

BAB II

TINJUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Sardiman (2018:73), motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Dalam kegiatan belajar, motivasi sangat diperlukan untuk membangkitkan gairah belajar siswa sehingga kegiatan belajar dapat berjalan dengan baik.

Adapun pengertian motivasi belajar menurut Sardiman (2018:75) adalah “Keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai”. Tinggi rendah motivasi belajar dapat terlihat dari sikap yang ditunjukkan siswa pada saat pelaksanaan kegiatan belajar mengajar seperti minat, semangat, tanggung jawab, rasa senang dalam mengerjakan tugas dan reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru (Sudjana, 2013: 61).

Dari beberapa pengertian motivasi belajar menurut para ahli di atas, bahwa motivasi belajar merupakan dorongan yang timbul baik dari dalam maupun dari luar diri siswa, yang mampu menimbulkan semangat dan kegairahan belajar serta memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Dalam kegiatan belajar mengajar apabila ada siswa yang tidak belajar, maka perlu dilakukan daya upaya untuk menemukan penyebabnya. Kemudian siswa perlu diberi rangsangan agar tumbuh motivasi dalam dirinya.

2.1.2 Faktor-Faktor Rendahnya Motivasi Belajar Siswa

Motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa. Seseorang akan mendapat hasil yang diinginkan dalam belajar apabila dalam dirinya terdapat keinginan untuk belajar. Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong untuk pencapaian hasil yang baik. Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan oleh beberapa faktor-faktor mempengaruhi yang terlibat dalam suatu proses pembelajaran. penyebab masalah rendahnya minat belajar

siswa menurut peneliti disebabkan oleh 2 faktor, yakni cara menyajikan materi pelajaran yang disampaikan kurang menarik dan kurangnya kreativitas dan inovasi guru dalam mengelola kelas.

Sardiman (2011: 89) membagi motivasi menjadi dua jenis yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik yang dapat didefinisikan sebagai berikut:

1. Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar karena dari dalam diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.
2. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar.

Di dalam kegiatan belajar-mengajar peranan motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan. Motivasi bagi pelajar dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar. Ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah, di antaranya yaitu:

1. Memberi Angka

Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya. Banyak siswa belajar, yang utama justru untuk mencapai angka atau nilai yang baik. Sehingga siswa biasanya yang dikejar adalah nilai ulangan atau nilai-nilai pada raport angkanya baik-baik. Angka-angka yang baik itu bagi para siswa merupakan motivasi yang sangat kuat.

2. Hadiah

Hadiah dapat juga dikatakan sebagai motivasi, tetapi tidak selalu demikian. Karena hadiah untuk suatu pekerjaan, mungkin tidak akan menarik bagi seseorang yang tidak senang dan tidak berbakat untuk suatu pekerjaan tersebut.

3. Saingan / Kompetisi

Saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong siswa untuk belajar. Persaingan, baik persaingan individual maupun persaingan kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar para

peserta didik.

4. Mengetahui Hasil

Dengan mengetahui hasil pekerjaan, apalagi kalau terjadi kemajuan, akan mendorong siswa untuk belajar lebih giat lagi. Semakin mengetahui bahwa grafik hasil belajar meningkat, maka ada motivasi untuk terus belajar, dengan suatu harapan hasilnya terus meningkat.

5. Pujian

Apabila ada siswa yang sukses atau berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, perlu diberikan pujian. Pujian ini adalah bentuk *reinforcement* yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik. Oleh karena itu supaya pujian ini merupakan motivasi, pemberiannya harus tetap. Dengan pujian yang tepat akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi gairah belajar serta sekaligus akan membangkitkan harga diri.

6. Memberi Ulangan

Para siswa akan giat belajar kalau mengetahui akan ada ulangan. Oleh karena itu memberi ulangan ini juga merupakan sarana motivasi. Tetapi yang harus diingat oleh guru, adalah yang terlalu sering melakukan ulangan (misalnya setiap hari) karena bisa membosankan para peserta didik.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas maka dapat diartikan motivasi yang sudah barang tentu masih banyak bentuk dan cara yang bisa dimanfaatkan. Hanya yang penting bagi guru adanya bermacam-macam motivasi itu dapat dikembangkan dan diarahkan untuk dapat melahirkan hasil belajar yang bermakna.

2.2 Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medius” yang secara harfiah berarti „tengah“ atau perantara. Dalam bahasa arab disebut „wasail“ bentuk jamak dari „wasilah“ yakni sinonim dari al-wast yang artinya juga tengah kata tengah sendiri berarti berada diantara dua sisi, maka disebut sebagai perantara (wasilah) (Anggraeni/2015:22). Sedangkan pendapat lain mengatakan media berasal dari kata “medium” yang secara harfiah kata

tersebut memiliki arti perantara atau pengantar menurut (Susilana, 2008:6) dalam bukunya Media Pembelajaran.

Secara umum media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi. Media merupakan segala bentuk perantara yang dipergunakan untuk berkomunikasi. Menurut (Fatria, 2017:136) media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa. Jadi dari berbagai pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa media adalah perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses berkomunikasi antara pemberi informasi dan penerima pesan. Media bisa berupa video, gambar, buku, teks, maupun televisi. Media juga dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi, sarana untuk mengungkapkan pendapat, membantu mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, sebagai sarana untuk relaksasi atau hiburan, sebagai sarana komunikasi sosial, dan juga sebagai sarana kendali atau pengawasan bagi masyarakat.

Sedangkan Pengertian pembelajaran secara umum adalah proses interaksi antara peserta didik atau siswa dengan pendidik atau guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi (Arsad, 2017:73). Definisi pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu proses oleh guru atau tenaga didik untuk membantu murid atau peserta didik agar dapat belajar dengan baik. (Gagne & Briggs, 1979) mengatakan bahwa pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses pembelajaran, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal. Atau dengan kata lain pembelajaran adalah kegiatan yang sengaja direncanakan dan dirancang sedemikian rupa dalam rangka memberikan bantuan untuk proses belajar.

Dalam proses pembelajaran ada 2 unsur yang dapat mempengaruhi yaitu unsur internal dan eksternal. Unsur internal yaitu dari pembelajaran itu sendiri sedangkan unsur eksternal meliputi hal-hal di luar pembelajaran yang dapat

mempengaruhi sebuah proses pembelajaran diri sendiri.

Media pembelajaran menurut (Arsyad & Azhar, 2013) adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Sedangkan media pembelajaran dapat dipahami sebagai, segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. (Yudi & Munadi, 2013). Media pembelajaran memiliki manfaat yang besar yaitu dalam memudahkan peserta didik untuk mempelajari 14 materi pembelajaran. Jadi pengertian media pembelajaran secara umum adalah alat atau sarana atau perantara yang digunakan dalam proses interaksi yang berlangsung antara guru dan peserta didik untuk mendorong terjadinya proses belajar mengajar dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dari apa yang dipelajari dan membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas

2.2.1 Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran menurut (Sudrajat, 2016) diantaranya yaitu:

1. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki peserta didik
2. Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas
3. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan
4. Media menghasilkan keseragaman pengamatan
5. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, kongkrit, dan realistis
6. Media dapat membantu membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar
7. Media memberikan pengalaman yang integral atau menyeluruh dari yang kongkrit sampai dengan abstrak.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran

berfungsi untuk membantu mengatasi hambatan yang terjadi dalam proses pembelajaran.

2.2.2 Tujuan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman & dkk, 2002). Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Arif Sadiman, bahwa dalam sebuah pembelajaran terdiri dari pengirim pesan, pesan itu sendiri dan penerima pesan. Komponen tersebut saling berkaitan satu sama lain agar dapat dinamakan sebagai proses belajar.

Menurut Suryani dan Angung penggunaan media pembelajaran memiliki tujuan sebagai berikut :

- a) Meningkatkan motivasi dalam belajar.
- b) Memudahkan penyajian untuk membuat variasi dalam metode belajar.
- c) Memudahkan membuat variasi dalam metode belajar.
- d) Meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

2.2.3 Media *Puzzle*

Pengertian media *Puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi (Rumakhit, 2017:6). Media *Puzzle* adalah inovasi atau variasi media-media yang sudah ada. Dengan menggunakan menggunakan media *Puzzle* siswa dapat tertarik dan berpartisipasi selama proses pembelajaran. Media *Puzzle* yang digunakan peneliti adalah menyusun potongan-potongan gambar menjadi utuh. Sanjaya (2012:166) mengemukakan kelebihan media gambarantara lain:

1. Gambar dan foto dapat menghilangkan verbalisme
2. Gambar dan foto dapat mengatasi batasan ruang dan waktu
3. Gambar dan foto merupakan media yang mudah diperoleh

Selain kelebihan terdapat pula kelemahan media gambar diantaranya:

1. Foto dan gambar merupakan media visual yang hanya mengendalikan

indra penglihatan, oleh sebab itu media ini tidak dapat memberikan informasi yang mendalam tentang suatu hal, serta hanya dapat digunakan oleh orang-orang yang memiliki indra

2. Penglihatan yang normal dan sehat,
3. Tidak seluruh bahan pelajaran dapat disajikan dengan media ini. Bahan pelajaran mengenai proses yang mengandung gerakan-gerakan tertentu kurang efektif disajikan melalui gambar dan foto (Sanjaya 2012:67).

Berikut ini adalah langkah-langkah guru pada saat melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *Puzzle*. Lucia (2010, hal. 48) mengemukakan diantaranya:

1. Carilah gambar-gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran, misalnya petapulau jawa, organ tubuh, gambar candi borobudur, pahlawan dan lain-lain. Selanjutnya, buatlah *Puzzle* dari gambar-gambar tersebut,
2. Masukkan potongan-potongan gambar tersebut ke dalam amplop,
3. Bagikan amplop tersebut pada masing-masing kelompok,
4. Berikan waktu untuk mereka merangkai gambar tersebut,
5. Pemenangnya adalah kelompok yang berhasil membentuk gambar utuh atau kelompok yang paling banyak menyusun potongan-potongan gambar tersebut,
6. Diskusikan gambar tersebut,
7. Rayakan proses belajar-mengajar ini dengan bersama-sama meneriakan “kami kelas yang unggul”

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa sebelum guru melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle*, terlebih dahulu guru harus memperhatikan langkah-langkah dalam penggunaan media *puzzle* sehingga pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* dapat dilakukan dengan menyenangkan.

2.2.4 Kekurangan Dan Kelebihan Media *Puzzle*

Seperti halnya media pembelajaran pada umumnya yang memiliki kelebihan dan kekurangan, media pembelajaran *puzzle* juga memiliki kelebihan dan kekurangannya antara lain sebagai berikut:

1. Kelebihan media Kelebihan dari media permainan *puzzle* adalah sebagai berikut:
 - a. Gambar bersifat konkret karena melalui gambar peserta didik dapat melihat dengan jelas sesuatu.
 - b. Gambar dapat mengatasi keterbatasan waktu, tidak semua objek, benda dapat dibawa ke dalam kelas.\
 - c. Gambar dapat menarik perhatian dan minat peserta didik.
2. Kekurangan media *puzzle* Kekurangan dari media permainan *puzzle* adalah sebagai berikut:
 - a. Membutuhkan waktu lebih banyak.
 - b. Tantangan kreativitas peserta didik.
 - c. Pelajaran kurang terkendali.
 - d. Media *puzzle* lebih menekankan pada indera penglihatan (visual).
 - e. Gambar yang terlalu rumit kurang efektif untuk pembelajaran.
 - f. Gambar kurang maksimal untuk diterapkan dalam kelompok skalabesar.

2.3 Pengertian Pembelajaran PKN

Menurut Permendiknas No.22 Tahun 2006 tentang standar Isi Pendidikan Nasional, PKN merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. PKN adalah aspek pendidikan politik yang fokus materinya peranan warga negara dalam kehidupan bernegara yang kesemuanya itu diproses dalam rangka untuk membina peranan tersebut sesuai dengan ketentuan Pancasila dan UUD 1945 agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara (Cholisin 2000: 9).

Menurut Edmonson (sebagaimana dikutip A. Ubaedillah 2011: 5) makna Civics selalu didefinisikan sebagai sebuah studi tentang pemerintahan dan kewarganegaraan yang terkait dengan kewajiban, hak, dan hak-hak istimewa warga negara. Dari berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa PKN merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara

yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD1945.

2.3.1 Materi Negaraku Indonesia

Garuda Pancasila dengan semboyan Bhinneka Tunggal Ika adalah lambang Negara Kesatuan Republik Indonesia. Lambang tersebut memiliki makna pada setiap bagiannya, meliputi:

1. Jumlah helai bulu pada setiap bagian lambang Garuda Pancasila menjelaskan tanggal kemerdekaan Republik Indonesia: 17 helai bulu pada masing-masing sayap 8 helai bulu pada ekor 19 helai bulu pada pangkal ekor 45 helai bulu pada leher.
2. Jika dimaknai satu persatu, maka jumlah helai tersebut menjelaskan bahwa hari kemerdekaan Indonesia adalah hari ke-17 pada bulan ke-8 tahun 1945 atau dibaca 17 Agustus 1945.
3. Garuda Pancasila melambangkan kegagahan dan kekuatan, kelincahan, keuletan, kecerdasan, kewaspadaan, kegesitan, dan sifat pantang menyerah.
4. Warna emas pada lambang Garuda Pancasila mencerminkan keagungan dan kejayaan.
5. Pada bagian kaki lambang Garuda Pancasila memiliki arti kekuatan dan tenaga pembangunan. Semboyan “Bhinneka Tunggal Ika” yang tertulis di pita pada cengkraman Garuda Pancasila berarti “meskipun berbeda-beda tetapi tetap satu”.Semboyan ini melambangkan persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia yang memiliki keberagaman suku, ras, budaya, bahasa daerah, agama, dan kepercayaan.

Terdapat perisai berupa jantung yang digantung dengan rantai pada leher Garuda. Di tengah-tengah perisai yang berbentuk jantung itu, terdapat sebuah garis hitam tebal yang melukiskan khatulistiwa (ekuator). Lima buah ruang pada perisai itu masing-masing memuat lambang pada masing-masing dasar dalam Pancasila. Perisai atau tameng dikenal oleh kebudayaan dan peradaban Indonesia sebagai senjata dalam perjuangan mencapai tujuan dengan melindungi diri. Perkakas perjuangan yang sedemikian dijadikan lambang; wujud dan artinya tidak berubah-ubah yaitu lambang perjuangan dan perlindungan.

Kaki Garuda Pancasila mencengkeram pita bertuliskan semboyan “Bhinneka Tunggal Ika” yang diambil dari Bahasa Jawa Kuno. Kata Bhinneka itu ialah gabungankata “bhinna” dan “ika”. Sehingga bila digabung memiliki makna: berbeda-beda tetapi tetap satu jua. Kalimat itu telah muncul sejak lama dan pernah dipakai oleh pujangga ternama Empu Tantular.

Pada tahun 1947, Pemerintah Indonesia mengadakan sayembara rancangan lambang negara. Sayangnya, sayembara ini tidak memberikan hasil yang diharapkan. Pada bulan Desember 1949, pemerintah Indonesia berencana merancang kembali lambang negara. Lalu pada Januari 1950, pemerintah menyelenggarakan kembali sebuah sayembara dan membentuk sebuah panitia bernama panitia lambang negara.

Panitia Lambang Negara terdiri dari Muhammad Yamin (Ketua), Ki Hajar Dewantara (anggota), M.A. Pellaupessy, (anggota), Mohammad Natsir (anggota), dan R.M. Purbatjaraka (anggota)” Seleksi yang dilakukan panitia lambang negara berakhir dengan 2 (dua) sketsa gambar milik Sultan Hamid II dan Muhammad Yamin. Setelah berdiskusi dan mengamati setiap bagian pada sketsa, pemerintah kemudian memutuskan bahwa sketsa gambar yang diterima adalah sketsa yang dibuat oleh Sultan Hamid II.

Untuk menyempurnakan sketsa yang terpilih, Presiden Sukarno, Mohammad Hatta, dan panitia lambang negara kemudian kembali melakukan diskusi. Hasil diskusi tersebut adalah sosok gambar burung garuda yang dipergunakan pada lambang negara adalah rupa garuda yang terdapat di candi-candi Indonesia. Mengganti warna pita yang dicengkeram garuda dari semula berwarna merah putih menjadi putih dengan tulisan “Bhinneka Tunggal Ika”. Pada 8 Februari 1950, rancangan sketsa lambang negara dari hasil diskusi tadi dibahas secara resmi dalam rapat panitia lambang negara. Dalam prosesnya, sketsa tersebut kembali mendapatkan saran dari beberapa tokoh, yaitu:

Muhammad Natsir berpendapat tokoh garuda pada sketsa tersebut seperti tokoh khayalan burung garuda yang melambangkan manusia. Ia menyarankan agar garuda yang digunakan sebagai lambang negara lebih menyerupai sosok burung nyata. Purbatjaraka dan M.A. Pellaupessy juga menyarankan agar jumlah

helai bulu sayap, ekor, pangkal ekor, dan leher Garuda yang ada saat itu diubah jumlahnya menjadi 17, 8, 19, dan 45 untuk melambangkan hari kemerdekaan Republik Indonesia.

Berdasarkan masukan tersebut, Sultan Hamid II pun melakukan banyak penelitian tentang lambang negara lain yang melambangkan hal serupa. Ia pun akhirnya terinspirasi untuk menggunakan sosok elang Rajawali. Pada 15 Februari 1950, rancangan gambar tersebut pun diperkenalkan pertama kali kepada khalayak ramai dan ditetapkan kemudian menjadi lambang negara.

Pada 20 Februari 1950, Presiden Sukarno meminta Sultan Hamid II untuk memperbaiki kembali rancangan gambar bagian kepala dan kaki agar terlihat lebih gagah. Sultan Hamid II memperbaiki rancangan gambar burung garuda agar memiliki kepala dan cakar seperti saran yang diberikan. Untuk menyempurnakan sketsa tersebut, presiden Sukarno kemudian meminta seorang pelukis istana bernama Dullah untuk melukis sketsa yang dirancang oleh Sultan Hamid II. Akhirnya, jadilah gambar Burung Garuda Pancasila seperti yang kita ketahui sekarang.

2.3.2 Sila-Sila Yang Terdapat Dalam Burung Garuda

1. Sila pertama Pancasila Bunyi sila pertama:

Ketuhanan yang Maha Esa. Lambang sila pertama: bintang. Letak lambang sila pertama: di bagian tengah perisai. Makna lambang sila pertama: Bintang pada lambang sila pertama yang menggambarkan sebuah cahaya, seperti cahaya kerohanian yang berasal dari Tuhan kepada setiap manusia. Latar berwarna hitam melambangkan warna alam yang asli yang memiliki Tuhan, bukanlah sekadar rekaan manusia, tetapi sumber dari segalanya dan telah ada sebelum segala sesuatu di dunia ini ada

2. Sila kedua Pancasila Bunyi sila kedua:

Kemanusiaan yang Adil dan Beradab. Lambang sila kedua: rantai. Letak lambang sila kedua: di sebelah kanan bawah perisai. Makna lambang sila kedua: Rantai pada lambang sila kedua terdiri atas 17 rantai yang saling berkaitan membentuk lingkaran yang tidak terputus. Rantai tersebut memiliki makna bahwa bangsa Indonesia saling terkait erat, saling bahu-membahu, dan

saling membutuhkan.

3. Sila ketiga Pancasila Bunyi sila ketiga:

Persatuan Indonesia. Lambang sila ketiga: pohon beringin. Letak lambang sila ketiga: di sebelah kanan atas perisai. Makna lambang sila ketiga: Pohon Beringin pada lambang sila ketiga mengambil filosofi pohon besar yang bisa digunakan oleh banyak orang sebagai tempat berteduh di bawahnya. Lambang pohon beringin tersebut dikorelasikan sebagai Negara Indonesia, di mana semua rakyat Indonesia dapat 'berteduh' di bawah naungan Negara Indonesia. Tak hanya itu saja, pohon beringin memiliki sulur dan akar yang menjalar ke segala arah. Hal ini dikorelasikan dengan keragaman suku bangsa yang menyatu di bawah nama Indonesia.

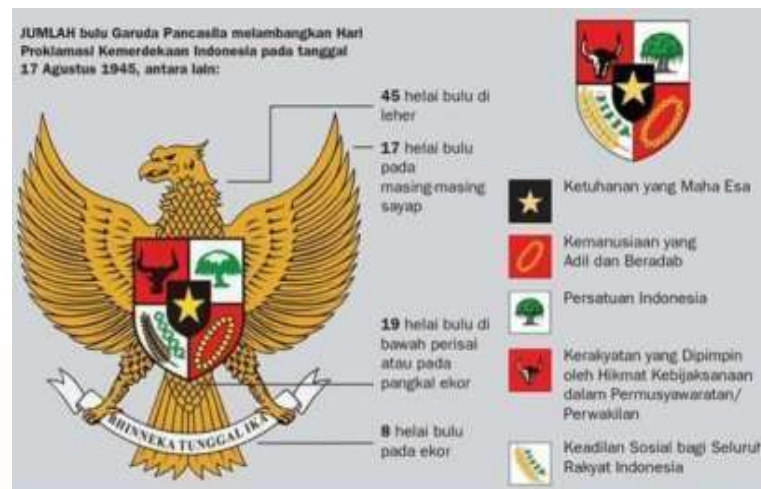
4. Sila keempat Pancasila Bunyi sila keempat:

Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan Perwakilan. Lambang sila keempat: kepala banteng. Letak lambang sila keempat: di sebelah kiri atas perisai. Makna lambang sila keempat: Kepala banteng pada lambang sila keempat memiliki filosofi sebagai hewan sosial yang suka berkumpul. Hal ini seperti halnya musyawarah dan diskusi untuk melahirkan sebuah keputusan.

5. Sila kelima Pancasila Bunyi sila kelima:

Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia. Lambang sila kelima: padi dan kapas. Letak lambang sila kelima: di sebelah kiri bawah perisai. Makna lambang sila kelima: Padi dan kapas pada lambang sila kelima adalah simbol pangan dan sandang yang melambangkan.

Berikut Arti Setiap Bagian Lambang Garuda Pancasila :



Gambar 2.1 Lambang Garuda Pancasila

Sumber: <https://images.app.goo.gl/4hMw27e4kbEKW7fh9>

2.4 Pengertian Penelitian Tindakan Kelas

Menurut Zainal Aqib (2016:3) Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dikelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat. Sedangkan menurut Syamsidah (2016:5) Penelitian tindakan kelas adalah peningkatan reflektif yang dilakukan oleh guru di dalam kelas dalam rangka memecahkan masalah, jadi penelitian tindakan kelas dilakukan dalam beberapa siklus sampai masalah terpecahkan.

Suharsimi Arikunto (2017:1) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut.

Mills dalam Saur Tampubolo (2017:18) penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang bersifat systemic inquiry, yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan oleh pendidik (guru dan dosen) dan kepala sekolah atau pejabat struktural di lingkungan perguruan tinggi, karena kepala sekolah dan pejabat

struktural mempunyai jabatan fungsional pendidik yaitu wajib membelajarkan peserta didik. Berdasarkan definisi di atas dapat diartikan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas, secara bersama tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.

2.4.1 Manfaat Penelitian Tindakan Kelas

Menurut Wina Sanjaya (2013:34) mengemukakan manfaat PTK adalah sebagai berikut:

1. Manfaat untuk guru

- a) PTK dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang menjadi tanggung jawabnya.
- b) Melalui perbaikan dan peningkatan kinerja, maka akan tumbuh kepuasan dan rasa percaya diri yang dapat dijadikan sebagai modal untuk secara terus menerus meningkatkan kemampuan dan kinerjanya.
- c) Keberhasilan PTK dapat berpengaruh terhadap guru lain.
- d) PTK juga dapat mendorong guru untuk memiliki sikap profesional.
- e) Guru akan selalu mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

2. Manfaat untuk siswa

- a) Melalui PTK dapat mengurangi bahkan menghilangkan rasa jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran.
- b) PTK dapat berpengaruh positif terhadap pencapaian hasil belajarsiswa.
- c) Hasil belajar yang optimal.

3. Manfaat untuk sekolah:

Guru-guru yang kreatif dan inovatif dengan selalu berupaya meningkatkan hasil belajar siswa dan motivasi siswa, secara langsung akan membantu sekolah yang bertanggung jawab dalam penyelenggaraan pendidikan untuk mendidik siswanya.

Dengan demikian, tidak dapat dipungkiri lagi manfaat PTK untuk sekolah, sebab keberadaan dan sikap guru memiliki hubungan yang erat dengan kemajuan suatu sekolah. Sekolah yang dihuni oleh guru-guru yang tidak kreatif akan sulit memajukan sekolah yang bersangkutan.

2.5 Pelaksanaan Pembelajaran

Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran PTK ini digunakan alat penilaian lembar observasi. Lembar observasi ini berisi tentang pengelolaan pembelajaran yang diobservasikan oleh observer. Pembelajaran itu dapat dikatakan berjalan dengan baik jika pelaksanaan pembelajaran tersebut sekurang-kurangnya berjalan dengan efektif, hal ini dapat dilihat dari hubungan timbal balik yang terjadi antara guru dan siswa pada proses pembelajaran. Kriteria penilaian dalam pelaksanaan pembelajaran pada aktivitas guru dalam penelitian tindakan kelas ini digunakan dari pernyataan (Piet A. Sahertian, 2010:60) adalah sebagai berikut:

- A. 81 – 100% Baik Sekali
- B. 61 – 80% Baik
- C. 41 – 60% Cukup
- D. 21 – 40% Kurang
- E. 0 – 20% Sangat Kurang

Selain itu, kriteria penilaian dalam pelaksanaan pembelajaran pada aktivitas siswa dalam penelitian tindakan kelas ini digunakan dari pernyataan (Asep Jihad dan Abdul Haris, 2013:131) adalah sebagai berikut:

1. 10 – 29 Sangat Kurang
2. 30 – 49 Kurang
3. 50 – 69 Cukup
4. 70 – 89 Baik
5. 90 – 100 Sangat Baik

2.6 Ketuntasan Belajar

Berdasarkan petunjuk pelaksanaan proses belajar mengajar, Depdikbud dalam Trianto (2011:241) mengemukakan kriteria ketuntasan belajar perorangan dan klasikal setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individu) jika proporsi jawaban benar siswa $\geq 68\%$, dan suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa yang tuntas hasil belajarnya.

2.7 Kerangka Berfikir

Belajar adalah perubahan tingkah laku dalam diri seseorang yang diperoleh dari hasil pengalamannya melalui interaksi dengan lingkungan dengan hasil perubahan ke arah positif baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Seseorang telah melakukan kegiatan belajar ketika telah ada perubahan tingkah laku pada seseorang tersebut. Masing-masing perubahan yang terjadi pada seseorang terhadap suatu keadaan yang lebih baik merupakan keberhasilan belajar yang diperoleh, karena dimana hasil belajar akan mencerminkan bagaimana perubahan itu terjadi pada diri seseorang. Sedangkan mengajar merupakan suatu upaya untuk menyampaikan pengetahuan dengan tuntutan hasil yang berupa perubahan sikap dan nilai pada siswa yang belajar.

Motivasi belajar adalah dorongan yang timbul baik dari dalam maupun dari luar diri siswa, yang mampu menimbulkan semangat dan kegairahan belajar serta memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Dalam kegiatan belajar mengajar apabila ada siswa yang tidak belajar, maka perlu dilakukan daya upaya untuk menemukan penyebabnya. Kemudian siswa perlu diberi rangsangan agar tumbuh motivasi dalam dirinya untuk meningkatkan keefektifan kegiatan belajar mengajar.

Keberhasilan suatu proses belajar mengajar ditentukan dan dipengaruhi oleh banyak faktor penting, baik faktor intern maupun ekstern. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan efektif merupakan salah satu faktor ekstern yang perlu diperhatikan dalam meningkatkan keefektifan dalam kegiatan belajar mengajar agar tidak membosankan.

Peran media pembelajaran pada pelajaran PKN sangatlah penting. Karena mata pelajaran PKN adalah salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit bagi siswa untuk memahaminya, apalagi selama ini metode yang digunakan guru hanya ceramah yang menyebabkan siswa jenuh dan mengantuk saat kegiatan belajar mengajar berlangsung sehingga menyebabkan siswa tidak bisa menyerap materi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar merupakan usaha yang dilakukan selain siswa menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar siswa, siswa akan lebih

mudah menyerap materi pelajaran dan ingatan mereka akan materi pelajaran akan bertahan lama karena kegiatan belajar mengajar tersebut menarik baginya.

Melalui penerapan media pembelajaran *Puzzle* di kelas, siswa yang memiliki kemampuan rendah akan tampak lebih baik dari sebelumnya sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelajaran PKN pada pokok bahasan Negaraku Indonesia yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar PKN siswa. Berdasarkan uraian di atas, maka diharapkan dengan penerapan media pembelajaran *Puzzle* akan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran PKN

2.8 Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya perlu diuji melalui bukti-bukti. Tindakan dilakukan agar dapat memperbaiki proses pembelajaran. Dengan demikian untuk menjawab permasalahan dari penelitian yang dilakukan dapat diajukan hipotesis sebagai berikut : hasil belajar siswa meningkat dengan menggunakan media pembelajaran *Puzzle* pada mata pelajaran PKN materi Negaraku Indonesia IV SD Tahfizh Quran Karimah Berastagi Tahun Pelajaran 2023/2024

2.9 Defenisi Oprasional

Berdasarkan defoenisi operasional yang didapat dari masalah penelitian yang akan diteliti adalah :

1. Belajar adalah proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya.
2. Pendidikan Kewarganegaraan atau di singkat dengan PKN merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ditempuh di setiap jenjang pendidikan tak terkecuali di sekolah menengah sebagai lembaga pendidikan formal berusaha mewujudkan tujuan pendidikan yaitu mendidik peserta didik supaya menjadi manusia yang memiliki pengetahuan dan berkepribadian baik.

3. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar.
4. Media pembelajaran *Puzzle* merupakan gambar yang dibagi menjadi potongan- potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan siswa untuk belajar.
5. Pelaksanaan pembelajaran sangat menentukan hasil belajar siswa, pembelajaran dikatakan baik jika ada hubungan timbal balik yang baik antara guru dan siswa. Aktivitas guru dikatakan berkriteria baik apabila telah mendapat nilai 61-80%. Sedangkan aktivitas siswa dikatakan berkriteria baik apabila telah mendapat nilai 70- 89.
6. Hasil belajar siswa adalah tingkat penguasaan materi yang dicapai siswa dalam mengikuti program belajar mengajar berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan melalui nilai yang diperoleh siswa melalui tes. ketuntasan hasil belajar adalah sebagai berikut :
 - a) Seorang siswa dikatakan telah tuntas belajar, jika siswa tersebut telah mendapatkan nilai lebih atau sama dengan 70 (Sesuai dengan nilai KKM sekolah).
 - b) Suatu kelas dikatakan telah tuntas belajar, jika dalam kelas tersebut telah terdapat 85% siswa telah tuntas belajarnya
7. PTK adalah kegiatan yang dilakukan guru untuk memperbaiki kekurangan pembelajaran di kelasnya dengan menggunakan metode atau media