

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teortis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan, hal ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar siswa di sekolah dan lingkungan sekolah. Menurut Ausubel belajar dapat diklasifikasikan kedalam dua dimensi. Dimensi pertama berhubungan dengan cara informasi atau materi pelajaran disajikan pada siswa melalui penerimaan atau penemuan. Dimensi kedua menyangkut cara bagaimana siswa dapat mengaitkan informasi itu pada struktur kognitif yang sudah ada dan generalisasi-generalisasi yang telah dipelajari dan diingat oleh siswa.

Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Definisi belajar dapat diartikan sebagai berikut: “belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar terjadi karena interaksi seseorang dengan lingkungannya yang akan menghasilkan suatu perubahan tingkah laku pada berbagai aspek, diantaranya pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan-perubahan yang terjadi di sadari oleh individu yang belajar berkesinambungan dan akan berdampak pada fungsi kehidupan lainnya. Selain itu perubahan bersifat positif, terjadi karena peran aktif dari pembelajar, tidak bersifat sementara, bertujuan, dan perubahan yang terjadi meliputi keseluruhan tingkah laku pada sikap, keterampilan, pengetahuan dan sebagainya.

Sejalan dengan perubahan paradigma dalam belajar, belajar tidak efektif jika anak duduk dengan manis di kelas sementara guru menjejal anak dengan berbagai hal, namun belajar saat ini memiliki kecendrungan dengan istilah belajar aktif (sering dikenal sebagai “cara belajar siswa aktif”) merupakan suatu pendekatan dalam pengelolaan system pembelajaran melalui cara-cara belajar yang aktif menuju belajar yang mandiri. Kemampuan belajar mandiri merupakan tujuan akhir dari belajar aktif. Untuk dapat mencapai hal tersebut, kegiatan belajar dirancang sedemikian rupa agar bermakna bagi siswa. Belajar yang bermakna terjadi bila siswa berperan secara aktif dalam proses belajar dan akhirnya mampu memutuskan apa yang akan dipelajarinya.

Belajar aktif merupakan perkembangan dari teori *Dewey learning by doing*. Dewey tidak menyukai *rote learning* “belajar dengan menghafal”. Dewey menerapkan prinsip-prinsip *learning by doing*, yaitu bahwa siswa perlu terlibat dalam proses belajar secara spontan. Keingintahuan siswa akan hal-hal yang belum diketahuinya mendorong keterlibatannya secara aktif dalam suatu proses belajar. Menurut Dewey, guru berperan menyediakan saran bagi siswa untuk dapat belajar. Dengan peran serta siswa dan guru dalam belajar aktif, akan tercipta suatu pengalaman belajar yang bermakna.

Belajar aktif mengandung berbagai kiat yang berguna untuk menumbuhkan kemampuan belajar aktif pada diri siswa dan menggali potensi siswa dan guru sama-sama berkembang dan berbagi pengetahuan, keterampilan, serta pengalaman.

2.1.2 Pengertian Hasil Belajar

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Hasil belajar adalah interaksi yang terjadi pada suatu kegiatan belajar pembelajaran melibatkan peserta didik dan guru. Menurut Melinda, (2018) hasil belajar adalah angka yang diperoleh siswa yang telah berhasil menuntaskan konsep-konsep mata pelajaran yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Umumnya hasil belajar berupa nilai, baik yang nilai mentah ataupun nilai yang sudah diakumulasikan. Namun tidak menutup kemungkinan hasil belajar berupa perubahan perilaku siswa.

Bloom dalam Melinda (2018), menyatakan bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotik. Menurut Melinda (2018), ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yakni faktor internal dari diri siswa, dan faktor eksternal dari luar siswa. Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Selain itu dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan *feedback* atau tindak lanjut, atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan prestasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan. Dengan demikian, penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada siswa, sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru. Jadi istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar. Dengan kata lain, pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar, proses belajar mengajar atau kegiatan belajar mengajar.

Kata atau istilah pembelajaran dan penggunaannya masih tergolong baru, yang mulai populer semenjak lahirnya Undang—Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003. Menurut undang-undang ini, pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada

suatu lingkungan belajar. Menurut pengertian ini, pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, serta pembentukan sikap dan keyakinan peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Dilihat dari aspek kegunaannya, pengertian mengajar dapat dipandang dari dua aspek, mengajar secara tradisional dan modern. Pertama, pengertian mengajar secara tradisional adalah menyampaikan pengetahuan kepada siswa atau murid di sekolah. Dalam pengertian tradisional, ini secara eksplisit mengajar mengandung makna sebagai berikut:

1. Pengajaran dipandang sebagai persiapan hidup.
2. Pengajaran adalah suatu proses penyampaian.
3. Penguasaan penyampaian adalah tujuan utama.
4. Guru dianggap sebagai paling berperan aktif.
5. Murid selalu bertindak sebagai penerima atau pasif.
6. Pengajaran hanya berlangsung di ruang kelas.

Kedua, pengertian mengajar dalam konteks dunia modern sekarang ini, mengajar diartikan sebagai usaha mengorganisasi lingkungan sehingga menciptakan kondisi belajar bagi siswa. Dari definisi mengajar dalam pandangan modern ini, secara eksplisit terirat pemahaman sebagai berikut :

1. Pendidikan bertujuan mengembangkan atau mengubah tingkah laku siswa. Tingkah laku pada siswa terdiri dari dua aspek, yaitu:
 - a. Aspek objektif yang bersifat structural, yakni aspek jasmaniah dan tingkah laku.
 - b. Pola organisasi kepribadian berbeda untuk setiap orang dan bersifat unik.
 - c. Kepribadian bersifat dinamis, terus berubah melalui cara-cara tertentu.
2. Kegiatan pengajaran adalah dalam rangka mengorganisasi lingkungan. Perkembangan tingkah laku seseorang adalah berkat pengaruh lingkungan. Lingkungan disini bukan saja terdiri dari lingkungan alam, tetapi meliputi lingkungan social, Bahkan lingkungan social inilah yang lebih memegang

peranan. Melalui interaksi antar individu dan lingkungannya, maka siswa memperoleh pengalaman yang selanjutnya memengaruhi perilakunya, sehingga berubah dan berkembang.

3. Siswa dipandang sebagai organisme yang hidup. Dalam diri siswa terdapat potensi-potensi yang siap untuk berkembang. Siswa memiliki kebutuhan, minat, tujuan, kemampuan, inteligensi, dan emosi. Individu siswa berbeda satu sama lainnya berkembang menurut pola dan caranya sendiri.

Dengan mengacu kepada konsep mengajar secara modern ini, maka dapat dimengerti bahwa mengajar merupakan suatu perbuatan yang memerlukan tanggung jawab moral yang cukup berat. Di mana guru berperan sebagai orang yang mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang baik, menarik, dan berdaya guna.

2.1.4 Pengertian Mengajar

Mengajar merupakan suatu komponen dan kompetensi guru dimana guru hanya dapat menguasai serta terampil dalam mengajar. Di dalam mengajar guru harus dapat membangkitkan perhatian siswa kepada pelajaran yang diberikan oleh guru dan berusaha membawa perubahan tingkah laku siswanya. Mengajar pada prinsipnya membimbing siswa dalam kegiatan mengajar adalah upaya dalam rangka memberi kemungkinan bagi siswa untuk terjadi proses mengajar sesuai tujuan yang dirumuskan. Bakhrudin (2021:4) Mengajar adalah praktik menularkan pengetahuan, keterampilan dan nilai kepada peserta didik untuk proses pembelajaran.

Menurut Edward smith dalam Muhammad Bakhrudin (2021: 4) mengajar adalah menanamkan pengetahuan dan keterampilan. Belajar dimaknai dengan sebuah usaha, kerja keras pendidik dalam upaya memberikan perubahan pada semua aspek dalam diri peserta didik. Dari berbagai beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa proses yang dilakukan oleh pendidik dengan segala upaya dan strategi untuk membuat peserta didik mengerti dengan pesan atau ilmu yang di sampaikan oleh pendidik.

2.1.5 Pengertian Pengaruh

Pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KLBBI) adalah daya yang ada dan timbul dari satu orang atas benda yang ikut membentuk watak kepercayaan atau perbuatan seseorang. Christo Wulur & Mulyanti, 2023 mengemukakan bahwa pengaruh adalah suatu keadaan atau hubungan timbal balik, atau hubungan sebab akibat yang mempengaruhi dengan yang di pengaruhi.

Dua hal ini adalah yang dihubungkan dan dicari apa ada hal yang menghubungkannya. Di sisi lain pengaruh adalah beberapa daya yang bisa memicu sesuatu, menjadikan suatu berubah. Maka jika salah satu yang disebut pengaruh tersebut berubah, maka akan ada akibat yang ditimbulkan. Pengaruh ini sering terjadi dalam konteks hubungan interpersonal atau lingkungan social, dimana satu pihak memiliki kemampuan untuk mempengaruhi pihak lain melalui komunikasi, contoh, atau otoritas.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pengaruh adalah sesuatu daya yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain, dan dapat juga diartikan bahwa pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang atau benda.

2.1.6 Pembelajaran PAKEM

2.1.6.1 Pengertian PAKEM

PAKEM adalah model pembelajaran yang bertumpu pada 4 prinsip yaitu aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Menurut Kaban, dkk (2020) PAKEM adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, penciptaan suasana yang menyenangkan, serta dorongan kepada siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah. Berikut uraian tentang 4 prinsip pembelajaran PAKEM.

1. Pembelajaran Aktif

Pembelajaran aktif merupakan pendekatan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas siswa dalam mengakses berbagai informasi dan

pengetahuan untuk membahas dan dikaji dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga mereka mendapatkan pemahaman dan kompetensinya, dalam pembelajaran aktif guru lebih banyak memosisikan dirinya sebagai fasilitator yang bertugas memberikan kemudahan belajar kepada siswa. Siswa terlibat secara aktif dan berperan dalam proses pembelajaran, sedangkan guru lebih banyak memberikan arahan dan bimbingan, serta mengatur sirkulasi dan jalannya proses pembelajaran.

2. Pembelajaran Kreatif

Pembelajaran kreatif merupakan proses pembelajaran yang mengharuskan guru untuk dapat memotivasi dan memunculkan kreativitas siswa selama pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan beberapa metode dan strategi yang bervariasi, misalnya kerja kelompok, bermain peran, dan pemecahan masalah.

Pembelajaran kreatif menuntut guru untuk merangsang kreativitas siswa, baik dalam mengembangkan kecakapan berpikir maupun dalam melakukan suatu tindakan. Berpikir kreatif selalu dimulai dengan berpikir kritis, yakni menemukan dan melahirkan sesuatu yang sebelumnya tidak ada atau memperbaiki sesuatu. Berpikir kritis harus dikembangkan dalam proses pembelajaran agar siswa terbiasa mengembangkan kreativitasnya. pada umumnya, berpikir kreatif memiliki empat tahapan sebagai berikut, yaitu:

- a. Tahapan pertama; persiapan, yaitu proses pengumpulan informasi untuk diuji.
- b. Tahap kedua; inkubasi, yaitu suatu rentang waktu untuk merenungkan hipotesis informasi tersebut sampai diperoleh keyakinan bahwa hipotesis tersebut rasional.
- c. Tahap ketiga; iluminasi, yaitu suatu kondisi untuk menemukan keyakinan bahwa hipotesis tersebut benar, tepat dan rasional
- d. Tahap keempat; verifikasi, yaitu pengujian kembali hipotesis untuk dijadikan sebuah rekomendasi, konsep, atau teori.

Siswa dikatakan kreatif apabila mampu melakukan sesuatu yang menghasilkan sebuah kegiatan baru yang diperoleh dari hasil berpikir kreatif dengan mewujudkannya dalam bentuk sebuah hasil karya baru.

3. Pembelajaran Efektif

Pembelajaran dapat dikatakan efektif jika mampu memberikan pengalaman baru kepada siswa membentuk kompetensi siswa, serta mengantarkan mereka ke tujuan yang ingin dicapai secara optimal. Hal ini dapat dicapai dengan melibatkan serta mendidik mereka dalam perencanaan, pelaksanaan dan penilaian pembelajaran. Seluruh siswa harus dilibatkan secara penuh agar bergairah dalam pembelajaran, sehingga suasana pembelajaran betul-betul kondusif dan terarah pada tujuan dan pembentukan kompetensi siswa.

Pembelajaran efektif menuntut keterlibatan siswa secara aktif, karena mereka merupakan pusat kegiatan pembelajaran dan pembentukan kompetensi. Siswa harus didorong untuk menafsirkan informasi yang di sajikan oleh guru sampai informasi tersebut dapat diterima oleh akal sehat. Dalam pelaksanaannya perlu proses penukaran pikiran, diskusi, dan perdebatan dalam rangka pencapaian pemahaman yang sama terhadap materi standar yang harus dikuasai siswa.

Pembelajaran efektif perlu didukung oleh suasana dan lingkungan belajar yang memadai/kondusif. Oleh karena itu guru harus mampu mengelola siswa, mengelola kegiatan pembelajaran, mengelola isi/materi pembelajaran, dan mengelola sumber-sumber belajar. Menciptakan kelas yang efektif dengan peningkatan efektivitas proses pembelajaran tidak bisa dilakukan secara parsial, melainkan harus menyeluruh mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Proses pelaksanaan pembelajaran efektif dilakukan melalui prosedur sebagai berikut:

- a. Melakukan apersepsi.
- b. Melakukan eksplorasi, yaitu memperkenalkan materi pokok dan kompetensi dasar yang akan dicapai, serta menggunakan variasi metode.
- c. Melakukan konsolidasi pembelajaran, yaitu mengaktifkan siswa dalam pembentukan kompetensi siswa dan mengaitkannya dengan kehidupan siswa.

- d. Melakukan penilaian, yaitu mengumpulkan fakta-fakta dan data/dokumen belajar siswa yang valid untuk melakukan perbaikan program pembelajaran. Untuk melakukan pembelajaran yang efektif, guru harus memerhatikan beberapa hal, sebagai berikut: (1) pengelolaan tempat belajar, (2) pengelolaan siswa, (3) pengelolaan kegiatan pembelajaran, (4) pengelolaan konten/materi pelajaran, dan (5) pengelolaan media dan sumber belajar.

4. Pembelajaran Menyenangkan

Pembelajaran menyenangkan (*joyfull instruction*) merupakan suatu proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat suatu kohesi yang kuat antara guru dan siswa, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan (*not under pressure*). Dengan kata lain, pembelajaran menyenangkan adalah adanya pola hubungan yang baik antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran. Guru memosisikan diri sebagai mitra belajar siswa, bahkan dalam hal tertentu tidak menutup kemungkinan guru belajar dari siswanya. Dalam hal ini perlu diciptakan suasana yang demokratis dan tidak ada beban, baik guru maupun siswa dalam melakukan proses pembelajaran.

Menyenangkan merupakan ciri keempat dari Pakem dengan maksud pembelajaran dirancang untuk menciptakan suasana yang menyenangkan. Menyenangkan berarti tidak membelenggu, sehingga siswa memusatkan perhatian secara penuh pada pembelajaran, dengan demikian waktu untuk mencurahkan perhatian (*time of task*) siswa menjadi tinggi. Dengan demikian diharapkan siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya.

2.1.6.2 Model Pembelajaran PAKEM

1. Memahami sifat yang dimiliki siswa

Pada dasarnya anak memiliki rasa ingin tahu dan suka berimajinasi. Anak desa, anak kota, anak orang kaya, anak miskin, anak Indonesia, atau anak Indonesia selama mereka normal memiliki kedua sifat itu. Kedua sifat tersebut merupakan modal dasar bagi berkembangnya sikap atau berpikir kritis dan kreatif.

Kegiatan pembelajaran merupakan salah satu lahan yang harus kita olah sehingga meningkatkan kedua sifat tersebut. Suasana pembelajaran yang guru memuji siswa karna hasil karyanya, guru mengajukan pertanyaan yang

menantang, dan guru mendorong siswa untuk melakukan percobaan misalnya, merupakan pembelajaran yang meningkatkan kedua sifat tersebut.

2. Mengembangkan kemampuan berfikir kritis, kreatif, dan kemampuan memecahkan masalah.

Pada dasarnya hidup ini adalah memecahkan masalah. Hal ini memerlukan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Kritis untuk menganalisis masalah dan kreatif untuk melahirkan alternative pemecahan masalah. Kedua jenis berpikir tersebut, kritis dan kreatif, berasal dari rasa ingin tahu dan imajinasi yang ada pada diri anak sejak lahir. Oleh karena itu, tugas-tugas guru adalah mengembangkannya, antara lain dengan sering memberikan tugas atau mengajukan pertanyaan yang terbuka.

3. Mengembangkan ruang kelas sebagai lingkungan belajar yang menarik.

Ruang kelas yang sangat menarik sangatlah disarankan dalam pakem. Hasil pekerjaan siswa, seperti gambar, peta, diagram, model benda asli, puisi, karangan dan sebagainya sebaiknya dipajang untuk memenuhi ruangan kelas. Hal ini dapat memotivasi siswa untuk bekerja lebih baik dan menimbulkan inspirasi bagi siswa lain.

4. Memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar.

Lingkungan (sosial, fisik, atau budaya) merupakan sumber yang sangat kaya untuk bahan belajar anak. Lingkungan dapat berperan sebagai media belajar, tetapi juga sebagai objek kajian (sumber belajar). Penggunaan lingkungan sebagai sumber belajar sering membuat anak senang dalam belajar. Belajar dengan menggunakan lingkungan tidak selalu harus keluar kelas. Bahan dari lingkungan dapat di bawah ke ruang. Kelas untuk menghemat biaya dan waktu. Pemanfaatan lingkungan dapat mengembangkan sejumlah keterampilan, seperti mengamati dengan seluruh indra), mencatat ,merumuskan pertanyaan, berhipotesis, mengklasifikasi, membuat tulisan, dan membuat gambar atau diagram.

5. Memberikan umpan balik yang baik untuk meningkatkan kegiatan belajar.

Mutu hasil belajar dapat meningkatkan apabila terjadi interaksi dalam belajar. Pemberian umpan balik dari guru dan siswa. Umpan balik hendaknya lebih mengungkap kekuatan dari pada kelemahan siswa. Selain itu, cara untuk

memberikan umpan balik pun harus secara santun. Hal ini dimaksudkan agar siswa lebih percaya diri menghadapi tugas-tugas belajar selanjutnya. Guru harus konsisten dalam memeriksa hasil pekerjaan siswa dan memberikan komentar dan catatan. Hal ini lebih bermakna dari pengembangan diri siswa dari pada sekedar angka.

2.1.6.3 Prinsip-Prinsip Penerapan PAKEM

Prinsip-prinsip yang harus diperhatikan oleh guru dalam pembelajaran PAKEM adalah sebagai berikut:

1. Proses Interaksi (siswa berinteraksi secara aktif dengan guru, rekan siswa, multimedia, referensi, lingkungan dsb).
2. Proses Komunikasi (siswa mengkomunikasikan pengalaman belajar mereka dengan guru dan rekan siswa lain melalui cerita, dialog atau melalui simulasi role-play).
3. Proses Refleksi, (siswa memikirkan kembali tentang kebermaknaan apa yang mereka telah pelajari, dan apa yang mereka telah lakukan).
4. Proses Eksplorasi (siswa mengalami langsung dengan melibatkan semua indera mereka melalui pengamatan, percobaan, penyelidikan atau wawancara).

2.1.6.4 Tujuan PAKEM

Tujuan Pakem adalah untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dengan menyiapkan siswa memperoleh keterampilan, pengetahuan, dan sikap untuk persiapan kehidupan masa depannya. Kegiatan Pakem mengeksplorasi pengelolaan kelas belajar aktif, strategi dan teknik pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kemampuan siswa untuk berfikir.

2.1.6.5 Kelebihan dan Kekurangan PAKEM

Segala hal yang ada di dunia ini pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan. Begitu pula dalam pembelajaran model Pakem. Adapun kelebihan dari model Pakem adalah :

Kelebihan	Kekurangan
1. Dalam pakem siswa belajar bekerja sama	Perbedaan individual siswa belum
2. Pakem mendorong siswa menghasilkan karya kreatif	diperhatikan laki-laki/perempuan, pintar/kurang pintar, social, ekonomi
3. Pakem mendorong siswa untuk terus maju mencapai sukses	tinggi/rendah
4. Pakem menghargai potensi semua siswa	Guru dituntut untuk memiliki keterampilan dan kreatifitas

2.1.7 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SD

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (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, patriotis 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.

2.1.7.1 Macam-Macam Norma

Norma adalah aturan atau pedoman bagi masyarakat untuk berperilaku dan bertindak dalam lingkungannya. Ada empat macam norma dalam masyarakat, yakni norma agama, kesusilaan, kesopanan, dan hukum. Berikut penjelasannya:

1. Norma Agama

Norma agama merupakan kaidah atau aturan hidup yang bersumber dari agama, kepercayaan, dan keyakinan terhadap Tuhan. Tujuan norma ini untuk menciptakan kepatuhan kepada Tuhan dan keserasian antar makhluk hidup ciptaan Tuhan. Berikut contoh norma agama di masyarakat.

- a. Iman kepada Tuhan sesuai kepercayaan masing-masing agama.



Gambar 2.1

- b. Tidak melakukan hal-hal yang berdosa.



Gambar 2.2

2. Norma Kesusilaan

Norma kesusilaan merupakan aturan hidup yang berkenaan dengan bisikan kalbu dan suara hati nurani manusia. Jika norma ini dilanggar, maka akan muncul penyesalan dalam diri sendiri. Namun, norma ini biasanya dipengaruhi oleh budaya, kebiasaan, dan adat istiadat yang berlaku di masing-masing daerah dan negara, sehingga bisa berbeda-beda standarnya. Berikut contoh norma kesusilaan.

- a. Menjaga kesopanan dan etika berbicara di lingkungan sekolah.



Gambar 2.3

- b. Saling membantu teman yang kesulitan dalam belajar.



Gambar 2.4

3. Norma Kesopanan

Norma kesopanan merupakan aturan yang bersumber dari masyarakat melalui kesepakatan bersama secara mayoritas. Norma kesopanan juga berupa hal-hal yang pantas dan tidak pantas dilakukan dalam tatanan pergaulan sehari-hari. Norma kesopanan juga dipengaruhi oleh adat istiadat, budaya, dan kebiasaan yang berlaku di masyarakat. Dengan begitu, norma kesopanan di suatu daerah atau negara dapat berbeda-beda sesuai standar norma masing-masing. Tujuan norma kesopanan untuk membangun ketertiban dan keselarasan. Sanksinya bisa berupa celaan hingga pengucilan.

- a. Memberikan tempat duduk pada orang yang sudah tua



Gambar 2.5

- b. Hormat kepada orangtua.



Gambar 2.6

4. Norma Hukum

Macam-macam norma dan contohnya berikutnya adalah norma hukum. Norma hukum merupakan aturan yang dibuat oleh negara. Aturan ini dikeluarkan melalui lembaga-lembaga negara terkait. Norma ini bersifat mengikat bagi setiap warga negara. Maka dari itu, warga negara perlu menjalankan aturan yang berlaku. Jika melanggar akan dikenakan sanksi hukum. Tujuan norma hukum untuk menciptakan ketertiban, keteraturan, dan keadilan dalam hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Berikut contoh norma hukum

- a. Pengemudi kendaraan perlu memiliki Surat Izin Mengemudi (SIM).



Gambar 2.7

- b. Pelaku kejahatan akan ditindak secara hukum pidana.



Gambar 2.8

2.2 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir yang dihasilkan dapat berupa kerangka berpikir asosiatif/hubungan. Pengaruh model pembelajaran PAKEM terhadap hasil belajar PPKn. Model Pembelajaran PAKEM (pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan) berasal dari konsep bahwa pembelajaran harus berpusat pada anak (*student-centered learning*) dan pembelajaran harus bersifat menyenangkan (*learning is fun*), agar mereka termotivasi untuk terus belajar sendiri tanpa diperintahkan dan agar mereka tidak merasa terbebani atau takut. Untuk itu, maka aspek *fun is learning* menjadi salah satu aspek penting dalam pembelajaran PAKEM, di samping upaya untuk terus termotivasi anak agar anak mengadakan eksplorasi, kreasi, dan bereksperimen terus dalam pembelajaran.

Dalam pembelajaran Bahasa PPKn, biasanya peserta didik lebih cepat merasakan bosan dalam belajar. Akan tetapi dengan menggunakan model ini peserta didik akan lebih bergairah dalam mengikuti pembelajaran yang diajarkan oleh pendidik. Oleh karena itu, model ini menekankan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, penciptaan suasana yang menyenangkan, serta dorongan kepada siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah. Dengan begitu hasil belajar PPKn pada siswa kelas V di SD 101839 Batu Sianggehen Tahun ajaran 2025/2026 akan meningkat. Untuk lebih jelas, kerangka berpikir dalam penelitian ini akan digambarkan sebagai berikut:

Model Pembelajaran
PAKEM

Hasil belajar PPKn pada
siswa kelas V

2.3 Defenisi Oprasional

1. Model Pembelajaran PAKEM (pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan) berasal dari konsep bahwa pembelajaran harus berpusat pada anak (*student-centered learning*) dan pembelajaran harus bersifat menyenangkan (*learning is fun*), agar mereka termotivasi untuk terus belajar sendiri tanpa diperintahkan dan agar mereka tidak merasa terbebani atau takut. Untuk itu, maka aspek *fun is learning* menjadi salah satu aspek penting dalam pembelajaran PAKEM, di samping upaya untuk terus termotivasi anak agar anak mengadakan eksplorasi, kreasi, dan bereksperimen terus dalam pembelajaran.
2. Hasil belajar adalah angka yang diperoleh siswa yang telah berhasil menuntaskan konsep-konsep mata pelajaran yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Umumnya hasil belajar berupa nilai, baik yang nilai mentah ataupun nilai yang sudah diakumulasikan. Namun tidak menutup kemungkinan hasil belajar berupa perubahan perilaku siswa.
3. Pendidikan Pancasila dan Kewaragnegaraan (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.

2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut Donald Ari (dalam Sholihah, 2020:93) hipotesis adalah pernyataan sementara yang diajukan untuk menyelesaikan suatu permasalahan atau menjelaskan suatu fenomena. Menurut Wada (2020:27) Hipotesis adalah jawaban sementara atau asumsi yang dipegang oleh peneliti untuk kemudian dilakukan pengujian. Hipotesis disusun sebelum melakukan penelitian di lapangan atau sebelum melaksanakan penelitian. Karena dengan adanya hipotesisi akan mempermudah peneliti pada tahap pengumpulan, analisi dan interpretasi data. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- H_0 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran PAKEM terhadap hasil belajar PPKn pada siswa kelas V di SD 101839 Batu Sianggehen Tahun ajaran 2025/2026
- H_1 : Terdapat pengaruh model pembelajaran PAKEM terhadap hasil belajar PPKn pada siswa kelas V di SD 101839 Batu Sianggehen Tahun ajaran 2025/2026