

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu aktivitas dinamis yang bertujuan untuk memperoleh wawasan, keterampilan, dan pemahaman melalui berbagai bentuk pengalaman, pengamatan, kajian, maupun pendampingan. Afi Parnawi (2019:2) mengemukakan bahwa belajar adalah rangkaian aktivitas yang melibatkan aspek fisik dan mental, yang bertujuan menghasilkan perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman individu saat berinteraksi dengan lingkungan, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Zainal Aqib (2020:31) menjelaskan bahwa proses belajar merupakan perubahan internal yang terjadi dalam diri seseorang. Jika setelah menjalani proses tersebut tidak tampak adanya perubahan, maka tidak dapat dikatakan bahwa individu tersebut telah mengalami proses belajar.

Moh. Suardi & Marwan (2019:19), belajar adalah suatu proses transformasi perilaku yang berlangsung terus-menerus, dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti dorongan internal, perasaan, sikap, dan lainnya, serta terjadi sepanjang hidup, yang pada akhirnya membentuk perilaku yang diharapkan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses kesadaran yang menghasilkan perubahan perilaku melalui pengalaman yang diperoleh dari interaksi individu dengan lingkungannya.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan sekitar, berbagai sumber belajar, serta pendidik atau fasilitator (misalnya guru maupun instruktur) yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Menurut Moh. Suardi & Marwan (2019:15), pembelajaran dipahami sebagai suatu proses yang bertujuan membantu peserta didik agar mampu belajar secara optimal. Proses ini berlangsung sepanjang kehidupan manusia dan dapat terjadi di berbagai tempat serta waktu.

Karwono & Achmad Irfan Muzni (2020:9) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan terjemahan dari istilah *instructional*. Konsep ini berlandaskan pada psikologi kognitif holistik, kemudian dilengkapi dengan pandangan konstruktivisme, humanisme, dan lainnya. Perkembangan teknologi juga memberikan pengaruh signifikan terhadap pembelajaran, sebab proses belajar tidak lagi hanya bergantung pada guru atau dosen, melainkan dapat diperoleh melalui beragam sumber belajar sehingga menggeser peran pendidik.

Shilphy A. Octavia (2020:6) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan sebuah sistem yang terdiri atas sejumlah komponen yang saling berhubungan. Sejalan dengan itu, Meike Mandagi dkk. (2020:14) menegaskan bahwa pembelajaran berarti upaya yang dirancang untuk membuat seseorang belajar, yaitu dengan menciptakan kondisi agar terjadi pengalaman belajar dalam diri individu.

Berdasarkan berbagai pandangan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi timbal balik antara guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, yang bertujuan mengembangkan pengetahuan serta potensi peserta didik dengan dukungan model maupun media pembelajaran sehingga tujuan belajar dapat tercapai.

2.1.3 Pengertian Mengajar

Mengajar merupakan suatu aktivitas menyampaikan pengetahuan, keterampilan, maupun nilai-nilai tertentu kepada orang lain melalui berbagai pendekatan, seperti penjelasan lisan, diskusi, peragaan, ataupun praktik langsung. Menurut Novan Ardy Wiyani (2019:59), mengajar diartikan sebagai proses pemberian informasi atau pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik.

H. Punaji Setyosari (2020:2) menjelaskan bahwa hakikat mengajar adalah kegiatan yang bersifat intensional, yakni dirancang secara sadar dan terarah agar proses belajar dapat mencapai tujuan yang ditentukan. Aktivitas ini bertujuan untuk menyalurkan pengetahuan, keterampilan, serta sikap kepada siswa.

Karwono & Achmad Irfan Muzni (2020:8) menegaskan bahwa istilah mengajar berasal dari kata *teaching*, yang secara deskriptif dimaknai sebagai proses penyampaian ilmu dari guru kepada murid. Kegiatan ini sering juga dipahami

sebagai proses mentransfer pengetahuan. Selanjutnya, Shilphy A. Octavia (2020:7) menambahkan bahwa mengajar adalah bentuk interaksi antara guru dengan siswa, berupa aktivitas untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman dan kondusif bagi peserta didik.

Dari berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa mengajar merupakan suatu proses komunikasi pengetahuan yang berlangsung antara guru dan siswa dengan tujuan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung agar peserta didik dapat mencapai hasil belajar secara optimal.

2.1.4 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dipahami sebagai capaian yang diraih peserta didik setelah melalui proses pembelajaran. Menurut Sri Mulyani (2020:74), hasil belajar merupakan bentuk perubahan yang terjadi setelah berlangsungnya kegiatan belajar mengajar dan dapat diketahui melalui penilaian, yaitu kegiatan mengumpulkan serta mengolah informasi guna menentukan ketercapaian belajar siswa, sebagaimana diatur dalam Permendiknas No. 20 Tahun 2007 tentang Standar Penilaian.

Fendika Prastiyo (2019:8) berpendapat bahwa hasil belajar adalah puncak dari suatu proses belajar yang telah dilalui. Pencapaian ini biasanya disertai tindak lanjut atau perbaikan, dengan indikator keberhasilan dapat dilihat dari adanya perubahan perilaku.

Aris Rianto (2023:3) menjelaskan bahwa hasil belajar siswa merupakan tingkat pencapaian nyata yang ditunjukkan melalui perilaku yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang tampak dalam kebiasaan, sikap, penghargaan, serta keberhasilan belajar yang ditandai dengan nilai. Sejalan dengan itu, Hasrian Rudi Setiawan & Achmad Bahtiar (2023:24) menegaskan bahwa hasil belajar adalah bukti nyata dari proses belajar seseorang yang tampak melalui perubahan tingkah laku.

Berdasarkan pandangan tersebut dapat dirangkum bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik pada aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), maupun keterampilan (psikomotorik),

sekaligus mencerminkan tingkat keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

2.1.5 Model Pembelajaran

Model pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu pola atau pendekatan yang digunakan dalam merencanakan serta melaksanakan aktivitas belajar mengajar agar lebih efektif, efisien, dan menyenangkan. Menurut Jajang Bayu Kelana & Duhita Savira Wardani (2021:2), model pembelajaran adalah sebuah kesatuan utuh yang memadukan penerapan pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik dalam proses pembelajaran.

Marlynda Happy Nurmawati Sari dkk. (2023:4) menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan rancangan atau desain pembelajaran yang disusun secara sistematis tahap demi tahap untuk membantu mahasiswa dalam mengolah informasi, mengembangkan gagasan, serta membentuk pola pikir guna mencapai tujuan belajar.

Sumin Sutrisno (2023:50) berpendapat bahwa model pembelajaran pada dasarnya adalah bentuk penyajian pembelajaran yang terstruktur dari awal hingga akhir oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran berfungsi sebagai wadah atau bingkai dalam penerapan pendekatan, strategi, metode, maupun teknik belajar. Sejalan dengan itu, Shilphy A. Octavia (2020:13) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengatur pengalaman belajar agar tujuan atau kompetensi belajar dapat tercapai.

Berdasarkan berbagai pandangan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah rancangan atau kerangka kegiatan belajar yang tersusun dari awal hingga akhir sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik, menarik, mudah dipahami, serta mengikuti tahapan yang jelas.

2.1.6 Pengertian Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu pendekatan dalam pengajaran yang menekankan keterlibatan siswa secara bersama-sama untuk mencapai tujuan belajar. Menurut Suyanto dan Asep Djihad dalam Fx. Agus Hariyanto (2019:23),

pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama antar peserta didik guna meraih keberhasilan belajar. Ariswan Usman Aje (2022:15) juga mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan pembelajaran yang lebih menitikberatkan pada kerja kelompok. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan membentuk kelompok kecil beranggotakan sekitar 4–5 siswa.

Hj. Ida Farida (2022:14) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu model belajar yang berorientasi pada pencapaian tujuan individu yang saling mendukung demi keberhasilan bersama. Sementara itu, menurut Sanjaya dalam Syofia (2022:12), pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran yang menggunakan pola pengelompokan 4–6 orang siswa dengan latar belakang kemampuan, jenis kelamin, maupun etnis yang beragam.

Sejalan dengan penjelasan di atas, salah satu bentuk dari model pembelajaran kooperatif adalah Jigsaw. Menurut Isjoni dalam Zulqarnain (2022:211), pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw merupakan salah satu variasi pembelajaran yang mendorong siswa untuk lebih aktif serta saling membantu dalam memahami materi agar dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Sobry Sutikno (2019:79) menambahkan bahwa Jigsaw adalah model pembelajaran yang terdiri dari beberapa siswa dalam satu kelompok, di mana setiap anggota memiliki tanggung jawab terhadap bagian tertentu dari materi, sekaligus menjelaskan kembali bagian tersebut kepada anggota kelompok lainnya.

Maulana Arafat (2020:121) juga menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw menuntut siswa bekerja sama dalam kelompok kecil beranggotakan empat sampai enam orang, sehingga tercipta interaksi dan kerja sama dalam proses belajar. Selanjutnya, Suyanto dalam Fx. Agus (2019:32) menegaskan bahwa Jigsaw merupakan salah satu model pembelajaran yang memberi dorongan kepada siswa untuk aktif serta saling mendukung dalam menguasai materi pelajaran.

A. Tujuan dan Manfaat Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

a) Tujuan

Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw bertujuan untuk melatih siswa dalam melakukan diskusi, sekaligus menumbuhkan tanggung jawab individu agar dapat membantu teman kelompoknya memahami materi pelajaran.

b) Manfaat

Sejalan dengan tujuan yang telah dijelaskan, penerapan model kooperatif tipe Jigsaw memiliki sejumlah manfaat, antara lain:

- 1) Mengembangkan keterampilan siswa.
- 2) Membiasakan peserta didik untuk menerima kelebihan dan kekurangan masing-masing.
- 3) Mengurangi terjadinya perselisihan di antara siswa.
- 4) Menekan munculnya keluhan dalam kelompok.
- 5) Memperdalam pemahaman peserta didik terhadap materi.
- 6) Meningkatkan dorongan belajar atau motivasi.
- 7) Memberikan hasil belajar yang lebih optimal.
- 8) Membantu siswa mengingat informasi lebih lama.
- 9) Membentuk sikap sabar serta kepekaan terhadap orang lain

B. Tahapan Model Pembelajaran Jigsaw

Menurut Rusman dalam Angga Putra (2021:15), prosedur pelaksanaan model pembelajaran Jigsaw dapat dilakukan melalui langkah-langkah berikut:

- a) Peserta didik dibagi ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari 1 sampai 5 orang.
- b) Setiap anggota kelompok memperoleh bagian materi yang berbeda.
- c) Siswa yang mempelajari subbab yang sama dari kelompok berbeda berkumpul dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan materi tersebut.
- d) Setelah diskusi di kelompok ahli selesai, masing-masing anggota kembali ke kelompok asalnya dan secara bergiliran menjelaskan subbab yang telah dipahami, sementara anggota lain menyimak dengan serius.
- e) Kelompok ahli menyampaikan hasil diskusi yang telah dilakukan.
- f) Guru melaksanakan kegiatan evaluasi untuk mengetahui pemahaman siswa.
- g) Kegiatan ditutup dengan penegasan atau penyimpulan.

C. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

Menurut Yatim (dalam Fendika, 2019:13), model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Adanya peran tutor sebaya, yaitu teman yang memiliki penguasaan materi lebih baik pada suatu topik tertentu.
- b) Terdapat dua bentuk kelompok, yaitu kelompok asal dan kelompok ahli.
- c) Dalam kelompok ahli, siswa bekerja sama mendalami topik yang diberikan guru sampai benar-benar menguasai materi tersebut.
- d) Pada kelompok asal, setiap anggota menyampaikan pengetahuan yang sudah dikuasainya kepada teman satu kelompok.

Dengan demikian, karakteristik pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw menunjukkan bahwa model ini melibatkan siswa dalam kelompok yang bersifat heterogen maupun homogen, dimana mereka saling bekerja sama melalui kelompok asal dan kelompok ahli untuk mencapai pemahaman yang lebih komprehensif.

D. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw

Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw memiliki Kelebihan sebagai berikut :

- a) Meningkatkan keaktifan siswa
Setiap peserta didik dituntut untuk berperan aktif dalam mempelajari materi serta menjelaskan kembali kepada kelompoknya.
- b) Mengembangkan sikap kerja sama
model ini melatih siswa untuk saling mendukung, menghargai, dan membantu antaranggota kelompok.
- c) Memperkuat pemahaman konsep
Melalui proses diskusi, tukar pendapat, dan penjelasan ulang, siswa dapat memahami materi secara lebih mendalam.
- d) Melatih keterampilan komunikasi
Siswa terbiasa menyampaikan ide dan pengetahuannya secara lisan kepada teman kelompok.
- e) Meningkatkan motivasi belajar
Karena setiap siswa memiliki tanggung jawab, maka keterlibatan mereka dalam

pembelajaran menjadi lebih tinggi.

2) Adapun kelemahan yang ditemukan dari kolaborasi Jigsaw ialah sebagai berikut:

a) Membutuhkan waktu lebih banyak

Proses pembentukan kelompok ahli, diskusi, dan presentasi sering memakan waktu panjang.

b) Tergantung pada keaktifan siswa

Jika ada anggota yang pasif atau tidak menguasai materi, maka akan memengaruhi pemahaman kelompok secara keseluruhan.

c) Kurang efektif untuk kelas besar

Semakin banyak jumlah siswa, semakin sulit guru mengatur jalannya pembelajaran.

d) Perbedaan kemampuan siswa

Siswa yang memiliki pemahaman rendah sering kesulitan menjelaskan materi, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal.

e) Menuntut keterampilan guru yang baik

Guru harus mampu mengelola kelas, membagi materi secara proporsional, serta mengawasi jalannya diskusi agar berjalan efektif.

2.1.7 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana pendukung dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menstimulasi pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan siswa sehingga mendorong berlangsungnya proses belajar. Menurut Banun Havifah Cahyo Khosiyono dkk. (2022:87), media pembelajaran secara umum adalah segala bentuk alat maupun bahan yang digunakan dalam pembelajaran yang berfungsi menyampaikan informasi dari sumber belajar kepada peserta didik.

Sementara itu, Ahmad Suryadi (2020:20) menjelaskan bahwa media pembelajaran mencakup semua perangkat lunak maupun perangkat keras yang berperan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari pengajar kepada siswa, sehingga dapat menumbuhkan pikiran, perasaan, perhatian, serta minat belajar peserta didik guna menciptakan efektivitas dan efisiensi dalam

pembelajaran. Senada dengan itu, Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan (2020:6) mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih optimal. Dari berbagai pendapat tersebut, dapat dirangkum bahwa media pembelajaran adalah sarana informasi, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

A. Media Papan Flanel

Papan flanel adalah suatu papan yang dilapisi kain flannel atau kain yang semacamnya dengan tujuan menyampaikan suatu cerita untuk menjelaskan sesuatu hal. Gambar-gambar atau symbol-simbol tersebut biasanya disebut item papan flannel (Santyasa, 2007:12). Menurut Arsyad (2010:26) bahwa papan flannel atau flannel board adalah media grafis yang efektif untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula. Gambar yang disampaikan dapat dipasang dan dibongkar dengan mudah sehingga dapat dipakai berkali-kali. Media papan flanel adalah salah satu media board yang menggunakan kain flanel sebagai papannya. Papan flanel juga sering disebut sebagai visual board. Papan berlapis kain flanel merupakan media yang dapat dilipat dan praktis. Media papan flanel adalah salah satu media board yang menggunakan kain flanel sebagai papannya. Papan flanel juga sering disebut sebagai visual board. Menurut Sadiman, dkk (2010 : 48) papan flanel adalah media grafis yang efektif sekali untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula. Papan flanel adalah papan tempat menempel gambar lepas sebagai salah satu jenis media pengajaran dua dimensi (Garha & Idris, 1984 : 99). Menurut Sanaky (2011 : 61) papan flanel termasuk salah satu media pembelajaran visual dua dimensi, yang dibuat dari kain flanel yang ditempelkan pada sebuah papan atau tripleks, kemudian membuat guntingan-guntingan kain flanel atau kertas rempelas yang diletakkan pada bagian belakang gambar-gambar yang berhubungan dengan bahan-bahan pelajaran. Papan flannel adalah papan yang berlapis kain flannel, sehingga gambar yang akan disajikan dapat dipasang dan dilepas dengan mudah dan dapat dipakai berkali-kali (Hamdi, 2009: 126). Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran papan flanel adalah media visual dua dimensi yang efektif untuk

penyajian pesan-pesan. Media ini menggunakan kain flanel sebagai papannya, sehingga gambar atau materi yang disajikan dapat dipasang dan dilepas dengan mudah dan dapat dipakai berkali-kali.

B. Kelebihan dan Kekurangan Media Papan Flanel

Daryanto (2012:23) menyatakan kelebihan media papan flanel adalah sebagai berikut :

- a) Dapat dirancang sendiri oleh guru
- b) Susunan intem dapat diatur sesuai kebutuhan
- c) Bisa disiapkan lebih dulu
- d) Dapat digunakan berulang kali
- e) Mudah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik,
- f) Menghemat Waktu dan tenaga

Kekurangan media papan flanel:

- a) Memerlukan Persiapan yang Lama
- b) Kurang Praktis Dibawa
- c) Rentan Rusak
- d) Kurang Menarik Jika Desain Sederhana

2.1.8 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran yang membekali peserta didik dengan nilai-nilai Pancasila, pemahaman mengenai hak dan kewajiban sebagai warga negara, serta konsep demokrasi dan hukum.

Siti Komariyah dkk. (2021:4), “Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan salah satu mata pelajaran yang berhubungan langsung dengan pembentukan karakter peserta didik setelah pelajaran agama.” Ani Sri Rahayu (2023:1) menyatakan bahwa “Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi, dengan tujuan menanamkan nilai, moral, dan sikap yang baik pada peserta didik.”

Maulana Arafat Lubis (2020:27) mengungkapkan bahwa “Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memiliki peran penting dalam membentuk kepribadian siswa SD/MI agar mampu menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab.”

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang diajarkan sejak sekolah dasar untuk menanamkan nilai moral, sikap positif, dan membentuk peserta didik menjadi warga negara yang baik.

A. Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan bertujuan untuk mencetak warga negara yang memiliki rasa tanggung jawab, taat terhadap hukum, serta berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Ani Sri Rahayu (2023:4), “Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah menanamkan pemahaman dan kesadaran bernegara, serta membentuk sikap dan perilaku yang mencerminkan cinta tanah air dengan berlandaskan pada budaya.

Siti Komariyah dkk. (2021:2) “Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah memberikan pengetahuan dan membiasakan peserta didik untuk berpegang pada nilai serta norma yang berlaku di lingkungan sekolah, sehingga mereka dapat menjadi individu, anggota masyarakat, dan warga negara yang baik”.

Maulana Arafat Lubis (2020:27) “Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan sikap nasionalisme, dan menghayati nilai-nilai Pancasila dalam sehari-hari.”

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan utama Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah menanamkan nilai-nilai Pancasila, menumbuhkan semangat nasionalisme, serta membekali peserta didik dengan pemahaman mengenai hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.9 Materi Pembelajaran

Hak dan kewajiban warga negara telah diatur dalam Undang-Undang Dasar (UUD) 1945. Pembahasan mengenai hak dan kewajiban bertujuan untuk mengenalkan konsep dasar mengenai tanggung jawab dan hak individu, baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, maupun kehidupan sehari-hari. Materi ini membantu peserta didik memahami perannya sebagai individu yang memiliki hak sekaligus kewajiban terhadap diri sendiri, orang lain, serta lingkungan sekitar.

1. Pengertian Hak dan Kewajiban

- a) Hak adalah segala sesuatu yang menjadi milik seseorang atau yang berhak diperoleh. Hak berkaitan dengan hal-hal yang memberikan manfaat dan melindungi kepentingan individu.
- b) Kewajiban adalah sesuatu yang harus dilakukan atau dipenuhi oleh seseorang. Kewajiban biasanya berkaitan dengan tanggung jawab terhadap orang lain maupun lingkungan.

2. Contoh Hak dan Kewajiban di Rumah

Hak seorang anak di rumah mencakup hal-hal yang seharusnya diterima serta dilindungi oleh orang tua, sedangkan kewajibannya berkaitan dengan tanggung jawab terhadap keluarga dan rumah.

Contohnya:

- a) Hak: Mendapatkan kasih sayang dari orang tua, memperoleh makanan bergizi, dan memiliki tempat tinggal yang layak.



Gambar 2.1 Kasi Sayang Dari Orang Tua

Sumber: www.kibrispdr.org

- b) Kewajiban: Membantu orang tua, seperti membereskan kamar atau menyapu, menghormati orang tua serta anggota keluarga lainnya, dan menjaga kebersihan serta kerapian rumah.

3 . Contoh Hak dan Kewajiban di Sekolah

Di sekolah, anak-anak perlu menyadari bahwa mereka tidak hanya memiliki hak yang harus dihormati, tetapi juga kewajiban yang harus dijalankan.

Contohnya:

- a) Hak: Memperoleh pembelajaran yang baik dari guru, memanfaatkan fasilitas sekolah seperti perpustakaan dan lapangan olahraga, serta merasa aman dan terlindungi di lingkungan sekolah.
- b) Kewajiban: Mematuhi tata tertib sekolah seperti datang tepat waktu dan mengenakan seragam, menghormati guru, teman, dan seluruh warga sekolah, serta menjaga kebersihan dan merawat sarana prasarana sekolah.



Gambar 2.2 Siswa Kebersihan di Kelas

Sumber:<http://mikirbae.com>.

4. Contoh Hak dan Kewajiban di Masyarakat

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

Contohnya:

- a) Hak: Mendapatkan perlindungan dari negara dan aparat hukum, memperoleh layanan kesehatan dari pemerintah, serta ikut serta dalam kegiatan masyarakat seperti gotong royong atau musyawarah desa.



Gambar 2.3 Gotong Royong di Desa

Sumber:<https://www.mikirbae.com>

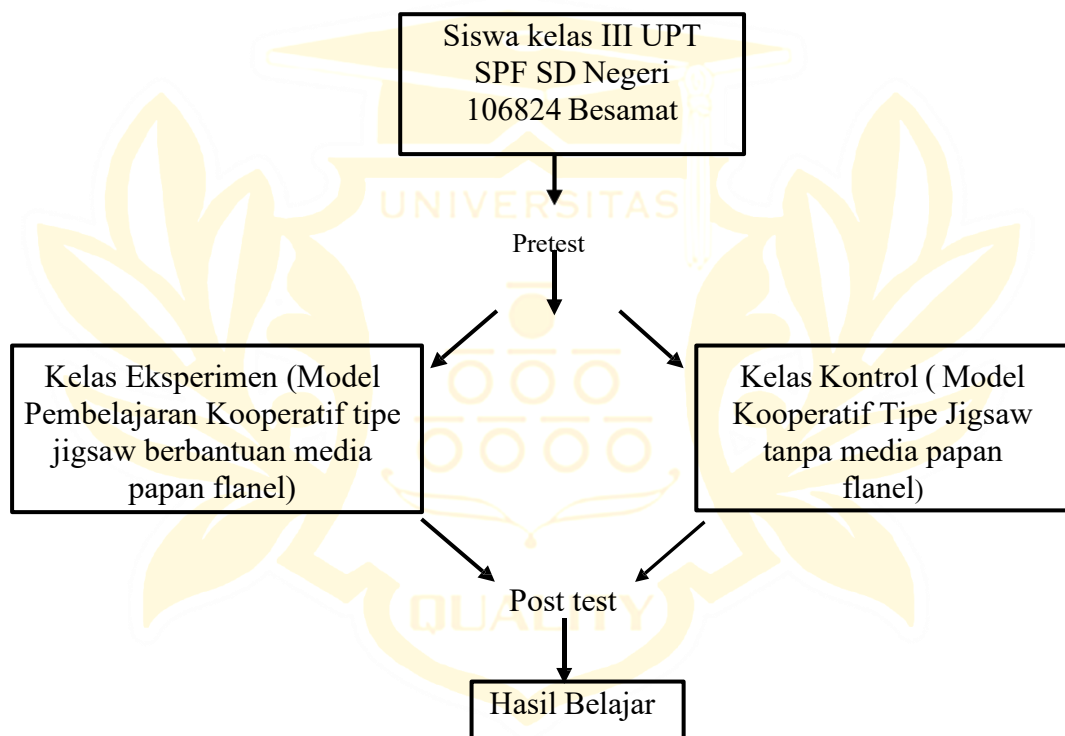
- b) Kewajiban: Mematuhi peraturan yang berlaku di lingkungan masyarakat, menjaga kebersihan dan keamanan bersama, menghormati hak orang lain, serta aktif berkontribusi dalam kegiatan sosial.

2.2 Kerangka Berpikir

Ketercapaian hasil belajar yang maksimal memerlukan penerapan model dan media pembelajaran yang sesuai. Dalam kegiatan pembelajaran, interaksi antara guru dan peserta didik memiliki pengaruh besar terhadap mutu dan capaian belajar, sehingga tujuan yang telah dirumuskan dapat diwujudkan. Guru sebagai fasilitator utama diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan melibatkan siswa agar pembelajaran menjadi lebih bermakna.

PPKn merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus diikuti siswa untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Agar peserta didik memperoleh hasil belajar yang optimal, guru perlu melaksanakan proses pembelajaran dengan cara yang menarik, menyenangkan, serta mampu membuat siswa aktif berpartisipasi. Oleh karena itu, guru disarankan untuk menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Salah satu model yang tepat diterapkan dalam pembelajaran PPKn adalah model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.

Selain model pembelajaran, pemanfaatan media yang menarik juga sangat penting. Media pembelajaran berfungsi membantu siswa dalam memahami materi dan mengelompokkan informasi secara lebih mudah. Papan flanel dapat digunakan sebagai alat bantu visual yang mendukung penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dengan materi pelajaran. Kolaborasi antara model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berbantuan media papan flanel diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar PPKn pada siswa kelas III UPT SPF SD Negeri 106824 Besamat T.P 2025/2026.



Gambar 2.4 Bagan Kerangka Berpikir

2.3 Definisi Operasional

1. Belajar adalah proses perubahan perilaku yang dilakukan secara sadar dan diperoleh melalui pengalaman serta interaksi, yang dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan media papan flanel.
2. Pembelajaran merupakan suatu aktivitas yang melibatkan interaksi timbal balik antara guru dan siswa selama proses belajar, dengan penerapan model

kooperatif tipe Jigsaw serta pemanfaatan papan flanel untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Mengajar adalah kegiatan penyampaian informasi atau pengetahuan dari guru kepada siswa yang dilakukan melalui penggunaan model kooperatif tipe Jigsaw dengan bantuan media papan flanel untuk mengembangkan wawasan dan potensi yang dimiliki siswa.
4. Hasil belajar adalah bentuk perubahan yang dicapai oleh siswa, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik, serta tingkat keberhasilan yang diperoleh melalui pembelajaran yang menerapkan model kooperatif tipe Jigsaw dan media papan flanel.
5. Model pembelajaran adalah rancangan atau pola kegiatan belajar yang disusun dari awal hingga akhir agar pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan efektif, menarik, mudah dipahami, dan terstruktur untuk membantu siswa memahami materi hak dan kewajiban.
6. Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kelompok kecil, di mana setiap anggota bertanggung jawab mempelajari dan menyampaikan bagian materi kepada kelompoknya, sehingga terwujud kerja sama dalam memahami materi hak dan kewajiban.
7. Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memperjelas informasi dan mempermudah penyampaian pesan pembelajaran sehingga tujuan dapat tercapai secara optimal.
8. Media papan flanel adalah media visual yang digunakan untuk membantu siswa memahami konsep hak dan kewajiban melalui kegiatan interaktif, seperti menempelkan kartu-kartu materi pada papan flanel sesuai kategori.
9. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah mata pelajaran yang mempelajari tentang hak dan kewajiban setiap warga negara baik di rumah, sekolah, maupun dalam kehidupan bermasyarakat.

2.4 Hipotesis Penelitian

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

Sugiyono menyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara atas rumusan masalah penelitian yang telah disusun dalam bentuk pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi, hipotesis ini juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empiris.

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dikemukakan diatas, hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan yaitu ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berbantuan media papan flanel terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas III UPT SPF SD Negeri 106824 Besamat T.P 2025/2026.

