

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Belajar

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses perubahan perilaku atau pengetahuan seseorang yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman, latihan, atau interaksi dengan lingkungan. Belajar melibatkan aktivitas mental dan fisik yang bertujuan untuk memperoleh keterampilan, pengetahuan, sikap, atau nilai baru yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

M. Sobry Sutikno (2019:6) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dalam hal ini, perubahan adalah sesuatu yang dilakukan secara sadar (disengaja) dan bertujuan untuk memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya.

Thursan Hakim (2019:7) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia yang ditunjukkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan kemampuan lainnya.

Hilgard & Bower (2019:7) menyatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku seseorang terhadap suatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang prosedur latihan. Perubahan itu sendiri berangsur-angsur dimulai dari sesuatu yang tidak dikenalnya, untuk kemudian dikuasai atau dimilikinya dan dipergunakannya sampai pada suatu saat dievaluasi oleh yang menjalani proses belajar itu.

Belajar sebagai perubahan kelakuan, pengalaman dan latihan. Jadi belajar membawa suatu perubahan pada diri individu yang belajar. Perubahan itu tidak hanya mengenai sejumlah pengalaman, pengetahuan, melainkan juga membentuk

kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, minat, penyesuaian diri. dalam hal ini meliputi segala aspek organisasi atau pribadi individu yang belajar (S. Nasution MA,2019 : 8)

Berdasarkan deskripsi diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku pada diri seseorang dari yang semula tidak tahu menjadi tahu, karena adanya pengaruh dan interaksi dengan lingkungan di sekitarnya. Proses belajar tidak hanya berkaitan dengan penambahan pengetahuan semata, tetapi juga mencakup perubahan sikap, keterampilan, kebiasaan, dan pola pikir.

2.1.1.2 Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Faktor-faktor yang memengaruhi belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga faktor, yaitu: (1). Faktor Internal, yang disebut pula dengan endogen; (2). Faktor Eksternal, yang disebut pula dengan eksogen; dan (3). Faktor Pendekatan Belajar. Ketiga faktor tersebut hendaknya menjadi perhatian tersendiri oleh pendidik agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

1. Faktor Internal

Faktor internal yang dimaksud di sini adalah hal-hal yang terkait langsung dengan diri siswa, baik sebagai individu maupun pembelajar. Seorang guru hendaknya melihat kepada siswa sebagai manusia yang utuh, yang terdiri dari jasmani dan rohani. Dua unsur yang terdapat pada diri seorang manusia itu tidak dapat dipisahkan dan sekaligus berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya. Karena perbedaan secara individual itulah yang menuntut seorang pendidik untuk selalu berusaha agar proses pembelajaran dapat mencapai tujuan yang telah direncanakannya. Adapun contoh faktor yaitu faktor Bawaan dari lahir, Kondisi Fisik dan Kecakapan Psikomotor.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal dapat diartikan persoalan-persoalan yang tidak terkait langsung dengan siswa sebagai individu, tetapi ikut berperan bahkan dominan memengaruhi tingkat kesuksesan dan kegagalan proses pembelajaran. Dalam penanganannya pun, faktor ini lebih rumit dibanding dengan faktor internal karena

kompleksitas dan variatifnya, serta terkait dengan banyak faktor dan banyak pihak. Adapun contoh faktornya yaitu di lingkungan kelas, lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat.

3. Faktor Pendekatan Belajar

Faktor pendekatan belajar pada dasarnya termasuk faktor eksternal, tetapi dalam tulisan ini sengaja dibahas secara terpisah untuk memberikan penekanan antara faktor eksternal yang tidak menyoroti aktivitas belajar dengan faktor yang memang memfokuskan keterlibatan siswa dalam menerima informasi pengetahuan baik secara fisik maupun emosional. contohnya Tujuan pembelajaran, media pembelajaran, metode belajar, waktu belajar, sumber belajar. Ketiga faktor tersebut hendaknya menjadi perhatian tersendiri oleh pendidik agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Samsudin, 2020)

Kesimpulan dari pendapat para ahli di atas adalah bahwa faktor-faktor yang memengaruhi belajar dapat diklasifikasikan ke dalam dua golongan utama yaitu faktor intern dan faktor ekstern, yaitu

- a. Faktor intern (dari dalam diri siswa), meliputi kondisi jasmani, psikologis, intelegensi, minat, motivasi, bakat, serta kesiapan belajar.
- b. Faktor ekstern (dari luar diri siswa), meliputi lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, serta sarana dan prasarana belajar yang tersedia.

Dengan demikian, keberhasilan proses belajar tidak hanya ditentukan oleh kondisi dalam diri siswa, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh lingkungan dan dukungan eksternal yang mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif.

2.1.1.3 Ciri-ciri Belajar

Terdapat beberapa ciri-ciri dan karakteristik menurut (Suardi 2015:13) diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Belajar adalah perbuatan yang sudah mungkin sewaktu terjadinya prioritas. Yang bersangkutan tidak begitu menyadarinya namun demikian paling tidak dia menyadari setelah peristiwa itu berlangsung. Dia menjadi sadar apa yang

dialaminya dan apa dampaknya. Kalau orang tua sudah dua kali kehilangan tongkat, maka itu berarti dia tidak belajar dari pengalaman terdahulu.

2. Belajar terjadi melalui pengalaman yang bersifat individual. Belajar hanya terjadi apabila dialami sendiri oleh yang bersangkutan, dan tidak dapat digantikan oleh orang lain. Cara memahami dan menerapkan bersifat individualistik, yang pada gilirannya juga akan menimbulkan hasil yang bersifat pribadi.
3. Perubahan yang terjadi bersifat menyeluruh dan terintegrasi. Yang berubah bukan bagian-bagian dari diri seseorang, namun yang berubah adalah kepribadiannya. Kepandaian menulis bukan dilokalisasi tempat saja. Terapi menyangkut aspek kepribadian lainnya, dan pengaruhnya akan terdapat pada perubahan perilaku yang bersangkutan.
4. Belajar adalah proses interaksi. Belajar bukanlah proses penyerapan yang berlangsung tanpa usaha yang aktif dari yang bersangkutan. Apa yang diajarkan guru belum tentu menyebabkan terjadinya perubahan, apabila yang belajar tidak melibatkan diri dalam situasi tersebut. Perubahan akan terjadi kalau yang bersangkutan memberikan reaksi terhadap situasi yang dihadapi.

2.1.1.4 Teori – teori Belajar

1. Teori Behaviorisme

Teori behavioristik adalah sebuah teori yang dicetuskan oleh Gage, Gagne dan Berliner tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Teori ini lalu berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh terhadap arah pengembangan teori dan praktik pendidikan dan pembelajaran yang dikenal sebagai aliran behavioristik. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar. Teori behavioristik dengan model hubungan stimulus-responnya, mendudukan orang yang belajar sebagai individu yang pasif. Respon atau perilaku tertentu dengan menggunakan metode pelatihan atau pembiasaan semata. Munculnya perilaku akan semakin kuat bila diberikan penguatan dan akan menghilang bila dikenai hukuman. Tujuan pembelajaran menurut teori behavioristik ditekankan pada penambahan pengetahuan, sedangkan

belajar sebagai aktivitas yang menuntut pebelajar untuk mengungkapkan Kembali pengetahuan yang sudah dipelajari dalam bentuk laporan, kuis, atau tes. Penyajian isi atau materi pelajaran menekankan pada keterampilan yang terisolasi atau akumulasi fakta mengikuti urutan dari bagian ke keseluruhan. Pembelajaran mengikuti urutan kurikulum secara ketat, sehingga aktivitas belajar lebih banyak didasarkan pada buku teks/ buku wajib dengan penekanan pada keterampilan mengungkapkan kembali isi buku teks/buku wajib tersebut. Pembelajaran dan evaluasi menekankan pada hasil belajar. Evaluasi menekankan pada respon pasif, ketrampilan secara terpisah, dan biasanya menggunakan paper and pencil test. Evaluasi hasil belajar menuntut jawaban yang benar. maksudnya bila siswa menjawab secara “benar” sesuai dengan keinginan guru, hal ini menunjukkan bahwa siswa telah menyelesaikan tugas belajarnya. Evaluasi belajar dipandang sebagai bagian yang terpisah dari kegiatan pembelajaran, dan biasanya dilakukan setelah selesai kegiatan pembelajaran. Teori ini menekankan evaluasi pada kemampuan siswa secara individual (Degeng, 2006).

2. Teori Kognitivisme

Teori belajar kognitif mulai berkembang pada abad terakhir sebagai protes terhadap teori perilaku yang telah berkembang sebelumnya. Model kognitif ini memiliki perspektif bahwa para peserta didik memproses informasi dan pelajaran melalui upayanya mengorganisir, menyimpan, dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada. Model ini menekankan pada bagaimana informasi diproses. Peneliti yang mengembangkan teori kognitif ini adalah Ausubel, Bruner, dan Gagne. Dari ketiga peneliti ini, masing-masing memiliki penekanan yang berbeda. Ausubel menekankan pada aspek pengelolaan (organizer) yang memiliki pengaruh utama terhadap belajar. Bruner bekerja pada pengelompokan atau penyediaan bentuk konsep sebagai suatu jawaban atas bagaimana peserta didik memperoleh informasi dari lingkungan. Dalam bidang ilmu psikologi dikenal suatu teori mengenai struktur kognitif. Menurut Piaget pikiran manusia mempunyai struktur yang disebut dengan skema atau skemata (jamak) yang sering disebut dengan struktur kognitif. Dengan menggunakan skemata itu seseorang mengadaptasi dan mengkoordinasi

lingkungan sehingga terbentuk schemata yang baru. Pengertian skema menurut istilah psikologi (Chaplin, 1981). Menurut Piaget dalam buku *Life Span Development* (2002;158) skemata adalah struktur kognitif yang membantu seseorang dalam mengorganisasi dan memahami pengalaman mereka. Skema berkembang menurut usia.

3. Teori Konstruktivisme

Konstruksi berarti bersifat membangun, dalam konteks filsafat pendidikan dapat diartikan Konstruktivisme adalah suatu upaya membangun tata susunan hidup yang berbudaya modern. Konstruktivisme merupakan landasan berfikir (filosofi) pembelajaran kontekstual yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak sekonyong-konyong. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata. Menurut asalnya, teori konstruktivisme bukanlah teori pendidikan. Teori ini berasal dari disiplin filsafat, khususnya filsafat ilmu. Pada tataran filsafat, teori ini membahas mengenai bagaimana proses terbentuknya pengetahuan manusia. Menurut kaum konstruktivis, belajar merupakan proses aktif siswa mengkonstruksi pengetahuan. Proses tersebut dicirikan oleh beberapa hal sebagai berikut :

1. Belajar berarti membentuk makna. Makna diciptakan siswa dari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan, dan alami. Konstruksi makna ini dipengaruhi oleh pengertian yang telah ia punya.
2. Konstruksi makna merupakan suatu proses yang berlangsung terus menerus seumur hidup.
3. Belajar bukan kegiatan mengumpulkan fakta melainkan lebih berorientasi pada pengembangan berpikir dan pemikiran dengan cara membentuk pengertian yang baru. Belajar bukanlah hasil dari perkembangan melainkan perkembangan itu sendiri. Suatu perkembangan yang menuntun penemuan dan pengaturan kembali pemikiran seseorang.
4. Proses belajar yang sebenarnya terjadi pada waktu skemata seseorang dalam keraguan yang merangsang pemikiran lebih lanjut. Situasi disequilibrium

merupakan situasi yang baik untuk belajar.

5. Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman belajar dengan dunia fisik dan lingkungan siswa.
6. Hasil belajar siswa tergantung pada apa yang sudah diketahuinya.

Berdasarkan asumsi-asumsi tersebut dapat ditarik sebuah inferensi bahwa menurut teori konstruktivisme belajar adalah proses mengkonstruksi pengetahuan dengan cara mengabstraksi pengalaman sebagai hasil interaksi antara siswa dengan realitas baik realitas pribadi, alam, maupun realitas sosial. Walaupun mendapat pengaruh psikologi kognitif, namun harus diakui bahwa stressing point teori ini bukan terletak pada berberapa konsep psikologi kognitif yang diadopsinya (pengalaman, asimilasi, dan internalisasi). melainkan pada konstuksi pengetahuan. Konstruksi pengetahuan yang dimaksudkan dalam pandangan konstruktivisme yaitu pemaknaan realitas yang dilakukan setiap orang ketika berinteraksi dengan lingkungan. Dalam konteks demikian, konstruksi atau pemaknaan terhadap realitas adalah belajar itu sendiri. Dengan asumsi seperti ini, sebetulnya substansi konstruktivisme terletak pada pengakuan akan hakikat manusia sebagai homo creator yang dapat mengkonstruksi realitasnya sendiri. Adapun prinsip-prinsip teori belajar konstruktivistik adalah sebagai berikut:

1. Pengetahuan dibangun oleh siswa sendiri.
2. Pengetahuan tidak dapat dipindahkan dari guru kemurid, kecuali hanya dengan keaktifan murid sendiri untuk menalar.
3. Murid aktif megkontruksi secara terus menerus, sehingga selalu terjadi perubahan konsep ilmiah.
4. Guru sekedar membantu menyediakan saran dan situasi agar proses kontruksi berjalan lancar.
5. Menghadapi masalah yang relevan dengan siswa.
6. Struktur pembelajaran seputar konsep utama pentingnya sebuah pertanyaan.
7. Mencari dan menilai pendapat siswa.
8. Menyesuaikan kurikulum untuk menanggapi anggapan siswa (Gusnarib Wahab, 2021:32)

2.1.2 Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Asep Abdul Aziz (2022:3) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah usaha pendidik untuk mewujudkan terjadinya proses pemerolehan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik”.

Darsono (2020:6) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku peserta didik berubah kearah yang baik”. Isnu Hidayat (2019:15) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dirancang oleh pendidik dengan memanfaatkan media dan lingkungan belajar sekitar”.

Istilah pembelajaran sudah mulai dikenal luas oleh masyarakat, lebih-lebih Pada saat setelah diundangkannya UU RI No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang secara legal memberi pengertian tentang pembelajaran. Pembelajaran sebagai konsep pedagogik secara teknis dapat diartikan sebagai upaya sistematis dan sistemik untuk menciptakan lingkungan belajar yang potensial untuk menghasilkan proses belajar yang bermuara pada berkembangnya potensi individu sebagai peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses yang dirancang oleh pendidik untuk mencapai tujuan tertentu, yaitu pemerolehan pengetahuan, penguasaan keterampilan, dan pembentukan sikap serta kepercayaan peserta didik.

2.1.2.2 Unsur-unsur Pembelajaran

Pembelajaran sebagai suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, tentunya memiliki unsur-unsur

di dalamnya. Adapun unsur-unsur pembelajaran adalah:

1. lingkungan fisik,
2. lingkungan sosial,
3. penyajian oleh guru,
4. konten atau materi pembelajaran,
5. proses pembelajaran, dan
6. produk-produk pembelajaran.

Martha Kaufeldt menyarankan bahwa dalam menentukan strategi-strategi pembelajaran guru harus memerhatikan keenam unsur tersebut dengan baik dan mempertimbangkan keserasiannya dengan otak siswa. Strategi pembelajaran terbaik tidak akan dapat memberikan hasil yang optimal apabila diterapkan dalam lingkungan yang berlawanan dengan prinsip-prinsip cara otak siswa bekerja. Oleh karena itu, guru sebaiknya memikirkan pengajaran yang berbeda sebagai sebuah unsur yang sangat penting agar harmonis dengan otak. Ini tentu berkaitan dengan uniknya setiap individu siswa, sehingga guru akan semakin dapat merancang pembelajaran dan lingkungan belajar yang sesuai dengan standar kurikulum yang berlaku (Bunyamin 2021:81)

2.1.2.3 Ciri-Ciri Pembelajaran

Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus menurut (Adi Asmara,2022: 21) yaitu:

1. Rasional teoretis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya. Model pembelajaran mempunyai teori berfikir yang masuk akal. Maksudnya para pencipta atau pengembang membuat teori dengan mempertimbangkan teorinya dengan kenyataan sebenarnya serta tidak secara fiktif dalam menciptakan dan mengembangkannya.
2. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai). Model pembelajaran mempunyai tujuan yang jelas tentang apa yang akan dicapai, termasuk di dalamnya apa dan bagaimana siswa belajar dengan baik serta cara memecahkan suatu masalah pembelajaran.

3. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil. Model pembelajaran mempunyai tingkah laku mengajar yang diperlukan sehingga apa yang menjadi citacita mengajar selama ini dapat berhasil dalam pelaksanaannya Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Model pembelajaran mempunyai lingkungan belajar yang kondusif serta nyaman, sehingga suasana belajar dapat menjadi salah satu aspek penunjang apa yang selama ini menjadi tujuan pembelajaran .

2.1.2.4 Komponen dalam Pembelajaran

Setelah menelaah pengertian pembelajaran, maka dapat diketahui bahwa pembelajaran memiliki sejumlah komponen penting yang saling berkaitan. Menurut Edwar Harefa (2024:13), komponen-komponen pembelajaran meliputi:

1. Peserta Didik Seorang yang bertindak sebagai pencari, penerima, dan penyimpan isi pelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Guru Seseorang yang berperan sebagai pengelola, fasilitator, katalisator, dan menjalankan berbagai peran lainnya untuk memungkinkan kegiatan belajar mengajar berlangsung secara efektif.
3. Tujuan Pernyataan mengenai perubahan perilaku yang diharapkan terjadi pada peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Tujuan mencakup ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif.
4. Isi Pelajaran (Materi) Segala informasi berupa fakta, prinsip, konsep, maupun generalisasi yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
5. Metode Cara yang teratur dan sistematis yang digunakan guru untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam memperoleh informasi, keterampilan, maupun sikap yang dibutuhkan guna mencapai tujuan.
6. Media Segala bentuk bahan atau alat pengajaran, baik dengan maupun tanpa peralatan, yang digunakan untuk menyajikan informasi kepada peserta didik.
7. Evaluasi Cara atau prosedur tertentu yang digunakan untuk menilai proses dan hasil pembelajaran, apakah sudah sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

2.1.2.5 Paradigma dalam Pembelajaran

Paradigma dalam pembelajaran adalah kerangka berpikir, sudut pandang, atau pola yang digunakan dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran. Paradigma menunjukkan bagaimana peran guru, siswa, materi, media, dan tujuan pembelajaran diposisikan dalam suatu sistem belajar-mengajar. Perubahan paradigma pembelajaran terjadi seiring perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan tuntutan masyarakat terhadap pendidikan.

Paradigma kedua berorientasi pada peserta didik, yaitu memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran (*student-centered learning*). Dalam konteks pembelajaran modern, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga dilibatkan untuk menemukan dan membangun pengetahuannya sendiri. Pendekatan ini dikenal dengan istilah CBSA (*Cara Belajar Siswa Aktif*), PAKEM (*Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*), maupun PAIKEM (*Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*). Pergeseran paradigma tersebut juga membawa perubahan penggunaan istilah dari “pengajaran” menjadi “pembelajaran”. Sekilas kedua istilah ini tampak serupa, namun memiliki perbedaan mendasar dalam pelaksanaannya. (Harefa, 2024:14).

2.1.3 Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka kerja yang memberikan gambaran sistematis untuk melaksanakan pembelajaran agar membantu belajar siswa dalam tujuan tertentu yang ingin dicapai. Artinya, model pembelajaran merupakan gambaran umum namun tetap mengerucut pada tujuan khusus.

Istilah “model” diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan. Pada pembelajaran istilah model diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu.

Isrok' atun dan Amelia Rosmala (2021:27) menyatakan ‘Model pembelajaran merupakan pola desain pembelajaran, yang menggambarkan secara

sistematis langkah demi langkah pembelajaran untuk membantu siswa dalam mengonstruksi informasi, ide, dan membangun pola pikir untuk mencapai tujuan pembelajaran”.

Sabarina Elprida (2022:1) menyatakan Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain, sebelum menentukan model pembelajaran yang digunakan dibutuhkan kajian terlebih dahulu terhadap sarana dan prasarana yang tersedia di lingkungan pembelajaran dan kondisi sosial dalam mendukung proses kegiatan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pola desain sistematis yang digunakan untuk merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran yang membantu siswa dalam mengonstruksi informasi dan membangun pola pikir untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.3.1 Ciri-Ciri Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki empat karakteristik utama.

1. Dasar rasional teoretis dan logis yang dirancang oleh pengembangnya. artinya, setiap model pembelajaran dibangun berdasarkan landasan berpikir yang masuk akal serta sesuai dengan realitas, bukan sekadar bersifat imajinatif tanpa pertimbangan faktual.
2. Landasan pemikiran mengenai tujuan dan proses belajar siswa. Setiap model pembelajaran menetapkan sasaran yang jelas mengenai kompetensi yang akan dicapai, termasuk pemahaman tentang cara siswa belajar secara efektif serta bagaimana memecahkan permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran.
3. Perilaku mengajar yang mendukung keberhasilan penerapan model. Dengan kata lain, terdapat pola atau strategi pengajaran tertentu yang harus dilakukan guru agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.
4. Lingkungan belajar yang mendukung tercapainya tujuan. Model pembelajaran menuntut terciptanya suasana belajar yang kondusif, nyaman,

dan menyenangkan sehingga dapat menjadi faktor pendukung utama dalam mewujudkan tujuan pembelajaran (Adi Asmara, 2022:21)

2.1.4 Model Pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*)

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

Problem Based Learning adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menekankan pada keterlibatan aktif mereka dalam proses penyelesaian masalah nyata sebagai langkah awal dalam pembelajaran (Ismail et al., 2021). siswa ditempatkan sebagai aktor utama yang tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam penggalian dan pemahaman materi pembelajaran melalui konteks dunia nyata (Buck Institute for Education, 2024).

Anwar dan Jurotun (2021) menyatakan bahwa *Problem Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah kehidupan nyata sebagai konteks agar siswa dapat belajar berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah untuk memahami materi pelajaran. Hendriana (2020) menambahkan *Problem Based Learning* adalah pembelajaran berbasis masalah kontekstual yang memerlukan penyelidikan untuk memecahkan masalah tersebut. Wena (2020) menjelaskan *Problem Based Learning* sebagai model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan menghadapkan mereka pada masalah nyata yang harus diselesaikan oleh siswa (*Problem Based Learning* sebagai pembelajaran berpusat pada siswa dan masalah nyata).

Arends (2020) memaparkan *Problem Based Learning* terdiri dari tahapan orientasi pada masalah, mengorganisasi siswa, membantu penyelidikan individu dan kelompok, penyajian hasil, dan evaluasi proses pemecahan masalah. Model ini menekankan keterampilan berpikir kritis, penyelesaian masalah, dan kemandirian siswa.

Berdasarkan pengertian para ahli model model *Problem Based Learning* (PBL) adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan menggunakan masalah nyata sebagai stimulus pembelajaran, sehingga siswa belajar mengidentifikasi, menyelidiki, dan memecahkan masalah secara kolaboratif dan

ilmiah untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kemandirian belajar

2.1.4.2 Karakteristik *Problem Based Learning*

Metode Pembelajaran berbasis masalah atau yang dikenal *Problem Based Learning* memiliki beberapa ciri, yakni:

- a. Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan
- b. Pastikan pertanyaan relevan dengan dunia nyata peserta didik siswa
- c. Kondisi mata pelajaran seputar pertanyaan
- d. Memberdayakan peserta didik dengan rasa tanggung jawab besar secara langsung membentuk dan melaksanakan proses belajarnya sendiri
- e. Buatlah kelompok atau grup
- f. Meminta peserta didik untuk mendemonstrasikan atau menunjukkan apa yang telah mereka pelajari dan dapatkan dalam bentuk produk.

2.1.4.3 Kelebihan Dan Kekurangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Kelebihan dan manfaat model *Problem Based Learning* menurut Sanjaya dalam Nurhamidah (2022:39) menjelaskan kelebihan model pembelajaran *Problem Based Learning* antara lain:

1. Menantang kemampuan peserta didik serta memberi kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi peserta didik.
2. Meningkatkan aktivitas pembelajaran peserta didik.
3. Membantu peserta didik bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
4. Merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi secara tepat.

2.1.4.4 kelemahan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* menurut Syarifah (2022:49) mengatakan kelemahan model pembelajaran *Problem Based Learning* sebagai berikut:

1. Ketika peserta didik tidak termotivasi dalam belajar dan tidak memiliki kepercayaan diri untuk memecahkan masalahnya sendiri, atau kurang dorongan dari luar agar mereka bisa berinovasi, maka masalah yang diajukan kepada mereka juga akan tetap menjadi masalah tanpa tanpa solusi nyata yang bisa mereka hasilkan.
2. Sebagian peserta didik terkadang berfikir bagaimana mereka bisa menyelesaikan masalah tertentu jika mereka mempelajarinya terlebih dahulu. Hal ini membuat pikiran mereka terhambat untuk melakukan improvisasi yang diperlukan, terutama dengan menyambungkan berbagai pengetahuan yang sudah mereka miliki pada masalah yang dihadapi.

2.1.4.5 Langkah-langkah dalam Penerapan Model *Problem Based Learning*

John Farhana (2023:127) mengatakan langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) sebagai berikut:

1. Mengorientasikan siswa terhadap masalah, guru membimbing peserta didik untuk menentukan masalah yang akan dipecahkan dalam proses pembelajaran, meskipun sebenarnya guru telah menetapkan masalah tersebut.
2. Mengorganisir siswa untuk belajar, langkah ini peserta didik akan meninjau masalah secara kritis berdasarkan sudut pandangnya.
3. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, langkah ini guru mengarahkan peserta didik untuk mencari dan menggambarkan berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah.
4. Menyajikan hasil diskusi, pada langkah ini peserta didik menyajikan hasil penyelesaian masalah yang telah didapatnya agar dapat menentukan kesimpulan secara bersama-sama.
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses penyelesaian masalah, pada langkah ini guru beserta peserta didik mengevaluasi kebenaran temuan peserta didik dari hasil yang didapatnya dan menarik.

2.1.4.6 Sintaks model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* menurut Kosasih Siswanti & Indrajit (2023:33) terdiri dari beberapa fase, yaitu:

Fase	Perilaku Guru	Perilaku Peserta Didik
Fase 1 Mengamati, orientasi siswa pada masalah	Guru meminta peserta didik untuk melakukan kegiatan pengamatan terhadap fenomena tertentu	Peserta didik diberikan permasalahan dan diminta untuk mengamatinya.
Fase 2 Menanya, memunculkan permasalahan	Guru mendorong peserta didik untuk merumuskan suatu masalah terkait dengan fenomena yang diamatinya. Masalah dirumuskan berupa pertanyaan yang bersifat problematik.	Peserta didik menuliskan berbagai informasi penting, menemukan hal yang dianggap sebagai masalah.
Fase 3 Menalar, mengumpulkan data	Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi (data) dalam rangka menyelesaikan masalah, baik secara individu ataupun berkelompok, dengan membaca berbagai referensi, pengamatan lapangan, wawancara, dan sebagainya	berdiskusi dalam memecahkan permasalahan.

Fase 4 Mengasosiasikan, merumuskan jawaban	Guru meminta peserta didik untuk melakukan analisis data dan merumuskan jawaban terkait dengan masalah yang mereka ajukan sebelumnya	Peserta didik menetapkan jawaban yang dianggap paling penting atau masalah yang mereka hadapi dalam kehidupan nyata.
Fase 5 Mengkomunikasikan	Guru memfasilitasi peserta didik untuk mempresentasikan jawaban atas permasalahan yang mereka rumuskan sebelumnya. Guru juga membantu peserta didik melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses pemecahan masalah yang dilakukan.	Siswa dapat melakukan refleksi melalui kegiatan menganggapi/mengajukan pertanyaan kepada kelompok presenter terkait proses pemecahan masalah aplikasi intergral.

Pratiwi & Akbar (2022:382) mengatakan langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) sebagai berikut:

1. Orientasi masalah pada siswa, siswa dihadapkan langsung dengan permasalahan yang diberikan
2. Mengorganisasikan siswa untuk belajar, permasalahan perlu diselesaikan dengan berdiskusi dalam kelompok yang beranggotakan tiga sampai empat siswa.
3. Membimbing penyelidikan kelompok, menjadikan siswa lebih berperan aktif dalam bekerja sama memecahkan permasalahan dengan kelompok sehingga menciptakan rasa ingin tahu yang tinggi dan siswa menjadi termotivasi dalam memecahkan masalah.

4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, peneliti membimbing siswa dalam merencanakan dan mempersiapkan karya seperti laporan dalam bentuk presentasi.
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, setiap kelompok yang telah berdiskusi diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok, meneliti bersama siswa melakukan refleksi dan evaluasi terhadap materi.

2.1.4.7 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Canva*

Kelebihan Aplikasi *Canva* diantaranya yaitu

1. Memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan, seperti, pembuatan poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi *Canva*.
2. Karena aplikasi ini menyediakan berbagai macam template yang sudah tersedia dan menarik, maka memudahkan seseorang dalam membuat suatu desain yang sudah disediakan, hanya menyesuaikan saja keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain sebagainya yang disediakan.
3. Mudah dijangkau, aplikasi *Canva* mudah dijangkau disemua kalangan karena bisa didapat melalui Android ataupun Iphone, hanya dengan mendownloadnya untuk mendapatkan aplikasi ini, jika memakai gawai. Apabila memakai laptop, caranya ialah dengan membuka chrome atau web *Canva* dan masuk pada aplikasi *Canva* tanpa harus mendownload (Mohammad Tegar Kharissidqi 2022)

Adapun kekurangan aplikasi *Canva* diantaranya :

- a. Aplikasi *Canva* mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, bila mana tidak adanya internet atau kuota dalam gawai maupun laptop yang akan menjangkau aplikasi *Canva*, *Canva* tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain.
- b. Dalam aplikasi *Canva* ada *template*, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar. Jadi, ada beberapa yang berbayar ada yang tidak. Tetapi hal ini tidak masalah dikarenakan banyak *template* yang menarik

dan gratis lainnya. Hanya bagaimana pengguna dapat mendesain sesuatu secara menarik dan mengandalkan kreativitas sendiri.

- c. Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu templatnya, gambar, warna, dan sebagainya. Tetapi ini jugatidak menjadi masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih sesuatu desain yang berbeda.

2.1.5 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar sering digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Menurut Julhadi Pratama, dkk (2023 : 22) menyatakan bahwa “Hasil belajar merupakan nilai akhir yang diukur dalam bentuk angka yang diperoleh peserta didik setelah terjadinya proses pembelajaran yang diikuti oleh perubahan perilaku”. Rusman dalam Masitoh (2023:8) menyatakan bahwa “Hasil belajar merupakan sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik”.

Suprihatin dan Manik (2020:67) mengatakan pengertian hasil belajar sebagai berikut: Hasil belajar dikatakan bermakna apabila hasil belajar tersebut dapat membentuk perilaku siswa, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain dan dapat digunakan sebagai alat untuk memperoleh informasi dan pengetahuan lainnya, adanya kemauan dan kemampuan untuk belajar sendiri dapat digunakan sebagai modal untuk mengembangkan kreativitas diri.

Dimiyati dan Mudjiono dalam Sappaile, dkk (2021:11) mengatakan pengertian hasil belajar sebagai berikut:

Proses untuk menentukan nilai belajar peserta didik melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Berdasarkan pengertian tersebut berarti hasil belajar mempunyai tujuan utamanya yaitu untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau faktor.

2.1.5.1 Ranah dan Tahapan Hasil Belajar

Dalam konteks pendidikan, hasil belajar merujuk pada tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pembelajaran yang telah disesuaikan dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan sebelumnya. Tingkat penguasaan ini menunjukkan kemampuan peserta didik dalam memahami, menginternalisasi, serta mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengukuran hasil belajar tidak hanya terbatas pada ranah kognitif, tetapi juga mencakup ranah afektif yang berkaitan dengan sikap dan nilai, serta ranah psikomotorik yang berkaitan dengan keterampilan dan kemampuan melakukan tindakan.

2.1.5.2 Ranah Kognitif

Magdalena dkk (2021) Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak) yaitu kemampuan yang dimiliki oleh Seorang peserta didik menjalani proses pembelajaran yang mencakup berbagai tingkatan kemampuan kognitif, mulai dari menghafal (*remember/C1*), memahami (*understand/C2*), menerapkan (*apply/C3*), menganalisis (*analyse/C4*), mengevaluasi (*evaluate/C5*), hingga menciptakan atau menghasilkan sesuatu (*create/C6*). Ranah kognitif tersebut dapat diukur melalui tes yang disusun berdasarkan materi pembelajaran yang telah diperoleh selama proses belajar di sekolah. Ranah kognitif merujuk pada kemampuan intelektual peserta didik dalam hal berpikir, memahami, dan memecahkan masalah.

2.1.5.3 Ranah Afektif

Ulfah & Opan Arifudin (2021) Menyatakan Bahwa Ranah afektif mencakup segala hal yang berkaitan dengan sikap, karakter, perilaku, emosi, minat, serta sistem nilai yang melekat dalam diri individu. Secara umum, afektif dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam merespons secara emosional terhadap situasi tertentu, yang mencerminkan keterlibatan perasaan, nilai-nilai pribadi, dan kecenderungan sikap dalam berinteraksi dengan lingkungan. Ranah ini berperan penting dalam membentuk respons afektif yang stabil, seperti empati,

empati, penghargaan, motivasi, dan komitmen terhadap norma sosial maupun moral.

2.1.5.4 Ranah Psikomotorik

Indah Suciati Amran Hapsan (2022) Menyatakan bahwa Hasil belajar dalam ranah psikomotorik tercermin melalui keterampilan dan kemampuan individu dalam melakukan suatu tindakan secara fisik. Ranah psikomotorik berfokus pada aspek-aspek yang berkaitan dengan gerakan, koordinasi otot, serta keterampilan motorik yang diperoleh melalui latihan dan pengalaman. Aktivitas dalam ranah ini mencakup tindakan-tindakan yang memerlukan ketepatan, kelincahan, ketangkasan, dan kontrol fisik, sehingga sangat erat kaitannya dengan penguasaan keterampilan praktis atau teknis sebagai bagian dari proses belajar.

2.1.5.5 Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Slameto dalam Pratama, dkk (2023:26) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu: faktor internal dan faktor eksternal.

1. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri. Adapun faktor internal yaitu:
2. Faktor kesehatan, berarti dalam keadaan baik seluruh badan beserta bagian-bagiannya atau bebas dari penyakit. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah dan kurang bersemangat.
3. Minat adalah kecenderungan yang tepat untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat memiliki pengaruh yang besar terhadap belajar, jika peserta didik tidak minat belajar peserta didik tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya.
4. Bakat merupakan kemampuan untuk belajar. kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesuai belajar dan berlatih.
5. Motivasi memiliki hubungan dengan tujuan. Motivasi merupakan faktor pendorong untuk mencapai tujuan.

Faktor Eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri peserta didik. Adapun faktor eksternal yaitu:

1. Faktor keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.
2. Faktor sekolah, mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah pelajar dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
3. Faktor masyarakat seperti kegiatan peserta didik dalam masyarakat, pengaruh dari teman bergaul peserta didik dan kehidupan masyarakat di sekitar peserta didik juga berpengaruh terhadap belajar peserta didik.

2.1.5.6 Penilaian Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. hal ini mengisyaratkan bahwa objek yang dinilainya adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris. oleh sebab itu, dalam penilaian hasil belajar rumusan kemampuan dan tingkah laku yang diinginkan dikuasai siswa (kompetensi) menjadi unsur penting sebagai dasar dan acuan penilaian. Penilaian proses pembelajaran adalah upaya memberi nilai terhadap kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru dalam mencapai tujuan-tujuan pengajaran.

Dalam penilaian ini dilihat sejauh mana keefektifan proses pembelajaran dalam mengupayakan perubahan tingkah laku siswa. Oleh sebab itu, penilaian hasil dan proses belajar saling berkaitan satu sama lain sebab hasil belajar yang dicapai siswa merupakan akibat dari proses pembelajaran yang ditempuhnya (pengalaman belajarnya). Sejalan dengan pengertian diatas maka penilaian berfungsi sebagai berikut:

1. Alat untuk mengetahui tercapai-tidaknya tujuan pembelajaran. Dengan fungsi ini maka penilaian harus mengacu pada rumusan-rumusan tujuan pembelajaran sebagai penjabaran dari kompetensi mata Pelajaran.
2. Umpan balik bagi perbaikan proses belajar-mengajar. Perbaikan mungkin dilakukan dalam hal tujuan pembelajaran, kegiatan atau pengalaman belajar siswa, strategi pembelajaran yang digunakan guru, media pembelajaran.
3. Dasar dalam menyusun laporan kemajuan belajar siswa kepada para orang tuanya. Dalam laporan tersebut dikemukakan kemampuan dan kecakapan belajar siswa dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran dalam bentuk nilai-nilai prestasi yang dicapainya (Nana Sudjana.2006.)

2.1.6 Hakikat Pembelajaran Pendidikan Pancasila

2.1.6.1 Pengertian Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila sebagai salah satu mata pelajaran dalam kurikulum merdeka. Menurut Hanafiah (2023), Pendidikan Pancasila adalah suatu hal yang mendasar untuk setiap kehidupan warga negara yang dijadikan sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan sebagai warga negara yang baik dan sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Pendidikan Pancasila adalah suatu hal yang mendasar untuk setiap kehidupan warga negara yang dijadikan sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan sebagai warga negara yang baik dan sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila membutuhkan pemberian contoh yang dapat diterapkan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional Menjelaskan bahwa “Pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga negara dan negara serta Pendidikan Pendahuluan Bela Negara (PPBN) agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara Kesatuan Republik Indonesia”

Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengingatkan kita akan pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban suatu warga negara agar setiap hal yang di kerjakan sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa dan tidak melenceng

dari apa yang di harapkan. Karena di nilai penting, pendidikan ini sudah di terapkan sejak usia dini di setiap jejang pendidikan mulai dari yang paling dini hingga pada perguruan tinggi agar menghasikan penerus-penerus bangsa yang berompeten dan siap menjalankan hidup berbangsa dan bernegara.

Sedangkan menurut Aziz Wahab, Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan media pengajaran yang meng-Indonesiakan para siswa secara sadar, cerdas, dan penuh tanggung jawab. Selain itu, Pendidikan Pancasila juga mempelajari tentang kehidupan manusia.

2.1.6.2 Tujuan Pendidikan Pancasila

Tujuan pendidikan Pancasila secara umum adalah untuk membentuk manusia Indonesia yang berkarakter, mandiri, berdaya saing, dan memiliki pemahaman serta pengamalan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara. Pendidikan ini bertujuan menumbuhkan kesadaran dan kepedulian warga negara terhadap bangsa dan negara, memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa, serta menghasilkan warga yang cerdas, bertanggung jawab, dan berakhlak mulia dalam kehidupan bermasyarakat. Adapun beberapa poin utama dalam tujuan Pendidikan Pancasila sebagai berikut :

1. Mengembangkan kepribadian yang berkarakter, mandiri, dan berdaya saing tinggi.
2. Membentuk pemahaman mendalam dan pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
3. Meningkatkan kesadaran dan kepedulian terhadap kepentingan bangsa dan negara.
4. Menjaga keutuhan dan keberlangsungan bangsa Indonesia sebagai negara plural, demokratis, dan berkeadilan.
5. Memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa melalui cinta tanah air, toleransi, dan nasionalisme.
6. Membentuk warga negara yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berdisiplin, dan bertanggung jawab (Badan Pembinaan Ideologi Pancasila, 2024; Kemdikbud, 2024)

2.1.7 Materi Meneladani Perilaku Pancasila

2.1.7.1 Pengertian

Pancasila adalah dasar negara dan pandangan hidup bangsa Indonesia. Meneladani perilaku Pancasila berarti menghayati nilai-nilai yang terkandung dalam lima sila Pancasila dan membiasakan diri berperilaku sesuai dengan nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Dengan meneladani Pancasila, kita dapat hidup rukun, adil, saling menghargai, dan menjaga persatuan bangsa. Perilaku teladan dalam kehidupan sehari-hari dapat kalian lihat melalui sikap para pendiri bangsa maupun orang-orang yang ada di lingkungan sekitar kalian. Contohnya orang tua yang dengan limpahan kasih sayangnya merawat dan membesarkan kalian, memberi nafkah dan membimbing agar kalian menjadi anak yang taat terhadap perintah agama dan peraturan yang berlaku. Seorang guru di sekolah yang mendampingi kalian untuk belajar, serta mengembangkan potensi dan minat yang kalian miliki. Contoh-contoh sikap tersebut menjadi pedoman bagi kita untuk berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

2.1.7.2 Tujuan Meneladani Pancasila

1. Membentuk karakter bangsa yang berakhlak mulia.
2. Membiasakan sikap gotong royong, toleransi, dan persatuan.
3. Menjaga kerukunan antar umat beragama, suku, dan budaya.
4. Menumbuhkan semangat cinta tanah air dan tanggung jawab sebagai warga negara.
5. Menjadi pedoman dalam bersikap di rumah, sekolah, maupun masyarakat.

2.1.7.3 Nilai dan Perilaku Sesuai Pancasila

Sila Pertama: Ketuhanan Yang Maha Esa

1. Nilai utama: Keimanan, ketakwaan, toleransi, saling menghormati antar umat beragama.

Perilaku teladan :

- a. Beribadah sesuai agama dan keyakinan masing-masing.
- b. Tidak mengganggu teman yang sedang beribadah.

- c. Menghormati hari besar agama lain.
- d. Tidak membeda-bedakan teman berdasarkan agama.

Sila Kedua : Kemanusiaan yang Adil dan Beradab

- a. Nilai utama: Kemanusiaan, persamaan derajat, tenggang rasa, sopan santun.
- b. Perilaku teladan:
 1. Membantu teman yang kesulitan tanpa pamrih.
 2. Bersikap sopan kepada orang tua, guru dan sesama.
 3. Menjenguk teman yang sakit.
 4. Tidak mengejek atau merendahkan orang lain

Sila Ketiga : Persatuan Indonesia

- a. Nilai utama: Persatuan, cinta tanah air, menghargai keberagaman.
- b. Perilaku teladan :
 1. Mengikuti upacara bendera dengan tertib.
 2. Menyanyikan lagu kebangsaan dengan penuh semangat.
 3. Gotong royong membersihkan kelas atau lingkungan.
 4. Menghargai adat, budaya, dan bahasa daerah.
 5. Tidak menimbulkan perpecahan di antara teman.

Sila Keempat : Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan

- a. Nilai utama: Persatuan, cinta tanah air, menghargai keberagaman.
- b. Perilaku teladan:
 1. Mengikuti upacara bendera dengan tertib.
 2. Menyanyikan lagu kebangsaan dengan penuh semangat.
 3. Gotong royong membersihkan kelas atau lingkungan.
 4. Menghargai adat, budaya, dan bahasa daerah.
 5. Tidak menimbulkan perpecahan di antara teman.

Sila Kelima : Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia

- a. Nilai utama: Keadilan, kerja keras, tanggung jawab, kebersamaan.
- b. Perilaku teladan :
 1. Membagi makanan atau barang secara adil.
 2. Tidak pilih kasih terhadap teman.

3. Rajin belajar agar kelak bisa bermanfaat bagi masyarakat.
4. Menjaga fasilitas umum dengan baik.
5. Tidak boros dan menghargai hak orang lain.

2.1.7.4 Contoh Meneladani Pancasila di Lingkungan Kehidupan

1. Di Rumah

- a) Membantu orang tua tanpa disuruh.
- b) Berdoa sebelum makan dan tidur.
- c) Menjaga kerukunan dengan saudara.
- d) Membagi tugas rumah secara adil.

2. Di Sekolah

- a) Datang tepat waktu dan mengikuti pelajaran dengan tertib.
- b) Menghargai guru dan teman.
- c) Ikut kerja bakti membersihkan kelas.
- d) Bermusyawarah dalam kelompok belajar.
- e) Tidak menyontek saat ujian.

3. Di Masyarakat

- a) Ikut serta dalam kegiatan gotong royong.
- b) Menjaga kebersihan lingkungan.
- c) Menolong tetangga yang mengalami kesusahan.
- d) Menjaga ketertiban umum.
- e) Menghormati adat dan budaya masyarakat setempat.

2.1.7.5 Dampak Positif Meneladani Pancasila

1. Hidup lebih rukun, damai, dan tentram.
2. Tumbuhnya rasa saling menghargai dan saling menolong.
3. Lingkungan menjadi lebih bersih, tertib, dan aman.
4. Terwujudnya masyarakat yang adil dan sejahtera.
5. Meningkatkan rasa cinta tanah air dan kebanggaan sebagai bangsa Indonesia.

2.1.7.6 Tantangan dalam Meneladani Pancasila

1. Kurangnya kesadaran generasi muda dalam mengamalkan nilai Pancasila.
2. Pengaruh globalisasi dan media sosial yang membawa budaya asing.
3. Sikap individualis yang semakin meningkat.
4. Perbedaan yang kurang dihargai sehingga memicu konflik.
5. Kurang teladan dari tokoh masyarakat sehingga sulit dicontoh.



Gambar 2.1 Nilai – Nilai Pancasila

<https://assets-a1.kompasiana.com/items/album/2021/02/20/0001-17183286145-20210220-221237-0000-60312950d541df0afc6dd593.png?t=o&v=1200>

2.1.7.7 Hubungan Materi Meneladani Perilaku Pancasila dengan Model Pembelajaran *PBL*

Pembelajaran nilai-nilai Pancasila pada peserta didik sekolah dasar perlu disampaikan melalui pengalaman nyata agar mudah dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Anak sekolah dasar berada pada tahap berpikir konkret, sehingga mereka lebih mudah memahami nilai Pancasila jika dikaitkan dengan permasalahan yang sering mereka jumpai di lingkungan rumah dan sekolah. Oleh karena itu, model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) sangat sesuai digunakan dalam pembelajaran Pancasila di sekolah dasar karena menempatkan masalah nyata sebagai sumber belajar utama.

Melalui model PBL, guru menyajikan suatu masalah sederhana yang berkaitan dengan perilaku siswa, seperti tidak mau bekerja sama dengan teman, mengejek teman, atau tidak menghargai perbedaan. Masalah tersebut disajikan dalam bentuk cerita, gambar, atau situasi yang dekat dengan kehidupan siswa. Dengan cara ini, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi diajak untuk memahami masalah, merasakan dampaknya, dan memikirkan solusi yang tepat sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Dalam proses pembelajaran, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan masalah yang diberikan. Melalui diskusi, siswa belajar mengemukakan pendapat, mendengarkan pendapat teman, dan bekerja sama. Kegiatan ini secara tidak langsung telah mencerminkan penerapan nilai Pancasila, khususnya nilai persatuan dan musyawarah. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa agar mampu mengaitkan masalah yang dibahas dengan sila-sila Pancasila secara sederhana dan sesuai dengan tingkat pemahaman mereka.

Selanjutnya, siswa diajak untuk mengidentifikasi nilai Pancasila yang belum diterapkan dalam masalah tersebut dan menentukan perilaku yang seharusnya dilakukan. Misalnya, pada masalah tidak mau bermain dengan teman yang berbeda latar belakang, siswa dapat menyimpulkan bahwa perilaku tersebut tidak sesuai dengan nilai kemanusiaan dan persatuan. Dari hasil diskusi, siswa kemudian merumuskan perilaku yang mencerminkan Pancasila, seperti saling menghargai, mau bekerja sama, dan tidak membeda-bedakan teman.

Pada tahap akhir pembelajaran, setiap kelompok menyampaikan hasil diskusinya dan guru mengajak siswa melakukan refleksi bersama. Refleksi ini bertujuan agar siswa menyadari pentingnya menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, baik di sekolah, di rumah, maupun di lingkungan masyarakat. Dengan demikian, pembelajaran Pancasila melalui model Problem Based Learning tidak hanya membantu siswa memahami makna Pancasila secara konseptual, tetapi juga membentuk sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila sejak dini.

Pembelajaran nilai-nilai Pancasila pada peserta didik sekolah dasar dapat diintegrasikan melalui model *Problem Based Learning (PBL)*. Dalam model ini,

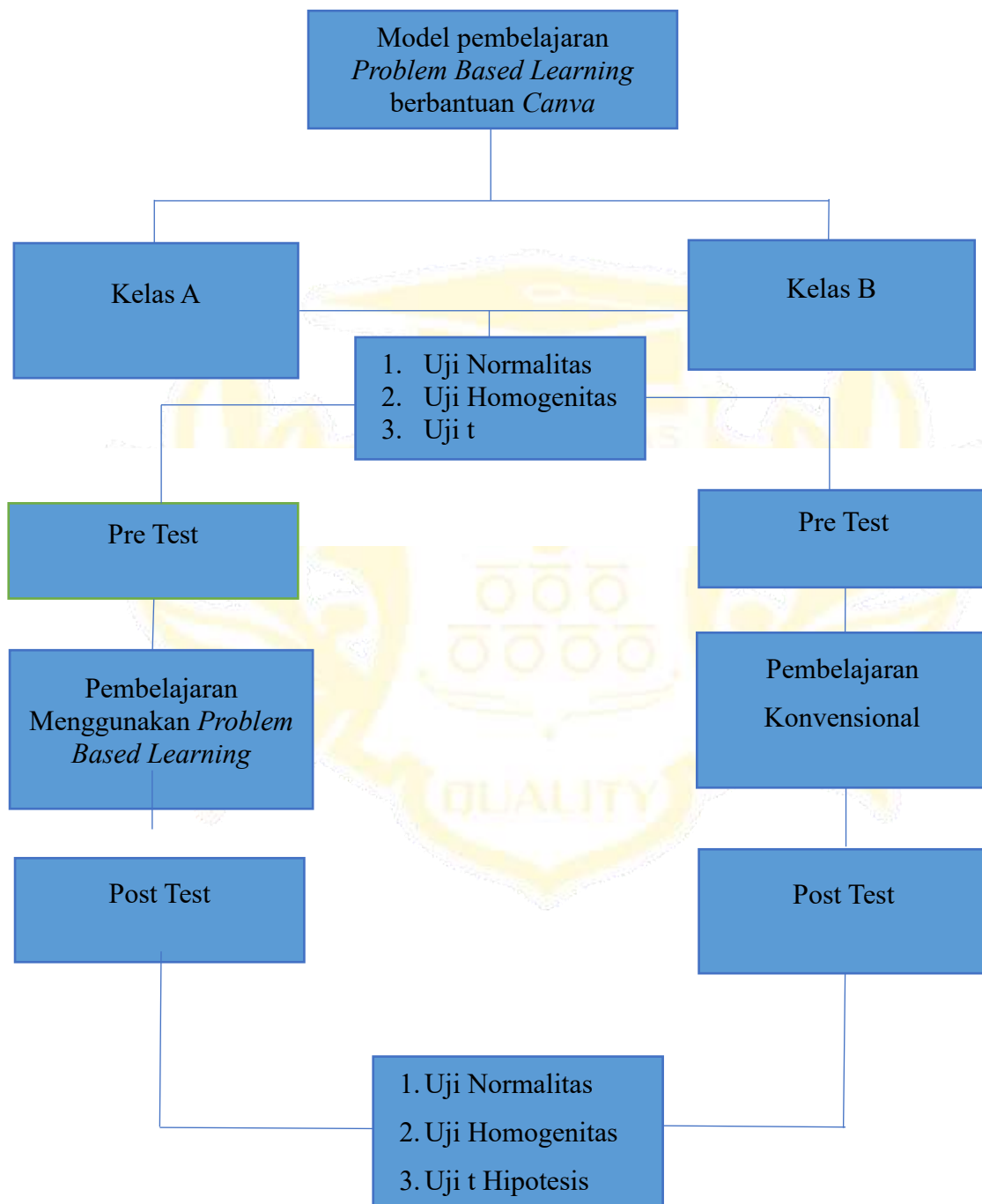
guru menyajikan masalah nyata yang dekat dengan kehidupan siswa, seperti perilaku tidak menghargai teman, tidak mau bekerja sama, atau tidak bermusyawarah. Melalui tahapan *PBL*, siswa diajak menganalisis masalah, mengaitkan dengan sila Pancasila, serta merumuskan solusi berupa perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, *PBL* tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep Pancasila, tetapi juga membentuk sikap dan karakter peserta didik.

2.2 Kerangka Berpikir

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk karakter serta menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada peserta didik. Namun, kenyataannya proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V UPT SDN 068007 Medan Tuntungan masih cenderung berpusat pada guru dan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang aktif, kurang mampu mengaitkan materi dengan permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari, serta berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang mampu mendorong keaktifan, keterampilan berpikir kritis, dan pemecahan masalah siswa. Salah satu model pembelajaran yang relevan adalah *Problem Based Learning* (PBL). Model *PBL* menekankan pada penyajian masalah nyata sebagai titik awal pembelajaran, sehingga siswa dilatih untuk menganalisis masalah, berdiskusi, bekerja sama, dan menemukan solusi secara mandiri maupun kelompok. Agar pelaksanaan model *PBL* lebih efektif dan menarik, digunakan media *Canva* sebagai media pembelajaran. Media *Canva* memungkinkan guru menyajikan materi Pendidikan Pancasila secara visual, interaktif, dan kontekstual melalui gambar, infografis, dan tampilan menarik. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Canva* diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. dengan meningkatnya keaktifan, motivasi, serta

pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila, maka hasil belajar siswa kelas V UPT SDN 068007 Medan Tuntungan juga akan meningkat. Adapun bagan kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat di lihat pada gambar 2.2 sebagai berikut ini



Gambar 2.2
Kerangka Berpikir

2.3 Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2017:64) menyatakan bahwa Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Adapun hipotesis penelitian ini yaitu terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Canva* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

2.4 Defenisi Operasional

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah ditemukan maka peneliti menyampaikan defenisi operasional dari permasalahan tersebut.

1. Model pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam memecahkan masalah nyata melalui tahap-tahap *Problem Based Learning* (orientasi masalah, pengorganisasian, penyelidikan, pengembangan, dan analisis), yang dipadukan dengan penggunaan media *Canva* sebagai alat bantu visual dan presentasi.
2. Belajar adalah suatu proses perubahan perilaku atau pengetahuan seseorang yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman, latihan, atau interaksi dengan lingkungan. Belajar melibatkan aktivitas mental dan fisik yang bertujuan untuk memperoleh keterampilan, pengetahuan, sikap, atau nilai baru yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.
3. *Problem-Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menekankan pada keterlibatan aktif mereka dalam proses penyelesaian masalah nyata sebagai langkah awal dalam pembelajaran.
4. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.
5. *Canva* adalah aplikasi desain grafis berbasis web dan mobile yang menyediakan berbagai fitur, template, dan elemen visual untuk membuat

materi ajar. Dalam konteks pendidikan, *Canva* berfungsi sebagai media pembelajaran digital yang membantu guru menyajikan materi secara lebih menarik, kreatif, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa

6. Hasil belajar sering digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan

2.5 Penelitian yang Relevan

1. Penelitian pertama meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa kelas V melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPA SDN 1 Gesikan Kebumen Tahun ajaran 2022/2023. Desain penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 3 siklus. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan berpikir kritis siswa yang diukur dari soal *HOTS* pada siklus I = 70,58%, siklus II = 82,35%, siklus III = 85,35%. Kemampuan berpikir kreatif siswa yang diukur melalui pembuatan peta konsep pada siklus I = 52,94%, siklus II = 76,47%, dan siklus III = 82,35%.
2. Penelitian kedua Pengaruh *model Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Information Technology* (IT) pada hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran pendidikan pancasila di SDIT Cahaya Bangsa. Penelitian dilakukan melalui metode kualitatif dengan melibatkan 20 peserta didik kelas V. Data hasil belajar dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan tes, serta analisisnya dilaksanakan secara deskriptif. Hasil penelitian mengindikasikan dari siklus I ke siklus II terdapat kenaikan hasil belajar. Pada mulanya di siklus I rata-rata 85%, kemudian meningkat pada siklus II dengan rata-rata 96%. Penerapan PBL berbantuan IT dengan media power point dan video pembelajaran memberikan kontribusi positif terhadap keterlibatan, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran pendidikan pancasila. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa integrasi model pembelajaran PBL dan IT dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan pancasila.

3. Penelitian ketiga Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) terhadap keaktifan belajar pada mata pelajaran pendidikan pancasila untuk siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan penelitian kuantitatif dan metode penelitian yang digunakan adalah pre-experimental design tipe one group pretest-posttest (tes awal tes akhir kelompok tunggal). Subjek yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 28 siswa kelas II Sekolah Dasar. Instrumen penelitian ini menggunakan tes pilihan ganda sebanyak 10 soal. Nilai tertinggi pada pretest adalah 80 dan nilai terendah adalah 20, sedangkan pada post test nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah adalah 40. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan penggunaan model pembelajaran pendidikan pancasila untuk siswa sekolah dasar sebesar 21,6%.

2.6 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang kebenarannya masih harus dibuktikan melalui pengumpulan dan analisis data. Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah dikemukakan, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H₀ : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Canva* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V UPT SDN 068007 Medan Tuntungan.

H₁: Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Canva* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V UPT SDN 068007 Medan Tuntungan.