

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator. Ihsana El Khuluqo (2017:51) menyatakan “Pembelajaran sebagai seperangkat tindakan dan dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian eksternal yang berperan terhadap rangkaian internal yang berlangsung di dalam diri peserta didik”.

Dirman (2014:41) menyatakan “Pembelajaran merupakan suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan”. Rudi Susilana dan Cipi Riyana (2017:9) Menyatakan “Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memproses pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar”. Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang dilakukan secara sengaja di dalam proses belajar antara siswa, guru dan sumber belajar untuk mencapai tujuan yang akan dicapai, sehingga siswa memperoleh kemudahan dalam mendapatkan informasi yang disampaikan.

##### **2.1.2 Pengertian belajar**

Belajar adalah suatu aktivitas di mana terdapat sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa untuk mencapai hasil yang optimal. Ada beberapa ahli yang telah merumuskan tentang.

definisi belajar. Ihsana El Khuluqo (2017:1) “Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya”. Menurut teori ini dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respons. Oleh karena itu, belajar dapat disimpulkan sebagai suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah lakunya baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek kognitif, aktif dan psikomotor untuk memperoleh tujuan tertentu.

Menurut Gagne dalam Dimiyati dan Mujiono (2015:10) menyatakan “Belajar merupakan kegiatan yang kompleks”. Hasil belajar berupa kapabilitas, setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut dari stimulasi yang berasal dari lingkungan, dan proses kognitif yang dilakukan oleh belajar. Dengan demikian belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru.

Slameto (2015:35) menyatakan “Belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah lakunya baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek kognitif, aktif dan psikomotor untuk memperoleh tujuan tertentu, dan sebagai hasil pengalaman.

### **2.1.3 Pengertian Hasil Belajar**

Menurut S. Nasution (2005) “Hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga pengetahuan untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penguasaan, dan penghargaan dalam diri individu yang belajar. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang mempunyai ciri-ciri seperti :

- a. Perubahan terjadi secara sadar
- b. Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional
- c. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif

- d. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara
- e. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah
- f. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah

laku. Terdapat tiga ranah dalam tujuan pembelajaran ,  
yaitu:

**a. Ranah Kognitif**

Aspek-aspek pada ranah kognitif ada enam yaitu:

- 1) Pengetahuan, berkaitan dengan hal-hal yang berhubungan dengan ingatan, yaitu segala sesuatu yang terekam di otak.
- 2) Pemahaman, berkaitan dengan intisari segala sesuatu, yaitu suatu bentuk pengertian atau pemahaman yang menyebabkan seseorang mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat menggunakan bahan atau ide yang sedang dikomunikasikan tersebut tanpa harus menghubungkan-hubungkan dengan bahan atau ide yang lain.
- 3) Penerapan, berkaitan dengan abstraksi dalam situasi tertentu yang baru dan konkrit.
- 4) Analisis, dapat diartikan sebagai pemecahan atau pemisahan (penguraian) suatu komunikasi (peristiwa, pengertian) menjadi unsur-unsur penyusunnya sehingga lebih jelas atau gambaran hubungan antara ide-ide menjadi lebih eksplisit.
- 5) Sintesis, berkaitan dengan penyusunan bagian-bagian atau unsur-unsur sehingga membentuk suatu keseluruhan (kesatuan) yang sebelumnya tidak nampak jelas.
- 6) Evaluasi, berkaitan dengan penentuan secara kuantitatif atau kualitatif tentang nilai materi atau model untuk suatu maksud dengan memenuhi tolak ukur tertentu.

Secara spesifik, hasil belajar adalah suatu kinerja (performance) yang diindikasikan sebagai suatu kapabilitas (kemampuan) yang telah diperoleh. Tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi di mata pelajaran PKn disekolah dapat diukur dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes, ini nantinya dapat digunakan untuk menilai hasil proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu dan pemberian tes dilakukan dengan mengacu pada indikator.

### **b. Ranah afektif**

Aspek-aspek Ranah Afektif terdiri dari:

- 1) Penerimaan meliputi kesediaan untuk memberi perhatian pada fenomena ataustimulus tertentu.
- 2) Penanggapi berkaitan dengan memberi respon sebagai peran serta aktif.
- 3) Penilaian berkaitan dengan pemilihan, penghargaan, dan pengagungan terhadap benda, fenomena, atau tingkah laku.
- 4) Organisasi berkaitan dengan kemampuan mempersatukan nilai-nilai yang berbeda, menyelesaikan pertentangan antara nilai-nilai tersebut mulai dari membina sistem nilai yang konsisten secara internal.
- 5) Pemeranan merupakan puncak proses internalisasi nilai dalam diri seseorang.

### **c. Ranah Psikomotorik**

Aspek-aspek Ranah Psikomotorik terdiri dari:

- 1) Persepsi adalah menyadari stimulus, menyeleksi stimulus terarah sampai menerjemahkannya dalam pengamatan stimulus terarah kepada kegiatan yang ditampilkan.
- 2) Kesiapan berkaitan dengan kesiapan melakukan suatu kegiatan tertentu, termasuk kesiapan mental, fisik, dan emosional.
- 3) Respon terpinpin meliputi kemampuan menirukan gerakan, gerakan cobacoba, dan performansi yang memadai yang menjadi tolak ukur.
- 4) Mekanisme merupakan kebiasaan yang berasal dari respon yang dipelajari, gerakan dilakukan dengan mantap, penuh keyakinan dan kemahiran.
- 5) Respon kompleks berkaitan dengan gerak motorik yang memerlukan pola gerakan yang kompleks.
- 6) Penyesuaian berkaitan dengan pola gerakan yang telah berkembang dengan baik, sehingga seseorang dapat mengubah pola gerakannya agar sesuai dengan situasi yang dihadapinya.
- 7) Mencipta adalah keterampilan tingkat tinggi dimana pada tingkatan ini seseorang memiliki kemampuan untuk menghasilkan pola-pola gerakan baru agar sesuai dengansituasi yang dihadapinya.



Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa dari yang mereka pelajari dan dipengaruhi pula oleh kemampuan guru dalam merancang pembelajaran. Hasil belajar tersebut meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik

#### **2.1.4 Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran adalah sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran dapat juga diartikan suatu pendekatan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Istarani (2017:1) menyatakan “Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses mengajar. Deni Darmawan dan Dinn Wahyudin (2018:1-2) menyatakan “Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk suatu kurikulum, merancang bahan pembelajaran, dan bimbingan pembelajaran dikelas atau yang lain”. Menurut Soekanto dalam Aris Shoimin (2016:23) menyatakan “Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan yang dibuat oleh guru yang digunakan untuk mengatur dan menyusun materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan sebagai pedoman yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga siswa mudah menerima dan mengerti apa yang diajarkan oleh guru didalam proses pembelajaran mengajar yang dilaksanakan disekolah.

#### **2.1.5 Pengertian Model Pembelajaran Talking Stick**

*Talking Stick* adalah sebuah kata yang diambil dari bahasa inggris yang berarti berbicara. Talking Stick (Tongkat Berbicara) adalah metode yang pada mulanya digunakan oleh penduduk asli amerika untuk mengajak semua orang berbicara menyampaikan pendapat.

Istarani (2014:281) menyatakan “*Talking Stick* merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan sebuah tongkat sebagai alat penunjuk giliran. Menurut Imas Kurniasih & Barlin Sani (2016:82) menyatakan “Model pembelajaran *Talking Stick* merupakan satu dari sekian banyak model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran ini dilakukan dengan bantuan tongkat model ini sangat sederhana dan cukup mudah untuk dipraktikkan, khususnya pada siswa-siswa SD, SMP, dan SMA/SMK.

Menurut Aris Shoimin (2016:197) Menyatakan “*Talking Stick* adalah model yang pada mulanya digunakan oleh penduduk asli Amerika untuk mengajak semua orang berbicara atau menyampaikan pendapat dalam suatu forum (pertemuan antar suku)”. Berdasarkan menurut para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa Model pembelajaran *Talking Stick* merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan sebuah tongkat sebagai alat penunjuk giliran. Bagi siswa yang mendapatkan tongkat, siswa mempersentasikan kedepan hasil dari diskusi yang mereka diskusikan di sekolah.

#### **a. Langkah-langkah Model Talking stick.**

Menurut Imas Kurniasih & Berlin (2016:83) Langkah-langkah *Talking Stick* adalah:

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran pada saat itu.
2. Guru membentuk kelompok yang terdiri dari 5 orang.
3. Guru menyiapkan tongkat yang panjangnya 20cm.
4. Setelah itu, guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari, kemudian memberikan kesempatan para kelompok untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran tersebut dalam waktu yang telah ditentukan.
5. Siswa berdiskusi membahas masalah yang terdapat di dalam wacana.
6. Setelah kelompok selesai membaca materi pelajaran dan pembelajarannya, guru mempersilahkan anggota kelompok untuk menutup isi bacaan.
7. Guru mengambil tongkat dan memberikan kepada salah satu anggota kelompok, setelah itu guru memberi pertanyaan dan anggota kelompok yang memegang tongkat tersebut harus menjawabnya, demikian seterusnya sampai sebagian besar siswa mendapat bagian untuk menjawab setiap pertanyaan dari guru.
8. Siswa lain boleh membantu menjawab pertanyaan jika anggota kelompoknya tidak bisa menjawab pertanyaan.

9. Setelah semuanya mendapat giliran, guru membuat kesimpulan dan melakukan evaluasi, baik individu ataupun secara kelompok dan setelah itu menutup pelajaran.

#### **b. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Talking Stick**

Imas Kurniasih & Berlin (2016:83) Kelebihan model taling stick antara lain : a) Menguji kesiapan siswa dalam penguasaan materi pelajaran. b) Melatih membaca dan memahami dengan cepat materi yang telah di sampaikan. c) Agar lebih giat belajar karna siswa tidak pernah tau tongkat akan sampai pada gilirannya. Sementara Kelemahan dari model pembelajaran *Talking Stick* yaitu Jika ada siswa yang tidak memahami pembelajaran, siswa akan merasa gelisah dan khawatir ketika nanti giliran tongkat berada pada tangannya.

#### **2.1.6 Pengertian Pembelajaran Konvensional**

Salah satu model pembelajaran yang masi berlaku dan sangat banyak digunakan oleh guru adalah model pembelajaran konvensional. Djamarah (2015:117) menyatakan bahwa “Metode pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan peserta didik dalam proses belajar dan pembelajaran”.

Freire (2015:117) “Memberikan istilah terhadap pengajaran seperti itu sebagai suatu penyelenggaraan pendidikan, penyelenggaraan pendidikan hanya dipandang sebagai suatu aktivitas pemberian informasi yang harus ditelan oleh peserta didik, yang wajib diingat dan dihafal”. Ekawati (2016) menyatakan “Pembelajaran konvensional adalah bentuk kegiatan belajar yang bisa dikenal yakni terjadi interaksi antara guru, siswa dan bahan belajar dalam suatu lingkungan tertentu”. Berdasarkan menurut para ahli diatas, penulis menyimpulkan pembelajaran konvensional merupakan kegiatan proses belajar mengajar yang dimana hanya berpusat pada guru, peserta didik hanya menerima apa saja yang diajarkan oleh guru di depan kelas.

#### **2.1.7 Hakikat Pembelajaran PKN**

Tujuan pendidikan di Indonesia diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk



mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Pendidikan kewarga negaraan adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Pembelajaran PKN disekolah dasar dimaksudkan sebagai suatu proses belajar mengajar dalam rangka membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik dan membentuk manusia Indonesia seutuhnya dalam pembentukan karakter bangsa yang diharapkan mengarah pada penciptaan suatu masyarakat yang menepatkan demokrasi dalam kehidupan berbangsa.

Ahmad Susanto (2016:226) menyatakan “Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang memberikan pemahaman dasar tentang pemerintahan, tata cara demokrasi, tentang kepedulian, sikap, pengetahuan politik sehingga yang bersangkutan memiliki political knowledge, awareness, attitude, political efficacy, dan political participation, serta kemampuan mengambil keputusan politik secara rasional”.

Jurnal Miswandi (2018:302) menyatakan “Pendidikan kewarga negaraan (Citizenship) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang dilandasi oleh Pancasila dan UUD 1945. Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan kewarganegaraan ialah untuk menumbuhkan pengetahuan dan wawasan serta juga kesadaran dalam bernegara, sikap dan juga perilaku yang cinta tanah air dan bersendikan kebudayaan bangsa, wawasan nusantara, serta juga ketahanan nasional di dalam diri para calon-calon penerus bangsa.

### **2.1.8 Materi Pembelajaran Macam-macam Ras di Indonesia**

Macam-macam Ras di Indonesia dan ciri-cirinya adalah sebagai berikut.

#### **a. Ras Negroid**

Ras Negroid adalah gelombang migrasi penduduk yang pertama. Ciri fisiknya adalah kulitnya berwarna hitam, berambut keriting, dan bertubuh tinggi.



Ras ini berasal dari benua Asia dan menetap di Papua, ada juga yang menyatakan bahwa ras ini berasal dari orang-orang yang tinggal di Semenanjung Malaya dan Kepulauan Andaman.

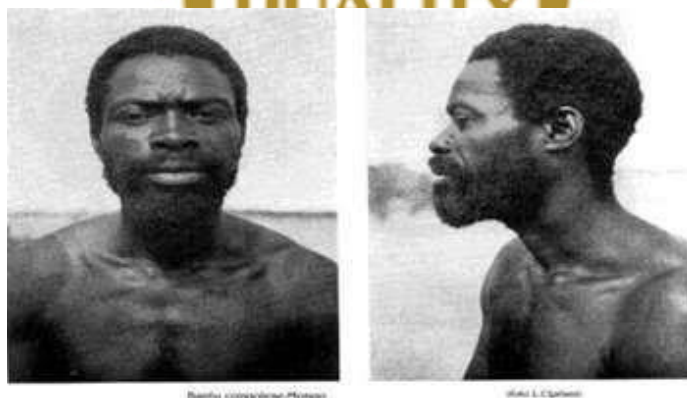


Sumber: [https://wiki.edunitas.com/sepakbola/baca\\_image.php?td=5&kodegb=300px-Negrid\\_types.jpg](https://wiki.edunitas.com/sepakbola/baca_image.php?td=5&kodegb=300px-Negrid_types.jpg)

**Gambar 2.1 Ras Negroid**

#### b. Ras Weddoid

Ras Weddoid adalah gelombang migrasi penduduk yang kedua dengan ciri-ciri fisik berkulit hitam, berambut keriting, dan bertubuh sedang. Ras ini berasal dari India bagian selatan, mereka mendiami Kepulauan Maluku, Nusa Tenggara Timur (NTT), dan Riau. Selain itu, ras ini biasanya berasal dari orang Kubu yang tinggal di Jambi, orang Sakai yang tinggal di Siak, dan orang yang tinggal di Kepulauan Mentawai dan Enggaro.



Sumber :

<http://pantomolongo.files.wordpress.com/2011/08/austroloid.jpg>

## Gambar 2.2 Ras Weddoid

### c. Ras Melayu Mongoloid

Ras Melayu Mongoloid adalah gelombang migrasi penduduk ketiga. Ciri fisik yang dimiliki adalah kulit sawo matang, berambut lurus, bentuk wajahnya cenderung bulat, dan bertubuh sedang. Ras ini datang ke Indonesia terbagi menjadi 2 gelombang:

#### 1. Ras Proto Melayu

Gelombang pertama disebut Proto Melayu (Melayu Tua). Kelompok ini datang dari Tiongkok bagian selatan (Yunan). Suku yang termasuk ke dalam ras ini diantaranya adalah Suku Batak, Suku Toraja, dan Suku Dayak.

#### 2. Ras Deutro Melayu

Gelombang kedua disebut Deutro Melayu (Melayu Muda). Ras ini masuk ke Indonesia melalui Semenanjung Malaya, Madura, Jawa, Bali. Ras Deutro Melayu memiliki ciri fisik yang sama dengan Ras Proto Melayu.



Sumber: <https://pinhome-blog-assets-public.s3.amazonaws.com/2021/12/Ras-Mongoloid.jpg>

Gambar 2.3 Ras Melayu Mongoloid

### d. Ras Papua Melanezoid

Ras Papua Melanezoid mayoritas berada di Papua, Pulau Aru, dan Pulau Kai. Ras ini memiliki ciri yang hampir sama dengan ras negroid, namun memiliki bibir yang lebih tebal. Selain macam-macam ras yang telah disebutkan, ada juga ras lainnya yang mendiami wilayah Indonesia ras-ras

ini biasanya tinggal di kota-kota besar dan merupakan kaum pendatang.



Sumber: [https://blue.kumparan.com/image/upload/fl\\_progressive,fl\\_lossy,c\\_fill,q\\_auto:best,w\\_640/v1637923234/yrlio9ucbtaweuawujrd.png](https://blue.kumparan.com/image/upload/fl_progressive,fl_lossy,c_fill,q_auto:best,w_640/v1637923234/yrlio9ucbtaweuawujrd.png)

**Gambar 2.4 Ras Melanezoid**

#### e. Ras Asiatic-Mongoloid

Ras ini umumnya adalah kaum pendatang yang biasanya bertempat tinggal di kota-kota besar, penduduk yang termasuk ras Asiatic-Mongoloid adalah Cina, Korea, dan Jepang. Ras ini memiliki ciri-ciri seperti warna kulit kuning, mata sipit, bibir tipis, rambut hitam dan cenderung lurus, serta tinggi badan rata-rata 155 – 165 cm.



Asiatic Mongoloid    Malayan Mongoloid    American Mongoloid

### **RAS MONGOLOID**

Sumber : <https://brainly.co.id/tugas/9427734>

**Gambar 2.5 Ras Asiatic-Mongoloid**

#### f. Ras Kaukasoid

Penduduk yang termasuk ras ini ialah orang Timur Tengah, India, Australia, Amerika, dan Eropa. Ras ini umumnya adalah kaum pendatang yang biasanya bertempat tinggal di kota-kota besar. Ras ini memiliki ciri-ciri seperti :



1. Warna kulit orang India agak kuning.
2. Warna kulit orang Timur Tengah, Australia, Eropa, dan Amerika adalah putih.
3. Rambut hitam atau pirang.
4. Hidung mancung.
5. Bibir tipis.
6. Tinggi badan rata-rata 165 – 180 cm.



Sumber :

[https://cdn1.katadata.co.id/media/images/temp/2023/01/24/Ras\\_Kaukasoid-2023\\_01\\_24-10\\_40\\_19\\_2c0d7e9bfd37052b5a179bc892f12a40.jpg](https://cdn1.katadata.co.id/media/images/temp/2023/01/24/Ras_Kaukasoid-2023_01_24-10_40_19_2c0d7e9bfd37052b5a179bc892f12a40.jpg)

**Gambar 2.6 Ras Kaukasoid**

## 2.2 Kerangka Berpikir

Belajar adalah proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dalam proses belajar mengajar interaksi antara guru dengan siswa sangat mempengaruhi kualitas dan hasil pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dapat tercapai. Hasil belajar siswa akan optimal apabila terdapat keseimbangan antara faktor-faktor yang mempengaruhinya baik faktor internal maupun eksternal.

Guru sebagai pemeran utama selayaknya mampu menciptakan pembelajaran yang aktif bagi peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam pembelajaran PKN, siswa diajak lebih aktif dalam proses pembelajaran untuk itu diperlukan model yang tepat agar siswa dapat memperoleh



pengalaman belajar yang bermakna sehingga hasil belajar siswa dapat optimal. Penulis memilih model pembelajaran Talking Stick karena dengan menggunakan model pembelajaran Talking Stick proses pemahaman siswa terhadap pelajaran akan lebih berkesan dan mendalam karena model pembelajaran Talking Stick adalah model pembelajaran yang menggunakan sebuah tongkat sebagai alat penunjuk giliran, bagi siswa yang mendapatkan tongkat, siswa mempresentasikan ke depan hasil dari diskusi yang mereka diskusikan. Dengan penerapan model pembelajaran Talking Stick dalam materi Macam-macam Ras di Indonesia pada mata pelajaran PKN di kelas IV SD Swasta Advent 6 Air Bersih Tahun Ajaran 2022/2023 diharapkan dapat memaksimalkan hasil belajar siswa karena pembelajaran ditekankan pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

### 2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah: Ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Talking Stick* terhadap hasil belajar siswa dalam materi Macam macam Ras di Indonesia pada pembelajaran PKN di kelas IV SD Swasta Advent 6 Air Bersih Medan Kota Tahun Ajaran 2022/2023.

### 2.4 Defenisi Operasional

1. Pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang dilakukan secara sengaja didalam proses belajar antara siswa, guru dan sumber belajar untuk mencapai tujuan yang akan dicapai, sehingga siswa memperoleh kemudahan dalam mendapatkan informasi yang disampaikan.
2. Belajar adalah proses suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah lakunya baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek kognitif, aktif dan psikomotor untuk memperoleh tujuan tertentu, dan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.
3. Hasil belajar adalah sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi tertentu.

4. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan yang dibuat oleh guru yang digunakan untuk mengatur dan menyusun materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.
5. Model pembelajaran *Talking Stick* merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan sebuah tongkat sebagai alat penunjuk giliran. Bagi siswa yang mendapatkan tongkat, siswa mempersentasikan ke depan hasil dari diskusi yang mereka diskusikan.
6. Model pembelajaran konvensional kegiatan proses belajar mengajar yang dimana hanya berpusat pada guru, peserta didik hanya menerima apa saja yang di ajarkan oleh guru di depan kelas.

