

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoris

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah kegiatan proses perubahan dari sesuatu yang tidak diketahui menjadi diketahui. Perubahan tersebut dapat dilihat dari tingkah laku seseorang, seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, pemahaman, daya pikir, dan kemampuan yang lain. Rahmi Rahmadhani, ddk (2020:2) belajar adalah proses memperoleh ilmu dan kegiatan yang menghasilkan adanya perubahan yang dapat mengembangkan keterampilan baru, memahami pengetahuan baru hingga mengubah sikap dan perilaku.

purwanto (2020:85) menyatakan belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku dimana perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik tetapi juga mengarah pada tingkah laku yang buruk. Selanjutnya menurut Hapudin (2021:9) belajar adalah suatu proses yang dapat ditandai dengan adanya perubahan pada diri seorang. Perubahan hasil belajar dapat dilihat dari pengetahuan, pemahaman, perilaku, dan sikap.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku dari yang tidak diketahui menjadi diketahui dengan adanya penguasaan berupa keterampilan, pengetahuan, dan sikap sebagai hasil proses dari pengalaman yang dialami.

2.1.2 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar secara umum merupakan sesuatu yang akan di capai atau diperoleh siswa karena adanya usaha fikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar. Hasil belajar juga dapat didefinisikan sebagai prestasi belajar yang dicapai selama proses kegiatan belajar mengajar dan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seorang dalam sistem Pendidikan tersebut.

Mustakim (2023) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan segala sesuatu yang dicapai oleh peserta didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh Lembaga Pendidikan sebelumnya. Selanjutnya menurut Wulan dari (2020) menyatakan hasil belajar merupakan kompetensi atau kemampuan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar yang meliputi kemampuan kognitif, efektif, maupun psikomotor. Selanjutnya menurut Nungraha (2020) Hasil belajar ialah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar selesai.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar diartikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotor dengan penilaian yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran Lembaga Pendidikan.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu proses usaha sadar untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang melibatkan seseorang sebagai sumber belajar. Pembelajaran juga merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan guru, sumber belajar, dan lingkungan untuk mencapai suatu tujuan Pendidikan.

Rusman dalam (Rosmita, 2020:15) menyatakan pembelajaran merupakan proses dimana interaksi antara guru dengan siswa baik interaksi langsung seperti tatap muka maupun tidak langsung menggunakan media pembelajaran. Selanjutnya menurut Yolandasari (2020:17) menyatakan bahwa Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara pendidik, sumber belajar, dan peserta didik di lingkungan belajar. Tujuan pembelajaran adalah untuk menciptakan lingkungan yang memungkinkan peserta didik belajar secara aktif dan mandiri dan memperoleh pemahaman, keterampilan, dan sikap. Pembelajaran tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga proses yang mendukung pengembangan pemikiran kritis, kreativitas, dan keterampilan sosial peserta didik.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses dimana interaksi antara guru, siswa, dan sumber belajar yang terjadi di lingkungan

belajar baik secara langsung maupun melalui media, untuk mendukung suatu perkembangan peserta didik.

2.1.4 Pengertian Mengajar

Mengajar merupakan suatu komponen dan kompetensi guru dimana guru hanya dapat menguasai serta terampil dalam mengajar. Didalam mengajar guru harus dapat membangkitkan perhatian siswa pada 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 upaya dalam rangka memberi kemungkinan bagi siswa untuk terjadi proses mengajar sesuai tujuan yang dirumuskan.

slameto (2015:29) menyatakan mengajar adalah satu komponen dari kompetensi-kompetensi guru. Dan setiap guru harus menguasainya serta terampil melaksanakan mengajar itu. Selanjutnya menurut Hamalik Omeear (2014:44) Mengajar adalah menyampaikan pengetahuan kepada siswa didik atau murid di sekolah. Sedangkan Ahmad Susanto (2016:26) mengajar adalah aktivitas kompleks yang dilakukan gurub untuk menciptakan lingkungan agar siswa mau melakukan proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat ahli diatas 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.

2.1.5 Pengertian Pengaruh

Wiryanto (Fadil Sadewa, 2018:95) Pengaruh merupakan tokoh formal maupun informal di dalam masyarakat, mempunyai ciri lebih cosmopolitan, inovatif, dan aksesibel dibanding pihak yang dipengaruhi. Sedangkan menurut Uwe Backer, Pengaruh merupakan kemampuan yang terus berkembang yang berbeda dengan kekuasaan tidak begitu terkait dengan usaha memperjuangkan dan memaksakan kepentingan.

Norma Barry (Fadil Sadewa, 2018:95) pengaruh adalah suatu tipe kekuasaan yang jika seseorang yang dipengaruhi agar bertindak dengan cara tertentu, dapat dikatakan terdorong untuk bertindak demikian, sekalipun ancaman sanksi yang terbuka tidak merupakan motivasi yang mendorong. Berdasarkan pengertian pengaruh tersebut maka disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu reaksi yang timbul (dapat berupa Tindakan atau keadaan) dari suatu perlakuan akibat dorongan untuk mengubah atau membentuk suatu keadaan kearah yang berbeda.

2.1.6 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari latin *Medius* yang secara berarti tengah atau pengantar, media digunakan sebagai alat perantara komunikasi. Dalam proses pembelajaran, terjadinya proses komunikasi antara guru dengan siswa dimana guru sebagai pengirim informasi sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi.

Menurut Hamka (dalam Nurfadhilah 2021:13) media pembelajaran merupakan alat bantu fisik atau non-fisik yang dirancang untuk membantu guru dan siswa memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih efisien dan efektif. Selanjutnya menurut Hasan Muhammad (2021:85) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membantu menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan belajar mengajar. Karena dengan adanya media pembelajaran diharapkan pengetahuan yang akan diajarkan sampai kepada orang yang mengikuti proses belajar mengajar sehingga dapat dipahami dan dimengerti tentang pengetahuan. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu atau sumber belajar yang digunakan dalam menyampaikan pembelajaran yang lebih efisien dan efektif.

Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton (dalam Hasan Muhammad 2021:3) fungsi media pembelajaran mencakup tiga fungsi utama apabila media digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya.

1. Fungsi Pertama, memotivasi minat atau tindakan. Teknik drama atau hiburan dapat digunakan untuk mewujudkan media pembelajaran Tujuannya adalah untuk menumbuhkan minat dan mendorong para peserta didik untuk bertindak.
2. Fungsi kedua, menyajikan informasi. Anda dapat menyampaikan informasi kepada sekelompok siswa dengan menggunakan media pembelajaran. Bentuk penyajian dan isi sangat umum, mereka berfungsi sebagai pengantar atau ringkasan, laporan atau pengetahuan dasar. Penyajian juga dapat berbentuk hiburan, komedi, atau pendekatan motivasi.
3. Fungsi ketiga, tujuan pembelajaran. Media pembelajaran harus melibatkan siswa dalam aktivitas nyata untuk mencapai tujuan belajar.

2. 1.6.1 Manfaat Media/Model

a. Manfaat Media

Menurut Sudjana & Rivai (2010) manfaat media visual seperti papan kartu tempel dapat memperjelas menyajikan pesan agar tidak terlalu verbalitis. Membantu meningkatkan perhatian siswa dan memudahkan pemahaman. Media papan kartu tempel dapat mengkonkretkan konsep yang abstrak serta memberikan pengalaman belajar langsung dan memperkuat daya ingat siswa melalui pengamatan serta aktivitas menempel.

Menurut Sadiman dkk (2014) manfaat media ini mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran dan memberi kesempatan siswa untuk melakukan Latihan (drill) secara interaktif dengan cara memasang atau menempelkan kartu pada papan. Media papan kartu tempel mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa karena ada unsur permainan dan partisipasi. Membuat suasana belajar menjadi lebih variative dan tidak monoton.

Menurut Heinich, Molenda & Russel (1996) menekankan bahwa media sederhana seperti kartu tempel dapat meningkatkan student engagement karena memberi kesempatan eksplorasi, manipulasi dan respon aktif.

b. Manfaat Model

Manfaat model Problem Based Learning (PBL) menurut para ahli adalah mengembangkan keterampilan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan belajar mandiri, serta meningkatkan pemahaman materi, motivasi belajar, dan kemampuan soft skill seperti kerja sama dan komunikasi. PBL memungkinkan siswa membangun pengetahuan secara aktif dengan menganalisis dan mencari solusi atas masalah nyata, sehingga pemahaman mereka lebih mendalam dan relevan dengan konteks dunia nyata.

Model pembelajaran Problem Based Learning bermanfaat karena membuat pembelajaran lebih aktif, kreatif, kolaboratif, dan kontekstual, sehingga siswa memiliki bekal keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah dan kemandirian belajar yang berguna dalam kehidupan nyata. Menurut Barrows & Tamblyn (1980) manfaat PBL mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, membantu siswa belajar secara mandiri (self directed learning). PBL mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, melatih kemampuan kerja sama dan komunikasi karena banyak melibatkan diskusi kelompok.

2.1.7. Pengertian Media Papan Kartu Tempel

Media papan kartu tempel merupakan alat yang digunakan untuk menarik perhatian siswa serta mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Media papan kartu tempel berbentuk persegi panjang yang terbuat dari Styrofoam tebal dan terdiri dari warna warni sehingga dapat menarik perhatian siswa.

Mengatakan bahwa papan tempel adalah sebilah papan yang fungsinya sebagai tempat untuk menempelkan pesan atau suatu tempat untuk menyelenggarakan suatu display yang merupakan bagian dari aktifitas penting atau sekolah. Gerlach & Ely sebagaimana dikutip (Hoerudin, 2023) mengatakan bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan,

ketrampilan atau sikap. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Dari Pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karna saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar.

a. Pengertian Model Pembelajaran Problem Based Learning

Model Problem Based Learning (PBL) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang berfokus pada masalah, di mana permasalahan yang dikaji adalah masalah yang dekat dengan kehidupan siswa. Hal ini sejalan dengan pandangan Sutrisno (dalam Fahrurrozi, 2020) yang menyatakan bahwa model pembelajaran PBL didasarkan pada teori konstruktivisme serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk secara aktif terlibat dalam pemecahan masalah nyata yang muncul dalam proses pembelajaran. Menurut Asriningtras (dalam Fahrurrozi, 2020), model pembelajaran Problem Based Learning adalah suatu pendekatan yang menyajikan permasalahan kepada siswa untuk dipecahkan melalui tingkat kemampuan berpikir yang tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model PBL dalam pelaksanaannya berpusat pada siswa. Dalam model ini, peran guru adalah membimbing siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan selama proses pembelajaran berlangsung.

Karakteristik Utama PBL

1. Berpusat pada Siswa (Student Centered)
Siswa menjadi subjek aktif dalam pembelajaran, bukan hanya pendengar.
Guru berperan sebagai fasilitator.
2. Masalah sebagai Pemicu Belajar

Proses pembelajaran dimulai dengan masalah nyata atau kontekstual yang relevan dengan kehidupan siswa. Masalah berfungsi untuk memunculkan rasa ingin tahu dan motivasi belajar.

3. Belajar dalam Kelompok Kecil

Siswa bekerja sama dalam kelompok kecil untuk berdiskusi, mengidentifikasi masalah, mencari solusi, dan menyajikan hasil

4. Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah

PBL melatih siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menemukan solusi kreatif. Bukan sekadar menghafal materi.

5. Belajar Mandiri (Self-Directed Learning)

Siswa dituntut untuk mencari sumber belajar sendiri (buku, internet, wawancara, observasi). Menumbuhkan kemandirian dalam belajar sepanjang hayat.

6. Integrasi Multi-disiplin Masalah yang diangkat biasanya kompleks sehingga membutuhkan pengetahuan dari berbagai mata pelajaran.

7. Hasil Belajar Lebih Bermakna

Siswa lebih mudah mengingat konsep karena terkait dengan pengalaman nyata dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Langkah-langkah menurut Widyastuti & Airlanda (2021) sebagai berikut:

1) Orientasi Siswa pada masalah

Guru menyampaikan kompetensi yang ingin di capai dalam pembelajaran. Sebelum pembelajaran dimulai, terlebih dahulu menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan sehingga siswa mengetahui arah pembelajarannya. Pada kegiatan ini dilakukan tanya jawab antara guru dan siswa sehingga peran siswa turut menghidupkan suasana kelas, karena dalam hal ini peneliti mengemukakan permasalahan yang dapat dijangkau oleh kognitif siswa yang sesuai dengan materi pembelajaran yang sedang dilakukan.

2) Mengorganisasi siswa untuk belajar

Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan permasalahan. Guru dapat membentuk kelompok, setiap kelompok terdiri 4-5 siswa.

3) Membimbing penyelidikan secara individu maupun kelompok

Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai. Di dalam tahap ini setiap kelompok diberikan LKPD. Setiap kelompok diminta untuk diskusi untuk mengerjakan LKPD.

4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Di dalam tahap ini setiap kelompok diminta untuk maju kedepan untuk mempresentasikan hasil diskusinya. Setiap kelompok yang maju kedepan di berikan apresiasi berupa tepuk tangan dari kelompok lain.

5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Siswa diminta untuk mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru.

6) Membuat kesimpulan dalam pembelajaran

Guru menanyakan apa-apa saja yang sudah dipelajari serta memberikan penguatan untuk materi yang sedang dipelajari dan mengoreksi jika ada kesalahan dalam penyiapan materi Kesimpulan ini dilakukan antara guru dan siswa sehingga memperoleh kesimpulan secara Bersama-sama.

b. Langkah-langkah pembuatan Media papan kartu tempel

Alat dan bahan

1. Styrofoam atau karton tebal
2. Kertas karton warna warni
3. Spidol atau print out (untuk menulis kata/kalimat)
4. Lakban kertas/isolasi (untuk membagi kolom dipapan)
5. Double tape (untuk menempelkan kartu)
6. Gunting, penggaris, lem kertas, cutter sebagai alat bantu

Kelebihan model pembelajaran problem based learning

Kelebihan dari problem based learning (Masrina et al.,2019) menyatakan sebagai berikut:

- a. Melatih keterampilan siswa untuk memecahkan masalah secara kritis dan ilmiah serta Membuat endidikan disekolah lebih relevan dengan kehidupan diluar sekolah.
- b. melatih siswa berpikir kritis, analisis, kreatif dan menyeluruh karena dalam proses pembelajarannya siswa dilatih untuk menyoroti permasalahan dari berbagai aspek.

Kelebihan media papan kartu tempel

Kelebihan dari media papan kartu tempel menurut Sudjana & Rivai (2003) sebagai berikut:

- a. Memudahkan pemahaman materi terutama yang bersifat abstrak, karena siswa dapat melihat dan memanipulasi kartu secara langsung
- b. Mengaktifkan parsiripasi siswa, sebab mereka dapat ikut menempel, menyusun, atau mengelompokkan kartu.

Kekurangan model pembelajaran problem based learning sebagai berikut:

- a. Seringnya siswa menemukan kesulitan dalam menentukan permasalahan yang sesuai dengan tingkat berpikir siswa.
- b. Memerlukan waktu yang relative lebih lama dari pembelajaran konvensional serta tidak jarang siswa menghadapi kesulitan dalam belajar karena dalam pembelajaran berbasis masalah siswa di tuntut belajar mencari data, menganalisis, merumuskan hipotesis dan memecahkan masalah.

Kekurangan media papan kartu tempel

Kekurangan media papan kartu tempel menurut Arsyad (2017) sebagai berikut:

- a. Media sederhana seperti papan kartu tempel seringkali memerlukan waktu, biaya, dan keterampilan guru untuk menyiapkan agar menarik.

- b. Membutuhkan kreativitas guru dalam mendesain, jika tidak menarik siswa cepat bosan.
- c. Mmedia visual seperti papan kartu tempel memang membantu memperjelas materi, tetapi memiliki keterbatasan jika materi terlalu luas atau rumit.

2.1.8 Pendidikan Pancasila dan Kewarganagaraan (PPKN)

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan merupakan hal yang penting untuk dipelajari disekolah materi-materi yang diajarkan memegang teguh watak sebagai warga negara Indonesia dalam konteks peradaban bangsa Indonesia yang berpancasila pada dasarnya untuk mencapai tujuan itu sendiri PPKN memiliki karakteristik dimana memuat kecerdasan, tanggung jawab, dan paertisipasi (Elga & Mona Adha, 2023).

(Suwadi:2007) menyatakan Pendidikan kewarganegaraan adalah syatu usaha sadar pemerintah dalam menanamkan konsep kebangsaan yang multi dimensional yang berkaitan dengan dasar-dasar pengetahuan tentang penanaman nilai-nilai kewarganegaraan atau nilai kebangsaan, sosiologi polotik /masyarakat polotik, demokrasi dan persiapan anak bangsa untuk berpartisipasi dalam proses polotik secara menyeluruh agar menjadi warga negara yang baik. Selanjutnya menurut (Magdalena: 2020) Pendidikan kewarganegaraan (PKn) merupakan media pengajaran yang meng Indonesia para siswa secara sadar, cerdas, dan penuh tanggung jawab.

Dari pendapat diatas disimpulkan bahwa Pendidikan kewarganegaraan adalah Pendidikan yang memberikan pemahaman besar tentang pemerinta, tata cara demokrasi, tentang kepedulian, sikap, pengetahuan polotik yang mampu mengambil keputusan polotik secara nasional.

Mata pelajaran PKn bertujuan:

1. Pengembangan pengetahuan kewarganegaraan
2. Memahami dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila
3. Membekali peserta didik dengan pengetahuan tentang hak dan kewajiban warga negara dalam negara hukum yang demokrasi

4. Menumbuhkan kesadaran bela negara dan semangat patriotisme yang proporsional.

2.1.9 Berpikir kritis

berpikir kritis difokuskan pada pengembangan sikap warga negara yang aktif, seperti memahami hak dan kewajiban, isu sosial, serta nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Menurut definisi dari sumber pendidikan, berpikir kritis merupakan proses disiplin yang mencakup konseptualisasi, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi terhadap pengalaman, observasi, atau komunikasi untuk membentuk keyakinan dan tindakan yang logis .

2.10 Materi pembelajaran Hak dan Kewajiban

Hak dan Kewajiban

Hak adalah segala sesuatu yang harus didapatkan oleh setiap orang sejak ia dilahirkan. Hak bersifat universal, artinya berlaku untuk semua orang tanpa memandang perbedaan. Kewajiban adalah segala sesuatu yang harus dilakukan oleh setiap orang dengan penuh tanggung jawab. Kewajiban bersifat mengikat, artinya setiap orang wajib melaksanakannya. Hak dan kewajiban harus seimbang, yang dimana tidak boleh hanya menuntut hak tetapi tidak mau melakukan kewajiban.



Gambar 2.1 Hak dan Kewajiban di Masyarakat, Sekolah dan Rumah.

Hak di sekolah:

1. Mendapatkan nilai pelajaran

Siswa memiliki hak untuk memperoleh penilaian atau evaluasi berdasarkan hasil belajar yang telah dilakukan selama proses pembelajaran.

2. Hak menerima pembelajaran dari guru

Siswa memiliki hak untuk menerima Pendidikan yang berkualitas dari guru-guru disekolah, dan mendapatkan bimbingan yang memadai dalam proses belajar.

3. Hak menggunakan fasilitas sekolah

Sekolah merupakan tempat belajar. Sebagai siswa memiliki hak menggunakan fasilitas sekolah untuk mendukung pembelajaran dan aktivitasnya dimana fasilitas yang dimaksud adalah seperti perpustakaan, laboratorium, dan ruang belajar.

Berikut salah satu gambar hak disekolah:



Gambar 2.2 Hak menerima pelajaran dari guru

Kewajiban siswa di sekolah:

1. Memakai perlengkapan sekolah
2. Berprilaku baik dan sopan santun
3. Hadir tepat waktu
4. Membersihkan lingkungan sekolah
5. Menjaga nama baik sekolah
6. Saling tolong menolong antara guru dan siswa, maupun warga masyarakat

ini salah satu gambar kewajiban sekolah:



Gambar 2.3 kewajiban membersihkan lingkungan sekolah.

Hak anak dirumah:

1. Hak mendapat Pendidikan

Didalam keluarga tidak berhakmendapatkan Pendidikan. Keluarga berperan penting dalam hal Pendidikan

2. Hak mendapatkan kasi sayang

Sebagai anggota keluarga, kita berhak atas kasih sayang keluarga. Kita disayang oleh orang tua sejak kecil. Kita harus berterima kasih atas kasih sayang orang tua kita dengan menghormati dan menghargai mereka.

3. Hak mendapatkan perlindungan

Di dalam keluarga anak-anak berhak mendapatkan perlindungan.orang tua dapat memberikan perlindungan sesuai dengan kemampuannya.

4. Mendapatkan Kesehatan

Kesehatan sangatlah penting bagi kita dan berhak memperoleh pelayanan kesehatan sesuai kebutuhan fisik. Saat tubuh kita sehat, kita dapat bermain, belajar, dan mengerjakan pekerjaan dengan nyaman.

5. Hak untuk bermain

Hak untuk bermain merupakan hak dasar setiap anak. Dengan bermain kita belajar bersosialisasi dengan orang lain dan bermain juga memperoleh suatu yang menyenangkan.

6. Mendapatkan uang saku

7. Mendapatkan makanan dan minuman.

Berikut ini salah satu gambar hak anak di rumah:



Gambar 2.4 Hak mendapatkan kasih sayang

Kewajiban anak dirumah:

1. Menghormati orang tua
Menghormati orang tua merupakan salah satu kewajiban utama bagi setiap anak. Ini adalah bentuk penghargaan atas jasa dan kasih sayang yang telah diberikan oleh orang tua sejak kita kecil.
2. Membersihkan rumah
Membersihkan rumah merupakan salah satu bagian yang harus dilakukan setiap anggota keluarga. Rumah yang bersih dan rapih akan membuat semua anggota keluarga merasa nyaman dan betah tinggal disana.
3. Membantu orang tua
Orang tua berperan penting bagi keberlangsungan hidup keluarga. Mereka bekerja keras untuk mencari nafkah untuk keluarga. Oleh karena itu, setiap anak berkewajiban membantu orang tua dirumah sesuai batas kemampuannya. Membantu orang tua adalah bentuk bakti seorang anak kepada orang tuanya.
4. Mematuhi aturan keluarga
Setiap keluarga memiliki aturan sendiri. Aturan yang berlaku untuk satu keluarga mungkin berbeda dengan aturan yang berlaku unyuk keluarga lain.
5. Belajar dan mengerjakan PR

Berikut ini salah satu gambar kewajiban anak dirumah:



Gambar 2.5 membantu ibu masak

Hak dalam masyarakat

1. Mengembangkan bakat dan kemampuan

Sebagai anggota masyarakat, kita berhak untuk mengembangkan keterampilan dan bakat kita dalam berbagai bidang, seperti olahraga, music atau bidang lainnya.

2. Mendapatkan berbagai layanan umum

Pemerintah telah menyediakan berbagai layanan umum yang dapat diakses oleh semua orang seperti:

a. Layanan di bidang pendidikan

Kalau kita sekolah di luar negeri atau perguruan tinggi negeri kita dapat memperoleh biaya pendidikan dari program beasiswa atau bantuan misalnya Kartu Indonesia Pintar (KIP) yang memberikan peluang warga yang kurang mampu untuk belajar.

b. Layanan kesehatan

Kita dapat memperoleh pengobatan murah atau bahkan gratis di Rumah Sakit Umum Daerah (RSUD) atau puskesmas. Menyampaikan pendapat dan gagasan Sebagai warga masyarakat, kita memiliki hak untuk menyuarakan pendapat atau gagasan kita. Kita dapat memanfaatkan hak ini dengan menghadiri pertemuan atau musyawarah di RT atau desa tempat kita

3. Mendapatkan keamanan dan Mendapatkan lingkungan yang bersih.

Berikut salah satu gambar hak dalam masyarakat:



Gambar 2.6 Hak mendapatkan layanan Kesehatan

Kewajiban dalam masyarakat

1. Menjaga keamanan serta keterlibatan masyarakat
2. Menghormati orang yang lebih tua
3. Patut terhadap peraturan yang berlaku di dalam masyarakat
4. Menjaga kebersihan lingkungan masyarakat
5. Mengikuti gotong royong

Berikut salah satu gambar kewajiban

dalam masyarakat:



Gambar 2.7 kewajiban mengikuti kerja bakti

2.2 Kerangka Berpikir

Belajar adalah proses perubahan dari sesuatu yang tidak diketahui menjadi diketahui. Perubahan tersebut dapat dilihat dari dari tingkah laku seseorang, seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, pemahaman, daya pikir, dan kemampuan yang lain. Hasil belajar siswa akan ideal jika guru sebagai fasilitator dan motivator yang mampu membuat suatu media ajar yang tepat untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Salah satu media yang dapat menarik perhatian siswa dalam proses belajar mengajar PKn yaitu dengan

menggunakan media papan kartu tempel. Media papan kartu tempel merupakan media/alat yang digunakan dalam pembelajaran dengan tujuan untuk menarik perhatian siswa serta mempermudah siswa dalam memahami materi yang sudah diajarkan. Media ini memiliki bentuk persegi panjang dan terdiri dari warna yang dapat dimodifikasi sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

2.3 Defenisi Operasional

1. Belajar merupakan interaksi yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh pengetahuan tentang materi hak dan kewajiban menggunakan media papan kartu tempel.
2. Pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan guru dikelas dengan menggunakan media papan kartu tempel materi hak dan kewajiban.
3. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu guru dalam memantapkan pembelajaran materi hak dan kewajiban menggunakan media papan kartu tempel.
4. Media papan kartu tempel adalah sebuah bahan pelajaran yang bagus untuk materi hak dan kewajiban.
5. Hak adalah segala sesuatu yang didapatkan oleh manusia sejak lahir.
6. kewajiban adalah segala sesuatu yang harus dilakukan sesuai dengan aturan yang berlaku.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara yang selanjutnya akan dibuktikan.

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti membuat dugaan sementara mengenai hasil penelitian yang akan dilaksanakan. Menurut sugiono (2019:96) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.

Tidak ada pengaruh yang signifikan media papan kartu tempel terhadap kemampuan berpikir kritis PKn siswa kelas IV UPT SD Negeri 064026 Medan Tuntungan T.A 2025/2026

Terdapat pengaruh yang signifikan media papan kartu tempel terhadap kemampuan berpikir kritis PKn siswa kelas IV UPT SD Negeri 064026 Medan Tuntungan T.A 2025/2026

