

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Pengertian belajar merupakan suatu proses atau upaya yang dilakukan oleh setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, juga sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, selain itu menurut KBBI belajar berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.

Menurut Syaiful dan Aswan (2014:5) “Belajar adalah perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi”. Menurut Asis Saefuddin dan Ika Berdiati (2016 : 8) “Belajar pada hakikatnya merupakan proses kegiatan secara berkelanjutan dalam rangka perubahan tingkah laku peserta didik secara konstruktif yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.” Selanjutnya Menurut Suyono dan Hariyanto (2016: 9) “Belajar adalah suatu aktivitas atau proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian.”

Berdasarkan pendapat menurut para ahli di atas mengenai belajar, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah merupakan suatu proses aktif yang dilakukan oleh individu untuk mencapai perubahan tingkah laku yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai positif.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Mengajar adalah merupakan suatu kemampuan yang wajib untuk dimiliki oleh para pengajar, dan ilmu yang dipelajari untuk dapat menambah kemampuan

dalam mengajar adalah merupakan kemampuan dalam menghadapi anak didik yang mereka semua memiliki karakter, kemampuan dan juga keinginan yang berbeda-beda. Menurut Menurut Maswan dan Khoirul Muslimin (2011: 219) mengajar adalah memberi pelajaran kepada seseorang (peserta didik) dengan cara melatih dan memberi petunjuk agar mereka memperoleh sejumlah pengalaman. Menurut Nasution dalam Maswan dan Khoirul Muslimin (2011: 220) mengatakan bahwa” Mengajar adalah suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak, sehingga terjadi proses belajar.”

Sardiman (2011: 22) menyatakan bahwa mengajar diartikan juga sebagai suatu usaha penciptaan sistim lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar, belajar sebagai kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan mengajar.

Berdasarkan pendapat menurut para ahli di atas mengenai mengajar, dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah sebuah proses yang melibatkan perencanaan, pengorganisasian, dan penciptaan lingkungan yang mendukung agar siswa dapat belajar dengan efektif. Mengajar tidak hanya sekedar memberi materi pelajaran tetapi juga mencakup aspek-aspek lain seperti pelatihan, petunjuk, dan pengaturan lingkungan untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses aktif yang melibatkan intraksi antara siswa dan lingkungan belajar untuk memperoleh, mengembangkan dan mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Menurut Trianto (2010:17) mengatkan bahwa “Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan”. Pembelajaran secara simple dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antar pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran dalam makna kompleks adalah ushaa sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswa (mengarahkan intraksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.

Menurut Sudjana (2004:28) “Pembelajaran ialah setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatif anatar guru dan peserta didik. Menurut pendapat Dimiyati dan Mudjiono yang dikutip oleh Syaiful Sagala (2011: 62) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Berdasarkan pengertian pembelajaran menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran ialah melibatkan proses intraktif yang dirancang secara sistematis untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa, dengan peran aktif guru dalam merancang dan memfasilitasi pengalaman belajar.

2.1.4 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar. Perubahan yang diperoleh tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh siswa. Hasil belajar dihasilkan oleh siswa tergantung pada proses belajarnya. Menurut Sudjana (2010: 22), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Menurut Purwanto (2011: 44) mengemukakan bahwa hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (product) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau yang mengakibatkan perubahan input secara fungsional. Purwanto (2011: 53) mendefinisikan hasil belajar sebagai perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi bloom (aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik).

Berdasarkan pengertian hasil belajar menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan produk dari proses pendidikan yang mencerminkan bagaimana siswa mengaplikasikan pengetahuan, mengubah sikap, dan meningkatkan ketereampilan mereka sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

2.1.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor dalam belajar ada yang bersumber dari siswa (intern), ada juga bersumber dari luar kepribadian siswa (ekstern). Slameto (2015:54-60) menyatakan ada beberapa faktor yang mempengaruhi proses belajar, baik faktor yang dari dalam diri individu yang belajar (internal) maupun faktor yang berasal dari luar (eksternal) atau biasa saja gabungan dari dua faktor tersebut. Penjelasan dari faktor-faktor tersebut sebagai berikut:

1. Faktor Internal

Faktor intern terbagi menjadi tiga bagian yaitu:

1. Faktor jasmaniah (faktor kesehatan, faktor cacat tubuh),
2. Faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan),
3. Faktor kelelahan (kelelahan jasmani dan kelelahan rohani).

2. Faktor Eksternal

Faktor ekstern yang mempengaruhi proses belajar dapat digolongkan menjadi tiga yaitu:

1. Faktor keluarga (cara orangtua mendidik, relasi antar keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orangtua, luar belakang kebudayaan),
2. Faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum relasi, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, keadaan gedung, metode belajar).
3. Faktor masyarakat (kegiatan siswa dengan masyarakat, mass media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat).

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti dapat menyimpulkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari dua faktor yaitu faktor internal (faktor yang ada di dalam diri sendiri) yang terbagi menjadi faktor jasmaniah, faktor psikologi dan faktor kelelahan dan faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar diri seseorang) yang terbagi menjadi faktor keluarga, faktor sekolah dan masyarakat.

2.1.6 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu rangkaian proses belajar mengajar dari awal hingga akhir, yang melibatkan bagaimana aktivitas guru dan siswa, dalam desain pembelajaran tertentu yang berbatuan bahan ajarkhusus, serta bagaimana interaksi anantara guur siswa bahan ajar yanag terjadi. Menurut Priansa (2017:188) mengemukakan bahawa “Model Pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan kerja, atau sebuah gambaran sistematis untuk proses pembelajaran agar membntu belajar siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan”.

Menurut Soekamto (dalam buku Aris Shoimin, 2016:23) mengemukakan bahawa “Model Pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dan merencanakan aktivitas belajar mengajar”. Menurut Trianto (2010: 51-52) model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran

Dari pengertian model pembelajaran menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahawa model pembelajaran adalah kerangka konseptual atau sitematis yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran. Model ini menggambarkan prosedur dan langkah-langkah untuk mengorganisasi pengalam belajar guna mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.7 Model Pembelajaran *Make a Match*

Model pembelajaran *Make A Match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Dimana model pembelajaran ini siswa diajak mencari pasangan sambil belajar mengnai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan

suatu model pembelajaran dimana dalam penerapannya siswa diajak bermain sambil belajar. Permainan yang digunakan yaitu memasangkan kartu pertanyaan dengan kartu jawaban. Dalam waktu yang telah ditentukan oleh guru, siswa diminta mencari pasangan kartu yang diperoleh, dan nantinya berhak mendapatkan poin apabila berhasil menemukan pasangan dari kartu yang dibawanya.

Komalasari (2010: 85) menyatakan bahwa model *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan dalam batas waktu yang ditentukan. Lebih lanjut, Huda (2012: 135) mengatakan *Make A Match* merupakan salah satu pendekatan konseptual yang mengajarkan siswa memahami konsep-konsep secara aktif, kreatif, efektif, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa sehingga konsep mudah dipahami dan bertahan lama dalam struktur kognitif siswa. Pernyataan tersebut sejalan dengan pernyataan dari Suprijono (2009) yang menyatakan bahwa metode “*Make A Match*” merupakan metode mencocokkan kartu, siswa harus mencari pasangan dari kartu yang dimiliki dengan batas waktu tertentu mengenai suatu konsep pelajaran dalam suasana yang menyenangkan

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang dilakukan secara berpasangan untuk mencari soal dan jawaban yang ada di dalam kartu untuk meningkatkan interaksi siswa satu dengan yang lain.

2.1.8 Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Make A Match*

Pembelajaran *Make A Match* menurut Miftahul Huda (2013:252) dapat dilihat pada langkah-langkah kegiatan pembelajaran berikut ini:

- 1) Guru menyampaikan materi atau memberi tugas pada siswa untuk mempelajari materi di rumah.
- 2) Siswa dibagi kedalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan.
- 3) Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu

jawaban kepada kelompok B.

- 4) Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain, guru juga perlu menyampaikan batasa maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka.
- 5) Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan.
- 6) Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis, siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.
- 7) Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
- 8) Guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dari jawaban dari pasangan yang meberikan prestasi.
- 9) Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan prestasi.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan model pembelajaran *Make A Match* ini dilakukan dengan cara guru membagi kelompok terlebih dahulu kemudian guru akan membagi soal dan jawaban kepada kelompok yang telah ditentukan. Lalu setiap siswa akan diberikan waktu untuk menemukan pasangannya sesuai dengan kartu yang dipegang siswa. Jika siswa sudah dapat menemukan kartu yang cocok maka siswa bisa melapor kepada guru. Ketika semua siswa sudah mencocokkan kartunya maka guru akan meminta salah satu siswa mempresentasikan hasil kartu yang didapatnya di depan kelas.

2.1.9 Kelebihan dan Kekurangn Model Pembelajaran *Make A Match*

Kelebihan dan kekerungan model pembelajaran *Make A Match* menurut Miftahul Huda (2013 :253) adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan model pembelajaran *Make A Match*
 - a. Siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu
 - b. Meningkatkan kreativitas belajar siswa
 - c. Menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.
 - d. Dapat menumbuhkan kreativitas berpikir siswa, sebab melalui pencocokan pertanyaan dan jawaban akan tumbuh sendirinya.
 - e. Pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang digunakan guru.
2. Kekurangan model pembelajaran *Make A Match*
 - a. Sulit bagi guru mempersiapkan kartu-kartu yang baik dan bagus.
 - b. Sulit mengatur ritme atau jalannya proses pembelajaran.
 - c. Siswa kurang menyerapi makna pembelajaran yang ingin disampaikan karena siswa merasa hanya sekedar permainan biasa.
 - d. Sulit untuk mengkonsentrasikan anak.

Cara mengatasi kekurangan dalam model pembelajaran *Make A Match* guru dapat mengambil beberapa langkah strategis. Dalam hal persiapan kartu, guru bisa menggunakan teknologi dan alat desain grafis untuk membuat kartu yang menarik dan bervariasi. Untuk mengatur ritme pembelajaran, guru perlu menetapkan batas waktu, memberikan instruksi yang jelas, dan menggunakan alat bantu seperti *timer* agar proses pembelajaran berjalan lancar. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dapat dilakukan dengan memberikan pengantar tujuan pembelajaran dan refleksi setelah permainan, serta mengkaitkan materi dengan contoh nyata. Untuk mengatasi kesulitan dalam menjaga konsentrasi siswa, guru bisa menetapkan aturan yang jelas, memberikan tanggung jawab kepada setiap siswa, dan menggunakan metode pengajaran yang bervariasi serta penghargaan untuk menjaga fokus siswa selama pembelajaran.

2.1.10 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan pembelajaran dalam kaitannya dengan model pembelajaran langsung, yaitu melalui cara guru bertindak sebagai pemberi informasi dan dalam hal ini guru harus menggunakan berbagai media yang tepat guna. Media pembelajaran merupakan sarana untuk proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa dalam rangka merangsang proses belajar. Menurut Heinich, (2011:4), media pembelajaran adalah perantara yang menyampaikan pesan atau informasi untuk tujuan pendidikan atau mengandung maksud belajar antara sumber dan penerima.

Menurut Ega Rima Wati (201 :3) “Media pembelajaran merupakan alat dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan siswa. Menurut Gagne dan Briggs dalam Azhar Arsyad (2019: 4) “Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.”

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru sebagai perantara untuk membantu proses belajar mengajar

2.1.11 Media Pembelajaran *Flash Card*

Flash Card pertama kali diperkenalkan oleh Doman pada tahun 1964. Perkenalan tersebut melalui bukunya berjudul "*How to Teach Your Baby to Read*". Lebih tepatnya, dari buku tersebut *flash card* mulai dikenal oleh masyarakat. Menurut Fitriyani dan Nulanda (2017: 172) bahwa “*Flash Card* merupakan media yang sangat praktis karena dapat dibuat secara bersama-sama oleh guru dan siswa.”

Menurut Arsyad, Azhar (2011:120) “Media Pembelajaran *Flash Card* adalah kartu bergambar yang pada satu sisinya menampilkan gambar atau symbol tertentu, sedangkan pada sisi lainnya berisi penjelasan singkat atau informasi

tambahan. Selanjutnya Menurut Sudjana, Nana, & Rivai, Ahmad (2013:76) menyatakan bahwa *Flash Card* merupakan salah satu bentuk media visual yang efektif untuk menyampaikan informasi secara cepat. Media ini membantu siswa dalam mengenal konsep atau kata secara cepat, sederhana, dan mudah dipahami.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan media *Flash Card* sebagai media pembelajaran yang membantu dalam mempercepat pemahaman siswa melalui visualisasi dan pengulangan informasi. Penggunaannya dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap konsep yang diajarkan, membantu proses belajar lebih menarik dan interaktif.

2.1.12 Karakteristik Media *Flash Card*

Media *Flash Card* memiliki beberapa karakteristik, berikut ini adalah karakteristik media *Flash Card* menurut Pujiati dalam Sisca Wulansari Saputri (2020:58) ialah:

1. Memuat tampilan huruf dalam ukuran cukup besar
2. Berwarna mencolok di latar yang polos
3. Kontraks dibandingkan warna huruf

Karakteristik media flashcard merupakan kartu kombinasi antara tulisan atau gambar yang berhubungan dengan materi pelajaran, dibuat secara proporsional, dan ukurannya dapat disesuaikan dengan ruang/ jumlah siswa.

2.1.13 Kelebihan dan Kelemahan Media *Flash Card*

Media *Flash Card* ini memiliki kelebihan dan kekurangan, adapun kelebihan media *Flash Card* menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana dalam (2009:95) sebagai berikut:

1. Kelebihan media *Flash Card*
 - a) Mudah dibawa, dengan ukuran yang kecil *Flash Card* dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan dimana saja, di kelas ataupun di luar kelas;
 - b) Praktis, dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media *Flash*

Card sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini juga tidak perlu membutuhkan listrik;

- c) Gampang diingat, karakteristik media *Flash Card* adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Sajian pesan-pesan pendek ini akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan tersebut;
- d) Menyenangkan, media *Flash Card* dalam penggunaannya bisa melalui permainan, sehingga pembelajaran tidak membosankan karena siswa belajar sambil bermain.

2. Kelemahan media *flash card*

Adapun kelemahan atau kekurangan media *Flash Card* menurut Rudi Susilana dan Cipi Riyana (2009:95) sebagai berikut:

- a) Penghayatan tentang materi kurang sempurna, karena media hanya menampilkan persepsi indera penglihatan yang tidak cukup kuat untuk menggerakkan seluruh kepribadian manusia, sehingga materi yang akan dibahas kurang sempurna;
- b) Jika tidak diselingi permainan maka akan membuat jenuh; dan
- c) Ukuran sangat kecil.

Cara mengatasi kelemahan penggunaan media *Flash Card* dalam penghayatan materi yang kurang sempurna dapat dioptimalkan dengan memadukan *Flash Card* dengan media lain seperti audio visual, serta melibatkan lebih banyak indera dalam proses pembelajaran. Kejenuhan siswa dicegah dengan menyelengi penggunaan *Flash Card* dengan aktivitas yang lebih interaktif, seperti permainan atau kuis, untuk menjaga minat dan motivasi belajar siswa selanjutnya kendala ukuran *Flash Card* yang terlalu kecil dapat diatasi dengan meningkatkan ukuran kartu, menggunakan font dan gambar yang lebih besar, dan menarik bagi siswa.

2.1.14 Hakikat Pembelajaran Pendidikan Pancasila

PPKn erat kaitannya dengan pendidikan moral, pada perkembangannya PPKn diawali dengan adanya budaya dan kepercayaan yang ada. Kepercayaan

yang mengharuskan masyarakat memiliki budaya yang khas pada daerah yang ditinggalkannya. Agama mengarahkan masyarakat bagaimana cara menjalani hidup yang baik, cara beribadah kepada tuhan, cara bermasyarakat dan lain sebagainya. Menurut Kurniawan, D. (2018:23) pendidikan menekankan bahwa PPKn berfungsi sebagai sarana untuk menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dan Kewarganegaraan yang relevan dengan konteks sosial dan politik saat ini. Pendidikan ini harus mencakup metode yang interaktif dan partisipatif untuk meningkatkan pemahaman dan aplikasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan siswa

Menurut Arsyad, Azhar (2013) menyatakan bahwa pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk karakter dan kepribadian siswa melalui penanaman nilai-nilai Pancasila. Selanjutnya menurut Suhartono, H. (2016:45) pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan tidak hanya memberikan pengetahuan tentang Pancasila dan konstitusi negara, tetapi juga membentuk sikap dan perilaku siswa yang sesuai dengan nilai-nilai tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan pendidikan PPKn secara keseluruhan merupakan sarana yang efektif untuk mengintegrasikan nilai-nilai moral dan kewarganegaraan dalam kehidupan siswa, sehingga mereka dapat menjalani hidup yang baik dan berkontribusi secara positif dalam masyarakat.

2.1.15 Materi Pembelajaran

Materi Proses Perumusan dan Nilai-Nilai Pancasila dan Penerapannya

Pancasila merupakan dasar negara yang berisi rumusan dan pedoman kehidupan berbangsa dan bernegara bagi seluruh rakyat Indonesia.

A. Proses Perumusan Pancasila

Pancasila merupakan dasar negara Indonesia yang dirumuskan sebelum Indonesia memproklamsikan kemerdekaan. Perumusan dasar negara dilakukan dalam sidang BPUPKI (badan penyelidik usaha-usaha persiapan kemerdekaan Indonesia). Tugas BPUPKI adalah melakukan penyelidikan tentang usaha-usaha mencapai Indonesia merdeka. BPUPKI melaksanakan dua kali sidang.

Dalam sidang pertama BPUPKI terdapat tiga tokoh yang menyampaikan gagasan tentang dasar negara, yaitu Mr. Mohammad Yamin, Mr. Soepomo, dan Ir. Soekarno.

1) Mr. Mohammad Yamin

Mr. Mohammad Yamin menyampaikan gagasan dasar negara pada 29 Mei 1945. Berikut gagasan dasar negara yang beliau sampaikan.

- a) Peri kebangsaan
- b) Peri kemanusiaan
- c) Peri ketuhanan
- d) Peri kerakyatan
- e) Kesejahteraan rakyat



Gambar 2.1 Mr. Mohammad Yamin

2) Mr. Soepomo

Mr. Soepomo menyampaikan gagasan dasar negara pada 31 Mei 1945. Berikut gagasan dasar negara yang beliau sampaikan.

- a) Persatuan
- b) Kekeluargaan
- c) Keseimbangan lahir batin
- d) Masyarakat
- e) Keadilan sosial



Gambar 2.2 Mr. Soepomo

3) Ir. Soekarno

Ir. Soekarno menyampaikan gagasan dasar negara pada 1 Jani 1945. Berikut gagasan dasar negara yang beliau sampaikan.

- a) Kebangsaan Indonesia
- b) Internasionalisme atau perikemanusiaan
- c) Mufakat dan demokrasi
- d) Kesejahteraan sosial
- e) Ketuhanan yang maha esa



Gambar 2.3 Ir. Soekarno

Setelah itu, dibentuklah panitia Sembilan yang bertugas mengolah usulan mengenai gagasan dasar negara republic Indonesia. Panitia Sembilan kemudian menghasilkan rancangan dasar negara Indonesia merdeka yang disebut piagam Jakarta. Berikut rancangan dasar negara dalam piagam Jakarta.

- 1) Ketuhanan dengan kewajiban menjalankan syariat islam bagi pemeluk-pemeluknya
- 2) Kemanusiaan yang adil dan beradab
- 3) Persatuan Indonesia
- 4) Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan
- 5) Keadilan seosial bagi seluruh rakyat Indonesia

Rencana dasar negara tersebut diterima, lalu dimatangkan dengan mengubah bunyi rancangan nomor 1 menjadi “ketuhanan Yang Maha Esa”. Tak lama kemudian, dibentuklah PPKI (Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia). Pada 18 Agustus 1945, PPKI mengesahkan dasar negara Indonesia, yaitu Pancasila.

B. Nilai-Nilai pada Pancasila dan Penerapannya



Gambar 2.4 Simbol Sila-silaa Pancasila

1) Penerapan Pancasila di Lingkungan Rumah

Di lingkungan rumah, kita tinggal bersama keluarga yang harus kita sayangi. disekitar rumah kita ada tetangga yang juga harus kita hargai dan hormati. Menerapkan sila-sila pancasila di lingkungan rumah dapat membuat hubungan kita dengan keluarga dan tetangga berjalan garmonis.

a) Penerapan sila pertama Pancasila

Sila pertama Pancasila berbunyi, “Ketuhanan Yang Maha Esa.” Bangsa Indonesia percaya dan mengakui adanya tuhan. Pengakuan tersebut diwujudkan dalam pernyataan sila pertama pancasila. Oleh karena itu, sila pertama pancasila mengandung nilai ketuhanan.

Kita dan tetangga tentu memiliki agama dan kepercayaan yang berbeda-beda. Kita harus menghormati perbedaan tersebut sebagai bentuk penerapan sila pertama Pancasila. Berikut contoh penerapan sila pertama Pancasila di lingkungan sekitar rumah.

- Beribadah bersama tetangga yang sama di rumah ibadah terdekat.
- Merayakan hari besar keagamaan bersama tetangga yang beragama sama dengan kita.
- Mau bermain dan bergaul dengan semua tetangga dan bergaul dengan semua tetangga walaupun berbeda agama.

b) Penerapan sila kedua Pancasila

Sila kedua Pancasila berbunyi, “Kemanusiaan yang adil dan beradab.” Sila kedua Pancasila mengandung nilai-nilai kemanusiaan. Dalam hubungan kita dengan tetangga di sekitar rumah, berikut contoh penerapan sila kedua Pancasila yang dapat dilakukan.

- Menghormati dan menyayangi tetangga tanpa memandang status sosialnya
- Membantu tetangga yang sedang mengalami kesulitan.
- Mengucapkan permisi saat lewat di depan tetangga yang lebih tua.

c) Penerapan sila ketiga Pancasila

Sila ketiga Pancasila berbunyi, “Persatuan Indonesia.” Bangsa Indonesia terdiri atas beragam suku bangsa, budaya, dan agama. Sikap Bersatu tanpa memandang perbedaan merupakan perwujudan dari nilai persatuan yang terkandung dalam sila ketiga Pancasila. Berikut contoh penerapan sila ketiga Pancasila di lingkungan sekitar rumah bersama tetangga.

- Bekerja bakti membersihkan lingkungan sekitar rumah secara rutin.
- Bermain dan bergaul dengan semua tetangga tanpa memandang perbedaan suku bangsa dan bahasa.
- Menunjukkan rasa ingin tahu terhadap kebudayaan tetangga yang berbeda denganmu.

d) Penerapan sila keempat Pancasila

Sila keempat Pancasila berbunyi, “ Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan.” Musyawarah merupakan ciri khas bangsa Indonesia dalam menyelesaikan masalah bersama. Musyawarah dilakukan untuk memperoleh keputusan bersama tanpa adanya perselisihan. Berikut contoh penerapan sila keempat Pancasila di lingkungan sekitar rumah.

- Mengikuti kegiatan musyawarah warga dengan tertib.
- Memberikan kesempatan pada setiap warga untuk menyampaikan pendapatnya saat musyawarah
- Menerima hasil musyawarah sebagai hasil keputusan bersama serta melaksanakan hasilnya dengan ikhlas dan bertanggung jawab.

e) Penerapan sila kelima Pancasila

Sila kelima Pancasila berbunyi, “keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.” Cita-cita bangsa Indonesia yang tercantum dalam pembukaan UUD NRI Tahun 1945 adalah menciptakan masyarakat yang adil dan Makmur. Oleh karena itu, nilai yang terkandung dalam sila kelima Pancasila di lingkungan sekitar. Berikut contoh penerapan sila kelima Pancasila di lingkungan sekitar rumah

- Bersikap adil kepada tetangga
- Menjaga keseimbangan antar hak dan kewajiban dalam bergaul dengan tetangga, misalnya tidak menyalakan music keras-keras agar tetangga tidak terganggu
- Menolong tetangga yang memerlukan bantuan

2) Penerapan Pancasila di Lingkungan Sekolah

a) Penerapan sila pertama Pancasila

Di sekolah kita harus menerapkan sila-sila Pancasila dengan warga sekolah dan dengan masyarakat di sekitar sekolah. Berikut contohnya.

- Memberi kesempatan jika ada penjual makanan di sekitar sekolah yang ingin beribadah di sela-sela kegiatannya berjualan.

- Membeli makanan dari pedagang di sekitar sekolah tanpa memandnag agamanya. Hal yang terpenting adalah makanan tersebut sehat dan tiddak menyalahi aturan agama yang kita anut
- Jika jalur pulang sekolah kita ada yang ditutup untuk acara keagamaan, kita sebaiknya mencari jalan lain. Dengan begitu kita telah memberi kesempatan bagi, mereka untuk beribadh sesuai ajaran agamanya.

b) Penerapan sila kedua Pancasila

Sila kedua Pancasila mengandung nilai kemanusiaan. Berikut contoh penerapan sila kedua pancasila di lingkuan sekolah.

- Menghargai masyarakt di sekitar lingkungan sekoah tanpa memandang status sosialnya. Mislannya berkata sopan saat membeli makanan kepada pedagang di sekitar sekolah.
- Mengucapkan permisi saat melewati penduduk sekitar saat pulang sekolah
- Ikut membantu mengumpulkan sumbangan saat masyarakat di sekitar sekolah terkena musibah.

c) Penerapan sila ketiga Pancasiula

Penerapan sila ketiga Pancasila dalam kehidupan dengan masyarakat di sekitar sekolah antara lain sebagi berikut:

- Menghormati semua masyarakat di sekitar sekoah, termasuk para pedagang di sekolah tanpa memandang suku bangsa dan budaya.
- Lebih memilih memakan jajanan tradisioanal dari pada jajanan khas negara lain.
- Ikut serta jika ada kegiatan kerja bakti membersihkan atau menghijaukan lingkungan sekitar sekolah

d) Penepan sila keempat Pancasila

Contoh penrapan sila keempat Pancasila dalam kehidupan dengan masyarakat di sekitar sekolah adalah dengan memperlakukan semua orang di sekitar sekolah, termasuk pada pedagang di sekitar sekolah, dengan

sama. Hal ini karena setiap orang memiliki kedudukan, hak dan kewajiban yang sama di mata negara.

e) Penerapan sila kelima Pancasila

Penerapan sila kelima Pancasila dalam kehidupan dengan masyarakat di sekitar sekolah antara lain sebagai berikut:

- Tidak jajan terlalu banyak di sekolah agar kita dapat menyisihkan uang jajan untuk ditabung.
- Menjaga keseimbangan hak dan kewajiban dengan masyarakat di sekitar sekolah. Misalnya tidak membuat kegaduhan saat bermain sepak bola di sekitar sekolah.

3) Penerapan Pancasila di Lingkungan Masyarakat

a) Penerapan sila pertama Pancasila

Cara yang dapat kita lakukan dalam sila pertama Pancasila seperti berikut:

- Masyarakat hari raya keagamaan di tingkat kecamatan, kelurahan, atau desa dengan tertib
- Menghormati acara keagamaan yang diadakan di lingkungan setempat jika agama tersebut berbeda dengan agama kita
- Menghormati dan menghargai semua warga di lingkungan setempat tanpa memandang agamanya.

b) Penerapan sila kedua Pancasila

Penerapan sila kedua Pancasila di lingkungan masyarakat antara lain:

- Menghargai para petugas kebersihan di lingkungan kecamatan, kelurahan, dan desa di wilayah tempat tinggal dengan cara menyapa dan selalu menjaga kebersihan.
- Bergaul dengan semua warga tanpa memandang status sosialnya.

c) Penerapan sila ketiga Pancasila

Penerapan sila ketiga Pancasila di lingkungan kecamatan, kelurahan dan desa antara lain sebagai berikut:

- Mengikuti kegiatan kerja bakti membersihkan atau menghijaukan wilayah setempat

- Memilih menggunakan barang-barang produksi pengusaha lokal, untuk mendukung perkembangan usaha masyarakat setempat.

d) Penerapan sila keempat Pancasila

Penerapan sila keempat Pancasila di lingkungan kecamatan, kelurahan, dan desa antara lain sebagai berikut:

- Mengikuti kegiatan musyawarah desa atau kelurahan dengan tertib
- Tidak memaksakan kehendak saat mengikuti musyawarah warga desa atau kelurahan
- Menerima hasil pemilihan kepala desa sebagai hasil keputusan bersama.

e) Penerapan sila kelima Pancasila

Penerapan sila kelima Pancasila di lingkungan kecamatan, kelurahan, dan desa antara lain sebagai berikut:

- Menjaga keseimbangan antar hak dan kewajiban dengan warga sekitar dan pemerintah daerah. Misalnya membayar iuran warga atau pajak daerah agar kita dapat menikmati sarana dan prasarana di lingkungan sekitar dengan nyaman.
- Tidak bergaya hidup mewah sehingga kesenjangan sosial dengan warga lain menjadi tampak jelas.
- Petugas pemerintah daerah adil kepada semua warga.

2.2 Kerangka Berpikir

Menurut Sugiyono, (2017:60) Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk merubah perilaku, pengetahuan dan nilai menjadi lebih baik melalui materi yang telah dipelajari. Ketika belajar siswa akan menemukan hal baru yang belum pernah didapatkannya. Belajar bukan hanya tentang mengingat tapi memahami. Pembelajaran merupakan suatu rencana dari segala konsep kegiatan belajar yang telah dipersiapkan secara matang untuk

meciptakan suatu proses pembelajaran yang aktif baik pada siswa atau pun pada guru

Berdasarkan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) ikut serta dalam proses peningkatan keaktifkan siswa belajar, karena pada pembelajaran PPKn siswa tidak hanya sebagai pendengar ketika guru sedang menerangkan tetapi siswa dituntut untuk aktif ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Pembelajaran pendidikan Pancasila guru diharapkan untuk memilih model pembelajaran yang sesuai/tepat dengan materi yang akan disampaikan agar terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga siswa tidak merasa bosan saat berada di dalam kelas. Penggunaan model pembelajaran yang sesuai akan berdampak pada hasil belajar siswa yang akan meningkat.

Salah satu model yang dapat digunakan guru saat proses belajar mengajar merupakan model *Make A Match* dengan menggunakan media *Flash Card*, dengan menggunakan model tersebut guru dapat membentuk siswa menjadi beberapa kelompok dan mencocokkan soal dengan jawaban yang telah disediakan. Menggunakan model *Make A Match* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membuat siswa lebih aktif di dalam kelas sehingga siswa tidak merasa bosan. Siswa akan menjadi lebih banyak bergerak karena akan mencari pasangannya yang sesuai dengan kartu yang diberikan guru, selain itu juga siswa dapat membangun interaksi baik antar teman. Model *Make A Match* ini akan lebih baik digunakan daripada hanya menggunakan model konvensional saja.

2.3 Defenisi Operasional

Berdasarkan kajian teori agar penelitian ini sesuai dengan yang diharapkan dan menghindari kesalahpahaman maka perlu diberi defenisi operasionalnya yaitu sebagai berikut:

- 1) Belajar adalah suatu proses perubahan pemahaman yang awalnya tidak dimengerti menjadi mengerti.
- 2) Mengajar adalah proses penyampaian materi yang dilakukan oleh guru terhadap peserta didik agar pemahaman yang ingin dicapai terpenuhi.

- 3) Pembelajaran adalah suatu interaksi antar guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan model *Make A Match* dan media *Flash Card*.
- 4) Hasil belajar adalah nilai yang diperoleh siswa setelah melakukan proses belajar menggunakan model *Make A Match* dan media *Flash Card*.
- 5) Model pembelajaran adalah rangkaian rencana pembelajaran untuk di kelas yang telah disusun dengan baik.
- 6) Model pembelajaran *Make A Match* adalah model pembelajaran yang dilakukan dengan cara berkelompok dan berpasangan.
- 7) Media *Flash Card* adalah media yang digunakan ketika proses belajar mengajar berlangsung yang dilakukan dengan cara berkelompok dan membagikan kartu yang berisi gambar kepada peserta didik.
- 8) Pendidikan Pancasila adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk menanamkan dan memperkuat pemahaman nilai-nilai, dan sikap yang terkandung dalam pancasila sebagai dasar negara Indonesia.

2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2018:63) Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian, telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori. Hipotesis dirumuskan atas dasar kerangka fikir yang merupakan jawaban sementara atas masalah yang rumuskan.

Berdasarkan kerangka teori dan kerangka berpikir maka dapat diambil hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh penggunaan model *Make A Match* dengan menggunakan media *Flash Card* terhadap hasil belajar siswa pada materi pelajaran pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri 040443 Kabanjahe Tahun Pelajaran 2024/2025.