

**PENGARUH MODEL *LEARNING CYCLE* TIPE 7E BERBANTUAN
MEDIA *GOOGLE SITES* TERHADAP HASIL BELAJAR
BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V**

S K R I P S I



OLEH:

WILDAN RIZKY ALAMSYAH

NIM. 2002101045

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI MADIUN**

2024

**PENGARUH MODEL *LEARNING CYCLE* TIPE 7E BERBANTUAN
MEDIA *GOOGLE SITES* TERHADAP HASIL BELAJAR
BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V**

SKRIPSI



OLEH:

WILDAN RIZKY ALAMSYAH

NIM. 2002101045

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PGRI MADIUN

2024

**PENGARUH MODEL *LEARNING CYCLE* TIPE 7E BERBANTUAN
MEDIA *GOOGLE SITES* TERHADAP HASIL BELAJAR
BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V**

SKRIPSI

Diajukan kepada UNIVERSITAS PGRI Madiun untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Strata 1
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

OLEH:

WILDAN RIZKY ALAMSYAH

NIM. 2002101045

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI MADIUN**

202

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS

PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran *Learning Cycle Tipe 7E*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Learning Cycle Tipe 7E*

Eisenkraft (2003) berpendapat bahwa tujuan dari *Learning Cycle* tipe *7e* adalah supaya pengetahuan permulaan dan perluasan, atau pertukaran informasi siswa fokuskan. Penerapan model ini melarang guru untuk mengabaikan persyaratan penting ini sebagai pembelajaran siswa. *Learning Cycle* merupakan rangkaian berbagai kegiatan yang terorganisasi serta membuat siswa diharapkan menguasai beberapa bidang kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran melalui peran aktif siswa (Nismalasari dkk., 2016). Model *Learning Cycle* pada mulanya terdiri atas fase-fase eksplorasi, pengenalan konsep dan aplikasi konsep. Dari pendapat yang dikemukakan oleh Nismalasari ini dapat diambil kesimpulan yaitu pusat model pembelajaran *Learning Cycle* adalah siswa sehingga dapat menemukan konsep baru secara mandiri dengan aktif terlibat. Model pembelajaran *Learning Cycle* terdiri atas berbagai tahapan terorganisir yang bisa membuat siswa mengkonstruksikan pengetahuan dengan benar.

Model *Learning Cycle* tipe 7e dapat diterapkan untuk mendukung keberlangsungan pembelajaran dalam melatih keterampilan abad 21. *Learning Cycle* bagian dari model pembelajaran konstruktivis yang bisa mempengaruhi kemampuan siswa kritis dalam berpikir. Hal ini sesuai dengan teori belajar Piaget yang dikutip (dalam Siagian, 2015) pengembangan kemampuan berpikir konkrit ke berpikir formal adalah tujuan *Learning Cycle* tipe 7e. Pembelajaran *Learning Cycle* tipe 7e pada mulanya mempunyai tiga langkah, tetapi telah berkembang menjadi lima tahap yang disebut 5E, kemudian berkembang menjadi 7E dengan pengetahuan awal ditekankan melalui pemindahan pembelajaran.

Diana dkk., (2019) mengemukakan pendapat bahwa pada awalnya *Learning Cycle* hanya memiliki tiga fase diantaranya : mengeksplorasi, mengenali informasi, serta pengaplikasian konsep. Diawali tahapan eksplorasi, fase ini memberikan kesempatan untuk mengkonstruksikan konsep dan bekerjasama. Konstruksi spiritual dari ide-ide baru yang muncul selama tahap konseptualisasi diperoleh dari pengalaman fisik. Pada tahap penemuan siswa memperoleh dan menyerap ide-ide lewat interaksi. Tahap selanjutnya yaitu aplikasi yang didalamnya terdapat interaksi fisik dan sosial (penerapan berbagai ide yang baru) dengan memberikan kesempatan siswa. Tiga tahap *Learning Cycle* tersebut umumnya dikenal sebagai *Learning Cycle E-I-A*.

Winarsih dkk., (2019) berpendapat bahwa model *Learning Cycle 5e* ini terdiri dari 5 tahap, yaitu *engage* (menumbuhkan minat), *explore* (eksplorasi), *explain* (penjelasan), *elaboration* (elaborasi), dan *evaluation* (evaluasi). Pembelajaran 5E Model pembelajaran membimbing siswa untuk membangun pengetahuan mereka sendiri melalui lima fase-E dari siklus pembelajaran: *engagement*, *exploration*, *explanation*, *elaboration*, and *evaluation* (Nasir dkk., 2015). Pada awal pembelajaran ditambahkan fase *engage* untuk menguji awal pengetahuan siswa, dan di akhir pembelajaran ditambah fase *evaluate* yang digunakan guru untuk menilai siswa dalam hal pemahaman, sedangkan tahap memahami informasi serta pengaplikasian informasi dirubah menjadi *explain* dan *elaborate*. Model *Learning Cycle* dapat diimplementasikan dalam beberapa tahap saat pembelajaran. Fase pertama yaitu *engage*, guru membangkitkan minat serta keingintahuan siswa pada materi yang dibahas kemudian guru memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan aktivitas keseharian siswa. Ketika siswa dihadapkan pada permasalahan yang dirancang dengan konteks kehidupan keseharian siswa kemampuan berpikir kritis siswa akan berkembang (Adnyani dkk., 2018). Selanjutnya adalah tahap *explore*, siswa didorong agar menguji asumsi ataupun membuat asumsi lain, melakukan observasi, dan mencatat observasi secara mandiri. Guru berperan sebagai moderator atau fasilitator. Tahap ketiga adalah *explain*, siswa diminta

untuk menggunakan tulisan dan gagasannya menjelaskan konsep yang telah diperoleh untuk memberikan penjelasan atau bukti dari apa yang dijelaskan siswa. Pada tahap *explain*, guru terlebih dahulu menjelaskan kepada siswa, memberikan pemahaman dan penjelasan tentang topik yang dibahas. Pada tahap *elaboration*, guru merancang kegiatan pembelajaran dengan mengimplementasikan konsep dalam situasi baru dan berbeda untuk menyampaikan pentingnya belajar kepada siswa. Dalam penilaian Fase 5e, siswa menilai diri sendiri dengan mengajukan pertanyaan yang umum tentang materi yang tidak dapat dipahami dan mencari jawaban menggunakan hasil pencarian yang diperoleh selama tahap *exploration*.

Model *Learning Cycle* mempunyai tujuh pembaharuan fase yang saat ini dikenal dengan sebutan model pembelajaran 7E. Eisenkraft dikutip (dalam Adilah & Budiharti, 2015) model *Learning Cycle* tipe 7e memusatkan pada kepentingan, permulaan pemahaman siswa dibangkitkan, serta perluasan dari keterkaitan rancangan. Guru tidak boleh mengabaikan persyaratan proses.

Berdasarkan pendapat tersebut bisa diambil kesimpulan yaitu inti dari *Learning Cycle* tipe 7e adalah model belajar dengan basis konstruktivis dengan tujuh tahapan belajar meliputi *Elicit* (Memunculkan awal pengetahuan siswa), *Engage* (Perhatian siswa difokuskan), *Explore* (Mengeksplorasi), *Explain* (Menjelaskan), *Elaborate* (Penerapan), *Evaluate* (Penilaian), serta *Extend* (Perluasan

konsep) dengan terorganisir serta siswa sebagai pusat pembelajaran yang menyebabkan mereka aktif menemukan konsep secara mandiri.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Learning Cycle Tipe 7E*

Pendapat Eisenkraft yang diterjemahkan Sutrisno, Dwiastuti, dan Karyanto (dalam Mulyasari dkk., 2022) menguraikan tentang beberapa tahapan dari *Learning Cycle tipe 7e* diantaranya :

1) *Elicit* (Pengetahuan permulaan siswa dimunculkan)

Guru berupaya untuk memunculkan keingintahuan siswa dan memperkenalkan pengetahuan baru dengan guru mengajukan pertanyaan sehingga membangkitkan rasa keingintahuannya terhadap jawaban siswa. Fase ini diawali dari pertanyaan terkait mata pelajaran dalam hal ini mata pelajaran bahasa Indonesia, dengan menggunakan contoh-contoh sederhana bagi siswa, seperti dalam kehidupan keseharian siswa.

2) *Engage* (Menarik Perhatian Siswa)

Tahap *Engage* membantu guru menarik perhatian siswa, merangsang siswa untuk berpikir kritis, dan menumbuhkan minat serta memotivasi mereka dalam mempelajari suatu konsep yang guru akan ajarkan. Pada Fase ini, bisa dilakukan dengan membaca, diskusi, praktek, ataupun kegiatan yang dapat memperluas wawasan serta membangkitkan keingintahuan siswa. Kegiatan pada tahap ini guru bisa ajukan pertanyaan, mengidentifikasi masalah, atau mendemonstrasikan peristiwa

yang tidak sesuai, kemudian menggunakan diskusi kelompok kecil guna merangsang dan menumbuhkan berbagai ide (Qarareh, 2012).

3) *Explore* (Mengeksplorasi)

Pada tahap *explore* siswa mendapatkan informasi melalui aktivitas nyata tentang konsep yang sedang dipelajari bersama guru di kelas. Kemudian, guru memberikan kesempatan siswa bekerjasama dalam kelompok kecil dengan instruksi dari guru. Guru mengajukan pertanyaan, memberikan masukan, dan menilai siswa dari tingkat pemahaman mereka.

4) *Explain* (Menjelaskan)

Pada fase *explain*, guru memperkenalkan siswa dengan berbagai pengetahuan baru seperti teori, konsep, dan hukum yang belum diajarkan guru kepada siswanya. Guru meminta siswa melengkapi serta mempresentasikan temuan barunya. Siswa dikenalkan pada kosakata ilmiah, mengajukan pertanyaan, dan siswa didorong mengemukakan pendapat guna menyampaikan hasil pencariannya.

5) *Elaborate* (Menerapkan)

Tujuan dari fase *Elaborate* adalah mengimplementasikan konsep, pengertian, simbol, serta keterampilan kepada siswa dalam berbagai pertanyaan berhubungan dengan contoh pelajaran yang telah dipelajari.

6) *Evaluate* (Menilai)

Pada pembelajaran *Learning Cycle* tipe *7e* ini terdapat evaluasi formatif dan evaluasi komprehensif. Pada penilaian formatif aktivitas semua siswa harus dinilai oleh guru. Penilaian formatif dapat dilakukan pada tahap pencarian, keterlibatan, penjelasan, perluasan, dan penyempurnaan. Pada fase eksplorasi dan eksplanasi, penilaian yang guru lakukan dapat dengan mengecek pemahaman siswa terkait materi yang baru mereka dapatkan.

7) *Extend* (Memperluas)

Guru melakukan beberapa kegiatan untuk menginspirasi siswa agar mereka mencari keterkaitan antara informasi setelah siswa pelajari dengan pengetahuan lain yang siswa kurang kuasai. Tahap *extend* memiliki tujuan untuk memikirkan, menemukan, serta menguraikan konsep yang sudah diajarkan dan memberikan contoh penerapannya.

Menurut Rohaniyah & Azizah, (2017), *Learning Cycle* tipe *7e* memiliki 7 tahap atau fase, diantaranya:

- 1) *Elicit*, fase ini memiliki tujuan agar pengetahuan siswa muncul.
- 2) *Engage*, tujuan dari fase *engage* yaitu rasa keingintahuan siswa dikembangkan.
- 3) *Eksplore*, pemberian kesempatan kepada siswa untuk melakukan pengamatan, pengidentifikasian hipotesis.

- 4) *Explain*, pengetahuan terkait berbagai teori, dasar hukum diberikan kepada siswa.
- 5) *Elaborate*, siswa menerapkan pengetahuan yang didapatkan selama proses pembelajaran.
- 6) *Evaluate*, mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terkait materi yang dipelajari.
- 7) *Extend*, pemberian soal terkait materi yang diajarkan.

Berdasarkan penjelasan dari ahli tersebut, dapat diambil kesimpulan terkait sintaks *Learning Cycle* tipe *7e* antara lain: 1) *Elicit*. Guru mengajukan pertanyaan sehingga membangkitkan rasa keingintahuan guru terhadap jawaban siswa. Fase ini diawali dari pertanyaan terkait mata pelajaran dalam hal ini mata pelajaran bahasa Indonesia, dengan menggunakan contoh-contoh sederhana bagi siswa; 2) *Engage*. Guru menarik perhatian siswa, merangsang siswa untuk berpikir kritis, dan menumbuhkan minat serta memotivasi mereka kepada konsep yang guru akan ajarkan. Pada fase *Engage*, aktivitas yang dapat dikerjakan yaitu membaca, diskusi, praktek, atau kegiatan yang dapat memperluas pengetahuan; 3) *Eksplore*. Siswa mendapatkan pengetahuan melalui pengalaman langsung tentang konsep yang sedang dipelajari bersama guru di kelas. Guru mengajukan pertanyaan, memberikan masukan, dan menilai siswa dari tingkat pemahaman mereka; 4) *Explain*. Pada tahap ini, guru menyuruh siswa melengkapi dan mempresentasikan temuan barunya.

Siswa dikenalkan pada kosakata ilmiah, mengajukan pertanyaan, dan siswa didorong mengemukakan pendapat guna mengemukakan hasil pencariannya; 5) *Elaborate*. Tahap *elaborate* memiliki tujuan yaitu agar guru menerapkan konsep, definisi, simbol, dan keterampilan kepada siswa dalam berbagai pertanyaan berhubungan dengan contoh pelajaran yang telah siswa dapatkan; 6) *Evaluate*. Guru melakukan penilaian, mengamati pengetahuan yang diperoleh siswa melalui tes mengenai materi yang sudah dipelajari; 7) *Extend*. Guru melakukan kegiatan supaya menginspirasi siswa agar mencari tahu keterkaitan antara informasi yang sudah dipelajari dengan informasi yang mereka belum dipelajari.

c. Kelebihan Model Pembelajaran *Learning Cycle Tipe 7E*

Pembelajaran *Learning Cycle* tipe *7e* mempunyai keunggulan yaitu mampu mengembangkan keterampilan peserta didik dalam sikap ilmiah. Beberapa kelebihan *Learning Cycle* menurut Mulyasari dkk., (2022) yang dimiliki yaitu: 1) Pusat pembelajaran adalah siswa; 2) Konsep baru yang berkaitan dengan informasi yang sudah dipelajari siswa; 3) Penemuan serta investigasi yang merupakan pemecahan masalah dari orientasi pembelajaran; 4) Mengutamakan pengalaman nyata sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna; 5) Menghindari siswa dari metode pembelajaran konvensional yang sering menghafal; dan 6) Siswa dituntut agar aktif, kreatif serta kritis.

Kelebihan model *Learning Cycle* menurut Suparmi (2022), yaitu; 1) Memotivasi belajar siswa karena mereka dilibatkan langsung selama kegiatan belajar berlangsung; 2) Sikap ilmiah siswa dikembangkan; 3) Siswa semakin berkesan dalam mengikuti pelajaran.

Kesimpulan yang bisa diperoleh terkait berbagai kelebihan *Learning Cycle* tipe 7e antara lain : 1) Peserta didik lebih aktif; 2) Proses belajar menjadi lebih bermakna karena mengutamakan pengalaman yang sebenarnya; 3) Membantu mengembangkan sikap ilmiah siswa.

d. Kekurangan Model Pembelajaran *Learning Cycle* Tipe 7E

Selain kelebihan yang terdapat pada *Learning Cycle* tipe 7E, pembelajaran *Learning Cycle* juga terdapat kekurangannya. Namun, ketika guru melakukan perencanaan dan melaksanakannya dengan maksimal, kekurangan ini bisa diatasi.

Kekurangan model *Learning Cycle* menurut Suparmi (2022) diantaranya : 1) Efektivitas dari pembelajaran kurang jika penguasaan materi serta sintaks yang digunakan guru belum maksimal; 2) Guru dituntut maksimal serta kreatif dalam penyusunan dan pelaksanaan proses pembelajaran dengan model ini; 3) Perencanaan dan pengorganisasian kelas harus dikelola dengan baik.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut diperoleh kesimpulan terkait kekurangan *Learning Cycle* tipe 7E yaitu : 1) Pembelajaran

kurang efektif jikalau penguasaan materi serta sintaks guru belum maksimal; 2) Dibutuhkan lebih banyak waktu dan energi untuk merencanakan dan menerapkan pembelajaran; 3) Guru dituntut maksimal serta kreatif dalam penyusunan dan pelaksanaan proses pembelajaran dengan model ini.

2. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Pembelajaran basis permasalahan merupakan suatu metode pembelajaran yang diawali kegiatan pengumpulan serta pengintegrasian informasi yang baru menggunakan permasalahan (Sofyan dkk., 2017). Pembelajaran dengan menggunakan masalah sebagai langkah pembelajaran bisa diawali dari kegiatan diskusi kelompok antar siswa, kegiatan penyelidikan, menemukan suatu masalah, serta menyelesaikan permasalahan dengan petunjuk dari guru sebagai fasilitator. Menurut Dahlia (2022) model *Problem Based Learning* adalah suatu model dengan menghadapkan siswa pada permasalahan nyata dan mempunyai makna, siswa diberi fasilitas dalam memecahkan, menyelidiki, kerjasama, dan merangsang siswa menghasilkan suatu hasil atau karya.

Berdasarkan berbagai pengertian tersebut, model *Problem Based Learning* diartikan sebagai kegiatan belajar dengan mengintegrasikan permasalahan sebagai langkah pembelajaran yang bisa diawali dari kegiatan diskusi kelompok antar siswa, kegiatan penyelidikan,

menemukan suatu masalah, serta menyelesaikan permasalahan dengan petunjuk dari guru sebagai fasilitator.

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Pendapat John Dewey (dalam Syamsidah & Suryani, 2018) model *Problem Based Learning* mempunyai 6 langkah pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Siswa diorientasikan kepada permasalahan. Siswa dibimbing guru dalam menentukan permasalahan akan didiskusikan penyelesaiannya dalam proses pembelajaran, meskipun permasalahannya sudah guru tetapkan.
- 2) Penganalisisan masalah. Siswa meninjau permasalahan dengan kritis melalui berbagai sudut pandang.
- 3) Perumusan hipotesis. Siswa melakukan perumusan berbagai kemungkinan dalam memecahan permasalahan sesuai dengan pengetahuan yang didapatkan.
- 4) Pengumpulan data. Siswa melakukan pencarian serta menggambarkan informasi dari berbagai sumber yang dibutuhkan guna memecahkan permasalahan.
- 5) Pengujian hipotesis. Penerimaan serta penolakan hipotesis disesuaikan dengan perumusan dan pengambilan kesimpulan.
- 6) Perumusan pilihan penyelesaian. Siswa menyampaikan hasil akhir sesuai dengan rumusan dari hasil pengujian hipotesis dan perumusan kesimpulan,

Menurut David Johnson (dalam Syamsidah & Suryani, 2018) memaparkan 5 tahapan model *Problem Based Learning* sebagai berikut:

- 1) Pendefinisian masalah. Siswa merumuskan permasalahan dari kejadian tertentu yang terdapat konflik sehingga siswa jelas terkait permasalahan yang dikaji.
- 2) Pendiagnosian permasalahan. Penentuan sebab-sebab masalah terjadi.
- 3) Perumusan alternatif penyelesaian. Melakukan diskusi kelas untuk menguji setiap tindakan.
- 4) Memilih dan menggunakan strategi penyelesaian. Mengambil putusan terkait strategi apa yang dipilih.
- 5) Pengevaluasian. Evaluasi yang dilakukan yaitu evaluasi proses serta hasil.

Kesimpulan dari pemaparan tahapan *Problem Based Learning* tersebut, tahap dalam *Problem Based Learning* diantaranya: 1) Pengorientasian permasalahan; 2) Perumusan masalah; 3) Perumusan hipotesis; 4) Pengumpulan data; 5) Pengujian hipotesis; 6) Memilih alternatif penyelesaian masalah.

c. Kelebihan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Kelebihan menerapkan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran menurut Johnson & Johnson (dalam Sofyan dkk., 2017) sebagai berikut: 1) Siswa ditekankan mencari serta menyelesaikan

suatu permasalahan; 2) Siswa didorong untuk berkolaborasi dengan siswa lain dalam suatu kelompok belajar; 3) Memberi siswa praktik dan pengalaman belajar. Menurut Dahlia (2022) kelebihan menerapkan model *PBL* yaitu: 1) Kegiatan pembelajaran akan membuat kesan karena melibatkan siswa dengan permasalahan yang konkrit; 2) Pembelajaran berfokus kepada siswa; 3) Meningkatkan keterampilan siswa kritis dalam berpikir.

Kesimpulan dari beberapa pendapat terkait kelebihan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu: 1) Penekanan kegiatan belajar terhadap masalah nyata siswa; 2) Mendorong siswa berdiskusi dalam kelompok; 3) Pembelajaran akan bermakna karena melibatkan peran aktif siswa.

d. Kekurangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Menurut Sofyan Sofyan dkk., (2017) kekurangan menerapkan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran yaitu memerlukan pelatihan serta training sebelum menggunakan model *PBL* sehingga guru perlu menguasai proses serta tujuan dari penggunaan *PBL* dalam pembelajaran. Menurut Masrinah dkk., (2019) *PBL* kurang sesuai dengan siswa sekolah dasar karena masalah siswa dalam bekerja kelompok, dibutuhkan waktu lebih lama serta hanya mata pelajaran tertentu yang bisa menerapkan model *PBL*.

Kesimpulan dari beberapa pendapat terkait kekurangan pengimplementasian pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu: 1)

Memerlukan keterampilan guru yang bisa mengakomodasi penggunaan model *PBL*; 2) Waktu yang diperlukan lebih lama dalam pengimplementasian model *PBL*; 3) Tidak semua mata pelajaran bisa menggunakan model *PBL*.

3. Media Pembelajaran *Website*

a. Pengertian Pembelajaran *Website*

Pengertian *website* atau *web* merupakan gabungan halaman berbagai situs serta sebaran dokumen dokumen dari sebagian komputer pusat yang terdapat di seluruh dunia serta terhubung menjadi kesatuan jaringan dengan bantuan internet. Menurut Zufria & Hasan Azhari (2017) *website* didefinisikan sebagai suatu perangkat yang terdiri dari teks, gambar, animasi, suara yang menjadi media informasi yang menarik digunakan orang lain. Batubara (2018) mendefinisikan pembelajaran dengan basis *web* yaitu pembelajaran dengan berbantuan teknologi internet dalam pelaksanaannya. Selain itu, *website* mempunyai pengertian sebagai kumpulan halaman yang terdapat beberapa halaman yang terdapat informasi dengan bentuk data digital, audio, serta animasi lain disediakan melalui jalur koneksi internet.

Berdasarkan pendapat tersebut, disimpulkan bahwa bahwa *website* adalah suatu halaman yang dapat diakses melalui browser pada jaringan internet dan memuat informasi berupa teks, gambar, animasi, dan informasi terkait lainnya. Pembelajaran berbasis *web* diartikan

sebagai pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa dengan menggunakan teknologi internet. Pembelajaran berbasis *web* mencakup berbagai media elektronik dan metode pembelajaran. Keuntungan pembelajaran berbasis *web* ini antara lain siswa dapat dengan mudah mengakses konten pembelajaran kapan saja dan di mana saja, serta mendorong pembelajaran mandiri siswa.

b. Pembelajaran Berbasis Web

Batubara (2018) menjelaskan pembelajaran berbasis *web* mengacu pada pembelajaran yang pelaksanaannya didukung oleh pemanfaatan teknologi internet. Maksud dari pembelajaran berbasis *web* adalah beberapa contoh pembelajaran elektronik (*e-learning*) yang menggunakan teknologi internet sebagai alat pembelajarannya. Pembelajaran berbasis *web* disebut sebagai *Web Based Training (WBT)* atau Pembelajaran Berbasis *Web* dalam hal proses pendidikan. Menurut Fauziah (2020) pembelajaran berbasis *web* merupakan suatu aplikasi dari teknologi *web* sebagai pendukung proses pendidikan di dalam pembelajaran.

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan basis *web* diartikan sebagai suatu teknologi *web* guna membantu proses pembelajaran yang dilaksanakan guru serta siswa dengan berbantuan teknologi internet.

4. Media *Google Sites*

a. Pengertian Media *Google Sites*

Proses pembelajaran berbasis *web* dapat diselenggarakan dengan menggunakan *website* pembelajaran yang sudah tersedia seperti *Google Classroom* atau membangun dan merancang *website* pembelajaran sendiri dengan suatu aplikasi khusus salah satunya adalah *Google Sites*. Menurut Jubaidah & Rizki Zulkarnain (2020) bahwa *Google Sites* merupakan salah satu produk dari *google* sebagai *tools* untuk membuat situs *web*. Dari pendapat ini dapat dilihat bahwa siapa saja dapat membuat atau mengoperasikan *web* dengan *Google Sites*, tidak terkecuali seorang guru yang sekarang ini melakukan kegiatan pembelajaran bisa secara *WFH (Work From Home)* atau biasa disebut secara *Online*. Hal ini dikarenakan ditemukan banyak kemudahan dalam penggunaan *Google Sites*, seperti yang dijelaskan oleh beberapa ahli salah satunya yaitu Arief (2017) *Google Sites* adalah media yang mudah untuk membuat informasi yang dapat diakses oleh banyak orang yang membutuhkannya secara cepat maupun bekerja sama dalam situs untuk menambahkan berkas file lampiran serta informasi dari aplikasi *Google* lainnya seperti *Google docs, sheet, forms, calendar, awesome table* dll. *Google sites* adalah aplikasi *online* yang diciptakan *google* untuk membuat *website* kelas, sekolah, atau lainnya. Pengguna dapat menghubungkan informasi dari

berbagai sumber dalam satu tempat (termasuk presentasi, video, teks, dan lain sebagainya) serta dapat dibagikan menyesuaikan kebutuhan.

Dari beberapa pendapat para ahli terkait pengertian media *Google Sites* dapat disimpulkan bahwa *Google Sites* adalah salah satu Aplikasi atau *software* komputer yang dirancang untuk membangun sebuah *website* pembelajaran yang bisa dipakai oleh siapa saja termasuk untuk seorang pendidik, di mana di dalam *website* tersebut kita dapat menyusun pembelajaran dengan berbagai fasilitas yang mendukung.

5. Media Canva

a. Pengertian Media Canva

Media *Canva* adalah suatu aplikasi dengan basis teknologi yang menyediakan ruang belajar bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran (Purba & Harahap, 2022). *Canva* mempunyai tampilan menarik dengan berbagai *template* yang bisa digunakan dalam pembelajaran. Melalui penggunaan media *Canva* dalam pembelajaran, dapat memotivasi siswa sehingga menumbuhkan minat mereka dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas. Menurut (Wulandari & Mudinillah, 2022) media *Canva* merupakan suatu aplikasi yang bisa digunakan dalam mendesain media untuk pembelajaran. Tersedia berbagai fitur yang bisa digunakan guru agar kegiatan pembelajaran bisa lebih komunikatif serta visual yang disajikan bisa mempermudah siswa dalam mentransfer pengetahuan.

Canva memberi guru ruang dalam bereksplorasi serta mengembangkan kreativitasnya dalam menggunakan media untuk pembelajaran.

Kesimpulan dari media *Canva* menurut beberapa pendapat tersebut yaitu *Canva* merupakan suatu aplikasi dengan basis teknologi yang menyediakan ruang belajar bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran. *Canva* menyediakan fitur yang bisa digunakan guru agar kegiatan pembelajaran bisa lebih komunikatif serta visual yang disajikan bisa mempermudah siswa dalam mentransfer pengetahuan.

6. Hasil Belajar

a. Pengertian

Hasil belajar merupakan hasil siswa yang didapatkan dari proses belajar yang telah dilaksanakan guna menambah informasi, pengetahuan dan pengalaman (Asriningtyas dkk., 2018). Hasil belajar siswa ini yang kemudian dapat mengukur kemampuan yang sudah diperoleh dan dapat menentukan langkah-langkah kedepannya. Menurut Milsan & Wewe (2018) hasil belajar merupakan sesuatu yang didapatkan sesudah siswa belajar.

Hasil belajar digunakan untuk menentukan ketercapaian siswa dalam mengetahui serta memahami pelajaran tertentu, biasanya dinyatakan dengan nilai yang berupa huruf atau angka. Hasil belajar bisa berupa nilai, keterampilan serta sikap setelah siswa mengikuti

kegiatan belajar. Siswa mendapatkan kepandaian serta keterampilan tertentu melalui kegiatan belajar

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian serta kemampuan siswa secara keseluruhan sesudah mereka belajar berupa kemampuan kognitif, afektif, serta psikomotor karena pengalaman siswa tidak berasal dari salah satu aspek potensi saja. Dalam memenuhi pencapaian pembelajaran dibutuhkan tes hasil belajar digunakan sebagai alat ukur untuk mengukur kemampuan siswa.

b. Ranah

Benjamin S. Bloom (dalam Zinudin, 2023) memaparkan pendapat terkait pengelompokan tujuan pendidikan merujuk kepada tiga macam domain yang ada pada individu siswa, yaitu: (1) Ranah proses berpikir (*cognitive domain*), (2) Ranah nilai atau sikap (*affective domain*), dan (3) Ranah keterampilan (*psychomotor domain*). Ketiga ranah inilah yang menjadi target utama selama pelaksanaan penilaian hasil belajar, diantaranya: apakah materi atau bahan ajar yang diberikan telah siswa pahami?, apakah peserta didik telah menghayatinya?, apakah materi pelajaran yang sudah guru berikan bisa diimplementasikan secara konkrit dalam dalam kehidupan sehari-hari siswa?

c. Faktor yang mempengaruhi hasil Belajar

Beberapa hal yang bisa berpengaruh pada hasil belajar siswa adalah dari dalam individu dan dari luar individu siswa. Contoh faktor yang berasal dari dalam individu diantaranya: (1) faktor kesehatan atau jasmani, (2) faktor rohani ataupun kondisi batin, (3) faktor psikologis. Sedangkan faktor dari luar diri individu yaitu : (1) keluarga, dimulai dari cara orang tua mendidik anak, hubungannya dengan keluarga, serta dukungan yang diberi orang tua maupun keluarga, (2) Faktor sekolah contohnya hubungan dengan teman sekelas, cara guru mengajar, proses pembelajaran serta fasilitas yang didapatkan, (3) Faktor lingkungan masyarakat, dimulai dari peran di masyarakat, hubungan dengan lingkungan dan kondisi lingkungan (Syachtiyani & Trisnawati, 2021). Beberapa sebab eksternal yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar dibedakan menjadi dua, yakni lingkungan sosial siswa: lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Lingkungan Non Sosial siswa: fasilitas belajar, tempat tinggal, waktu belajar siswa.

7. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Pengajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar diarahkan untuk karakteristik dan kebutuhan mereka. Melalui pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar, siswa diharapkan dapat menggunakan bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi yang membantu mereka bersosialisasi. Pembelajaran ini juga ditujukan guna meningkatkan kemampuan siswa

dalam berkomunikasi dengan lisan maupun tulisan. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar diharapkan bisa menumbuhkan apresiasi siswa terhadap hasil karya sastra Indonesia Solchan (dalam Zulela, 2012).

Bahan pengajaran bahasa Indonesia mempunyai tiga komponen utama yang menjadi garis besarnya. Tiga komponen itu, yaitu, (1) Kebahasaan, (2) kemampuan berbahasa, dan (3) kesusastraan. Komunikasi dalam keterampilan bahasa memiliki beberapa tingkatan dan kualitas keterampilan masing-masing individu. Ada orang yang keterampilan berbahasa dengan optimal sehingga komunikasinya mudah dicerna. Namun, ada juga yang lemah dalam tingkat keterampilan sehingga tujuan komunikasinya tidak tercapai, tetapi ada kesalahan berkomunikasi sehingga informasi yang disampaikan tidak maksimal. Bahasa Indonesia sangat berguna untuk berkomunikasi antar sesama. Sama halnya dengan siswa, mereka menggunakan bahasa Indonesia dalam aktivitas kesehariannya dengan teman ataupun keluarganya. Tingkat kemampuan memahami serta mencerna tergantung kepada kemampuan komunikasinya.

B. Kerangka Berpikir

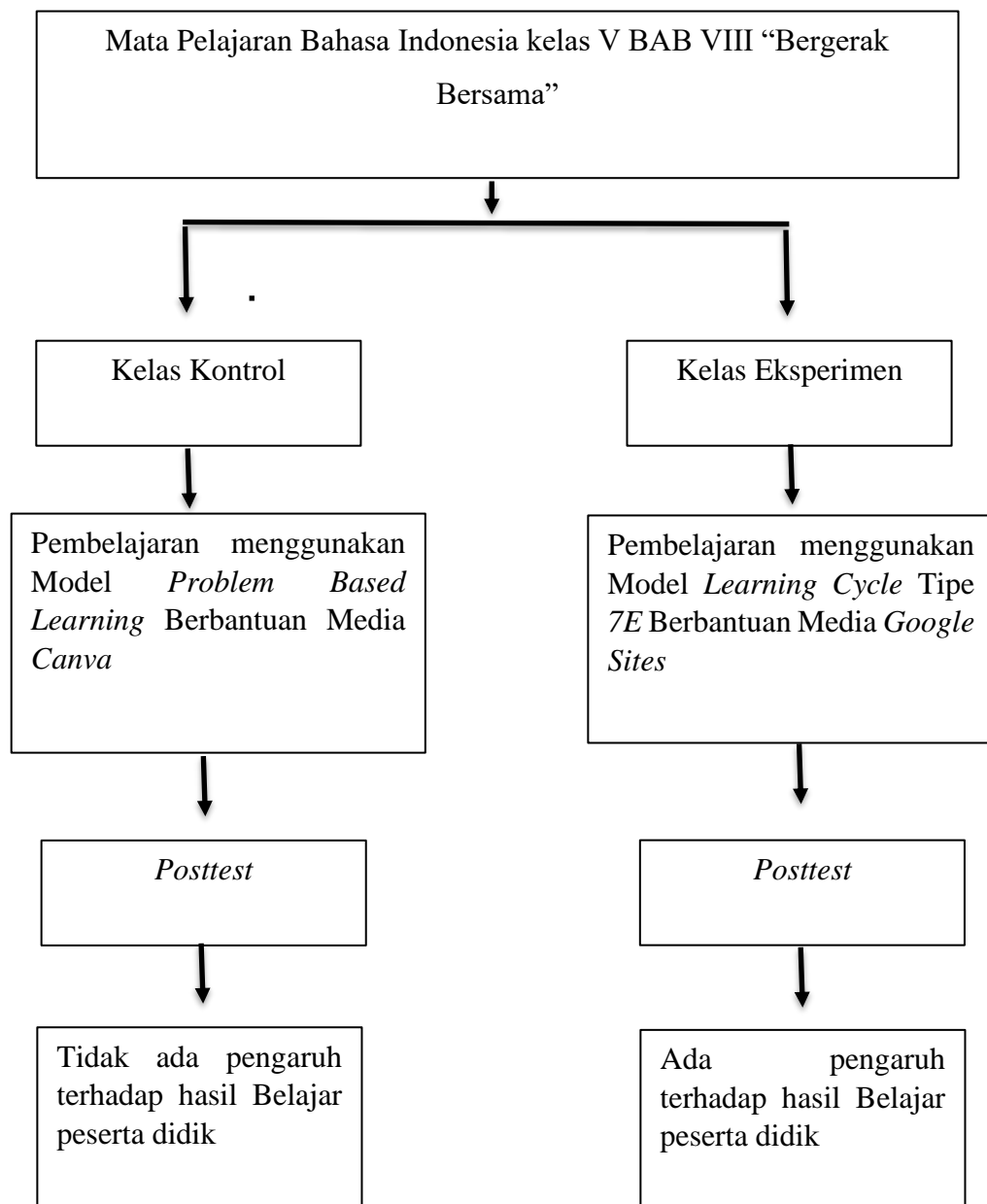
Sebagai guru dalam suatu proses pembelajaran sudah seharusnya memahami kondisi, situasi, dan keadaan siswa saat proses pembelajaran terjadi. Untuk memahami keadaan siswa ini, kemudian guru bisa dengan mudah memilih, menggunakan dan menerapkan model dan media pembelajaran yang mendukung serta menyesuaikan kondisi di lapangan, situasi

serta keadaan siswa. Siswa dapat terlibat dalam menyampaikan materi pembelajaran serta memicu mereka untuk mencapai hasil belajar optimal.

Model pembelajaran yang digunakan guru salah satunya yaitu *Learning Cycle* tipe 7e. *Learning Cycle* tipe 7e yaitu model belajar dengan basis konstruktivis yang terorganisasi serta siswa sebagai pusat sehingga mereka dapat menemukan konsep secara mandiri. Untuk mewujudkan hal tersebut, *Learning Cycle* terdiri dari beberapa sintaks yang terorganisir sehingga pengkontruksian pemahaman siswa bisa berjalan sesuai dengan harapan.

Selain menggunakan model yang sesuai dalam penyampaian materi juga harus berbantuan media dengan penyesuaian supaya kegiatan belajar lebih aktif. Media *Google Sites* digunakan dalam penelitian ini. *Google Sites* adalah salah satu aplikasi atau *software* komputer yang dirancang untuk membangun sebuah *website* pembelajaran yang dapat digunakan oleh siapa saja terutama untuk seorang pendidik, di mana di dalam *website* tersebut kita dapat menyusun pembelajaran dengan berbagai fasilitas yang mendukung.

Mata pelajaran bahasa Indonesia yang diajarkan pada kelas V merupakan suatu mata pelajaran yang memiliki cakupan materi yang cukup luas. Peneliti menerapkan jenis *Learning Cycle* tipe 7E dengan bantuan *Google Sites* diharapkan dapat mempengaruhi kemampuan peserta didik supaya membantu mencapai hasil belajar yang baik. Berikut ini merupakan gambaran kerangka berpikir dari penulis "Pengaruh Model *Learning Cycle* Tipe 7E Berbantuan Media *Google Sites* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V"



Gambar 2. 1 Skema Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pada kerangka berpikir tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan sementara (hipotesis) pada penelitian itu, yakni:

H_1 : “Ada pengaruh model *Learning Cycle* tipe *7E* berbantuan media *Google Sites* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas V”.

H_0 : “Tidak ada pengaruh model *Learning Cycle* tipe *7E* berbantuan media *Google Sites* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas V”.

