

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Pengaruh

Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan pengaruh sebagai kekuatan yang ada atau muncul dari sesuatu, bisa jadi orang atau benda, yang membentuk watak, keyakinan, atau tindakan orang lain. Sejalan dengan itu, Menurut Sukardin et al., (2023:997) Pengaruh adalah suatu kekuatan atau daya yang muncul dari berbagai hal, seperti sifat, individu, benda, keyakinan, maupun tindakan seseorang, yang mampu memberikan dampak terhadap lingkungan di sekitarnya. pengaruh bisa membuat orang lain berubah dalam cara berpikir, bersikap, atau bertindak karena adanya dorongan dari hal-hal tersebut.

Menurut Haliza et al., (2025:124) Pengaruh diartikan sebagai daya atau efek signifikan suatu pendekatan yang dapat mengubah kemampuan atau hasil tertentu secara bermakna. Pengaruh tidak hanya sekadar memberi dampak, tetapi juga membawa perubahan nyata yang dapat dilihat pada peningkatan kemampuan maupun pencapaian hasil yang diharapkan.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu kemampuan atau kekuatan yang mampu memberikan dampak terhadap orang lain maupun lingkungan sekitarnya. Pengaruh tidak hanya membentuk sikap dan tindakan, tetapi juga dapat mengubah kemampuan serta menghasilkan perubahan nyata yang bermakna.

2.1.2 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah pendekatan terstruktur yang dirancang guru untuk membimbing dan mengelola proses belajar mengajar sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal. Model pembelajaran juga berfungsi sebagai panduan bagi guru untuk menentukan langkah-langkah, strategi, metode, media, dan teknik yang tepat.

Menurut Purnomo et al., (2022:3) mengatakan bahwa model pembelajaran merupakan pola pilihan para guru untuk merancang pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model pembelajaran juga merupakan suatu prosedur dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Wahyuni et al., (2024:2) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran berfungsi sebagai rancangan dasar yang memberi arah sekaligus kerangka berpikir bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Selain itu, menurut Gusnarib & Rosnawati (2021:36) menekankan bahwa Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang sistematis dan terstruktur untuk merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran. Dengan begitu, guru dapat merencanakan pembelajaran dengan matang, melaksanakan kegiatan secara terarah, serta mengevaluasi perkembangan yang terjadi pada peserta didik. Menurut Asy'arie et al., (2025:3) menambahkan Model pembelajaran adalah suatu kerangka yang digunakan guru untuk mengelola proses belajar mengajar agar lebih efektif dan terstruktur.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu rancangan yang dibuat secara sistematis dan terstruktur oleh guru untuk mengatur proses belajar mengajar. Model ini berperan sebagai pedoman dan strategi bagi guru untuk memilih, mengatur, dan mengintegrasikan materi, metode, media, serta langkah pembelajaran.

2.1.3 Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

2.1.3.1 Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah pendekatan yang menempatkan peserta didik sebagai pusat kegiatan belajar, di mana mereka diberikan permasalahan yang relevan dengan kehidupan nyata untuk dianalisis dan diselesaikan. Pada model ini, proses pembelajaran berfokus pada suatu masalah di

kehidupan sehari-hari dan mendorong siswa untuk berpikir kritis, mencari solusi, serta menyelesaikan permasalahan secara mandiri.

Menurut Subiyantoro (2025:42) *Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu pendekatan pembelajaran di mana guru berperan sebagai fasilitator untuk membimbing siswa dalam menyelesaikan permasalahan nyata melalui kerja kelompok kecil. Tujuan utama *Problem Based Learning* (PBL) adalah agar siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan secara materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, serta kemampuan pemecahan masalah yang dapat diterapkan dalam kehidupan nyata.

Menurut Purnomo et al., (2022:24) menambahkan *Problem Based Learning* (PBL) memanfaatkan berbagai jenis kecerdasan siswa untuk menghadapi tantangan nyata, sekaligus melatih mereka menanggapi situasi baru dan menyelesaikan masalah secara kompleks. Selain itu, menurut Asy'arie et al., (2025:5) Model pembelajaran *problem based learning* (PBL) adalah metode pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks untuk siswa belajar tentang konsep dan prinsip yang relevan.

Dengan berinteraksi langsung dengan masalah yang nyata, siswa belajar untuk membuat keputusan, mempertimbangkan berbagai macam solusi yang akan diberikan, serta mengevaluasi hasil dari tindakan yang mereka ambil. Dan proses ini tidak hanya meningkatkan kemampuan akademik, tetapi juga menumbuhkan keterampilan sosial, rasa tanggung jawab, dan kemandirian siswa dalam menghadapi tantangan nyata .

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa *problem Based Learning* (PBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan menggunakan masalah di kehidupan sehari-hari sebagai konteks utama pembelajaran.

2.1.3.2 Karakteristik Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Problem based learning (PBL) memiliki karakteristik utama yang membedakannya dari metode pembelajaran konvensional. Menurut Subiyantoro

(2025:43) menjelaskan bahwa karakteristik model pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut:

1. Berpusat pada Masalah Autentik

Dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), masalah yang diangkat bersifat autentik, yaitu berasal dari pengalaman nyata yang dekat dengan kehidupan siswa. Persoalan tersebut dapat berupa isu lingkungan, sosial, maupun budaya yang mereka hadapi sehari-hari.

2. Pembelajaran Berpusat pada Peserta Didik (*Student Centered Learning*)

Dalam pembelajaran berpusat pada peserta didik (*Student Centered Learning*) siswa didorong untuk aktif mencari informasi, menganalisis permasalahan, serta merumuskan solusi melalui kerja sama. Dan guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan seperlunya, sehingga tanggung jawab belajar sepenuhnya berada pada siswa.

3. Kolaborasi dan Kerja Tim

Kolaborasi merupakan pilar penting dalam *Problem Based Learning* (PBL). Peserta didik ditempatkan dalam kelompok kecil beranggotakan sekitar 4–6 orang untuk saling bertukar ide, berdiskusi, dan merumuskan solusi atas permasalahan yang diberikan. Melalui kerja sama ini siswa belajar untuk menghargai pendapat orang lain, membangun sikap toleransi, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab bersama.

4. Proses Penyelidikan Terstruktur (*Inquiry-Based Learning*)

Dalam *Problem Based Learning* (PBL), penyelidikan menjadi inti dari pembelajaran karena siswa didorong untuk menemukan sendiri jawaban atas permasalahan yang dihadapi. Tahapan ini diawali dengan mengidentifikasi masalah, merumuskan dugaan awal atau hipotesis, kemudian menelusuri berbagai informasi yang relevan untuk dianalisis hingga menghasilkan kesimpulan. Selama proses berlangsung, guru berperan sebagai pendamping yang memberikan pertanyaan pemandu (*scaffolding questions*) agar siswa mampu memetakan persoalan secara lebih terarah, mengeksplorasi sumber belajar yang sesuai, serta menyusun solusi berdasarkan bukti yang diperoleh.

5. Integrasi Pengetahuan *Interdisipliner*

Integrasi pengetahuan *interdisipliner* menjadi salah satu karakteristik penting dalam *Problem Based Learning* (PBL), karena permasalahan yang dihadirkan umumnya bersifat kompleks dan tidak dapat diselesaikan hanya dari satu sudut pandang. Peserta didik dituntut untuk menghubungkan konsep dari berbagai bidang, seperti sosial, budaya, ekonomi, teknologi, maupun lingkungan, sehingga mampu memahami persoalan secara lebih komprehensif.

6. Refleksi Berkelanjutan (*Continuous Reflection*)

Refleksi berkelanjutan menjadi ciri khas dalam *Problem Based Learning* (PBL) karena mendorong peserta didik secara konsisten menelaah pengalaman belajar yang sedang maupun telah dijalani. Kegiatan ini dilakukan tidak hanya di akhir, tetapi juga sepanjang proses, sehingga siswa dapat mengidentifikasi perkembangan, memahami hambatan, dan menilai efektivitas strategi.

2.1.3.3 Sintaks Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Ada beberapa tahapan dari model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menurut Arends (dalam Ardianti et al., 2021:33), yaitu sebagai berikut:

1. Mengorientasikan siswa terhadap masalah

Guru memperkenalkan suatu permasalahan nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari dan mendorong rasa ingin tahu siswa. Sementara itu, siswa memusatkan perhatian untuk memahami permasalahan yang diajukan tersebut.

2. Mengorganisasikan siswa untuk belajar

Pada tahap ini, guru berperan sebagai yang memandu dan merangsang kegiatan belajar siswa. Disisi lain, siswa secara berkelompok mendiskusikan masalah untuk penggalan fakta-fakta yang terdapat dalam masalah, menyadari inti permasalahan, serta mengidentifikasi hal-hal yang diperlukan untuk merumuskan solusi.

3. Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok

Pada tahap ini, siswa diberi kesempatan untuk mencari informasi dari berbagai sumber seperti buku di perpustakaan, internet, atau mengamati langsung di sekitarnya. Guru hanya mengawasi dan memantau, sedangkan kegiatan analisis serta

penyelesaian masalah sepenuhnya dilaksanakan oleh siswa secara individu maupun kelompok.

4. Mengembangkan dan menyajikan hasil penyelesaian masalah

Guru memandu diskusi siswa dan mengarahkan siswa pada hasil penyelidikan yang tepat dari informasi yang dikumpulkan dalam diskusi kelompok. Siswa menuangkan hasil diskusi mereka berupa solusi, laporan, atau produk dan mempresentasikan di depan kelas.

5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Tahap terakhir adalah refleksi dan evaluasi. Guru bersama siswa menarik kesimpulan dari seluruh proses pembelajaran. Siswa melakukan tinjauan ulang terhadap semua materi dan merefleksikan seluruh kegiatan belajar yang dijalani.

2.1.3.4 Kelebihan Dan Kekurangan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL)

Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menurut Subiyantoro (2025:54), yaitu sebagai berikut:

1. Kelebihan model pembelajaran *Problem Based Learning*, yaitu:

- a) Melatih kemampuan analitis, berpikir kritis, dan kreatif dalam menghadapi persoalan nyata.
- b) Membiasakan peserta didik mengidentifikasi kebutuhan belajar, mencari informasi, dan mengelola pengetahuan secara mandiri.
- c) Melatih kerja sama, interaksi, dan toleransi melalui diskusi kelompok kecil.
- d) Masalah yang autentik dan relevan menumbuhkan rasa ingin tahu serta minat belajar berkelanjutan.
- e) Membantu peserta didik menghubungkan konsep dari berbagai bidang sehingga pembelajaran lebih holistik dan aplikatif.

2. Kelemahan model pembelajaran *Problem Based Learning*, yaitu:

- a) Proses penyelidikan, diskusi, dan refleksi membuat *problem based learning* membutuhkan durasi lebih panjang dibanding metode konvensional.
- b) Guru dituntut menyiapkan materi dan masalah autentik secara kompleks, sementara siswa harus aktif mencari informasi dan menyelesaikan masalah.

- c) Evaluasi mencakup proses dan hasil belajar, termasuk kolaborasi, berpikir kritis, serta refleksi, sehingga memerlukan instrumen penilaian yang cermat.
- d) Tidak semua peserta didik siap dengan pembelajaran mandiri, terutama mereka yang kurang percaya diri atau memiliki keterampilan belajar rendah.
- e) Pada model ini tidak semua materi dapat digunakan, model ini harus disesuaikan dengan materi yang ingin dipergunakan.

2.1.4 Media Pembelajaran

2.1.4.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan materi, informasi, atau pengalaman belajar kepada peserta didik, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif, menarik, dan bermakna. Media ini bisa berupa benda fisik, gambar, audio, video, animasi, perangkat digital, atau bahkan kombinasi dari berbagai bentuk media yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Menurut Pagarra et al., (2022:11) Media pembelajaran adalah segala peralatan yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif. Media bukan hanya alat penyampai informasi, tetapi juga sarana untuk memfasilitasi pemahaman dan memperkuat pengalaman belajar.

Selaras dengan itu, Harahap et al., (2021:29) menekankan bahwa media pembelajaran adalah sarana penghubung antara guru sebagai penyampai informasi dan siswa sebagai penerima. Melalui penggunaan media yang tepat, guru dapat merangsang minat, meningkatkan motivasi, serta mendorong keterlibatan siswa secara aktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyeluruh, interaktif, dan bermakna. Sebagai contoh, siswa dengan kecerdasan visual dapat lebih mudah memahami materi melalui gambar atau video, sementara siswa yang lebih responsif terhadap audio dapat lebih terbantu melalui penjelasan lisan atau rekaman.

Selain itu, menurut Sudirman et al., (2023:234) Media pembelajaran merupakan sarana, instrumen, atau metode yang dimanfaatkan dalam kegiatan pendidikan untuk memfasilitasi proses interaksi antara pendidik dan peserta didik. Penggunaan media ini bertujuan menciptakan

pengalaman belajar yang ilmiah, partisipatif, bermakna, serta mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi komunikasi edukatif.

Simbolon et al., (2024:183) juga menambahkan bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dari diri peserta didik itu sendiri

Berdasarkan pengertian media pembelajaran menurut para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa Media pembelajaran adalah segala sarana, alat, atau metode yang digunakan oleh pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran secara efektif dan benar kepada peserta didik. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang memperkuat pemahaman, memotivasi, dan melibatkan siswa secara aktif.

2.1.4.2 Media Pembelajaran *Flashcard*

Flashcard adalah alat pembelajaran yang berfungsi sebagai media kognitif untuk menyajikan informasi. *Flashcard* adalah media yang dirancang dalam pembelajaran dengan bentuk nyata, yakni kartu. Menurut Akbar (2022:4) mengemukakan bahwa *Flashcard* adalah media pembelajaran berbasis visual, baik berupa gambar, tulisan, maupun kombinasi keduanya. Media ini dirancang untuk memanfaatkan kemampuan penglihatan siswa dalam menyerap informasi, sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami dan diingat. konsep atau informasi yang sulit dapat diubah menjadi bentuk yang lebih sederhana dan menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingatnya.

Selain itu, Qaidatiningsih & Widyasari (2025:199) menyatakan media *Flashcard* adalah salah satu media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka dapat memberikan respon positif dan menciptakan suasana belajar yang lebih aktif. Menurut Shafa et al., (2022:2755) mengatakan Media *flashcard* dapat digunakan oleh seorang pendidik dalam menyampaikan isi materi Pembelajaran dan sangat membantu dalam mengingat serta mengkaji bahan materi pembelajaran yang diberikan oleh guru didalam kelas.

Berdasarkan pengertian *Flashcard* menurut para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa *Flashcard* adalah media pembelajaran yang berbentuk kartu dan berisi tulisan, gambar atau gabungan dari keduanya sehingga dapat meningkatkan minat serta perhatian dari peserta didik dalam proses pembelajaran.

2.1.4.3 Tahapan Pembuatan Media pembelajaran Flashcard

Tahapan pembuatan *flashcard* dapat dibagi menjadi tiga menurut Akbar, (2022:78), yaitu dengan manual, bantuan mesin dan teknologi, serta secara online. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tahapan pembuatan *flashcard* secara *online*. Adapun tahapan pembuatan *flashcard* secara *online* menurut Akbar (2022:87) meliputi tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pembuatan, dan tahap penyelesaian, yaitu sebagai berikut :

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan merupakan langkah awal dalam proses pembuatan *flashcard* secara online. Pada tahap ini, hal yang perlu dipastikan adalah ketersediaan koneksi internet, perangkat digital seperti *smartphone*, laptop, atau komputer, serta aplikasi desain yang akan digunakan. Aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah aplikasi *canva*, karena bersifat praktis, mudah diakses melalui berbagai perangkat dan menyediakan berbagai fitur desain yang menarik serta praktis digunakan.

- a) Menyiapkan akses internet (melalui WiFi atau paket data).
- b) Menyiapkan perangkat seperti *smartphone*, laptop, atau komputer.
- c) Memastikan perangkat telah terhubung dengan jaringan internet.
- d) Menyiapkan printer serta memastikan tinta tersedia apabila desain akan dicetak.
- e) Menentukan tema *flashcard* yang akan dibuat.
- f) Menentukan jumlah *flashcard* yang akan diproduksi.
- g) Membuka aplikasi *Canva* sebagai media pembuatan desain *flashcard*.

2. Tahap Persiapan

Tahap ini merupakan proses inti dalam pembuatan *flashcard*, yaitu membuat desain menggunakan aplikasi *canva* yang telah dipilih. Langkah-langkahnya sebagai berikut :

- a) Buka situs www.canva.com melalui komputer atau laptop.
- b) Pastikan pengguna telah memiliki akun dan dapat masuk (*login*) ke dalam aplikasi.
- c) Buka halaman utama Canva, lalu buat desain baru dengan memilih jenis Kartu.
- d) Tentukan ukuran dan orientasi *flashcard* yang diinginkan bisa berbentuk *landscape* atau *portrait*, sesuai kebutuhan desain.
- e) Pengguna juga dapat menggunakan *template* yang tersedia atau membuat desain sendiri sesuai kebutuhan.
- f) Beri nama pada desain *flashcard*, kemudian atur ukuran, jenis, dan gaya huruf sesuai keinginan.
- g) Tambahkan gambar melalui menu Elemen, kemudian ketik kata kunci (misalnya “budaya”), pilih kategori grafis, dan tentukan gambar yang sesuai.

3. Tahap Pembuatan

Tahap penyelesaian merupakan proses akhir dari pembuatan *flashcard* secara *online*. Tujuannya adalah untuk memastikan desain yang telah dibuat sudah sesuai dan siap digunakan atau dicetak. Langkah-langkah dalam tahap ini meliputi:

- a) Periksa kembali teks untuk memastikan tidak terdapat kesalahan penulisan.
- b) Periksa warna, garis, dan tata letak gambar agar hasil desain lebih sesuai.
- c) Jika *flashcard* akan dicetak, pastikan hasil pemotongan rapi dan sudut kartu tidak tajam.
- d) Untuk menyimpan hasil desain dengan menekan *ikon* unduh di pojok kanan atas, kemudian memilih format file dan mengunduhnya ke perangkat.
- e) *Flashcard* yang telah disimpan, sudah siap untuk dicetak.

2.1.4.4 Kelebihan dan kekurangan Media pembelajaran Flashcard

Dalam penggunaan media *flashcard*, tentunya kita akan menghadapi beberapa kelebihan dan kekurangan Berikut kelebihan dan kekurangan menurut S. Wahyuni (2020:11), yaitu antara lain :

1. Kelebihan dalam media pembelajaran *Flashcard*

Ada beberapa kelebihan dalam media *flashcard*, yakni sebagai berikut :

- a. Mudah dibawa karena ukurannya kecil sehingga dapat digunakan di mana saja, baik di dalam maupun di luar kelas.
- b. Praktis dalam pembuatan dan penggunaan
- c. Membantu perkembangan kognitif siswa

2. Kekurangan dalam media pembelajaran *Flashcard*

- a. Cocok untuk kelompok kecil, kurang efektif untuk kelas besar.
- b. Ukuran kartu yang terkadang terlalu kecil untuk kelas besar dan tidak terlihat jelas dari jauh.
- c. Jika tidak dikombinasikan dengan aktivitas lain, dapat membuat siswa jenuh.

2.1.5 Pengertian Belajar

Belajar pada hakikatnya merupakan usaha sadar yang dilakukan individu untuk menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Belajar tidak hanya terbatas pada ruang kelas dengan aktivitas formal, tetapi juga hadir dalam keseharian melalui pengalaman, interaksi, dan refleksi diri.

Menurut Gusnarib & Rosnawati (2021:2) belajar merupakan suatu aktivitas yang dapat berlangsung secara sengaja maupun tidak sengaja. Dalam bentuk yang disengaja, seseorang secara sadar berusaha mempelajari sesuatu, misalnya dengan membaca, mendengarkan penjelasan guru, atau berlatih keterampilan yang diinginkan. Namun, belajar juga dapat terjadi secara tidak langsung melalui pengalaman sehari-hari, ketika anak meniru sikap jujur teman atau membantu orang tua di rumah.

Menurut Afkarina & Hazawawi (2025:437) menyatakan bahwa Belajar adalah perubahan dalam cara seseorang bertindak atau berpikir yang terjadi karena pengalaman atau latihan. Menurut Hartati & Panggabean (2023:5) Berpendapat

bahwa belajar perubahan yang mengandung suatu usaha secara sadar, untuk mencapai tujuan tertentu untuk mendapatkan kemampuan atau pengetahuan baru.

Menurut Qalit et al., (2025:67) juga menegaskan bahwa belajar merupakan usaha sadar yang berlangsung dan berorientasi pada pengembangan diri. Perubahan yang dihasilkan dapat terlihat dari kondisi seseorang yang semula belum mampu menjadi mampu, atau dari keterampilan yang masih bersifat dasar berkembang menjadi keterampilan yang lebih matang dan profesional. Dengan kata lain, belajar tidak pernah berhenti dan selalu berlangsung, sehingga memberi setiap orang kesempatan untuk tumbuh dan berkembang.

Berdasarkan pengertian belajar menurut pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa belajar merupakan sebuah usaha yang dilakukan untuk mengembangkan potensi didalam dirinya. baik secara sengaja maupun tidak sengaja. Proses ini melibatkan usaha dari diri sendiri untuk memperoleh perubahan tersebut.

2.1.6 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar bukan sekedar angka atau nilai di kertas, melainkan cerminan dari perkembangan diri peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar mencakup kemampuan dalam memahami pengetahuan, membangun sikap, serta menguasai keterampilan yang relevan dengan kehidupan nyata.

Menurut Artama et al., (2025:18) Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, yang mencerminkan perubahan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Perubahan pada aspek kognitif menunjukkan sejauh mana siswa memahami, mengingat, dan mengolah pengetahuan yang diperoleh. Sementara, aspek afektif berkaitan dengan sikap, nilai, dan karakter yang dibangun selama proses pembelajaran, seperti kedisiplinan, rasa tanggung jawab, atau kerja sama. Dan aspek psikomotorik tercermin melalui keterampilan nyata yang dapat diaplikasikan peserta didik dalam aktivitas sehari-harinya.

Menurut Pahriah (2021:14) mengemukakan Hasil belajar merupakan hasil interaksi antara perilaku belajar peserta didik dan tindakan mengajar yang dilakukan

oleh guru. Perilaku belajar peserta didik mencakup motivasi, perhatian, strategi belajar, dan keterlibatan aktif mereka dalam mengikuti pembelajaran. Sementara itu, tindakan mengajar guru meliputi cara menjelaskan materi, penggunaan metode yang tepat, pemilihan media pembelajaran, serta pemberian bimbingan dan umpan balik. Menurut Bhakti et al., (2022:30) juga menekankan hasil belajar merupakan bukti nyata dari proses pembelajaran, yang dapat terlihat melalui perubahan perilaku, cara berpikir, dan kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh.

Dari pengertian hasil belajar menurut para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses pendidikan, tercermin melalui perubahan baik dalam sikap, pola pikir, dan keterampilan dalam menerapkan pengetahuan yang didapatkan.

2.1.7 Pendidikan Pancasila

2.1.7.1 Hakikat Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang mulai diterapkan sejak tahun ajaran 2022/2023 sebagai pengganti PPKN, sesuai dengan Keputusan Mendikbud Ristek Nomor 56 Tahun 2022. Mata pelajaran ini berfokus pada penanaman nilai-nilai Pancasila dan pembinaan kewarganegaraan, dengan tujuan membimbing peserta didik menjadi individu yang cerdas, berakarakter, dan berakhlak mulia. Menurut Habibah & Fathurrahman (2025:216) Pendidikan Pancasila bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai, sikap, dan perilaku yang berlandaskan pada Pancasila, sehingga peserta didik dapat tumbuh menjadi warga negara yang cerdas, berakarakter, dan berakhlak mulia. Pendidikan ini tidak hanya bersifat teoritis, melainkan juga berorientasi pada pembentukan pribadi yang mampu menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Natalia & Saingo (2023:271) Pendidikan Pancasila mengajarkan peserta didik untuk menghargai perbedaan dan keragaman dalam masyarakat Indonesia, memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara, dan nilai-nilai dasar seperti kejujuran dan keadilan. Hal ini membantu peserta didik menjadi

individu yang toleran, bertanggung jawab, dan memiliki kesadaran sebagai warga negara yang baik.

Menurut Febrianti et al., (2025:21) juga membenarkan bahwa Pendidikan Pancasila merupakan landasan utama dalam pembinaan karakter. Melalui penerapan yang tepat, pendidikan ini tidak hanya menghasilkan peserta didik yang berprestasi secara akademis, tetapi juga membentuk pribadi yang menjunjung tinggi nilai persatuan, toleransi, keadilan, dan semangat gotong royong. Melalui pembelajaran yang menekankan nilai-nilai tersebut, peserta didik belajar bekerja sama, dan menghargai perbedaan yang ada dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti menyimpulkan Pendidikan Pancasila adalah proses pembelajaran yang bertujuan menanamkan nilai, sikap, dan perilaku yang berlandaskan pada Pancasila agar peserta didik tumbuh menjadi warga negara yang cerdas, berakhlak, dan berakhlak mulia. Pendidikan ini tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga berorientasi pada pembentukan pribadi yang mampu menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.7.2 Materi Keberagaman Budaya Di lingkungan Sekitar

1. Pengertian Keberagaman

Keberagaman adalah keberadaan berbagai macam perbedaan dalam suatu kelompok atau masyarakat. Perbedaan itu dapat berupa suku bangsa, budaya, bahasa, agama, maupun kebiasaan hidup sehari-hari. Keberagaman di Indonesia muncul karena wilayah Indonesia yang sangat luas, terdiri atas ribuan pulau, dan dihuni oleh masyarakat dari berbagai latar belakang. Meskipun berbeda, semua warga Indonesia tetap bersatu sebagai satu bangsa.

2. Bentuk-Bentuk Keberagaman di Indonesia

a) Suku bangsa



Gambar 2.1 Suku Batak

Sumber : *Blogger*

Suku bangsa adalah kelompok masyarakat yang memiliki asal usul serta identitas budaya yang khas termasuk bahasa, adat istiadat dan ciri khas budaya yang membedakan mereka dari kelompok lain. Di Indonesia terdapat ratusan hingga lebih dari seribu suku bangsa yang tersebar diberbagai pulau dan wilayah. Misalnya, suku jawa berasal dari pulau jawa baik di wilayah jawa tengah, yogyakarta dan jawa timur, suku Batak banyak terdapat di Sumatra Utara, serta suku sunda yang menempati wilayah provinsi jawa barat, dll. Walaupun berbeda, semua suku bangsa tersebut tetap bersatu sebagai bagian dari bangsa Indonesia.

b) Bahasa Daerah

Selain bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan, masyarakat di berbagai daerah juga memiliki bahasa daerah sendiri. Bahasa daerah digunakan dalam percakapan sehari-hari dilingkungannya, baik dilingkungan keluarga atau dilingkungan masyarakat. Contohnya bahasa Jawa, bahasa Sunda, bahasa Batak, bahasa karo dan masih banyak lagi.

c) Budaya dan Adat Istiadat



Gambar 2.2 Lompat Batu

Sumber : *Blogger*

Setiap daerah di Indonesia memiliki budaya dan adat istiadat yang berbeda-beda. Hal ini dapat dilihat dari tarian, lagu daerah, rumah adat, tradisi, makanan, upacara adat dan pakaian tradisional. Misalnya Tari Saman dari

Aceh, Tari Kecak dari Bali, Rumah Gadang dari Sumatra Barat, Rumah Honai dari Papua, serta lompat batu dari nias dan banyak lainnya.

d) Agama dan kepercayaan



Gambar 2.3 Agama Di Indonesia

Sumber : Kumparan

Masyarakat Indonesia menganut berbagai agama, yaitu Islam, Kristen protestan, Katolik, Hindu, Buddha, dan Konghucu. Setiap agama memiliki cara beribadah serta hari besar keagamaan yang berbeda-beda. Walaupun berbeda, semua agama mengajarkan kebaikan.

3. Keberagaman Di lingkungan Sekitar

Keberagaman tidak hanya terlihat di seluruh Indonesia, tetapi juga dapat kita jumpai di lingkungan sekitar, antara lain:

a) Lingkungan Keluarga



Gambar 2.4 Lingkungan keluarga

Sumber : Myedisi

Setiap anggota keluarga biasanya memiliki perbedaan yang unik, seperti hobi, kebiasaan, atau minat yang berbeda-beda. Misalnya, ayah gemar berkebun, ibu senang memasak, sementara anak-anak ada yang suka bermain bola dan ada pula yang lebih suka membaca buku. Selain itu, dalam keluarga juga bisa ditemukan perbedaan bahasa yang digunakan, seperti kakek dan nenek yang

masih terbiasa memakai bahasa daerah, sedangkan cucu lebih sering menggunakan bahasa Indonesia.

b) Lingkungan Sekolah



Gambar 2.5 Lingkungan sekolah

Sumber : *Blogger*

Keberagaman juga tampak jelas di lingkungan sekolah. Setiap siswa datang dari latar belakang yang berbeda, baik suku bangsa, agama, maupun bahasa daerah yang digunakan di rumah. Selain itu, siswa memiliki kemampuan dan minat yang beragam, ada yang pandai dalam pelajaran matematika, ada yang berbakat di bidang seni, ada pula yang unggul dalam olahraga.

c) Lingkungan masyarakat



Gambar 2.6 Lingkungan masyarakat

Sumber : *Pinterest*

Keberagaman tidak hanya ada di rumah dan sekolah, tetapi juga terlihat dalam kehidupan masyarakat seperti di kampung, komplek, atau lingkungan sekitar. Warga memiliki latar belakang berbeda, baik pekerjaan, adat, bahasa, maupun agama. Ada yang menjadi petani, pedagang, pegawai, atau guru, serta menggunakan bahasa daerah yang beragam dalam keseharian. Dari keberagaman itu kita belajar untuk saling menghormati, bekerja sama, dan menjaga kerukunan agar hidup menjadi harmonis, yang dapat terlihat dalam kegiatan bersama, misalnya membersihkan lingkungan, ronda malam, atau

merayakan hari besar agama dengan melibatkan semua warga tanpa membedakan perbedaan.

4. Pentingnya Menghargai Keberagaman

Mengenal perbedaan saja tidak cukup, kita juga harus belajar menghargai keberagaman. Menghargai keberagaman berarti bersikap agar tidak merugikan orang lain dan tetap hidup rukun meski berbeda, misalnya menjaga ketenangan saat tetangga beribadah. Sikap empati juga penting, yaitu memahami perasaan orang lain dengan tidak mengejek logat, nama, atau tradisi teman. Kita juga tidak boleh memaksakan kehendak, karena setiap orang berhak menjalankan ibadah dan tradisinya. Selain itu, kita perlu bersikap inklusif dengan menerima semua orang tanpa membedakan, contohnya mengajak semua teman bermain. Semua sikap ini sesuai dengan semboyan Bhinneka Tunggal Ika yang berarti berbeda-beda tetapi tetap satu, sehingga perbedaan menjadi kekuatan untuk menjaga persatuan bangsa Indonesia.

2.2 Kerangka berpikir

Belajar adalah suatu proses yang menghasilkan perubahan yang bersifat tetap pada diri seseorang. Belajar tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan sebuah keterampilan, sikap dan nilai dari peserta didik. Belajar bersifat aktif, berkembang, dan saling berkaitan. Proses belajar tidak dapat dipisahkan dari mengajar. Dimana mengajar berperan sebagai upaya untuk memfasilitasi, membimbing, dan merangsang terjadinya proses belajar yang efektif pada peserta didik.

Adapun, mata pelajaran pendidikan pancasila banyak tidak diminati oleh kebanyakan orang karena merasa pembelajaran ini membosankan dan hanya berbasis hafalan dan mencatat. Maka dalam proses pendidikan pancasila tersebut, guru menggunakan model pembelajaran dan dibantu dengan media pembelajaran untuk mempermudah menyampaikan pembelajaran secara efektif dan peserta didik merasa semangat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Aulia et al., 2025) di kelas IV SDN Ancol Tahun Ajaran 2024/2025, Kecamatan Darmaraja, Kabupaten Sumedang, penelitian menyimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *flashcard* memberikan pengaruh terhadap peningkatan pemahaman konsep IPAS siswa pada materi kekayaan budaya Indonesia. Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai siswa dari 77,3 pada saat *pretest* menjadi 82,7 pada *posttest*, dengan nilai tertinggi *posttest* mencapai 100 dan nilai terendah 70. Seluruh siswa berhasil mencapai nilai di atas batas ketuntasan yang ditetapkan, yaitu 70. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dengan media *flashcard* tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep siswa tetapi juga mendorong keterlibatan aktif, kemampuan pemecahan masalah, dan kolaborasi dalam diskusi kelompok, sesuai dengan prinsip pembelajaran konstruktivisme yang menekankan pada pengalaman belajar yang bermakna.

Penelitian tersebut memiliki relevansi yang kuat dengan fokus penelitian ini, yang sama-sama menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan media *flashcard*, meskipun dengan perbedaan mata pelajaran. Jika penelitian Aulia et al. berfokus pada IPAS, penelitian ini menitikberatkan pada hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IV, khususnya pada materi keberagaman budaya di lingkungan sekitar. Melalui pendekatan yang sama, penelitian ini diharapkan dapat memperkuat efektivitas PBL berbantuan *flashcard* tidak hanya untuk mata pelajaran IPAS tetapi juga untuk Pendidikan Pancasila, dengan hasil akhir yang mencakup peningkatan hasil belajar pada siswa.

2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dengan berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar kelas IV UPT SDN 068003 Medan Tuntungan T.A 2025/2026

2.4 Definisi Operasional

1. Pengaruh merupakan suatu kemampuan atau kekuatan yang mampu memberikan dampak terhadap orang lain maupun lingkungan sekitarnya.
2. Model pembelajaran merupakan suatu rancangan yang dibuat secara sistematis dan terstruktur oleh guru untuk mengatur proses belajar mengajar.
3. *Problem based learning* (PBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa berbasis permasalahan di kehidupan sehari-hari sebagai konteks utama pembelajaran.
4. Media *Flashcard* adalah media pembelajaran yang berbentuk kartu dan berisi tulisan, gambar atau gabungan dari keduanya sehingga dapat meningkatkan minat serta perhatian dari peserta didik dalam proses pembelajaran.
5. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses pendidikan, tercermin melalui perubahan baik dalam sikap, pola pikir, dan keterampilan dalam menerapkan pengetahuan yang didapatkan.
6. Pendidikan pancasila adalah proses pembelajaran yang bertujuan menanamkan nilai, sikap, dan perilaku yang berlandaskan pada Pancasila agar peserta didik tumbuh menjadi warga negara yang cerdas, berkarakter, dan berakhlak mulia.