

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah perubahan cara berperilaku yang bisa membuat sikap seseorang menjadi lebih baik. (Darman, 2020) menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan individu yang terjadi melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya, baik mengarah pada perubahan yang positif maupun negatif. Sedangkan (Hrp *et al.*, 2022) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan dalam tingkah laku yang dapat mengarah pada sikap yang lebih baik, namun ada juga kemungkinan mengarah pada tingkah laku yang lebih buruk. Dan selain itu (El Khuluqo, 2017) menyatakan bahwa belajar adalah suatu aktivitas di mana terdapat sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa untuk mencapai hasil yang optimal

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas, bisa disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan cara berperilaku, di mana seseorang berubah dari tidak tahu menjadi tahu. Dari tidak mengerti menjadi mengerti, serta dari tidak bisa menjadi bisa. Proses ini terjadi melalui pengalaman dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar agar mencapai hasil yang baik.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses atau aktivitas belajar yang terdiri dari beberapa elemen yang saling terkait, seperti guru, siswa, kegiatan belajar atau strategi, dan tujuan belajar. (Shahzad *et al.*, 2024) menyatakan bahwa "pada hakikatnya pembelajaran merupakan adanya siswa yang belajar dan adanya guru yang mengajar, di mana proses pembelajaran bukan hanya pada hasil pembelajaran akan tetapi fokusnya adalah pada proses dan tercapainya indikator capaian pada pembelajaran". Selain itu, (Amin, 2020) menyatakan bahwa "pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur

manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran"

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, pembelajaran adalah proses terpadu yang menekankan keterlibatan guru dan siswa dalam mencapai tujuan melalui interaksi manusiawi, strategi, dan sarana pendukung. fokus utama bukan hanya pada hasil akhir tetapi juga pada proses belajar berlangsung.

2.1.3 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan atau perubahan yang dimiliki siswa selama proses pembelajaran dalam domain pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotorik). Tingkat pencapaian tujuan pembelajaran ditentukan seberapa baik pemahaman, keterampilan, dan perilaku siswa telah berubah sesuai dengan indicator pencapai yang sudah diterapkan. Putri (2022) menyatakan "hasil belajar adalah sebagai hasil yang telah dicapai seseorang setelah mengalami proses belajar dengan terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari proses belajar yang dilakukan". Selain itu, (Silaen & Hasibuan, 2025) menyatakan "hasil belajar adalah terjadinya perubahan perilaku dari hasil pembelajaran setelah menjalani proses belajar dan masukan pribadi berupa motivasi, harapan untuk berhasil dan masukan dari lingkungan untuk mencapai tujuan belajar".

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan hasil belajar adalah kemampuan atau perubahan yang dialami siswa setelah mengikuti kegiatan mengikuti kegiatan belajar mengajar. hal ini mencakup tiga aspek utama, yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan. Penilaian terhadap pencapaian hasil belajar dilakukan berdasarkan sejauh mana pemahaman, kemampuan serta perilakusiswa berkembang sesuai standar yang ditentukan.

2.1.4 Faktor- faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

(Ramadhan *et al.*, 2025), menyatakan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang terdapat dalam diri individu, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berada di luar individu.

1. Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang terdapat dalam diri seseorang . dan mencakup hal-hal berikut:

A. Faktor Kesehatan

Ketika seseorang sehat, itu berarti hidupnya bebas dari penyakit. Kondisi Kesehatan seseorang juga dapat mempengaruhi kemampuan mereka untuk belajar.

B. Minat

Minat adalah keinginan untuk memperhatikan dan mengingat sesuatu. Belajar sangat tergantung pada minat, karena jika materi pembelajaran tidak menarik minat belajar. Maka mereka tidak akan belajar dengan baik karena mereka tidak merasa tertarik.

C. Bakat

Bakat adalah kemampuan bawaan seseorang untuk belajar. Belajar bisa membuat bakat itu terlihat jelas. Jika materi yang dipelajari sesuai dengan bakat siswa, maka hasil belajar siswa akan lebih baik.

D. Perhatian

Perhatian adalah fokus pikiran seseorang pada sesuatu untuk mendapatkan hasil belajar yang baik. Jika perhatian siswa tidak hanya kepada pembelajaran maka hasil belajar siswa sangat buruk.

2. Faktor eksternal

Faktor eksternal dibagi menjadi tiga bagian yaitu:

1. Keluarga

Siswa dalam belajarnya bisa terpengaruh oleh keluarganya. Seperti orang tua mengasuh, hubungan antaraangota keluarga, suasana dirumah, keuangan keluarga juga dapat mempengaruhi belajarnya siswa.

2. Sekolah

Ada beberapa hal dari sekolah yang mempengaruhi belajar, seperti cara mengajar guru, materi yang di sampaikan guru, hubungan atantara guru dan siswa , fasilitas belajar, disiplin belajar, waktu belajar sekolah, standar sekolah, kondisi gedung sekolah, dan cara belajar yang di terapkan sekolah.

3. Masyarakat

Belajar siswa juga dipengaruhi oleh masyarakat. seperti gaya hidup bermasyarakat, interaksi dengan teman sebaya, media maya, dan kegiatan bermasyarakat siswa. Jika salah untuk memilih dalam pertemanan dan kegiatan masyarakat maka dapat berpengaruh dalam hasil belajar siswa.

2.1.5 Media Pembelajaran

2.1.5.1 Pengertian Media pembelajaran

Media digunakan sebagai alat perantara untuk berkomunikasi, bahasa latin media *medius* yang berarti “tengah” atau “pengantar”. Media juga digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan untuk tujuan pembelajaran. Wibowo(2023)menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar tercapai efektivitas dan efisiensi dalam proses belajar. Selain itu Mukarromah &Andriana(2022) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membantu penyampaian hal-hal yang berkaitan dengan belajar-mengajar.Dengan adanya media pembelajaran, orang yang mengikuti proses belajar mengajar diharapkan untuk memahami dan mengerti pengetahuan .

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan informasi dan pesan guru kepada siswa. Media memiliki kemampuan untuk merangsang pikiran,perhatian, dan perasaan siswa. Media mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Dengan demikian, media dapat meningkatkan efektivitasdan efisiensi pemaham siswa dalam belajar.

2.1.5.2 Fungsi media pembelajaran

(Sulo, 2023) menyatakan fungsi media pembelajaran mencakup tiga fungsi utama apabila media digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, Yaitu:

1. Fungsi Pertama, memotivasi minat atau tindakan.Drama atau teknik hiburan dapat digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran. Hasil

yang diharapkan adalah para peserta didik akan merasa tertarik dan dimotivasi untuk bertindak.

2. Fungsi kedua, menyajikan informasi. Untuk menyampaikan informasi kepada sekelompok siswa, dapat menggunakan media pembelajaran.
3. Fungsi ketiga, tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk tujuan belajar dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

2.1.5.3 Pengertian Media Papan pintar

Kata media berasal dari bahasa latin, yaitu *medius* yang berarti “tengah” atau “perantara”. *Medius* merupakan jamak dari kata *medium* yang secara harfiah yang berarti perantara atau pengantar. Media papan pintar adalah alat yang dirancang dengan bentuk papan persegi Panjang terbentuk dari styrofoam dan digunakan untuk menyampaikan pesan, merangsang pikiran, serta membangkitkan minat siswa agar dapat belajar dengan baik. Menurut (Risqi & Siregar, 2023) menyatakan bahwa media papan pintar merupakan suatu alat yang dibuat sedemikian rupa berbentuk papan dan digunakan untuk menyampaikan pesan maupun merangsang pikiran serta minat siswa untuk mencapai pembelajaran yang meliputi: papan bulletin, papan tulis, papan magnet. Sedangkan (Maghfi & Suyadi, 2020) menyatakan bahwa "media papan pintar merupakan media grafis yang sangat efektif yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan ke tujuan tertentu"

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, media papan pintar merupakan alat perantara yang dirancang dengan berbentuk papan yang digunakan untuk menyampaikan pesan, merangsang pikiran, serta meningkatkan minat siswa. Media ini sangat efektif untuk mencapai tujuan belajar. Membuat media papan pintar mencakup persiapan bahan dan alat, langkah- langkah, cara penggunaan .tahap-tahapan ini termasuk:

1. Alat dan bahan pembuatan media papan pintar.
 - a. Styrofoam/ triplek

- b. Kertas karton
 - c. Lem/ perekat
 - d. Gunting
 - e. Stik eskrim
 - f. Kertas hvs yang sudah di print dengan materi
2. Langkah-langka pembuatan media papan pintar.
 - a. Siapkan triplek/ Styrofoam
 - b. Kumpulkan gambar-gambar atau materi yang akan diajarkan, setelah itu tulis atau print
 - c. Gambar- gambar atau materi yang sudah di tulis atau diprint tersebut digunting dan didesign sedemikin rupa.
 - d. Setelah itu di beri lem dan di tempelkan ke triplek atau styroam disusun sesuai keinginan.
 - e. Sehingga media papan pintar dapat di gunakan
 3. Cara penggunaan media papan pintar
 - a. Guru dapat mempelajari materi dan media ajar yang akan di gunakan saat mengajar.
 - b. Guru dapat mendesain kelas agar siswa dapat melihat, mendengar pesan secara baik dan jelas.
 - c. Setelah guru mendesain kelas, guru dapat menjelaskan atau memaparkan materi dengan menggunakan media tersebut.

2.1.5.4 Manfaat media papan pintar

Media pembelajaran tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga harus memotivasi siswa untuk belajar dan mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran. Maghfi & Suyadi,(2020) menyatakan bahwa manfaat menggunakan media Papan pintar dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Materi pembelajaran akan lebih menarik perhatian untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa.

2. Siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran
3. Metode pengajaran menjadi lebih beragam sehingga mereka tidak bosan.
4. Siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar.

2.1.5.5 Kelebihan dan kekurangan media papan pintar

1. Kelebihan media papan pintar

Media papan pintar juga memiliki kelebihan yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Kesederhanaan pembuatan media mudah dilakukan guru tanpa memerlukan pelatihan khusus, dan mendorong guru dalam kreativitas dalam Menyusun strategi pembelajaran yang menarik. Maghfi & Suyadi,(2020) menyatakan media papan pintar juga memiliki kelebihannya. Yaitu sebagai berikut:

- a. Media sederhana.
- b. Dapat digunakan dengan cermat sebelumnya sesuai dengan materi yang akan disampaikan
- c. Dapat menarik perhatian siswa karena menggunakan berbagai variasi warna
- d. Membuat siswa lebih aktif belajar, dan guru terbantu untuk memberikan informasi sehingga tercapai tujuan belajar.

2. Kekurang media papan pintar.

Media papan pintar memiliki banyak manfaat dan kelebihan untuk proses pembelajaran. Tetapi papan pintar juga memiliki beberapa kekurangan yaitu: media mudah rusak karena terbuat dari styrofoam, sulit di tampilkan dari kejauhan. Maghfi & Suyadi(2020) menyatakan bahwa kekurangan dari media papan media papan pintar adalah :

1. Meskipun papan pintar dapat dihubungkan satu sama lain, tidak ada jaminan bahwa itu tidak akan rusak, karena bisa dilepaskan ketika terhubung.
2. Bahkan jika angin berhembus, material yang terpasang akan jatuh.
3. Butuh waktu lama untuk menyiapkan bahan.
4. Butuh biaya mahal untuk menyiapkannya.

5. Sulit untuk ditampilkan di kejauhan.
6. Memiliki daya rekat yang lemah

2.1.6. Mata pelajaran PKn

Pendidikan kewarganegaraan (PKn) adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting di dunia pendidikan di Indonesia. Pendidikan kewarganegaraan adalah Pendidikan yang bertujuan meningkatkan rasa nasionalisme siswa. Pendidikan kewarganegaraan mengajarkan siswa tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara, nilai-nilai Pancasila, UUD 1945 dan dan system pemerintahan dan hukum yang berlaku di Indonesia. Menurut (Magdalena *et al.*, 2020)"Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan media pengajaran yang meng-Indonesiakan para siswa secara sadar,cerdas, dan penuh tanggung jawab" sedangkan Wilius Kogoya, (2013:3 dalam Sembiring Pandia, 2025) menyatakan "Pendidikan kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu bentuk pendidikan untuk mengembangkan budaya demokratis yang mencakup kebebasan , persamaan, kemerdekaan, toleransi, dan kemampuan untuk menahan diri". (Fadilah *et al.*,2023) menyatakan bahwa media merupakan alat yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Saat ini, proses pembelajaran tidak lagi bergantung hanya pada buku dan papan tulis, karena kini terdapat banyak media yang dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran.

2.1.7 Materi pembelajaran

Nilai-Nilai Pancasila

Pancasila berasal dari bahasa sangsekerta ("panca" berarti lima dan "sila" berarti prinsip atau dasar. Pancasila berfungsi sebagai pedoman untuk kehidupan berbangsa dan bernegara bagi setiap warga Indonesia Dan nilai-nilai ini harus di terapkan dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam mengelolah lingkungan maupun sesama manusia.



Gambar 2. 1 Lambang Negara Republik Indonesia (Garuda Pancasila)

Sumber: National emblem of Indonesia Garuda Pancasila.svg, Wikimedia Commons (domain publik), diakses pada 7 Oktober 2025

Nilai yang terkandung dalam lima sila Pancasila sebagai berikut:

1. Nilai ketuhanan (Sila pertama :Ketuhanan Yang Maha Esa)



Gambar 2. 2 berdoa

Sumber: Pngtree. (n.d.). Kartun karakter vektor anak-anak Muslim berdoa (Ilustrasi digital) diakses pada 11 oktober 2025

Nilai ini menunjukkan bahwa seluruh rakyat Indonesia mengakui Tuhan Yang Maha Esa sebagai ketuhanan dan moral.ccontoh pererapan nilai Pancasila sehari-hari:

- A. Bersikap toleransi kepada yang berbeda agama
- B. Tidak memaksa agama kita kepada orang lain

- C. Menghormati teman yang berbeda dengan agama kita
 - D. Membina hidup rukun terhadap sesama
2. Nilai kemanusiaan (Sila kedua: Kemanusiaan Yang Adil dan Beradap).



Gambar 2.3 seorang anak menolong teman

sumber: *PNGTree. (n.d.)* seorang anak menolong teman [*Ilustrasi digital*] diakses pada 11 Oktober 2025

Sila kedua menekankan penting hak asasi dan martabat manusia. contoh penerepan nilai Pancasila sehari-hari:

- a. Sikap adil kepada sesama
 - b. Mengakui persamaan derajat, hak dan kewajiban asai manusia.
 - c. Saling menolong.
 - d. Saling menghargai.
3. Nilai persatuan (Sila ketiga: Persatuan Indonesia)



Gambar 2. 3 memperekat kesatuan

Sumber: MI Nor Rahman Banjarmasin. (2024, 15 Februari). *Persatuan dan*

Kesatuan: Landasan Kokoh dalam Pembangunan Bangsa. diakses pada 14 oktober 20225

Sila ketiga menepatkan nilai persatuan dan kesatuan. contoh penerapan dalam sehari-hari:

- a. Rela berkorban.
 - b. Cinta akan tanah air.
 - c. Tidak menggangap budaya sendiri paling baik dan benar.
 - d. Menjaga keutuhan bangsa.
 - e. Mencintai keberagaman.
4. Nilai kerakyatan (Sila keempat: Kerakyatan Yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan Perwakilan.)



Gambar 2. 4 bermusyawarah

Sumber Kibrispdr. (n.d.) *Gambar kartun musyawarah.*

Diakses pada 15Oktober 2025

Sila ke empat, nilai terkandung dalam sila ini adalah musyawarahdan demokrasi. contoh penerapan sehari-hari:

- a. Mengharagi pendapat orang lain walau berbeda dengan pendapat pribadi
 - b. Mengutamakan musyawarah bersama
 - c. Mendengarkan pendapat orang dengan baik dan penuh hormat
5. Nilai keadilan (Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia.)



Gambar 2. 5 gotong royong

Sumber : Pinterest. (n.d.). *Gotong royong membersihkan lingkungan*. Diakses pada 15 Oktober 2025.

Sila kelima, mengandung nilai keadilan dalam kesejajaran Indonesia. contoh penerapan yang bisa diterapkan sehari-hari:

- a) Bersikap adil: Memberikan perlakuan yang sama terhadap semua orang tanpa memandang suku, agama, atau status sosial.
- b) Menolong sesama: Memberikan bantuan kepada yang membutuhkan, seperti membantu teman yang kesulitan atau ikut kerja bakti.
- c) Menghargai hak orang lain: Menghormati hak orang lain, termasuk privasi dan kebebasan berpendapat.
- d) Tidak sombong: Menghindari sikap sombong dan selalu bersikap rendah hati.

2.2 Kerangka Berpikir

Belajar adalah proses perubahan perilaku, pengetahuan, sikap serta keterampilan siswa melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sekitar. Keberhasilan siswa dalam belajar tidak hanya ditentukan oleh kemampuan individu, tetapi juga dipengaruhi oleh berbagai faktor internal seperti minat, bakat, kesehatan, dan perhatian, maupun faktor eksternal seperti keluarga, sekolah, serta masyarakat. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan pembelajaran yang menarik dengan menggunakan strategi dan media pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai perantara dalam menyampaikan informasi, sehingga materi lebih mudah dipahami dan mampu menarik perhatian siswa. Salah satu media yang relevan adalah media papan

pintar, yaitu media sederhana yang berbentuk papan dan digunakan untuk menyajikan materi secara visual. Penggunaan media ini diyakini dapat meningkatkan motivasi, perhatian, serta partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) khususnya pada materi Nilai-Nilai Pancasila, siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak. Dengan menggunakan media papan pintar, materi nilai-nilai Pancasila dapat disampaikan secara konkret dan interaktif, sehingga siswa lebih mudah memahami, menghayati, dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penggunaan media papan pintar diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2.3 Defenisi Operasional

Agar penelitian sesuai dengan yang diharapkan dan menghindari kesalahan pemahaman maka perlu didefenisikan operasional sebagai berikut:

1. Pembelajaran merupakan proses penyampaian materi nilai-nilai pancasila oleh guru menggunakan media papan pintar, dimana siswa menerima atau terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga terjadi interaksi guru dan siswa.
2. Hasil belajar mengacu pada kemampuan siswa dalam menerapkan nilai-nilai pancasila, dan terjadinya peningkatan skor atau nilai dari 5 soal esay yang di berikan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest). setelah itu, dianalisis untuk mengetahui keefektivitasan media papan pintar.
3. Media papan pintar merupakan alat bantu pembelajaran berbentuk persegi panjang yang terbuat dari styrofoam yang berisi gambar, tulisan atau simbol-simbol yang digunakan guru untuk membantu proses pembelajaran dalam penyampaian materi nilai-nilai pancasila.
4. Nilai-nilai Pancasila merupakan materi yang mencakup pemahaman terhadap lima sila pancasila.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan bagian penting dalam penelitian. Hipotesis digunakan sebagai dugaan sementara atau jawaban sementara terhadap masalah. sugiyono (2021:64) menyatakan bahwa Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Oleh karena itu, sebelum melakukan penelitian, peneliti membuat dugaan sementara mengenai hasil penelitian yang akan dilaksanakan.

Ho: Tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan media papan pintar terhadap hasil belajar siswa pada materi nilai-nilai Pancasila di kelas IV SD Negeri 101822 Pancur Batu 2025/2026.

H1: Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media papan pintar terhadap hasil belajar siswa pada materi nilai-nilai Pancasila di kelas IV SD Negeri 101822 Pancur Batu 2025/2026.

