

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

a. Pengertian Model Problem Based Learning

PBL merupakan model pembelajaran yang menitikberatkan pada upaya pemecahan masalah, dimulai dari identifikasi permasalahan hingga proses analisis untuk memperoleh hasil sebagai langkah menuju solusi (Yasa & Bhoke, 2019). PBL mengajak siswa mempelajari pengetahuan yang relevan untuk terlibat langsung dalam proses pemecahan masalah melalui beberapa tahapan yang didasarkan pada metode ilmiah baik secara mandiri, kelompok dan kritis.

Siswa perlu melakukan pembelajaran mandiri maupun kelompok dengan mencari informasi tambahan yang mendukung penyelesaian masalah. Pendekatan pembelajaran berbasis masalah mengacu pada penggunaan masalah dunia nyata sebagai kerangka berpikir dalam proses pembelajaran. PBL merupakan metode pembelajaran yang diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas dan membantu dalam memecahkan suatu masalah (Ariyani & Kristin, 2021). Strategi ini mendorong siswa menyusun solusi permasalahan kontekstual.

Peneliti menyimpulkan bahwa dalam PBL, siswa dihadapkan pada masalah autentik dan diberikan kebebasan untuk menyelesaikannya melalui tahap-tahap metode ilmiah. Siswa belajar berpikir dan memahami materi pelajaran melalui pengalaman pemecahan masalah. PBL juga merupakan model pembelajaran kooperatif yang memberikan pengalaman belajar aktif kepada siswa. PBL dapat meningkatkan dalam kemampuan berpikir kritis siswa, mengembangkan keterampilan, dan memandirikan mereka sehingga hasil belajar siswa akan mengalami peningkatan.

b. Sintaks

Tahapan pembelajaran dengan model PBL (Yulianti & Gunawan, 2019) yaitu :

- 1) Orientasi masalah : Guru mengenalkan masalah pembelajaran.
- 2) Mengorganisasikan siswa: Guru memberikan panduan tentang bagaimana siswa akan belajar dan bekerja sama.
- 3) Membimbing penyelidikan : Guru mendukung siswa dalam melakukan eksplorasi, secara individu maupun kelompok.
- 4) Mengembangkan dan mempresentasikan : Siswa merancang, dan mempresentasikan masalah yang telah mereka pecahkan.
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah : Guru dan siswa bersama-sama menilai hasil dan proses yang telah dilakukan untuk pembelajaran lebih lanjut

Penjelasan mengenai langkah-langkah dalam model PBL dapat dilihat secara lebih jelas pada tabel berikut :

Tabel 2. 1 Langkah-Langkah PBL

No.	Fase	Perilaku Guru
1.	Orientasi pada masalah.	Guru membahas tentang tujuan pembelajaran, mendeskripsikan dan memberi motivasi kepada siswa untuk ikut terlibat dalam pemecahan masalah.
2.	Mengorganisasikan siswa untuk belajar.	Guru membantu siswa dalam merumuskan dan mengatur tugas-tugas pembelajaran yang berkaitan dengan masalah yang sedang mereka pelajari.
3.	Membimbing penyelidikan.	Guru mendorong siswa untuk mencari informasi yang relevan, melakukan percobaan serta menemukan penjelasan dan solusi atas masalah yang dihadapi.
4.	Mengembangkan dan mempresentasikan hasil.	Guru membimbing siswa dalam merencanakan dan mempersiapkan hasil karya yang sesuai seperti laporan, rekaman, video, atau model, serta membantu mereka menyampaikan hasil tersebut kepada orang lain.
5.	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.	Guru membimbing siswa untuk merefleksikan penyelidikan yang telah mereka lakukan serta proses yang mereka gunakan selama pembelajaran.

c. Kelebihan Dan Kekurangan Model *Problem Based Learning*

PBL memiliki kelebihan tersendiri dibandingkan dengan model pembelajaran yang lain. Salamun dkk. (2023) mengemukakan kelebihan pembelajaran PBL yaitu :

- 1) Pembelajaran menjadi bermakna karena dikaitkan langsung dengan situasi kehidupan nyata di luar lingkungan sekolah.
- 2) Kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah secara logis dan ilmiah dapat terasah melalui latihan yang berkelanjutan.

- 3) Proses belajar melatih siswa untuk berpikir secara kritis, analitis, kreatif, dan menyeluruh dengan mendorong mereka melihat persoalan dari berbagai sudut pandang.
- 4) Kesempatan menelaah peristiwa yang bersifat multidimensi dari berbagai sisi mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah.
- 5) Siswa terdorong menjadi pembelajar mandiri yang mampu mengatur proses belajarnya sendiri.
- 6) Keterampilan sosial meningkat seiring dengan dorongan untuk memahami konsep baru melalui pemecahan masalah.

Yulianti & Gunawan (2019) mengatakan PBL memiliki kelebihan sebagai berikut:

- 1) Strategi pemecahan masalah dalam PBL efektif dalam membantu siswa memahami materi pelajaran.
- 2) Kegiatan pemecahan masalah menantang kemampuan siswa sekaligus memberikan rasa puas atas pencapaiannya.
- 3) Model PBL mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar.
- 4) Pembelajaran berbasis masalah mempermudah siswa dalam mentransfer pengetahuan untuk memahami persoalan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Pengembangan pengetahuan siswa terbantu dan mendorong tanggung jawab terhadap proses belajarnya sendiri.

- 6) Siswa memperoleh pemahaman bahwa belajar merupakan proses berpikir aktif, bukan hanya menerima informasi dari guru atau buku teks.
- 7) Lingkungan belajar yang diciptakan melalui PBL terasa lebih menyenangkan dan diminati oleh siswa.
- 8) Pendekatan PBL membuka peluang bagi siswa untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam situasi nyata.
- 9) Rasa ingin tahu yang dibangun melalui PBL mendorong siswa untuk terus belajar secara berkelanjutan.

Berdasarkan yang sudah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa keunggulan *Problem Based Learning* (PBL) adalah:

- 1) Siswa belajar secara aktif dan berpartisipasi, yang memungkinkan mereka membangun pengetahuannya sendiri. PBL juga melatih kemampuan berpikir kritis dan kemandirian dalam mengembangkan wawasan mereka.
- 2) PBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk menerapkan pengetahuan mereka dalam situasi dunia nyata. Siswa akan dapat lebih terampil menggunakan pengetahuan yang mereka miliki dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari.

Model pembelajaran PBL memiliki banyak keunggulan, tetapi model pembelajaran ini pun juga memiliki kelemahan. Kekurangan dari model PBL (Yulianti & Gunawan, 2019) yaitu :

- 1) Rendahnya minat serta rasa percaya diri yang lemah akibat kegagalan membuat mereka enggan untuk mencoba kembali.
- 2) Pelaksanaan PBL memerlukan waktu yang cukup panjang.
- 3) Kurangnya pemahaman siswa pada permasalahan yang harus diselesaikan menyebabkan motivasi belajar menjadi rendah.

Salamun dkk. (2023) berpendapat kekurangan model PBL yaitu :

- 1) Siswa kerap mengalami kesulitan dalam mengenali permasalahan yang sejalan dengan kemampuan berpikir mereka.
- 2) Pembelajaran dengan model PBL membutuhkan durasi lebih panjang dibandingkan metode konvensional, serta dapat menimbulkan kesulitan karena siswa dituntut untuk belajar melalui proses pemecahan masalah.

Peneliti menyimpulkan kelemahan PBL yaitu: a) **PBL memerlukan perencanaan dan waktu pelaksanaan yang lebih kompleks dibanding pembelajaran biasa: Model PBL membutuhkan waktu yang cukup banyak dalam pelaksanaannya, apabila tidak dikelola dengan baik pembelajaran bisa tidak tuntas. Penelitian ini telah dilakukan penyederhanaan langkah-langkah PBL dengan menyajikan masalah yang jelas dan membagi siswa dalam kelompok kecil agar diskusi lebih cepat dan terarah.** b) Masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan: PBL memerlukan siswa menyelesaikan

masalah yang kompleks dan sulit sehingga kadang ada beberapa siswa yang masih kesulitan karena kurang memiliki kemampuan dalam menyelesaikan masalah. Penelitian ini guru telah memberi bimbingan dan memilih masalah yang sesuai dengan kemampuan siswa. Diskusi kelompok membantu siswa untuk saling belajar dan tidak merasa kesulitan sendiri.

2. *EduWeb*

a. Pengertian *EduWeb*

EduWeb adalah platform yang memungkinkan pengguna melihat berbagai informasi dalam bentuk teks, gambar, link, dokumen materi, video dan lain sebagainya (Bhagaskara dkk., 2021). Media berbasis web dinilai sangat layak digunakan karena memiliki berbagai fitur, meliputi beranda, profil sekolah, panduan penggunaan, kelas daring, forum diskusi, serta latihan soal lengkap dengan jawabannya (Hendrawati dkk., 2021). Sistem manajemen pembelajaran memungkinkan guru untuk melacak partisipasi siswa, membuat dan menyampaikan konten, dan menilai kinerja siswa.

Bhagaskara dkk. (2021) mengungkapkan *EduWeb* mampu memudahkan pembelajaran dengan memberikan akses informasi yang lebih mudah. *EduWeb* juga dapat diakses secara gratis oleh semua pengguna yang memiliki akun *Google*. *EduWeb* sangat

mudah digunakan, terutama untuk pendidikan, karena fitur dari *Google Sites* yang akan dibuat *EduWeb* ini juga menyediakan fitur luar biasa seperti *Google Docs*, *Sheets*, *Forms*, *Calendar*, dan *Awesome Table*.

b. Manfaat *EduWeb*

Berikut adalah beberapa manfaat yang diperoleh baik oleh guru maupun siswa (Sulasmianti, 2021).

- 1) Siswa dapat belajar mandiri secara waktu maupun tempat.
- 2) Meningkatkan pengetahuan siswa terhadap teknologi yang digunakan dalam pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran online yang dapat digunakan dimanapun.
- 4) Materi pelajaran berbentuk gambar, video, pdf, dll.
- 5) Menghemat biaya karena tidak perlu memberikan sumber belajar tertulis seperti LKS, modul maupun buku cetak.

c. Kelebihan dan Kekurangan *EduWeb*

Sulasmianti (2021) menyatakan terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Kelebihan *EduWeb*
 - a) *EduWeb* tersedia dan dapat diakses tanpa berlangganan.
 - b) Keamanan *EduWeb* terjamin karena *google* memberikan

perlindungan terhadap serangan virus dan hacker.

- c) Pembuatan *EduWeb* sangat mudah untuk dipakai dikarenakan tidak memerlukan penggunaan bahasa pemrograman.
- d) Situs *EduWeb* yang dibuat dengan *Google Sites* disimpan di domain Google.com, sehingga mudah diindeks oleh mesin pencari.
- e) *EduWeb* dapat diakses melalui berbagai perangkat yang terhubung dengan internet, seperti smartphone, tablet, laptop, dan komputer pribadi.

2) Kekurangan *EduWeb*

Kekurangan dari *EduWeb* Sulasmianti (2021) mengungkapkan sebagai berikut:

- a) *EduWeb* tidak memiliki fitur drag and drop untuk mendesain halaman web.
- b) Tidak mendukung script dan iframe secara langsung di halaman *EduWeb*; pengguna harus menggunakan metode alternatif / perangkat khusus untuk memasukkan iframe.

d. Cara Membuat *EduWeb*

Sulasmianti (2021) mengemukakan beberapa cara menggunakan *EduWeb* untuk membuat situs web media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Masuk ke situs web <https://sites.google.com>

- 2) Pilih tamplate kosong (+).
- 3) Beri nama dokumen situs, logo, nama kelas pada halaman beranda.
- 4) Buat halaman situs sesuai dengan kebutuhan, contohnya halaman materi pelajaran, halaman tujuan, tugas dan latihan.
- 5) Isi halaman website sesuai dengan judul halaman.
- 6) Siswa agar dapat mengakses link website maka website harus dipublikasikan terlebih dahulu.
- 7) Salin link dan kirim ke whatsapp maupun siswa.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Tahap dimana manusia berinteraksi dengan lingkungannya untuk mengubah perilakunya dikenal sebagai hasil belajar. Perubahan tersebut terjadi karena usaha, membutuhkan waktu yang lama, dan merupakan hasil dari pengalaman. Halidayani (2018) mengemukakan bahwa hasil belajar siswa di sekolah dikenal sebagai hasil belajar, dan direpresentasikan sebagai predikat, skor, atau nilai yang berkaitan dengan materi pelajaran. Hasil belajar ialah perolehan nilai yang didapatkan seseorang / siswa setelah melalui tahap belajar dalam jangka waktu tertentu (Wardani, 2018). Pemahaman seseorang terlihat ketika orang tersebut mempunyai hasil belajar yang bagus atau memuaskan, nilai yang tinggi dan

terlihat aktif dalam pembelajaran (Arifudin & ulfah, 2021).

Penulis telah menyimpulkann bahwa hasil belajar merupakan perolehan yang diterima seseorang yang telah melalui tahap belajar dalam jangka waktu tertentu. Perilaku individu harus diubah untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kita dapat melihat pergeseran perilaku dari ketidaktahuan ke pengetahuan dan dari ketidaktahuan ke pemahaman. Salah satu unsur yang harus dimasukkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran yang dibuat oleh pendidik atau instruktur adalah penilaian.

b. Aspek Hasil Belajar

Benjamin Bloom, mengelompokkan hasil pembelajaran dalam 3 cakupan tujuan pendidikan kurikulum dan instruksional menurut (Sudjana dalam Wardani, 2018):

- 1) Ranah kognitif, terdiri dari enam tingkat intelektual: ingatan pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah afektif menyangkut lima aspek sikap: penerimaan, evaluasi, pengorganisasian, dan internalisasi jawaban dan reaksi.
- 2) Ranah psikomotorik terkait dalam hasil pembelajaran dan perilaku. Terdapat 6 aspek antara lain: (1)gerak refleks, (2) gerak dasar motorik, (3) gerak persepsi, (4) ketepatan gerak, (5) gerak kompleks, (6) gerak ekspresif dan interpretatif.

Gagne (dalam Bunyamin, 2021) menjelaskan bahwa hasil

belajar dikelompokkan ke dalam 5 ranah, yaitu:

- 1) Informasi verbal, yaitu tingkat pengetahuan atau kemampuan seseorang untuk berkomunikasi ataupun mengkomunikasikan baik berupa bahasa lisan maupun tertulis.
- 2) Kecakapan intelektual, yaitu kemampuan atau kemahiran seseorang untuk menjalankan kehidupan sehari-hari baik berhubungan dengan diri sendiri maupun lingkungannya.
- 3) Pengetahuan kognitif, yaitu apabila sedang belajar dan berfikir seseorang bisa mengarahkan kegiatan kognitifnya sendiri.
- 4) Keterampilan motorik, merupakan kecakapan seseorang dalam melakukan suatu rangkaian gerak tubuh/jasmani.
- 5) Sikap, yaitu tindakan tertentu yang dimunculkan seseorang terhadap suatu objek atau peristiwa. Instrumen pengukuran berupa tes digunakan dalam proses penilaian untuk memberikan informasi tentang penguasaan konten yang disampaikan pada proses belajar mengajar.

Dari beberapa aspek hasil belajar di atas, menurut peneliti aspek hasil belajar meliputi:

- 1) Aspek kognitif, merupakan aspek hasil belajar yang dilihat dari kemampuan pembelajar dalam memahami dan menganalisis suatu pengetahuan.

- 2) Aspek afektif, merupakan sikap atau perilaku yang dikembangkan oleh pembelajar pada saat proses pembelajaran.
- 3) Aspek psikomotor, merupakan hasil belajar yang dilihat dari keterampilan pembelajar dalam mengolah gerak jasmani.

Disini penulis mengambil 2 aspek yang digunakan untuk penelitian ini, yaitu (1) aspek kognitif; dan (2) aspek afektif.

c. Indikator

Indikator ini membantu mengidentifikasi perilaku siswa yang terjadi selama proses belajar mengajar terhadap modul ajar atau rencana pembelajaran yang dibuat oleh seorang pendidik. Hal terpenting untuk mengetahui sejauh mana siswa dalam memahami materi adalah dengan adanya tolak ukur pencapaian hasil belajar dan kinerja siswa. Indikator hasil belajar menurut (Bunyamin, 2021) antara lain:

1) *Ranah Kognitif*

Ranah kognitif merupakan cakupan kegiatan otak. Cakupan *kognitif* ini dikelompokkan menjadi enam bagian, yaitu:

- a) Pengetahuan yaitu keterampilan yang mengharuskan siswa untuk mengetahui, menghafal, dan mengingat kembali istilah,

konsep / ide, rumus, fakta, prinsip, dan gagasan.

b) Pemahaman adalah kemampuan yang mengharuskan siswa mengerti materi yang dijelaskan dan mampu menerapkannya.

c) Implementasi adalah keterampilan siswa untuk menerapkan gagasan, prosedur, prinsip pada situasi konkret.

d) Analisis merupakan suatu kecakapan yang mengharuskan siswa mampu menjelaskan kondisi atau keadaan tertentu dengan cara memecahnya menjadi bagian atau komponen.

e) Sintesis adalah penggabungan dari berbagai unsur atau komponen menjadi suatu bentuk utuh.

f) Evaluasi merupakan suatu keterampilan yang mengharuskan siswa mampu menilai situasi, pernyataan, permasalahan, atau konsep berdasarkan kriteria tertentu.

Guru hendaknya memasukkan kata kerja ke dalam tujuan pembelajaran dengan memilih kata yang sesuai tingkat materi (Wardani, 2018). Guru mengembangkannya menjadi :

(1) Pengetahuan: mengidentifikasi, definisikan, menyatakan.

(2) Pemahaman: menjelaskan, ulangi, mengartikan.

(3) Aplikasi: Penggunaan, solusi, penggunaan.

(4) Analisis: Menganalisis, membandingkan, fokus.

(5) Sintesis: desain, pengembangan, perencanaan.

(6) Menilai: mengevaluasi, mengukur, memutuskan.

2) Ranah *Afektif*

Kategori hasil belajar ranah afektif, meliputi:

a) Penerimaan adalah kesadaran menerima rangsangan, pengelolaan dan pemilihan rangsangan luar.

b) Reaksi adalah respon atau tanggapan seseorang terhadap rangsangan dari luar.

c) Menilai, berarti memberi pengukuran atau pengakuan terhadap suatu kegiatan atau benda.

d) Organisasi, termasuk kecakapan untuk menciptakan sistem nilai sebagai petunjuk arah kehidupan dan pengelolaan, diwujudkan dalam bentuk terbentuknya seperangkat nilai.

e) Ciri-ciri nilai/perkembangan kehidupan, termasuk kemampuan mengevaluasi nilai dalam kehidupan sehari-hari untuk dijadikan pedoman dalam berbagai bidang kehidupan.

Kata kerja ranah afektif (Wardani, 2018) :

(1) *Receiving* : mendengar, memperoleh, menerima.

(2) *Responding* : melibatkan, menggenapi atau melengkapi

(3) *Valuing* : menyatakan peduli, menghargai,
menyiratkan lebih senang

(4) *Organization* : ikut serta, mempertahankan

(5) Karakteristik nilai: menunjukkan empati, menunjukkan

harapan, mengubah sikap

3) Ranah *Psikomotorik*

Hasil belajar *psikomotorik* merujuk pada kemampuan dan keterampilan seseorang untuk melakukan tindakan setelah mengikuti proses belajar. Hasil belajar psikomotorik ini akan dapat terlihat ketika siswa menunjukkan perilaku setelah melakukan tindakan yang sesuai dengan makna yang terkandung dalam aspek *kognitif* dan *afektif* (Khotimah & Darwati, 2017).

- a) *Perception* (persepsi): memilih, membedakan, mengidentifikasi.
- b) *Set* (penetapan): mengasumsi, mendemonstrasikan, menjalankan.
- c) *Guided Response* (reaksi atas dasar arahan): mencoba, mengusahakan, mencontoh atau meniru, mendemonstrasikan, menunjukkan.
- d) *Mechanism* (mekanisme): mengulang, membiasakan, mempraktikkan.
- e) *Complex overt response* (respon terbuka dari kesulitan kompleks): menciptakan, mengoprasikan, memeragakan, menampilkan.

Berdasarkan indikator-indikator hasil belajar di atas,

menurut peneliti indikator hasil belajar, meliputi:

- 1) Ranah *kognitif*: mengidentifikasi, menyatakan, menjelaskan/menerangkan, mengartikan, menyatakan kembali, mengklasifikasikan, memecahkan, menggunakan, merancang, menganalisis, membandingkan, merencanakan, mengembangkan, memberi penilaian, memutuskan.
- 2) Ranah *afektif*: peduli, mendengar, menerima, melibatkan, menyiratkan lebih senang, menghargai, berpartisipasi, menunjukkan harapan, menunjukkan empati, menunjukkan harapan, mempertahankan, menyatukan, mengubah tingkah laku, memilih, mengikuti, menjawab/merespon, membantu, mengusulkan.
- 3) Ranah *Psikomotor*: membedakan, memilih, mengidentifikasi, mengasumsi, mendemonstrasikan, mempraktikkan, menjalankan, mengusahakan, meniru, menunjukkan, membiasakan, mengulang, menghasilkan, mengoperasikan, menampilkan.

Disini, penulis membatasi indikator sesuai dengan aspek yang telah dijelaskan sebelumnya, yaitu:

- 1) Aspek *kognitif*: mengartikan, mengklasifikasikan, menganalisis
- 2) Aspek *afektif*: mendengar, menjawab/merespon,

berpartisipasi.

d. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Anak-anak usia SD cenderung memahami segala sesuatu secara sederhana, utuh, dan terpadu, oleh karena itu pembelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi satu mata pelajaran, yaitu IPAS. IPAS adalah bidang ilmu yang mempelajari makhluk hidup, benda mati, serta interaksi mereka yang saling berdampingan di alam semesta (Rindiani, 2024). IPAS juga mencakup pembahasan tentang kehidupan manusia, baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berhubungan dengan lingkungan sekitar. Ilmu pengetahuan ini disusun secara teratur dan logis dengan memperhatikan hubungan sebab dan akibat.

Negara Indonesia yang kaya budaya dan kearifan lokal dengan pembelajaran IPAS diharapkan dapat mendorong siswa untuk menggali kekayaan kearifan lokal yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan alam dan sosial, serta memanfaatkannya dalam menyelesaikan masalah. Tujuan utama pembelajaran IPAS di tingkat SD bukanlah seberapa banyak materi yang mampu dihafal oleh siswa, melainkan seberapa baik siswa dapat menggunakan pengetahuan yang mereka miliki secara praktis.

Muatan IPAS membiasakan individu untuk berpikir kritis, analitis, dan politik, dalam profil pelajar pancasila juga

mengembangkan keingintahuan yang tinggi terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya (Rindiani, 2024). Siswa SD berada pada tahap berpikir konkret, sederhana, holistik, dan cenderung memahami hal-hal secara menyeluruh tanpa terlalu fokus pada detail. Capaian pembelajaran IPAS yang ada di SD dapat dilihat pada Tabel 2.2 sebagai berikut:

Tabel 2. 2 Capaian Pembelajaran IPAS SD

Fase A	Fase ini, siswa menunjukkan kemampuan dalam memanfaatkan fungsi indera secara optimal untuk mengamati, mengajukan pertanyaan, melakukan percobaan, serta menyampaikan pengalaman belajarnya baik secara lisan maupun melalui media lain seperti gambar, simbol, atau karya. Menjelang berakhirnya fase A, siswa mulai terbiasa menjalani proses inkuiri dengan mengamati dan merumuskan pertanyaan yang berkaitan dengan diri sendiri maupun fenomena sederhana di lingkungan rumah dan sekolah. Proses ini dilanjutkan dengan pengajuan ide, penalaran, pelaksanaan investigasi atau eksperimen, penyampaian hasil, penarikan kesimpulan, refleksi, hingga penerapan pengalaman belajar dari inkuiri yang telah dijalani
Fase B	Fase ini, siswa menunjukkan kemampuan dalam mengenali keterhubungan antara pengetahuan baru yang dipelajari serta menemukan keterkaitan antar konsep dalam Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang relevan dengan situasi nyata di lingkungan sekitar. Pemahaman materi tercermin dari kemampuan siswa dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Proses berpikir kritis tampak melalui pengajuan ide atau penalaran, pelaksanaan investigasi, penyelidikan, atau percobaan, penyampaian hasil, penarikan kesimpulan, refleksi atas proses pembelajaran, penerapan hasil yang diperoleh, hingga pelaksanaan tindak lanjut dari proses inkuiri yang telah dijalani.
Fase C	Fase ini, siswa mulai memahami konsep sistem sebagai himpunan unsur yang saling berkaitan dan bekerja sesuai dengan aturan tertentu untuk menjalankan fungsi tertentu, khususnya dalam konteks hubungan antara alam dan kehidupan sosial yang beragam. Pemahaman terhadap materi tercermin melalui tindakan konkret, pengambilan keputusan, atau pemecahan masalah yang relevan dengan situasi yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Peneliti akan mengambil fase B yaitu pada kelas 4 dengan indikator tujuan pembelajaran sebagai berikut pada Tabel 2.3:

Tabel 2. 3 Tujuan Pembelajaran (TP)

Tujuan Pembelajaran
1. Menguraikan berbagai jenis dan fungsi dari pancaindra pada manusia.
2. Menjelaskan bagian-bagian serta peran indra penglihatan pada manusia beserta cara merawatnya.
3. Menjelaskan struktur dan fungsi indra pendengaran pada manusia serta langkah perawatan yang tepat.
4. Menguraikan bagian dan fungsi dari indra pembau pada manusia disertai cara perawatannya.
5. Mengidentifikasi bagian serta kegunaan indra pengecap pada manusia dan cara merawatnya.
6. Menjabarkan bagian-bagian serta fungsi indra peraba pada manusia lengkap dengan cara perawatannya.
7. Mengkaji berbagai jenis gangguan atau kelainan pada pancaindra manusia.
8. Menampilkan simulasi siklus hidup makhluk hidup menggunakan bagan atau alat bantu sederhana.
9. Menelaah berbagai permasalahan terkait pelestarian sumber daya alam di lingkungan sekitar.
10. Menelaah permasalahan yang berhubungan dengan upaya menjaga kelestarian makhluk hidup.
11. Mengamati dan menjelaskan proses perubahan wujud zat yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.
12. Mengidentifikasi berbagai sumber energi yang digunakan dalam aktivitas sehari-hari.
13. Menguraikan berbagai bentuk perubahan energi yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.
14. Mengaplikasikan prinsip kemagnetan dalam berbagai kegiatan kehidupan sehari-hari.
15. Menunjukkan dan menjelaskan berbagai jenis gaya serta pengaruhnya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda.
16. Menggambarkan dan mendemonstrasikan proses terjadinya siklus air serta hubungannya dengan usaha menjaga ketersediaan air.
17. Menjelaskan peranan dan tanggung jawab individu sebagai bagian dari warga sekolah.
18. Menggambarkan bentuk interaksi sosial di lingkungan sekolah sesuai dengan peran dan tanggung jawab masing-masing.

-
19. Menunjukkan lokasi kota/kabupaten serta provinsi tempat tinggalnya melalui peta konvensional maupun digital.
 20. Menggambarkan keanekaragaman hayati di lingkungan sekitar serta berbagai upaya untuk menjaga kelestariannya.
 21. Mengidentifikasi keragaman budaya serta kearifan lokal di provinsinya dan mengaitkannya dengan kehidupan masa kini.
 22. Menyampaikan pemahaman tentang tokoh dan periodisasi sejarah di provinsi tempat tinggal serta relevansinya dengan kondisi saat ini.
 23. Membedakan antara kebutuhan dan keinginan dalam konteks kehidupan sehari-hari.
 24. Menjelaskan pengenalan nilai mata uang yang digunakan dalam kehidupan harian.
 25. Menampilkan penggunaan uang untuk memperoleh manfaat atau memenuhi kebutuhan hidup harian.
-

Peneliti dalam hal ini hanya mengambil 1 indikator tujuan pembelajaran yaitu “Mengidentifikasi proses perubahan wujud zat dalam kehidupan sehari-hari” materi Perubahan Wujud Zat Benda pada topic C yaitu Bagaimana Wujud Benda Berubah.

Wujud Zat dan Perubahannya :

Perubahan wujud zat merupakan salah satu konsep dasar dalam pembelajaran IPA ditingkat sekolah dasar yang berkaitan dengan sifat dan karakteristik benda. Zat atau benda dalam kehidupan sehari-hari dapat mengalami perubahan bentuk akibat pengaruh kondisi lingkungan, terutama suhu (panas atau dingin). Proses perubahan ini tidak mengubah jenis zat, tetapi hanya mengubah bentuk fisiknya. Secara umum, perubahan wujud zat dibedakan menjadi dua, yaitu perubahan fisika dan perubahan kimia. Konteks pembelajaran di sekolah dasar fokus utamanya adalah pada perubahan fisika, yaitu perubahan wujud yang bersifat sementara dan dapat kembali ke bentuk semula.

Bentuk perubahan wujud zat yang umum diajarkan di tingkat sekolah dasar antara lain:

1) Mencair merupakan proses perubahan zat padat menjadi zat cair akibat kenaikan suhu. Contoh: es batu yang mencair menjadi air saat dibiarkan di udara terbuka.

2) Membeku merupakan proses perubahan wujud dari cair menjadi zat padat akibat penurunan suhu. Contoh: air yang dimasukkan ke dalam freezer akan membeku menjadi es.

3) Menguap merupakan perubahan dari zat cair menjadi gas. Proses ini terjadi karena pemanasan. Contoh: air yang dipanaskan akan berubah menjadi uap air.

4) Mengembun merupakan proses perubahan dari zat gas menjadi cair. Hal ini biasanya terjadi karena penurunan suhu. Contoh: embun di kaca jendela saat pagi hari.

5) Menyublim merupakan perubahan dari zat padat langsung menjadi gas tanpa melalui fase cair. Contoh: kapur barus yang lama-kelamaan mengecil dan habis di udara.

6) Mengkristal (Deposisi/desublimasi), merupakan perubahan dari gas langsung menjadi padat. Proses ini kebalikan dari menyublim. Contohnya lebih jarang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, tetapi bisa diamati pada terbentuknya kristal es dari uap air pada suhu sangat rendah.

Perubahan wujud zat erat kaitannya dengan konsep kalor,

yaitu energi panas yang menyebabkan partikel-partikel zat bergerak lebih cepat atau lebih lambat, sehingga mengubah bentuk fisiknya. Pemahaman konsep ini dapat melatih siswa untuk mengaitkan fenomena sehari-hari dengan prinsip ilmiah.

Pembelajaran IPA yaitu pada topik perubahan wujud zat juga berkontribusi dalam membentuk kemampuan berpikir ilmiah siswa, seperti mengamati, mengklasifikasikan, dan menyimpulkan. Pengajaran konsep ini maka, harus dilakukan dengan pendekatan yang kontekstual dan berbasis eksperimen agar siswa lebih mudah memahami dan menginternalisasi materi.

B. Kerangka Berpikir

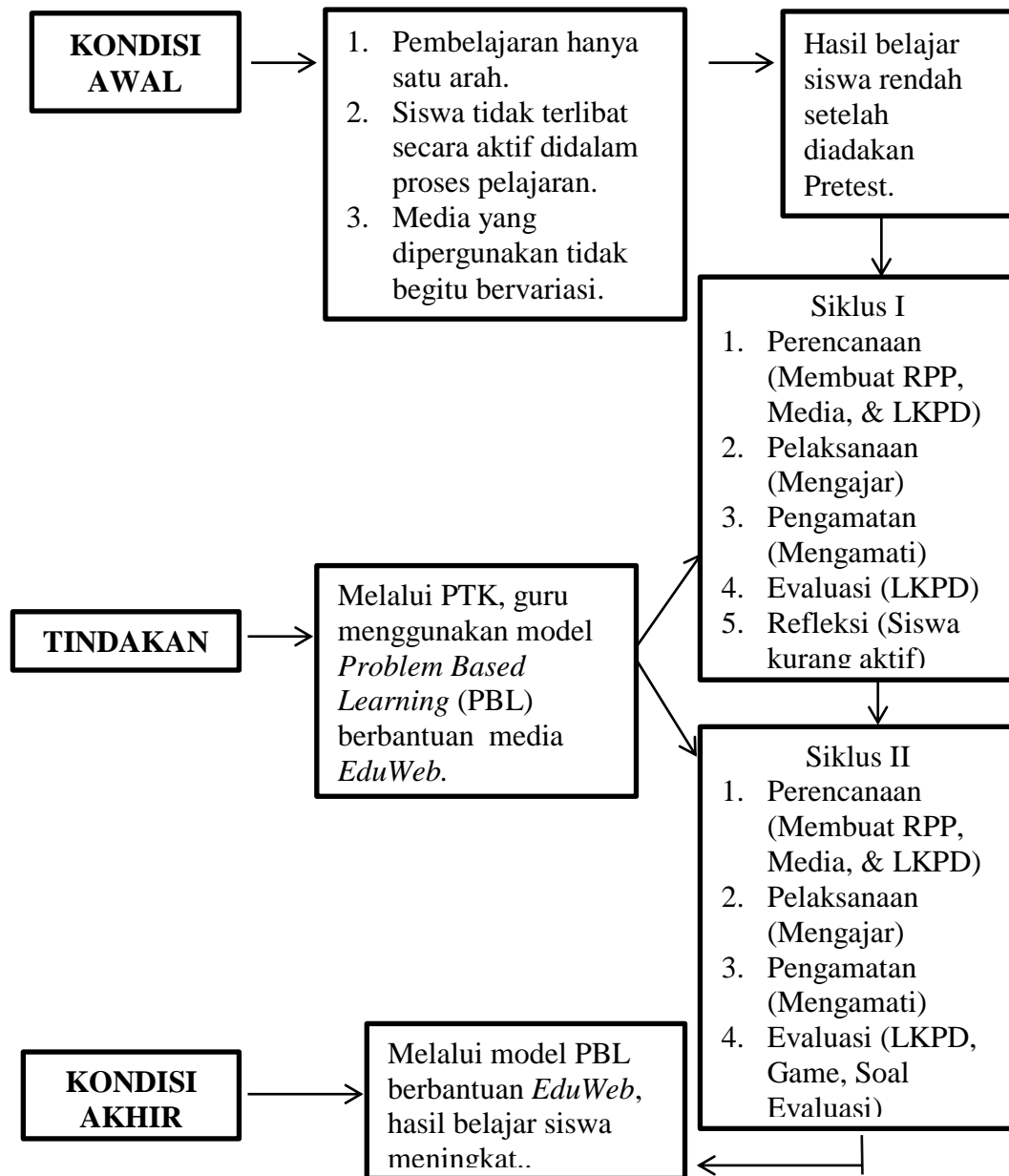
Peneliti menemukan beberapa masalah kualitas pembelajaran yaitu pada metode dan media yang di pilih oleh guru kurang tepat sehingga menghambat proses belajar. Pembelajaran hanya satu arah atau masih berpusat kepada guru saja sehingga siswa tidak aktif di dalam pembelajaran. Metode dan media yang di pilih tidak sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah maka pembelajaran juga tidak dapat berjalan dengan baik.

Seorang guru profesional tidak hanya mengajar, tetapi juga memiliki berbagai peran seperti membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, mengevaluasi, serta memberikan dukungan sebagai konselor, motivator, dan eksplorator. Seorang guru harus mampu merancang model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses

belajar untuk mencapai hasil yang optimal. Penggunaan model pembelajaran yang tepat akan membuat siswa lebih tertarik pada pelajaran, meningkatkan motivasi mereka untuk menyelesaikan tugas, serta mempermudah pemahaman mereka terhadap materi, sehingga konsep yang diajarkan dapat lebih mudah dipahami.

Salah satu model pembelajaran yang dapat membuat aktivitas belajar lebih aktif di kelas dan berdampak positif pada hasil belajar siswa adalah *Problem Based Learning*. Model PBL memperkenalkan masalah di awal pembelajaran untuk merangsang berpikir dan diskusi. Selain model pembelajaran yang tepat, dibutuhkan juga media pembelajaran yang menarik agar siswa lebih tertarik dengan materi yang disampaikan.

EduWeb merupakan sebuah platform yang memungkinkan guru untuk menyajikan informasi dalam berbagai format, seperti teks, gambar, link, dan video. Siswa dapat dengan mudah mengakses materi pembelajaran melalui *EduWeb*, terutama jika materi tersebut bersifat abstrak, karena dapat disajikan dalam bentuk video atau elemen visual lainnya yang lebih mudah dipahami. Proses belajar dengan menggunakan media *EduWeb* akan dapat membantu siswa untuk menumbuhkan ketertarikan terhadap pembelajaran. Menggabungkan model PBL dan media *EduWeb*, diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2.1



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir PTK

C. Hipotesis Tindakan

H₀ : Model PBL berbantuan *EduWeb* tidak dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV dalam mata pelajaran IPAS.

H_a : Model PBL berbantuan *EduWeb* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV dalam mata pelajaran IPAS.