

BAB II

KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Problem-Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang dalam prosesnya siswa dihadapkan ke dalam suatu permasalahan nyata yang pernah dialami oleh siswa. Widiaworo, (2018) berpendapat bahwa model pembelajaran berbasis masalah merupakan proses belajar mengajar yang menyuguhkan masalah kontekstual sehingga siswa terangsang untuk belajar. Masalah dihadapkan sebelum proses pembelajaran berlangsung sehingga dapat memicu siswa untuk meneliti, menguraikan dan mencari penyelesaian dari masalah tersebut.

Untuk mendorong pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih efektif, diperlukan inovasi dalam metode pengajaran, termasuk penggunaan model pembelajaran yang bervariasi, penyampaian materi yang mudah dipahami, dan penciptaan suasana belajar yang menyenangkan, Ayu (2022). Sebagai solusi, peneliti menyarankan penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, khususnya pada materi hak dan kewajiban. Model pembelajaran berbasis masalah adalah suatu kegiatan belajar mengajar siswa dihadapkan pada masalah-masalah kontekstual sebelum proses pembelajaran dimulai. Model pembelajaran ini bertujuan untuk merangsang minat dan motivasi siswa dalam belajar. Cara ini, siswa diharapkan akan terdorong untuk melakukan penelitian, menguraikan, dan mencari solusi dari masalah yang diberikan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *Problem-Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menempatkan siswa pada situasi permasalahan nyata dan kontekstual untuk merangsang kemampuan berpikir, mencari solusi, serta meningkatkan keterlibatan siswa

dalam proses belajar. Penerapan model ini dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi hak dan kewajiban, dinilai mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa karena siswa terlibat aktif dalam diskusi, penelitian, pengumpulan informasi, dan pemecahan masalah. Selain itu, peran guru dalam PBL bukan hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membimbing dan memantau proses belajar siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

b. Tujuan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Savery & Duffy (2001) mengemukakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki beberapa tujuan untuk membantu siswa dalam beberapa hal, yaitu:

- 1) Mengembangkan kemampuan tingkat tinggi tentang pola cara berfikir pada siswa untuk memecahkan permasalahan.
- 2) Peranan orang dewasa, pembelajaran berdasarkan pada permasalahan yang membuat terjadinya suatu pengamatan yang menimbulkan suatu percakapan antar siswa dengan narasumber yang dituju baik itu guru, ilmuwan, dan lainnya secara terstruktur dan siswa mampu memahami peran dari narasumber yang mereka amati.
- 3) Menuntut kemandirian siswa pada pembelajaran.

c. Manfaat Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Menurut Anadiroh(2019)*Problem Based Learning* memiliki beberapa manfaat, yaitu :

- 1) Menjadi lebih berkesan dan meningkatkan pemahaman atas materi pelajaran.
- 2) Meningkatkan fokus pada informasi yang relevan.
- 3) Mendorong untuk berpikir.
- 4) Membangun *soft skill*.
- 5) Membangun kemampuan belajar.
- 6) Memotivasi siswa untuk belajar.

Sedangkan menurut pendapat dari Putri Umbara (2020) beberapa manfaat dari model pembelajaran *Problem Based Learning* :

- 1) Meningkatkan kemandirian dalam belajar. Mendorong siswa untuk bertanggung jawab dan berinisiatif atas pembelajaran mereka sendiri.
- 2) Mendorong partisipasi aktif siswa dalam belajar. Menuntut siswa untuk berpikir kritis dan berpikir *out of the box* untuk memecahkan masalah.
- 3) Mengembangkan kemampuan pada dunia nyata. Tidak hanya belajar, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Meningkatkan kerja sama antar kelompok. Mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan seperti berkolaborasi, komunikasi, kompromi, dan mendengarkan.
- 5) Mendorong penghargaan intrinsik. Siswa mendapatkan rasa *self-respect* dengan memecahkan teka-teki, menciptakan solusi inovatif, atau menciptakan produk nyata.

d. Ciri-ciri Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Menurut pendapat Anindyta & Suwarjo (2019), ciri-ciri dari model pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu :

- 1) Presentasi masalah pembelajaran berbasis masalah mengatur upaya seputar pertanyaan dan masalah yang relevan secara sosial dan bermakna secara pribadi bagi siswa.
- 2) Fokus pada masalah interdisipliner. Pembelajaran berbasis masalah berfokus kepada suatu topik tertentu.
- 3) Melakukan penelitian autentik. Pembelajaran berbasis masalah menuntut siswa untuk melakukan penelitian autentik guna menemukan solusi dari masalah dunia nyata.
- 4) Membuat dan mempresentasikan produk. Siswa dituntut untuk menghasilkan produk yang spesifik dalam bentuk karya aktual atau artefak dan melakukan presentasi yang menjelaskan format pemecahan masalah yang mereka temukan.
- 5) Kerjasama secara kolaboratif berpasangan atau kelompok.

Dalam model pembelajaran PBL, di mana peran guru harus difokuskan untuk membantu siswa memperoleh kemampuan. Pada model pembelajaran PBL lebih mengutamakan proses, di mana tugas pendidikk membantu siswa agar mencapai suatu kemampuan dan hasil.

e. Karakteristik Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Karakteristik model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), yaitu :

- 1) Mengajukan masalah atau pertanyaan yang relevan dan bermakna bagi siswa karena mencerminkan kehidupan nyata yang autentik, menghindari jawaban yang mudah dan memungkinkan berbagai solusi untuk situasi tersebut.
- 2) Berfokus pada hubungan antara berbagai disiplin ilmu.
- 3) Penelitian autentik melibatkan siswa menganalisis dan mendefinisi masalah dan prediksi, mengumpulkan informasi serta menganalisisnya mengumpulkan

dan menganalisis eksperimen (jika diperlukan), menarik kesimpulan dan referensi.

4) Menghasilkan produk atau karya.

Selain pendapat di atas Sihalo et al (2017) berpendapat karakteristik pembelajaran berbasis masalah antara lain sebagai berikut :

- 1) Masalah sebagai titik awal untuk belajar.
- 2) Masalah yang disajikan terletak pada dunia nyata yang tidak terstruktur.
- 3) Permasalahan membutuhkan berbagai perspektif.
- 4) Suatu permasalahan membangkitkan dan menggugah rasa ingin tahu siswa, menantang pengetahuan, sikap, dan kemampuan yang kemudian memerlukan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang belajar baru
- 5) Mengutamakan pembelajaran mandiri
- 6) Penggunaan, pemanfaatan dan evaluasi berbagai sumber informasi merupakan proses penting dalam pembelajaran berbasis masalah.
- 7) Belajar berkolaborasi, berkomunikasi, dan bersikap kooperatif.
- 8) Pemecahan masalah dan proses manajemen konten informasi.
- 9) Melibatkan penelitian dan evaluasi terhadap pengalaman siswa dan proses pembelajaran.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis masalah lebih berorientasi pada siswa karena dalam pembelajaran ini siswa memiliki masalah untuk memulai pembelajaran dalam kehidupan nyata. Dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis masalah, guru berperan sebagai penyaji masalah, sebagai penanya, terlibat dalam dialog, membantu mengidentifikasi masalah, memberikan kesempatan belajar, dan fokus membantu siswa memperoleh kemampuan.

f. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Penggunaan model *Problem Based Learning* mempunyai langkah-langkah dalam melaksanakan proses pembelajaran. Menurut Arrends 2012 dalam Ariawan & Putri (2020) sintaks untuk model *Problem Based Learning*

dapat disajikan seagai berikut :

Tabel 2.1 Sintaks Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Fase	Perilaku Guru
Memberikan orientasi tentang permasalahannya kepada siswa.	Guru menampilkan sebuah tayangan video yang berisikan suatu permasalahan. Guru memberikan pertanyaan tentang permasalahan.
Mengorganisasikan siswa untuk belajar.	Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan juga mengorganisasikan tugas-tugas belajar yang terkait dengan permasalahannya.
Membantu investigasi mandiri/kelompok	Guru mendorong siswa untuk mendapatkan informasi yang tepat, melaksanakan eksperimen dan mencari penjelasan dan solusi.
Mengembangkan dan mempresentasikan hasil	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan hasil- hasil yang tepat seperti laporan, video, dan model- model untuk membantu siswa menyajikan kepada kelompok lain.
Menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi terhadap investigasinya dan proses-proses yang mereka gunakan.

g. Kelebihan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Berikut beberapa kelebihan dari model *problem based learning* menurut Amalia & Hardini (2020), yaitu :

1. Siswa lebih baik dalam memahami konsep karena merekalah yang menemukan dan menanamkan konsep tersebut.
2. Siswa secara aktif dalam pemecahan masalah dan menuntut keterampilan siswa dalam berpikir ke tingkat yang lebih tinggi.
3. Siswa mendapatkan manfaat pembelajaran karena masalah- masalah yang dipecahkan langsung berkaitan dengan kehidupan nyata, dengan hal ini siswa dapat merangsang motivasi dan ketertarikan siswa terhadap materi yang sedang dipelajari.
4. Menjadikan siswa menjadi individu yang mandiri dan dewasa, dan dapat mengemukakan pendapat serta mampu menerima pendapat orang lain. Terlebih siswa dapat mengembangkan sikap sosial yang positif diantara siswa.
5. Siswa dalam berkelompok saling berinteraksi dengan guru, serta teman kelompok, sehingga pencapaian ketuntasan belajar siswa dapat tercapai.

Sanjaya (2007) dalam Hotimah (2020) menjelaskan kelebihan dari model pembelajaran PBL antara lain:

1. Menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa.
2. Meningkatkan motivasi dan aktivitas pembelajaran siswa.
3. Membantu siswa dalam mentransfer pengetahuan siswa untuk memahami masalah dunia nyata.
4. Membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan. Disamping itu, PBM dapat mendorong siswa untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil maupun proses belajarnya.
5. Mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
6. Memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
7. Mengembangkan minat siswa untuk secaraterus menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.

8. Memudahkan siswa dalam menguasai konsep-konsep yang dipelajari guna memecahkan masalah dunia.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari model pembelajaran PBL ini adalah dalam pembelajarannya lebih terpusat kepada siswa, guru tidak mendominasi sepenuhnya dalam proses kegiatan pembelajaran tetapi guru lebih menjadi fasilitator dan membimbing dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa dapat belajar dengan aktif dan dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dan pembelajarannya pun lebih bermakna karena model pembelajaran ini lebih menekankan kepada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

2. Pengertian Media Gambar

a. Pengertian Media Gambar

Media gambar adalah jenis media yang menyajikan informasi atau konsep dalam bentuk visual dua dimensi, seperti foto, lukisan, ilustrasi, atau grafik. Gambar digunakan sebagai alat bantu untuk memvisualisasikan ide, pesan. Gambar berfungsi sebagai jembatan antara konsep abstrak dan pemahaman konkret, sehingga siswa akan lebih cepat paham terhadap materi yang disampaikan guru, Udayani (2023).

Media gambar dapat menampilkan materi pelajaran secara visual melalui pembuatan transparansi yang dibuat oleh guru atau dengan cara mengambil gambar-gambar dari sumber lainnya (Buku atau majalah) sesuai dengan materi yang akan dibahas. Dengan penggunaan media gambar, diharapkan penyampaian materi pengajaran menjadi lebih jelas dan lebih mudah dicerna karena membantu siswa belajar dengan menggunakan indera penglihatan, disamping itu pembelajaran akan lebih meningkatkan daya tarik siswa. Lebih penting lagi apakah pembelajaran dengan menggunakan media gambar, akan merangsang daya pikir siswa, atau siswa akan lebih cermat dalam mengamati semua langkah pembelajaran, dan dapatkah siswa mempertajam daya pikirannya dalam menghubungkan berbagai teori yang diterima melalui bukti kongkrit melalui gambar-gambar yang dilihatnya.

b. Kelebihan Media Gambar

Media gambar tentunya memiliki kelebihan dan kelemahan dalam penggunaannya. Kelebihan dari media gambar menurut Syaiful Bahri Djamarah (2006) dalam Amir Amira (2016) sebagai berikut:

- 1) Media gambar merupakan media yang umum dipakai. Media gambar merupakan bahasa yang paling umum sering dipakai dalam proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat lambang visual atau gambar untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalamnya. Media gambar juga bisa meningkatkan konsentrasi dan motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Media gambar disesuaikan dengan taraf berpikir siswa dari sederhana ke kompleks. Kegiatan pembelajaran pada siswa menuntut guru untuk memberikan materi setahap demi setahap dari yang sederhana sampai yang kompleks
- 3) Melibatkan siswa untuk mengoperasikan media pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih bermakna. Keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran akan menjadikan siswa berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, tentu saja posisi guru tetap menempatkan dirinya sebagai fasilitator, pendorong serta pendukung yang mampu menjadikan kegiatan pembelajaran itu sebagai aktifitas yang produktif.
- 4) Warna dari media gambar yang bervariasi dapat memotivasi belajar siswa. Pembelajaran menggunakan media harus dikembangkan. Media yang digunakan harus menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sehingga dapat memotivasi belajar. Hal ini dapat dilihat dari warna gambar yang bervariasi.
- 5) Bahan pembuatan media mudah didapat dan tahan lama. Media gambar disini termasuk dalam media yang sederhana, yaitu media yang bahan dasarnya mudah diperoleh, harganya murah, cara membuatnya mudah, penggunaannya tidak sulit, dan dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama.

c. Kelemahan Media Gambar

Kelemahan-kelemahan pada media gambar menurut Asnawir dan M. Basyarudin Usman (2002) dalam Amir Amira (2016), di antaranya adalah :

- 1) Kelebihan dan penjelasan guru dapat menyebabkan timbulnya penafsiran yang berbeda sesuai dengan pengetahuan masing-masing anak terhadap hal yang dijelaskan.
- 2) Penghayatan tentang materi kurang sempurna, karena media gambar hanya menampilkan persepsi indera mata yang tidak cukup kuat untuk menggerakkan seluruh kepribadian manusia, sehingga materi yang dibahas kurang sempurna.
- 3) Tidak meratanya penggunaan foto tersebut bagi anak-anak dan kurang efektif dalam penglihatan. Biasanya anak yang paling depan yang lebih sempurna mengamati foto tersebut, sedangkan anak yang belakang semakin kabur.

Berdasarkan pendapat dari Azhar Arsyad (2009) dalam Amir Amira (2016). Untuk penggunaan media gambar ada beberapa prinsip umum yang perlu diketahui:

- 1) Gambar elastis harus digunakan dengan hati-hati, karena gambar amat rinci dengan realisme. Sulit diproses dan dipelajari, bahkan sering kali mengganggu perhatian siswa untuk mengamati apa yang seharusnya diperhatikan.
- 2) Untuk melukiskan perbedaan konsep, misalnya dengan menampilkan konsep-konsep yang divisualkan itu secara berdampingan.
- 3) Warna gambar harus digunakan untuk mengarahkan perhatian dan membedakan komponen-komponen, prinsip-prinsip. Penggunaan media tidak dapat dipisahkan dari kondisi dan karakteristik siswa, yang berada dalam sekolah tersebut.

Dengan demikian media gambar merupakan salah satu teknik media pembelajaran yang efektif karena mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas, kuat dan terpadu melalui pengungkapan kata-kata dan gambar.

d. Manfaat Media Gambar

Media gambar sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran matematika dan dapat dijadikan sebagai media yang kreatif untuk memperbaiki kekurangan penjelasan materi. Menurut Azhar Arsyad (2009) dalam Amir Amira (2016), manfaat praktis pengembangan media gambar dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Media gambar dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media gambar dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
3. Media gambar dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu, maksudnya yaitu:
 - a) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung diruang kelas dapat diganti dengan gambar.
 - b) Objek atau benda yang terlalu kecil, yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan gambar.
 - c) Kejadian langka yang terjadi dimasa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui gambar atau foto.
 - d) Objek atau proses yang amat rumit dapat ditampilkan secara konkret melalui gambar.
 - e) Kejadian atau percobaan yang membahayakan dapat disimulasikan melalui gambar.
 - f) Peristiwa alam yang memakan waktu lama dapat disajikan melalui gambar.
4. Dapat memberikan kesamaan pengalaman dan persepsi pada siswa.

Dari manfaat media gambar tersebut jelas dapat membantu siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, siswa yang masih kesulitan dalam memahami materi hak dan kewajiban, maka siswa tersebut akan lebih mudah mempelajarinya. Maka masih sangat perlu adanya bantuan media gambar dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu media gambar akan sangat tepat dan efektif guna membantu siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga siswa akan lebih cepat memahami suatu konsep yang diajarkan oleh guru. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

3. Hasil Belajar Kognitif

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Purwanto (2010) dalam Noor Fazariyah (2019) hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat belajar. Dalam kegiatan belajar mengajar, setelah mengalami belajar siswa berubah perilakunya dibandingkan sebelumnya. Hasil belajar dapat berupa perubahan dalam kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor, tergantung dari tujuan pengajarannya.

Menurut R. Gagne dalam Noor Fazariyah (2019) berpendapat bahwa Belajar dapat di artikan sebagai suatu perkembangan di mana sesuatu organisme mengalami perubahan perilakunya karena akibat dari pengalaman.

Menurut Djamarah (2015) dalam Noor Fazariyah (2019) Belajar merupakan serangkaian proses pelaksanaan jiwa dan raga agar mendapatkan suatu perkembangan sikap atau tingkah laku akibat dampak dari suatu pengalaman individu saat berinteraksi dengan lingkungannya yang berhubungan atau menyangkut kognitif atau ilmu pengetahuan, afektif, dan psikomotor. Jadi hasil belajar adalah sebuah hasil yang mencakup peringkat dan tipe prestasi belajar yang berhubungan atau berkaitan dengan ranah kognitif (pengetahuan atau pemahaman), psikomotor (keterampilan), dan afektif (sikap dan nilai).

Berdasarkan pengertian hasil belajar diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

b. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif Menurut Pertiwi et al (2019), merupakan perilaku yang terjadi meliputi area kognisi. Hasil belajar kognitif adalah perubahan kemampuan peserta didik dalam aspek pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan berpikir setelah mengikuti proses pembelajaran. Ranah kognitif

berkaitan dengan aktivitas mental seperti mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

Menurut Benjamin S. Bloom, ranah kognitif merupakan salah satu dari tiga domain hasil belajar yang berfokus pada kemampuan intelektual siswa. Hasil belajar kognitif mencerminkan sejauh mana siswa mampu menguasai materi pelajaran secara rasional dan logis. Hasil belajar ini biasanya dijadikan patokan oleh guru dalam menilai sebuah pencapaian tujuan pembelajaran. Hasil belajar kognitif dipengaruhi oleh faktor eksternal dan internal seperti minat, sikap, kecerdasan, strategi belajar, lingkungan belajar, dan motivasi. Menurut Rijal & Bachtiar (2015) Terdapat enam tingkatan hasil belajar ranah kognitif yang digunakan di sekolah dasar, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, evaluasi.

Berdasarkan penjelasan di atas, bisa disimpulkan bahwa belajar adalah kondisi saat siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan guru. Hasil belajar, terutama hasil belajar kognitif memiliki peran penting dalam pembelajaran karena dapat memberikan informasi tentang kemajuan siswa dalam kegiatan belajar.

c. Tingkatan Hasil Belajar Kognitif

Berdasarkan taksonomi Bloom (yang telah direvisi oleh Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl), hasil belajar kognitif terdiri dari enam tingkatan:

1. Mengingat (*Remembering*). Kemampuan mengingat fakta, konsep, atau informasi. Contoh: menyebutkan definisi.
2. Memahami (*Understanding*). Kemampuan menjelaskan atau menafsirkan informasi. Contoh: menjelaskan materi dengan kata sendiri.
3. Menerapkan (*Applying*). Kemampuan menggunakan konsep dalam situasi baru. Contoh: menyelesaikan soal.
4. Menganalisis (*Analyzing*). Kemampuan menguraikan informasi menjadi bagian-bagian. Contoh: membandingkan dua konsep.

5. Mengevaluasi (*Evaluating*). Kemampuan menilai berdasarkan kriteria tertentu.
Contoh: memberi pendapat dengan alasan.
6. Mencipta (*Creating*). Kemampuan menghasilkan ide atau produk baru.
Contoh: membuat karya atau solusi.

d. Karakteristik Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif memiliki karakteristik tertentu yang membedakannya dari ranah afektif dan psikomotorik. Karakteristik tersebut antara lain:

1. Berkaitan dengan aktivitas mental atau proses berpikir
2. Bersifat hierarkis (berjenjang dari sederhana ke kompleks)
3. Dapat diukur melalui instrumen tes
4. Menunjukkan tingkat penguasaan materi pelajaran

Menurut Robert M. Gagné (1985), hasil belajar kognitif termasuk dalam kategori keterampilan intelektual (*intellectual skills*), yaitu kemampuan yang memungkinkan individu untuk menggunakan simbol, konsep, dan aturan dalam menyelesaikan masalah.

e. Indikator hasil Belajar Kognitif

Indikator hasil belajar kognitif merupakan ukuran atau tanda yang menunjukkan tingkat pencapaian kemampuan berpikir siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Indikator ini biasanya disusun berdasarkan tingkatan ranah kognitif dalam taksonomi Bloom yang telah direvisi. Menurut Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl (2001), indikator hasil belajar kognitif dapat diklasifikasikan ke dalam enam tingkat kemampuan berpikir sebagai berikut:

1. Mengingat (Remembering)

Mengingat merupakan kemampuan paling dasar dalam ranah kognitif. Pada tahap ini, siswa mampu mengenali dan mengingat kembali informasi yang telah dipelajari.

Indikator:

- a. Menyebutkan fakta atau konsep
- b. Menghafal istilah atau definisi
- c. Mengidentifikasi informasi
- d. Menuliskan kembali materi

Menurut Benjamin S. Bloom (1956), kemampuan mengingat menjadi dasar bagi perkembangan kemampuan kognitif yang lebih tinggi.

2. Memahami (Understanding)

Memahami adalah kemampuan untuk menangkap makna dari informasi yang diperoleh.

Indikator:

- a. Menjelaskan konsep dengan kata-kata sendiri
- b. Mengklasifikasikan informasi
- c. Menafsirkan data atau gambar
- d. Memberikan contoh

Menurut Wina Sanjaya (2013), pemahaman ditunjukkan melalui kemampuan siswa dalam menjelaskan kembali materi yang dipelajari dengan bahasa sendiri.

3. Menerapkan (Applying)

Pada tahap ini, siswa mampu menggunakan konsep atau prosedur dalam situasi baru.

Indikator:

- a. Menggunakan rumus dalam pemecahan masalah
- b. Menerapkan konsep dalam kehidupan sehari-hari
- c. Menyelesaikan soal berdasarkan aturan

Menurut Robert M. Gagné (1985), penerapan menunjukkan bahwa siswa telah memahami konsep dan mampu menggunakannya secara fungsional.

4. Menganalisis (Analyzing)

Menganalisis adalah kemampuan untuk menguraikan informasi menjadi bagian-bagian serta memahami hubungan antar bagian tersebut.

Indikator:

- a. Mengidentifikasi unsur-unsur suatu masalah
- b. Membandingkan konsep
- c. Mengelompokkan informasi
- d. Menentukan hubungan sebab-akibat

Menurut Anderson dan Krathwohl (2001), analisis merupakan bagian dari keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*).

5. Mengevaluasi (Evaluating)

Mengevaluasi adalah kemampuan untuk membuat penilaian berdasarkan kriteria tertentu.

Indikator :

- a. Menilai kebenaran suatu pernyataan
- b. Memberikan alasan atau argumen
- c. Membandingkan berdasarkan standar
- d. Mengkritisi suatu konsep

Menurut Nana Sudjana (2016), kemampuan evaluasi mencerminkan tingkat pemahaman yang mendalam terhadap materi.

6. Mencipta (Creating)

Mencipta merupakan kemampuan tertinggi dalam ranah kognitif, yaitu menghasilkan ide atau produk baru.

Indikator:

- a. Membuat karya atau produk
- b. Merancang solusi masalah
- c. Mengembangkan ide baru
- d. Menyusun rencana atau model

Menurut David R. Krathwohl (2001), kemampuan mencipta menunjukkan penguasaan konsep secara menyeluruh dan kreatif.

Secara keseluruhan, indikator hasil belajar kognitif dapat disusun secara hierarkis dari tingkat rendah hingga tinggi sebagai berikut:

1. Mengingat : menguasai fakta
2. Memahami : memahami makna
3. Menerapkan : menggunakan konsep
4. Menganalisis : menguraikan dan menghubungkan
5. Mengevaluasi : menilai dan mengambil keputusan
6. Mencipta : menghasilkan ide baru

Menurut Anderson dan Krathwohl, keenam indikator ini menggambarkan perkembangan kemampuan berpikir siswa secara bertahap dan saling berkaitan.

No	Aspek Kognitif	Indikator
1	Mengingat (C1)	Siswa mampu menyebutkan kembali materi yang telah dipelajari

2	Memahami (C2)	Siswa mampu menjelaskan konsep dengan bahasa sendiri
3	Menerapkan (C3)	Siswa mampu menggunakan konsep dalam menyelesaikan soal
4	Menganalisis (C4)	Siswa mampu membedakan dan menghubungkan konsep
5	Mengevaluasi (C5)	Siswa mampu memberikan penilaian terhadap suatu masalah
6	Mencipta (C6)	Siswa mampu membuat ide atau karya berdasarkan konsep yang dipelajari

Tabel 2.2 Indikator Hasil Belajar Kognitif siswa

4. Materi Hak dan Kewajiban

e. Teori Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam Kemendikbudristek merupakan proses pendidikan yang bertujuan menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada peserta didik agar menjadi warga negara yang berkarakter, berakhlak mulia, dan bertanggung jawab.

Pendidikan Pancasila merupakan usaha sadar untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila bertujuan membentuk peserta didik yang berkarakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan Profil Pelajar Pancasila.

Dengan demikian, Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD dapat diartikan sebagai proses pembelajaran yang menanamkan nilai-nilai Pancasila sejak dini agar siswa memiliki sikap, perilaku, dan karakter yang sesuai dengan kepribadian bangsa Indonesia.

f. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD

Tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD berfokus pada pembentukan karakter dan sikap siswa sesuai nilai-nilai luhur bangsa.

Secara umum, tujuan tersebut adalah sebagai berikut:

1) Menanamkan Nilai-Nilai Pancasila

Siswa diharapkan memahami dan mengamalkan nilai-nilai dalam setiap sila Pancasila, seperti:

- a) Ketuhanan
- b) Kemanusiaan
- c) Persatuan
- d) Kerakyatan
- e) Keadilan

2) Membentuk Karakter dan Kepribadian Siswa

Pembelajaran ini bertujuan membentuk siswa agar:

- a) Berakhlak mulia
- b) Jujur
- c) Disiplin
- d) Bertanggung jawab

Menurut Nana Syaodih Sukmadinata, pendidikan karakter merupakan bagian penting dalam pembentukan kepribadian siswa sejak usia dini.

3) Mengembangkan Sikap Sosial dan Toleransi

Siswa diajarkan untuk:

- a) Menghargai perbedaan
- b) Bekerja sama
- c) Hidup rukun dengan orang lain

Hal ini sesuai dengan nilai-nilai kemanusiaan dan persatuan dalam Pancasila.

4) Menumbuhkan Kesadaran Berbangsa dan Bernegara

Siswa diharapkan:

- a) Mencintai tanah air
 - b) Menghargai simbol negara
 - c) Mematuhi aturan yang berlaku
- 5) Melatih Perilaku Demokratis

Siswa belajar untuk:

- a) Mengemukakan pendapat
- b) Menghargai pendapat orang lain
- c) Bermusyawarah
- 6) Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Moral

Pembelajaran Pendidikan Pancasila juga bertujuan:

- a) Membantu siswa membedakan perilaku baik dan buruk
- b) Mengambil keputusan yang tepat
- c) Bertindak sesuai norma

g. Pengertian Hak dan Kewajiban

Dalam kehidupan sehari-hari, setiap orang memiliki hak dan kewajiban yang harus dijalankan secara seimbang. Hak adalah sesuatu yang mutlak menjadi milik seseorang dan penggunaannya tergantung pada individu tersebut. Sedangkan kewajiban adalah sesuatu yang harus dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab. Kaelan (2010)

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, hak dan kewajiban merupakan bagian penting dalam kehidupan bermasyarakat yang harus dipahami sejak dini oleh siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan, hak adalah sesuatu yang kita terima. Kewajiban adalah sesuatu yang harus kita lakukan.

h. Hubungan antara Hak dan Kewajiban

Hak dan kewajiban memiliki hubungan yang sangat erat dan tidak dapat dipisahkan. Seseorang akan mendapatkan haknya apabila telah melaksanakan kewajibannya dengan baik. Artinya, hak dan kewajiban harus berjalan seimbang.

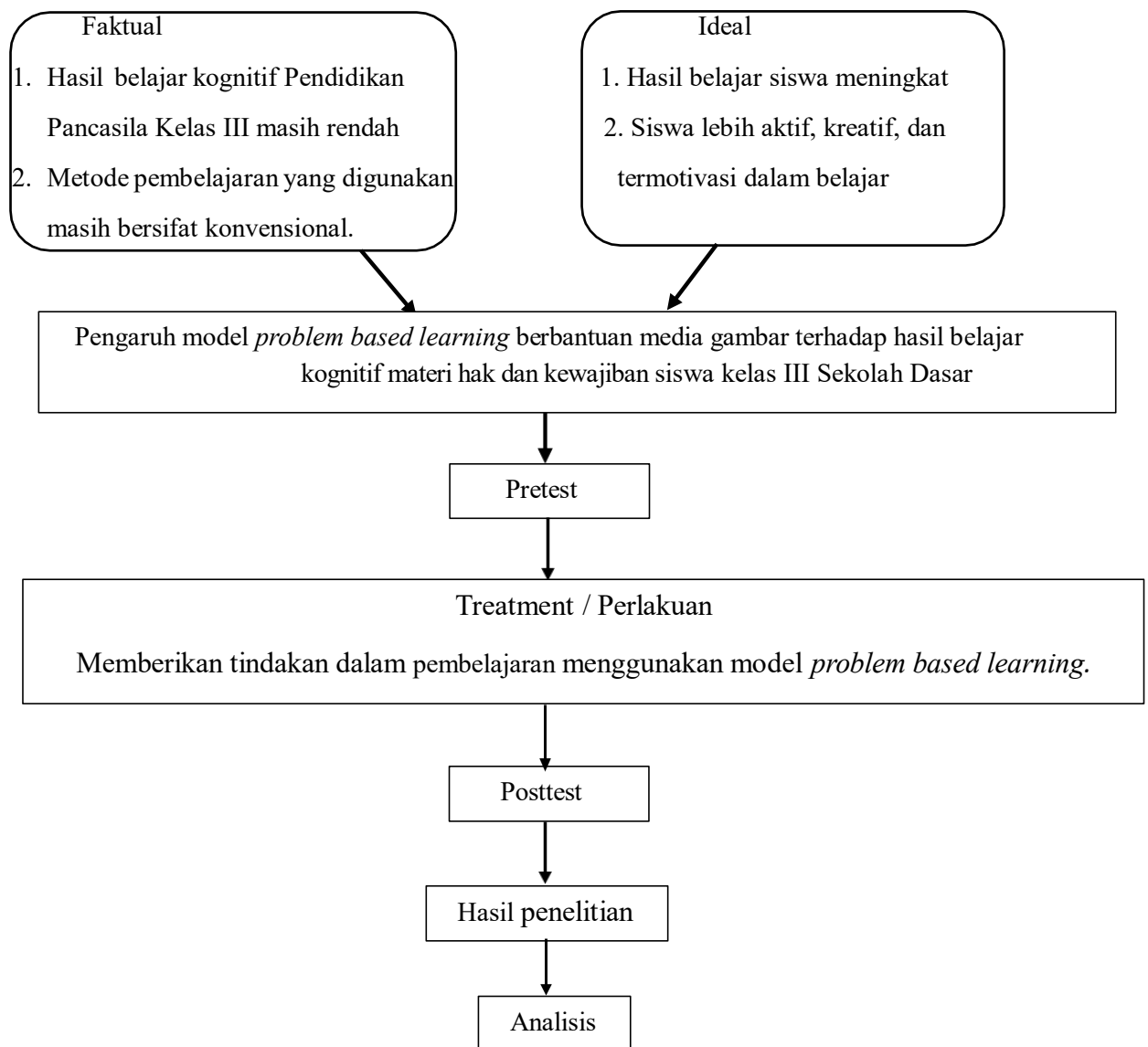
Contoh:

- 1) Jika siswa melaksanakan kewajiban belajar, maka ia berhak mendapatkan nilai.
- 2) Jika seseorang menjaga kebersihan, maka ia berhak mendapatkan lingkungan yang bersih.

B. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir pada penelitian ini adalah hasil belajar kognitif siswa yang kurang maksimal pada materi Hak dan Kewajiban kelas III Sekolah Dasar. Sehingga dilakukan tahap awal yaitu memberikan pretest tentang materi Hak dan Kewajiban kelas III yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa tentang pemahaman konsep materi Hak dan Kewajiban dan hasil belajar kognitif siswa.

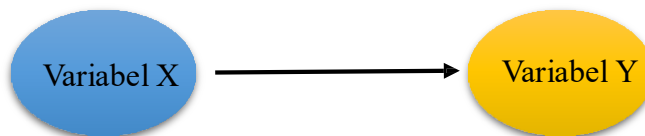
Dari tahap awal yaitu melakukan pretest maka tahap selanjutnya siswa diberikan suatu treatment menggunakan model pembelajaran PBL berbantuan media gambar. Treatment ini diterapkan dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan hasil pemahaman siswa mengenai materi hak dan kewajiban dan hasil belajar kognitif siswa. Setelah dilakukan treatment, maka selanjutnya dilakukan posttest untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa dan hasil belajar kognitif siswa terhadap materi yang telah disajikan dan dibaca pada media gambar. Dari tahap akhir posttest ini maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh atau tidaknya model PBL berbantuan media gambar terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi hak dan kewajiban. Berdasarkan uraian tersebut, kerangka berpikir penelitian dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara untuk rumusan masalah yang ada. Ini dinyatakan sebagai sementara karena didasarkan pada teori-teori yang relevan, tetapi tidak didasarkan pada data empiris yang diperoleh dari penelitian nyata yang dilakukan oleh peneliti, Yam & Taufik (2021). Berikut ini hipotesis penelitian yang sesuai dengan judul yang akan diteliti “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Kognitif Materi Hak dan Kewajiban Siswa Kelas III Sekolah Dasar”. Berikut ini hipotesis penelitian :



Variabel X : Model *Problem Based Learning*

Variabel Y : Hasil Belajar Kognitif

Ha : Ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media gambar terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi hak dan kewajiban kelas III Sekolah Dasar.

Ho : Tidak ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media gambar terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi hak dan kewajiban kelas III Sekolah Dasar.