

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Secara umum belajar dapat dikatakan sebagai suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Dengan kata lain Belajar adalah proses memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, atau nilai melalui pengalaman, pendidikan, atau pengajaran. Proses ini melibatkan perubahan dalam perilaku, pemahaman, atau kemampuan seseorang sebagai hasil dari pengalaman atau praktik yang dilakukan secara terus-menerus yang dapat dilakukan secara formal dan informal

Menurut Purwanto (2017:38), Belajar merupakan proses dalam diri individu yang kolaborasi dengan lingkungan untuk mencapai perubahan dalam perilakunya Reber (2007:72), menyatakan belajar dalam dua pengertian. Pertama, belajar sebagai proses memperoleh pengetahuan dan kedua, belajar seperti perubahan kemampuan mengikuti yang relatif langgeng sebagai hasil latihan yang diperkuat. Jusmawati, dkk, (2021:4) menyatakan “Belajar merupakan suatu perubahan pengetahuan, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, sikap dan tingkah laku sebagai hasil penerapannya sendiri.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku seseorang melalui serangkaian kegiatan menuju perkembangan pribadi seutuhnya. Perubahan tingkah laku dapat dicapai apabila seseorang terlibat langsung dalam proses pembelajaran untuk memperoleh pengalaman, pengetahuan dalam wujud dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya.

### 2.1.2 Pengertian Mengajar

Mengajar adalah komunikasi ilmu pengetahuan kepada siswa dan memberikan pembelajaran kepada peserta didik dengan cara melatih dan memberi petunjuk agar peserta didik memperoleh sejumlah pengetahuan dan pengalaman.

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. Howard dalam Ahmad Susanto (2013:20), menyatakan mengajar adalah suatu aktivitas membimbing atau menolong seseorang untuk mendapatkan, mengubah, atau mengembangkan keterampilan, sikap (*attitude*), cita-cita (*ideals*), pengetahuan (*knowledge*), dan penghargaan (*appreciation*). Oemar Hamalik (2019:57), menyatakan istilah mengajar dan belajar adalah dua peristiwa yang berbeda, tetapi terdapat hubungan yang erat, bahkan terjadi kaitan dan interaksi saling pengaruh mempengaruhi dan saling menunjang satu sama lain. Mengajar adalah upaya menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik/siswa di sekolah.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa mengajar merupakan suatu proses yang kompleks dan menyeluruh, di mana seorang guru atau pendidik berperan dalam menyampaikan ilmu pengetahuan, melatih, dan memberikan petunjuk kepada peserta didik. Mengajar tidak hanya sebatas penyampaian informasi, tetapi juga melibatkan interaksi dan komunikasi yang efektif. Dengan demikian, mengajar dapat dianggap sebagai seni karena melibatkan kreativitas dan keterampilan, serta sebagai ilmu pengetahuan yang dapat dipelajari dan diterapkan secara sistematis

### 2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan dengan memberikan pendidikan dan pelatihan kepada peserta didik untuk mencapai hasil belajar. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Istilah pembelajaran pada dasarnya mencakup dua konsep yang saling terkait, yaitu belajar dan mengajar.

Pupu Saeful Rahmat (2019:5) Menyatakan bahwa "Pembelajaran merupakan suatu upaya untuk menciptakan suatu kondisi bagi terciptanya suatu kegiatan belajar yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang memadai. Menurut Amral dan Asmar (2020:8) Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk mengarahkan anak didik dalam proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan. Susanto, Ahmad (2013: 18-19) menyatakan bahwa Kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada peserta didik, sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru, jadi istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar.

Dari pendapat para ahli dapat di atas disimpulkan pembelajaran adalah proses terencana yang di rancang oleh pendidik kepada peserta didik dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang baik hubungan timbal balik antara guru dan siswa agar kegiatan belajar mengajar dapat tercapai suatu proses yang diupayakan peserta didik dapat mengotimalkan potensi yang dimiliki baik kognitif maupun sosio emosional secara efektif dan efisien untuk mencapai perubahan perilaku yang diharapkan.

#### **2.1.4. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti: tengah, perantara, Media Pembelajaran atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan Tafonao dalam Septy Nurfadillah (2021: 14) menyatakan bahwa media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Hamka dalam Septy Nurfadillah (2021: 13) ,menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik

dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat perantara yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar di dalam kelas sehingga dapat meningkatkan motivasi atau hasil belajar siswa serta dapat memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan atau sikap. Pada setiap pembelajaran perlu adanya media untuk membangkitkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran secara focus selain itu media pembelajaran yang ditampilkan dapat memotivasi siswa untuk lebih rajin belajar.

### **2.1.5 Pengertian Media Pembelajaran *Powtoon***

Media pembelajaran *powtoon* adalah media pembelajaran berbasis video animasi yang dapat menampilkan presentasi dan materi pembelajaran menggunakan bantuan LCD proyektor. *Powtoon* merupakan jenis media pembelajaran *audio-visual* yang merangsang indera penglihatan dan pendengaran sekaligus.

Menurut Graham (2015: 7) *powtoon* adalah *software online* yang inovatif dan sederhana yang dapat membuat animasi yang menarik dengan menggunakan video animasi. Animasi ini dapat digunakan untuk penggunaan pribadi dan umum. Menurut Fajar (2017: 104), *powtoon* adalah suatu perangkat lunak pengolah media presentasi animasi berbasis Saas (*Software as a Service*) yang dapat diakses secara online melalui [www.powtoon.com](http://www.powtoon.com) yang dapat digunakan sebagai alat bantu presentasi bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas. Menurut Anak Agung (dalam Ayu Sri P 2021:13), menyebutkan bahwa *powtoon* merupakan sebuah website yang memungkinkan pengguna membuat dan mengedit video berdurasi pendek yang berisikan berbagai elemen dan fitur-fitur yang dapat dipilih untuk membuat animasi dengan latar belakang lengkap, animasi, musik/audio latar maupun *record*.



Gambar 1. Media pembelajaran *powtoon*

Langkah- langkah membuat media pembelajaran *powtoon* menurut Lestari (2019: 63)

1. Sign-up atau log-in di halaman [www.powtoon.com](http://www.powtoon.com)
2. Klik tombol add untuk menambahkan slide baru
3. Untuk menambahkan, mengatur posisi, dan ukuran karakter klik *slider* panah merah
4. Untuk menambahkan objek lain geser *slider* merah dan tambahkan
5. Untuk mengupload gambar dari komputer/laptop klik *add image*
6. Agar presentasi yang dibuat bisa dilihat oleh orang lain silahkan klik *export*. Dapat di upload di akun *powtoon*, *youtube* atau *slide share*, disimpan kedalam bentuk MP4, PPT, dan PDF, serta dapat dibagikan di social media lainnya

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, didapatkan bahwa media pembelajaran *powtoon* merupakan dapat membantu guru dengan cepat dan mudah membuat presentasi animasi dengan menggabungkan beberapa objek, gambar atau video yang diimpor, menyediakan musik dan suara yang dibuat pengguna, membuat proses belajarmengajar lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.dapat serta alat yang bisa digunakan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas melalui video membantu guru menjelaskan materi pelajaran kepada siswa.

### 2.1.6 Manfaat Media Pembelajaran *Powtoon*

Secara umum manfaat media *powtoon* adalah pembelajaran menjadi lebih efektif, dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa,hasil belajar siswa, meningkatkan ketrampilan guru dalam mengelola

pembelajaran. Menurut Swamy (2020: 2811) "*After applying this study using PowToon tool, the teacher has showed interest in this technology tool for its profound effect on students comprehension, learning strategies and solving unenviable management problems.*" Media pembelajaran *powtoon* bermanfaat untuk memperdalam pada pemahaman peserta didik, menciptakan strategi pembelajaran yang interaktif, dan membantu peserta didik dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *powtoon* memiliki banyak manfaat, yaitu dapat menunjukkan pengalaman yang nyata atas suatu peristiwa, dapat diputar ulang, dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, menjangkau kelompok besar, dan dapat mempersingkat waktu pemahaman belajar peserta didik.

### **2.1.7 Kelebihan Media Pembelajaran *Powtoon***

Media pembelajaran *powtoon* merupakan media audio-visual berbasis digital. Menurut Nurdyansyah (2019: 109), kelebihan media pembelajaran *powtoon* sebagai media pembelajaran audio-visual berbasis digital adalah:

1. Memiliki semua kemampuan yang dipunyai media audio dan visual
  2. Dapat menghadirkan sumber yang sukar dan langka
  3. Penggunaannya tidak memerlukan ruangan khusus
- Kelebihan media *Powtoon* dalam pembelajaran :
- a. Penggunaannya praktis, mudah diakses dengan website [www.powtoon.com](http://www.powtoon.com) tanpa harus mendownload aplikasi
  - b. Terdapat banyak pilihan template background sehingga dalam lembar kerja hanya perlu menyisipkan gambar, teks, audio dan video yang ingin dijadikan materi ajar.
  - c. Tersedia konten animasi, font, dan transition effect.
  - d. Tampilan yang menarik, dinamis dan interaktif.
  - e. Dapat disimpan dalam format MPEG, MP4, AVI, atau langsung dishare di *YouTube*,
  - f. Berupa video pembelajaran yang dapat menggabungkan gambar video

dan audio.

- g. Selama 4 hari bagi kita pengguna baru bisa menggunakan template premium tanpa membayar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *powtoon* memiliki banyak keunggulan, yaitu dapat mengadirkan pengalaman yang nyata atas suatu peristiwa, dapat diputar ulang, dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, menjangkau kelompok besar, dan dapat mempersingkat waktu pemahaman belajar peserta didik.

### **2.1.8 Kekurangan Media Pembelajaran *Powtoon***

Dari berbagai keunggulan yang dimiliki *powtoon* sebagai media pembelajaran, *powtoon* juga memiliki kekurangan, diantaranya harus tersedianya sarana dan prasarana yang memadai untuk menggunakan media pembelajaran *powtoon* di kelas.

Menurut Yulia & Ervinalisa (2017:18) Kekurangan media pembelajaran *powtoon* sebagai media pembelajaran adalah hasil video yang dibuat harus melewati serangkaian proses yang sedikit rumit dan pengoperasian media ini membutuhkan alat utama berupa laptop, LCD, proyektor, dan speaker untuk menghasilkan gambar dan suara yang maksimal. Media pembelajaran *powtoon* membutuhkan LCD dan *proyektor* dalam penggunaannya. Merupakan software online yang memerlukan internet untuk membukanya, durasi yang terbatas, untuk menyimpan memerlukan internet dengan kecepatan yang stabil karena hasil akhirnya berbentuk video yang memiliki kapasitas memori besar, memiliki batas penggunaan premium dalam jangka 4 hari.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *powtoon* memiliki kekurangan, diantaranya fasilitas yang digunakan seperti listrik, LCD, dan proyektor harus tersedia, penggunaan media harus menggunakan tembok yang lurus, dan memerlukan keahlian khusus dalam pembuatannya

### 2.1.9 Pengertian PKn

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salahsatu pendidikan yang diterapkan sejak berada di Sekolah Dasar (SD). Fungsinya sebagai pendidikan nilai dan moral. Tujuan dari diberikannya pendidikan kewarganegaraan sejak dini adalah untuk membentuk warga negara yang baik. Pendidikan kewarganegaraan di SD mencakup beberapa hal yang pada hakikatnya adalah memfokuskan warga negara Indonesia yang cerdas terampil, dan berkarakter sebagaimana yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Kansil (2005:3) Pendidikan yang diberikan pada anak sekolah dasar diantaranya adalah pendidikan kewarganegaraan. Pendidikan Kewarganegaraan dikenal dengan Pendidikan Kewiraan yang lebih menekankan pada Pendidikan Pendahuluan Bela Negara. Dalam bahasa latin Kewarganegaraan disebut "*civis*"selanjutnya dari kata "*civis*" ini dalam bahasa inggris timbul kata "*civic*" artinya mengenai warga Negara atau kewarganegaraan dari kata "*civic*" lahir kata "*civics*"ilmu kewarganegaraan.

Mardalena, SR (2012) berpendapat bahwa hakikat PKn di SD adalah memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter seperti yang diamanatkan oleh pancasila dan UUD 1945.

Beberapa pengertian pendidikan kewarganegaraan menurut para ahli di atas, maka dapat diketahui bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang memberikan pemahaman dasar tentang pemerintahan, tata cara demokrasi, tentang kepedulian, sikap, pengetahuan politik yang mampu mengambil keputusan politik secara nasional, sehingga dapat mempersiapkan warga Negara.

#### 2.1.9.1 Materi Simbol Pancasila

Secara bahasa, nama Pancasila merupakan gabungan dua kata dalam bahasa Sansekerta, yaitu "Panca" yang berarti lima dan "Sila" yang berarti asas atau prinsip. Dengan demikian, Pancasila berarti pedoman dan rumusan kehidupan berbangsa dan bernegara untuk seluruh rakyat Indonesia. Pancasila tersusun dari

lima ideologi utama yang tercantum dalam alinea ke – 4 Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945, yaitu:

- a. Ketuhanan Yang Maha Esa
- b. Kemanusiaan yang Adil dan Beradab
- c. Persatuan Indonesia
- d. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan
- e. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia

#### **2.1.9.2 Makna Simbol Pancasila**

- a. Burung Garuda

Pancasila memiliki lambang burung Garuda dengan sayap yang mengembang dan kepala yang menoleh ke kanan. Ada arti penting dibalik lambang ini. Burung Garuda adalah Raja dari segala burung yang melambangkan kekuatan. Lalu sayap yang mengembang melambangkan gerak dinamis dan semangat untuk menjunjung tinggi nama baik bangsa dan negara Indonesia. Sedangkan kepala yang menoleh ke kanan menunjukkan Negara Indonesia sebagai negara yang benar

- b. Cengkraman Kaki Burung Garuda

Tulisan *Bhinneka Tunggal Ika* di cengkraman kaki Burung Garuda berasal dari bahasa Jawa Kuno yang berarti “berbeda-beda tetapi tetap satu”. Ini adalah moto atau semboyan bangsa Indonesia sebagai bangsa yang terdiri dari bermacam-macam suku, budaya, agama namun pada hakikatnya merupakan satu kesatuan.

- c. Warna Emas

Warna emas menjadi warna pokok dari Burung Garuda karena melambangkan keagungan. Dengan demikian, bangsa Indonesia harus menjunjung tinggi martabat bangsa yang bersifat luhur dan agung. Selain warna emas, ada juga warna lain pada burung Garuda yang tertuang dalam Pasal 49 UU Nomor 24 Tahun 2009.

- d. Jumlah Bulu

Jumlah bulu yang ada di sayap, ekor dan leher burung Garuda Pancasila melambangkan kelahiran Negara Kesatuan Republik Indonesia. Pada bagian sayap kanan dan kiri, ada 17 helai bulu yang menunjukkan tanggal kemerdekaan Indonesia. Di bagian ekor, terdapat 8 helai bulu yang menunjukkan bulan kemerdekaan Indonesia.

e. Perisai

Perisai melambangkan perlindungan dan perjuangan sebab perisai sering digunakan di medan perang oleh para prajurit untuk melindungi diri dari serangan musuh

### 2.1.9.3. Arti Lambang Sila

1. Arti Lambang Sila ke-1

Lambang ini berbentuk bintang yang menggambarkan Cahaya yang berasal dari Tuhan dan diberikan kepada setiap manusia. Warna hitam pada bagian bintang menggambarkan warna alam yang memiliki Tuhan—sumber dars segala sesuatu yang telah ada sebelum adanya dunia ini—bukan hasil ciptaan manusia.

2. Arti Lambang Sila ke-2

Lambang sila ke-2 ini berbentuk rantai yang terdiri dari mata rantai persegi empat dan lingkaran yang saling berkaitan satu sama lain hingga membentuk sebuah lingkaran. Keterkaitan ini menandakan bangsa Indonesia adalah bangsa yang saling bahu-membahu dan saling membutuhkan.

3. Arti Lambang Sila ke-3

Lambang sila ke-3 berbentuk pohon beringin, sebuah pohon besar yang bisa digunakan berteduh oleh banyak orang. Hal ini dikorelasikan dengan negara Indonesia yang menjadi tempat berteduh semua rakyat di bawah naungan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

4. Arti Lambang Sila ke-4

Lambang sila-4 berbentuk kepala Banteng. Banteng merupakan hewan

yang sering berkumpul, sehingga lambang ini berarti rakyat Indonesia senang berkumpul bersama-sama untuk melakukan sesuatu, seperti musyawarah untuk berdiskusi demi mencapai keputusan yang baik.

#### 5. Arti Lambang Sila ke-5

Lambang sila yang terakhir berbentuk Padi dan Kapas yang menjadi simbol pangan dan sandang. Lambang ini merepresentasikan syarat utama suatu Negara, yaitu adil dan mampu mencapai kemakmuran bagi seluruh rakyatnya.

### 2.1.10 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan tertentu yang di capai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan merangkum keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor. Dengan kata lain Hasil belajar adalah prestasi yang dicapai oleh murid sekolah dasar setelah mengikuti proses belajar mengajar yang berkenan dengan materi suatu mata pelajaran. Hasil belajar ini dapat diukur dengan menggunakan instrumen tes hasil belajar. Berdasarkan hasil belajar, guru dapat membuat kesimpulan urutan-urutan murid yang berprestasi dan yang tidak berprestasi. Kemudian dengan melihat hasil belajar yang rendah atau kurang optimal maka perlu berupaya mengadakan perbaikan proses pembelajaran

Nana Sudjana (2014:3) Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan. tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang cukup luas mencakup kognitif, afektif, dan psikomotorik". Kunandar dalam Rusydi Ananda (2014: 62) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik *kognitif*, *afektif*, maupun *psikomotorik* yang dicapai atau dikuasai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar juga bisa diartikan sebagai pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian- pengertian dan sikap-sikap serta kemampuan siswa. Selanjutnya Kunandar berpendapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan- kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Sopiadin dan Sahrani dalam Rusydi Ananda (2012: 6) menyatakan bahwa hasil belajar adalah proses perubahan tingkah laku, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap, dari tidak tahu menjadi tahu, dari

tidak mengerti menjadi mengerti dan dari ragu menjadi yakin, sehingga salah satu kriteria keberhasilan belajar diantaranya ditandai dengan terjadinya perubahan tingkah laku pada diri individu yang belajar.

Berdasarkan uraian di atas, didapatkan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku dari belum bisa menjadi bisa dan dari yang belum tahu menjadi tahu. Hasil belajar pada penelitian ini menitik beratkan pada hasil belajar yang berupa kognitif. Hasil belajar kognitif dapat diukur melalui tes dan dapat dilihat dari nilai yang diperoleh. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku individu yang mencakup tiga aspek yaitu *kognitif*, *afektif*, dan *psikomotorik*

### **2.1.11 Faktor Faktor Mempengaruhi Hasil Belajar**

Wasliman (dalam Ahmad Susanto 2016:12) menyatakan hasil belajar yang dicapai peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor Internal maupun Eksternal". Secara perinci, uraian mengenai faktor Intern dan faktor Ekstern sebagai berikut:

#### 1. Faktor Internal

Faktor Internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi hasil kemampuan belajarnya. Faktor Internal ini meliputi: kecerdasan, minat, dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

#### 2. Faktor Eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri pesera didik yang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orangtua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta

didik mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang

Ruseffendi dalam Ahmad Susanto (2016:14) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar kedalam sepuluh macam, yaitu: kecerdasan, kesiapan anak, bakat anak, kemauan belajar, minat anak, model

penyajian materi, pribadi dan sikap guru, suasana belajar, kompetensi guru, dan kondisi masyarakat.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor yang terdapat dari dalam diri siswa dan dari luar diri siswa itu sendiri yang sangat membantu guru untuk mengetahui hasil belajar siswa yang telah diukur melalui test.

## **2.2 Kerangka Berfikir**

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah dalam kegiatan belajar merupakan kegiatan paling penting ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pembelajaran yang dialami oleh siswa sebagai anak didik, sehingga belajar tidak hanya sebatas perubahan tingkah laku tetapi mencakup karakter seperti pada Pendidikan kewarganegaraan.

Media pembelajaran merupakan alat yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sekaligus dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu inovasi pembelajaran audio-visual berbasis web yang menyajikan presentasi dalam bentuk animasi menarik yang dapat merangsang penglihatan dan pendengaran sekaligus untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik

Penelitian ini memiliki dua variabel bebas dalam penelitian ini, adalah Media Pembelajaran *Powtoon* (X) dan variabel terikat adalah Hasil Belajar (Y). Dari dua variabel tersebut, peneliti akan melakukan penelitian mengenai Pengaruh Media Pembelajaran *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik kelas IV di SD Negeri 067243 Kec. Medan Selayang

## **2.3 Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah dugaan sementara yang memerlukan pengujian penelitian untuk kebenarannya. Seperti yang di kemukakan oleh (Sugiyono 2019;96) Hipotesis

merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.

$H_0$  : Tidak ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran *powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada materi simbol pancasila kelas IV SD Negeri 067243 Kec. Medan Selayang Tahun Pelajaran 2024/2025

$H_a$ : Terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran *powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada materi simbol pancasila kelas IV SD Negeri 067243 Kec. Medan Selayang Tahun Pelajaran 2024/2025

#### 2.4 Definisi Operasional

1. Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.
2. Belajar adalah sebagai proses intraksi antara stimulus dan respon.
3. Mengajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk mengarahkan seseorang supaya mereka lebih paham mengenai sesuatu yang belum mereka ketahui dan menyampaikan pengetahuan kepada anak didik untuk proses. belajar mengajar.
4. Media pembelajaran merupakan suatu alat perantara yang digunakan guru dalam proses mengajar di dalam kelas sehingga dapat meningkatkan motivasi atau belajar siswa serta dapat memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan atau sikap.
5. Media *Powtoon* merupakan media pembelajaran berbasis AudioVisual yang berupa layanan online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang sangat mudah Rosiyanti et al., (2020).
6. Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja tetapi, segala aspek yang berhubungan dengan proses pembelajaran
7. Pendidikan Kewarganegaraan adalah. mata pelajaran yang merupakan satu rangkaian proses untuk mengarahkan peserta didik menjadi bertanggung

jawab sehingga dapat berperan aktif dalam masyarakat sesuai ketentuan Pancasila dan UUD NKRI 1945.

