

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoris

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah kegiatan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya atau suatu usaha yang bertujuan mengadakan perubahan didalam diri seseorang, mencakup perubahan sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan dan sebagainya. Khairani (2017:5) menyatakan bahwa “Belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang dilakukan secara sengaja untuk mendapatkan perubahan lebih baik, misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak terampil menjadi terampil, dari belum dapat melakukan sesuatu menjadi dapat melakukan sesuatu dan lain sebagainya”. Slameto (2017:2) mengemukakan bahwa “ Belajar ialah suatu proses usaha yang di lakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Asep Jihad dan Abdul Haris (2017:1) mengatakan “Belajar adalah kegiatan proses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan, hal ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar siswa di sekolah dan lingkungan sekitarnya”. Selanjutnya menurut Irwanto dalam Makmun Khairani (2017:4) menyatakan, “Belajar merupakan proses perubahan dari belum mampu menjadi sudah mampu dalam jangka waktu tertentu”.

Dari beberapa pendapat ahli diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu kegiatan perubahan tingkah laku yang dilakukan oleh seorang individu dari belum mampu menjadi mampu.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkontruksikan pengetahuan baru. Pembelajaran juga menjadi sebuah upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran. Trianto (2016:17) “Pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik, di mana antara keduanya terjadi komunikasi (transfer) yang intens dan terarah menuju suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya”. Menurut Wina Sanjaya dalam Ngalimun (2016: 31) menyatakan “Pembelajaran ialah seorang guru yang lebih banyak berperan sebagai fasilitator, dan mampu memanage berbagai sumber dan fasilitas untuk dipelajari siswa”. Ulih bukit Karo-karo dalam Slameto (2017:56) menyatakan bahwa “Mengajar adalah menyajikan bahan oleh orang kepada orang lain agar orang lain menerima, menguasai dan mengembangkannya”.

Rusman (2017:1) “Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri atas komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi : tujuan, materi, metode dan evaluasi”. Isnut Hidayat (2019:14) “Pembelajaran adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi perserta didik dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan”.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar guru dalam melakukan interaksi belajar dengan dua arah yang dengan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efesien.

2.1.3 Pengertian Mengajar

Di dalam mengajar guru harus dapat membangkitkan perhatian siswa kepada pelajaran yang diberikan oleh guru dan berusaha membawa perubahan tingkah laku siswanya. Mengajar pada prinsipnya membimbing siswa dalam kegiatan mengajar atau mengandung pengertian bahwa mengajar adalah segala upanya dalam rangka memberi kemungkinan bagi siswa untuk terjadi proses mengajar sesuai tujuan yang telah di rumuskan. Menurut Slameto (2017:29) “Mengajar adalah salah satu komponen dari kompetensi-kompetensi guru. Dan

setiap guru harus menguasainya serta terampil melaksanakan mengajar itu”. Udin S Winataputra dalam Ngalimun (2017:29) menyatakan kata pembelajaran mengandung arti “Proses membuat orang melakukan proses belajar sesuai dengan rancangan”.

Ahmad Susanto (2016:26) “Mengajar adalah aktivitas kompleks yang dilakukan guru untuk menciptakan lingkungan agar siswa mau melakukan proses belajar”. Selanjutnya menurut Arifin dalam Muhibbin Syah (2018:179) “Mengajar sebagai suatu rangkaian kegiatan penyampaian bahan pelajaran kepada murid agar dapat menerima, menanggapi, menguasai, dan mengembangkan bahan pelajaran itu”.

Berdasarkan Uraian diatas, Mengajar adalah Suatu rangkaian kegiatan penyampaian atau penanaman pengetahuan kepada peserta didik agar dapat menerima dan mengembangkan pelajaran itu.

2.1.4 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tolak ukur untuk mengukur keberhasilan suatu proses pembelajaran. Hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Gagne dalam Rohmalina Wahab (2017:73) mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah kemampuan (performance) yang dapat teramati dalam diri seseorang dan disebut juga dengan kapabilitas”. Istarani & Intan Pulungan (2016:17) bahwa “Hasil belajar adalah suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku dan penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan. Perilaku ini dapat berupa fakta yang konkrit serta dapat dilihat dan fakta yang tersamar”. Purwanto (2017:46) menyatakan bahwa “ Hasil belajar adalah pencapaian tujuan pendidik pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar”. Selanjutnya Ahmad Susanto (2016:5) mengemukakan bahwa “hasil belajar ialah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar”.

Dari pendapat di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu kemampuan yang diperoleh atau yang dihasilkan dari proses kegiatan belajar.

2.1.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah satu acuan yang digunakan guru untuk membuktikan tujuan pembelajaran telah tercapai atau tidak. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar sesuai dengan pendapat Slameto (2017:54) menyatakan “ Faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua faktor yaitu faktor intern dan ekstern dimana ” Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar individu yang sedang belajar.

Menurut Slameto (2017:54)

Faktor intern yang mempengaruhi belajar yaitu: 1). Faktor jasmaniah, meliputi: (a) faktor kesehatan, (b) cacat tubuh, 2) Faktor psikologi meliputi: (a) intelegensi, (b) perhatian, (c) minat, (d) bakat, (e) motif, (f) kematangan, (g) kesiapan, dan 3) Faktor kelelahan. Sedangkan faktor ekstern yang berpengaruh terhadap aktivitas belajar, dapat dikelompokkan menjadi 3 faktor yaitu: 1) faktor keluarga, meliputi: (a) cara orang tua mendidik, (b) relasi antar anggota keluarga, (c) suasana rumah, (d) keadaan ekonomi keluarga, (e) pengertian orang tua, (f) latar belakang kebudayaan. 2) Faktor sekolah , meliputi: (a) metode mengajar, (b) kurikulum, (c) relasi guru dan siswa, (d) relasi siswa dengan siswa, (e) disiplin sekolah, (f) alat pelajaran, (g) waktu sekolah, (h) standar pelajaran di atas ukuran, (i) keadaan gedung, (j) metode belajar, (k) tugas rumah. 3) Faktor masyarakat, meliputi: (a) kegiatan siswa dalam masyarakat, (b) media massa, (c) teman bergaul, (d) bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor intern dan faktor ekstern dapat mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh siswa. Apabila faktor-faktor tersebut mendukung maka hasil belajar yang diperoleh akan baik, tapi sebaliknya jika faktor-faktor tersebut menghambat atau mengganggu proses belajar maka hasil belajar kurang memuaskan.

2.1.6 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat Bantu mengajar berupa wahana yang mengandung materi pembelajaran dan menyalurkannya dengan melakukan sesuatu yang lebih efektif dan efisien, sehingga mampu merangsang siswa agar dapat menyerapnya dengan lebih baik. Media pembelajaran juga merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Menurut Mudlofir & Rusydiyah (2019:124) merupakan “perantara pesan dari pengirim ke penerima berbentuk cetak maupun non cetak sehingga penerima memiliki motivasi belajar untuk memperoleh hasil belajar yang memuaskan”. Menurut Ega Rima (2016:2) bahwa “media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang memotivasi siswa untuk belajar, sumber belajar terdiri atas sumber sumber yang mendukung proses pembelajaran siswa termasuk sistem penunjang, materi, dan lingkungan pembelajaran”. Sumber belajar mencakup segala yang tersedia untuk membantu individu belajar dan menunjukkan kemampuan dan kompetensinya.

Syaiful bahri Djamarah dan Azwan Zain (2020:121), menyatakan “Media pembelajaran adalah Alat Bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran”. Sedangkan Fatria (2017:140) “Media pembelajaran adalah Alat Bantu pada proses pembelajaran”.

Berdasarkan beberapa pengertian dari para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat Bantu perantara yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi ke siswa dengan menggunakan alat tertentu agar siswa dapat mengerti dengan cepat dan menerima pengetahuan dari pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

1.2.7 Pengertian Media Anagram

Kata anagram berasal dari bahasa Yunani yaitu *ana* dan *grama*. *Ana* dalam bahasa Yunani berarti kembali, sedangkan *grama* berarti huruf. Sehingga dapat dikatakan bahwa anagram merupakan kegiatan menyusun susunan huruf menjadi bentuk kata. Anagram adalah permainan kata yang sering dimanfaatkan untuk memperkenalkan dan melatih keterampilan berbahasa seseorang terutama anak-anak. Sebagai permainan kata dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran dalam mengenalkan huruf-huruf maupun kosakata kepada siswa.

Media anagram merupakan permainan kata dimana seorang pemain dapat menyusun huruf-huruf yang diacak melalui petunjuk gambar sehingga menghasilkan kata. Anagram adalah kata atau yang terbentuk dengan cara menyusun huruf-huruf dari kata yang berbeda, dengan menggunakan huruf-huruf yang sudah diacak. Anagram merupakan sebuah permainan teka teki atau kata Bahasa Indonesia untuk mencari kata tersembunyi dari sebuah kata acak atau gambar yang diberikan.

Media anagram merupakan salah satu alat yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran untuk menghadapi tantangan saat ini, terutama di sektor ilmu dan teknologi, menjadi stimulus penting bagi inovasi pendidikan. Oktaviani dan Gusti Yanti dalam jurnal Dede (2025) menyatakan “Media anagram adalah salah satu alat yang sesuai untuk menghadapi tantangan zaman saat ini”. Media anagram adalah sebuah media edukatif yang dapat memahami konsep permainan kata dan melatih pemusatan perhatian pada manipulasi huruf. Menurut Cobuild *English Dictionary*, menyatakan “ anagram adalah kata atau frasa yang dibuat dengan menyusun kembali huruf-huruf dari kata atau frasa lain dengan setiap huruf digunakan dalam kata atau frasa baru”. Menurut Simanjuntak dalam jurnal Dede (2025) menyatakan “dengan memanfaatkan media anagram siswa tidak hanya mendengarkan guru, tetapi dapat mendorong kreativitas siswa sehingga mereka juga bisa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media anagram sehingga pemahaman dan penguasaan materi pelajaran mereka meningkat”.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa anagram merupakan aktivitas penyusunan ulang kata, frasa, atau kalimat untuk menghasilkan makna yang berbeda yang dapat mendorong kreativitas siswa aktif dalam pembelajaran sehingga pemahaman dan penguasaan materi menjadi meningkat. Media anagram dapat dijadikan terobosan untuk menghadapi tantangan zaman dalam proses belajar.

1.2.8 Kelebihan dan Kelemahan Media Anagram

a. Kelebihan Media Anagram

Setiap media pembelajaran tentunya memiliki kekurangan dan kelebihan. Begitu juga dengan media Anagram memiliki kelebihan ketika diterapkan dalam suatu pembelajaran, namun juga memiliki beberapa kelemahan.

Soeparno dalam Ega Rima (2016: 64) juga berpendapat tentang kelebihan permainan anagram, diantaranya:

- 1) Dapat dipakai untuk meningkatkan kadar CBSA dalam proses belajar mengajar. Aktivitas yang dilakukan oleh para siswa dalam permainan bahasa ini bukan saja aktivitas fisik, tetapi juga aktivitas mental,
- 2) Dapat dipakai untuk membangkitkan kembali gairah belajar siswa yang sudah mulai lesu,
- 3) Sifat kompetitif yang ada dalam permainan dapat mendorong siswa berlomba-lomba maju,
- 4) Selain untuk menimbulkan kegembiraan dan melatih keterampilan tertentu, permainan bahasa juga dapat memupuk rasa solidaritas (terutama untuk permainan beregu),
- 5) Materi yang dikomunikasikan lewat permainan bahasa biasanya mengesankan sehingga sukar dilupakan.

b. Kekurangan Media Anagram

Soeparno dalam Ega Rima (2016:64) mengemukakan beberapa kekurangan media permainan seperti anagram, antara lain:

- 1) Jumlah siswa yang terlalu besar akan menimbulkan kesulitan untuk melibatkan seluruh siswa dalam permainan,

- 2) Tidak semua materi pelajaran dapat dikomunikasikan melalui media permainan.

2.1.9 Hakekat Pembelajaran PKn

Pendidikan Kewarganegaraan (civic education) merupakan salah satu bidang kajian yang mengemban misi nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia melalui koridor nilai pendidikan dasar. Mata pelajaran ini muncul pertama kali pada tahun 1957 dengan nama Kewarganegaraan, yang isinya sebatas hak dan kewajiban warga negara, serta cara-cara memperoleh dan kehilangan status kewarganegaraan. Sejak munculnya Orde Baru pada tahun 1966, isi mata pelajaran civic versi Orde Lama hampir seluruhnya dibuang karena dianggap tidak sesuai lagi dengan tuntutan yang sedang berkembang. Pada kurikulum 1968, mata pelajaran ini muncul dengan nama Kewargaan Negara.

Harmanto dalam Feri Tirtoni (2020:3) mendefinisikan bahwa “PKn adalah sebuah mata pelajaran yang harus terus dikaji yang dilakukan sebuah pengembangan yang lebih visioner dan revolutioner agar terus eksis seperti mata pelajaran yang lain di satu sisi lainnya guru aset yang sangat utama yang bertugas untuk melakukan pembenahan terhadap permasalahan pembelajaran serta menganalisis melalui teori pendidikan yang ada sehingga ditemukanlah sebuah permasalahan nyata lalu guru melalui disiplin ilmunya bisa memecahkan permasalahan tersebut serta menciptakan solusi yang aplikatif sehingga muncul sebuah perspektif yang berbeda serta paradigma baru dalam melakukan pembelajaran PKn pada tingkat sekolah dasar”.

Zaenal Slam dalam Feri Tirtoni (2020:3) menyatakan bahwa “Pendidikan Kewarganegaraan merupakan sumber nilai dan pedoman dalam pengembangan dan penyelenggaraan program studi, guna mengantarkan mahasiswa memantapkan kepribadiannya sebagai manusia seutuhnya, yakni manusia yang konsisten mampu mewujudkan nilai-nilai dasar keagamaan dan kebudayaan, rasa kebangsaan dan cinta tanah air sepanjang hayat dalam menguasai, menerapkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni yang dimilikinya dengan rasa tanggung jawab”.

Menurut Lasiyo, dkk dalam Ramli Mahmud (2023:3) menyatakan bahwa “Pendidikan Kewarganegaraan adalah usaha sadar dan terencana dalam membekali peserta didik khususnya mahasiswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan timbal balik antara warga negara dengan negara”.

Berdasarkan kutipan para ahli di atas, maka disimpulkan Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu pembelajaran yang membahas tentang pengetahuan yang berhubungan dengan timbal balik antara warga negara dengan negara.

➤ **Fungsi Pendidikan Kewarganegaraan**

Hamid Darmadi (2020:194) mendefinisikan beberapa fungsi Pendidikan Kewarganegaraan yaitu:

- a. Mengembangkan kemampuan
- b. Membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.
- c. Meningkatkan kualitas manusia Indonesia yang memiliki keterampilan hidup bagi diri, masyarakat, bangsa dan negara

➤ **Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan**

Hamid Darmadi (2020:194) mendefinisikan beberapa tujuan Pendidikan Kewarganegaraan yaitu:

- a. Untuk mengetahui latar belakang diselenggarakannya pendidikan kewarganegaraan.
- b. Untuk mengetahui pengertian dan sejarah pendidikan kewarganegaraan.
- c. Untuk mengetahui tujuan mempelajari pendidikan kewarganegaraan.
- d. Mencerdaskan kehidupan bangsa yang mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya.
- e. Membina moral yang diharapkan dapat diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan dalam

pendidikan formal untuk membina sikap moral peserta didik agar memiliki karakter dan berkepribadian yang positif. PKn sebagai wahana pembinaan perilaku pada siswa juga dimaksudkan untuk membekali siswa dengan budi pekerti, pengetahuan, dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara Negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

2.1.10 Materi Pembelajaran



Gambar 2.1 Gotong Royong Membersihkan Sekolah

A. Pengertian Gotong Royong

Gotong royong merupakan suatu tindakan yang bersifat saling tolongmenolong dalam membangun sebuah kerjasama untuk mencapai kebersamaan yang baik dalam menghadapi pembangunan yang ada. Secara konsep, gotong royong dapat diartikan sebagai model kerjasama yang disepakati bersama. Dalam sudut pandang sosial budaya, nilai gotong royong yaitu tindakan, sikap, ataupun perilaku suatu individu dalam melakukan suatu hal tanpa mengharapkan imbalan ataupun balasan untuk kepentingan bersama.

Faktor-faktor pendorong gotong royong adalah manusia yang memiliki rasa solidaritas dan keikhlasan dalam berpartisipasi, memiliki rasa persatuan dan kesatuan, dan peningkatan kesejahteraan.

- 1). Mengenal pentingnya hidup rukun, saling berbagi, dan tolong menolong
 - Tujuan Pembelajaran;
 - a. Siswa dapat mengetahui pentingnya hidup rukun
- Dalam lingkungan sekolah pasti banyak suatu perbedaan, termasuk agama, ras, dan suku bangsa. Untuk mewujudkan hidup rukun siswa harus berteman dengan

siapa saja dan juga mengasihi sesama tanpa membeda-bedakan agama dan suku bangsa.

b. Siswa dapat mengetahui pentingnya hidup saling tolong menolong

Dalam lingkungan sekolah, kita harus hidup saling tolong menolong meskipun kita berbeda agama dan suku bangsa karena manusia tidak dapat hidup tanpa bantuan orang lain

c. Siswa dapat mengetahui pentingnya saling berbagi dengan sesama

Membantu teman yang membutuhkan bantuan dengan ikhlas tanpa mengharapkan imbalan dan saling berbagi dengan sesama tanpa memandang perbedaan agama dan suku bangsa.



Gambar 2.2 Saling Tolong Menolong Di Sekolah

2). Mengenal kegiatan bermusyawarah

Tujuan Pembelajaran;

- a. Siswa dapat mengetahui kegiatan dalam bermusyawarah.
- b. Dapat mencapai kesepakatan bersama yang bisa menguntungkan semua pihak di sekolah.
- c. Menumbuhkan rasa kebersamaan.

Musyawarah merupakan pembahasan bersama untuk menyatukan pendapat dalam mengambil keputusan di sekitar lingkungan salah satunya di sekolah. Musyawarah dilakukan untuk kepentingan bersama, tidak memaksa kehendak orang lain, dan hasil musyawarah harus diterima sebagai keputusan bersama dengan lapang dada.



Gambar 2.3 Bermusyawarah Di Kelas

3). Mengenal kegiatan seni di sekolah

Tujuan Pembelajaran;

- a. Siswa dapat mengembangkan bakat dan kreativitas di sekolah.
- b. Dapat menciptakan siswa mampu berpikir kritis dan kreatif.
- c. Mengembangkan keterampilan menggambar.

Dalam suatu kegiatan, seni dapat menjadi salah satu upaya untuk membantu proses perkembangan otak anak atau peserta didik. Dengan mengajarkan seni, siswa juga dapat mengapresiasi diri yang berupa ide ataupun pengalaman.



Gambar 2.4 Mengapresiasikan Seni Di Sekolah

b. Manfaat Gotong Royong

Manfaat Gotong royong di sekolah yaitu;

- 1) Menumbuhkan rasa dan sikap tolong menolong dan saling membantu di sekolah.
- 2) Menciptakan rasa kebersamaan dan menumbuhkan kasih sayang terhadap sesama.

- 3) Meringankan pekerjaan dalam menyelesaikan suatu pekerjaan.
- 4) Terciptanya rasa persatuan dan kesatuan dalam lingkungan sekitar.

c. Nilai-Nilai Gotong Royong

Nilai-nilai Gotong royong yaitu;

- 1) Persatuan
- 2) Kesatuan
- 3) Tolong Menolong
- 4) Kekeluargaan

d. Karakteristik Gotong Royong

- 1) Terciptanya rasa kebersamaan dalam setiap kegiatan yang dilakukan.
- 2) Memiliki nilai yang luhur secara turun temurun dalam kehidupan.
- 3) Menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan tanpa memandang kedudukan tingkat seseorang

2.2 Kerangka Berpikir

Belajar merupakan usaha mengubah tingkah laku pada individu yang belajar dan perubahan itu menyangkut segala aspek organisme dan tingkah laku. Perubahan yang terjadi dalam hal ini adalah perubahan dalam pengertian yang positif yaitu perubahan yang memberi dampak ke arah Penambahan atau peningkatan suatu perilaku. Perubahan tingkah laku yang diharapkan dari belajar disebut hasil belajar.

Dalam proses belajar mengajar dikelas, cara seorang guru menyampaikan materi pelajaran sangat mempengaruhi proses belajar mengajar tersebut. Untuk itu guru dituntut kreativitasnya dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Proses pembelajaran PKn di sekolah dasar guru belum menerapkan media pembelajaran secara maksimal sehingga menyebabkan proses pembelajaran belum tercapai secara optimal. Siswa masih takut untuk mengeluarkan pendapat, malu bertanya, kurang percaya diri siswa dalam berkomunikasi, serta sulit untuk menyampaikan isi materi yang disimak.

Kurangnya kemampuan siswa dalam menyampaikan isi pemikiran juga disebabkan karena daya imajinasi siswa untuk menangkap penjelasan guru dan konsentrasi siswa dalam menyimak suatu materi secara menyeluruh juga masih rendah, sehingga materi yang disampaikan guru tidak dapat dituangkan kembali sepenuhnya oleh siswa.

Melalui media Anagram, pembelajaran dapat dilaksanakan dengan nuansa yang menyenangkan karena dilakukan dengan pembelajaran yang inovatif. Siswa dituntut untuk memahami dan menguasai materi pelajaran serta aktif untuk memahami kembali materi pembelajaran yang telah didengar tetapi dapat juga memberi ketertarikan dan suasana yang menyenangkan kepada siswa. Iklim belajar yang menyenangkan dan menantang harus selalu dipelihara karena karakteristik siswa SD yang masih ingin bermain walaupun dalam situasi pembelajaran. Maka melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat dan efektif diharapkan terjadi perubahan sikap dan hasil belajar siswa serta peningkatan kualitas pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Media Anagram dapat membuat siswa lebih kreatif dan mampu berpikir lebih kritis dalam mengerjakan pembelajaran yang menantang. Sehingga dengan penggunaan Media Anagram pada mata pelajaran Pkn materi Gotong Royong di kelas II SD diharapkan siswa mampu menyelesaikan suatu masalah dengan mengelola cara berpikir yang konteks dengan dunia nyata dan mendapatkan hasil belajar yang memuaskan

2.3 Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Belajar adalah suatu kegiatan perubahan tingkah laku yang dilakukan oleh seorang individu dari belum mampu menjadi mampu.
2. Pembelajaran adalah usaha sadar guru dalam melakukan interaksi belajar dengan dua arah yang dengan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

3. Mengajar adalah Suatu rangkaian kegiatan penyampaian atau penanaman pengetahuan kepada peserta didik agar dapat menerima dan mengembangkan pelajaran itu.
4. Hasil belajar adalah suatu kemampuan yang diperoleh atau yang dihasilkan dari proses kegiatan belajar.
5. Media pembelajaran adalah alat bantu perantara yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi ke siswa dengan menggunakan alat tertentu agar siswa dapat mengerti dengan cepat dan menerima pengetahuan dari pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran.
6. Media Anagram adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan kata-kata acak (acak huruf) yang disusun ulang untuk membentuk kata atau frasa yang bermakna.
7. Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu pembelajaran yang membahas tentang pengetahuan yang berhubungan dengan timbal balik antara warga negara dengan negara.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan pernyataan yang diajukan sebagai dugaan awal atau prediksi mengenai hubungan antara variabel yang dapat diuji melalui metode penelitian. Hipotesis berfungsi sebagai panduan bagi peneliti dalam merancang studi dan menganalisis data, dengan tujuan untuk mengevaluasi apakah hubungan yang diprediksi benar adanya.

Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka berfikir yang telah dijelaskan maka hipotesis penelitian dalam penelitian ini ada pengaruh signifikan Penggunaan Media Anagram pada Mata Pelajaran Pkn materi Gotong Royong Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas II UPT SPF SDN 101845 Sukamakmur T.A 2025/2026.