

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Setiap manusia mengalami proses belajar sepanjang hidupnya. Seseorang yang dikatakan telah belajar apabila telah terjadi perubahan tingkah laku. Selain itu belajar merupakan proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam bentuk perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena interaksi orang dengan lingkungannya. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa tidak ada tempat atau waktu di mana orang yang dapat melepaskan diri dari belajar. Ini juga berarti bahwa belajar tidak terbatas pada usia, tempat, atau waktu karena perubahan yang menentukan proses belajar tidak pernah berhenti. Syarifah et al. (2020:155) berpendapat bahwa “Belajar adalah perubahan dalam kepribadian yang ditunjukkan oleh pola respon yang berbeda, berasal dari pengetahuan, kebiasaan, sikap, dan keterampilan serta kompetensi”.

Rusman (dalam Festiawan, 2020:11) menjelaskan bahwa “belajar adalah salah satu komponen yang sangat mempengaruhi dan berpengaruh pada pembentukan pribadi dan tindakan individu”. Hamalik (dalam Ahmad Susanto, 2016:4) berpendapat bahwa “belajar adalah memodifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman (*Learning is defined as the modifier or strengthening of behavior through experiencing*)”. Menurut pengertian ini belajar didefinisikan sebagai suatu proses dan kegiatan, bukan sebagai hasil atau tujuan.

Kusumawardani dan Hisnan Hajron (dalam Istiadah, 2020:4) menyimpulkan bahwa pengertian “belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan oleh setiap orang untuk mengubah tingkah laku individu dengan memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai positif”. Pembelajaran terjadi melalui belajar berbagai hal secara sadar atau tidak sadar untuk menyelesaikan tingkah laku yang sesuai, sehingga setelah proses pembelajaran akan dapat dilihat dari kondisi.

Ahdar (dalam Festiawan, R 2020:12) mengemukakan bahwa “belajar adalah suatu proses perubahan kepribadian seseorang yang menghasilkan perilaku yang lebih baik seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, cara berpikir, pemahaman sikap, dan kemampuan lainnya”. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa belajar adalah proses dimana seseorang berusaha untuk mengubah tingkah lakunya karena pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang lebih baik.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Mengajar merupakan proses penyampaian informasi atau pengetahuan dari guru kepada siswa. Mengajar adalah proses dimana seorang guru dan siswa berinteraksi untuk membekali ilmu, kemampuan, dan nilai-nilai dari guru kepada peserta didik. Dalam proses ini berbagai aktivitas dilakukan, seperti menjelaskan ide, memberikan contoh, mengajukan pertanyaan, memberikan umpan balik dan membuat lingkungan belajar yang baik. Sagala (2017:61) berpendapat bahwa “mengajar adalah proses penciptaan lingkungan di mana siswa dapat belajar dan meningkatkan kreativitas dan potensi peserta didik melalui pengalaman belajar dan interaksi”.

Sudjana (2021:29) menjelaskan bahwa “mengajar adalah tindakan yang dilakukan dan direncanakan oleh guru untuk mempengaruhi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran tertentu, terutama dalam hal kognitif, afektif dan psikomotor”. Habibati (2017:2) juga berpendapat bahwa “mengajar adalah proses di mana guru dan siswa menciptakan lingkungan yang kondusif untuk kegiatan belajar mengajar”. Hal ini dilakukan dengan menetapkan nilai-nilai dan kepercayaan yang mempengaruhi cara pandang siswa dalam melihat kehidupan yang nyata.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa mengajar merupakan suatu kegiatan yang adanya interaksi antara guru dan siswa, dimana guru berperan dalam menyampaikan ilmu serta bimbingan kepada siswa agar memiliki budi pekerti yang baik.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses yang melibatkan sejumlah tindakan yang dilakukan oleh siswa dan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Interaksi antara guru dan siswa sangat penting dalam proses pembelajaran, oleh karena itu guru harus berusaha memberikan yang terbaik dalam merencanakan, menyampaikan materi pelajaran, memilih dan menggunakan model, sumber serta media pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Muhammad Soleh Hapudin (2021:21) yang mengatakan bahwa “pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses komunikasi antara peserta didik dan pendidik dalam rangka perubahan sikap”.

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan pembelajaran adalah interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. (Istiadah et al., 2020:234) mengatakan bahwa “konsep pembelajaran pada hakikatnya adalah kegiatan pendidik dalam mengajari peserta didik, yang berarti meletakkan peserta didik di dalam lingkungan pembelajaran sampai peserta didik melakukan perilaku yang diharapkan”. Yolanda (2020:17) juga berpendapat bahwa “pembelajaran didefinisikan sebagai proses memberikan bantuan atau bimbingan kepada siswa selama proses belajar”.

Berdasarkan definisi pembelajaran menurut para ahli diatas, dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa pembelajaran adalah proses mengubah tingkah laku secara bertahap untuk mencapai hasil yang diharapkan.

2.1.4 Model Pembelajaran

2.1.4.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah rancangan yang digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Model ini memberikan gambaran tentang semua tahap yang perlu dilakukan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Pendekatan pembelajaran yang luas dan menyeluruh digunakan dalam model pembelajaran. Menurut Trianto (2020:24) “model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai acuan dalam merencanakan proses kegiatan pembelajaran di kelas”. Joyce dan Weil (Rusman,

2018:144) menjelaskan bahwa “model pembelajaran merupakan suatu rencana yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum dan pembelajaran dalam jangka panjang, merancang bahan pembelajaran, dan membimbing proses pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas”.

Arend (Mulyono, 2018:89) berpendapat bahwa “model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam pengorganisasian pengalaman belajar guna mencapai kompetensi belajar”. Setiap kegiatan pembelajaran diharapkan memiliki proses pembelajaran yang bermakna. Penggunaan model dan media pembelajaran adalah salah satu cara untuk mencapai tujuan pembelajaran. Shilphy A. Octavia (2020:12-13) menjelaskan bahwa “model pembelajaran yaitu kerangka konseptual yang memberikan gambaran tentang bagaimana kegiatan belajar, disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran”. Khoerunnisa dan Akwal (2020:5) menjelaskan bahwa “Model pembelajaran dapat digunakan sebagai pola pilihan, yang berarti guru memilih model pembelajaran yang paling tepat dan efektif untuk mencapai tujuan akademik”.

Berdasarkan definisi model pembelajaran menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa model pembelajaran adalah model pembelajaran adalah rancangan sistematis atau kerangka kerja yang digunakan sebagai pedoman untuk melaksanakan proses pembelajaran.

2.1.4.2 Pengertian Model Pembelajaran *Talking Stick*

Definisi model pembelajaran *talking stick* yaitu model pembelajaran yang dalam pelaksanaannya menggunakan bantuan sebuah tongkat, siswa yang memegang tongkat wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah peserta didik mempelajari materi pokok sebelumnya. Untuk menerapkan model ini, guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok, yang terdiri dari 4 atau 5 orang yang heterogen.

Ratunguri et al., (2023:20) menjelaskan bahwa “model pembelajaran *talking stick* yaitu memfasilitasi siswa untuk berkolaborasi dengan temannya dan lebih

aktif dalam mengemukakan pendapat”. Siswa lebih tertarik untuk belajar karena model ini menggunakan elemen permainan dalam prosesnya. Menurut Hasrudin dan Asrul (2020:95) “*talking stick* merupakan model pembelajaran yang dilakukan secara kelompok menggunakan tongkat yang berukuran kurang lebih 20 cm”. Hal ini sejalan dengan pendapat Rumiati (2021:12) yang menjelaskan bahwa “*talking stick* merupakan model pembelajaran yang menggunakan tongkat sebagai alat dalam aktivitas”. Siswa yang menerima tongkat harus berani menjawab pertanyaan guru dan menjelaskan, dimana aktivitas ini dilakukan setelah guru menyelesaikan materi.

Berdasarkan pengertian model pembelajaran *talking stick* menurut para ahli diatas, dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa model pembelajaran *talking stick* adalah model pembelajaran yang mempengaruhi siswa untuk menjadi lebih kreatif dan berpikir kritis, serta melatih siswa agar berani menyampaikan pendapatnya di hadapan orang banyak. Model pembelajaran *talking stick* ini juga dapat memotivasi siswa untuk bersemangat dalam belajar karena siswa diajak bermain dan bernyanyi sambil belajar.

2.1.4.3 Langkah – langkah Model Pembelajaran *Talking Stick*

Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, menggunakan model *talking stick* memiliki tahapannya, yaitu sebagai berikut :

- 1) Guru menyiapkan sebuah tongkat yang berukuran kurang lebih 20 cm dan pertanyaan origami di tempelkan di papan tulis.
- 2) Guru membagi kelompok yang terdiri dari 4 sampai 5 orang.
- 3) Guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari, setelah itu memberikan kesempatan kepada tiap kelompok untuk membaca dan mempelajari kembali materi yang diberikan guru.
- 4) Siswa diberi waktu untuk berdiskusi tentang materi yang dipelajari.
- 5) Setelah kelompok selesai mempelajari dan membahas materi yang diberikan, guru mengarahkan anggota kelompok untuk menutup isi bacaan.
- 6) Guru mengajak salah satu siswa yang menjadi perwakilan dari setiap kelompok untuk maju kedepan, dan memberi tongkat tersebut kepada siswa,

untuk dijalankan pada saat bernyanyi. Setelah itu semua siswa bernyanyi bersama. Pada saat nyanyian berhenti, siswa yang memegang tongkat akan menjawab pertanyaan origami yang ada di papan tulis. Dan begitu seterusnya.

- 7) Siswa yang lain boleh membantu temannya untuk menjawab pertanyaan, jika anggota kelompoknya tidak bisa menjawab pertanyaan.
- 8) Guru menyampaikan kesimpulan.
- 9) Guru memberikan penilaian untuk setiap kelompok.
- 10) Guru menutup pembelajaran.

2.1.4.4 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Talking Stick*

Adapun kelebihan model pembelajaran *talking stick* yaitu sebagai berikut :

- 1) Meningkatkan partisipasi aktif siswa : Menurut Pratiwi (2023:59) “model pembelajaran *talking stick* dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dan mendorong siswa untuk mengemukakan pendapat siswa sendiri, karena siswa diminta untuk mempersiapkan jawaban ketika giliran menjawab pertanyaan tiba”.
- 2) Melatih kerjasama dan tanggung jawab : Wulandari (2023:87) mengatakan bahwa “model pembelajaran *talking stick* dapat melatih siswa untuk bekerjasama dalam berkelompok dan bertanggung jawab atas peran siswa dalam diskusi”.
- 3) Meningkatkan rasa percaya diri : Sari (2023:112) berpendapat bahwa “siswa akan lebih percaya diri dalam menyampaikan argumen jika siswa diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan baik secara lisan maupun tulisan”.
- 4) Membantu penguasaan materi : Yulia (2023:98) menjelaskan bahwa “model pembelajaran *talking stick* ini mewajibkan siswa untuk mempelajari materi sebelum sesi berlangsung karena siswa tidak tahu kapan giliran mereka untuk menjawab pertanyaan, sehingga siswa dapat mempersiapkan diri dalam menguasai materi”.

Adapun kelemahan model pembelajaran *talking stick* yaitu sebagai berikut :

- 1) Tidak tepat untuk siswa pemalu : Wulandari (2023:88) mengatakan bahwa “model pembelajaran *talking stick* dapat menjadi hambatan bagi siswa yang pemalu atau *introvert* kaarena siswa tersebut akan merasa tertekan saat harus maju kedepan menjawab pertanyaan”.
- 2) Kesulitan mengelola waktu : Pratiwi (2022:60) berpendapat bahwa “jika tidak digunakan dengan tepat, menggunakan model *talking stick* dapat memakan waktu lebih lama, terutama jika banyak siswa yang ingin menjawab pertanyaan”.
- 3) Keterbatasan materi yang bisa didiskusikan : Sari (2023:114) berpendapat bahwa “tidak semua materi pembelajaran tepat untuk diterapkan dengan model pembelajaran *talking stick*, terutama yang membutuhkan pemahaman konsep yang lebih dalam”.

2.1.5 Origami

2.1.5.1 Pengertian Origami

Origami adalah seni melipat kertas menjadi berbagai bentuk yang menarik. Setiawan (2019:112) menjelaskan bahwa “origami adalah seni tradisional yang melibatkan melipat kertas menjadi bentuk tertentu dan menggunakan teknik melipat dengan benar untuk menghasilkan bentuk visual yang terstruktur dan estetis”. Origami bukan hanya seni melipat kertas, tetapi juga alat yang bagus untuk mengajar, origami membantu siswa belajar berpikir kritis, logika dan pemecahan masalah. Setiawan juga berpendapat bahwa “origami tidak hanya memiliki nilai estetika, tetapi juga memiliki manfaat edukatif karena dapat membantu perkembangan keterampilan motorik, kognitif dan emosional”. Ini membuatnya menyenangkan untuk dipelajari dan membantu proses pendidikan.

2.1.5.2 Manfaat Origami

Adapun manfaat origami menurut Kurniawan (2023:92) yaitu sebagai berikut :

1. Meningkatkan konsentrasi

2. Meningkatkan kemampuan motorik halus
3. Meningkatkan kemampuan untuk memecahkan masalah
4. Melatih ketekunan
5. Mengembangkan kreativitas
6. Mendorong kemampuan visual
7. Meningkatkan daya ingat
8. Menumbuhkan rasa percaya diri
9. Meningkatkan kemampuan berinteraksi dan belajar mengelola emosi

2.1.5.3 Kelebihan dan Kekurangan Origami

Adapun kelebihan dan kekurangan menurut pandangan Kurniawan (2023:94) yaitu sebagai berikut:

Kelebihan origami :

1. Meningkatkan kefokusannya siswa dalam belajar.
2. Mengembangkan kemampuan motorik halus.
3. Mendorong kreativitas.
4. Meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah.
5. Meningkatkan ketekunan.

Kekurangan origami :

1. Sulit untuk dipelajari.
2. Memerlukan tingkat kesabaran yang tinggi.
3. Terbatas pada ketersediaan jenis kertas tertentu.
4. Membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pengerjaan.

2.1.6 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan sesuatu yang dihasilkan oleh siswa selama proses belajar. Dalam hal ini, hasil belajar berkaitan dengan pencapaian siswa dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang ditetapkan. Sistem hasil belajar ini sangat kompleks, dan dapat dilihat dari dua komponen, yaitu produk dan proses. Purwanto (2020:35) mengatakan bahwa “hasil belajar adalah

kemampuan atau keterampilan yang dimiliki seseorang sebagai hasil dari kegiatan belajar, yang dapat dilihat dari perubahan perilaku yang berkaitan dengan pengetahuan, sikap dan keterampilan”. Sedangkan Hamzah (2021:50) mengemukakan bahwa “Hasil belajar adalah hasil yang dicapai siswa selama proses pembelajaran, yang dapat diukur melalui tugas, ujian dan metode evaluasi lainnya”. Dimiyati dan Mudjiono (2022:40) berpendapat bahwa “hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh pengalaman dan interaksi individu dengan lingkungan, yang dapat menyebabkan peningkatan pengetahuan, keterampilan dan sikap”.

Berdasarkan pengertian hasil belajar menurut para ahli diatas, dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa hasil belajar disebut sebagai hasil atau perubahan yang dialami siswa setelah proses pembelajaran, yang terdiri dari tiga komponen yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan.

2.1.7 Taksonomi Bloom

Taksonomi berasal dari dua kata Yunani, “*taxis*” yang berarti pengaturan atau divisi, dan “*nomos*” yang berarti hukum. Jadi, taksonomi secara etimologi berarti hukum yang mengatur sesuatu. Ini dapat didefinisikan sebagai pengelompokan hal-hal berdasarkan hierarki (tingkatan) tertentu, dengan taksonomi yang lebih tinggi lebih umum dan taksonomi yang lebih rendah lebih khusus. Taksonomi dapat digambarkan sebagai hubungan antara ayah dan anak yang terhubung dalam struktur hierarki. Taksonomi adalah struktur yang digunakan untuk mengkategorikan pernyataan-pernyataan dan digunakan untuk memprediksi bagaimana siswa akan belajar sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Taksonomi Bloom yang dimodifikasi digunakan untuk penelitian ini. Penjelasan dari setiap ranah kognitif akan diberikan dibawah ini :

1) Mengingat (C1)

Diharapkan siswa dalam kategori ini memiliki kemampuan untuk mengingat kembali atau mengenali informasi dasar yang telah dipelajari

sebelumnya. Siswa harus dapat mengingat fakta, istilah, konsep atau prosedur tanpa perlu memahami artinya secara mendalam.

2) Memahami (C2)

Memahami adalah kemampuan untuk menangkap makna dari informasi dan menerapkan apa yang telah dipelajari. Ini termasuk kemampuan untuk menjelaskan ide, menafsirkan atau memberikan contoh.

3) Mengaplikasikan (C3)

Mengaplikasikan adalah kemampuan untuk menggunakan pengetahuan atau ide yang telah dipelajari dalam konteks baru. Siswa dapat menemukan dan menerapkan informasi yang relevan untuk memecahkan masalah atau menyelesaikan tugas.

4) Menganalisis (C4)

Analisis melibatkan kemampuan untuk memecah informasi yang kompleks menjadi bagian yang lebih kecil untuk memahami strukturnya. Disini, siswa diharapkan dapat menemukan hubungan Antara berbagai komponen dan memahami bagaimana bagian-bagian tersebut membentuk keseluruhan.

5) Mengevaluasi (C5)

Mengevaluasi adalah kemampuan untuk membuat penilaian atau keputusan berdasarkan standar atau kriteria tertentu. Diharapkan siswa dapat membandingkan, memberikan argumen, menilai solusi, ide atau teori berdasarkan bukti.

6) Menciptakan (C6)

Menciptakan adalah tingkat tertinggi dalam domain kognitif, dimana siswa diharapkan memiliki kemampuan untuk menggabungkan berbagai komponen untuk membuat sesuatu yang baru. Ini melibatkan inovasi dan kreativitas, serta kemampuan untuk merancang, merumuskan dan menghasilkan ide baru.

2.1.8 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal, karena faktor tersebut saling bergantung dan mendukung satu sama lainnya. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Sudjana (2021:39) terdiri dari dua hal, yaitu :

- 1) Faktor internal adalah segala sesuatu yang berasal dari dalam diri seseorang atau sistem yang memiliki kemampuan untuk mempengaruhi suatu keadaan atau hasil. Faktor internal termasuk keinginan untuk belajar, tingkat kecerdasan, minat dan kondisi fisik atau kesehatan.
- 2) Faktor eksternal adalah segala sesuatu yang berasal dari luar diri seseorang atau sistem yang memiliki kemampuan untuk mempengaruhi suatu keadaan atau hasil, seperti sekolah, lingkungan keluarga, dan masyarakat. Kondisi sosial ekonomi keluarga dan interaksi antara guru dan siswa adalah dua faktor yang sangat penting dalam menentukan hasil belajar siswa.

2.1.9. Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewaraganeeraan (PPKn) di SD

Pendidikan Pancasila dan Kewaraganeeraan (PPKn) adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk membangun warga negara yang baik, berakhlak dan memiliki rasa tanggung jawab sebagai warga negara. PPKn mengajarkan nilai-nilai moral, etika, hak dan kewajiban warga negara, serta prinsip-prinsip demokrasi dan kebangsaan. Pembelajaran PPKn dimaksudkan untuk mempersiapkan siswa dalam memiliki kepribadian yang baik. PPKn membantu siswa agar memiliki sikap menghormati dan tenggang rasa terhadap sesama, karena pembelajaran PPKn mengajarkan nilai-nilai berperilaku yang baik sesuai dengan pancasila.

Seperti yang kita ketahui, setiap bangsa memiliki sejarah perjuangan para pendahulunya, dan nilai-nilai nasionalis, patriolis dan lainnya melekat pada jiwa warga negara saat ini. Untuk memastikan hak dan kewajiban setiap warga negara dalam menjalani kehidupan berbangsa dan bernegara, perlu adanya pembelajaran agar nilai-nilai ini tetap ada dan tidak hilang dari masyarakat secara keseluruhan seiring berjalannya waktu dan kemajuan teknologi. Winataputra (2020:45)

berpendapat bahwa “pendidikan pancasila dan kewarganegaraan adalah sarana untuk mendidik siswa secara moral, sosial dan politik sehingga siswa menjadi individu yang menghargai hak dan kewajiban serta mengikuti aturan hukum yang berlaku di dalam kehidupan bermasyarakat”. Sedangkan Winarno (2021:62) berpendapat bahwa “pendidikan pancasila dan kewarganegaraan berkontribusi pada pemahaman siswa tentang prinsip-prinsip Pancasila, sehingga siswa dapat memahami peran pentingnya dalam membangun masyarakat yang adil, makmur dan demokratis”.

Zamroni (2023:78) mengatakan bahwa “Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk memberi siswa pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai yang diperlukan untuk menjadi warga negara yang berpikir kritis, aktif dan bertanggung jawab”. Jadi dapat disimpulkan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan bidang studi yang menanamkan nilai-nilai Pancasila, membentuk karakter dan meningkatkan pemahaman serta kesadaran peserta didik terhadap hak dan kewajiban dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

2.1.10 Materi Gotong Royong di Dalam Berinteraksi

Gotong royong adalah kegiatan dimana orang bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Dalam gotong royong setiap orang saling membantu dan berkontribusi satu sama lain, yang membuat pekerjaan lebih mudah dan lebih cepat diselesaikan. Konsepnya adalah solidaritas dan saling membantu tanpa mengutamakan kepentingan pribadi. Untuk menciptakan kehidupan yang lebih harmonis dan produktif, gotong royong sebagai bentuk interaksi sosial, ini sering digunakan dalam kegiatan sehari-hari, baik di lingkungan keluarga, masyarakat, sekolah maupun tempat kerja. Berikut beberapa contoh kegiatan gotong royong dalam berinteraksi:

Tabel 2.1 Beberapa contoh kegiatan gotong royong di dalam berinteraksi yang biasa dilakukan setiap hari

No	Nama Kegiatan	Penjelasan Kegiatan
1.	Membersihkan kelas bersama	Setelah kelas selesai, siswa sering bergotong royong untuk membersihkan lantai, menghapus papan tulis, serta merapikan meja dan kursi. Ini memastikan bahwa ruang kelas tetap bersih dan rapi.
2.	Menanam pohon atau tanaman	Sebagai bagian dari program penghijauan, siswa dapat bergotong royong menanam pohon atau tanaman di halaman sekolah atau di lingkungan sekitar.
3.	Membantu teman belajar	Siswa dapat membantu temannya yang menghadapi kesulitan dalam belajar, berbagi catatan atau memberikan penjelasan tentang materi yang belum dipahami.
4.	Bermain dan menjaga kebersihan	Siswa sering bekerjasama untuk mengumpulkan sampah dan menjaga tempat bermain agar tetap bersih dan nyaman untuk digunakan kembali setelah bermain di taman atau halaman sekolah.
5.	Merapikan perpustakaan sekolah	Siswa bekerjasama untuk mengembalikan buku ke rak, menyusun buku dengan rapi dan menjaga perpustakaan agar tetap bersih.

Gotong royong sangat penting karena menciptakan rasa kebersamaan dan solidaritas dalam masyarakat dimana setiap orang saling membantu untuk mencapai tujuan bersama. Gotong royong juga membantu membangun hubungan sosial yang kuat, mengurangi konflik, dan menjaga masyarakat dalam harmoni. Melalui gotong royong di dalam berinteraksi, kita juga belajar tentang tanggung jawab dan kepedulian terhadap sesama, dan kita juga dapat berpartisipasi dalam memajukan komunitas dan lingkungan kita. Gotong royong memiliki nilai-nilai seperti kebersamaan, kerjasama, tolong-menolong dan solidaritas serta juga mengajarkan rasa tanggung jawab, sikap sukarela tanpa mengharapkan imbalan. Selain itu, ada nilai persatuan yang memungkinkan semua orang dari latar belakang

yang berbeda bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Nilai-nilai ini membentuk masyarakat yang harmonis peduli, saling mendukung dan yang penting untuk membangun lingkungan yang lebih baik.



Gambar 2.2 Para siswa melakukan gotong royong di dalam berinteraksi

Meningkatkan hubungan sosial dan mempererat persaudaraan di antara individu dan kelompok adalah dua manfaat gotong royong di dalam berinteraksi. Dengan bekerja sama orang menjadi lebih dekat, mengenal satu sama lain, dan memahami satu sama lain yang menghasilkan kepercayaan dan empati. Gotong royong juga mendorong komunikasi yang lebih baik yang memungkinkan setiap anggota untuk menyuarakan pendapat atau ide oleh individu. Ini meningkatkan hubungan sosial dan membuat lingkungan lebih damai. Gotong royong juga mengajarkan pentingnya saling mendukung dan bekerja sama untuk kepentingan bersama. Dalam kehidupan sehari-hari, mari kita selalu menerapkan prinsip gotong royong karena dengan saling membantu dan bekerja sama, kita dapat memperkuat hubungan sosial, menciptakan lingkungan yang harmonis dan bersama-sama mencapai tujuan yang lebih baik.

2.2 Kerangka Berpikir

Salah satu cara untuk meningkatkan pengetahuan dan hasil belajar siswa guru harus dapat membuat proses pembelajaran yang menarik perhatian siswa untuk belajar dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat. Penggunaan model pembelajaran merupakan salah satu cara untuk meningkatkan perhatian,

aktif dan hasil belajar siswa. Dikarenakan demikian model pembelajaran *talking stick* berbantuan origami sangat tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Belajar adalah proses dimana seseorang berusaha untuk mengubah tingkah lakunya karena pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang lebih baik. Hasil belajar merupakan sesuatu yang dihasilkan oleh siswa selama proses belajar. Pembelajaran PPKn merupakan salah satu mata pelajaran membimbing dan membina warga negara menjadi warga yang lebih baik. Tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah untuk membangun karakter dan sikap kebangsaan siswa. Dalam hal ini, PPKn mengajarkan siswa tentang nilai-nilai dasar, hak dan kewajiban siswa sebagai warga negara, demokrasi, dan toleransi. Hal ini juga mengajarkan siswa tentang hukum, peran masyarakat dan cinta tanah air, serta membangun kemampuan siswa untuk berpikir kritis tentang masalah sosial dan politik.

Talking stick berbantuan origami merupakan model pembelajaran yang membagi siswa ke dalam beberapa kelompok untuk saling mendukung dan bekerja sama dalam menguasai materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran PPKn tentang gotong royong di dalam berinteraksi, hasil belajar siswa akan dipengaruhi. Ada beberapa alasan model pembelajaran *talking stick* berbantuan origami pertanyaan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Yang pertama model pembelajaran *talking stick* berbantuan origami dapat membantu siswa untuk lebih berani dalam menyampaikan apa yang diketahui di dalam origami yang berisi pertanyaan dan yang kedua adalah dapat menarik perhatian dan meningkatkan semangat siswa dalam belajar.

2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan atau jawaban sementara, mungkin benar atau salah, yang perlu dibuktikan dengan data. Berdasarkan kerangka berpikir dan latar belakang yang dikemukakan, oleh karena itu peneliti menyampaikan hipotesis dari permasalahan tersebut adalah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan

Model Pembelajaran *Talking Stick* Berbantuan Origami Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas V UPT SDN 064990 Medan T.A 2024/2025”.

2.4 Definisi Operasional

Agar penelitian sesuai dengan yang diharapkan dan menghindari kesalahan pemahaman, untuk itu perlu didefinisi operasional, yaitu sebagai berikut :

1. Belajar merupakan proses yang kompleks dimana seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai melalui pengalaman, pengamatan, atau pengajaran. Hal ini melibatkan perubahan dalam cara siswa berpikir atau berperilaku dan dapat terjadi secara formal maupun informal.
2. Mengajar merupakan proses penyampaian pengetahuan, keterampilan, dan nilai oleh seorang pengajar kepada siswa dengan tujuan untuk membantu siswa belajar. Proses ini melibatkan berbagai metode dan teknik, seperti instruksi langsung, diskusi, demonstrasi, dan aktivitas praktis. Mengajar juga mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan pembelajaran serta mencetak ke lingkungan yang mendukung proses belajar siswa.
3. Pembelajaran merupakan proses dimana guru dan siswa berinteraksi untuk mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran juga menekankan keterlibatan aktif siswa.
4. Model pembelajaran *talking stick* adalah suatu metode pembelajaran yang menekankan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam belajar dengan menggunakan tongkat sebagai alat bantu.
5. Origami merupakan seni melipat kertas membuat pembelajaran di kelas lebih mudah dan menyenangkan.
6. Hasil belajar merupakan pencapaian atau perubahan yang dialami siswa selama proses pembelajaran.