

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran *Learning Cycle 7E*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Learning Cycle 7E*

Model pembelajaran *Learning Cycle 7e* disebut juga dengan model pembelajaran siklus. Pembelajaran siklus yaitu pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif untuk membangun pemahaman mereka sendiri. Selain itu juga proses pembelajaran yang melibatkan tahap tertentu secara sistematis, salah satunya adalah model pembelajaran *Learning Cycle 7e*. Model pembelajaran *Learning Cycle 7e* merupakan model pembelajaran yang berbasis konstruktivistik. Model pembelajaran *Learning Cycle 7e* menerapkan bahwa proses pembelajaran melibatkan peran aktif siswa saat pembelajaran dikelas dan terjadinya proses asimilasi, akomodasi, dan organisasi dalam struktur kognitif siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Rusydi et al., (2018) yang mengatakan bahwa model pembelajaran *Learning Cycle 7e* merupakan suatu model pembelajaran dimana guru sebagai fasilitator yang mengatur berlangsungnya masa-masa pembelajaran diantaranya perencanaan, pelaksanaan, proses bimbingan, dan evaluasi. Akan tetapi, peran siswa merupakan yang utama dalam proses pembelajaran ini, dimana siswa harus dapat mengeksplorasi dirinya sendiri saat pembelajaran berlangsung sehingga dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam berpikir kritis sehingga

hasil belajar siswa juga dapat lebih maksimal.

Dalam konsep model pembelajaran *Learning Cycle 7e* terdapat tahap-tahap pembelajaran yang diorganisasikan agar pelajaran disajikan dalam bentuk tahapan-tahapan. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Rosliana, (2019) yang mengatakan bahwa model pembelajaran *Learning Cycle 7e* adalah model siklus belajar yang melibatkan siswa secara aktif melalui 7 fase dalam pembelajaran, yaitu *elicit, engage, explore, explain, elaborate, evaluate, dan extend*.

Berdasarkan pengertian model pembelajaran *Learning Cycle 7e* yang sudah dipaparkan sebelumnya, dapat ditegaskan bahwa model pembelajaran *Learning Cycle 7e* merupakan salah satu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran dan menemukan konsep pembelajaran sendiri dengan guru sebagai fasilitator yang bertugas untuk mengelola pembelajaran namun inti dari proses pembelajaran ini adalah siswa. Dengan terdapat 7 tahapan yakni *elicit, engage, explore, explain, elaborate, dan extend* diharapkan dapat menjadi petunjuk setiap prosesnya dan dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih optimal.

b. Tahapan Tahapan Model *Learning Cycle 7e*

Menurut Yunita (2014) Model pembelajaran *Learning Cycle 7E* merupakan model siklus belajar yang melibatkan siswa secara aktif melalui 7 fase dalam pembelajaran. *Elicit* adalah fase mendatangkan pengetahuan awal siswa. *Engange* adalah ide, rencana pembelajaran dan pengalaman. *Explore* adalah fase yang membawa siswa untuk

memperoleh pengetahuan dengan pengalaman langsung yang berhubungan dengan konsep yang akan dipelajari. *Explain* adalah fase yang berisi ajakan terhadap siswa untuk menjelaskan konsep-konsep dan definisi-definisi awal yang didapatkan ketika fase eksplorasi. *Elaborate* adalah fase yang bertujuan untuk membawa siswa menerapkan simbol-simbol, definisi-definisi, konsep-konsep, dan keterampilan-keterampilan pada permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan contoh dari pelajaran yang dipelajari. *Evaluate* adalah fase evaluasi dari hasil pembelajaran yang telah dilakukan. *Extend* adalah fase yang bertujuan untuk berfikir, mencari, menemukan dan menjelaskan contoh penerapan konsep yang telah dipelajari bahkan kegiatan ini dapat merangsang siswa untuk mencari hubungan konsep yang dipelajari dengan konsep lain yang sudah atau belum dipelajari.

Menurut Dermidag (2011) bahwa tahapan-tahapan Learning Cycle 7E terdiri dari elicit (mendatangkan pengetahuan awal), engagement (mengikutsertakan), exploration (menyelidiki), explanation (menjelaskan) elaboration (menerapkan), evaluation (menilai), dan extend (memperluas) dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Elicit

Mendatangkan pengetahuan awal Guru berusaha menimbulkan atau mendatangkan pengetahuan awal peserta didik. Pada fase ini guru dapat mengetahui sampai dimana pengetahuan awal peserta didik terhadap pelajaran yang akan dipelajari dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang merangsang

pengetahuan awal peserta didik, agar timbul respon dari pemikiran peserta didik serta menimbulkan penasaran tentang jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru. Fase ini dimulai dengan pertanyaan mendasar yang berhubungan dengan pelajaran yang akan dipelajari dengan mengambil contoh yang mudah yang diketahui peserta didik seperti kejadian dalam kehidupan sehari-hari.

2. Engagement

Fase ini digunakan untuk memfokuskan perhatian peserta didik, merangsang kemampuan peserta didik, serta membangkitkan minat dan motivasi peserta didik terhadap konsep yang akan diajarkan. Fase ini dapat dilakukan dengan demonstrasi, diskusi, membaca, atau aktivitas lain yang digunakan untuk membuka pengetahuan dan mengembangkan rasa keingintahuan peserta didik.

3. Eksploration

Fase ini peserta didik memperoleh pengetahuan dengan pengalaman langsung yang berhubungan dengan konsep yang akan dipelajari. Peserta didik diberi kesempatan untuk bekerja dalam kelompok kecil tanpa pengajaran langsung dari guru. Pada fase ini peserta didik diberi kesempatan untuk mengamati data, merekam data, mengisolasi variabel, merancang, dan merencanakan eksperimen, membuat grafik, menafsirkan hasil, mengembangkan hipotesis serta mengatur temuan mereka. Guru merangkai pertanyaan, memberi masukan, dan menilai

pemahaman

4. Explanation

Fase ini peserta didik diperkenalkan pada konsep, hukum dan teori baru, peserta didik menyimpulkan dan mengemukakan hasil dari temuannya pada fase explore. Guru mengenalkan peserta didik pada beberapa kosa kata ilmiah dan memberikan pertanyaan untuk merangsang peserta didik agar menggunakan istilah ilmiah untuk menjelaskan hasil eksplorasi.

5. Elaboration

Fase yang bertujuan untuk membawa peserta didik menerapkan simbol-simbol, defenisi-defenisi, konsep-konsep, dan keterampilan-keterampilan pada permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan contoh dari pelajaran yang dipelajari.

6. Evaluation

Fase evaluasi model pembelajaran Learning Cycle 7E terdiri dari evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif tidak boleh dibatasi pada siklus-siklus tertentu saja, sebaiknya guru selalu menilai semua kegiatan peserta didik.

7. Extend

Pada tahap ini bertujuan untuk berfikir, mencari, menemukan, dan menjelaskan contoh penerapan konsep yang telah dipelajari bahkan kegiatan ini dapat merangsang peserta didik untuk mencari hubungan konsep yang mereka pelajari dengan konsep lain yang sudah atau belum mereka pelajari.

Ketujuh tahapan tersebut adalah hal-hal yang harus dilakukan

guru dan peserta didik untuk menerapkan Learning Cycle 7E pada pembelajaran dikelas. Guru dan peserta didik mempunyai peran masing-masing dalam setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan tahapan dari siklus belajar. Kegiatan pembelajaran lebih didominasi oleh peran peserta didik, sementara guru berperan sebagai fasilitator.

c. Sintaks Model Pembelajaran *Learning Cycle 7e*

Adapun sintaks model *Learning Cycle 7e* yang digunakan yaitu :

Tabel 2. 1 Sintaks Model Learning Cycle 7e

Fase	Deskripsi			
	(Eisenkraft, 2003)	(Adnyani et al., 2018)	(Karyanto, 2012)	Dalam Penelitian ini
Elicit	Mengajukan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari.	Siswa memikirkan atau mengingat kembali informasi atau konsep yang telah diketahui sebelumnya terkait dengan materi yang akan dipelajari.	Memberikan pertanyaan-pertanyaan yang merangsang pengetahuan awal siswa agar timbul respon dari pemikiran siswa serta menimbulkan kepenasaran tentang jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru.	Mengajukan pertanyaan mengenai hal – hal yang nyata yang berkaitan dengan kehidupan sehari – hari untuk menggali pengetahuan siswa kemudian kegiatan yang dilakukan siswa menjawab pertanyaan yang

Fase	Deskripsi			
	(Eisenkraft, 2003)	(Adnyani et al., 2018)	(Karyanto, 2012)	Dalam Penelitian ini
				diberikan oleh guru berdasarkan pengetahuan yang telah dimilikinya.
Engage	Memberikan motivasi yang dilakukan dengan cara bercerita, demonstrasi, atau dengan menunjukkan suatu objek, gambar atau video. Guru dapat memberikan permasalahan dan meminta siswa untuk berpikir dan mengajukan pertanyaan.	Berusaha meningkatkan minat dan pengetahuan siswa tentang materi yang akan dipelajari, dengan cara mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari sehingga dapat membantu siswa menyelesaikan masalah.	Untuk memfokuskan perhatian siswa, merangsang kemampuan berpikir serta membangkitkan minat dan motivasi siswa terhadap konsep yang akan diajarkan. Fase ini dapat dilakukan dengan demonstrasi, diskusi, membaca, atau aktivitas lain.	Mendiskusikan kejadian dalam kehidupan sehari-hari, kemudian siswa memperhatikan guru, merespon guru dengan menjawab pertanyaan yang diajukan.
Explore	Siswa diberi kesempatan untuk melakukan pengamatan, mengumpulkan data serta	siswa membangun pengetahuannya sendiri dan mengungkapkan kembali konsep yang	Siswa diberi kesempatan untuk bekerja dalam kelompok-kelompok kecil tanpa pengajaran langsung dari guru.	Memberikan peluang kepada siswa untuk melakukan penelitian dengan

Fase	Deskripsi			
	(Eisenkraft, 2003)	(Adnyani et al., 2018)	(Karyanto, 2012)	Dalam Penelitian ini
	mencatat hasil pengamatan.	diperoleh dengan bahasa sendiri		mengumpulkan informasi, menyelesaikan masalah kegiatan guru hanya sebagai fasilitator dan mendorong siswa untuk aktif.
Explain	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan konsep dan menunjukkan bukti hasil pengamatan pada tahap explore melalui kegiatan diskusi.	Pada tahap ini siswa dalam kelompok saling bertukar pikiran, masing-masing siswa mencoba membuat jawaban dan kemudian membahas permasalahan tersebut. Mereka saling mengoreksi dan bertanya jika ada kejanggaran dalam proses penyelesaian suatu	Siswa diperkenalkan pada konsep, hukum dan teori baru. Siswa menyimpulkan dan mengemukakan hasil dari temuannya.	Guru mendorong siswa agar mampu menyampaikan pendapat mereka di depan kelas, dan kemudian siswa menggunakan informasi yang beragam dan berdiskusi untuk mendapat penjelasan, mendengarkan penjelasan teman dan mengajukan

Fase	Deskripsi			
	(Eisenkraft, 2003)	(Adnyani et al., 2018)	(Karyanto, 2012)	Dalam Penelitian ini
		permasalahan serta saling membenahi konsep yang keliru.		pendapat mengenai penjelasan kelompok.
Elaborasi	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menerapkan konsep (pengetahuan baru) dan keterampilan dalam situasi baru melalui kegiatan-kegiatan seperti pemecahan masalah.	Siswa secara individu berlatih menerapkan konsep yang telah mereka peroleh sebelumnya untuk melatih keterampilan berpikir kritis dalam menyelesaikan suatu permasalahan dengan kasus yang berbeda.	Membawa siswa menerapkan simbol, definisi, konsep, dan keterampilan pada permasalahan yang berkaitan dengan contoh dari pelajaran yang dipelajari.	Guru membantu siswa dalam membuat suatu keputusan mengenai istilah umum, definisi konsep materi yang dipelajari, kemudian siswa berdiskusi mengenai kesimpulan yang dipelajari.
Evaluasi	Tahap evaluasi model pembelajaran learning cycle 7e terdiri dari evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi dapat	Siswa diberikan tes evaluasi berupa kuis oleh guru untuk melihat seberapa jauh pemahaman mereka terhadap	Guru memberikan penilaian berupa evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif tidak boleh dibatasi pada siklus-siklus tertentu saja, sebaiknya guru	Guru memberikan soal terkait konsep yang dipelajari, siswa menggunakan konsep pengetahuan yang telah

Fase	Deskripsi			
	(Eisenkraft, 2003)	(Adnyani et al., 2018)	(Karyanto, 2012)	Dalam Penelitian ini
	dilakukan melalui pemberian tes di akhir pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa terhadap konsep yang dipelajari.	materi yang diajarkan.	selalu menilai semua kegiatan siswa.	diperoleh untuk menyelesaikan soal.
Extend	Tahap ini bertujuan untuk berpikir, mencari, menemukan dan menjelaskan contoh penerapan konsep yang telah dipelajari.	Siswa dituntun untuk membuat simpulan atau rangkuman dan mengaitkan konsep atau materi yang diajarkan selanjutnya serta yang berkaitan dengan kehidupn sehari - hari yang lebih kompleks.	Mencari menemukan dan menjelaskan contoh penerapan konsep yang telah dipelajari bahkan kegiatan ini dapat merangsang siswa untuk mencari hubungan konsep yang mereka pelajari dengan konsep lain yang sudah atau belum mereka pelajari.	Berpikir untuk mencari tahu hubungan penerapan konsep yang telah dipelajari dan didapat sebelumnya. Kegiatan yang dilakukan guru yaitu membimbing siswa untuk menggunakan konsep yang telah ditemukan pada situasi

Fase	Deskripsi		
	(Eisenkraft, 2003)	(Adnyani et al., 2018)	(Karyanto, 2012)

d. Kelebihan Model Pembelajaran *Learning Cycle 7e*

Model pembelajaran *Learning Cycle 7e* (Aprianingsih et al., 2020) merupakan model pembelajaran untuk mengembangkan daya pikir dan nalar siswa dengan tahapan-tahapan yang sudah dijelaskan sebelumnya. Sama halnya dengan pendapat mempunyai beberapa kelemahan menurut Menurut Ngalimun (2014) Kelebihan model pembelajaran *Learning Cycle 7e* yaitu:

1. Meningkatkan motivasi belajar karena peserta didik dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran.

Dengan model pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Dikarenakan siswa dapat secara bebas melakukan sesuatu dan berperan aktif dalam pembelajaran dikelas. Hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa baik motivasi intrinsik yakni motivasi dalam dirinya masing-masing maupun motivasi ekstrinsik yaitu motivasi dari luar, seperti hubungan antar teman, guru, dan lingkungan.

2. Membantu mengembangkan sikap ilmiah peserta didik.

Dengan model pembelajaran *Learning Cycle 7e* ini siswa dapat

mengembangkan sikap ilmiah yakni berpikir kritis dan pemecahan masalah. Hal ini dikarenakan dari penerapan model *Learning Cycle 7e* adalah membebaskan siswa aktif dalam menemukan masalah dan konsep materi secara mandiri.

3. Pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Dengan penerapan model pembelajaran *Learning Cycle 7e* ini proses pembelajaran menjadi lebih bermakna karena menerapkan student center bukan teacher center. Guru hanya menjadi fasilitator yang membimbing, mengelola, dan mendampingi siswa. Untuk inti dari pembelajaran adalah berpusat pada siswa itu sendiri. Jadi, pembelajaran akan lebih bermanfaat apabila menggunakan model pembelajaran *Learning Cycle 7E*.

4. Memfasilitasi penerapan konsep.

Melalui tahapan *elaborate* dan *explore* dapat membuat siswa lebih terbantu dan terdukung dalam menerapkan konsep mereka sendiri ataupun konsep yang dipelajari dengan penguatan pemahaman mereka sendiri.

5. Pengalaman pembelajaran holistik.

Melalui model pembelajaran *Learning Cycle 7e* ini siswa dapat ikut aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Dengan mengintegrasikan aspek kehidupan dan pengalaman belajar mereka sendiri. Pembelajaran holistik tidak hanya mempersiapkan siswa untuk berperan aktif dalam memahami konsep secara mandiri tetapi juga untuk melatih berpikir kritis, pemecahan masalah, rasa empati kepada sesama dan *open minded*. Maka dari itu, dengan model pembelajaran

Learning Cycle 7e dapat menambah pengalaman pembelajaran holistik.

Berdasarkan kelebihan model pembelajaran *Learning Cycle 7e* yang sudah dipaparkan diatas. Terdapat juga keunggulan dari model pembelajaran *Learning Cycle 7e* menurut Sadia (2014), diantaranya:

1. Guru akan dapat memilih strategi pembelajaran yang efektif, berdasarkan hasil pengungkapan pengetahuan awal siswa (*elicit*),
2. Siswa tergugah untuk mengingat kembali terhadap materi pelajaran yang telah mereka pelajari sebelumnya,
3. Melalui kegiatan engagement, siswa akan menjadi lebih aktif dan tergugah rasa ingin tahunya,
4. Melalui kegiatan eksplorasi siswa akan mengalami proses belajar penemuan, sehingga konsep-konsep yang dipelajari akan menjadi lebih bermakna dan tahan lama,
5. Kemampuan berpikir tingkat tinggi (berpikir kritis dan berpikir kreatif) siswa akan terakomodasi dalam proses pembelajaran,
6. Melalui kegiatan pada fase eksplanasi, siswa akan memiliki kemampuan komunikasi ilmiah yang baik,
7. Melalui kegiatan pada fase pengembangan (*extended*), sehingga pemahaman dan penguasaan konsep siswa akan menjadi kuat.

e. Kelemahan Model *Learning Cycle 7e*

Model pembelajaran *Learning Cycle 7e* mempunyai beberapa

kelemahan menurut (Ngalimun, 2014) diantaranya yaitu :

1. Efektifitas pembelajaran rendah jika guru kurang menguasai langkah-langkah pembelajaran

Hal ini masih ditemui pada penerapan model pembelajaran *Learning Cycle 7e*. Terkadang banyaknya guru yang terlalu santai dan tidak mempelajari langkah-langkah pembelajaran atau kurang menguasai. Karena mereka mengetahui bahwa pembelajaran berpusat pada siswa. Hal ini tidak dibenarkan, walaupun pembelajaran berpusat pada siswa tetapi guru juga harus menguasai materi dan langkah-langkah pembelajaran.

2. Memerlukan pengelolaan kelas yang lebih terencana dan terorganisasi,

Dengan penerapan model *Learning Cycle 7e* maka pengelolaan kelas lebih membutuhkan persiapan dan terstruktur. Hal ini dikarenakan pembelajaran berpusat pada siswa maka guru harus mempersiapkan secara matang baik perangkat, media, rencana pelaksanaan pembelajaran/modul, dan penilaian dengan baik.

3. Menuntut kesungguhan dan kreatifitas guru dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran,

Dengan penerapan model *Learning Cycle 7e* ini guru dituntut untuk lebih bersungguh-sungguh dan kreatif dalam merancang proses pembelajaran dikarenakan dampaknya akan sangat berpengaruh kepada siswa. Karena model pembelajaran ini membuat siswa untuk menemukan konsep materi secara mandiri dan aktif dalam pembelajaran. Apabila persiapan yang dilakukan baik, maka

hasilnya akan baik pula.

4. Memerlukan waktu dan tenaga yang lebih banyak dalam menyusun rencana dan melaksanakan pembelajaran.

Dengan penerapan model *Learning Cycle 7e* ini membutuhkan waktu dan tenaga yang lebih ekstra dikarenakan akan berdampak pada hasil dari siswa tersebut

5. Model pembelajaran *Learning Cycle 7e* tidak selalu sesuai dengan semua mata pelajaran.

Dengan penerapan model pembelajaran *Learning Cycle 7e* tidak semua mata pelajaran dapat diimplementasikan menggunakan model tersebut. Terdapat beberapa konsep pembelajaran yang mungkin tidak sesuai dengan tahapan dalam model pembelajaran *Learning Cycle 7e*. Maka dari itu, harus disiapkan secara matang sebelum diimplementasikan

2. Media Powtoon

a. Pengertian Media Powtoon

Powtoon merupakan media audiovisual yang berbentuk layanan pembuatan presentasi online dengan beberapa fitur animasi yang menarik, seperti tulisan tangan, animasi kartun dan efek transisi. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Kotimah, (2024) yang menyatakan bahwa *powtoon* mempunyai singkatan *powerpoint* dan kartun karena didalamnya terdapat layanan presentasi beserta fitur kartun dan lainnya. Selain itu, *powtoon* merupakan sebuah program aplikasi yang berbasis web untuk pembuat video presentasi dan pembelajaran.

Media *powtoon* ini memanfaatkan teknologi sehingga dapat meningkatkan kreativitas guru dalam menerapkan beberapa model pembelajaran. Dengan adanya teknologi seperti media pembelajaran, maka penerapan model pembelajaran juga akan lebih maksimal. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sholikhati & Astuti, (2023) yang mengatakan bahwa media *powtoon* apabila diimplementasikan pada pembelajaran dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar. Seperti tempat gambar, suara, animasi, game dan lain sebagainya. Media *powtoon* ini dapat diakses secara online melalui *website* sehingga memudahkan siswa untuk mengakses dan guru juga akan terbantu.

Media *powtoon* dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Kotimah, (2024) yang menyatakan bahwa media *powtoon* dapat membantu guru untuk berinovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran sebagai sarana belajar dan mengajar supaya memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Dengan fitur canggih dan menarik yang dimiliki *powtoon* akan menarik minat siswa dalam belajar sehingga menghasilkan hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, didapatkan bahwa media pembelajaran *powtoon* merupakan salah satu alternatif atau alat yang bisa digunakan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas melalui video animasi bergerak dan menarik serta memiliki suara yang bisa membantu guru menjelaskan materi pelajaran kepada siswa.

b. Kelebihan Media *Powtoon*

Media *powtoon* merupakan media yang dapat dijadikan media pembelajaran dengan beragam fitur-fitur yang dimiliki sehingga memudahkan proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Yulia & Ervinalisa, 2017) yang mengatakan bahwa *powtoon* memiliki beberapa kelebihan diantaranya :

1. Interaktif dan memberikan umpan balik.

Interaktif disini yaitu kemampuan untuk membuat presentasi dan video dengan menyediakan berbagai fitur yang menarik. Memberikan umpan balik yakni kemampuan untuk menerima tanggapan, saran, dan komentar dari penonton untuk pembuat melalui berbagai *platform online*.

2. Memberikan kebebasan kepada siswa dalam menentukan topik belajar.

Dengan media *powtoon* ini siswa dapat lebih mudah menentukan topik belajar karena terdapat pilihan menu untuk memilih topik-topik pembelajaran.

3. Memberikan kemudahan control yang sistematis dalam proses belajar.

Dengan media *powtoon* ini dapat lebih terstruktur dalam proses belajar, seperti urutan materi pembelajaran.

4. *Powtoon* bisa digunakan dimanapun dan kapanpun secara mandiri.

Dengan *powtoon* ini siswa dapat belajar dimanapun dan kapanpun tidak terbatas ruang dan waktu karena fleksibel dan mudah diakses baik *online* maupun *offline*.

5. Video disajikan tidak terlalu lama sehingga tidak mengurangi tingkat motivasi pengguna.

Video yang disajikan dalam *powtoon* juga tidak terlalu lama jadi tidak membuat siswa bosan dan jenuh. Sehingga siswa akan tetap tertarik dan termotivasi dalam belajar.

6. Materi disajikan secara interaktif dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.

Bahasa yang digunakan pada media *powtoon* mudah dipahami oleh siswa serta terdapat berbagai fitur canggih yang dapat dipilih sehingga memudahkan siswa dalam belajar.

7. Aplikasi yang digunakan dalam penyusunan multimedia interaktif *powtoon* sangat menarik sehingga produk yang dihasilkan juga memiliki kualitas gambar, animasi, video, suara, dan music yang lebih.

8. Dapat diintegrasikan dengan *platform* lain.

Media *powtoon* dapat diintegrasikan dengan *platform online* seperti *youtube*, *facebook*, dan sosial media lainnya. Untuk *platform offline powtoon* ini juga dapat diakses melalui pdf.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media *powtoon* memiliki kelebihan yaitu pembelajaran menjadi lebih efektif, dapat menghilangkan kejenuhan dalam pembelajaran, dapat meningkatkan semangat belajar, meningkatkan keterampilan guru

dalam mengelola pembelajaran, dan tampilan yang menarik, dinamis, dan interaktif.

c. Kekurangan Media *Powtoon*

Media *powtoon* memang mempunyai berbagai kelebihan yang sudah dipaparkan sebelumnya. Akan tetapi, terdapat pula kekurangan dari media pembelajaran *powtoon*. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Yulia & Ervinalisa, 2017) yang mengatakan bahwa kekurangan dari media pembelajaran *powtoon* sebagai berikut :

1. Hasil video yang dibuat menggunakan aplikasi *powtoon* harus melewati serangkaian proses yang sedikit rumit.

Video yang terdapat dalam media *powtoon* untuk pembuatannya sedikit rumit sehingga pembuat harus aktif dalam berkreasi dengan fitur-fitur yang ada pada *powtoon*.

2. Pengoperasian media ini membutuhkan alat utama berupa laptop dan apabila digunakan sebagai media pembelajaran di kelas diperlukan LCD proyektor dan speaker untuk menghasilkan gambar dan suara yang maksimal.

3. Keterbatasan kostumisasi pada fitur *powtoon*

Beberapa pengguna saat pembuatan *powtoon* dengan menggunakan fitur – fitur yang canggih dan animasi yang canggih terbatas. Jadi, apabila ingin menggunakan fitur yang lebih banyak maka harus berlangganan berbayar.

4. Keterbatasan format penyimpanan

Powtoon ini hanya dapat disimpan dalam beberapa format, diantaranya MP4, MPEG, AVI, dan youtube sehingga harus mempunyai penyimpanan yang ekstra.

5. Membutuhkan perangkat keras

Untuk membuat *powtoon* ini memerlukan perangkat keras supaya lebih maksimal seperti laptop dan komputer untuk menghasilkan video, suara yang maksimal. Selain itu, juga lebih memudahkan pembuat dalam mengakses dan mengkreasikan fitur-fitur dari *powtoon*.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu perubahan sikap yang signifikan yang dihasilkan dari pengalaman ataupun sebuah pembelajaran yang telah direncanakan. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Nurrita (2018) yang menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dilakukan oleh seseorang yang menghasilkan ilmu pengetahuan, keterampilan, sikap, perilaku menuju perkembangan ataupun memberikan suatu hasil. Hasil belajar merupakan merupakan sesuatu yang saling berkaitan dengan aktivitas belajar dikarenakan aktivitas belajar merupakan proses. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Nabillah & Abadi (2019) yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seorang siswa setelah melakukan proses belajar ataupun pengalaman pembelajaran.

Sudjana (2009) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Kemudian Dimiyati dan Mudjiono (2006), juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindakan belajar dan tindakan mengajar. Dari sisi guru, tindakan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. Dalam sistem pendidikan nasional pendidikan rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan hasil belajar dari Bloom (Purwanto, 2008) yang secara garis besar membaginya dalam tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor.

Berdasarkan uraian di atas, didapatkan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku dari belum bisa menjadi bisa dan dari yang belum tahu menjadi tahu. Hasil belajar pada penelitian ini menitik beratkan pada hasil belajar yang berupa kognitif. Hasil belajar kognitif dapat diukur melalui tes dan dapat dilihat dari nilai yang diperoleh. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku individu yang mencakup tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

b. Faktor – Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Dari pengertian hasil belajar sebelumnya, untuk mengetahui berhasil atau tidaknya proses belajar setiap individu dapat dilihat dari beberapa faktor, yaitu faktor instrinsik dan faktor ekstrinsik. Hal ini

sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Rahman (2021) yang mengemukakan bahwa faktor-faktor sangat berpengaruh terhadap hasil belajar seseorang dengan tujuan membantu siswa dalam mencapai hasil belajar yang maksimal. Dalyono (2009) juga mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi kesehatan, intelegensi dan bakat, minat dan motivasi, dan cara belajar. Sedangkan factor eksternal meliputi keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan sekitar. Berikut penjelasan dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, diantaranya:

- 1) **Faktor internal**, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri, meliputi; Kesehatan, intelegensi dan bakat, minat dan motivasi, dan cara belajar.
- 2) **Faktor eksternal**, yaitu faktor yang berasal dari luar diri, meliputi; keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas metode pengajaran yang terapkan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran termasuk ke dalam faktor eksternal yang kemudian secara berkelanjutan akan mempengaruhi faktor internal anak. Faktor eksternal yang dimaksudkan dalam hal ini adalah faktor yang berasal dari sekolah yaitu metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang inovatif akan berpengaruh terhadap minat dan motivasi (faktor internal) siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

4. Bahasa Indonesia

a. Pengertian Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam pendidikan. Hal ini dikarenakan Bahasa Indonesia juga dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari untuk seseorang mempunyai cara berfikir yang logis. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Silvia Citra Linda dan Hadiyanto (2019) bahwa Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang penting yang harus diajarkan di semua jenjang, khususnya jenjang Sekolah Dasar.

Bahasa Indonesia dimanfaatkan untuk sarana siswa dalam melatih kemampuan berfikir mereka dan mengembangkan diri mereka. Pada era sekarang ini, Bahasa Indonesia menjadi pondasi dalam meningkatkan sumber daya manusia untuk menjadi lebih baik. Selain itu, pentingnya mempelajari Bahasa Indonesia ini karena Bahasa Indonesia merupakan unsur komunikasi pertama Bangsa Indonesia dan sebagai Bahasa Nasional (Saragih, 2022). Hal ini membuktikan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia sangat penting diajarkan di sekolah dan harus diterapkan dengan baik dan optimal.

Dalam pembelajaran, mata pelajaran Bahasa Indonesia ini merupakan pembelajaran yang mempunyai maksud mengembangkan kemampuan siswa dalam berbahasa Indonesia dengan baik dan benar. Selain itu, mengasah kemampuan siswa dalam mengembangkan ide dan konsep kepada orang lain supaya terjalin interaksi dan menghasilkan transfer ilmu (Ibda, 2020). Dengan demikian, didapatkan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia mempunyai peranan yang sangat penting di semua jenjang, khususnya jenjang Sekolah Dasar

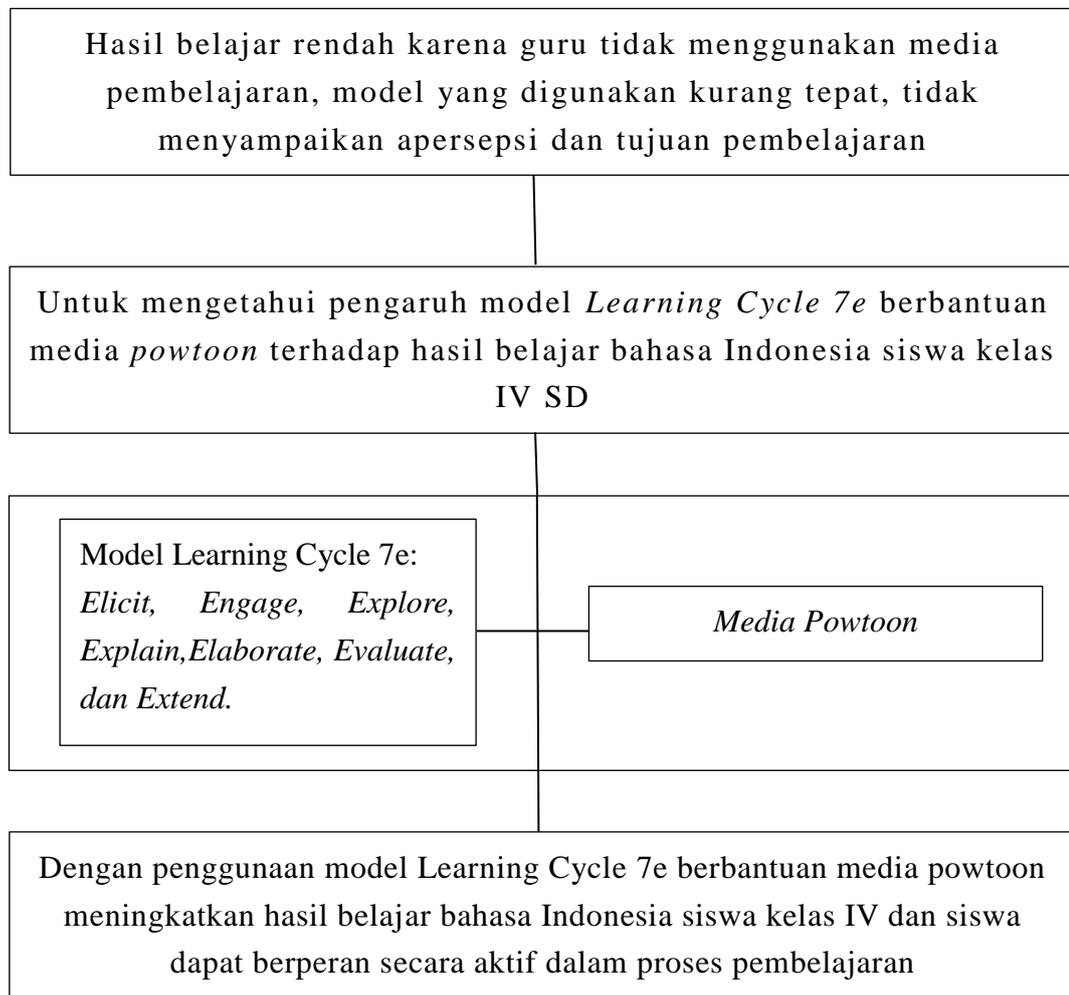
B. Kerangka Berpikir

Model pembelajaran berguna sebagai perantara untuk menyampaikan pembelajaran yang dilakukan oleh guru kepada siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Learning Cycle 7e*. Pembelajaran ini bertujuan untuk lebih memperjelas pemahaman siswa terhadap materi pelajaran termasuk materi pelajaran yang berupa proses. Pemahaman siswa terhadap materi pelajaran sedang tidak terlepas dari kemampuan siswa.

Rendahnya nilai siswa terhadap pelajaran bahasa Indonesia salah satunya karena tidak ada model pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi kalimat transitif dan intrasitif. Untuk itu perlu adanya perbaikan proses belajar mengajar di sekolah sebagai usaha meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya guru harus benar benar memperhatikan model pembelajaran yang digunakan saat mengajar.

Dalam rangka meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV dalam pembelajaran menggunakan model *Learning Cycle 7e* memiliki pengaruh yang signifikan. Untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa perlu menggunakan model pembelajaran serta media pembelajaran. Agar melibatkan siswa aktif dalam proses pembelajaran, pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil dan saling kerjasama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar. Adapun kerangka berpikir dari model *Learning Cycle 7e* dengan berbantuan media *Powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV SD. Berikut adalah kerangka berpikir dalam

penelitian ini



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Menurut kajian pustaka dan kerangka berpikir tersebut, maka hipotesis penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Learning Cycle 7e* berbantuan media *Powtoon* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV SD.

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Learning Cycle 7e* berbantuan media *Powtoon* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV SD.