, televisi, komputer dan instruktur.

Pengeertin media pembelajaran selanjutnya menurut Hermawan, dkk (2007:7) menyatakan bahwa media pebelajaran pada hakekatya merupakan saluran atau jembatan dari pesan-pesan pembeljaran *messages* yang disampaikan oleh sumber pesan (guru) kepada penerimaan pasan (siswa) degan maksud agar pesan-pesan tersebt terdapat diserap dengan cepat dan tepat tujuannya.

Nana Sudjana dan Ahmad Rifai (2005:1) menyatakan bahwa:media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar. Kedudukan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar ada dalam komponen metologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru.

Berdasarkan pengertian media dari beberapa ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adaah sebuah alat bantu untuk untuk mempermudah sampainya materi pelajaran kepada siswa. Dengan adanya media pembelajaran yang digunakan guru diharapkan dapat mengkongkritkan konsep-konsep abstrak yang ada dalam materi pelajaran, khususnya Pkn, meningkatkna banyak materi dalam mata pelajaran ini yang sifatnya abstrak.

1. **Strategi Pembelajaran**
2. **Strategi Pembelajaran *Picture and picture***

Strategi pembelajaran *Picture and picture* adalah suatu model pembelajaran menggunakan media gambar. Dalam oprasionanya gambar-gambar dipasangkan satu sama lain menjadi urutan yang logis. Prinsip dasar dalam model pembelajaran *kooperatif* tipe *picture and picture* meliputi:

1. Setiap anggota kelompok (siswa) bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya
2. Setiap anggota (siswa) mengetahui bahwa semua anggota kelompok mempunyai tujuan sama.
3. Setiap anngota kelompok (siswa) membagi tugas dan bertanggung jawab yang sama diantara anggota kelompoknya.
4. Setiap anngota akan dikenakan evaluasi
5. Setiap anngota kelompok berbagai kepentingan dan membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selam proses belajarnya.
6. Setiap anggota kelompok akan diminta mempertanggung jawabkan secara individu materi yang ditangani dalam kelompok *kooperatif.*

Dalam pembelajaran Picture and picture dikembangkan diskusi dan komunikasi dengan tujuan agar siswa saling berbagi kemampuan, saling belajar berpikir kritis, saling menyampaikan pendapat, saling member kesempatan menyalurkan kemampuan, saling menilai kemampuan dan peranan diri sendiri maupun teman lain.

1. **Strategi Pembelajaran berbasis tugas**

Pembelajaran menumbuhkan pembelajaran komprehensif yang memusat pada prinsip dan konsep utama suatu disiplin, mendorog siswa untuk bekerja mandiri membangun pembelajaran, dan pada akhirnya menghasilkan karya nyata.

Pengertian metode pemberian tugas menurut Sagala (2009: 219) menyatakan:

Metode pemberian tugas adalah cara penyajian bahan pelajaran dimana guru memberikan tugas tertentu agar murid melakukan kegiata belajar, kemudian harus dipertanggung jawabkannya. Tugas yang diberikan guru dapat memperdalam bahan pelajaran, dan dapat pula mengecek bahan yang telah dipelajari.

Metode pemberian tugas memiliki kebaikannya seperti pengetahuan yang diperoleh siswa dari hasil belajar, anak berkesempatan menumpuk perkembangan dan keberaniaan mengamil inisiatif bertanggung jawab dan berdiri sendiri.Tugas dapat membina kebiasaan siswa untuk mencari dan mengolah sendiri informasi dan komunikasi.

Pemeberian tugas yang dilakukan yaitu memikirkan dan membuat susunan pemerintahan desa dan kecamatan, kemudian dijleaskna di depan kelas dan siswa dari kelompok lain memperhatikan hasil diskusi dari kelompok temannya.

1. **Strategi Pembelajaran Tanya Jawab**

Tanya jawab adalah suatu cara mengelola pembelajarana dengan menghasilkan pertanyaan-pertanyaan yang mengarahkan siswa memahami materi tersebut. Metode tanya jawab akan menjadi efektif bila materi yang menjadi topic bahasan menarik.

Strategi tanya jawab menurut E. mulyasa (2005:115) menyatakan bahawa metode tanya jawab merupakan cara menyajikan bahan ajar dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang memerlukan jawaban untuk mencapai yang di harapkan.pertanyaan-pertanyaan dapat muncul dari guru maupun dari siswa. Masing-masing saling mengisi, baik memberikan pertanyaan maupun jawaban.

Pembelajaran tanya jawab menekankan pada keaktifan siswa untuk memberikan proses berpendapat mengenai pembelajaran PKn materi system pemerintahan desa, kelurahan dan kecamatan. Proses tanya jawab dalam hal ini guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa

1. **Sistem Evaluasi Hasil Belajar**
2. **Pengertian Evaluasi Hasi Belajar**

Didalam bahasa asing pengukuran adalah *measurement*, sedangkan penilaian adalah *evaluation.*Dari kata *evaluation* inilah diperoleh kata Indonesia evaluasi yang berarti menilai.

Kumao(2001:29) merupakan penilaian terhadap data yang dikumpulkan memalui kegiatan asesmen.

Purwanto(2002:38) evaluasi merupakn salah satu proses yang sistematis untuk menentukan atau mebuat keputusan sampai sejauhmana tjuan-tujuan pengajaran telah dicapai oleh siswa.

Arikunto (2003:3) mengungkapkan bahwa evaluasi adalah serangkaian yang ditujukan untuk engukur keberhasilan program pendidikan.

Berdasarkan definisi diatas maka disimpulkan bahwa evaluasi adalah mengukur secara keseluruhan tingkat kemampuan siswa secara keseluruhan berbagai informasi serta upaya untuk menentukan tingkat perubahan yang terjadi pada hasil belajar.

1. **Tujuan Evaluasi**

Tujuan dari evaluasi adalah untuk mengukur seberapa jauh tingkat keberhasilan proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan, dikembangkan dan ditanamkan di sekolah serta dapat dihayati, diamalkan/diterapkan, dan dipertahankan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari. Disamping itu, penilaian juga bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh keberhasilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, yang digunakan sebagai feedback/umpan balik bagi guru dalam merencanakan proses pembelajaran selanjutnya. Hal ini dimaksudkan untuk mempertahankan memperbaki dan menyempurnakan proses pembelajaran yang dilaksanakan (Sudjana, 2002:2)

Penilaian ini harus dilakukan secara jujur, dan transparan agar dapat mengungkapakan informasi yang sebenarnya (Sudjana 2002: 18).

Tujuan evaluasi dalam pembelajaran PKn materi stuktur pemerintahan desa, kelurahan dan kecamatandiantaranya untuk memperoleh keberhasilan KKM yaitu 75,00 (90% dari jumlah siswa ) untuk memperoleh data hasil belajar siswa terhadap model pembelajaran yang digunakan, serta untuk mengetahui rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran PKn pada materi stuktur pemerintahan desa, kelurahan dan kecamatan.

1. **Alat Evaluasi**

Alat adalah yang terdapat digunakan untuk mempermudah seseorang untuk melaksanakan tugas atau mencapai tujuan secara efektif dan efesien.Kata “alat” biasa disebut juga dengan istilah “instrument”.Eveluasi dikaitkan baik apabila maupun mengevaluasi sesuatu yang dievaluasi dengan hasil seperti keadaan yang dievaluasi. Terhadap dua teknik evaluasi yaitu teknik tes dan teknik non tes.Teknik tes seperti essay, uraian, dll.

Penilaian ini menggunakan teknik tes tulis dan tes autentik penilaian (pengetahuan, sikap dan kinerja). Jenis tes tertulis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu esay. Proses pelaksanaan tes menggunakan soal esay yang dilaksanakan di akhir pembelajaran pada soal postes(akhir pembelajaran dengan siswa menjawab 5 pertanyaan esay.

Teknik *pretest* dengan memberikan lembar *pretest* kepada siswa sebelum proses pembelajaran, lembaran *pretest* dikerjakan secara individu. Hasil pengisian *pretest* ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman, keaktifan dan penyerapan materi oleh siswa selama proses pembelajaran.