

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Secara umum, belajar adalah proses memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, atau nilai melalui pengalaman, pendidikan, atau instruksi. Proses belajar dapat terjadi melalui berbagai cara, seperti observasi, latihan, membaca, mendengarkan, dan berinteraksi dengan orang lain. Belajar melibatkan perubahan perilaku, pemahaman, atau kemampuan yang bersifat tahan lama dan dapat diterapkan dalam situasi tertentu. belajar merupakan usaha yang dilakukan oleh individu untuk mencapai perubahan perilaku dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai positif yang diperoleh melalui berbagai materi yang dipelajari.

Nurlina Ariani dkk (2022 :3) Menyatakan“Belajar merupakan perubahan dalam kepribadian, yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon yang baru yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan”.

Selanjutnya, Menurut Septi Budi Sartika (2022:6) menyatakan “Belajar diartikan sebagai suatu proses perubahan dari hasil timbulnya sebuah intraksi antara ransangan (stimulus) serta respon dalam bakat sikap ibaratkan produk dari pada penguatan aktifitas maupun berbagai pelatihan, seseorang dianggap telah mempelajari sesuatu apabila ia dapat menunjukkan perubahan tingkah laku”.

Menurut Donni Juni Priansa (2023:53) menyatakan “Belajar merupakan proses perubahan yang dialami oleh setiap individu selama ia hidup. Winkel dalam Ihsana (2017:5), " berpendapat bahwa belajar adalah aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap." dari definisi-definisi para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan kegiatan yang dipandu oleh teori-teori belajar. Teori-teori belajar tersebut mengalami perkembangan dalam prosedur dan keputusan terkait desain pembelajaran, seperti

teori belajar perilaku, teori kognitif, dan teori belajar non- kognitif atau yang lebih dikenal dengan konstruktivisme. Oleh karena itu, penerapan teori-teori belajar ini sangat penting, terutama dalam perancangan pembelajaran.

Pengaruh teori belajar perilaku dalam desain pembelajaran dapat dilihat melalui langkah-langkah dan teknik-teknik yang diikuti selama proses perancangan tersebut. Menurut pandangan teori behaviorisme menyatakan bahwa belajar terjadi ketika siswa menunjukkan respons yang sesuai terhadap stimulus tertentu. Belajar dianggap telah terjadi apabila ada hubungan yang terbentuk antara stimulus dan respons. Teori belajar perilaku menjelaskan bahwa pengembangan asosiasi ini terjadi sebagai hasil dari siswa yang menerima penguatan yang sesuai, di mana respons yang tepat diberikan terhadap stimulus tertentu.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Mengajar adalah salah satu komponen utama dalam kompetensi guru, di mana guru harus mampu menguasai dan tampil terampil dalam kegiatan mengajar. Dalam proses mengajar, guru harus dapat membangkitkan minat siswa terhadap pelajaran yang diberikan, serta berupaya membawa perubahan tingkah laku siswa. Pada dasarnya, mengajar adalah membimbing siswa dalam kegiatan pembelajaran, dan mengandung pengertian bahwa mengajar merupakan segala bentuk upaya untuk memungkinkan terjadinya proses pembelajaran sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan.

Menurut Slameto (2015:29), "Menyatakan bahwa mengajar adalah salah satu komponen dari kompetensi guru, dan setiap guru harus menguasainya serta terampil dalam melaksanakannya. Ahmad Susanto (2016:26) menambahkan, "Mengajar adalah aktivitas yang kompleks di mana guru menciptakan lingkungan yang kondusif agar siswa terlibat dalam proses pembelajaran."

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian mengajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang untuk menanamkan pengetahuan kepada siswa dengan cara menciptakan kondisi lingkungan yang kondusif untuk melakukan proses belajar.

2.1.3 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan indikator yang menggambarkan pencapaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil ini mencerminkan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai, baik dalam aspek kognitif (pengetahuan), efektif (sikap), maupun psikomotorik (keterampilan). Menurut Septi Budi Sartika (2022:164) Menyatakan “Hasil belajar merupakan kemampuan dan penguasaan yang telah diperoleh peserta didik baik dalam segi keterampilan maupun materi terkait mata pelajaran setelah melaksanakan pembelajaran”. Selanjutnya Yanti Wirda (2020:7) menyatakan “Hasil belajar merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh siswa dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru” Pendapat lain menurut Suardi (2020:17) menyatakan “Hasil belajar merupakan hal terpenting dalam proses belajar mengajar, karena dapat menjadi petunjuk untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan seorang siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang telah dilaksanakan, hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar”.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka penulis menyimpulkan hasil belajar adalah hasil yang di dapatkan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan seorang siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang telah dilaksanakan atau capaian siswa menguasai materi pelajaran dan kemampuan serta penguasaan yang telah diperoleh peserta didik dari apa yang telah disampaikan oleh guru

2.1.4 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-Faktor yang mempengaruhi hasil belajar hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, yang secara umum dapat dibagi menjadi faktor internal dan faktor eksternal. Berikut adalah penjelasan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa:

1. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu yang sedang belajar, dan mempengaruhi pencapaian hasil belajarnya. Faktor-faktor ini meliputi kondisi fisik (jasmaniah) dan kondisi psikologis setiap siswa.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor-faktor yang berasal dari luar individu dan turut memengaruhi hasil belajar. Faktor-faktor ini mencakup lingkungan keluarga, sekolah, serta masyarakat.

2.1.5 Model Pembelajaran

2.1.5.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan kerangka yang terkonsep dan prosedur yang sistematis dalam mengelompokkan pengalaman belajar agar tercapai tujuan dari suatu pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran serta para guru dalam melakukan aktivitas belajar, mengajar. Dengan adanya model pembelajaran kegiatan dalam belajar mengajar tersusun secara sistematis dan mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Suardi (2020:24) menyatakan “Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial”.Selanjutnya Arden Semeru (2023:1) menyatakan “Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan sistem pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai panduan bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran”. Kemudian Subry Sutikno (2019:51) menyatakan “Model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang di gunakan dalam Menyusun kurikulum, mengatur meteri pembelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelas dalam setting pengajaran ataupun setting lainnya”.

Berdasarkan pendapat diatas penulis menyimpulkan model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan kerangka konseptual yang menggambarkan sistem pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dalam suatu rencana atau pola yang digunakan dalam penyusunan kurikulum.

2.1.5.2 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan strategi pengajaran yang melibatkan siswa secara kolaboratif untuk mencapai tujuan. Menurut Muslich dalam Donni Juni Priansa (2023:293) menyatakan “Model Pembelajaran Kooperatif tipe *jigsaw* adalah belajar dalam bentuk berbagi informasi dan pengalaman, saling merespons, dan saling berkomunikasi”.

Selanjutnya Santyasa dalam Arden Simeru dkk (2023:23) menyatakan “Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah pembelajaran yang berpusat pada keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan kreatifitas dan mengembangkan pemecahan masalah dalam proses pembelajaran”.

Rusman (2008:205) berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* juga dikenal sebagai metode kooperatif "para ahli."

Kemudian Slavin dalam Arif Budiman (2020:11) menyatakan “Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa, penyusunan strategis instruksi yang dirancang oleh instruktur/pangajar pada kelompok kecil untuk melatih peserta didik bertanggung jawab terhadap aktivitas belajarnya sendiri dan juga anggota kelompok”.

2.1.5.3 Tujuan dan Manfaat Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

a. Tujuan

Tujuan dari model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ialah untuk melatih peserta didik berdiskusi dan bertanggung jawab secara pribadi untuk membantu temannya memahami sesuatu tentang bahan ajar..

b. Manfaat

Dengan tujuan optimal seperti yang telah dijelaskan di atas, model kooperatif tipe *jigsaw* memiliki keunggulan sebagai berikut:

1. Meningkatkan kemampuan peserta didik
2. Peserta didik bisa menerima kekurangan masing-masing.
3. Mengurangi konflik antar peserta didik.
4. Minimalkan keluhan.
5. Pemahaman peserta didik semakin dalam.

6. Peningkatan motivasi
7. Hasil Pendidikan Tinggi
8. Penyimpanan data lebih lama
9. Sabar dan peka terhadap orang lain.

2.1.5.4 Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan teknik *jigsaw* dengan teknik *jigsaw* ini guru memperhatikan sekemata atau latar belakang pengalaman siswa dan membantu siswa mengaktifkan skema ini agar bahan pelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, siswa bekerja dengan siswa dalam mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan komunikasi. *Jigsaw* didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa secara mandiri juga dituntut saling ketergantungan yang positif (saling memberi tahu) terhadap teman sekelompoknya. Kunci tipe *jigsaw* ini adalah interdependensi setiap siswa terhadap anggota tim yang memberikan informasi yang diperlukan dengan tujuan agar dapat mengerjakan tugas dengan baik. Menurut Elliot Aronson pelaksanaan:

1. Membagi siswa kedalam kelompok *jigsaw* dengan jumlah 5-6 segmen.
2. Menugaskan satu orang siswa dari masing-masing kelompok sebagai pemimpin.
3. Membagi pelajaran yang akan dibahas ke dalam 5-6 segmen.
4. Menugaskan tiap siswa untuk mempelajari satu segmen mereka sendiri
Memberi kesempatan kepada para siswa itu untuk membaca secepatnya segmen mereka sedikitnya dua kali agar mereka terbiasa dan tidak ada waktu untuk menghafal.
5. Membentuk kelompok ahli dengan satu orang dari masing-masing kelompok *jigsaw* bergabung dengan siswa lain yang memiliki segmen yang sama untuk mendiskusikan poin-poin yang utama dari segmen mereka dan berlatih presentasi kepada kelompok *jigsaw* mereka.
6. Setiap siswa dari kelompok ahli kembali kekelompok *jigsaw* mereka.
7. Meminta masing-masing siswa untuk menyampaikan segmen yang dipelajari-

nya.

8. Kepada kelompoknya, dan memberi kesempatan kepada siswa-siswa yang lain untuk bertanya.
9. Guru berkeliling dari kelompok satu kekelompok yang lainnya, mengamati proses itu. Bila ada siswa yang mengganggu segera dibuat intervensi yang sesuai oleh pemimpin kelompok yang di tugaskan.
10. Pada akhir bagian beri ujian atas materi sehingga siswa tahu bahwa pada bagian ini bukan hanya game tapi benar-benar menghitung.

2.1.5.5 Karakteristik Model Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Menurut Yatim (dalam Fendika), Menurut Yatim (dalam Fendika, 2019:13), model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut:

- a. Adanya tutor sebaya, yaitu teman sejawat yang memiliki kompetensi lebih tinggi dalam suatu topik.
- b. Adanya dua jenis kelompok, yaitu kelompok asal dan kelompok ahli.
- c. Di dalam kelompok ahli, siswa bekerja sama untuk memahami topik yang diberikan oleh guru hingga mereka menjadi ahli dalam topik tersebut.
- d. Dalam kelompok asal, siswa saling mengajarkan keahlian masing-masing kepada anggota kelompoknya. Dengan demikian, karakteristik model kooperatif tipe *Jigsaw* mencerminkan sebuah model pembelajaran yang melibatkan siswa secara heterogen dan homogen, di mana mereka bekerja sama dalam kelompok asal dan kelompok ahli untuk mencapai pemahaman yang lebih mendalam.

2.1.5.6 Kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Pembelajaran *kooperatif tipe Jigsaw* memiliki Kelebihan model sebagai berikut:

- a. Bekerja dalam mengajar guru, karena sudah ada sekelompok profesional yang tugasnya menjelaskan informasi kepada rekan-rekannya.
- b. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengungkapkan ide atau strategi dalam memecahkan masalah tanpa takut melakukan kesalahan.

- c. Bisa meningkatkan hubungan.
- d. Peserta didik lebih banyak berdiskusi dan berargumentasi karena peserta didik memiliki kesempatan untuk berdiskusi dan menjelaskan informasi pada masing-masing kelompok.
- e. Peserta didik lebih memahami informasi yang diajarkan oleh guru karena lebih mendalam dan lebih mudah dengan anggota kelompok.
- f. Peserta didik diajarkan untuk bekerja sama dalam kelompok.
- g. Bahan ajar yang diajarkan oleh guru kepada peserta didik bisa dibagikan secara merata.
- h. Peserta didik memiliki saling ketergantungan yang baik dalam proses belajar mengajar

2.1.5.7 Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Adapun kelemahan yang ditemukan dari kolaborasi *jigsaw* ialah sebagai berikut:

- a. Peserta didik yang kurang percaya diri dalam berkomunikasi akan sulit berbagi informasi dengan teman sebayanya.
- b. Peserta didik yang bekerja sama cenderung lebih menguasai diskusi, dan suka menguasai diskusi.
- c. Peserta didik dengan kemampuan membaca dan berpikir yang buruk akan menghadapi masalah.
- d. Peserta didik yang cerdas akan merasa bosan.
- e. Peserta didik yang tidak terbiasa berkompetisi akan kesulitan mengikuti proses pembelajaran.
- f. Untuk menjadi tim yang profesional, posisi anggota seringkali tidak selaras dengan sumber daya dan sumber daya yang harus dipelajari.
- g. Sifat kelas yang ramai.
- h. Jika kelompoknya kecil, maka akan menimbulkan masalah.
- i. Jika tidak didukung oleh kelas (menengah) yang sesuai, proses akan sulit dijalankan.
- j. Perlu menghabiskan banyak waktu, apalagi jika penataan ruang tidak dilakukan dengan baik.

2.1.6 Hakikat Pembelajaran PKn

Pendidikan Kewarganegaraan (civic education) adalah salah satu bidang kajian yang mendukung misi nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia melalui nilai-nilai pendidikan dasar. Mata pelajaran ini pertama kali diperkenalkan pada tahun 1957 dengan nama Kewarganegaraan, yang fokus pada hak dan kewajiban warga negara, serta cara-cara memperoleh dan kehilangan status kewarganegaraan. Seiring dengan munculnya orde baru pada tahun 1966, hampir seluruh materi mata pelajaran kewarganegaraan versi orde lama dihapus karena dianggap tidak lagi relevan dengan tuntutan zaman. Dalam kurikulum 1968, mata pelajaran ini hadir dengan nama Kewargaan Negara.

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

Harmanto (dalam Feri Tirtoni, 2020), Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah mata pelajaran yang harus terus dikaji dan dikembangkan secara visioner dan revolusioner agar tetap eksis seperti mata pelajaran lainnya. Di sisi lain, guru merupakan aset penting yang bertanggung jawab dalam mengatasi permasalahan pembelajaran. Guru harus menganalisis permasalahan tersebut melalui teori pendidikan yang ada, sehingga ditemukan solusi nyata. Dengan disiplin ilmunya, guru dapat memecahkan permasalahan tersebut dan menciptakan solusi aplikatif, yang pada gilirannya menghasilkan perspektif dan paradigma baru dalam pelaksanaan pembelajaran pkn di tingkat sekolah dasar.

Zaenal Slam (2021:3) menyatakan bahwa "Pendidikan kewarganegaraan merupakan sumber nilai dan pedoman dalam pengembangan dan penyelenggaraan program studi, guna memantapkan kepribadian mahasiswa sebagai manusia seutuhnya. Mahasiswa diharapkan mampu mewujudkan nilai-nilai dasar keagamaan, kebudayaan, rasa kebangsaan, dan cinta tanah air sepanjang hayat, serta menguasai, menerapkan, dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni dengan rasa tanggung jawab."

Menurut Hamid Darmadi (2020:194), ada beberapa fungsi penting dalam Pendidikan Kewarganegaraan, yaitu:

1. Mengembangkan kemampuan siswa
2. Membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa
3. Meningkatkan kualitas manusia Indonesia yang memiliki keterampilan hidupbagi diri, masyarakat, bangsa, dan negara

Dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang diberikan dalam pendidikan formal untuk membina sikap moral peserta didik agar memiliki karakter dan berkepribadian positif. Pkn sebagai wahana pembinaan perilaku pada siswa juga dimaksudkan untuk membekali siswa dengan budi pekerti, pengetahuan, dan kemampuan dasar terkait hubungan antara warga negara dan negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

2.1.7 Materi Pembelajaran

1. Pengertian Simbol Pancasila

Simbol Pancasila adalah Garuda Pancasila, yang memiliki perisai di dadanya. Perisai ini berisi lima simbol yang masing-masing melambangkan satu sila Pancasila. Tujuan pembelajaran Pancasila adalah untuk menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila, memahami arti Pancasila, meningkatkan rasa cinta pada NKRI, berperilaku sesuai Pancasila, mengamalkan Pancasila, menjadi pedoman menjadi warga negara yang baik, dan membangun karakter warga negara yang bermartabat.

1. Garuda Pancasila: Lambang negara Indonesia yang berbentuk burung Garuda, melambangkan kekuatan dan semangat untuk menjunjung tinggi nama baik bangsa.
2. Perisai: Terletak di dada Garuda, melambangkan perjuangan dan perlindungan diri untuk mencapai tujuan.

Lima Simbol dalam Perisai:

1. Bintang: Melambangkan sila pertama, Ketuhanan Yang Maha Esa, yang menunjukkan bangsa Indonesia adalah bangsa yang beriman dan bertakwa.
2. Rantai: Melambangkan sila kedua, Kemanusiaan yang Adil dan Beradab, yang menunjukkan setiap manusia saling membutuhkan dan perlu bersatu.
3. Pohon Beringin: Melambangkan sila ketiga, Persatuan Indonesia, yang menggambarkan keberagaman suku bangsa yang bersatu dalam satu kesatuan.
4. Kepala Banteng: Melambangkan sila keempat, Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan, yang menggambarkan musyawarah untuk mencapai mufakat.
5. Padi dan Kapas: Melambangkan sila kelima, Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia, yang menggambarkan kebutuhan pokok rakyat Indonesia dan kesejahteraan sosial.

SIMBOL PANCASILA



Gambar 2.1 Simbol Pancasila

A. Tujuan Pembelajaran Pancasila

1. Menanamkan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar pembentukan karakter siswa yang beriman, bertakwa, berbudi pekerti luhur, serta cinta tanah air.
2. Membantu siswa memahami makna dan arti penting setiap sila dalam Pancasila serta mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang bertanggung jawab, aktif, dan berpartisipasi dalam pembangunan bangsa.

4. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensi dirinya secara optimal sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.
5. Membantu siswa memahami pentingnya persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia yang beragam.
6. Melatih siswa untuk berpikir kritis, bersikap adil, dan menghargai perbedaan pendapat.

Secara keseluruhan, pembelajaran Pancasila bertujuan untuk membentuk generasi muda yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki moralitas yang tinggi, rasa kebangsaan yang kuat, serta mampu berkontribusi positif bagi bangsa dan negara.

B. Manfaat Simbol Pancasila di sekolah

1. **Membentuk karakter siswa:** Nilai-nilai Pancasila yang terkandung dalam simbol-simbolnya membimbing siswa dalam berperilaku sesuai dengan norma dan nilai luhur bangsa.
2. **Memperkuat persatuan dan kesatuan:** Simbol-simbol Pancasila, seperti pohon beringin (Persatuan Indonesia), mengingatkan siswa akan pentingnya persatuan dalam keberagaman.
3. **Menumbuhkan rasa cinta tanah air:** Pemahaman tentang Pancasila dan simbol-simbolnya menumbuhkan rasa cinta dan kebanggaan terhadap Indonesia.
4. **Menjadi pedoman dalam kehidupan:** Pancasila menjadi dasar dalam bersikap, bertindak, dan mengambil keputusan dalam kehidupan sehari-hari.
5. **Membentuk warga negara yang baik:** Melalui pemahaman dan pengamalan nilai-nilai Pancasila, siswa diharapkan dapat menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan berkontribusi positif bagi masyarakat.

C. Nilai-Nilai Simbol Pancasila di Sekolah

1. Sila 1 (Ketuhanan Yang Maha Esa): Berdoa sebelum belajar, menghormati agama teman.
2. Sila 2 (Kemanusiaan yang Adil dan Beradab): Saling menolong, tidak mengejek teman, bersikap sopan.
3. Sila 3 (Persatuan Indonesia): Cinta tanah air, kerja sama saat piket, menjaga kebersihan kelas.
4. Sila 4 (Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan): memilih ketua kelas, menghargai pendapat teman.
5. Sila 5 (Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia): Membagi tugas dengan adil, tidak pilih kasih, saling berbagi dengan teman.

D. Karakteristik Simbol Pancasila :

1. Bintang (Sila 1 – Ketuhanan Yang Maha Esa)

Berwarna kuning emas di atas dasar hitam.

Melambangkan cahaya, sebagai petunjuk kebenaran dari Tuhan.

Mengajarkan bahwa bangsa Indonesia percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa.

2. Rantai Emas (Sila 2 – Kemanusiaan yang Adil dan Beradab)

Terdiri dari mata rantai berbentuk lingkaran (perempuan) dan persegi (laki-laki)

Saling berkaitan, menunjukkan hubungan manusia yang saling membutuhkan.

Mengajarkan persaudaraan dan penghargaan terhadap sesama manusia.

3. Pohon Beringin (Sila 3 – Persatuan Indonesia)

Pohon besar dengan akar menjalar dan cabang yang banyak.

Melambangkan tempat bernaung, persatuan, dan kekuatan bangsa.

Mengajarkan bahwa Indonesia terdiri dari banyak suku, tetapi tetap satu.

4. Kepala Banteng (Sila 4 – Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan)

Banteng adalah hewan yang suka berkumpul.

Melambangkan musyawarah, kebersamaan, dan kekuatan rakyat.

Mengajarkan pentingnya berdiskusi untuk mengambil keputusan bersama.

5. Padi dan Kapas (Sila 5 – Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia)

Padi melambangkan pangan, kapas melambangkan sandang.

Keduanya adalah kebutuhan pokok manusia.

Mengajarkan keadilan dan kesejahteraan untuk semua rakyat Indonesia.

2.2. Kerangka Berpikir

Pembelajaran PKN materi *Simbol Pancasila* di sekolah dasar sering dilakukan dengan metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif dan hasil belajar rendah. Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dalam kelompok kecil, mempelajari bagian materi tertentu, berdiskusi dalam kelompok ahli, lalu mengajarkan kembali kepada kelompok asal. Proses ini melatih tanggung jawab, kerja sama, komunikasi, serta meningkatkan pemahaman siswa.

Dengan penerapan Jigsaw, siswa lebih aktif, suasana kelas lebih interaktif, dan pemahaman terhadap simbol-simbol Pancasila menjadi lebih mendalam. Hal ini pada akhirnya berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa baik dari aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka berpikir, hipotesis dalam proposal skripsi ini adalah "Adanya pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *kooperatif tipe jigsaw* terhadap hasil belajar siswa pada materi Simbol Pancasila di kelas III SD Negeri 060973 Asam Kumbang T.A 2025/2026."

1.4 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan persepsi pada judul penelitian ini, maka perlu didefinisikan hal-hal sebagai berikut:

1. Belajar adalah proses memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, atau nilai melalui pengalaman, pendidikan, atau instruksi.
2. Mengajar adalah salah satu komponen utama dalam kompetensi guru, di mana guru harus mampu menguasai dan tampil terampil dalam kegiatan mengajar.
3. Hasil Belajar Siswa merupakan indikator yang menggambarkan pencapaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran.
4. Model pembelajaran merupakan kerangka yang terkonsep dan prosedur yang sistematis dalam mengelompokkan pengalaman belajar agar tercapai tujuan dari suatu pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran serta para guru dalam melakukan aktivitas belajar, mengajar.
5. Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan strategi pengajaran yang melibatkan siswa secara kolaboratif untuk mencapai tujuan.
6. Pendidikan Kewarganegaraan (civic education) adalah salah satu bidang kajian yang mendukung misi nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia melalui nilai-nilai pendidikan dasar.
7. Pelajaran Pendidikan Pancasila membahas simbol-simbol Pancasila sebagai dasar negara Indonesia. Setiap simbol memiliki makna yang dalam dan berkaitan dengan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam Pancasila.