

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teoritis

2.1.1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang dilalui oleh seseorang dari tentang informasi baru yang sebelumnya belum pernah diketahui sebelumnya, dan informasi tersebut dapat menjadi ilmu baru yang merubah pola fikir yang terbentuk dalam perubahan tingkah laku.

Menurut Ormord dalam Fadhillah Suralaga (2020:76) mengemukakan bahwa belajar merupakan perubahan jangka Panjang dalam representasi mental atau asosiasi sebagai hasil dari pengalaman. Pengertian belajar yang dikemukakan oleh Ormord dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Belajar adalah perubahan jangka Panjang. Karena itu belajar bukan sekadar penggunaan informasi sementara, misalnya hanya mengingat nomor telepon singkat yang digunakan pada saat melakukan panggilan telepon. Atau menyebutkan angka 1,2,3,4, sampai 10 yang dilakukan anak ketika mulai menirukan nama bilangan.
2. Belajar melibatkan representasi mental atau asosiasi, yang pada intinya merupakan fenomena yang terjadi di dalam otak. Misalnya anak mengingat warna biru karena sebelumnya pernah melihat langit berwarna biru.
3. Belajar adalah perubahan karena pengalaman, bukan hasil pematangan fisiologis, kelelahan atau pengaruh obat-obatan.

Menurut teori David Ausubel (belajar bermakna) dalam Lufri dkk (2020 :16) Belajar bermakna merupakan suatu proses dikaitkannya informasi baru pada konsep – konsep yang relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang.

Menurut Parnawi dala, Lufri dkk (2020 : 14) Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku individu yang terjadi akibat interaksi dengan lingkungan sebagai sebuah pengalaman.

Jenis – jenis belajar bisa dibedakan menjadi beberapa jenis antara lain sebagai berikut :

1. Belajar Pengetahuan

Belajar pengetahuan adalah belajar dengan cara memproses informasi dan melakukan penyelidikan terhadap objek pengetahuan tertentu. Pembagian jenis belajar berdasarkan materi, dikemukakan oleh Gagne menjadi lima kategori (tiga kategori belajar pengetahuan, dua kategori lainnya belajar sikap dan keterampilan); kategori belajar pengetahuan, yaitu sebagai berikut:

a. Belajar informasi verbal, yakni belajar untuk memperoleh pengetahuan dengan menggunakan bentuk bahasa lisan atau tertulis, baik berupa, data, fakta, nama suatu objek, ataupun konsep. Dengan belajar informasi verbal ini seorang dapat berinteraksi dengan orang lain dalam kehidupannya. Contoh belajar menyebutkan nama – nama organ tubuh, nama – nama benda di sekitar lingkungannya.

b. Belajar kemahiran intelektual. Jenis belajar ini berhubungan dengan pengetahuan konsep, menyusun kaidah dan menentukan prinsip. Misalnya belajar tentang konsep kebersihan, kesehatan atau kebersamaan.

c. Belajar pengaturan kegiatan intelektual, yakni belajar bagaimana cara menangani aktivitas belajar dan berfikir sendiri misalnya, belajar memecahkan masalah, seperti masalah kemacetan lalu lintas, pandemi, dan lain sebagainya, yang menuntut kemampuan berfikir kritis atau kreatif.

2. Belajar abstrak

Jenis belajar ini merupakan kegiatan yang menggunakan cara – cara berfikir abstrak, yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman dan pemecahan masalah yang tidak nyata. Untuk mempelajari hal – hal yang abstrak ini diperlukan prinsip, konsep, dan generalisasi. Termasuk dalam jenis belajar ini misalnya belajar konsep dan aplikasi matematika (murni), kimia, keimanan/tauhid, dan lain sebagainya.

3. Belajar keterampilan

Belajar jenis ini menggunakan gerakan – gerakan motorik, yang berhubungan dengan fungsi otot, fungsi, fungsi bagian tubuh seperti tangan atau kaki.

Contoh belajar motorik adalah melakukan gerakan senam, berenang, berlari, melempar bola, membuat produk prakarya, melukis atau menari. Termasuk dalam belajar psikomotorik juga bila dalam pelajaran agama, anak didik belajar praktik wudhu dan gerakan shalat. Untuk memperoleh hasil yang maksimal, dalam belajar keterampilan diperlukan latihan yang intensif dan teratur.

4. Belajar sosial

Pada dasarnya belajar sosial adalah belajar untuk memahami hubungan sosial antar individu, bagaimana individu berinteraksi dan bekerja sama dengan orang lain serta memahami dan mampu memecahkan masalah – masalah dalam hubungan sosialnya dengan keluarga, teman atau lainnya.

5. Belajar sikap

Belajar sikap bisa diperoleh melalui keteladanan dan pembiasaan; dengan membentuk kebiasaan – kebiasaan baru atau memperbaiki kebiasaan yang tidak diinginkan. Contoh belajar sikap misalnya belajar menghormati orang tua, menyayangi saudara dan teman; menolong dan bekerja sama; sikap hidup bersih dan sehat.

6. Belajar apresiasi

Belajar apresiasi adalah mempertimbangkan arti penting atau nilai suatu objek. Tujuannya adalah agar anak didik memperoleh dan mengembangkan kecamatanakapan ranah rasa (*affective skill*), dapat menghargai secara tepat objek tertentu, seperti apresiasi sastra, musik, lukisan, tarian, film dan berbagai hasil karya kreatif lainnya Fadhilah Suralaga (2020:76).

Dapat disimpulkan bahwa belajar terbagi dalam beberapa jenis sesuai dengan aspek yang ingin dipelajari. Dari berbagai jenis belajar tersebut seorang siswa dapat memenuhi kebutuhan yang bersifat jasmani dan rohani untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam belajar.

2.1.2. Pengertian Mengajar

A. Pengertian Mengajar

Mengajar merupakan proses aktivitas yang dilakukan oleh pendidik untuk memberikan ilmu baru bagi peserta didik. Menurut Huda dalam Mukhammad Bakhruddin (2021: 4) Mengajar adalah praktik menularkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai kepada peserta didik untuk proses pembelajaran.

Menurut Edward Smith dalam Mukhammad Bakhruddin (2021: 4) Mengajar adalah menanamkan pengetahuan dan keterampilan. Belajar dapat dimaknai dengan sebuah usaha, kerja keras pendidik dalam upaya memberikan perubahan pada semua aspek dalam diri peserta didik. Dari berbagai beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa proses yang dilakukan oleh pendidik dengan segala upaya dan strategi untuk membuat peserta didik mengerti dengan pesan/ ilmu yang akan disampaikan oleh pendidik.

B. Karakteristik Mengajar.

Untuk mencapai tujuan dalam mengajar ini, tentunya ada beberapa karakter yang bisa dilihat, tergantung dari tujuan yang dimiliki oleh seorang pendidik dalam mengajar.

Menurut Mukhammad Bakhruddin (2021: 7) Beberapa karakteristik dalam belajar mengajar yaitu :

a. Strategi belajar mengajar berarti membelajarkan peserta didik

Strategi belajar mengajar harusnya mempertimbangkan suatu pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, baik terkait aktivitas, konten, fase belajar dan materi. Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara *independent* dan bekerja sama saling membantu antara yang satu dengan yang lainnya. Pendekatan yang berorientasi pada peserta didik mencakup berbagai teknik seperti mengganti sistem penyajian yang menggunakan ceramah dengan pembelajaran belajar aktif, melibatkan peserta didik dalam simulasi dan bermain peran, menggunakan *cooperative learning*, dan menerapkan teknik *problem solving* merupakan pendekatan yang membutuhkan proses berfikir kritis dan kreatif.

b. Strategi belajar mengajar berorientasi pada pencapaian tujuan

Strategi belajar mengajar dengan menyajikan tujuan secara akurat merupakan titik sentral dalam merancang proses pembelajaran. Tujuan seharusnya menjadi pijakan dasar terutama dalam mengembangkan materi, metode pembelajaran, media, dan evaluasi. Strategi mengajar yang tidak menjadikan tujuan sebagai inti pengembangan dapat menimbulkan pelaksanaan pembelajaran yang tidak sistematis, sistemik, dan cenderung parsial serta tidak utuh.

- c. Strategi belajar mengajar mengarahkan hasil yang dapat diukur melalui cara *valid dan reliable*.

Semua pendidik tentunya memiliki harapan dapat mengembangkan instrumen pengukuran hasil belajar yang *valid* dan dapat dipercaya. Namun perlu diperhatikan, pengukuran harus mencakup aspek – aspek yang diukur atau dapat mengembangkan instrumen yang sesuai dengan objek yang diukur. Jika objek yang diukur adalah respons dan pandangan peserta didik tentang pelaksanaan pembelajaran, yang mencakup berbagai aspek yang berhubungan dengan pelaksanaan pembelajaran mulai dari kegiatan pendahuluan, inti, sampai penutup, maka instrumen yang digunakan adalah wawancara.

Jadi kesimpulannya adalah strategi mengajar haruslah ditentukan sebelum mengajar, dikarenakan setiap karakteristik memiliki tujuan yang berbeda – beda dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik.

C. Tahapan Pembelajaran

Tahapan pembelajaran merupakan proses yang dilalui oleh pendidik dalam mengajar. Hal ini akan berpengaruh terhadap dampak yang diterima oleh peserta didik. Tahap yang dijelaskan ini merupakan tata cara yang harus diurutkan oleh pendidik dalam mengajar.

Menurut Habibati dalam Mukhammad Bakhruddin (2021 : 38-42) Pembelajaran dan pelaksanaan 3 tahap pengajaran yaitu :

- a. Tahapan pra instruksional

Pada tahap ini juga disebut dengan kegiatan pendahuluan/kegiatan awal proses pengajaran. Tahapan ini bertujuan untuk membekali siswa dengan

persiapan psikologis agar dapat fokus mengikuti keseluruhan proses pengajaran, sehingga membuat suasana belajar menjadi menyenangkan. Pada tahap ini kegiatan guru meliputi hal – hal berikut : mengucapkan salam pembuka, memberikan sapaan dan berdoa, memeriksa kehadiran siswa/ mengabsen siswa, mereview kembali materi pelajaran pada pertemuan sebelumnya, mengaitkan materi pelajaran yang akan dibahas dengan materi sebelumnya, memberikan motivasi belajar terkait materi yang disampaikan, menyampaikan tujuan pembelajaran, menyampaikan topik materi yang akan dipelajari. Memberikan kuis atau *pretest* kepada siswa sebelum pembelajaran dimulai. Perlu diperhatikan bahwa guru tidak selalu mengikuti semua kegiatan diatas, tergantung pada kebutuhan, situasi dan suasana kelas.

b. Tahapan instruksional

Kegiatan ini atau tahapan penyampaian bahan ajar adalah proses pembelajaran memperoleh kemampuan yang dilakukan secara interaktif, menginspirasi, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, dan memberikan ruang yang cukup sesuai dengan motivasi belajarnya, kreatifitas, dan kemandirian. Kegiatan inti menggunakan metode ilmiah yang dikhususkan pada mata pelajaran dan karakteristik siswa. Guru dapat membantu siswa mengamati, msengajukan pertanyaan, mengumpulkan informasi, bernalar dan berkomunikasi.

c. Kegiatan penutup

Kegiatan ini juga disebut sebagai kegiatan tindak lanjut/kegiatan akhir. Sebagai guru hendaknya melakukan hal sebagai berikut : tanyakan kepada siswa tentang topik yang telah dibahas, beri kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan, meringkas materi pembelajaran, perkuat jawaban atas pertanyaan atau kesimpulan yang diberikan siswa, merefleksikan kegiatan yang telah dilaksanakan, memberikan umpan balik tentang proses dan hasil pembelajaran, mengevaluasi pembelajaran, rencanakan tindak lanjut, menugaskan pekerjaan individu atau kelompok, berdoa dan diakhiri salam.

2.1.3. Pengertian Pembelajaran

A. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses dalam membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Menurut Dimiyati dalam Moh Suardi (2018 : 6) pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan dan kemahiran tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat manusia serta dapat berlaku dimanapun dan kapanpun Moh Suardi (2018 : 7).

Menurut Undang – Undang Dasar Nomor 20 Tahun 2003 dalam Rusyadi Ananda dan Abdillah (2018: 1) Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, sementara itu menurut Banathy dalam Rusyadi Ananda dan Abdillah (2018: 1) menjelaskan pembelajaran adalah interaksi antar peserta didik dan lingkungannya di mana peserta didik membuat kemajuan dalam pencapaian pengetahuan yang spesifik dan bertujuan, keterampilan dan sikap.

Menurut Miarso dalam Rusyadi Ananda dan Abdillah (2018: 2) Pembelajaran adalah suatu usaha yang disengaja, bertujuan dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri orang lain. Usaha ini dapat dilakukan oleh seseorang atau suatu tim yang memiliki kemampuan dan kompetensi dalam merancang dan mengembangkan sumber belajar yang diperlukan.

Kesimpulannya adalah pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik yang dilakukan untuk memberikan informasi baru kepada peserta didik.

B. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajan tentunya untuk membuat peserta didik memahami konsep atau informasi yang disampaikan oleh pendidik. Menurut Suakyati dalam Rusyadi Ananda dan Abdillah (2018: 2) yaitu :

1. Meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara lebih bermakna.
2. Mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi.
3. Menumbuhkembangkan sikap positif, kebiasaan baik, dan nilai – nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan.
4. Menumbuhkembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, serta menghargai pendapat orang lain.
5. Meningkatkan gairah dalam belajar.
6. Memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

2.1.4. Pengertian Penilaian

A. Pengertian Penilaian

Penilaian merupakan salah satu indikator yang menentukan hasil dari proses belajar mengajar. Penilaian biasanya akan menjadi tolak ukur dari peserta didik tentang pelajaran yang diberikan oleh pendidik tentang suatu informasi ataupun pelajaran.

Menurut Imron dalam Rusyadi Ananda dan Abdillah (2018: 103) Penilaian hasil belajar peserta didik adalah suatu proses menentukan nilai prestasi belajar peserta didik dengan menggunakan patokan – patokan tertentu guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya.

Menurut Trianto dalam Rusyadi Ananda dan Abdillah (2018: 103) menjelaskan penilaian merupakan serangkaian kegiatan untuk memperoleh, menganalisis, dan menafsirkan data tentang proses dan hasil belajar peserta didik yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan, sehingga menjadi informasi yang bermakna dalam pengambilan keputusan.

Hal ini berarti penilaian merupakan suatu indikator penentu dalam menentukan prestasi belajar peserta didik dengan menggunakan kaidah tertentu untuk menentukan visi misi dalam belajar.

B. Ruang Lingkup Penilaian

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan untuk ruang lingkup penilaian meliputi beberapa aspek. Hal ini dikemukakan oleh

Trianto dalam Rusyadi Ananda dan Abdillah (2018 : 104) dalam tabel dibawah ini

Tabel 2.1 Matriks Penilaian Pembelajaran

Sasaran/ Target	Perencanaan	Pelaksanaan
Proses	Bagaimana peserta didik berpartisipasi dalam menentukan tema-tema terkait	Bagaimana aktivitas dinamika interaksi dan kemampuan berpikir peserta didik
Produk	Bagaimana reaksi peserta didik terhadap rencana yang telah disusun: <ul style="list-style-type: none"> · Aspek kognisi intelektual · Aspek sosial · Aspek pribadi dan lainnya sebagai dampak pembelajaran (<i>instructional effects</i>) maupun dampak pengiring (<i>nurturan effects</i>) 	Perubahan/perkembangan prilaku apa yang terjadi pada peserta didik

r : Rusyadi Ananda dan Abdillah (2018 : 104)

Berdasarkan penilaian diatas , terlihat bahwa penilaian pembelajaran bersifat multidimensional, berlangsung dalam konteks yang alami, kolaboratif dan berorientasi pada perkembangan intelektual peserta didik serta lingkungan budaya. Dari tabel tersebut juga dapat dilihat bahwa pada penilaian pembelajaran, penekanan nilai terletak pada proses maupun hasil.

C. Tujuan dan Fungsi Penilaian.

Ketika pendidik melakukan proses penilaian tentunya ada tujuan dan juga fungsi dari penilaian tersebut.

Menurut Rusyadi Ananda dan Abdillah (2018 : 105) Tujuan dilakukannya penilaian hasil belajar oleh pendidik terhadap peserta didik adalah :

- a. Mengetahui tingkat penguasaan kompetensi dan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang sudah dan belum dikuasai oleh peserta didik.

- b. Menetapkan ketuntasan penguasaan kompetensi belajar peserta didik dalam kurun waktu tertentu.
- c. Menetapkan program perbaikan atau pengayaan berdasarkan tingkat penguasaan materi bagi peserta didik.
- d. Memperbaiki proses pembelajaran pada pertemuan semester berikutnya.

Tujuan dari penilaian menurut kurikulum 2013 dalam Rusyadi Ananda dan Abdillah (2018 : 106) yaitu :

- a. Formatif, yaitu memperbaiki kekurangan hasil belajar peserta didik dalam sikap, pengetahuan, keterampilan pada setiap kegiatan penilaian selama proses pembelajaran dalam satu semester.
- b. Sumatif, yaitu menentukan keberhasilan belajar peserta didik pada akhir suatu semester, satu tahun pembelajaran, atau masa pendidikan di satuan pendidikan. Hasil ini digunakan untuk menentukan nilai rapor dan kenaikan kelas dan keberhasilan belajar peserta didik.

2.1.5. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku seseorang ketika mengetahui informasi baru yang dibuktikan dengan uji kemampuan tentang hal tersebut.

Menurut Burton dalam Lufri dkk (2020 : 16) Hasil belajar merupakan pola – pola perbuatan, nilai – nilai, pengertian – pengertian, sikap, apresiasi, kemampuan (*ability*), dan keterampilan. Hasil pembelajaran itu lambat laun dipersatukan menjadi kepribadian dengan kecamatanepatan yang berbeda – beda. Hasil belajar yang telah dicapai bersifat kompleks dan dapat beradaptasi (*adaptable*) atau tidak sederhana dan tidak statis. Menurut Bloom dalam Lufri dkk (2020 :16) mengelompokkan hasil belajar dalam tiga wilayah (domain) atau dikenal dengan taksonomi Bloom yaitu (1) Ranah kognitif (pengetahuan) (2) ranah efektif (sikap), dan ranah psikomotorik (keterampilan).

Menurut Sinar (2018 : 22) hasil belajar yaitu hasil seseorang setelah mereka menyesuaikan belajar dari sejumlah mata pelajaran yang dibuktikan melalui hasil tes belajar.

Dapat disimpulkan bahwa Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku atau sikap seseorang dalam proses adaptasi tentang belajar yang dibuktikan melalui hasil tes belajar.

2.1.6. Pengertian *Model picture and picture*

Model *picture and picture* adalah model belajar yang berfokus pada media gambar dalam proses belajar mengajar.

Menurut Andi dkk (2020 : 62) Model *picture and picture* adalah pembelajaran yang memakai media gambar sebagai sarana untuk aktivitas belajar dengan cara mengurutkan dan memasang gambar sesuai dengan rangkaian yang logis. Media gambar merupakan unsur paling mendasar pada aktivitas belajar.

Menurut Andi dkk (2020 : 62) Langkah - langkah model *picture and picture* yaitu:

- a. Langkah – Langkah pembelajaran model *picture – and picture*

Berikut tahapan Langkah – Langkah pembelajaran model *picture and picture*:

- 1) Pengutaraan Kompetensi

Pertama tama guru akan mengutarakan kompetensi dasar dari mata pelajaran yang dimaksud. Ini berguna untuk menghitung seberapa mampu siswa dalam mempersiapkan mata pelajaran yang ditempuh. Selain itu guru juga mengutarakan parameter kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa dan cara memperolehnya.

- 2) Pengutaraan Materi

Pada bagian presentasi materi ini, guru sudah membuat rancangan pembelajaran awal. Salah satu kesuksesan dalam pembelajaran terdapat pada bagian ini. Maka dari itu guru dituntut untuk memberikan arahan yang jelas dan memotivasi siswa agar tetap fokus dalam setiap proses pembelajaran.

- 3) Presentasi Gambar

Pada proses ini guru mempertontonkan gambar dan mendorong siswa proaktif dalam aktivitas pembelajaran dengan memperhatikan gambar yang

dipresentasikan. Kegunaan dari presentasi gambar ini adalah guru bisa leluasa untuk menilai perilaku dan reaksi siswa dan siswa juga dapat mengerti pelajaran dengan lebih gampang.

4) Pencantuman Gambar

Bagian ini, guru memilih siswa dengan acak untuk silih berganti dalam mencantumkan gambar secara urut dan memiliki logika yang benar. Guru dituntut untuk kreatif dalam melakukan pemilihan agar siswa tetap rileks dan tidak tertekan ketika dipilih. Cara yang efektif agar siswa terhindar dari tekanan adalah dengan sistem undian.

5) Eksplorasi

Bagian ini guru menanyakan alasan siswa dalam susunan gambar yang telah dibuat oleh mereka. Sesudah itu, pembelajaran dapat diminta untuk mencari tahu latar dari scenario, rumus dan konsep cerita tentang parameter yang bisa diperoleh pada kompetensi dasar. Guru dapat membentuk group agar diskusi bisa lebih menarik ketika membahas kompetensi dasar.

6) Penjelasan kompetensi

Berlandaskan data presentasi pada susunan gambar, guru dapat mengungkapkan lebih jauh tentang standar kompetensi yang harus diraih. Pada metode ini guru akan menyampaikan hal penting yang harus diraih pada mata pelajaran tersebut. Guru juga bisa melakukan repetisi bahan materi dengan cara membuat gambar dan menulis. Agar siswa lebih paham tentang parameter kompetensi tersebut.

7) Akhir

Pada bagian penutup, siswa dan guru akan berkontemplasi tentang materi yang telah diraih dan dilaksanakan. Ini berguna untuk siswa agar lebih solid dalam pemahaman tentang materi dan kompetensi yang harus diraih.

Dapat disimpulkan bahwa model *picture and picture* lebih detail dalam memberikan pelajaran baru kepada siswa karena disertai dengan gambar yang mendukung untuk proses belajar – mengajar.

Menurut Andi dkk (2020 : 64-65) kelebihan dan kekurangan model *picture and picture* yaitu :

a. Kelebihan pembelajaran model *picture and picture*

Berikut disajikan kelebihan pembelajaran model *picture and picture*.

- 1) Bahan materi yang disampaikan akan lebih efektif, sebab guru akan mengutarakan kompetensi dan materi yang harus diperoleh siswa pada pembukaan pembelajaran.
- 2) Dengan gambar yang menarik tentang materi yang disuguhkan, siswa akan cepat memahami materi.
- 3) Dalam model pembelajaran *picture and picture* ini siswa akan dituntut untuk berfikir secara analitik tentang gambar sehingga membuat daya pikir logis siswa akan berkembang.
- 4) Bisa membuat rasa tanggung jawab siswa berkembang karena guru akan bereaksi tentang logika yang dipakai siswa dalam menyusun gambar yang telah dibuat.
- 5) Proses belajar akan lebih semakin menyenangkan, ini karena siswa dapat melihat gambar secara langsung.

b. Kekurangan pembelajaran model *picture and picture*

- 1) Sedikitnya sumber gambar berkualitas untuk digunakan sebagai materi bahan ajar siswa.
- 2) Sumber gambar sangatlah sedikit, apalagi gambar yang berkaitan untuk menggenjot data analisis siswa.
- 3) Sekolah atau Kementrian Pendidikan tidak mengakomodasi kebutuhan gambar – gambar yang bagus untuk model pembelajaran *picture and picture*.
- 4) Siswa dan guru masih sedikit pengalaman dalam memakai model pembelajaran bergambar ini.

Hal ini membuktikan bahwa model *picture and picture* memiliki kelebihan dan kekurangan dalam proses belajar mengajar, hal ini tentunya akan berpengaruh juga terhadap hasil belajar siswa dalam menggunakan model ini.

2.1.7. Pengertian Media Visual

Media *visual* merupakan salah satu media yang memberikan beragam metode dalam hal mengajar, salah satunya dengan menggunakan media teknologi yang beragam. Tentunya hal ini sangat mempermudah guru dalam mengajar karena memberikan cara yang kreatif dalam mengajar siswa.

Menurut Hasnul & Ade (2018 :8) Menurut *Association of Education and Communication Technology/ AECT*. secara etimologi, kata “*media*” merupakan bentuk jamak dari “*medium*”, yang berasal dari Bahasa Latin “*medius*” yang berarti ‘tengah’. Dalam Bahasa Indonesia, kata “*medium*” dapat diartikan sebagai ‘antara’ atau ‘sedang’ sehingga pengertian media dapat mengarah pada sesuatu yang mengantar atau meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. Media dapat diartikan sebagai suatu bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi.

Menurut Nurdiansyah (2019:45) Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Ketepatan penggunaan media pembelajaran dapat memengaruhi kualitas proses serta hasil yang dicapai. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Menurut Sumantri dalam Kutipan Hasnul dan Ade (2018 : 12) bahwa tujuan media pembelajaran di antaranya sebagai berikut. Pertama, memberikan kemudahan kepada siswa untuk memahami konsep, prinsip, sikap, dan keterampilan tertentu. Melalui media pembelajaran, guru dapat mengkonkretkan dan memberikan contoh konsep, prinsip, dan sikap yang abstrak serta menunjukkan langkah konkret dan contoh keterampilan yang akan dibentuk pada siswa. Kedua, memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat siswa untuk belajar. Melalui media pembelajaran, guru tidak hanya menjelaskan pembelajaran

secara verbal, tetapi dapat dilakukan atau disertai dengan gambar, video, teks, dan suara. Di samping itu, media juga dapat digunakan siswa dalam pembelajaran mandiri, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Ketiga, menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi. Media dapat menyajikan bentuk konkret atau contoh dari sikap - sikap atau keterampilan yang hendak ditanamkan kepada siswa.

Di samping itu, siswa tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media sehingga secara tidak langsung juga akan bersikap positif terhadap perkembangan sekaligus terampil dalam menggunakan teknologi. Keempat, menciptakan situasi belajar yang tidak dapat mudah dilupakan oleh siswa. Karena media memberikan pengalaman belajar yang mengaktifkan beberapa alat indra secara bersamaan atau berturutan, maka hasil belajarnya dapat bertahan lebih lama daripada sekedar menggunakan satu atau beberapa alat indra. Apalagi dalam multimedia interaktif, siswa berkesempatan mengoperasikan sendiri dan belajar sendiri dari media.

Menurut Kemp (dalam Hasnul & Ade (2018 :16)) Kontribusi atau peranan media dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Penyajian bahan ajar dapat diwujudkan dalam bentuk yang lebih standar.

Penyajian bahan ajar yang dituangkan dalam bentuk media yang dirancang dengan baik menjadi relatif tetap, baik dari segi sistematika penyampaian maupun jumlah dan jenis materi, walaupun materi tersebut diajarkan pada siswa dan kelas yang berlainan. Hal ini sulit terjadi jika guru tidak menggunakan media. Penyajian materi antara satu kelas dengan kelas lain yang paralel akan berbeda-beda walaupun pada masa yang hampir bersamaan (*sinkronik*), apalagi pada tahun yang berbeda (*diakronik*). Misalnya dengan menggunakan media *audio visual* yang berisikan langkah dan contoh berpidato, siswa pada satu kelas akan mendapat penyajian urutan dan jumlah materi yang sama dengan kelas lain yang sederajat.

2. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.

Pemanfaatan media yang dirancang dengan memperhatikan aspek estika, apalagi menggunakan piranti yang canggih, dalam proses pembelajaran akan menimbulkan daya tarik bagi siswa. Apabila sudah tertarik, motivasi siswa juga akan meningkat sehingga mereka lebih dapat menikmati dan mengikuti pelajaran dengan baik. Misalnya dalam mengajarkan menulis teks deskriptif, penggunaan media yang menggunakan gambar-rekaman *audio-visual* kehidupan binatang di alam liar dengan pemandangan yang indah sebagai bahan tulisan akan meningkatkan penalaran dan imajinasi siswa dalam menulis teks deskriptif. Di samping itu, penggunaan media semacam ini juga dapat menimbulkan rasa ingin tahu siswa yang lebih besar.

3. Kegiatan belajar dapat menjadi lebih interaktif.

Materi pembelajaran dapat dirancang, baik dari segi pengorganisasian maupun cara penyajian media untuk dapat melibatkan peran aktif siswa. Misalnya, melalui multimedia interaktif berbasis komputer mengenai teks iklan, siswa secara aktif digiring untuk mempelajari materi dan mengerjakan latihan. Setelah menjawab pertanyaan, siswa akan mendapat umpan balik. Peran aktif dari siswa membuat mereka lebih menikmati kegiatan pembelajaran karena mereka diikutsertakan dalam kegiatan pembelajaran. Interaksi yang bersifat terus menerus antara siswa dengan media akan menghasilkan proses pembelajaran yang efektif.

4. Waktu yang dibutuhkan untuk pengajaran dapat dikurangi.

Penjelasan mengenai suatu materi pembelajaran yang kompleks kadang kala membutuhkan waktu yang panjang. Dengan bantuan media, penyampaian materi dapat dipersingkat karena siswa tidak saja mendapat informasi dari guru, tetapi memperolehnya melalui media. Melalui media, siswa dapat pula diberikan ringkasan materi yang dilengkapi pula dengan diagram atau *chart* yang memungkinkan mereka dapat mempelajarinya lebih awal sebelum jadwal pembelajaran secara tatap muka. Dengan cara seperti ini, jadwal tatap muka lebih banyak digunakan untuk diskusi dan aplikasi dari materi yang disajikan.

Kondisi seperti ini tentu menguntungkan pengajar dan siswa. Pengajar merasa puas karena dapat menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dalam waktu yang tidak terlalu lama. Sebaliknya, siswa pun tidak merasa jenuh karena sebagian materi pembelajaran dituangkan dalam bentuk media.

5. Kualitas belajar dapat ditingkatkan.

Media yang mengintegrasikan visualisasi dengan teks atau suara akan mampu mengkomunikasikan materi pembelajaran secara terorganisasi, spesifik dan jelas. Perancangan media yang sedemikian rupa akan sangat berdampak dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Misalnya, dalam mengajarkan materi bahasa Indonesia, pengajar tidak hanya menyampaikan materi dengan ceramah tetapi menggunakan berbagai media yang mampu memvisualisasikan materi yang Berbasis Multimedia Interaktif media gambar, video, *chart*, atau diagram yang diintegrasikan dengan penjelasan dalam bentuk ceramah oleh pengajar akan meningkatkan kualitas belajar siswa. Dengan menggunakan sumber belajar yang lebih bervariasi, maka dapat diharapkan siswa akan mampu belajar secara lebih optimal.

6. Pengajaran dapat disajikan di mana dan kapan saja sesuai dengan yang diinginkan.

Penggunaan media yang siap digunakan kapan saja dan dimana saja ini tidak hanya terbatas pada institusi pendidikan jarak jauh, tetapi dapat pula dimanfaatkan pada institusi pendidikan yang menggunakan sistem tatap muka. Misalnya, untuk materi pembelajaran yang telah dikemas dalam bentuk kaset audio, CD *audio visual*, atau media berbasis android dapat digunakan oleh siswa sesuai dengan kebutuhan mereka. Dengan demikian, sebagai tambahan pertemuan tatap muka di ruang kelas, siswa dapat mengikuti proses pembelajaran melalui media secara mandiri sesuai dengan kebutuhan dan keinginan mereka.

7. Meningkatkan sikap positif siswa dan proses belajar menjadi lebih kuat/baik.

Pada umumnya, kehadiran media yang mampu meningkatkan motivasi peserta dalam belajar membuat mereka bersikap positif terhadap materi pelajaran. Misalnya, dalam pembelajaran bahasa dengan topik perkembangan keterampilan berpidato, guru dapat menggunakan media *audio visual* yang menggambarkan sistematika dan cara penyajian pidato, baik dari secara bahasa *verbal* (lafal dan intonasi) maupun *visual* (mimik, tatapan, dan gerak tubuh). Pemberian visualisasi yang memperjelas penjelasan lisan mengenai materi tersebut akan memberikan pemahaman yang lebih mendalam. Secara tidak langsung pemahaman yang baik mengenai materi tersebut akan menimbulkan sikap positif mereka terhadap materi tersebut. Dengan sikap positif itu, proses belajar dalam diri siswa menjadi meningkat.

8. Meningkatkan nilai positif pengajar.

Penggunaan media oleh pengajar ternyata tidak hanya berdampak bagi siswa, tetapi juga menimbulkan keuntungan. Misalnya, beban yang dirasakan guru dalam menyampaikan materi yang sama berulang kali dapat dikurangi. Selain itu, penyampaian materi dengan menggunakan media yang bervariasi, tidak hanya secara *verbal*, dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap apa yang disampaikan oleh pengajar. Keuntungan lain yang diperoleh pengajar yang menggunakan media dalam kegiatan pembelajarannya adalah kesempatan untuk berperan sebagai konsultan dan penasihat bagi siswanya. Keuntungan-keuntungan seperti ini memberikan nilai positif bagi pengajar.

Peranan media sangatlah penting dalam mendukung proses belajar mengajar. Dari beberapa aspek diatas, banyak aspek yang mendukung pengajar untuk lebih kreatif dalam menyusun materi dengan menggunakan media visual.

Menurut Sadiman, dkk. dalam dalam Hasnul & Ade (2018 :18) mengklasifikan media menjadi:

1. Media grafis yang terdiri atas gambar/foto, sketsa, bagan, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan *flanel*, dan papan *bulletin*.
2. Media *audio* yang terdiri atas radio, alat perekam pita magnetik, dan laboratorium bahasa.

3. Media proyeksi diam yang terdiri atas film bingkai, film rangkai, media transparansi, proyektor tak tembus pandang, mikrofis, film, film gelang, televisi, video, dan permainan atau simulasi.

Menurut Djamarah dan Asman (dalam Hasnul dan Ade 2018:18) mengklasifikasikan media pembelajaran sebagai berikut. Pertama, media auditif adalah media yang mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, kaset rekaman, dan piringan hitam. Kedua, media *visual* adalah media yang mengandalkan indera penglihatan seperti film bisu, foto, gambar, dan poster. Ketiga, media *audio visual* adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar seperti televisi, kaset video, dan *Video Compact Disk (VCD)*. Dengan perkembangan Teknologi, Informasi dan Komunikasi (TIK) sekarang ini, terjadi perubahan pada jenis-jenis media pembelajaran, dimana terdapat penambahan jenis media pembelajaran di antaranya:

1. Media *audio*, yaitu media yang mengandalkan kemampuan suara seperti radio, kaset rekaman, piringan hitam,
2. Media *visual*, yaitu media yang mengandalkan indera penglihatan seperti media foto, gambar, grafik, dan poster.
3. Media *audio visual*, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar seperti televisi, kaset video, dan *video compact disk (VCD)*
4. Media animasi, yaitu gambar/grafik bergerak yang dibuat dengan cara merekam gambar-gambar diam, kemudian rekaman gambar-gambar tersebut diputar ulang secara berurutan sehingga terlihat tidak lagi sebagai masing-masing gambar terpisah, tetapi sebagai sebuah kesatuan yang menghasilkan ilusi pergerakan yang tidak terputus. Sedangkan karakter dalam animasi adalah berupa orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar dua dimensi (*2D*) maupun tiga dimensi (*3D*). Sehingga karakter animasi dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan spesial efek.

5. Multimedia, multimedia adalah media yang menggabungkan banyak unsur seperti *audio*, *visual*, *audio visual* dan animasi yang terdiri atas teks, grafis, gambar, foto, *audio*, video dan animasi secara terintegrasi

Media diatas menjelaskan bahwa media sendiri memiliki cakupan yang luas. Untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam belajar pengajar dapat mengkombinasikan beberapa jenis media yang dituang dalam satu bahan ajar.

2.1.8. Pengertian Pembelajaran PKN

Pelajaran PKN merupakan pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa karena hal ini tentunya akan berpengaruh terhadap sikap moral mereka dalam belajar. Mata pelajaran pkn juga akan mendukung cara bertindak siswa dalam kehidupan.

Menurut Yusnawan Lubis dan Dwi Nanta Prihartono (2021:1) Dalam sistem pendidikan di Indonesia, mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) mempunyai kedudukan yang sangat penting. PPKn merupakan mata pelajaran yang multidimensional.

Hal ini dikarenakan PPKn dapat disikapi sebagai pendidikan demokrasi, pendidikan nilai dan moral, pendidikan kesadaran hukum serta pendidikan politik dan kemasyarakatan. Guru merupakan penunjang suatu program pembelajaran dan bagian penting dari kegiatan pembelajaran.

Menurut Soedijarto dalam Ismail dkk (2020 : 6) Pendidikan kewarganegaraan adalah Pendidikan politik yang bertujuan demi membangun peserta didik agar menjadi seorang warga yang memiliki pengetahuan politik secara dewasa serta mampu berpartisipasi dalam membangun sistem politik yang demokratis

Menurut Soemantri dalam Ismail dkk (2020 : 6) mengemukakan bahwa Pendidikan kewarganegaraan adalah sebuah usaha yang dilakukan guna memberikan siswa sebuah pengetahuan serta kemampuan mengenai hubungan mendasar antara warga negara dengan negara dan juga Pendidikan

pendahuluan bela negara sebagai bentuk – bentuk usaha pembelaan negara sebagaimana diamanatkan dala UUD 1945 dan juga Pancasila.

Menurut Ismail dkk (2020 : 7) Tujuan Pendidikan kewarganegaraan adalah untuk membentuk warga negara yang baik. Pendidikan kewarganegaraan bertujuan untuk mewujudkan warga negara yang sadar bela negara berlandaskan pemahaman politik kebangsaan, dan kepekaan mengembangkan jati diri dan moral dalam kehidupan bangsa.

Menurut Yusnawan Lubis dan Dwi Nanta Prihartono (2021:3) Pelajar Pancasila adalah perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, dengan enam ciri utama: beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif.

Pelajar Indonesia mempertahankan budaya luhur, lokalitas dan identitasnya, dan tetap berpikiran terbuka dalam berinteraksi dengan budaya lain, sehingga menumbuhkan rasa saling menghargai dan kemungkinan terbentuknya dengan budaya luhur yang positif dan tidak bertentangan dengan budaya luhur bangsa.

Dari berbagai pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pelajaran PKn memang sangat penting untuk dipelajari karena akan membatasi ruang gerak warga negara dalam bertindak.

2.1.9. Pengertian Kewajiban dan Hakku Sebagai Warga Negara

Hak dan kewajiban merupakan dua hal yang berbeda sebagai warga negara. Hak merupakan hal yang melekat dalam diri seseorang sebagai warga negara, sedangkan kewajiban merupakan hal yang harus dipatuhi dan dijalankan oleh warga negara sesuai dengan ketetapan yang telah diberikan oleh negara.

Menurut Ani Sri Rahayu (2017 :53) di Indonesia pengertian negara sendiri berasal dari bahasa Sanskerta *nagara* atau *nagari* yang berarti kota. Sekitar abad ke-5, sudah dikenal dan dipakai di Indonesia. Hal ini dibuktikan oleh adanya penamaan Kerajaan Tarumanegara di Jawa Barat. Selain itu, istilah negara juga sudah dipakai sebagai penamaan kitab Majapahit Negara

Kertagama yang ditulis Mpu Prapanca. Menurut Ani Sri Rahayu (2017 :54) Pengertian Negara Menurut para ahli yaitu :

1. Prof. Nasroen: Negara adalah suatu bentuk pergaulan hidup dan oleh sebab itu harus juga ditinjau secara sosiologi agar dapat dijelaskan dan dipahami.
2. Prof. R. Djokosoetono, S.H : Negara adalah suatu organisasi manusia atau kumpulan manusia-manusia yang berada di bawah pemerintahan yang sama.
3. Senarko: Negara adalah suatu organisasi masyarakat yang memiliki daerah tertentu, tempat kekuasaan negara berlaku sepenuhnya *severeign* (kedaulatan).
4. Plato: Negara adalah manusia dalam ukuran besar yang senantiasa maju dan berevolusi.
5. Aristoteles: Negara adalah perkumpulan dari keluarga dan desa untuk meraih kehidupan yang sebaik – baiknya.
6. Hugo de Groot (Grotius): Negara adalah ikatan dari manusia yang insaf akan arti dan panggilan hukum kodrat.

Menurut Ani Sri Rahayu (2017 :56) Sifat – sifat negara terbagi menjadi 3 yaitu:

a. Sifat Memaksa.

Sifat memaksa dalam negara berarti mempunyai kekuatan fisik secara legal. Sarana untuk melakukan pemaksaan adalah adanya tentara, politik, dan alat penegak/penjamin hukum lainnya. Tujuan dari sifat memaksa adalah agar semua peraturan perundang – undangan yang berlaku ditaati sehingga keamanan dan ketertiban dalam suatu negara tercapai. Bagi yang tidak menaati peraturan akan diberi sanksi , baik berupa hukuman penjara maupun hukum yang bersifat kebendaan / materi, seperti berupa denda.

b. Sifat Monopoli.

Sifat monopoli dalam negara adalah untuk menetapkan tujuan bersama masyarakat. Seperti negara dapat mengatakan bahwa aliran kepercayaan atau partai politik tertentu dilarang hidup dan disebarluaskan karena dianggap bertentangan dengan tujuan masyarakat dan negara.

c. Sifat mencakup semua.

Semua peraturan perundang – undangan berlaku untuk semua orang tanpa kecamatanuali. Jadi, tidak ada seorang pun yang kebal dengan hukum. Hal ini perlu untuk menjaga kewibawaan hukum dan tujuan negara yang dicita – citakan masyarakat dapat dicapai.

Menurut Ani Sri Rahayu (2017:57) Fungsi – fungsi negara yaitu:

a. Fungsi Keamanan dan Ketertiban.

Negara memiliki fungsi keamanan dan ketertiban yang mengandung maksud bahwa negara menjaga keamanan dan ketentraman dalam masyarakat, serta mencegah bentrokan antar kelompok atau antarindividu.

b. Fungsi kesejahteraan dan kemakmuran rakyatnya.

Fungsi ini sangat penting yakni mewujudkan kesejahteraan dan kemakmuran rakyat yang pada hakikatnya merupakan tujuan dari negara itu sendiri.

c. Fungsi pertahanan

Hal ini mengandung maksud bahwa negara berfungsi untuk menjaga kemungkinan serangan dari luar. Oleh karena itu itu, negara perlu memiliki alat – alat pertahanan yang kuat dan canggih.

d. Fungsi keadilan

Hal ini mengandung maksud bahwa negara memperlakukan setiap orang secara adil sesuai dengan peraturan perundang – undangan yang berlaku.

Fungsi Pelajaran PKn memiliki fungsi yang beragam dalam setiap aspek kehidupan, hal ini tentunya berguna untuk memenuhi semua kebutuhan yang dibutuhkan oleh warga negara.

Menurut Ismail dkk (2020 : 4) warga negara berasal dari bahasa Inggris, *citizen*, yang memiliki arti warga negara atau dapat diartikan sesama penduduk dan orang setanah air. Secara umum pengertian warga negara adalah semua penduduk di suatu negara atau bangsa yang berdasarkan keturunan, tempat kelahiran, dan sebagainya serta memiliki hak dan kewajiban penuh sebagai seorang warga negara tersebut.

Secara hukum menurut Undang-Undang Tahun 1945 Pasal Ayat 1 tentang

Kewarganegaraan, pengertian warga negara Indonesia dapat dibedakan menjadi dua golongan, yaitu:

1. Warga negara asli (pribumi) yaitu penduduk asli suatu negara. Misalnya di Indonesia, suku Jawa, Batak, Papua, Bugis, Minang, Dayak dan etnis keturunan yang sejak lahir merupakan warga negara Indonesia.
2. Warga negara keturunan (*vreemdeling*), yaitu suku bangsa keturunan bukan asli Indonesia, misalnya Eropa, Arab, India, Tiongkok, dan lainnya yang disahkan secara undang-undang menjadi warga negara Indonesia.

Menurut Abdul Latief dkk (2019:71) Warga Negara adalah anggota negara yang mempunyai kedudukan khusus terhadap negaranya. Ia mempunyai hubungan hak dan kewajiban yang bersifat timbal balik terhadap negaranya.

Menurut Syamsul Ridhuan dkk (2018:216) pengertian kewajiban adalah sesuatu yang harus dilaksanakan, keharusan melakukan sesuatu.

Menurut Notonegoro dalam Syamsul Ridhuan dkk (2018:216) Kewajiban merupakan sesuatu yang harus dilakukan. Dalam kehidupan bernegara kewajiban dibagi menjadi dua yaitu kewajiban negara kepada warga negara dan kewajiban warga negara kepada negara. Jika merujuk pada pengertian kewajiban kepada warga negara artinya, negara harus konsekwen melaksanakannya terutama untuk kepentingan penyelenggaraan negara kepada warga negara. Sebaliknya warga negara mempunyai kewajiban kepada negara yang secara konsekwen harus dilakukan bagi kepentingan negara.

Sedangkan pengertian Hak menurut Ridhuan dkk (2018:210) adalah kuasa untuk menerima atau melakukan suatu yang semestinya diterima atau dilakukan oleh pihak tertentu dan tidak dapat oleh pihak lain mana pun yang pada prinsipnya dapat dituntut secara paksa olehnya. Dalam kehidupan bernegara hak dibagi menjadi dua yaitu: hak negara dari warga negara dan hak warga negara dari negara. Jika merujuk pengertian hak sebagai kuasa untuk menerima, maka bila negaranya mempunyai hak dari warga negara, maka warga negara mempunyai kewajiban kepada negara. Sebaliknya bila warga

negara mempunyai keharusan menerima sesuatu (hak) dari negara maka secara konsekwen negara harus (wajib) memberikannya.

Kewajiban sebagai warga negara yaitu : Kewajiban moral. Mencakup kewajiban manusia yang berkaitan dengan tindakan atau perilaku, yang apabila dilaksanakan secara benar dan tepat akan memenuhi norma-norma moral, namun bila tidak dilakukan secara benar akan terjadi degradasi atau penyimpangan. Pada hakekatnya kewajiban merupakan komitmen moral seseorang untuk mengerjakannya.

1. Kewajiban sosial. Manusia adalah mahluk sosial (*zoon politicon*) selalu berinteraksi dengan manusia lain. Pemenuhan tanggung jawab sosial sebagai konsekwensi logis adanya hubungan antar manusia yang saling membutuhkan (*simbiosis mutualistis*) untuk mencapai tujuan, kebahagiaan dan harmonisasi dalam kehidupan.
3. Kewajiban *universal* atau umum. Suatu tindakan atau perilaku setia manusia di dunia untuk melakukan tindakan yang sesuai dengan norma-norma umum tentang benar atau salah. Salah satu bentuk kewajiban *universal* ini, misalnya setiap manusia wajib menjaga fasilitas umum, melestarikan kebudayaan, menjaga lingkungan sehingga tidak terjadi polusi di air, darat dan udara.
4. Kewajiban multak. Menyangkut hubungan manusia dengan sang pencipta Tuhan Yang Maha Esa yang menciptakan manusia, alam dan segala isinya. Kewajiban ini bersifat vertikal, manusia wajib melakukan perintah Tuhan sesuai dengan ajaran agama dan kepercayaan.

Kewajiban menunaikan perintah Tuhan ini, merupakan kewajiban mutlak bagi manusia. Dari berbagai jenis kewajiban yang ada diatas, dapat disimpulkan bahwa kewajiban merupakan hal yang diharuskan oleh negara kepada warga negaranya sebagai bentuk dari warga negara yang taat kepada negaranya dan hal ini juga tentunya akan membatasi ruang tindakan warga negara karena harus selalu memperhatikan kewajibannya kepada negara sesuai dengan aturan yang berlaku.

Menurut Buku Tematik SD Kelas III Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2018 : 150 – 174) Kewajiban dan Hak warga negara untuk anak Sekolah Dasar dirangkum dengan poin – poin sebagai berikut :

Kewajiban seseorang sebagai warga negara adalah sebagai berikut :

1. Menjaga lingkungannya dengan nyaman
 2. Menjaga kebersihan lingkungan
 3. Menjaga Kesehatan tubuhnya, karena jika warga negara sehat maka negara akan berkembang dengan baik
 4. Menjalankan agama sesuai dengan keyakinan masing – masing
 5. Menjaga toleransi antar umat beragama
 6. Saling menghargai sesama warga negara
 7. Berbuat baik kepada sesama
- b. Hak yang harus dimiliki warga negara adalah
1. Mendapat pengobatan untuk Kesehatan
 2. Menganut agama masing – masing
 3. Merayakan hari besar keagamaan masing – masing
 4. Hak untuk bertahan hidup
 5. Hak untuk mendapatkan Pendidikan
 6. Hak menggunakan fasilitas negara
 7. Hak untuk mendapat perlindungan

2.1.10. Pendidikan Tindakan Kelas (PTK)

A. Pengertian Pendidikan Tindakan Kelas

Penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu penelitian yang dilakukan di dalam kelas dengan menggunakan suatu tindakan untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik. Menurut Niken dkk (2020 : 1) Penelitian tindakan kelas berasal dari bahasa Inggris, yaitu *Classroom Action Research*, yang berarti penelitian dengan menggunakan tindakan yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Menurut Suyanti dalam Niken dkk (2020:4) PTK dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan

tindakan – tindakan tertentu untuk memperbaiki dan atau meningkatkan praktek – praktek pembelajaran di kelas secara lebih professional. Oleh karena itu PTK berkaitan erat dengan persoalan praktek pembelajaran sehari-hari yang dialami guru.

Menurut Bahri dalam Niken dkk (2020:4) penelitian tindakan kelas merupakan sebuah kegiatan yang dilaksanakan untuk mengamati kejadian – kejadian dalam kelas untuk memperbaiki praktek dalam pembelajaran agar lebih berkualitas dalam proses sehingga hasil belajarpun menjadi lebih baik.

Berdasarkan berbagai pendapat dari peneliti di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu proses yang menerapkan tindakan dan kreatifitas guru untuk mengamati peserta didik, yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

B. Tujuan Penelitian Tindakan Kelas

Pada dasarnya penelitian tindakan kelas merupakan suatu pengamatan terhadap tindakan yang dilakukan oleh peserta didik, yang dianggap memiliki kendala ketika mengikuti proses belajar mengajar dan tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan mengamati hambatan tersebut.

Menurut Kunandar dalam Niken dkk (2020 : 6) menyatakan bahwa tujuan dari PTK itu adalah:

1. Untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas yang dialami langsung dengan interaksi guru dan siswa yang sedang belajar, meningkatkan profesionalisme guru, dan menumbuhkan budaya akademik di kalangan guru.
2. Peningkatan kualitas praktik pembelajaran di kelas secara terus – menerus mengingat masyarakat berkembang cepat.
3. Peningkatan relevansi pendidikan.
4. Sebagai alat *training in service* yang melengkapi guru dengan *skill* atau metode baru
5. Sebagai alat untuk lebih inovatif dalam pembelajaran.
6. Meningkatkan sifat profesionalisme pendidik dan tenaga kependidikan.

7. Menumbuh kembangkan budaya akademik di lingkungan akademik.

C. Karakteristik PTK.

PTK sangat berbeda dengan penelitian lain, tentunya PTK sendiri memiliki karakteristik yang dapat menjadi pembeda suatu penelitian.

Menurut Niken dkk (2020 : 12) Karakteristik dari PTK yaitu :

1. Fokus peneliti tindakan yang praktis.

Tujuan dari penelitian tindakan kelas adalah untuk menangani suatu problematika *actual* pada pendidikan. Dengan demikian para peneliti dapat mengkaji isu – isu praktis yang akan menghasilkan keuntungan bagi pendidikan.

2. Pendidik – Peneliti memiliki kegiatan praktis

Dalam hal ini peneliti dalam terjun langsung ke dalam penelitian partisipatori atau penelitian *self reflektif* dimana mereka mengalihkan pandangan pengamatan mereka pada suatu ruang kelas.

3. Kolaborasi

PTK memerlukan partisipasi dari pihak lain yang berperan sebagai pengamat. Hal ini diperlukan untuk mendukung objektivitas dari hasil PTK.

4. Suatu proses yang dinamis

Para peneliti PTK yang terjun ke dalam suatu proses yang dinamis meliputi pengulangan kegiatan, seperti suatu “*spiral*” dari suatu kegiatan. Ide pentingnya adalah peneliti harus maju mundur diantara refleksi atau merenungkan suatu problema.

5. Suatu rencana tindakan

Peneliti PTK merumuskan suatu rencana tindakan untuk merespon terhadap problema. Perencanaan ini mungkin penting karena penyajian data terhadap penyandang dana, membangun suatu program sebagai pilot proyek atau perintis.

6. Penelitian bersama

Para peneliti PTK melaporkan hasil penelitian mereka kepada para pendidik, yang segera dapat menggunakan hasilnya.

2.1.11 Pelaksanaan Pembelajaran

Untuk mengetahui pelaksanaan PTK ini digunakan alat lembar penilaian lembar observasi ini berisi tentang bagaimana pengelolaan pembelajaran yang diobservasi 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 aktifitas guru menurut Piet A. Suhertian (2000:60) sebagai berikut:

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

Asep Jihad dan Abdul Haris (2013:131) kriteria penilaian dalam pelaksanaan pembelajaran adalah sebagai berikut:

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

Berdasarkan pernyataan diatas, peneliti dapat menyimpulkan beberapa indikator untuk melihat adanya hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam pembelajaran yang dilampirkan pada lembar observasi yaitu lembar observasi perbaikan pembelajaran yang memperhatikan aktifitas guru dalam pembelajaran. Hasil observasi efektif jika pelaksanaannya dapat disimpulkan dengan baik.

2.1.12. Ketuntasan Belajar

Berdasarkan kriteria ketuntasan yang dibuat, maka untuk mengetahui persentase kemampuan siswa secara individu dari setiap tes yang diberikan ditinjau dari nilai kognitif.

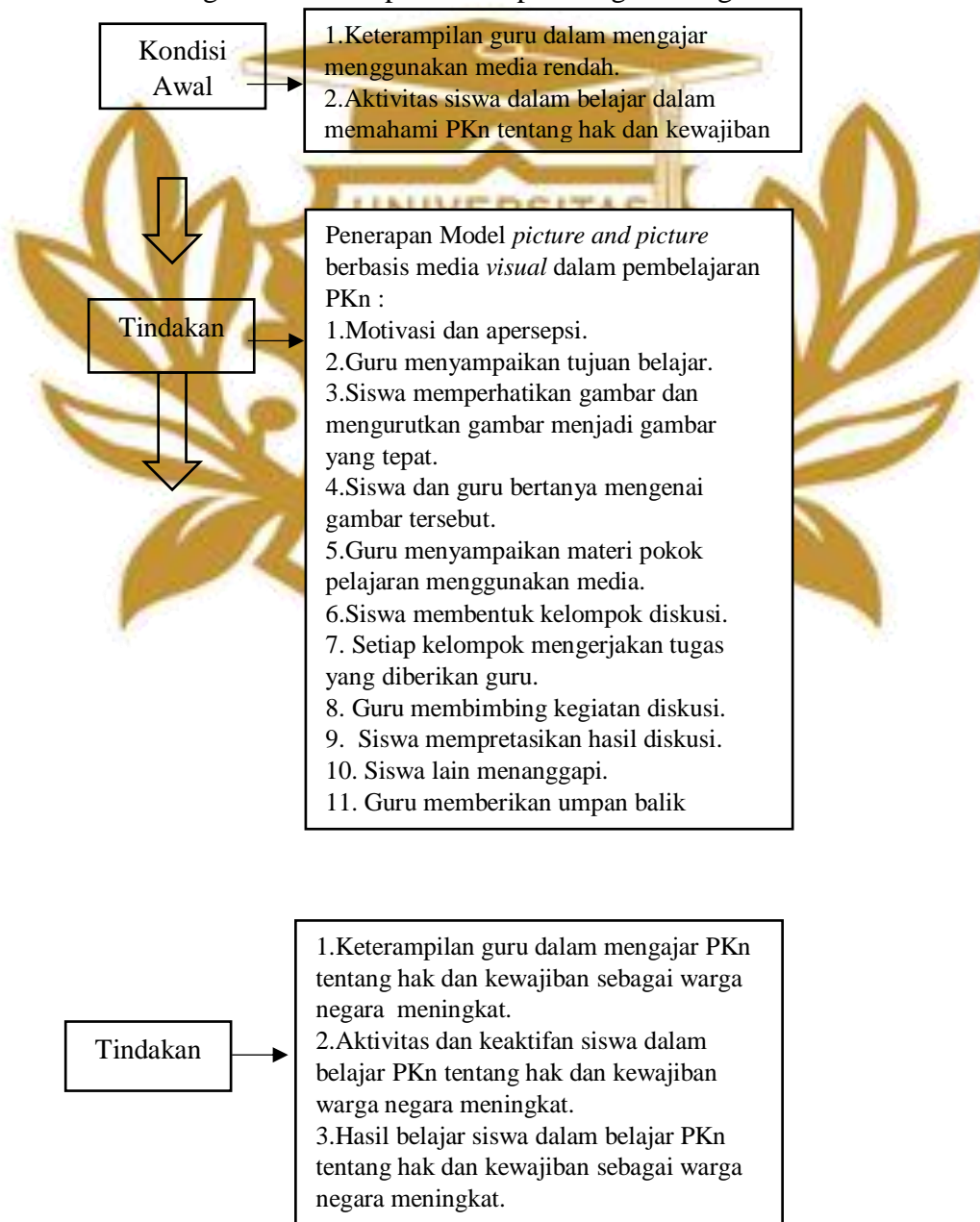
Trianto (2011:241) menyatakan “Setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individu) jika proporsi jawaban benar siswa $\geq 65\%$ dan suatu kelas

dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa yang telah tuntas belajarnya”.

2.1.Kerangka Berfikir

Pembelajaran PKn di SD Negeri 044845 Payanderket Kecamatan Kutabuluh masih belum maksimal. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan kurang memperhatikan keaktifan siswa dalam proses belajar, sehingga sebagian besar siswa menjadi bosan dan kurang tertarik kepada pelajaran yang diajarkan oleh guru.

Kerangka berfikir dapat dilihat pada bagan sebagai berikut :



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir
Sumber : Tarjo (2019 : 19)

2.3. Hipotesis Penelitian

Penerapan model *picture and picture* berbasis media *visual* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktifitas siswa, dan hasil belajar siswa berupa keterampilan dalam belajar PKn tentang kewajiban dan hakku sebagai warga negara di SD Negeri 044845 Payanderket.

2.4. Definisi Operasional

Pada penelitian, menentukan variabel penelitian merupakan hal yang sangat penting. Variabel penelitian merupakan salah satu hal yang menjadi penentu suatu penelitian. Ruang lingkup yang diteliti oleh peneliti dijelaskan di dalam definisi operasional. Dalam hal ini hal – hal yang menjadi ruang lingkup dalam penelitian ini yaitu :

1. Model *Picture and picture*

Model *Picture and picture* merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan peneliti dalam proses belajar – mengajar. Model ini diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Model pembelajaran ini menggunakan media gambar untuk menarik minat siswa untuk belajar. Dalam model ini siswa akan diminta untuk mencocokkan gambar sesuai dengan pokok bahasan yang diberikan guru.

2. Media *Visual*

Media merupakan salah satu alat yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar. Media memiliki ciri khas tersendiri, sehingga guru akan lebih kreatif dalam membuat bahan ajar sedemikian rupa, nantinya akan membuat minat siswa dalam belajar lebih meningkat. Media *visual* memiliki pengertian sebagai alat yang digunakan guru dalam belajar yang dikolaborasikan dengan teknologi *visual* yang dapat di desain sesuai dengan keterampilan guru.

3. Hasil belajar

Hasil belajar maksudnya adalah siswa sudah menguasai dan memahami tentang kewajiban dan hakku sebagai warga negara. Penguasaan siswa diartikan dengan keberhasilan tentang topik yang diteliti oleh penulis.

