

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoritis

2.1.1 Hakikat Model Pembelajaran

Konsep pembelajaran menurut Corey adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan. Lingkungan belajar hendaknya dikelola dengan baik karena pembelajaran memiliki peranan penting dalam pendidikan. Selain itu bahwa pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 mengenai Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, diuraikan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi. Pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari RPP. Pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup (Afandi, dkk, 2013).

Konsep metode pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Metode pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan

pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Model pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan penyelenggaraan proses belajar mengajar dari awal sampai akhir. Dalam pembelajaran sudah mencerminkan penerapan suatu pendekatan, model, teknik atau taktik pembelajaran sekaligus. Menurut Udin bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Model berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, satu model pembelajaran dapat menggunakan beberapa model, teknik dan taktik pembelajaran sekaligus (Endang, 2010).

Sedangkan Helmiati (2016) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, model, strategi, dan tehnik pembelajaran. Apabila antara pendekatan, strategi, model, teknik dan bahkan taktik pembelajaran sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh maka terbentuklah apa yang disebut dengan model pembelajaran. Jadi, model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, model, dan teknik pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dan mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melakukan aktivitas pembelajaran.

2.1.2 Macam-macam Model Pembelajaran

Tenaga pengajar harus mengetahui model pengajaran mana yang paling efektif dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Menurut Mukrima (2014), macam-macam model pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Model Ceramah: Model ini merupakan cara konvensional, yaitu dengan menyampaikan informasi secara lisan kepada siswa. Model ceramah dianggap sebagai model yang paling praktis dan ekonomis, namun terdapat beberapa kekurangan di dalamnya.
- 2) Model Pembelajaran Diskusi: Model diskusi adalah suatu model pengajaran yang mengedepankan aktivitas diskusi siswa dalam belajar memecahkan masalah. Model ini dilakukan dengan membentuk kelompok diskusi untuk membahas suatu masalah.
- 3) Model Demonstrasi: Ini adalah model pengajaran yang dilakukan dengan cara bentuk praktikum sehingga siswa melihat langsung apa yang sedang dipelajari. Model ini biasanya lebih menarik dan membuat siswa lebih fokus terhadap materi pelajaran.

- 4) Model Pembelajaran Resitasi: Model ini mengharuskan para siswa membuat suatu resume mengenai materi yang sudah disampaikan oleh pengajar. Resume tersebut dituliskan di dalam kertas dengan menggunakan kata-kata sendiri dari para murid.
- 5) Model Eksperimen: Metode eksperimen dilakukan dengan kegiatan praktikum atau percobaan lab sehingga siswa dapat melihat materi pelajaran secara langsung.
- 6) Model Karya Wisata: Ini adalah model belajar dengan memanfaatkan lingkungan atau tempat-tempat tertentu yang memiliki sumber ilmu bagi siswa. Model ini harus mendapat pengawasan langsung dari guru.
- 7) Model Latihan: Model latihan atau *training* adalah model pengajaran yang dilakukan dengan cara melatih keterampilan (soft skill) para siswa dengan cara merancang, membuat, atau memanfaatkan sesuatu.
- 8) Model Perancangan: Pada model ini, siswa dirangsang untuk mampu membuat suatu proyek yang nantinya akan diteliti.
- 9) Model Debat: Dalam model ini, siswa saling beradu argumentasi, baik secara perorangan maupun berkelompok. Debat tersebut dilakukan secara formal dengan aturan tertentu dimana tujuannya untuk membahas suatu permasalahan dan cara penyelesaian masalah.
- 10) Model Skrip Kooperatif: Model pembelajaran ini memasangkan siswa dan menuntut siswa untuk menyampaikan intisari dari materi pelajaran secara lisan. Pada akhir sesi, guru akan memberikan kesimpulan dari pokok materi pelajaran.

- 11) Model Pembelajaran *Mind Mapping*: Model ini menerapkan cara berpikir yang runtun terhadap suatu permasalahan, bagaimana terjadinya masalah, dan bagaimana penyelesaiannya. Dengan model ini, siswa dapat meningkatkan daya analisis dan berpikir kritis sehingga memahami masalah dari awal hingga akhir.
- 12) Model Pembelajaran *Inquiry*: Model pembelajaran ini dapat mendorong para siswa untuk menyadari apa saja yang telah diperoleh selama belajar. Dalam model ini melibatkan intelektual dan mendorong siswa memahami bahwa apa yang telah dipelajari adalah sesuatu yang berharga.
- 13) Model Pembelajaran *Discovery*: Model discovery dilakukan dengan cara mengembangkan cara belajar siswa aktif, mandiri, dan memiliki pemahaman yang lebih baik. Dalam hal ini, siswa mencari jawaban terhadap pertanyaannya sendiri sehingga mengingatnya lebih baik.

2.1.3 Model *Picture and Picture*

2.1.3.1 Pengertian Model *Picture and Picture*

Model pembelajaran *picture and picture* adalah suatu model belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan / diurutkan menjadi urutan logis. Model pembelajaran ini mengandalkan gambar sebagai media dalam proses pembelajaran. Gambar-gambar ini menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran sehingga sebelum proses pembelajaran guru sudah menyiapkan gambar yang akan ditampilkan baik dalam bentuk kartu atau dalam bentuk carta dalam ukuran besar (Agus Krisno, 2016).

Mukrima (2014) menyatakan bahwa *Picture and Picture* merupakan sebuah model pembelajaran dimana guru menggunakan alat bantu atau media gambar untuk menerangkan sebuah materi atau memfasilitasi siswa untuk aktif belajar. Dengan menggunakan alat bantu atau media gambar, diharapkan siswa mampu mengikuti pelajaran dengan fokus yang baik dan dalam kondisi yang menyenangkan, sehingga apa pun pesan yang disampaikan bisa diterima dengan baik dan mampu meresap dalam hati, serta dapat diingat kembali oleh siswa.

Berdasarkan keterangan tersebut, maka dapat diperoleh informasi bahwa model pembelajaran *picture and picture* dapat membuat kondisi belajar yang menyenangkan, sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

2.1.3.2 Langkah-langkah Model *Picture and Picture*

Langkah-langkah pembelajaran model *Picture and Picture* berdasarkan Agus Krisno (2016) adalah:

1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai. Di langkah ini guru diharapkan untuk menyampaikan apa yang menjadi Kompetensi Dasar mata pelajaran yang bersangkutan. Dengan demikian maka siswa dapat mengukur sampai sejauh mana yang harus dikuasainya. Disamping itu guru juga harus menyampaikan indikator-indikator ketercapaian KD, sehingga sampai dimana KKM yang telah ditetapkan dapat dicapai oleh peserta didik.
2. Menyajikan materi sebagai pengantar. Penyajian materi sebagai pengantar sesuatu yang sangat penting, dari sini guru memberikan momentum permulaan pembelajaran. Kesuksesan dalam proses pembelajaran dapat dimulai dari sini.

Karena guru dapat memberikan motivasi yang menarik perhatian siswa yang selama ini belum siap. Dengan motivasi dan teknik yang baik dalam pemberian materi akan menarik minat siswa untuk belajar lebih jauh tentang materi yang dipelajari.

3. Guru menunjukkan/memperlihatkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi. Dalam proses penyajian materi, guru mengajak siswa ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan mengamati setiap gambar yang ditunjukkan oleh guru atau oleh temannya. Dengan gambar kita akan menghemat energi kita dan siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Dalam perkembangan selanjutnya sebagai guru dapat memodifikasikan gambar atau mengganti gambar dengan video atau demonstrasi yang kegiatan tertentu.
4. Guru dalam menentukan akan menunjuk/memanggil siswa secara bergantian untuk memasang/mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis. Di langkah ini guru harus dapat melakukan inovasi, karena penunjukan secara langsung kadang kurang efektif dan siswa merasa terhukum. Salah satu cara adalah dengan undian, sehingga siswa merasa memang harus menjalankan tugas yang harus diberikan. Gambar-gambar yang sudah ada diminta oleh siswa untuk diurutkan, dibuat, atau di modifikasi.
5. Guru menanyakan alasan/dasar pemikiran dari urutan gambar tersebut. Siswa dilatih untuk mengemukakan alasan pemikiran atau pendapat tentang urutan gambar tersebut. Dalam langkah ini peran guru sangatlah penting sebagai fasilitator dan motivator agar siswa berani mengemukakan pendapatnya.

6. Dari alasan/urutan gambar tersebut, guru mulai menanamkan konsep atau materi, sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Dalam proses ini guru harus memberikan penekanan-penekanan pada hal yang ingin dicapai dengan meminta siswa lain untuk mengulangi, menuliskan atau bentuk lain dengan tujuan siswa mengetahui bahwa hal tersebut penting dalam pencapaian KD dan indikator yang telah ditetapkan. Pastikan bahwa siswa telah menguasai indikator yang telah ditetapkan.
7. Siswa diajak untuk menyimpulkan/merangkum materi yang baru saja diterimanya. Kesimpulan dan rangkuman dilakukan bersama dengan siswa. Guru membantu dalam proses pembuatan kesimpulan dan rangkuman. Apabila siswa belum mengerti hal-hal apa saja yang harus diperhatikan dalam pengamatan gambar tersebut guru memberikan penguatan kembali tentang gambar tersebut.

2.1.3.3 Kelebihan Model *Picture and Picture*

Kelebihan Model Pembelajaran *Picture and Picture* menurut Istarani (2011), yaitu:

- a. Materi yang diajarkan lebih terarah karena pada awal pembelajaran guru menjelaskan kompetensi yang harus dicapai dan materi secara singkat terlebih dahulu.
- b. Dapat meningkatkan daya nalar atau daya pikir siswa karena siswa disuruh guru untuk menganalisa gambar yang ada.

- c. Dapat meningkat daya nalar atau daya pikir siswa karena siswa disuruh guru untuk menganalisa gambar yang ada.
- d. Dapat meningkatkan tanggung jawab siswa, sebab guru menanyakan alasan siswa mengurutkan gambar.
- e. Pembelajaran lebih berkesan, sebab siswa dapat mengamati langsung gambar yang telah dipersiapkan oleh guru.

Model pembelajaran *picture and picture* memiliki beberapa kelebihan yaitu (Siti Fadjarani, 2020):

- a. Guru lebih mengetahui kemampuan masing-masing peserta didik,
- b. Melatih berpikir logis dan sistematis,
- c. Membantu peserta didik belajar berpikir berdasarkan sudut pandang suatu subjek bahasa dengan memberikan kebebasan peserta didik dalam praktik berpikir,
- d. Mengembangkan motivasi untuk belajar yang lebih baik, dan
- e. Peserta didik dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas.

2.1.3.4 Kekurangan Model *Picture and Picture*

Kekurangan Model Pembelajaran *Picture and Picture* menurut Agus Krisno (2016), yaitu:

- a. Sulit menemukan gambar-gambar yang sesuai dengan daya nalar atau kompetensi siswa yang dimiliki.
- b. Baik guru ataupun siswa kurang terbiasa dalam menggunakan gambar sebagai bahan utama dalam membahas suatu materi pelajaran.

- c. Tidak tersedianya dana khusus untuk menemukan atau mengadakan gambar-gambar yang diinginkan.

2.1.4 Model Pembelajaran Konvensional

2.1.4.1 Pengertian Model Pembelajaran Konvensional

Model pembelajaran konvensional merupakan model yang digunakan guru dalam pembelajaran sehari-hari dengan menggunakan model yang bersifat umum, bahkan tanpa menyesuaikan model yang tepat berdasarkan sifat dan karakteristik dari materi pembelajaran yang dipelajari. Trianto (2007) mengatakan pada pembelajaran konvensional suasana kelas cenderung teacher-centered sehingga siswa menjadi pasif, siswa tidak diajarkan model belajar yang dapat memahami bagaimana belajar, berpikir dan memotivasi diri.

Lebih lanjut, Wortham (Khalik, 2011) mengemukakan bahwa pembelajaran konvensional memiliki karakteristik tertentu, yaitu: (1) tidak kontekstual, (2) tidak menantang, (3) pasif, dan (4) bahan pembelajarannya tidak didiskusikan dengan pembelajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran konvensional, tradisional atau parsial ialah pembelajaran yang membagi bahan ajar menjadi unit-unit kecil dan penyajian bahan ajar antara materi yang satu terpisah dengan materi yang lain, antara fonem, morfem, kata, dan kalimat tidak dikaitkan antara yang satu dengan yang lain tiap materi pelajaran berdiri sendiri sebagai bidang ilmu, termasuk pula sistem penilainnya. Dalam proses belajar mengajar guru lebih mendominasi.

Bagi negara yang masih berkembang pembelajaran konvensional tidak begitu menuntut sarana dan prasarana yang memadai sehingga lebih mungkin dilaksanakan. Materi pelajaran yang disajikan dapat bersifat klasikal sehingga tidak menuntut biaya tinggi. Pembelajar dengan sendirinya dapat menerapkan teori-teori yang diperoleh di dalam kelas dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini merupakan sifat alami manusia untuk menyesuaikan lingkungan kehidupannya.

2.1.4.2 Kelemahan Model Pembelajaran Konvensional

Kelemahan pembelajaran konvensional ialah: (1) pembelajaran kehilangan sumber daya yang terdapat dalam dirinya untuk membuat keterpaduan antara konsep yang bersamaan satu dengan yang lain, (2) terjadi konsep keterampilan, sikap yang tumpang tindih dan tidak jelas antara bidang studi dan bidang yang lain, (3) pengalihan pembelajaran terhadap situasi baru sangat jarang terjadi. Selain itu, menurut Afandi (2013) bahwa model pembelajaran konvensional mempunyai beberapa kelemahan sebagai berikut.

- 1) Tidak semua siswa memiliki cara belajar terbaik dengan mendengarkan.
- 2) Sering terjadi kesulitan untuk menjaga agar siswa tetap tertarik dengan apa yang dipelajari.
- 3) Pendekatan tersebut cenderung tidak memerlukan pemikiran yang kritis.
- 4) Pendekatan tersebut mengasumsikan bahwa cara belajar siswa itu sama dan tidak bersifat pribadi.
- 5) Kurang menekankan pada pemberian keterampilan proses (hands-on activities).

- 6) Pemantauan melalui observasi dan intervensi sering tidak dilakukan oleh guru pada saat belajar kelompok sedang berlangsung.
- 7) Para siswa tidak mengetahui apa tujuan mereka belajar pada hari itu.
- 8) Penekanan sering hanya pada penyelesaian tugas.
- 9) Daya serapnya rendah dan cepat hilang karena bersifat menghafal.

2.1.5 Hasil Belajar

Belajar sebagai konsep mendapatkan pengetahuan dalam praktiknya banyak dianut. Proses belajar mengajar banyak didominasi aktivitas menghafal. Peserta didik sudah belajar jika mereka sudah hapal dengan hal-hal yang dipelajarinya. Perolehan pengetahuan maupun upaya penambahan pengetahuan hanyalah salah satu bagian kecil dari kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya dalam mencapai hasil belajar yang memuaskan.

2.1.5.1 Definisi Hasil Belajar

Pada hakikatnya, belajar adalah “perubahan” yang terjadi di dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar. Meskipun tidak semua perubahan termasuk kategori belajar. Misalnya: perubahan fisik, mabuk, gila, dan sebagainya. Belajar ialah perubahan yang relative menetap yang terjadi dalam segala macam/keseluruhan tingkah laku organisme sebagai hasil pengalaman. Nana Sudjana (2010) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Karena belajar itu sendiri merupakan proses dari seseorang yang berusaha untuk

memperoleh suatu bentuk perilaku yang relatif menetap. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah segenap pengetahuan yang dicapai siswa dari serangkaian proses pembelajaran di sekolah yang didapat dari hasil tes atau ujian yang diberikan setelah proses pembelajaran berlangsung.

2.1.5.2 Faktor Yang Mempengaruhi Belajar

Menurut Purwanto (2000) ada dua faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa, yakni faktor internal (dari dalam diri siswa), dan faktor eksternal (dari luar siswa). Adapun yang termasuk faktor internal adalah:

- 1) Jasmaniah (fisiologis), baik yang sifatnya bawaan maupun yang diperoleh. Misalnya panca indra, struktur tubuh, dan sebagainya.
- 2) Psikologis, baik bawaan maupun yang diperoleh, terdiri atas Intelektif, Potensial yakni kecerdasan dan bakat, Kecakapan nyata yakni prestasi yang dimiliki, dan Non intelektual, yakni unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi, penyesuaian diri.
- 3) Kematangan fisik maupun psikis.

Sedangkan yang termasuk faktor eksternal adalah:

- 1) Sosial, terdiri atas Lingkungan keluarga, Lingkungan sekolah, Lingkungan masyarakat, dan Lingkungan kelompok.
- 2) Budaya, seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, kesenian
- 3) Lingkungan fisik, seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, cuaca dan iklim
- 4) Lingkungan spiritual dan keamanan.

2.1.5.3 Penilaian Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar menurut Benyamin Bloom dalam bukunya Purwanto (2000) yang secara garis besar membaginya ke dalam tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

1) Ranah kognitif

Pada ranah kognitif jika dikaitkan dengan paradigma baru PKn berkaitan dengan fungsi pokok pada kecerdasan kewarganegaraan (*civic knowledge*), dimana siswa belajar materi PKn untuk mendapatkan pengetahuan yang dapat diukur melalui hasil belajar ranah kognitif. Hasil belajar kognitif dibagi menjadi beberapa tingkatan. Bloom (Purwanto: 2000) membagi tingkat hasil belajar kognitif mulai dari yang paling rendah dan sederhana yaitu hafalan sampai yang paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi. Semakin tinggi tingkatnya maka semakin kompleks. Tingkatan tersebut terbagi menjadi enam yaitu, pengetahuan (ingatan/hafalan), pemahaman (menginterpretasikan), aplikasi (menggunakan konsep untuk memecahkan suatu masalah), analisis (menjabarkan suatu konsep), sintesis (mengembangkan bagian-bagian konsep menjadi suatu konsep yang utuh), evaluasi (membandingkan nilai-nilai, ide dan metode). Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya disebut kognitif tingkat lanjut.

2) Ranah afektif

Karakter kewarganegaraan (*civic disposition*) berkaitan dengan penilaian ranah afektif. Dalam penilaian afektif ada beberapa aspek yang dinilai. Hal ini berkaitan dengan karakter/watak yang ditunjukkan setelah menerima pelajaran PKn. Krathwohl (Purwanto: 2000) mengemukakan bahwa, ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu penerimaan (*receiving*) atau menaruh perhatian (*attending*) adalah kesediaan menerima rangsangan dengan memberikan perhatian kepada rangsangan yang datang, partisipasi atau merespons (*responding*) adalah kesediaan memberikan respons dengan berpartisipasi, penilaian (*valuing*) adalah kesediaan untuk menentukan pilihan sebuah nilai dari rangsangan, organisasi adalah kesediaan mengorganisasi nilai-nilai yang dipilih untuk menjadi pedoman dalam berperilaku, internalisasi nilai atau karakterisasi (*characterization*) adalah menjadikan nilai-nilai yang diorganisasi untuk dijadikan bagian dari pribadi dalam berperilaku.

3) Ranah psikomotor

Ranah psikomotor berkenaan dengan keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*). Hasil belajar pada ranah psikomotor berkaitan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak, yaitu peniruan (meniru gerak), penggunaan (menggunakan konsep untuk melakukan gerak), ketepatan (melakukan gerak dengan benar), perangkaian (melakukan beberapa gerakan sekaligus dengan benar), naturalisasi (melakukan gerak secara wajar). Dalam paradigma baru PKn keterampilan kewarganegaraan sangat penting, maka guru perlu

melakukan penilaian pada ranah psikomotor. Untuk mengetahui keterampilan siswa dalam berinteraksi dengan orang lain.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah tersebut ranah kognitif yang paling banyak dinilai oleh guru di sekolah, karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran dan dapat diukur melalui tes hasil belajar. Hasil belajar yang mencakup ranah afektif dan psikomotor, salah satunya dapat diukur melalui pengamatan langsung dan penilaian tingkah laku siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

2.1.6 Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

2.1.6.1 Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa, pendidikan kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Melalui mata pelajaran PKn siswa diharapkan untuk mempunyai pengetahuan tentang NKRI, memiliki sikap menghormati, menghargai dan memiliki tanggung jawab akan dirinya sendiri, bangsa dan Negara serta memiliki keterampilan untuk menjalin hubungan di dalam negeri ataupun di luar negeri sesuai dengan nilai dan norma yang ada.

Selanjutnya, Aziz Wahab (Cholisin, 2004) mengemukakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan ialah media pengajaran yang akan meng-Indonesiakan para siswa secara sadar, cerdas dan penuh tanggung jawab. Melalui

mata pelajaran PKn diharapkan siswa memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan NKRI. Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang memberikan pengetahuan tentang nilai dan menanamkan sikap demokratis kepada siswa, agar siswa memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air serta rasa tanggung jawab untuk mempertahankan NKRI.

2.1.6.2 Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi menjelaskan bahwa, tujuan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah untuk memberikan kompetensi-kompetensi sebagai berikut:

- 1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan,
- 2) Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, serta bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, bernegara,
- 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain,
- 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Melihat tujuan mata pelajaran PKn tersebut, tampak terdapat tiga aspek penting yang hendak diwujudkan dan dikembangkan dalam proses pembelajaran

PKn yaitu: menjadi warga negara yang cerdas dan berilmu yang memiliki pengetahuan kewarganegaraan, terampil dapat berpikir kritis dan berpartisipasi dalam lingkungan berbangsa dan bernegara, serta memiliki keterampilan dalam berperilaku sesuai dengan ketentuan yang ada di dalam Pancasila dan UUD 1945.

Dengan adanya mata pelajaran PKn di sekolah menengah diharapkan siswa sejak dini memiliki pengetahuan, dapat mengembangkan karakter kewarganegaraan dan mengembangkan keterampilan kewarganegaraan. Salah satu langkah yang dapat ditempuh guru untuk mengetahui perkembangan siswa dalam tiga hal tersebut yaitu dengan melakukan penilaian hasil belajar pada tiga ranah.

2.2 Penelitian yang Relevan

Ada beberapa penelitian – penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu:

1. Eliana & Veronika (2019) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Picture and Picture* Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas III SD. Berdasarkan uji hipotesis pada *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai Sig (2-tailed)=0,687 > nilai $\alpha =0,05$ yang artinya hipotesis ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan hasil belajar kognitif pada materi Materi Jenis-jenis Pekerjaan. Berdasarkan uji hipotesis pada *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai Sig (2-tailed)=0,02 < nilai $\alpha =0,05$ yang artinya hipotesis diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kognitif pada materi

Materi Jenis-jenis Pekerjaan. Berdasarkan uji hipotesis kelas eksperimen pada *pretest* dan *posttest* diperoleh nilai Sig (2-tailed)=0,00 < nilai $\alpha=0,05$ yang artinya hipotesis diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kognitif pada materi Materi Jenis-jenis Pekerjaan. Berdasarkan uji hipotesis kelas eksperimen pada *pretest* dan *posttest* diperoleh nilai Sig (2-tailed)=0,00 < nilai $\alpha=0,05$ yang artinya hipotesis diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kognitif pada materi Materi Jenis-jenis Pekerjaan Berdasarkan hasil pengolahan data angket respon siswa kelas eksperimen diperoleh rata-rata nilai 81,57% dengan kategori sangat kuat

2. Siti Fadjarani, dkk (2020) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Picture and Picture* Terhadap Hasil Belajar Geografi. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif *tipe picture and picture* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar domain kognitif peserta didik ($t_{hitung} > t_{tabel}$). Diperlukan penggunaan model pembelajaran yang lebih bervariasi lagi agar peserta didik lebih aktif dan memiliki penerimaan lebih baik terhadap materi yang disampaikan sehingga berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar dan pencapaian KKM yang ditetapkan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dapat meningkat dengan menggunakan metode *Picture and Picture*. Selain itu, metode *Picture and Picture* juga bisa mempengaruhi prestasi dan motivasi siswa dalam belajar di semua mata pelajaran.

2.3 Kerangka Konseptual

Belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh manusia untuk melakukan perubahan yang lebih baik, dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang belum mengerti menjadi mengerti dan dari yang belum bisa menjadi bisa. Kelemahan dari suatu proses pembelajaran adalah satunya dikarenakan penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi, tidak menyenangkan, monoton dan tidak menarik. Sehingga motivasi siswa dalam belajar rendah. Jika motivasi belajar siswa rendah, maka akan berpengaruh pada hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Menggunakan model *Picture and Picture* merupakan suatu model belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan / diurutkan menjadi urutan logis dan model ini siswa diajak secara sadar dan terencana untuk mengembangkan interaksi diantara mereka agar bisa saling asah, saling asih dan saling asuh dan model ini memiliki karakteristik yang inovatif, kreatif, dan tentu saja sangat menyenangkan. Hasil belajar merupakan tingkat ketercapaian kompetensi seorang peserta didik setelah kegiatan pembelajaran berlangsung. Dari hasil itulah guru dapat mengetahui sejauh mana peserta didik dapat menyerap ilmu dari kegiatan pembelajaran tersebut, juga dapat mengetahui tingkat kesulitan yang dialami siswa selama pembelajaran berlangsung. Agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa, tentunya guru harus cerdas dalam upaya pengembangan dengan memilih dan menerapkan model tertentu yang tepat serta dapat menarik perhatian siswa

sehingga menimbulkan kesan mendalam siswa terhadap pelajaran tersebut dan hasil belajar jadi lebih meningkat.

2.4 Hipotesis Penelitian

Dari kajian teori dan kerangka berpikir yang telah dikemukakan sebelumnya, penulis merumuskan hipotesis sebagai berikut:

Ho: Tidak ada pengaruh yang signifikan antara model *Picture and Picture* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di SD Muhammadiyah 03 Medan.

Ha: Ada pengaruh yang signifikan antara model *Picture and Picture* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di SD Muhammadiyah 03 Medan.