

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Pengertian Pengaruh**

Pengaruh adalah pendidikan yang mengacu pada efek atau transformasi yang dialami oleh siswa dan cara belajar sebagai hasil dari berbagai faktor tertentu, seperti pengaruh guru, metode pengajaran, kondisi lingkungan, serta fasilitas pendidikan.

R.Robert dan Gilbert (2016:223) mengatakan bahwa “Pengaruh adalah wajah kekuasaan yang diperoleh oleh orang ketika mereka memiliki kewenangan untuk mengambil keputusan“. Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu reaksi yang timbul (dapat berupa tindakan atau keadaan) dari suatu perlakuan akibat dorongan untuk mengubah atau membentuk suatu keadaan ke arah yang lebih baik”.

Surakhmad (2019:84) mengatakan bahwa “Pengaruh adalah kekuatan yang timbul dari orang atau benda dan juga gejala dalam yang bisa memberikan perubahan terhadap apa yang ada di sekelilingnya”. Selanjutnya Joko subando (2021:164) menyatakan bahwa “pengaruh adalah daya atau kekuatan yang ada dalam diri siswa/anak, yang dapat menumbuhkan motivasi dan sikap belajar agar dapat mendapatkan prestasi dari mata pelajaran”.

Berdasarkan pandangan para ahli yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa pengaruh adalah sebuah energi atau kekuatan yang dapat berasal dari berbagai hal, seperti sifat individu, objek, keyakinan serta tindakan seseorang yang mampu memengaruhi sekitarnya.

### **2.1.2 Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan suatu proses yang secara terencana ditujukan untuk mendukung siswa dalam memahami, sehingga terjadi transformasi dalam sikap, pengetahuan, perilaku, dan keterampilan yang sesuai dengan sasaran pendidikan.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. “Secara Nasional, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar, maka yang dikatakan dengan proses pembelajaran adalah suatu *system* yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan”.

Muhaimin (2018:55) mengatakan bahwa “Pembelajaran sebagai usaha untuk membelajarkan peserta didik di mana di dalam upaya tersebut terdapat aktivitas memilih, menetapkan dan mengembangkan metode atau strategi guna mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan”. Selanjutnya Rahmi Rahmadhani, dkk (2020:2) “belajar adalah proses memperoleh ilmu dan kegiatan yang menghasilkan adanya perubahan yang dapat mengembangkan keterampilan baru, memahami pengetahuan baru hingga mengubah sikap dan perilaku”.

Norrohmatul Amaliyah, (2020:15) menyatakan bahwa “pembelajaran adalah suatu *system* atau proses membelajarkan subjek peserta didik atau pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek peserta didik atau pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien”. Proses pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang terdapat interaksi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan belajar. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun.

### **2.1.3 Media Pembelajaran**

#### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah sarana, dukungan, atau koneksi yang digunakan dalam proses belajar agar pengajar bisa menyampaikan informasi dan peserta didik mampu memahami materi, sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif, menarik, dan bernilai.

Ashar (2011) mengatakan media pembelajaran artinya alat bantu di proses belajar baik di dalam juga di luar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran merupakan komponen asal belajar atau sarana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Selanjutnya Fatria, (2017:140) “Media pembelajaran adalah indera bantu pada proses pembelajaran media juga alat bantu atau perantara yang dipergunakan buat menyalurkan isu atau pesan dan mendorong peserta didik. kondisional tertentu pada melakukan aktivitas belajar buat mencapai tujuan pembelajaran”.

Media gambar artinya media yang menggunakan gagasan secara jelas serta kuat melalui kombinasi pengungkapan istilah-istilah menggunakan bentuk gambar. Media gambar ialah media yang sangat sederhana, praktis pada pembuatannya, serta pada hal biaya media gambar ini termasuk media yang murah harganya. Media gambar membantu para peserta didik dalam kemampuan berbahasa, aktivitas seni, serta kreatifitas pada bercerita dan membaca, pendapat Hamalik (2002:12), “yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah”.

## **2. Fungsi Media Pembelajaran**

Fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai jembatan yang mendukung pengajar dalam mengajarkan materi dengan cara yang lebih efisien, efektif, menarik, dan memiliki makna bagi siswa.

Menurut Ramli (2012: 2-3) “fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga. Pertama, membantu guru dalam bidang tugasnya. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dalam mengatasi kekurangan dan kelemahan dalam proses mengajar. Analisis teknologi pendidikan menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat secara efektif menyampaikan pesan-pesan pembelajaran yang disajikan, sehingga efisien dalam penggunaan waktu dan meringankan beban guru yang bersangkutan. Kedua, membantu para pembelajar”.

Septy Nurfadhillah (2021:29) dalam bukunya yang berjudul “Media Pembelajaran” “Media sebagai komponen sistem pembelajaran yang memiliki fungsi yang berbeda dengan fungsi komponen-komponen lainnya, yaitu sebagai komponen yang dimuati pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada siswa. Dalam proses penyampaiannya media

pembelajaran dapat berfungsi dengan baik apabila media tersebut dapat digunakan secara perorangan maupun kelompok”.

Dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat membantu para pembelajar untuk mempercepat pemahaman siswa dalam penerimaan pesan-pesan pembelajaran yang disajikan, dan aspek-aspek kejiwaan seperti pengamatan, tanggapan, daya ingatan, emosi, berpikir, fantasi, intelegensia dan sebagainya dapat dibangun karena media pembelajaran memiliki stimulus yang lebih kuat. Ketiga, memperbaiki proses belajar mengajar. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan berdaya guna, akan meningkatkan hasil pembelajaran.

Munadi (2010: 37-48) dalam bukunya yang berjudul “Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru” mengungkapkan fungsi media pembelajaran secara lebih kompleks yaitu, 1) Fungsi Media pembelajaran sebagai sumber belajar; 2) Fungsi Semantik; 3) Fungsi Manipulatif; 4) fungsi psikologis; 5) fungsi sosio-kultural. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar artinya media pembelajaran dapat berfungsi untuk menggantikan fungsi guru dalam proses pembelajaran dengan pendekatan *teacher center*. Contohnya, jika pelaksanaan pembelajaran guru menggunakan metode ceramah, maka guru dapat menggantinya dengan menggunakan media berupa video untuk menyampaikan materi pelajaran.

### **3. Manfaat Media Pembelajaran**

Manfaat dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk memperlancar proses pengajaran, memperdalam pengertian, memberikan semangat kepada siswa, serta menjadikan pembelajaran lebih produktif, cepat, dan menyenangkan.

Fifit Firmadani (2021) menyatakan “Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi pengajar untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas peserta didik dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dengan media peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong peserta didik menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang. Dengan demikian, melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara pengajar dengan peserta didik”.

Ekalias Noka Sitepu (2021) menyatakan “Media pembelajaran yang bersifat merangsang pemikiran siswa untuk mendorong terjadinya proses pembelajaran tentunya memiliki berbagai manfaat dalam dunia pembelajaran. Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien”.

(Kemp dan Dayton (1985) dalam Noka Sitepu) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran secara lebih khusus, yaitu:

- a) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi di antara siswa di manapun berada.
- b) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.
- c) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif Dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.
- d) Efisiensi dalam waktu dan tenaga Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Guru tidak harus menjelaskan materi ajaran secara berulang-ulang, sebab dengan sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.
- e) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh. Bila dengan mendengar informasi verbal dari guru saja, siswa kurang memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pembelajaran siswa akan lebih baik.
- f) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Media pembelajaran dapat dirangsang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih leluasa dimanapun dan kapanpun tanpa tergantung seorang guru. Perlu kita sadari waktu belajar di sekolah sangat terbatas dan waktu terbanyak justru di luar lingkungan sekolah.

- g) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.
- h) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. Guru dapat berbagi peran dengan media sehingga banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian pada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain-lain.

#### **4. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan pencapaian dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh individu saat berinteraksi secara aktif dan konstruktif dengan lingkungan di sekitarnya. Pencapaian ini adalah hasil yang didapat siswa melalui upaya yang telah dilakukan demi meningkatkan informasi, pengetahuan, serta pengalaman. Dengan hasil belajar yang telah dicapai, siswa bisa menilai seberapa besar kemampuan yang dimiliki dan dapat menentukan langkah-langkah apa yang perlu diambil ke depan agar siswa dapat mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

Menurut Syarifudin (2020) “Hasil belajar siswa adalah perubahan yang terjadi setelah mengikuti suatu proses pembelajaran, baik berupa nilai ataupun tingkah laku. Sejalan yang dikatakan oleh Purwanto, bahwa hasil belajar siswa adalah perubahan tingkah laku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat dilakukan siswa yang sebelumnya tidak dapat mereka lakukan”.

Howard Kingsley (Nana Sudjana, 2005: 85) “membagi 3 macam hasil belajar: 1) Keterampilan dan kebiasaan; 2) Pengetahuan dan pengertian; dan 3) Sikap dan cita-cita”. Pendapat dari Howard Kingsley ini menunjukkan hasil perubahan dari semua proses belajar. “Hasil belajar ini akan melekat terus pada diri siswa karena sudah menjadi bagian dalam kehidupan siswa tersebut. Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disintesis bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan mengubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik”.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku. Maka hasil belajar juga kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses belajar yang meliputi kemampuan kognitif afektif, dan psikomotorik .

### **5. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu ada faktor internal (minat, bakat, motivasi dan cara belajar) dan faktor eksternal (lingkungan sekolah, dan lingkungan keluarga).

Menurut Slameto (2016:54) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar terbagi menjadi dua, yaitu: faktor Intern dan faktor Ekstern .

1. Faktor Intern Faktor adalah faktor yang ada di dalam individu. Faktor Intern dibagi menjadi 3 faktor, yakni:
  - a) Faktor Jasmaniah ini berhubungan dengan kondisi fisik individu. Beberapa faktor jasmaniah yang mempengaruhi proses belajar yaitu kesehatan dan cacat tubuh.
  - b) Faktor Psikologi ada tujuh yang mempengaruhi belajar yakni intelegensi atau kecakapan, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.
  - c) Faktor Kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu, kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis).
2. Faktor Ekstern ini dikelompokkan menjadi 3 faktor, yaitu:
  - a) Faktor Keluarga di mana siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga, seperti: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.
  - b) Faktor Sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode mengajar, tugas rumah.

- c) Faktor Masyarakat yang mempengaruhi belajar ini mencakup 9 kegiatan siswa dalam masyarakat, masa media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

Sulastri,dkk (2024) menyatakan bahwa “Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi yang ingin dijelaskan di sini adalah faktor yang mempengaruhi belajar dari sisi sekolah yang meliputi:

- a) Metode mengajar. Metode mengajar adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui di dalam mengajar. Mengajar itu sendiri menurut Ign. S. Ulih B.Karo (M. Joko, 2006) adalah menyajikan bahan pelajaran kepada orang lain itu diterima, dikuasai dan dikembangkan. Dari uraian di atas jelaslah bahwa metode mengajar itu mempengaruhi belajar.
- b) Kurikulum. Kurikulum diartikan sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa. kegiatan ini sebagian besar adalah menyajikan bahan pelajaran agar siswa menerima, menguasai dan mengembangkan bahan pelajaran itu.
- c) Relasi guru dengan siswa. Proses belajar mengajar terjadi antara guru dengan siswa. proses tersebut juga dipengaruhi oleh relasi yang ada dalam proses itu sendiri. Jadi cara belajar siswa juga dipengaruhi oleh relasinya dengan gurunya.
- d) Relasi siswa dengan siswa. Siswa yang mempunyai sifat-sifat atau tingkah laku yang kurang menyenangkan teman lain, mempunyai rasa rendah diri atau sedang mengalami tekanan-tekanan batin, akan diasingkan dari kelompok. Akibatnya makin parah dan dapat minggu belajarnya.
- e) Disiplin sekolah. Kedisiplinan sekolah erat hubungannya dengan kerajinan siswa dalam sekolah juga dalam belajar. Hal ini mencakup segala aspek baik kedisiplinan guru dalam mengajar karena kedisiplinan pendidik juga dapat memberi contoh bagi siswa atau peserta didik”.

## 6. Pengertian Media *Smart Box*

Media *Smart Box* merupakan salah satu alat pembelajaran moderen berupa kotak pintar yang dilengkapi dengan beragam kartu pertanyaan, gambar, dan materi pengajaran yang disusun dengan cara yang kreatif untuk mendukung kegiatan belajar. Alat ini dimanfaatkan oleh guru sebagai media untuk menyampaikan materi agar lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan untuk para siswa.

*Smart box* “adalah sebuah alat atau media yang berbentuk kotak yang di dalamnya di isi dengan gambar dan juga kata-kata yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar menarik perhatian siswa dalam belajar” Polinda & dkk, (2023). Sedangkan menurut Sukaryanti dkk.,(2023) “kotak pintar adalah media yang berbentuk kotak yang memiliki dua sisi, satu sisi berisikan materi belajar dan sisi yang lain berisikan pertanyaan. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa *Smart Box* adalah media yang berbentuk kotak yang berisikan materi belajar sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar’ Selanjutnya Oktavia et al., (2024). *Smart box* dalam penggunaannya memiliki manfaat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik karena terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan peningkatan konsentrasi belajar peserta didik”.

## 7. Kelebihan dan Kekurangan Media *Smart Box*

1. Kelebihan dari media *Smart Box* yaitu sebagai berikut :
  - a) Media *Smart Box* lebih menarik dan memotivasi siswa karena tampilan gambar, warna dan bentuknya.
  - b) Media *Smart Box* mudah dipahami, karena topik yang dipelajari menjelaskan tentang mata pelajaran PKn.
  - c) Memudahkan dan mempersingkat dalam menjelaskan materi pembelajaran.
  - d) Membantu mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh siswa.
2. Adapun kekurangan dari media *Smart Box* tersebut yaitu sebagai berikut
  - a) Penggunaan media *Smart Box* memerlukan biaya yang cukup banyak dalam pembuatannya.
  - b) Media *Smart Box* cenderung susah dibawa ke mana-mana karena bentuknya yang cukup besar

Jadi kesimpulan dari kelebihan media *Smart Box* adalah media ini dapat menarik dan memotivasi siswa karena tampilan gambar, warna dan bentuknya serta mudah dipahami siswa. Sedangkan kekurangan media *Smart Box* ini cenderung susah di bawa ke mana-mana karena bentuknya yang cukup besar dan memerlukan keterampilan dan ketelatenan untuk membuat media *Smart Box* ini.

### **8. Langkah-langkah Penggunaan Media *Smart Box***

1. Buka tutup bagian atas *Smart box* dan lebarkan *Smart box* ke samping (horizontal)
2. Di sisi pertama Menampilkan gambar dan menjelaskan gotong royong dan pengertiannya.
3. Di sisi ke dua Menampilkan gambar dan menjelaskan gotong royong di sekolah.
4. Di sisi ke ketiga Menampilkan gambar dan menjelaskan gotong royong di rumah.
5. Di sisi ketiga Menampilkan gambar dan menjelaskan gotong royong di lingkungan masyarakat.
6. Di sisi ke empat peserta didik diminta untuk meletakkan dan memilih gambar gotong royong di rumah ,sekolah, lingkungan masyarakat.

### **9. Pendidikan Kewarganegaraan**

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu disiplin ilmu yang bertujuan untuk mendidik siswa agar menjadi warga negara yang baik, bijak, dan bertanggung jawab. PKn menyampaikan pengetahuan mengenai hak dan tanggung jawab sebagai warga negara, menginternalisasi nilai-nilai Pancasila, serta mengembangkan sikap demokrasi dan kecintaan terhadap tanah air.

Menurut R.Rahaditya,S.H.,M.H.,(2015,2) “Pendidikan (*Education*) Jika menurut Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bab I ayat 1 Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan pengajaran atau latihan bagi peranannya di masa mendatang.

a) Kewarganegaraan (*Citizenship*)

Kewarganegaraan berasal dari kata warga negara (*citizen*). Selanjutnya pengertian Warga Negara menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002) adalah penduduk sebuah negara atau bangsa berdasarkan keturunan, tempat kelahiran dan sebagainya yang mempunyai kewajiban dan hak penuh sebagai seorang warga dari negara itu. Jadi warga negara diartikan sebagai anggota atau peserta dari suatu negara,

b) Pendidikan Kewarganegaraan (*Civic Education*)

Menurut makna yang tersirat dalam penjelasan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 ayat 1 Pendidikan Kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Jadi setelah mengikuti pendidikan kewarganegaraan peserta didik diharapkan dapat menjadi warga negara yang baik (*good citizen*) dan memiliki rasa nasionalisme yang baik pula”.

**10. Mata Pelajaran PKn bertujuan untuk:**

1. Membantu karakter siswa: Mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam setiap aspek pembelajaran, sehingga siswa dapat memahami hak dan kewajiban mereka sebagai warga negara.
2. Meningkatkan kesadaran berbangsa
3. Mengembangkan keterampilan kewarganegaraan

**11. Materi Pembelajaran PKn**

**1) gotong royong**

Gotong royong adalah bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama supaya pekerjaan cepat selesai dan saling membantu tanpa mengharapkan imbalan ada beberapa contoh gotong royong, contohnya gotong royong di sekolah, rumah, lingkungan masyarakat.

**GAMBAR 1.1**Gotong Royong



## **2) Pentingnya gotong royong dalam kehidupan sehari-hari dan sekolah.**

Menurut (Mulyani,2020 dalam Muhammad Fauzan Muttaqin1 2023) Pada penerapan sikap gotong royong guru menggunakan beberapa substansi dalam pembelajaran seperti pembelajaran kemudian Labibah, (2022) menjelaskan karakter gotong royong penting untuk ditumbuhkan dalam diri siswa karena baik dalam kurikulum 2013 maupun kurikulum baru, yaitu kurikulum merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada siswa.

Menurut Atika Nur Rohmah (2025) “Melalui pembelajaran gotong royong diharapkan bisa tertanam jiwa persatuan dan kesatuan dalam diri anak. Namun fakta di lapangan memberikan gambaran yang sangat jauh dari harapan, sebab dalam beberapa kasus di sekolah, para siswa mengalami kejenuhan belajar disebabkan bentuk pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif. Sehingga materi yang terserap oleh siswa tidak bisa maksimal dan mendalam, yang menyebabkan menurunnya prestasi dan minat belajar siswa di sekolah. Sehingga karakter ideal yang diharapkan dapat sulit terwujud, sehingga perlu dimunculkan terobosan baru sebagai upaya penanggulangan burnout tersebut dan sebagai upaya maksimal untuk menumbuhkan karakter ideal yang diharapkan”.

## **3) Manfaat gotong royong**

Ada beberapa manfaat gotong royong di lingkungan sekitar seperti di sekolah, rumah, dan lingkungan masyarakat yaitu:

1. Pekerjaan Lebih cepat selesai.
2. Menumbuhkan rasa kebersamaan dan persatuan.
3. Membiasakan sikap tolong menolong dan peduli.
4. Membuat lingkungan lebih bersih, sehat dan nyaman.

#### 4) Sikap dalam gotong

Ada beberapa sikap gotong royong di lingkungan sekitar seperti di sekolah, rumah, dan lingkungan masyarakat yaitu:

- a) Ikhlas membantu yang sedang kesulitan
- b) Tidak pilih-pilih teman di sekolah, ataupun di lingkungan rumah
- c) Saling menghargai dan menghormati yang berbeda kepercayaan dengan kita.
- d) Bekerja sama dengan senang hati tanpa mengharapkan imbalan.

#### 5) Tempat-tempat Gotong Royong

Ada beberapa tempat-tempat gotong royong antara lain yaitu:

##### 1. Sekolah

Contoh gotong royong di sekolah

- a) Membersihkan kelas dan halaman.
- b) Menyiram tanaman dan merawat taman sekolah.
- c) Menata ruang kelas atau perpustakaan.
- d) Kerja bakti membersihkan halaman sekolah, seperti menyapu, mencabut rumput, dan merapikan taman.

**GAMBAR 1.2**Gotong Royong di sekolah



## 2. Rumah

Contoh gotong royong di rumah

- a) Membersihkan rumah bersama keluarga.
- b) Membantu orang tua memasak atau mencuci.
- c) Menata dan merapikan kamar.

**GAMBAR 1.3 Gotong Royong di Rumah**



## 3. Lingkungan masyarakat

Contoh gotong royong di lingkungan masyarakat

- a) Kerja bakti membersihkan lingkungan sekitar jalan, selokan, atau masjid
- b) Ikut serta dalam kebersihan di lingkungan sekitar seperti tidak membuang sampah di sungai

**GAMBAR 1.4 Gotong Royong di lingkungan Masyarakat**



## 2.2 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir penelitian ini didasarkan pada pemikiran bahwa media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas

belajar siswa. Media *Smart Box* sebagai media pembelajaran inovatif mampu menyajikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Dengan adanya visualisasi, animasi, dan audio yang terintegrasi, siswa diharapkan lebih termotivasi dan fokus dalam proses belajar. Penggunaan media *Smart Box* akan mempengaruhi cara siswa menerima dan mengolah informasi. Siswa yang terbiasa dengan media digital akan lebih mudah memahami konsep-konsep pelajaran dibandingkan hanya melalui ceramah atau buku teks. Jika media ini digunakan dengan tepat, maka akan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran di kelas IV SD Negeri 067246 Medan. Dengan demikian, kerangka berpikir penelitian ini adalah bahwa semakin optimal penggunaan media *Smart Box* dalam pembelajaran, maka semakin baik pula hasil belajar siswa.

### **2.3 Definisi Operasional**

#### **Media *Smart Box*.**

Yang dimaksud dengan media *Smart Box* dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbentuk kotak yang berisi berbagai kartu soal, materi, dan aktivitas pembelajaran yang digunakan guru untuk menyampaikan materi PKn, khususnya topik *gotong royong*. Media ini digunakan untuk meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman siswa selama proses pembelajaran.

#### **Hasil Belajar.**

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa kelas IV SD Negeri 067246 Medan dalam memahami materi *gotong royong* pada mata pelajaran PKn, yang diukur melalui tes esay sebanyak 5 soal. Skor yang diperoleh siswa dari tes tersebut menjadi indikator pencapaian hasil belajar.

#### **Siswa Kelas IV SD Negeri 067246 Medan.**

Yang dimaksud adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 50 orang (kelas IV A sebanyak 25 siswa dan kelas IV B sebanyak 25 siswa), yang menjadi subjek dalam penelitian ini.

Definisi operasional dari penelitian ini adalah: dampak pemanfaatan media *Smart Box* (sebagai variabel independent) terhadap pencapaian belajar peserta didik

(sebagai variabel dependent) yang dinilai melalui ujian hasil belajar PKn tentang gotong royong pada siswa kelas IV SD Negeri 067246 Medan.

#### **2.4 Hipotesis Penelitian**

Peneliti menduga bahwa penggunaan media *Smart Box* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 067246 Medan pada mata pelajaran PKn.



