

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran *Learning Cycle 5E*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Learning Cycle 5E*

Model *Learning Cycle* adalah suatu model pembelajaran yang berlandaskan pada teori konstruktivisme, dimana pelaksanaan pembelajaran berfokus pada keterlibatan aktif siswa. Dalam pendekatan konstruktivisme, siswa diarahkan untuk membangun pengetahuan secara mandiri melalui pengalaman dan pemahaman awal yang telah dimiliki sebelumnya. Pada awal pengembangannya, model ini hanya terdiri atas tiga tahap, yakni *exploration*, *explanation*, dan *elaboration / extention* yang disebut sebagai *learning cycle 3E*. Seiring perkembangannya, siklus tersebut mengalami penyempurnaan menjadi lima tahap, yaitu dengan penambahan fase *engagement* (keterlibatan), dan *evaluation* (evaluasi), sehingga dikenal sebagai *Learning Cycle 5E* (Nur & Noviardila, 2021).

Model pembelajaran *Learning Cycle 5E* merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, dengan tahapan kegiatan yang disusun secara sistematis dan terukur. Model ini dirancang untuk mengembangkan kemampuan serta keterampilan dalam berkomunikasi antar siswa sepanjang proses pembelajaran (Wardhani & Armini, 2022). Penerapan model pembelajaran *Learning Cycle 5E* memberikan ruang

bagi siswa untuk dapat mengembangkan strategi belajar dan kemampuan bernalar secara optimal, mempermudah pemahaman terhadap konsep yang dipelajari, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar (Tanfiziyah dkk., 2021). Model pembelajaran *Learning Cycle 5E* mengacu pada pandangan konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget, yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui struktur kognitifnya berdasarkan pengalaman dan interaksinya dengan lingkungan. Melalui penerapan model ini, penguasaan konsep dikembangkan melalui pengalaman belajar yang berkesinambungan. Proses pembelajaran diawali dengan kegiatan eksplorasi untuk menemukan konsep, kemudian siswa memperkuat pemahamannya dengan menerapkan konsep tersebut dalam menyelesaikan permasalahan. Pemahaman konsep yang terbentuk selanjutnya digunakan sebagai landasan untuk mengembangkan konsep baru sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa (A. R. Pratama dkk., 2023).

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Learning Cycle 5E* adalah suatu model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menekankan keterlibatan aktif dalam membangun pemahaman konsep melalui rangkaian belajar yang terstruktur dan berkesinambungan. Model pendekatan ini terdiri atas lima tahapan pembelajaran yang sistematis, yaitu *engagement*, *exploration*, *explanation*, *elaboration*, dan *evaluation*, yang dirancang untuk

mengaitkan pengetahuan awal dengan pengalaman belajar baru secara bermakna.

b. Sintaks Model Pembelajaran *Learning Cycle 5E*

Adapun menurut Kartini dkk (2021) sintaks yang digunakan dalam penerapan model pembelajaran *Learning Cycle 5E* terdiri atas lima tahapan pembelajaran yang dijelaskan sebagai berikut :

1) Tahap *Engagement*

Tahap *engagement* merupakan tahap awal pembelajaran yang bertujuan untuk membangkitkan minat dan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang akan dipelajari. Pada tahap ini, guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan fakta atau peristiwa dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkannya dengan topik pembelajaran. Kegiatan tersebut dilakukan untuk menstimulasi pengetahuan awal siswa sehingga memiliki kesiapan awal untuk mengikuti tahapan pembelajaran selanjutnya.

2) Tahap *Exploration*

Pada tahap *exploration*, siswa bekerja sama dalam kelompok untuk mendiskusikan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) yang disediakan oleh guru. Tahap ini dilaksanakan tanpa adanya pembelajaran langsung dari guru sehingga siswa didorong untuk mengeksplorasi permasalahan secara mandiri melalui diskusi dan kerja sama.

3) Tahap *Explanation*

Pada tahap *explanation*, siswa menyampaikan hasil diskusi kelompoknya, kemudian kelompok lain memberikan tanggapan terhadap penjelasan yang disampaikan. Melalui kegiatan ini, siswa berlatih mengemukakan pendapat, dengan bahasa mereka sendiri serta menanggapi pendapat teman secara konstruktif.

4) Tahap *Elaboration*

Pada tahap *elaboration*, siswa diarahkan untuk menerapkan konsep yang telah dipelajari ke dalam situasi baru atau konteks yang berbeda.

5) Tahap *Evaluation*

Pada tahap *evaluation*, guru melaksanakan penilaian melalui pemberian soal tes untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Kegiatan ini membantu guru menilai pencapaian hasil belajar siswa serta melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran.

Fradani (2025) menyatakan bahwa model *Learning Cycle 5E* terdiri dari lima tahapan, yaitu pertama, tahap *engage* adalah tahap pembuka yang berfungsi membangkitkan minat dan motivasi belajar, sekaligus menghubungkan pengetahuan awal siswa dengan materi baru. Pada tahap kedua *explore*, siswa melakukan penggalian konsep melalui berbagai aktivitas, seperti eksperimen atau melakukan diskusi kelompok. Selanjutnya yaitu tahap *explain*,

dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan hasil eksplorasi, sementara guru memberikan klarifikasi dan penguatan konsep. Pada tahap keempat, *elaborate* bertujuan memperluas dan memperdalam pemahaman siswa dengan menerapkan konsep dalam konteks atau permasalahan nyata. Pada tahap kelima, yaitu *evaluate*, pada tahap akhir guru melakukan penilaian untuk mengukur pemahaman dan hasil belajar siswa.

Tahapan dalam model pembelajaran *Learning Cycle 5E* memiliki kesesuaian yang kuat untuk diterapkan sejalan dengan pendekatan pedagogi yang dianjurkan oleh Kurikulum Merdeka, yaitu sebagai berikut : Tahap *engagement*, berperan penting dalam menggali minat, kesiapan, dan kebutuhan belajar siswa, yang merupakan prinsip penting dalam implementasi kurikulum tersebut. Pada tahap ini, peran guru sangat menentukan, terutama dalam membangun suasana belajar yang menarik, komunikatif, dan mampu memotivasi siswa untuk dapat terlibat aktif dalam berlangsungnya proses pembelajaran (Shellawati & Rakhmawati, 2025)

Selanjutnya, tahap *exploration*, memberi kesempatan kepada siswa untuk menggali konsep secara mandiri dengan peran guru sebagai fasilitator. Guru diharapkan mampu menyediakan lingkungan belajar yang mendukung serta memberi kebebasan berpikir kepada siswa. Meskipun demikian, penerapan tahap ini masih menghadapi tantangan, terutama terkait keterbatasan saran

dan pelatihan guru. oleh karena itu, penjelasan dan umpan balik dari guru sangat dibutuhkan agar siswa dapat memahami materi dengan lebih baik. Kemudian, tahap *explain*, guru bertugas mendampingi siswa dalam memahami konsep yang diperoleh selama kegiatan eksplorasi. Pada tahap ini, kemampuan guru sangat dibutuhkan untuk menyampaikan konsep yang awalnya sulit menjadi penjelasan yang lebih sederhana dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, pemberian umpan balik yang tepat dapat membantu memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Guru juga diharapkan mampu menghubungkan materi dengan contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari agar siswa tidak hanya mengingat materi, tetapi benar-benar memahami penggunaannya (Shellawati & Rakhmawati, 2025).

Kemudian tahap *elaboration* (elaborasi) yaitu tahap pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menerapkan konsep dan keterampilan yang telah dipelajari dalam kondisi atau permasalahan baru guna memperluas pemahaman siswa (Jumiati & Martini, 2021). Pada tahap akhir yaitu tahap *evaluate*, guru melaksanakan penilaian secara menyeluruh terhadap hasil belajar siswa. Penilaian yang dilakukan tidak hanya berfokus pada aspek pengetahuan, tetapi juga mencakup keterampilan dan sikap siswa. Pada tahap *evaluate* ini, kompetensi guru yang berkembang adalah kemampuan dalam menyusun penilaian yang lengkap dan

sesuai dengan tujuan kurikulum merdeka, serta perannya dalam memberikan umpan balik yang mendukung perkembangan belajar siswa (Shellawati & Rakhmawati, 2025).

Berdasarkan uraian yang disampaikan para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa tahapan atau sintaks dalam model pembelajaran *learning Cycle 5E* adalah sebagai berikut :

1) *Engagement* (Keterlibatan)

Tahap *engagement* adalah tahap awal pembelajaran yang berfungsi untuk membangkitkan minat, motivasi, serta kesiapan belajar siswa dengan mengaitkan pengetahuan awal dan pengalaman sehari-hari terhadap materi yang akan dipelajari. Pada tahap ini, guru berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan komunikatif agar siswa terdorong untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

2) *Exploration* (eksplorasi)

Pada tahap eksplorasi, siswa bekerja sama dalam kelompok untuk mendiskusikan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) yang disediakan oleh guru. Pada tahap ini, guru tidak memberikan pembelajaran secara langsung, melainkan berperan sebagai fasilitator yang menyediakan lingkungan belajar yang mendukung serta memberi kebebasan berpikir kepada siswa. Melalui kegiatan diskusi dan kerja sama kelompok, siswa didorong untuk menggali permasalahan dan menemukan konsep,

sehingga mampu berpikir aktif dan saling bekerja sama dalam proses pembelajaran.

3) *Explanation* (Penjelasan)

Tahap penjelasan merupakan tahap dimana siswa menyampaikan hasil eksplorasi yang telah dilakukan, sementara guru membantu memperjelas dan memperkuat konsep yang dipelajari. Pada tahap ini, guru dituntut mampu menyampaikan konsep yang sulit menjadi lebih sederhana serta mengaitkannya dengan contoh nyata agar siswa tidak hanya menghafal, tetapi benar-benar memahami materi.

4) *Elaboration* (Pengembangan)

Tahap pengembangan atau penerapan adalah tahap pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk menggunakan konsep dan keterampilan yang dipelajari ke dalam situasi atau permasalahan baru. Tahap ini bertujuan untuk memperluas dan memperdalam pemahaman siswa melalui penerapan konsep dalam situasi nyata yang berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari.

5) *Evaluation* (Penilaian)

Tahap *evaluation* merupakan tahap akhir pembelajaran yang dilakukan untuk menilai hasil belajar siswa secara menyeluruh berdasarkan materi yang telah dipelajari.

Tabel 2.1 Sintaks Model Pembelajaran Learning Cycle 5E

No.	Langkah-langkah pokok	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
1.	Tahap <i>Engagement</i>	Guru mempersiapkan dan menciptakan kondisi pembelajaran yang kondusif, membangkitkan motivasi serta minat belajar siswa terhadap materi yang akan dipelajari, serta mengajukan pertanyaan awal untuk menggali pemahaman awal siswa.	Siswa mengikuti arahan guru untuk memulai pembelajaran, memperhatikan materi yang diperkenalkan, serta memberikan respons atau jawaban atas pertanyaan yang diajukan guru.
2.	Tahap <i>Exploration</i>	Guru mengarahkan siswa untuk membentuk kelompok kecil dan memberikan tugas atau permasalahan yang harus diselesaikan secara bersama	Siswa bekerja sama dalam kelompok sesuai dengan pembagian dari guru untuk menyelesaikan tugas secara mandiri dan kolaboratif tanpa bimbingan langsung
3.	Tahap <i>Explanation</i>	Guru mendorong siswa untuk mengemukakan hasil pengamatan dan pemahaman mereka dengan menggunakan bahasa sendiri, serta memberikan penguatan dan contoh tambahan terkait konsep yang dipelajari.	Siswa menyampaikan hasil diskusi kelompok, menjelaskan konsep berdasarkan observasi, menyampaikan argument, serta menbandingkan pendapatnya dengan pendapat kelompok lain.
4.	Tahap <i>Elaboration</i>	Guru mengarahkan siswa untuk memperdalam dan memperluas	Siswa menerapkan

No.	Langkah-langkah pokok	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
		pemahaman konsep melalui penerapan pada situasi atau permasalahan yang berbeda.	konsep yang telah dipelajari untuk menyelesaikan permasalahan baru berdasarkan pengamatan dan diskusi sebelumnya.
5.	Tahap <i>Evaluation</i>	Guru memberikan tes atau kuis di akhir pembelajaran untuk menilai tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.	Siswa mengerjakan soal tes atau kuis secara individu sesuai dengan kemampuan masing-masing. (Fadly, 2022)

c. Kelebihan Model Pembelajaran *Learning Cycle 5E*

Adapun menurut Arffianto dkk (2024) kelebihan model pembelajaran *Learning Cycle 5E* antara lain sebagai berikut :

- 1) Mendorong siswa untuk bekerja sama secara efektif dalam kelompok.
- 2) Melatih siswa untuk berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah.
- 3) Melibatkan siswa secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung.
- 4) Meningkatkan kemampuan komunikasi siswa seperti dalam menyampaikan dan menanggapi pendapat
- 5) Menumbuhkan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran yang bermakna.

Menurut Atika dkk (2020), model pembelajaran *Learning Cycle 5E* memiliki beberapa kelebihan, antara lain :

- 1) Menumbuhkan motivasi belajar karena siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Mengembangkan sikap ilmiah siswa melalui kegoatan belajar.
- 3) Pembelajaran terasa lebih bermakna dan mudah dipahami.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Learning Cycle 5E* memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut :

- 1) Mampu mendorong siswa untuk bekerja sama secara efektif dalam kegiatan kelompok, sehingga terbentuk interaksi dan kolaborasi yang baik antar siswa.
- 2) Melatih siswa untuk berpikir kritis dalam memahami dan menyelesaikan permasalahan pembelajaran melalui proses eksplorasi dan diskusi.
- 3) Meningkatkan keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran.
- 4) Meningkatkan kemampuan komunikasi siswa, terutama dalam menyampaikan dan menanggapi pendapat.
- 5) Menumbuhkan motivasi belajar dan sikap ilmiah siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

d. Kekurangan Model Pembelajaran *Learning Cycle 5E*

Menurut Suparmi (2022) meskipun memiliki berbagai kelebihan, model pembelajaran *Learning Cycle 5E* juga memiliki beberapa kekurangan, antara lain yaitu :

- 1) Proses pembelajaran menjadi kurang optimal apabila guru belum menguasai serta tahapan pembelajaran dengan baik.
- 2) Model ini menuntut kesiapan, keseriusan, dan kreativitas guru dalam merancang serta melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- 3) Pelaksanaan pembelajaran memerlukan pengelolaan kelas yang lebih sistematis dan terencana.

Menurut Atika (2020) beberapa kekurangan model pembelajaran *Learning Cycle 5E*, yaitu sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran kurang berjalan efektif ketika guru belum sepenuhnya memahami materi dan urutan kegiatan pembelajaran.
- 2) Guru dituntut memiliki kesungguhan dan kreativitas yang tinggi dalam pelaksanaan pembelajaran.
- 3) Kegiatan pembelajaran membutuhkan pengelolaan kelas yang dilakukan secara lebih terarah dan terorganisasi.
- 4) Pelaksanaan model pembelajaran ini membutuhkan waktu dan tenaga yang lebih besar, baik pada tahap perencanaan maupun pelaksanaan pembelajaran.

Mengacu pada pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *learning cycle 5E* memiliki beberapa kekurangan, antara lain yaitu :

- 1) Proses pembelajaran dapat berlangsung kurang optimal apabila guru belum menguasai materi serta tahapan pembelajaran secara menyeluruh.
- 2) Model pembelajaran ini menuntut adanya dan kreativitas guru dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- 3) Pelaksanaan pembelajaran membutuhkan pengelolaan kelas yang lebih terencana dan teratur agar setiap tahapan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.
- 4) Penerapan model pembelajaran *learning cycle 5e* ini membutuhkan waktu dan tenaga yang lebih banyak dalam proses perencanaan dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

e. Karakteristik Model Pembelajaran *Learning Cycle 5E*

Menurut Fadly (2022) karakteristik pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *learning cycle 5E* diantaranya meliputi :

- 1) Proses pembelajaran berpusat pada siswa melalui keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar, di mana siswa mempelajari materi melalui aktivitas langsung serta proses berpikir yang berlandaskan pada pengetahuan dan pengalaman awal yang telah dimiliki.

- 2) Pengetahuan atau informasi baru yang diperoleh siswa diintegrasikan dengan pengalaman belajar sebelumnya dan dikonstruksi berdasarkan pemahaman siswa.
- 3) Kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui proses penyelidikan dan pemecahan masalah untuk membangun pemahaman konsep.

Adapun menurut Sucitra dkk (2025) model pembelajaran *Learning Cycle 5E* memiliki ciri khas yaitu siswa terlebih dahulu mempelajari materi pembelajaran secara mandiri, kemudian hasil pemahaman tersebut dibagikan ke dalam kelompok untuk didiskusikan. Kegiatan diskusi kelompok dilakukan dengan tanggung jawab bersama, sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi dan mendorong peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pendapat Fadly (2022) serta Sucitra dkk (2025) karakteristik model pembelajaran *learning cycle 5e* dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran berpusat pada siswa melalui keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar berbasis pengalaman.
- 2) Pengetahuan baru diintegrasikan dengan pengalaman belajar sebelumnya sehingga membentuk pemahaman secara mandiri.
- 3) Proses pembelajaran menekankan kegiatan penyelidikan dan pemecahan masalah untuk membangun pemahaman konsep.

- 4) Kegiatan belajar diawali secara individu dan dilanjutkan dengan diskusi kelompok yang dilakukan secara kolaboratif dan bertanggung jawab.

2. Media Digital

a. Pengertian Media Digital

Media pembelajaran berteknologi digital adalah media pembelajaran yang berkembang seiring dengan kemajuan teknologi dan ditandai oleh adanya unsur kebaruan dalam penyajian dan penggunaannya (Purwati, 2021). Sejalan dengan pernyataan tersebut, media pembelajaran digital juga dipahami sebagai sarana pembelajaran yang menghasilkan tampilan berbasis digital, sehingga dapat diolah, diakses, dan disebarluaskan melalui berbagai perangkat teknologi (Hasanah dkk., 2024).

Media digital merupakan salah satu sarana yang mendukung peningkatan literasi siswa. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital berperan penting dalam mengembangkan keterampilan literasi digital yang dibutuhkan pada era modern saat ini, seperti kemampuan menemukan informasi secara efektif, mengevaluasi sumber informasi, dan memanfaatkan berbagai perangkat digital untuk kegiatan menulis dan berkomunikasi (Desi Fitri dkk., 2024).

Media pembelajaran digital berperan secara signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran memungkinkan terciptanya

lingkungan belajar yang lebih menarik, interaktif, dan variatif. Kondisi tersebut ditunjukkan oleh meningkatnya antusiasme, keaktifan, serta minat siswa dalam mengikuti pembelajaran melalui penggunaan media digital, antara lain video interaktif, e-modul, dan aplikasi edukatif (Rusdi dkk., 2025)

Media digital merupakan lingkungan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi sebagai sarana utama dalam proses belajar, seperti pada penggunaan internet dan berbagai perangkat digital, antara lain ponsel, laptop, dan komputer. Dalam pelaksanaannya, media digital dapat dipadukan dengan media konvensional melalui pemanfaatan berbagai program atau aplikasi pendukung, sebagaimana pada masa pandemi digunakan berbagai aplikasi daring seperti *Google Classroom*, *Google Meet*, *Google Form*, serta aplikasi pembelajaran daring lainnya (Yuniarti dkk., 2023).

Berdasarkan pernyataan yang telah disampaikan oleh para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media digital adalah sarana pembelajaran yang berkembang seiring dengan kemajuan teknologi dan ditandai oleh unsur kebaruan dalam penyajian serta penggunaannya, yang memanfaatkan perangkat digital dan internet sebagai lingkungan belajar. Media ini berperan dalam meningkatkan literasi digital siswa, serta mampu meningkatkan motivasi belajar melalui proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan variatif.

b. Kelebihan Media Digital

Menurut Anam dkk (2021) kelebihan media digital yaitu sebagai berikut :

- 1) Mampu menciptakan suasana kelas yang lebih aktif melalui interaksi dan diskusi antar siswa.
- 2) Berperan dalam mengurangi tingkat kejenuhan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- 3) Menciptakan suasana belajar yang baru sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik.
- 4) Mendorong terciptanya variasi dalam metode dan proses pembelajaran.
- 5) Meningkatkan efektivitas pelaksanaan proses pembelajaran.

Selanjutnya, menurut Sari dkk (2024) kelebihan media digital antara lain, yaitu :

- 1) Mempermudah penyampaian materi pembelajaran, terutama materi yang bersifat abstrak.
- 2) Memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata melalui interaksi selama proses pembelajaran.
- 3) Memberikan kemudahan bagi siswa untuk mempelajari materi secara berulang.
- 4) Membantu menyamakan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

- 5) Meningkatkan perhatian, minat, motivasi, dan keaktifan siswa dalam belajar.
- 6) Membantu siswa memahami materi secara lebih mudah dan ringkas.

Berdasarkan uraian pendapat ahli yang telah dibahas sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa media digital memiliki berbagai kelebihan, antara lain mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, mengurangi kejenuhan, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan bervariasi. Selain itu, media digital membantu guru untuk menyampaikan materi secara lebih efektif, memudahkan siswa memahami materi, memberikan kesempatan untuk belajar secara berulang, serta meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi belajar siswa sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

c. Kelemahan Media Digital

Taher dan Desyandri (2022) menyatakan media digital memiliki beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran, antara lain yaitu :

- 1) Keterbatasan akses jaringan internet di sejumlah wilayah menjadi kendala dalam penggunaan media digital berbasis daring.
- 2) Perbedaan kemampuan ekonomi siswa menyebabkan tidak semua pihak memiliki perangkat digital yang mendukung proses pembelajaran.

- 3) Tingkat literasi teknologi siswa di beberapa daerah masih tergolong rendah sehingga pemanfaatan media digital belum optimal.
- 4) Penggunaan gawai dalam pembelajaran berpotensi menurunkan fokus belajar karena siswa cenderung menggunakannya untuk aktivitas di luar pembelajaran.

Selain pendapat tersebut, Yuniarti (2023) menyatakan beberapa kelemahan media digital antara lain sebagai berikut :

- 1) Penggunaan media pembelajaran digital memerlukan dukungan fasilitas teknologi seperti perangkat komputer, proyektor, dan jaringan internet yang memadai.
- 2) Keterbatasan sarana dana prasarana di sejumlah sekolah menjadi hambatan dalam penerapan media pembelajaran digital secara optimal.
- 3) Ketergantungan yang tinggi terhadap teknologi dalam pembelajaran digital berpotensi meningkatkan resiko ketergantungan teknologi pada siswa.
- 4) Akses terhadap sumber belajar digital yang bersifat instant dapat menyebabkan berkurangnya minat siswa terhadap bahan bacaan cetak.

Berdasarkan pandangan Taher dan Desyandri (2022) serta Yuniarti (2023), dapat diperoleh kesimpulan bahwa media digital memiliki kelemahan berupa keterbatasan akses internet, sarana prasarana, dan perangkat pendukung serta perbedaan kemampuan ekonomi dan literasi

teknologi siswa. Selain itu, penggunaan media digital berpotensi menurunkan fokus belajar, meningkatkan ketergantungan terhadap teknologi, dan mengurangi minat siswa terhadap bahan bacaan cetak.

3. Media *Website* Interaktif

a. Pengertian *Website* Interaktif

Website atau *World Wide Web (WWW)* merupakan sekumpulan halaman dalam suatu domain yang berisi berbagai informasi yang dapat diakses, dibaca, dan dilihat oleh pengguna internet melalui mesin pencari. Informasi yang tersedia pada *website* umumnya berupa teks, gambar, ilustrasi, maupun video yang digunakan untuk berbagai kebutuhan. Untuk mengaksesnya, pengguna biasanya membuka halaman utama (*homepage*) melalui browser dengan memasukkan URL yang sesuai (Nuh, 2022). *Website* dapat diartikan sebagai sekumpulan halaman yang menyajikan informasi dalam bentuk teks, gambar, dan berbagai informasi lainnya (Suli & Nirsal, 2023).

Media interaktif merupakan media yang memberikan kesempatan kepada pengguna untuk terlibat secara aktif dengan materi pembelajaran melalui berbagai fitur, seperti pilihan, simulasi, latihan, serta umpan balik secara langsung. Dalam proses pembelajaran, media ini memungkinkan siswa berpartisipasi aktif melalui kegiatan bertanya, berdiskusi, maupun melakukan percobaan. Dengan demikian, media interaktif tidak hanya menyampaikan informasi secara satu arah, tetapi juga menghadirkan interaksi dua arah antara pengguna dan media

sehingga pengalaman belajar menjadi lebih aktif dan menarik (Jafnihirda dkk., 2023).

Website interaktif adalah *website* yang dapat menyajikan berbagai *elemen* multimedia dengan memanfaatkan teknologi terkini sehingga pengguna dapat merasakan interaksi yang lebih baik. Seiring perkembangan zaman, tampilan *website* juga mengalami perubahan dengan navigasi yang semakin mudah digunakan serta penambahan animasi pada objek visual agar terlihat lebih menarik dan interaktif (Renaldo, 2022). *Website* interaktif juga diartikan sebagai jenis *website* yang dirancang untuk memfasilitasi interaksi antar pengguna secara *online* (Tahir dkk., 2022).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *website* interaktif adalah media berbasis *web* yang terdiri atas sekumpulan halaman dalam suatu domain yang memuat berbagai informasi dalam bentuk teks, gambar, audio, video, animasi, dan multimedia lainnya yang dirancang dengan dukungan teknologi terkini untuk memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara pengguna dengan media maupun antar pengguna melalui berbagai fitur interaktif, seperti navigasi, simulasi, latihan, diskusi, dan umpan balik langsung, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar, komunikasi, dan penyampaian informasi yang lebih aktif, menarik, efektif, serta mudah diakses melalui internet.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Rahman (2021) Hasil belajar adalah capaian yang diperoleh individu melalui proses pembelajaran yang dilakukan secara berkelanjutan dengan melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Proses tersebut berlangsung dalam jangka waktu tertentu sehingga menghasilkan perubahan pengetahuan dan perilaku yang relatif menetap, baik yang diperoleh melalui pengalaman langsung maupun tidak langsung. Adapun hasil belajar siswa dapat diketahui melalui nilai evaluasi siswa.

Hasil belajar diartikan sebagai hasil yang dicapai atau diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran dalam kurun waktu tertentu, hasil belajar tersebut mencerminkan tingkat kesungguhan dan usaha siswa dalam belajar. Semakin optimal usaha belajar yang dilakukan, maka semakin tinggi pula hasil belajar yang diperoleh. Oleh karena itu, hasil belajar dapat dijadikan salah satu indikator dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran (Yandi dkk., 2023)

Adapun menurut Lestari dkk (2021) hasil belajar adalah penilaian akhir yang diperoleh individu setelah melalui suatu proses pembelajaran dan pengalaman yang dilakukan secara berkesinambungan. Selain itu, hasil belajar juga turut mempengaruhi pembentukan karakter, sebab individu yang berupaya memperoleh hasil belajar yang baik cenderung

menyesuaikan cara berpikir dan sikapnya agar memperoleh penilaian akhir yang optimal.

Hasil belajar dapat digunakan sebagai indikator untuk menilai keberhasilan siswa dalam memperoleh capaian pembelajaran melalui kegiatan belajar yang diikuti. Penilaian hasil belajar tidak dapat diberikan apabila siswa belum menyelesaikan tes atau latihan yang berkaitan dengan aktivitas pembelajaran yang sedang dijalani. Perolehan hasil belajar dihitung secara autentik melalui keterlibatan peserta didik dalam menyelesaikan tugas dan tes yang diberikan oleh guru. Hasil belajar akan terbentuk apabila siswa mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran yang dirancang oleh guru. Terbentuknya kemampuan berpikir melalui proses belajar tersebut akan berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar yang optimal. Proses pencapaian hasil belajar membutuhkan waktu yang relatif panjang, karena dalam setiap kegiatan belajar, siswa mengalami pembentukan pengetahuan dan keterampilan secara bertahap. Melalui proses tersebut, siswa akan merasakan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan tersebut muncul sebagai hasil dari keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya membentuk kemampuan atau kompetensi baru sehingga siswa memperoleh hasil belajarnya (Sumarni & Manurung, 2023).

Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar adalah capaian akhir yang diperoleh siswa melalui proses pembelajaran

yang berlangsung secara berkelanjutan, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta mencerminkan tingkat usaha, kesungguhan, dan keterlibatan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar sehingga dapat digunakan sebagai indikator keberhasilan proses pembelajaran.

b. Ranah Kognitif Hasil Belajar

Dalam pembahasan ini, penulis memfokuskan kajian pada ranah kognitif (*Cognitive*), yang selanjutnya disingkat dengan C. Pada Taksonomi Bloom versi revisi, sejumlah istilah mengalami perubahan, antara lain pengetahuan (*knowledge*) yang diubah menjadi mengingat (*remembering*), pemahaman (*comprehension*) menjadi memahami (*understanding*), penerapan (*application*) menjadi menerapkan (*applying*), serta analisis (*analysis*) menjadi menganalisis (*analyzing*). Selain itu, evaluasi (*evaluation*) direvisi mengevaluasi (*evaluating*), dan sintesis (*synthesis*) diubah menjadi menciptakan (*creating*) (Yuswanto, 2022).

5. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

a. Hakikat Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila adalah suatu mata pelajaran yang bersifat wajib dan diberikan pada seluruh jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi (Nurgiansah, 2021).

Pendidikan pancasila merupakan landasan penting dalam kehidupan setiap warga negara yang berfungsi sebagai pedoman dalam bersikap

dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Implementasi nilai-nilai Pancasila di lingkungan pendidikan menjadi indikator keberhasilan penanaman nilai yang telah disepakati dan diyakini secara nasional. Dalam praktiknya, nilai-nilai Pancasila hidup dan berkembang sejalan dengan keberagaman masyarakat Indonesia. Oleh karena itu, proses pembelajaran pendidikan Pancasila berperan sangat penting, tidak hanya untuk mencapai penguasaan pada satu materi, tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai tersebut agar siswa memiliki karakter serta perilaku yang baik (Kurniawaty, 2022).

Pendidikan Pancasila adalah suatu proses pembelajaran yang diarahkan pada pembentukan karakter siswa dengan berlandaskan nilai-nilai Pancasila sebagai landasan kehidupan berbangsa dan bernegara. Melalui pendidikan Pancasila, diharapkan terbentuk warga negara yang memiliki kesadaran akan hak dan kewajibannya, mampu bertindak secara disiplin, menghargai sesama, menegakkan kebenaran dan keadilan, serta menunjukkan tanggung jawab terhadap negara dan lingkungan sekitarnya (Syuzairi & Mahadiansar, 2023).

Pendidikan Pancasila di Sekolah dasar menempati posisi yang sangat penting dalam membina dan membentuk siswa agar menjadi individu yang berkualitas dan dapat diandalkan. Pembelajaran ini tidak hanya membimbing siswa menjadi individu yang baik dan cerdas, tetapi juga membentuk keterampilan serta karakter yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Oleh karena itu, mata

pelajaran ini penting untuk diajarkan sejak usia sekolah dasar karena berperan dalam menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap lingkungan sosialnya (Mu'afida & Rondli, 2024).

Dengan demikian, dari beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan pancasila adalah mata pelajaran wajib yang diajarkan pada seluruh jenjang pendidikan sebagai proses pembelajaran yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila untuk membentuk karakter, sikap, dan perilaku siswa, yang berfungsi sebagai pedoman dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, menumbuhkan kesadaran akan hak dan kewajiban sebagai warga negara, serta membina sikap tanggung jawab, disiplin, dan penghargaan terhadap keberagaman, sehingga peserta didik berkembang menjadi individu yang berkarakter dan berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat sesuai dengan nilai Pancasila dan UUD 1945.

b. Karakteristik Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Adapun menurut Suryatna dkk (2021) karakteristik mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar meliputi hal-hal berikut :

- 1) Menanamkan wawasan kebangsaan serta membentuk karakter siswa yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila.
- 2) Menumbuhkan kesadaran siswa untuk mengamalkan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 serta menjaga ketertiban dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

- 3) Mendorong terciptanya keharmonisan sosial, mencegah terjadinya konflik, serta memperkuat persatuan dan kesatuan dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika.
- 4) Menanamkan kepedulian terhadap lingkungan dan menjaga keutuhan wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia.
- 5) Mengembangkan praktik pembelajaran kewarganegaraan yang berlandaskan Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

c. Tujuan Pendidikan Pancasila

Menurut Dewi (2022) Pendidikan Pancasila pada jenjang Sekolah Dasar bertujuan agar siswa mampu :

- 1) Menunjukkan akhlak mulia yang dilandasi keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa melalui sikap menghargai sesama manusia, mencintai tanah air, serta peduli terhadap lingkungan guna mewujudkan persatuan dan keadilan sosial.
- 2) Memahami makna serta nilai-nilai Pancasila dan proses perumusannya sebagai dasar negara, ideologi, dan pandangan hidup bangsa, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Mengkaji konstitusi dan norma yang berlaku serta menyeimbangkan hak dan kewajiban dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara di tengah dinamika masyarakat global.

- 4) Menyadari jati diri sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang beragam serta mampu bersikap adil tanpa membedakan jenis kelamin, SARA, latar belakang sosial ekonomi, maupun kondisi disabilitas.
- 5) Memahami karakteristik bangsa Indonesia dan kearifan lokal di lingkungan sekitar dengan komitmen menjaga kelestarian lingkungan, mempertahankan keutuhan NKRI, serta berperan aktif di tingkat global.

d. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar

Pendidikan Pancasila memiliki peranan strategis dalam membentuk karakter serta menumbuhkan kesadaran kebangsaan pada generasi muda. Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya berfokus pada pengenalan nilai-nilai dasar ideologi bangsa, tetapi juga berfungsi menanamkan rasa cinta tanah air dan semangat bela negara sejak usia dini. Melalui Pendidikan Pancasila, siswa sekolah dasar dibimbing untuk memahami dan menjunjung tinggi nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila, seperti solidaritas, kerja sama, dan tanggung jawab sosial. Pembelajaran ini juga membantu siswa menyadari pentingnya menjaga keutuhan negara, menghargai keberagaman, serta berpartisipasi aktif di lingkungan sekitarnya sebagai wujud sikap bela negara (Rahmi dkk., 2025).

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dimaknai bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah proses pembelajaran yang berperan

strategis dalam membentuk karakter dan menumbuhkan kesadaran kebangsaan peserta didik sejak sekolah dasar melalui penanaman nilai-nilai Pancasila, seperti solidaritas, kerja sama, tanggung jawab sosial, cinta tanah air, dan semangat bela negara, sehingga peserta didik mampu menghargai keberagaman, menjaga keutuhan negara, serta berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat sebagai wujud pengamalan nilai-nilai Pancasila.

e. Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Indonesia Kelas V SD

Materi yang diteliti dalam penelitian ini adalah Keragaman Budaya Indonesia pada Bab III kelas V mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Materi ini dipilih karena membahas keberagaman budaya yang ada di Indonesia, seperti rumah adat, tarian daerah, dan budaya lokal lainnya yang dekat dengan kehidupan siswa. Berdasarkan modul ajar Pendidikan Pancasila kelas V, materi Keragaman Budaya Indonesia menekankan kemampuan siswa dalam mengenali, mengelompokkan, dan menghargai perbedaan budaya sebagai bagian dari penerapan nilai Bhinneka Tunggal Ika. Materi ini sesuai dengan karakteristik siswa kelas V yang telah mampu memahami perbedaan dan menunjukkan sikap saling menghargai dalam lingkungan sekolah maupun masyarakat.

Pembelajaran materi Keragaman Budaya Indonesia juga relevan untuk dikaji karena berperan dalam menumbuhkan sikap kebangsaan dan kepedulian siswa terhadap keberagaman yang ada di sekitarnya.

Melalui materi ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang budaya daerah, tetapi juga memahami pentingnya hidup rukun, saling menghormati, dan menjaga persatuan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, materi Keragaman Budaya Indonesia menjadi sarana yang tepat untuk mengaitkan pemahaman kognitif siswa dengan pembentukan sikap dan nilai-nilai Pancasila.

Pembelajaran materi Keragaman Budaya Indonesia pada Bab III tersebut dipadukan dengan model *learning cycle 5E* karena model ini mendorong keterlibatan aktif siswa dalam setiap tahapan pembelajaran, mulai dari tahap *engagement*, *exploration*, *explanation*, *elaboration*, hingga *evaluation*. Selain itu, penggunaan media digital berupa *website* interaktif digunakan untuk mendukung proses pembelajaran, khususnya dalam kegiatan latihan dan evaluasi, sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran secara lebih menarik dan ikut terlibat. Perpaduan model *Learning Cycle 5E* dengan media digital yaitu *Website* interaktif digunakan untuk membantu siswa memahami materi Keragaman Budaya Indonesia secara lebih terstruktur dan sistematis sesuai dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD.

B. Kerangka Berpikir

Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, siswa masih sering mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran secara optimal. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas V SDN Sirapan 01 Kabupaten Madiun, proses pembelajaran masih cenderung menggunakan

pendekatan konvensional melalui metode ceramah. Pembelajaran berlangsung secara satu arah dengan guru sebagai pusat penyampaian materi, sementara siswa berperan sebagai penerima informasi. Minimnya variasi model dan media pembelajaran menyebabkan suasana belajar menjadi monoton, sehingga siswa mudah merasa jenuh, kurang termotivasi, dan menunjukkan partisipasi belajar yang rendah dalam kegiatan diskusi, tanya jawab, maupun penyampaian pendapat di kelas. Kondisi tersebut berdampak pada kurang optimalnya pencapaian hasil belajar siswa, khususnya pada ranah kognitif.

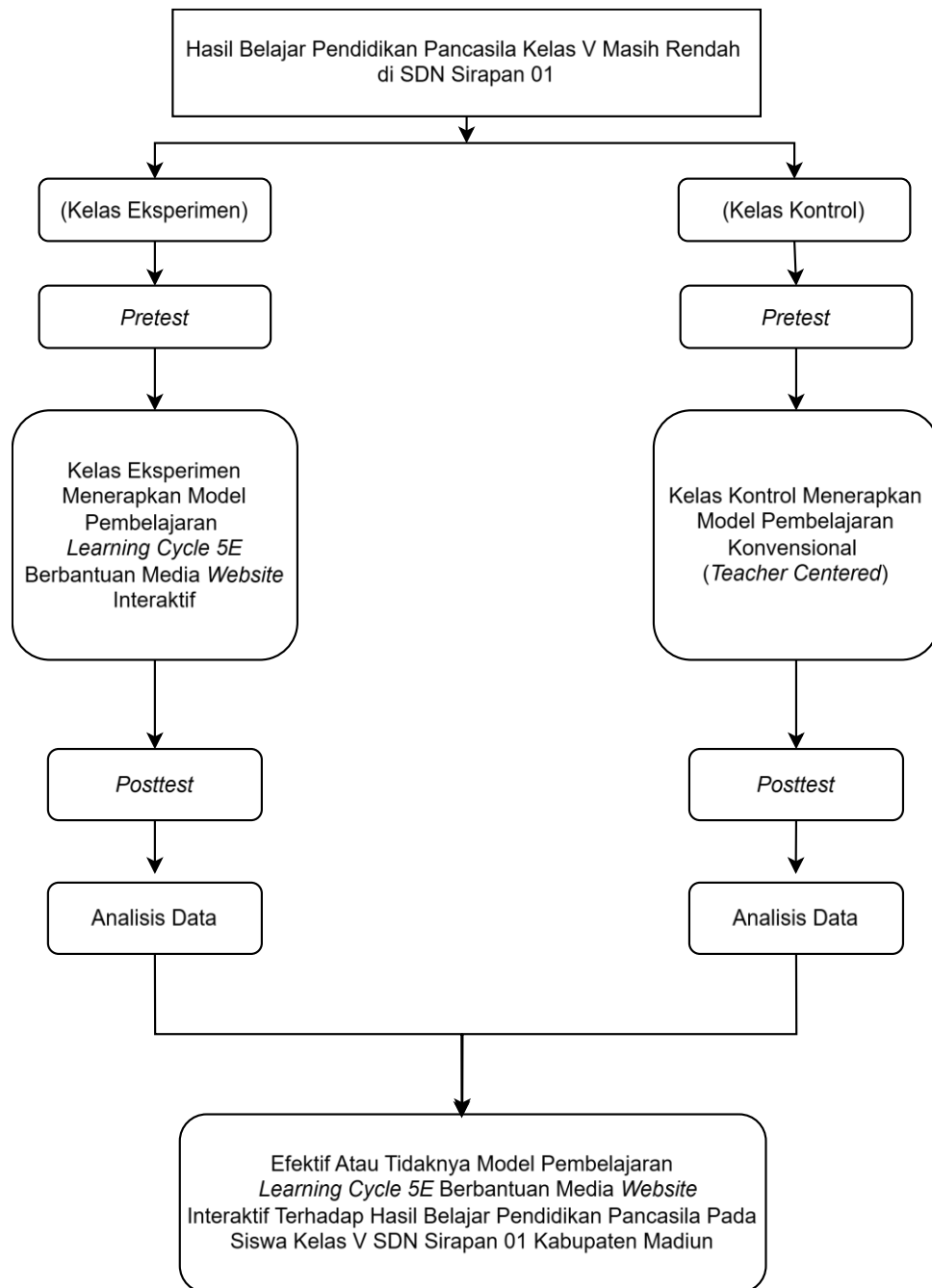
Proses pembelajaran yang efektif menuntut keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang mampu mendorong keaktifan siswa serta menciptakan suasana belajar yang interaktif. Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik tersebut adalah model pembelajaran *Learning Cycle 5E*, yang menekankan tahapan pembelajaran secara sistematis melalui fase *engage, explore, explain, elaborate, dan evaluate*. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggali pengetahuan awal, melakukan eksplorasi, mengembangkan pemahaman konsep, serta melakukan refleksi terhadap hasil belajar yang diperoleh.

Agar penerapan model *Learning Cycle 5E* dapat berjalan secara optimal, diperlukan dukungan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Media digital *website* interaktif menjadi alternatif yang relevan karena menyediakan berbagai aktivitas dan permainan edukatif interaktif yang dapat meningkatkan motivasi belajar serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Penggunaan *Website* interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila diharapkan mampu mengurangi kejenuhan belajar, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, serta membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam.

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas V SDN Sirapan 01 dengan menggunakan pendekatan kuantitatif melalui metode *quasi experiment* dengan *design non equivalent control group design*. Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu satu kelas sebagai kelompok eksperimen dan satu kelas sebagai kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *learning cycle 5E* berbantuan media digital yaitu *website* interaktif, sedangkan kelompok kontrol diberikan pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional (*teacher centered*). Data penelitian diperoleh melalui tes hasil belajar yang berbentuk soal pilihan ganda, yang diberikan kepada kedua kelompok saat *pre test* dan *posttest*. Pemberian *pretest* dan *posttest* bertujuan untuk mengukur tingkat efektivitas model pembelajaran *learning cycle 5e* berbantuan media digital *website* interaktif terhadap hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, kerangka berpikir pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Digunakan sebagai dasar landasan, maka penulis menggunakan hipotesis sebagai berikut:

1. Hipotesis Nol atau Hipotesis Nihil (H_0) yaitu:

H_0 : model pembelajaran *learning cycle 5e* berbantuan media *website* interaktif tidak efektif terhadap hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas V.

2. Hipotesis Kerja atau Hipotesis Alternatif (H_1) yaitu:

H_1 : model pembelajaran *learning cycle 5e* berbantuan media *website* interaktif efektif terhadap hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas V.