

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Pengertian Pengaruh**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau seseorang. Wiryanto (jurnal fadli sadewa, 2018: 95) mengatakan “pengaruh merupakan tokoh formal maupun informal didalam Masyarakat, mempunyai ciri lebih cosmopolitan, inovatif, dan aksesibel dibanding pihak yang di pengaruhi”. Sedangkan menurut Uwe Backer, pengaruh merupakan kemampuan yang berkembang yang berbeda dengan kekuasaan tidak begitu terkait dengan usaha memperjuangkan dan memaksakan kepentingan. Kemudian menurut Norma Barry (jurnal fadli sadewa,2018:95) mengatakan “pengaruh adalah suatu tipe kekuasaan yang jika seorang dipengaruhi agar bertindak demikian, sekalipun ancaman sanksi yang terbuka tidak merupakan motivasi yang mendorong”.

Berdasarkan pendapat para ahli disimpulkan bahwa pengaruh adalah suatu reaksi yang timbul (dapat berupa Tindakan atau keadaan) dari suatu perlakuan akibat dorongan untuk mengubah atau membentuk suatu keadaan kearah yang berbeda.

##### **2.1.2 Pengertian Belajar**

Belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya. Belajar sebagai proses perubahan tingkah laku yang tetap, dari yang belum tahu menjadi tahu, dari yang tidak paham menjadi paham, dari yang kurang terampil menjadi terampil, dari kebiasaan lama menjadi kebiasaan baru serta bermanfaat bagi lingkungan sekitar. W.H.Buston dalam M.Suadi (2018: 9) mengatakan bahwa “belajar adalah perubahan tingkah laku dari diri individu dan juga individu lingkungannya, perubahan tersebut menyangkut aspek kepribadian yang tercermin dari perubahan yang bersangkutan yang tentu juga bersamaan

dengan interaksinya dengan lingkungan dimana dia berada”. Selanjutnya Menurut sudjana dalam Iskandar (2021: 123) mendefinisikan “belajar adalah suatu proses upaya yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan”. H.Muhammad Soleh Hapudin (2021: 9) berpendapat bahwa “belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, perubahan sebagai hasil belajar dapat ditunjukkan dengan perubahan, pengetahuan, pemahaman, perilaku dan sikap”.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah Suatu proses atau usaha yang dilakukan manusia untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan kemampuan lainnya, dan manusia tidak bisa lepas dari kata belajar di sepanjang hidupnya karena belajar adalah proses seumur hidup.

### **2.1.3 Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran.yang dapat membantu proses pembelajaran agar Pelajaran lebih mudah dan jelas dipahami dan juga tujuan pendidikan dan pengajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Hamdan Husein (2021: 3) menyatakan bahwa “media pembelajaran berasal dari dua kata yaitu media sebagai kata pertama berasal dari medium dan bermakna perantara”. Kemudian menurut Nurrita (2018: 171) menyatakan “media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien”. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Wahyuningtyas & Sulasmono,2020) menyatakan bahwa :

Media pembelajaran memudahkan siswa siswa dalam memahami materi sehingga akan memperoleh hasil belajar yang baik dan siswa tidak perlu terpaku kepada guru yang menyajikan materi. Maka dari itu perlu pemakaian media pembelajaran

sehingga pembelajaran lebih menarik, hasil belajar lebih baik, cara siswa memahami materi juga lebih baik.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan mudah dan jelas sehingga siswa bisa memahami dan menguasai materi pelajaran dengan baik.

### **A. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran**

Manfaat dari media pembelajaran adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna, dan interaktif, sehingga membantu peserta didik dalam memahami konten pelajaran dengan lebih baik. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan, media adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan. Suparlan (2020) berpendapat bahwa “media pembelajaran memiliki fungsi, diantaranya adalah dengan fungsi utama dalam membantu guru dalam menyampaikan materi ajar sesuai dengan kondisi lingkungan pada kegiatan pembelajaran”. Kemudian menurut Rasyid & Rohani (2018:94) berpendapat bahwa “fungsi dari media pembelajaran adalah untuk menyampaikan materi pembelajaran, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, pembelajaran menjadi daya Tarik untuk siswa, meningkatkan hasil belajar, sebagai media proses pembelajaran, dan menjadikan peran guru agar lebih produktif”.

Menurut Abdul Wahab (2021:6) manfaat media pembelajaran sebagai berikut :

1. Media pembelajaran dan memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung siswa dan lingkungannya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan Indera, ruang dan waktu.

4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

#### **2.1.4 Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar dapat dikatakan berhasil.

Menurut Shilphy (2020: 71) “hasil belajar adalah terjadinya perubahan perilaku dari hasil pembelajaran setelah menjalani proses belajar dan masukan pribadi berupa motivasi, harapan untuk berhasil dan masukan dari lingkungan untuk mencapai tujuan belajar”. Menurut Sudjana (dalam Sutrisno, 2021:22) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran berupa tes yang disusun secara terencana seperti tes tertulis, tes lisan, dan tes perbuatan”. Menurut Edy Syahputra (2020: 24) berpendapat bahwa :

Hasil belajar tampak terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa yang diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalkan dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan dan sebagainya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan atau prestasi yang dicapai oleh siswa dalam proses kegiatan belajar dengan membawa suatu perubahan.

#### **2.1.5 Pengertian *Smart Box***

*Smart box* menurut kamus besar bahasa indonesia adalah kotak pintar, kotak permainan mandiri merupakan salah satu media sebagai tempat permainan yang mendukung kegiatan belajar mengajar. Tujuannya adalah meningkatkan kemampuan daya ingat siswa pada pada Pelajaran dan melatih ketangkasan siswa.

*Smart box* memiliki manfaat untuk membantu mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik, pada dasarnya desain *smart box* dibuat menyerupai box/kotak yang bertujuan untuk menarik perhatian dan minat siswa. Menurut (Budiarti,2020: 37) berpendapat bahwa “media pembelajaran *smart box* dibuat dengan tujuan membantu siswa memahami materi yang disampaikan”. Kemudian Menurut Basori (2020) “media kotak pintar adalah sebuah alat yang berbentuk kotak didalamnya terdapat kartu gambar dan juga kata-kata yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran untuk dapat menarik perhatian anak dalam pembelajaran”.

#### **A. Kelebihan dan Kekurangan Media *Smart Box***

Kelebihan dari media *smart box* yaitu sebagai berikut :

1. Media *smart box* lebih menarik dan memotivasi siswa karena tampilan gambar, warna dan bentuknya.
2. Media *smart box* mudah dipahami, karena topik yang dipelajari menjelaskan tentang mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (pkn).
3. Memudahkan dan mempersingkat dalam menjelaskan materi pembelajaran.
4. Membantu mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh siswa.

Adapun kekurangan dari media *smart box* tersebut yaitu sebagai berikut :

1. Penggunaan media *smart box* memerlukan biaya yang cukup banyak dalam pembuatannya.
2. Media *smart box* cenderung susah dibawa kemana-mana karena bentuknya yang cukup besar.

#### **B. Langkah-langkah Penggunaan Media *Smart Box***

1. Buka tutup bagian atas *box* dan lebarkan *box* kesamping (horizontal)
2. Terdapat 4 sisi *box* yang berisi 2 materi dan permainan yang berbeda yaitu materi symbol dan lambang negara.

3. Di sisi pertama terdapat lambang garuda pancasila yang bisa di lepas pasang menggunakan magnet. Peserta didik diminta untuk meletakkan lambang tersebut sesuai sila pancasila yang tepat, contoh:lambang Bintang untuk sila pertama dan seterusnya.
4. Kemudian sisi kedua Materi pengamalan perilaku sesuai sila pancasila. Telah disediakan beberapa gambar perilaku dan 5 kantong sesuai dengan sila 1 sampai sila ke 5. Peserta didik diminta untuk mengidentifikasi dengan cara memasukkan gambar perilaku tersebut ke dalam kantong yang sesuai dengan sila ke berapa.

### **2.1.6 Pengertian Pembelajaran Pkn**

Pendidikan kewarganegaraan atau (pkn) adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD Negara Republik Indonesia 1945, (depdiknas 2003) berdasarkan definisi tersebut pkn mempunyai peranan penting untuk membentuk karakter yang cerdas dan berkepribadian yang baik dalam menjadi warga negara Indonesia.

Pendidikan kewarganegaraan diartikan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar dari budaya bangsa Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari siswa sebagai individu, anggota masyarakat dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang bertujuan untuk mendidik generasi muda menjadi warga negara yang demokratis dan mampu berperan dalam bela negara.

Mata pelajaran Pkn memiliki klasifikasi materi yang dirangkum dalam ruang lingkup pembelajaran, ruang lingkup pada materi mata pelajaran pkn sesuai permendiknas no.22 tahun 2006 tentang standar isi, meliputi :

1. Persatuan dan kesatuan bangsa.
2. Norma, hukum, dan peraturan.
3. Hak asasi manusia.
4. Kebutuhan warga negara.
5. Konstitusi negara.
6. Kekuasaan dan politik
7. Pancasila
8. Globalisasi.

Materi pembelajaran pada mata pelajaran pkn terangkum dalam ruang lingkup mata pelajaran pkn yang terdiri dari beberapa aspek, meliputi: ruang lingkup persatuan dan kesatuan bangsa, ruang lingkup norma, hukum, dan peraturan, ruang lingkup ham (hak asasi manusia), ruang lingkup kekuasaan dan politik, ruang lingkup Pancasila, serta ruang lingkup globalisasi.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pkn adalah mata pelajaran yang ditujukan untuk pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter.

### **2.1.7 Materi Pembelajaran Pkn**

#### **A. Pancasila**

Pancasila merupakan dasar negara atau ideologi yang dimiliki bangsa Indonesia dan memiliki banyak nilai yang bisa diterapkan dalam kehidupan. Seperti namanya, panca memiliki arti lima dan sila berarti prinsip atau asa, sehingga Pancasila merupakan lima asas yang menjadi dasar dari bangsa Indonesia. Lambang negara Indonesia adalah Garuda Pancasila dengan semboyan Bhinneka Tunggal Ika yang berarti “berbeda-beda tetapi tetap satu jua”. Lambang negara Indonesia berbentuk burung garuda yang kepalanya menoleh ke sebelah kanan, memiliki perisai berbentuk menyerupai jantung yang digantung dengan rantai pada leher garuda.

Pancasila berisi 5 sila yang menjadi dasar bagi negara dan warga negara Indonesia, yaitu:

1. Ketuhanan yang maha esa.
2. Kemanusiaan yang adil dan beradap.
3. Persatuan Indonesia.
4. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan.
5. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

Nilai-nilai yang terkandung pada Pancasila dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari :

Nilai-nilai yang terkandung dalam sila "Ketuhanan yang Maha Esa" sebagai berikut:

1. Takwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
2. Toleransi penghormatan kepada agama atau kepercayaan lain.
3. Kerukunan antar umat beragama.

Nilai-nilai yang terkandung dalam sila "kemanusiaan yang adil dan beradap" sebagai berikut:

1. Persamaan derajat.
2. Menghargai hak asasi manusia.
3. Solidaritas antar sesama manusia.
4. Perdamaian.

Nilai-nilai yang terkandung dalam sila "persatuan Indonesia" sebagai berikut:

1. Menempatkan persatuan, kesatuan, kepentingan serta keselamatan bangsa dan negara diatas kepentingan yang pribadi atau golongan.
2. Rela berkorban demi untuk kepentingan bangsa dan juga negara.
3. Cinta terhadap tanah air dan juga bangsa.



Nilai-nilai yang terkandung dalam sila “kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan” sebagai berikut:

1. Tidak memaksa keinginan.
2. Bermusyawarah.
3. Mengutamakan kepentingan orang banyak.
4. Menjalankan keputusan yang telah disepakati bersama.

Nilai-nilai yang terkandung dalam sila “keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia” sebagai berikut:

1. Mengembangkan perbuatan yang luhur, mencerminkan sikap dan suasana kekeluargaan dan gotong royong.
2. Mengembangkan sikap adil terhadap sesama.
3. Suka memberi pertolongan kepada orang lain.
4. Bekerja keras.
5. Melakukan kegiatan yang bermanfaat untuk kemajuan bangsa.

## **2.2 Kerangka Berpikir**

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan mudah dan jelas sehingga siswa bisa memahami dan menguasai materi pelajaran dengan baik, penggunaan media atau alat modern ini bukan bermaksud mengganti cara mengajar yang baik, melainkan untuk melengkapi dan membantu para guru dalam menyampaikan materi. Dengan menggunakan media diharapkan terjadi interaksi antar guru dengan siswa dengan secara maksimal sehingga dapat mencapai hasil belajar yang sesuai dengan tujuan.

Mendapatkan hasil belajar yang baik maka perlu diperhatikan hal-hal yang mempengaruhi hasil belajar siswa baik dari faktor dalam diri siswa maupun faktor dari luar, penggunaan media pembelajaran berupa media visual berupa *Smart Box* adalah suatu faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa,

dapat membangkitkan minat belajar siswa, merangsang kegiatan belajar, membuat suasana belajar lebih menarik.

Dengan meningkatnya pemahaman siswa tentang materi pancasila maka itu akan mempengaruhi hasil belajar pelajaran Pkn, ada beberapa alasan mengapa media *Smart Box* dapat mempertinggi hasil belajar, alasan ini berkenaan dengan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian dari guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan dan lain -lain. Oleh karena itu temuan ini dapat dinyatakan bahwa penggunaan media *Smart Box* pada mata pelajaran Pkn di sd sangat mempengaruhi hasil belajar.

### **2.3 Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kerangka berpikir dan latar belakang yang telah dikemukakan maka peneliti menyampaikan hipotesis dari permasalahan tersebut yaitu ada pengaruh signifikan penggunaan media *smart box* terhadap hasil belajar pkn pada materi Pancasila dikelas IV SD Negeri 101803 Namo Pinang tahun ajaran 2023/2024.

### **2.4 Definisi Operasional**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah ditemukan, maka peneliti menyampaikan definisi operasional dari permasalahan tersebut.

1. Pengaruh adalah suatu reaksi yang timbul (dapat berupa Tindakan atau keadaan) dari suatu perlakuan akibat dorongan untuk mengubah atau membentuk suatu keadaan kearah yang berbeda.
2. media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan mudah dan jelas sehingga siswa bisa memahami dan menguasai materi pelajaran dengan baik.
3. Media *Smart box* adalah sebuah alat yang berbentuk kotak didalamnya terdapat kartu gambar dan juga kata -kata yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran untuk dapat menarik perhatian anak dalam pembelajaran.

4. Hasil belajar adalah kemampuan atau prestasi yang dicapai oleh siswa dalam proses kegiatan belajar dengan membawa suatu perubahan.
5. Pkn adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, berkarakter.
6. Pancasila merupakan dasar negara atau ideologi yang dimiliki bangsa Indonesia dan memiliki banyak nilai yang bisa diterapkan dalam kehidupan.

