

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah proses aktif dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman melalui pengalaman, observasi, studi, atau bimbingan. Afi Parnawi (2019: 2) menyatakan “belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor”. Zainal Aqib (2020: 31) menyatakan “belajar adalah proses perubahan di dalam diri manusia. Apabila setelah belajar tidak terjadi perubahan dalam diri manusia, maka tidaklah dapat dikatakan bahwa padanya telah berlangsung proses belajar”.

Moh. Suardi & Marwan (2019: 19) menyatakan “belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang berkesinambungan antara berbagai unsur dan berlangsung seumur hidup yang didorong oleh berbagai aspek seperti motivasi, emosional, sikap dan yang lainnya dan pada akhirnya menghasilkan sebuah tingkah laku yang diharapkan”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang dilakukan secara sadar yang diperoleh melalui pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungannya.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, sumber belajar, dan fasilitator (seperti guru atau instruktur) untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Moh. Suardi & Marwan (2019: 15) menyatakan “pembelajaran adalah proses untuk memantu peserta didik agar dapt belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialamisepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun”.

Karwono & Achmad Irfan Muzni (2020: 9) menyatakan “pembelajaran adalah terjemahan dari kata *instructional*, pembelajaran berpijak pada psikologi kognitif holistik yang selanjutnya diikuti pandangan konstruktif, humanistic dan seterusnya. Pembelajaran juga dipengaruhi adanya perkembangan teknologi, bahwa belajar dapat dipermudah melalui berbagai sumber belajar selain guru/dosen, sehingga mengubah peran guru dalam pembelajaran”.

Shilphy A. Octavia (2020: 6) menyatakan “pembelajaran merupakan suatu system yang terdiri dari berbagai komponen saling berhubungan satu dengan yang lain”. Meike Mandagi, dkk (2020: 14) menyatakan “pembelajaran merupakan hal yang membelajarkan yang artinya mengacu ke segala daya upaya bagaimana membuat seseorang belajar, bagaimana menghasilkan terjadinya peristiwa belajar didalam diri orang tersebut”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah adanya hubungan interaksi timbal balik antara guru dengan siswa pada saat proses pembelajaran untuk mengembangkan pengetahuan serta potensi siswa dengan berbantuan model atau media pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.3 Pengertian Mengajar

Mengajar adalah proses menyampaikan ilmu, keterampilan, atau nilai-nilai kepada orang lain melalui berbagai metode, seperti ceramah, diskusi, demonstrasi, atau praktik. Novan Ardy Wiyani (2019: 59) menyatakan “mengajar diartikan sebagai proses penyampaian informasi atau pengetahuan dari guru kepada peserta didik”.

H. Punaji Setyosari (2020: 2) menyatakan “mengajar hakikatnya adalah aktivitas yang bersifat internasional dan dirancang agar belajar dapat mencapai tujuan tertentu yang ingin dicapai. Mengajar bersifat intensional karena disengaja dan diniati untuk mentransformasikan pengetahuan, keterampilan dan sikap kepada siswa”.

Karwono & Achmad Irfan Muzni (2020: 8) menyatakan “mengajar adalah terjemahan dari *teaching* secara deskriptif mengajar diartikan sebagai proses penyampaian informasi atau pengetahuan dari guru kepada peserta didik. Proses penyampaian ini sering juga dianggap sebagai proses mentransfer ilmu”. Shilphy A. Octavia (2020: 7) menyatakan “mengajar dapat diartikan sebagai interaksi antara siswa dan guru. Mengajar dapat diartikan sebagai suatu kegiatan atau suatu aktivitas dalam rangka menciptakan suatu situasi dan kondisi belajar siswa yang kondusif”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah suatu kegiatan proses penyampaian informasi atau pengetahuan yang dilakukan anatara guru dengan siswa dalam rangka menciptakan kondisi belajar siswa yang kondusif.

2.1.4 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu pencapaian yang diperoleh oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Sri Mulyani (2020:74) menyatakan “hasil belajar merupakan perubahan yang diperoleh setelah terjadinya proses belajar mengajar yang dapat dilihat setelah peserta didik melalui penilaian yaitu proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan pencapaian hasil belajar peserta didik sesuai dengan Permendiknas No. 20 tahun 2007 tentang Standar Penilaian”.

Fendika Prastiyo (2019:8) menyatakan “hasil belajar adalah kulminasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar”. Kulminasi akan diiringi dengan tindak lanjut atau perbaikan. Indicator ketercapaian hasil belajar dapat dilihat dari perubahan tingkah laku.

Aris Rianto (2023:3) menyatakan “hasil belajar siswa adalah tahap pencapaian actual yang ditampilkan dalam bentuk perilaku yang meliputi aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik dan dapat dilihat dalam bentuk kebiasaan, sikap dan penghargaan serta tingkat keberhasilan yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan nilai”. Hasrian Rudi Setiawan & Achmad Bahtiar (2023:24) menyatakan

“hasil belajar adalah merupakan hasil dan bukti belajar seseorang yang ditunjukkan dengan adanya perubahan tingkah laku”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang diperoleh berupa perubahan tingkah laku yang meliputi aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik serta tingkat keberhasilan siswa dalam suatu kegiatan pembelajaran.

2.1.5 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu kerangka atau pendekatan yang digunakan untuk merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran agar lebih efektif, efisien, dan menyenangkan. Jajang Bayu Kelana & Duhita Savira Wardani (2021: 2) menyatakan “model pembelajaran merupakan kesatuan utuh dari penerapan pendekatan, strategi, metode, Teknik dan taktik pembelajaran”.

Marlynda Happy Nurmalita Sari et al., (2023: 4) menyatakan “model pembelajaran ialah racangan atau desain pembelajaran untuk melukiskan dengan teratur tahap demi tahap pembelajaran yang dapat menolong mahasiswa dalam mengkonstruksikan informasi, ide dan membangun pola pikir agar meraih tujuan pembelajaran”.

Sumin Sutrisno (2023: 50) menyatakan “model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, strategi, metode dan Teknik pembelajaran”. Shilphy A. Octavia (2020: 13) menyatakan “model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis (teratur) dalam pengorganisasian kegiatan (pengalaman) belajar untuk mencapai tujuan belajar (kompetensi belajar)”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah rancangan kegiatan belajar yang tergambar dari awal

sampai akhir agar pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik, menarik, mudah dipahami dan sesuai dengan urutan yang jelas.

2.1.6 Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model pembelajaran *Discovery Learning* adalah pendekatan pembelajaran di mana siswa belajar melalui pengalaman langsung untuk menemukan konsep, prinsip, atau fakta tertentu. Shilfia Alfitry (2020:34) menyatakan “model pembelajaran *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan berbagai proses mental siswa untuk menemukan suatu pengetahuan (konsep dan prinsip) dengan cara mengasimilasi berbagai pengetahuan (konsep dan prinsip yang dimiliki siswa)”.

Fahrurrozi et al., (2022: 12) menyatakan “metode pembelajaran *Discovery Learning* adalah metode pembelajaran yang dapat membuat siswa berkembang cepat sesuai dengan kecepatan mereka sendiri dan mengarahkan pembelajaran sendiri dengan melibatkan akal dan motivasinya secara mandiri”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan model pembelajaran *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan mental siswa dalam menemukan suatu pengetahuan serta membuat siswa berkembang sesuai dengan kecepatan mereka sendiri.

2.1.7 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Fahrurrozi et al., (2022: 13) menyatakan Langkah-langkah model pembelajaran *Discovery Learning* sebagai berikut.

1. Tahap *stimulation* (pemberian rangsangan) yaitu menciptakan kondisi peserta didik untuk mengajukan pertanyaan agar peserta didik lebih aktif.
2. Tahap *problem statement* (identifikasi masalah) yaitu kondisi dimana peserta didik diberi kesempatan untuk menyampaikan jawabannya.

3. Tahap *data collection* (pengumpulan data) yaitu peserta didik mencari informasi/bukti untuk mendukung jawabannya.
4. Tahap *data processing* (pengolahan data) yaitu peserta didik mengolah data dengan cara berdiskusi dengan kelompok.
5. Tahap *verification* (pembuktian) yaitu peserta didik mempresentasikan informasi yang telah mereka dapat.
6. Tahap *generalization* (menarik kesimpulan) yaitu peserta didik Bersama guru menarik kesimpulan atas informasi yang telah mereka temukan.

2.1.8 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Fahrurrozi et al., (2022: 14) menyatakan kelebihan model *Discovery Learning* adalah sebagai berikut:

- a) Mendukung partisipasi aktif.
- b) Menumbuhkan rasa ingin tahu pembelajaran.
- c) Memungkinkan perkembangan keterampilan-keterampilan belajar sepanjang sepanjang hayat dari pembelajar.
- d) Membuat pengalaman belajar menjadi lebih bersifat personal.
- e) Membuat pembelajar memiliki motivasi yang tinggi karena memberikan kesempatan kepada mereka untuk melakukan eksperimen menemukan sesuatu untuk diri mereka sendiri.
- f) Membangun pengetahuan berdasarkan pada oengetahuan awal yang telah dimiliki oleh pembelajar sehingga mereka dapat memiliki pemahaman yang lebih mendalam.
- g) Mengembangkan kemandirian dan otonomi pada diri pembelajar.
- h) Membuat pembelajar bertanggungjawab terhadap kesalahan-kesalahan dan hasil-hasil yang mereka buat selama proses belajar.
- i) Merupakan cara belajar kebanyakan orang dewasa pada pekerjaan dan situasi kehidupan nyata.

- j) Merupakan suatu alasan untuk mencatat prosedur-prosedur dan temuan-temuan seperti mengulang kesalahan-kesalahan, sebagai suatu cara untuk mencatat atau merekam temuan yang luar biasa.
- k) Mengembangkan keterampilan-keterampilan kreatif dan pemecahan masalah.
- l) Menemukan hal-hal baru yang menarik yang belum terbayang sebelumnya setelah pengumpulan informasi dan proses belajar yang dilakukan.

Fahrurrozi et al., (2022: 15) menyatakan kekurangan model *Discovery Learning* adalah sebagai berikut:

- a) Kadangkala terjadi kebingungan pada para pembelajar Ketika tidak disediakan semacam kerangka kerja dan semacamnya.
- b) Terbentuknya miskonsepsi khususnya untuk ABK banyak terjadi kekeliruan.
- c) Pembelajar yang lemah mempunyai kecenderungan untuk belajar dibawah standar yang diinginkan dan guru seringkali gaagl mendeteksi pembelajar semacam ini (bahwa mereka membutuhkan remedy dan scaffolding).

2.1.9 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar, yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada siswa. Banun Havifah Cahyo Khosiyono et al., (2022:87) menyatakan bahwa “media pembelajaran secara keseluruhan adalah suatu alat maupun bahan yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber belajar”.

Ahmad Suryadi (2020: 20) menyatakan bahwa “media pembelajaran adalah semua perangkat lunak (software) dan atau perangkat keras (hardware) yang berfungsi sebagai peralatan yang digunakan untuk meyalurkan pesan-pesan pembelajaran dari pengirim pesan sehingga dapat merangsang pikira,

perasaan, perhatian dan minat peserta didik sehingga terjadi efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran”.

Cecep Kustandi & Daddy Darmawan (2020: 6) menyatakan bahwa “media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan Pelajaran dengan lebih baik dan sempurna”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memperjelas makna dan menyalurkan pesan-pesan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

2.1.10 Pengertian Media Papan Kantong

Media papan kantong adalah jenis media yang terdiri dari papan datar dengan kantong atau saku untuk menyimpan kartu, gambar, atau bahan pembelajaran lainnya. Vani Dwi Hartini (2020:21) menyatakan bahwa “media Papan Kantong Haji adalah media pembelajaran yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa untuk memahami materi hak dan kewajiban”.

Slamet Suyanto (2023: 112) menyatakan bahwa “media yang menggunakan papan sebagai sarana komunikasi untuk menyampaikan informasi dan ide yang biasanya ditempatkan di dinding atau permukaan yang horizontal. Berbagai bentuk media papan diantaranya; papan tulis, papan flannel, papan pameran, papan magnet dan papan kantong”. Saya memilih media papan kantong pada materi Hak dan kewajiban (Tong Haji).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan media papan kantong adalah media pembelajaran visual yang digunakan untuk membantu siswa memahami konsep hak dan kewajiban dengan lebih interaktif.

Berikut adalah gambar dari media papan kantong.



Gambar 2.1 Media Papan Kantong

Sumber: Rancangan Peneliti Sendiri

2.1.11 Kelebihan dan Kekurangan Media Papan Kantong

Vani Dwi Hartini (2020:21) menyatakan kelebihan media papan kantong adalah sebagai berikut.

- a) Media papan kantong membuat siswa aktif bekerja sama dengan kelompoknya.
- b) Menarik perhatian siswa sehingga antusias saat belajar menggunakan media tersebut.
- c) Menjadikan siswa lebih percaya diri saat mempresentasikan hasil diskusi didepan.
- d) Mempermudah siswa menerima materi dari guru dengan berbagai gambar hak dan kewajiban yang tersedia di kartu.

Media papan kantong tersebut memiliki kelemahan yaitu dengan media yang cukup besar dan sedikit kesulitan untuk membawanya.

2.1.12 Pengertian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah mata pelajaran yang mengajarkan nilai-nilai Pancasila, hak dan kewajiban sebagai warga negara, serta prinsip-prinsip demokrasi dan hukum. Siti Komariyah, dkk (2021:4) “ Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah salah satu mata Pelajaran yang berkaitan langsung dengan karakter peserta didik setelah mata Pelajaran agama”.

Ani Sri Rahayu (2023:1) “ Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata Pelajaran wajib mulai dari jenjang sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan diharapkan mampu memberikan perhatiannya kepada pengembangan nilai, moral dan sikap perilaku peserta didik”.

Maulana Arafat Lubis (2020:27) “ Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan Pendidikan yang berperan penting untuk membentuk kepribadian bagi siswa SD/MI. Hal ini disebabkan PPKn mempelajari tentang bagaimana siswa SD/MI untuk menjadi warga negara yang baik dan benar”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah mata Pelajaran yang dimulai sejak jenjang sekolah dasar yang mengajarkan tentang moral, sikap perilaku dan menjadi warga negara yang baik.

2.1.13 Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah membentuk warga negara yang bertanggung jawab, sadar hukum, dan aktif berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Ani Sri Rahayu (2023:4) “ tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara serta membentuk sikap dan perilaku cinta tanah air yang bersendikan kebudayaan dan filsafat bangsa Pancasila”.

Siti Komariyah, dkk (2021:2) “ tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yaitu suatu pengetahuan dan Upaya untuk membiasakan

peserta didik berjalan dan memegang teguh pada nilai-nilai dan norma-norma yang ada dari warga sekolah agar menjadi manusia dan warga Masyarakat serta warga negara yang baik dan benar”. Maulana Arafat Lubis (2020: 27) “tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah mempunyai kemampuan dalam berpikir kritis, bersikap nasionalisme dan berjiwa Pancasila serta menjiwai nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah untuk menerapkan nilai-nilai Pancasila, bersikap nasionalisme dan mengetahui hak dan kewajiban manusia yang ada didalam kehidupan sehari-hari.

2.1.14 Materi Pembelajaran

Hak dan kewajiban warga negara diatur dalam Undang-Undang Dasar (UUD) 1945. Hak Dan Kewajiban bertujuan untuk memperkenalkan konsep dasar tanggung jawab dan hak individu, baik di rumah, sekolah, maupun dalam kehidupan sehari-hari. Materi ini membantu siswa memahami peran mereka sebagai individu yang memiliki hak sekaligus tanggung jawab terhadap diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitarnya.

A. Pengertian Hak dan Kewajiban

1. Hak adalah sesuatu yang menjadi milik kita atau sesuatu yang kita terima. Hak berkaitan dengan hal-hal yang bermanfaat dan melindungi kepentingan individu.
2. Kewajiban adalah sesuatu yang harus dilakukan atau ditunaikan oleh seseorang. Kewajiban biasanya berhubungan dengan tanggung jawab kita terhadap orang lain atau lingkungan.

B. Contoh Hak dan Kewajiban di Rumah

Hak anak di rumah berkaitan dengan hal-hal yang seharusnya diterima dan dilindungi oleh orang tua, sementara kewajiban anak adalah tanggung jawab mereka terhadap keluarga dan lingkungan rumah. Contohnya :

1. Hak. Contohnya yaitu mendapatkan kasih sayang dari orang tua, mendapatkan makanan yang sehat dan mendapatkan tempat tinggal yang layak



Gambar 2.2 Kasih Sayang Dari Orang Tua

Sumber: Buku Erlangga Pendidikan Pancasila kelas 3 SD

2. Kewajiban. Contohnya yaitu membantu orang tua, seperti membereskan kamar atau menyapu, menghormati orang tua dan anggota keluarga lainnya serta menjaga kebersihan dan kerapian rumah.

C. Contoh Hak dan Kewajiban di Sekolah

Anak-anak perlu memahami bahwa di sekolah, mereka tidak hanya memiliki hak-hak yang harus dihormati, tetapi juga kewajiban yang harus dipenuhi. Berikut adalah contoh mengenai hak dan kewajiban anak di sekolah:

1. Hak. Contohnya mendapatkan pelajaran yang baik dari guru, menggunakan fasilitas sekolah, seperti perpustakaan atau lapangan olahraga dan mendapatkan perlindungan dan rasa aman di sekolah.
2. Kewajiban. Contohnya mematuhi peraturan sekolah, seperti datang tepat waktu dan memakai seragam, menghormati guru, teman, dan seluruh warga sekolah serta menjaga kebersihan lingkungan sekolah dan merawat fasilitas yang ada.



Gambar 1.3 Siswa Kebersihan Di Kelas

Sumber: Buku Erlangga Pendidikan Pancasila kelas 3 SD

D. Contoh Hak dan Kewajiban di Masyarakat

Hak dan kewajiban anak di masyarakat bertujuan untuk mengajarkan anak bagaimana menjadi bagian dari komunitas sosial yang lebih luas. Anak perlu memahami bahwa di masyarakat, mereka memiliki hak yang harus dihormati oleh orang lain serta kewajiban yang harus dipenuhi untuk menjaga keharmonisan dan kebaikan bersama. Berikut contohnya.

1. Hak. Contohnya mendapatkan perlindungan dari negara dan aparat penegak hukum, mendapatkan layanan kesehatan dari pemerintah dan berpartisipasi dalam kegiatan masyarakat, seperti acara gotong royong atau musyawarah desa.



Gambar 2.4 Gotong Royong di Desa

Sumber: Buku Erlangga Pendidikan Pancasila kelas 3 SD

2. Kewajiban. Contohnya mematuhi peraturan yang berlaku di lingkungan masyarakat, seperti tata tertib lingkungan, berpartisipasi

dalam menjaga kebersihan dan keamanan lingkungan dan menghormati hak orang lain dan berkontribusi dalam kegiatan sosial.

2.2 Kerangka Berfikir

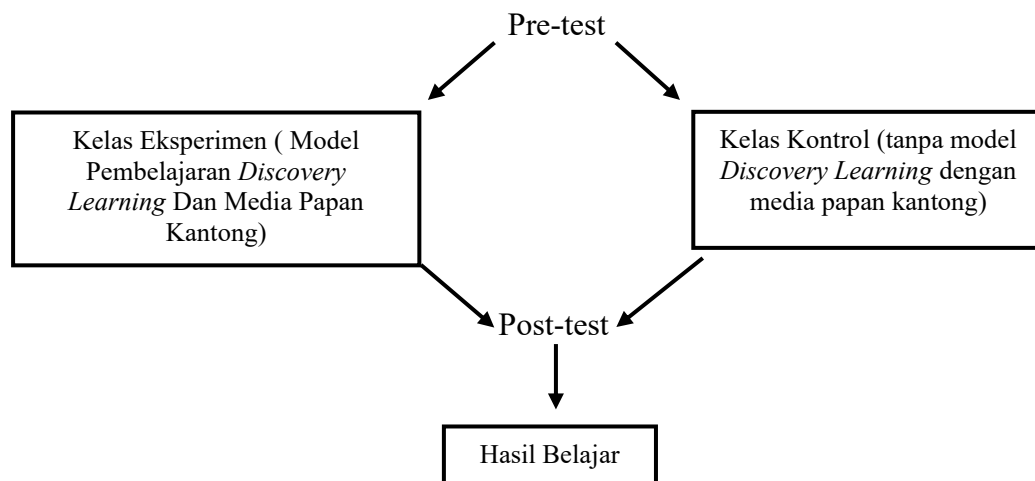
Ketercapaian hasil belajar yang optimal membutuhkan model dan media pembelajaran yang tepat. Dalam proses belajar mengajar interaksi antara guru dengan siswa sangat mempengaruhi kualitas dan hasil pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dapat tercapai. Guru sebagai pemeran utama harus mampu menciptakan pembelajaran yang aktif bagi siswa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Pembelajaran PPKn merupakan mata Pelajaran wajib yang harus diikuti agar dapat memperoleh hasil belajar. Untuk memperoleh hasil belajar PPKn yang diharapkan maka seorang guru harus bisa melaksanakan proses belajar mengajar dengan menyenangkan, membuat siswa lebih aktif dan tertarik pada pembelajaran. Oleh sebab itu, guru harus menggunakan model yang bervariasi dalam mengajar. Model pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran PPKn adalah model pembelajaran *Discovery Learning*.

Selain model pembelajaran, guru juga harus mampu menggunakan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran yang menarik dapat digunakan untuk membantu siswa mengelompokkan informasi, sehingga mempermudah pemahaman. Papan kantong bisa menjadi alat bantu visual yang mendukung model pembelajaran *Discovery Learning* dengan cara memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi. Kombinasi model *Discovery Learning* dengan media papan kantong diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa PPKn pada siswa kelas III UPT SPF SD Negeri 101864 Gunung Rintih Tahun Pelajaran 2024/2025.

Siswa kelas III UPT SPF
SD Negeri 101864 Gunung
Rintih





Gambar 2.5 Bagan Kerangka Berpikir

2.3 Definisi Operasional

1. Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang dilakukan secara sadar yang diperoleh melalui pengalaman dalam interaksinya dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan media papan kantong
2. Pembelajaran adalah adanya hubungan interaksi timbal balik antara guru dengan siswa pada saat proses pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* dengan media papan kantong untuk mencapai tujuan pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa
3. Mengajar adalah suatu kegiatan proses penyampaian informasi atau pengetahuan yang dilakukan antara guru dengan siswa menggunakan model *Discovery Learning* dengan media papan kantong dalam rangka mengembangkan pengetahuan serta potensi yang ada dalam diri siswa
4. Hasil belajar adalah perubahan yang diperoleh berupa perubahan tingkah laku yang meliputi aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik serta tingkat keberhasilan siswa dalam suatu kegiatan pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* dengan media papan kantong
5. Model pembelajaran adalah rancangan kegiatan belajar yang tergambar dari awal sampai akhir agar pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dapat

- berjalan dengan baik, menarik, mudah dipahami dan sesuai dengan urutan yang jelas untuk membantu siswa memahami materi hak dan kewajiban
6. Model pembelajaran *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan mental siswa dalam menemukan suatu pengetahuan serta membuat siswa berkembang sesuai dengan kecepatan mereka sendiri dalam materi hak dan kewajiban
 7. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memperjelas makna dan menyalurkan pesan-pesan pembelajaran hak dan kewajiban sehingga tujuan pembelajaran tercapai
 8. Media papan kantong adalah media pembelajaran visual yang digunakan untuk membantu siswa memahami konsep hak dan kewajiban dengan lebih interaktif
 9. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang mempelajari tentang hak dan kewajiban setiap warga negara baik di rumah, sekolah dan lingkungan Masyarakat

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji oleh peneliti untuk mendapatkan hasil.

Sugiyono (2022:99) menyatakan:

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi, hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dikemukakan diatas, hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan yaitu ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan media papan kantong terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas III UPT SPF SD Negeri 101864 Gunung Rintih Tahun Pelajaran 2024/2025.