

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar secara umum adalah diartikan sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman, dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir. Manusia banyak belajar sejak lahir bahkan ada yang berpendapat sebelum lahir. Proses belajar terjadi melalui banyak cara baik sengaja maupun tidak sengaja dan berlangsung sepanjang waktu dan menuju pada suatu perubahan pada diri pembelajar. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan perilaku tetap berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan kebiasaan yang baru diperoleh individu. Sedangkan pengalaman merupakan interaksi antara individu dengan lingkungan sebagai sumber belajarnya. Jadi, belajar di sini diartikan sebagai proses perubahan perilaku tetap dari belum tahu menjadi tahu, dan tidak paham menjadi paham, dari kurang terampil menjadi terampil, dari kebiasaan lama menjadi kebiasaan baru serta bermanfaat bagi lingkungan maupun individu itu sendiri.

Daryanto (dalam M. Andi Setiawan 2017:2) mengatakan bahwa belajar adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya. Belajar bukan tingkah laku yang tampak, melainkan yang utama adalah prosesnya yang terjadi secara internal di individu dalam usahanya memperoleh hubungan hubungan baru. Hubungan hubungan baru tersebut dapat berupa antara pasangan pasangan, antara reaksi-reaksi, atau antara perangsang dan reaksi (Thobroni, 2015:16).

Menurut Gagne Divesta and Thompson Sukmadinata (2014:156) menyatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai hasil dari pengalaman.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah disebutkan di atas, dapat disimpulkan belajar merupakan suatu aktivitas atau pengalaman yang memotivasi seseorang untuk menghasilkan perubahan pengetahuan dan tingkah laku karena adanya pengalaman yang dilakukan dalam kegiatan belajar.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Darsono (2018:24) secara umum istilah belajar dimaknai sebagai suatu kegiatan yang mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku. Dengan pengertian demikian, maka pembelajaran dapat dimaknai sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku peserta didik berubah ke arah yang lebih baik. Kemudian Tilar (2019:28) menyatakan bahwa pembelajaran adalah sarana dan cara bagaimana suatu generasi belajar, dengan kata lain bagaimana sarana belajar itu secara efektif digunakan. Menurut Dimiyanti dan Mudjiono (2019:62) menyatakan bahwa pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Berdasarkan pengertian tentang pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sebagai pengaturan suatu tindakan yang telah dirancang untuk mendukung proses pembelajaran. Pemahaman seorang guru terhadap pengertian pembelajaran akan sangat mempengaruhi cara guru itu mengajar.

2.1.3 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah terjadinya proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan. Seorang guru dapat berperan penting menentukan hasil belajar peserta didik menjadi seorang guru dalam menggunakan media yang sesuai dan peserta didik mendapatkan hasil belajar yang baik. Menurut Wahab (2017:73) mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dapat teramati dan dalam diri seseorang dan disebut juga dengan keterampilan intelektual strategi kognitif, informasi verbal dan sikap.

Ridwan (2019:38) mengatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan sikap atau kompetensi yang diperoleh siswa setelah melakukan aktivitas belajar.

Menurut Ari dan Susiliswati (2022) Mengatakan bahwa hasil belajar adalah pengetahuan sikap dan nilai yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar dan menerima perilaku yang diberikan oleh guru sehingga dapat menampilkan kemampuan kedalam kehidupan sehari-hari.

2.1.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Kemampuan peserta didik dalam belajar sangat menentukan keberhasilan mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, seperti halnya yang dinyatakan oleh Sudjana (2017:3) sebagai berikut:

1. Faktor internal (faktor dari dalam siswa)

Faktor internal merupakan faktor jasmani dimana faktor kesehatan berpengaruh terhadap belajar seseorang. Proses pembelajaran akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan lebih cepat lelah sehingga kurang gangguan kelainan , fungsi alat indera serta tubuh seseorang.

2. Faktor Eksternal (faktor dari luar siswa)

a. Faktor keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

b. Faktor sekolah

Faktor sekolah mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa. Prestasi siswa banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor baik berasal dari dalam maupun dari luar.

2.1.5 Hakikat Pembelajaran PKN

Menurut Ruminiati (2015:15) menyatakan bahwa pelajaran Pkn adalah merupakan salah satu pelajaran yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan cenderung pada pendidikan afektif. Menurut pandangan soemantri (2016:154) Pendidikan Kewarganegaraan memiliki peranan penting dalam menjaga harkat dan martabat sebuah bangsa. Dan Sunarso, dkk (2008:1) mengemukakan bahwa

pendidikan Kewarganegaraan adalah salah satu mata pelajaran yang memiliki misi untuk mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia melalui koridor pendidikan berbasis nilai.

Pendidikan Kewarganegaraan adalah membawa misi pendidikan moral bangsa, membentuk warga negara yang cerdas, demokratis, dan berakhlak mulia, yang secara konsisten melestarikan dan mengembangkan cita-cita demokrasi dan membangun karakteristik bangsa.

2.1.6 Penerapan Nilai-nilai Pancasila

Nilai adalah sesuatu yang terkait dengan sesuatu yang lain yang merupakan bagian dari identitas sesuatu itu. Nilai bukanlah objek konkret, bukan fakta, dan bukan hanya hal-hal nyata yang membutuhkan bukti empiris tetapi juga hal-hal yang dapat dihargai yang diinginkan, disukai atau tidak disukai. Dalam perkembangannya, Pancasila menghadapi berbagai tantangan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi. Kemajuan ini mempengaruhi semua bidang kehidupan yaitu ekonomi, politik, budaya, adat istiadat dan dunia pendidikan. Pancasila merupakan dasar negara kesatuan Republik Indonesia yang memiliki arti dan nilai luhur dalam setiap asanya, karena setiap Pancasila terbentuk dari nilai-nilai yang telah ada dalam kehidupan pribadi bangsa Indonesia sejak dahulu kala.

Nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan berbangsa dan bernegara sebagai berikut.

1. Sila pertama Pancasila, Ketuhanan Yang Maha Esa mengandung nilai ketuhanan. Contohnya: berdoa dan bersyukur setiap hari kepada Tuhan Yang Maha Esa, dengan berdoa dan bersyukur kita mengakui keterbatasan diri dan meminta petunjuk-Nya dalam menjalani kehidupan.
2. Sila kedua Pancasila, Kemanusiaan yang adil dan beradab mengandung nilai kemanusiaan. Contohnya: menghormati pendapat orang lain, sikap mendengarkan dan menghormati pendapat orang lain tanpa merendahkan atau memaksakan pendapat sendiri adalah wujud sikap yang mencerminkan saling menghargai.

3. Sila ketiga Pancasila, Persatuan Indonesia mengandung nilai persatuan. Contohnya: menjaga persatuan di tengah perbedaan, sikap ini mengajarkan pentingnya mempertahankan persatuan dan kesatuan bangsa, meskipun terdapat perbedaan.
4. Sila keempat Pancasila, Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan mengandung nilai kerakyatan. Contohnya: menghargai dan mendukung demokrasi, sikap menghargai sistem demokrasi dan mendukung setiap proses pemilihan serta menghormati hasil dari suatu pemilihan.
5. Sila kelima Pancasila, Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia mengandung nilai keadilan. Contohnya: mengutamakan keadilan dan kesetaraan memegang prinsip bahwa semua orang, tanpa memandang latar belakang seseorang, ekonomi atau budaya, memiliki hak yang sama merasakan manfaat dari program pemerintah.

Pancasila memiliki nilai-nilai luhur yang dapat dijadikan pedoman hidup dalam berbangsa dan bernegara. Penanaman dan penerapan nilai-nilai pancasila sangat penting dan diperlukan dalam membentuk kepribadian generasi bangsa yang berkarakter agar generasi dapat menghargai dan hidup dalam damai dan bermoral serta mampu bersaing dalam segala bidang.

2.1.7 Hakikat Media Pembelajaran

Media pembelajaran pada hakekatnya adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) sebagai penerima. Jika lingkungan belajar dirancang secara sistematis akan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal. Menurut Gerlach dan Ely (2016:3) media pembelajaran secara umum meliputi manusia, materi, benda, bahan, atau kegiatan yang membangun kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Menurut Rayanda Asyar (2012:10) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu pesan dengan efektif dan efisien, serta harus direncanakan dengan baik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pengertian media pembelajaran menurut

Winkel (20019:318) media pembelajaran diartikan sebagai suatu sarana non personal (bukan manusia) yang digunakan untuk disediakan oleh pengajar, yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan.

Jadi kesimpulan dari pengertian media pembelajaran adalah suatu alat bantu digunakan untuk proses kegiatan belajar untuk menyampaikan pesan atau suatu materi pembelajaran, sehingga peserta didik tidak jenuh saat belajar dan menarik perhatian siswa mengenai materi pembelajaran yang dijelaskan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2.1.8 Fungsi Media Pembelajaran

Media sebagai komponen istem pembelajaran, memiliki fungsi berbeda dengan fungsi komponen-komponen lainnya, yaitu sebagai komponen yang dimuati pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada siswa. Dalam proses penyampaiannya media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik apabila media tersebut dapat digunakan secara perorangan maupun kelompok.

Ada beberapa pendapat tentenag fungsi media pembelajaran. Menurut Daryanto (2018:5) fungsi media pembelajaran yaitu:

1. Meningkatkan motivasi belajar.
2. Memberikan dan meningkatkan variasi belajar.
3. Siswa dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan melalui media pembelajaran.
4. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas.
5. Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.
6. Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan.

Disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi dan lingkungan belajar yangh ditata dan diciptakan oleh guru untuk memakaikan media pembelajaran dalam proses belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.

2.1.9 Pengertian Media Pembelajaran *Mystery Box*

Media sangatlah berfungsi dalam pembelajaran untuk memudahkan pendidik mentransfer materi kepada peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang mudah digunakan adalah media *mystery box*. *Mystery box* ialah sebuah kotak atau box yang berisi gambar beserta tulisan mengenai materi pembelajaran.

Mystery box adalah alat yang berbentuk kotak dan berguna untuk menyampaikan pesan yang dapat merangsang pikiran minat siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mempersiapkan sebuah *mystery box* pilihan kotak dan penutup dengan berbagai bentuk dan ukuran yang dapat menutupi kotak dengan kertas berwarna dan harus menarik agar dapat meningkatkan efek ketertarikan pada anak, maka ketika anak melihat sesuatu yang menarik anak untuk lebih menjawab dengan baik, (Calor Ann Bloom, 2019). Menurut Darnis, 2018 dalam Novitasari (2023:15) *Mystery box* atau kotak misteri adalah media yang menggunakan karton atau kardus berisi barang, kalimat tulisan dan gambar. Menurut Barell (2016:9) mengatakan *mystery box* adalah sebuah media pembelajaran dan cara untuk mengajak siswa dalam proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, dengan menggunakan benda atau objek yang tidak diketahui.

2.1.10 Rancangan Pembuatan Media *Mystery Box*

Media *mystery box* merupakan golongan media pembelajaran yang berupa kotak atau box yang didalamnya terdapat teks singkat dan bergambar. Media *mystery box* bisa membantu meningkatkan minat belajar, rasa ingin tahu dan lain sebagainya. *Mystery box* merupakan kotak yang berbentuk seperti kado ulang tahun dan media ini termasuk media grafika dalam jenis visual. Cara kerja media ini hampir sama dengan media *pop-up book* yang membedakan ialah pada *mystery box* permainan yang diamankan dengan berkelompok.

Media *mystery box* bertujuan untuk membantu peserta didik untuk memahami suatu pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak memberikan kesan yang membosankan ketika proses belajar berlangsung. Media

ini juga memperjelas arti dari suatu materi pelajaran dengan visual yang dihadirkan.

Rancangan dari produk *mystery box* menurut Bates (2014:50) adalah sebagai berikut:

1. Media *mystery box* yang berbentuk kotak yang diberi penutup pada kotak.
2. Media *mystery box* mempunyai banyak variasi warna sehingga visualnya terlihat menarik.
3. Materi yang dibuat pada media *mystery box* ialah penerapan nilai-nilai pancasila di kelas IV.
4. Bahan yang digunakan untuk pembuatan media *mystery box* adalah kertas karton, kotak kardus, kertas kado, lem, gunting dan lain sebagainya.
5. Media *mystery box* terdiri dari 4 lembar kardus yang ukuran sama, dan bagian lapis bawah kardus 1 lembar kardus yang telah diukur sesuai ukuran yang ditentukan.
6. Setiap lembar media *mystery box* berisi mengenai materi yang dikemas dengan menarik.

2.1.11 Manfaat Media *Mystery Box*

Mystery box adalah media berbentuk kotak yang berisi materi dan gambar mengenai materi pelajaran. Ada beberapa manfaat media *mystery box* menurut Bates (2014:23) sebagai berikut:

1. Meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
4. Meningkatkan keterlibatan siswa.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
6. Membantu mengembangkan keterampilan.
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.

2.1.12 Kelebihan dan Kelemahan Media *Mystery Box*

Menurut Simamora (2019:55) masing-masing media mempunyai kelebihan dan kelemahan. Begitu juga dengan media yang digunakan dalam materi penerapan nilai-nilai pancasila. Media yang peneliti rancang memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan media *mystery box* antara lain:

1. Mudah disimpan karena ukurannya tidak memerlukan tempat yang besar.
2. *Box* yang tidak terlalu besar sehingga mudah untuk dibawa, dan bisa digunakan secara individu maupun kelompok.
3. Mudah penyajiannya.
4. Isi dalam kotak tersebut berupa kejutan yang mungkin akan menarik perhatian siswa.

Sedangkan kelemahan media *mystery box* antara lain:

1. Bahan yang digunakan menentukan tahan lamanya media *mystery box*.
2. Jika digunakan pada materi pembelajaran yang kurang tepat, penggunaannya menjadi tidak efektif dan efisien.

2.2 Kerangka Berfikir

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan mudah dan jelas sehingga siswa bisa memahami dan menguasai materi pelajaran dengan baik, penggunaan media untuk melengkapi dan membantu para guru dalam menyampaikan materi. Dengan menggunakan media diharapkan terjadi interaksi antara guru dengan siswa dengan secara maksimal sehingga dapat mencapai hasil belajar yang sesuai dengan tujuan.

Mendapatkan hasil belajar yang baik maka perlu diperhatikan hal-hal yang mempengaruhi hasil belajar siswa baik dari faktor dalam diri siswa maupun faktor dari luar, penggunaan media *mystery box* adalah suatu faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, merangsang kegiatan belajar dan membuat suasana lebih menarik.

Meningkatnya pemahaman siswa tentang materi penerapan nilai-nilai pancasila maka itu akan mempengaruhi hasil belajar pelajaran PKN. Beberapa

alasan mengapa media *mystery box* dapat mempertinggi hasil belajar, alasan ini berkenaan dengan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian dari guru, tetapi ada aktivitas seperti mengamati, melakukan dan lain-lain. Oleh karena itu temuan ini dapat dinyatakan bahwa penggunaan media *mystery box* pada materi penerapan nilai-nilai pancasila sangat mempengaruhi hasil belajar.

2.3 Definisi Operasional

1. Belajar berfungsi sebagai suatu proses aktivitas atau pengalaman yang memotivasi seseorang untuk menghasilkan perubahan pengetahuan dan tingkah laku karena adanya pengalaman yang dilakukan dalam kegiatan belajar.
2. Pembelajaran berfungsi sebagai pengaturan suatu tindakan yang telah dirancang untuk mendukung proses pembelajaran. Pemahaman seorang guru terhadap pengertian pembelajaran akan sangat mempengaruhi cara guru itu mengajar.
3. Media pembelajaran berfungsi sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau saluran komunikasi antara guru dan siswa, yang dapat merangsang pikiran, semangat, perasaan, perhatian, dan minat siswa.
4. Media *mystery box* berfungsi sebagai alat yang berbentuk kotak dan berguna untuk menyampaikan pesan juga dapat merangsang pikiran minat siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adanya pengaruh yang signifikan setelah menggunakan media *mystery box* materi penerapan nilai-nilai pancasila di kelas IV SD Negeri 068003 Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2024/2025.