

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Hakikat Pembelajaran

A. Pengertian Belajar

Belajar adalah aktivitas utama dalam pendidikan yang melibatkan penambahan pengetahuan dan perubahan tingkah laku. Perubahan ini tidak hanya berupa penambahan ilmu, tapi juga meliputi kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, dan penyesuaian diri. Fokus belajar adalah perilaku verbal manusia, yaitu kemampuan menangkap informasi yang diperoleh. Saat seseorang belajar, responsnya membaik, sebaliknya jika tidak belajar, respons menurun. Dalam konteks sekolah, belajar adalah perubahan kemungkinan terjadinya respons, dengan tiga unsur utama: kesempatan terjadinya peristiwa yang memicu respons belajar, respons pelajar, dan konsekuensi yang bisa berupa penghargaan atau teguran.

Kata "belajar" dapat diartikan sebagai suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan mengubah tingkah laku peserta didik, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan, sebagai hasil dari respon pembelajaran yang diberikan oleh guru (Zayadi, Ahmad (2005:8).

Belajar adalah suatu proses yang sangat penting dan menjadi dasar dalam setiap jenis serta jenjang pendidikan. Keberhasilan atau kegagalan pencapaian tujuan pendidikan sangat bergantung pada bagaimana siswa mengalami proses belajar, baik saat berada di sekolah maupun dalam lingkungan keluarga di rumah. Dengan kata lain, proses belajar yang dialami siswa di berbagai lingkungan itulah yang memengaruhi hasil pendidikan yang dicapai (Muhibbin (2010: 64).

Sardiman (2003:20) mengungkapkan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku atau penampilan yang terjadi melalui berbagai kegiatan seperti

membaca, mengamati, mendengarkan, dan meniru. Proses belajar akan lebih efektif jika pelajar aktif mengalaminya. Muhamad Afandi (2013:1) menambahkan bahwa belajar merupakan interaksi antara aspek dalam diri manusia (*id-ego-super ego*) dengan lingkungan berupa pribadi, fakta, konsep, atau teori.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa Belajar adalah proses usaha untuk mengubah sikap, pengetahuan, dan keterampilan seseorang melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Belajar sangat penting karena akan menentukan keberhasilan kita dalam pendidikan, pendidikan akan lebih efektif jika kita aktif melakukannya, misalnya dengan membaca, melihat, atau mendengarkan.

B. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses dan cara mengajar yang membuat siswa mau belajar. Istilah ini erat kaitannya dengan belajar dan mengajar, yang terjadi secara bersamaan. Belajar bisa berlangsung tanpa guru atau pengajaran formal, sedangkan mengajar mencakup semua yang dilakukan guru di kelas (Hamzah dan Nurdin Mohammad, (2011:142-143). Sejalan dengan Zaenal Arifin (2009:10) yang menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses atau kegiatan yang terstruktur dan sistematis, berlangsung secara interaktif dan komunikatif antara guru dan siswa di kelas, baik guru hadir secara langsung maupun tidak, dengan tujuan menguasai kompetensi tertentu. Selain itu, pembelajaran menurut Dimyanti dan Mudjiono (2009:297) merupakan aktivitas guru yang dirancang secara terprogram untuk mendorong siswa belajar aktif, dengan fokus pada penyediaan sumber belajar.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa Pembelajaran adalah proses interaktif antara guru dan siswa yang menggabungkan kegiatan mengajar dan belajar secara bersamaan. Pembelajaran berlangsung terstruktur dan sistematis dengan tujuan membantu siswa menguasai kompetensi. Selain itu, pembelajaran dirancang agar siswa belajar aktif dengan dukungan sumber belajar, baik dalam kehadiran fisik guru maupun tanpa itu.

C. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah aspek paling penting dalam proses pembelajaran, karena dapat menjadi indikator untuk menilai sejauh mana keberhasilan seorang siswa dalam kegiatan belajar yang telah dilakukan. Hasil belajar merupakan konsekuensi dari interaksi antara proses belajar dan mengajar. Tujuan utama dari kegiatan pembelajaran adalah mencapai hasil belajar, yang dapat diukur melalui penilaian di kelas.

Hasil belajar dapat mencerminkan perbaikan keadaan menjadi lebih baik, sehingga memberikan manfaat untuk meningkatkan pengetahuan, memahami hal-hal yang sebelumnya tidak dipahami, mengembangkan keterampilan, memperoleh perspektif baru tentang suatu hal, serta lebih menghargai sesuatu dibandingkan sebelumnya. Anak yang berhasil dalam proses belajar adalah mereka yang mampu mencapai tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional (Mansur Harun Rasyid (2008:18).

Anni (2004:17) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang dialami pembelajar setelah mengikuti aktivitas. Hasil belajar ini tercermin dalam perubahan kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan seseorang selama proses pembelajaran.

Sitti Nuralan (2022:4) menyatakan bahwa hasil belajar adalah pencapaian tujuan pendidikan oleh siswa yang terlibat dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai perubahan yang terjadi pada individu dalam sikap dan perilakunya. Hamna dan Windar (2022:4) menambahkan bahwa hasil belajar berfungsi sebagai dasar untuk mengukur dan melaporkan prestasi akademik siswa, serta menjadi kunci dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif, yang selaras dengan materi yang akan dipelajari siswa dan cara mereka dinilai. Sebagai produk akhir dari proses pembelajaran, hasil belajar yang dinilai dapat menunjukkan pengetahuan dan perkembangan yang telah dicapai oleh siswa.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan sikap dan kemampuan yang dialami siswa setelah belajar,

jadi ukuran seberapa jauh tujuan belajar tercapai. Intinya, dari hasil belajar kita tahu seberapa berhasil proses belajar mengajarnya.

D. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Slameto (2010:54), yaitu faktor dari dalam diri sendiri (internal) dan faktor dari lingkungan luar (eksternal).

a. Faktor Internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa.

1. Faktor Jasmani

Faktor kesehatan berarti kondisi tubuh yang baik dan bebas dari penyakit, karena kesehatan memengaruhi proses belajar seseorang. Jika kesehatan terganggu, maka proses belajar juga akan terganggu.

2. Faktor Psikologis

Cacat tubuh adalah kondisi ketidaksempurnaan fisik pada badan yang dapat memengaruhi kemampuan seseorang. Faktor psikologis mencakup kemampuan intelegensi, fokus perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan, dan kesiapan seseorang dalam belajar.

b. Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa.

1. Faktor Keluarga

Siswa yang belajar akan dipengaruhi keluarga lewat cara orang tua mendidik, hubungan antar anggota keluarga, suasana rumah, dan kondisi ekonomi.

2. Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang berpengaruh meliputi metode mengajar, kurikulum, hubungan guru-siswa dan antar siswa, disiplin, materi pelajaran, waktu belajar, cara belajar, dan tugas rumah.

3. Faktor Masyarakat

Kegiatan siswa dalam masyarakat, pengaruh dari teman bergaul siswa dan kehidupan masyarakat disekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa.

2.1.2 Model Pembelajaran

A. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran menurut Shilphy A. Octavia (2020:13) adalah kerangka konsep yang menjelaskan langkah-langkah sistematis dalam mengatur kegiatan belajar agar tujuan pembelajaran bisa tercapai. Sejalan dengan Darmawan Harefa (2021:25) yang mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka kerja sistematis untuk pelaksanaan pembelajaran yang membantu siswa mencapai tujuan tertentu. Pemilihan model pembelajaran yang inovatif sangat penting agar proses belajar mengajar berjalan optimal. Putra (2024:232) berpendapat bahwa model pembelajaran merupakan dasar bagi setiap langkah dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Ponidi (2021:10) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah proses perencanaan sebagai panduan dalam pembelajaran, yang bertujuan membentuk perubahan perilaku siswa dan meningkatkan motivasi belajar. Model pembelajaran bukan sekadar langkah teknis, tapi juga mencakup aspek motivasi dan perubahan perilaku yang mendukung perkembangan siswa secara menyeluruh.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa Model pembelajaran adalah kerangka kerja atau konsep yang sistematis untuk merancang serta melaksanakan kegiatan belajar. Tujuannya membantu siswa mencapai target pembelajaran, mengubah perilaku, dan meningkatkan motivasi belajar melalui panduan yang jelas dan langkah-langkah terorganisir.

B. Pengertian Model Pembelajaran *Children Learning In Science* (CLIS)

Model pembelajaran *Children Learning In Science* (CLIS) adalah model pembelajaran yang berfokus pada pengembangan ide siswa mengenai suatu

masalah melalui observasi maupun eksperimen. Dikembangkan oleh kelompok *Children Learning In Science* di Inggris dipimpin Driver pada 1988, model ini berlandaskan pada konstruktivisme Piaget, yang mendorong siswa membentuk dan merevisi gagasan berdasarkan pengalaman langsung.

Model pembelajaran CLIS fokus pada aktivitas siswa untuk mengasah ide-ide mereka, menyelaraskan dengan ilmu yang ada, sekaligus memecahkan dan mendiskusikan masalah agar siswa bisa menyampaikan pendapat sendiri. Tujuannya menciptakan suasana belajar yang melibatkan siswa dalam pengamatan maupun percobaan, agar mereka paham, bisa menerapkan pengetahuan, serta berusaha menemukan dan menyimpulkan ide secara mandiri.

Model pembelajaran *Children Learning in Science* (CLIS) berusaha mengembangkan ide atau gagasan siswa untuk menciptakan pembelajaran IPA yang berdasarkan pada pengalaman dan kehidupan sehari-hari siswa (Krismayoni dan Suami (2020:139). Sedangkan menurut All Ismail (2008:190), model CLIS merupakan kerangka berpikir yang dirancang untuk menciptakan suasana yang memungkinkan berlangsungnya proses belajar mengajar dengan keterlibatan aktif peserta didik.

Model pembelajaran CLIS bertujuan agar pengetahuan yang diperoleh siswa tersimpan lama di memori. Model ini cocok untuk sekolah dasar karena melibatkan aktivitas dan interaksi antar siswa, membuat mereka lebih kreatif dan berani mengemukakan pendapat. Berbasis teori konstruktivisme Piaget, model ini memberi ruang bagi siswa untuk mengungkapkan, membandingkan, dan mendiskusikan gagasan agar terjadi kesepahaman bersama.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa model pembelajaran *Children Learning In Science* (CLIS) adalah model pembelajaran yang mengembangkan ide dan pengalaman siswa sebagai dasar pembelajaran IPAS, menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan melibatkan peserta didik secara langsung sehingga dapat motivasi belajar siswa meningkat dan proses pembelajaran lebih bermakna.

C. Langkah-langkah dalam Penerapan Model Pembelajaran *Children Learning In Science* (CLIS)

Model pembelajaran *Children Learning In Science* (CLIS) terdiri dari 5 tahap utama, yakni (Rustaman (2010:228):

1. Tahap Orientasi

Pada tahap orientasi, guru mengarahkan perhatian siswa dengan memperlihatkan berbagai fenomena alam atau kejadian sehari-hari yang relevan, kemudian mengaitkannya dengan topik pembelajaran yang akan dibahas.

2. Tahap Pemunculan Gagasan

Tahap pemunculan gagasan adalah upaya guru untuk mengeluarkan ide siswa tentang topik pembelajaran. Guru bisa meminta siswa menulis apa yang mereka tahu atau menjawab pertanyaan terbuka sebagai cara mengeksplorasi pengetahuan siswa.

3. Tahap Penyusunan Ulang Gagasan

Tahap penyusunan ulang gagasan terdiri dari tiga bagian: pertama, pengungkapan dan pertukaran ide siswa melalui diskusi kelompok kecil yang hasilnya dilaporkan ke kelas tanpa guru menilai benar atau salah; kedua, pembukaan situasi konflik dengan membandingkan konsep awal siswa dengan konsep ilmiah dari buku teks; ketiga, konstruksi gagasan baru dan evaluasi di mana siswa melakukan percobaan atau observasi lalu berdiskusi untuk merumuskan gagasan baru yang sesuai dengan fenomena yang dipelajari.

4. Tahap Penerapan Gagasan

Di tahap penerapan gagasan, siswa dibimbing untuk memakai ide baru hasil percobaan atau pengamatan dalam situasi berbeda. Contohnya, mereka mencari dan mencatat benda di sekitar sekolah yang berkaitan dengan topik pembelajaran sesuai waktu yang diberikan.

5. Tahap Pematapan Gagasan

Tahap pematapan gagasan adalah saat guru memberikan umpan balik untuk memperkuat pemahaman ilmiah siswa. Dengan begitu, siswa yang awalnya punya konsep berbeda akan sadar dan mengubahnya sesuai konsep ilmiah yang benar.

D. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Children Learning In Science* (CLIS)

Samatowa (2011:77) menjelaskan model pembelajaran CLIS memiliki beberapa keunggulan dan kelemahan.

1. Kelebihan Model Pembelajaran *Children Learning In Science* (CLIS)

1. Membiasakan siswa belajar mandiri untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.
2. Mendorong kreativitas siswa sehingga suasana kelas jadi nyaman, aktif, dan inovatif.
3. Terjalin kerja sama yang baik antar siswa yang terlibat langsung dalam kegiatan;
4. Membuat pembelajaran lebih bermakna karena siswa merasa bangga menemukan konsep ilmiah sendiri.
5. Guru bisa mengajar dengan lebih efektif dan menyenangkan.

2. Kelemahan Model Pembelajaran *Children Learning In Science* (CLIS)

1. Tahapan dalam CLIS kadang sulit dijalankan meski sudah direncanakan dengan baik.
2. Pindah dari satu fase ke fase lain sering menimbulkan kesulitan.
3. Guru kadang lupa memperkuat gagasan baru siswa, sehingga siswa bisa kembali ke konsep awalnya.

3. Solusi Peneliti dalam Mengatasi Kelemahan CLIS

1. Guru harus menyiapkan rencana pembelajaran seperti modul ajar sebagai pedoman agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik.
2. Guru memberikan penjelasan dengan jelas kepada siswa setiap pergantian fase atau tahapan CLIS.

3. Guru memberikan penjelasan ulang mengenai materi pembelajaran untuk memperkuat gagasan siswa.

2.1.3 Media Pembelajaran

A. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari kata Latin "*medium*" yang berarti pengantar atau perantara. Dalam bahasa Arab, media juga bermakna sebagai alat penghubung pesan dari pengirim ke penerima. Diana Nur (2022:751) menjelaskan bahwa media sangat penting dalam pendidikan karena perannya strategis untuk menciptakan dinamika dan keberhasilan proses belajar mengajar. Media pembelajaran adalah segala alat yang digunakan dalam kegiatan belajar untuk menyampaikan pesan atau informasi yang mampu merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa. Hal ini membuat interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa berjalan dengan efektif (Sufri Mashuri (2019:751).

Media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan pesan dalam proses belajar mengajar, di mana guru berperan sebagai penyampai informasi dan sebaiknya menggunakan berbagai media ajar yang tepat sesuai kebutuhan (Aisyah Nurhikmah (2023:751). Heinich (2011:4) menambahkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang menyampaikan pesan atau informasi dari sumber ke penerima dengan tujuan pendidikan. Dengan media pembelajaran, guru akan lebih mudah menyampaikan materi dan siswa lebih terbantu dalam proses belajar.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau perantara yang berfungsi menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar. Media ini membantu guru mengkomunikasikan materi dengan lebih mudah dan merangsang pikiran, perasaan, serta perhatian siswa agar terlibat aktif.

B. Pengertian Media Pembelajaran Konkret

Putri, W. (2021:78) berpendapat bahwa media konkret adalah objek nyata yang digunakan dalam pembelajaran untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa, membantu mereka membangun pengetahuan melalui pengamatan dan manipulasi objek tersebut. Penggunaan media konkret membuat pembelajaran menjadi lebih aktif dan interaktif. Siswa tidak cuma jadi pendengar pasif, tapi juga terlibat langsung lewat diskusi, kerja sama, dan mencoba berbagai cara untuk menyelesaikan masalah.

Yunus (2024:120) menjelaskan bahwa media konkret adalah alat peraga fisik yang digunakan untuk memperjelas konsep abstrak agar siswa lebih mudah memahaminya. Sedangkan menurut Rizal (2020:54) berpendapat bahwa media konkret adalah bahan yang bisa dilihat dan diraba langsung oleh siswa, sehingga membantu pemahaman konsep abstrak lewat bentuk fisik nyata. Penggunaan media konkret dengan objek nyata membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa jadi lebih termotivasi untuk belajar.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa media konkret adalah benda atau alat nyata yang digunakan dalam pembelajaran supaya siswa bisa merasakan langsung pengalaman belajar. Dengan media ini, siswa dapat lebih mudah memahami materi yang sulit karena mereka bisa melihat, menyentuh, dan berinteraksi langsung.

C. Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran Konkret

Wahad, Abdul (2021:135) menyatakan bahwa media konkret memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan, diantaranya:

1. Kelebihan Media Konkret

1. Membantu menimbulkan ide-ide konseptual agar siswa tidak salah paham saat belajar.
2. Meningkatkan semangat siswa dalam mempelajari pelajaran.
3. Memberikan pengalaman langsung yang mendorong siswa aktif belajar sendiri.

2. Kelemahan Media Konkret

1. Membawa siswa keluar sekolah kadang berisiko terjadi kecelakaan atau hal serupa.
2. Biaya untuk menyediakan berbagai objek nyata tidak sedikit dan ada risiko kerusakan saat digunakan.

3. Solusi Peneliti dalam Mengatasi Kelemahan Media Konkret

1. Guru sebaiknya melakukan pembelajaran di lingkungan sekolah saja, seperti di dalam kelas maupun di luar kelas.
2. Guru dapat memilih media dengan harga terjangkau tetapi tahan lama.

2.1.4 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

A. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016:54), IPAS merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. IPAS adalah ilmu yang mempelajari hubungan antara benda mati dan makhluk hidup di alam semesta, serta kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Tujuan pembelajaran IPAS adalah menumbuhkan rasa ingin tahu, minat belajar, keterampilan mengamati, memahami diri dan lingkungan, serta menguasai konsep IPAS.

Susanto (2022:167) menjelaskan bahwa pembelajaran IPAS adalah upaya manusia untuk memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat dan metode ilmiah, sehingga bisa menarik kesimpulan. Dengan belajar IPAS, diharapkan siswa dapat meningkatkan pengetahuan tentang fenomena di sekitar dan berperan aktif menjaga lingkungan.

IPAS adalah bidang ilmu yang mempelajari lingkungan dan segala fenomenanya. Sesuai dengan pendapat Wijaya (2021:159), tujuan pembelajaran IPAS adalah membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, dasar, dan kreatif, serta menumbuhkan minat, keyakinan, dan sikap terbuka terhadap perubahan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan inovasi.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa IPAS adalah ilmu yang mempelajari tentang benda hidup, benda mati, dan manusia serta bagaimana mereka saling berhubungan dengan lingkungan sekitar.

B. Materi IPAS Perubahan Wujud Benda

a. Wujud Benda dan Sifatnya

1. Benda Padat

Benda padat yaitu benda yang bentuk dan volumenya tetap. Contohnya: buku, pensil, kapur tulis, batu dan sebagainya.

Sifat-sifat benda padat :

1. Bentuk dan volumenya tetap
2. Tidak dipengaruhi wadahnya
3. Memiliki massa
4. Benda padat hanya dapat diubah jika diberi perlakuan tertentu, misalnya dipotong, diraut, dan disobek.

2. Benda Cair

Benda cair yaitu benda yang bentuknya berubah tetapi volumenya tetap. Contohnya: air, minyak, susu cair, cat, sirup, dan lain sebagainya.

Sifat-sifat benda cair :

1. Bentuknya mengikuti bentuk wadahnya
2. Memiliki massa
3. Dapat mengalir
4. Permukaannya selalu mendatar
5. Dapat melarutkan berbagai jenis benda
6. Menekan ke segala arah
7. Meresap melalui celah-celah kecil

3. Benda Gas

Benda gas, yaitu benda yang bentuk dan volumenya berubah. Contoh: oksigen, karbon dioksida, uap air, nitrogen, dan lain sebagainya.

Sifat-sifat benda gas :

1. Tidak terlihat
2. Menempati ruang
3. Memiliki massa
4. Dapat mengalir
5. Volumennya dapat mengembang dan menyusut

b. Perubahan Wujud Benda

1. Mencair

Mencair adalah perubahan bentuk benda dari padat jadi cair. Contohnya, es batu yang diletakkan di udara terbuka akan meleleh menjadi air. Proses mencair juga disebut meleleh atau melebur dan terjadi karena mendapat panas atau kalor.

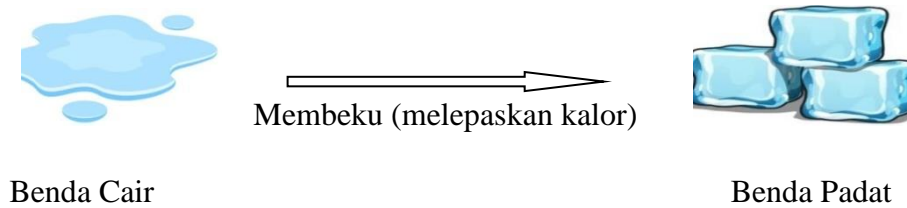


Gambar 2.1 Contoh Benda Mencair.

Kalor adalah energi panas yang bisa diterima dan diteruskan dari satu benda ke benda lain. Semakin banyak kalor yang diterima, benda akan semakin cepat mencair.

2. Membeku

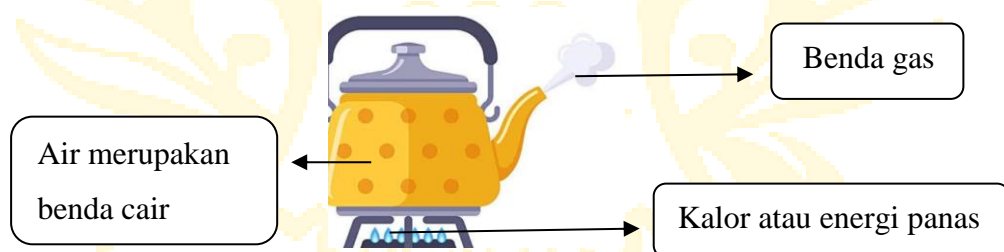
Membeku adalah perubahan benda dari bentuk cair ke bentuk padat, kebalikan dari mencair. Misalnya, air yang dimasukkan ke *freezer* akan berubah menjadi es karena suhu dingin membuatnya membeku.



Gambar 2.2 Contoh Benda Membeku

3. Menguap

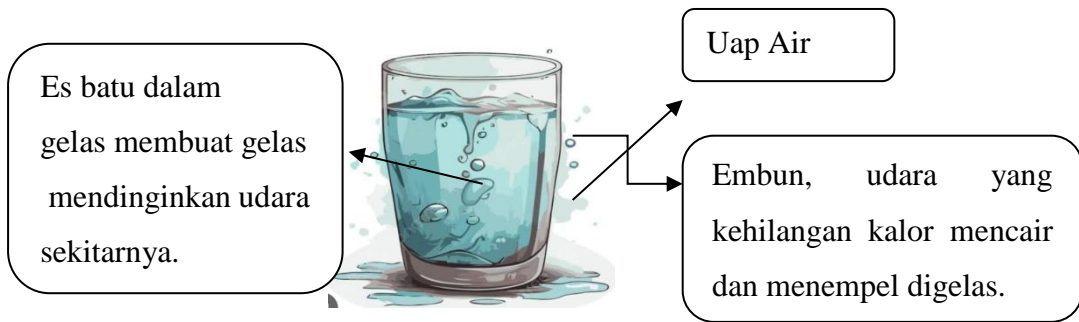
Menguap adalah proses perubahan air menjadi uap atau gas karena dipanaskan. Jadi, air berubah wujud karena proses pemanasan. Saat merebus air, air mendidih dan asap putih yang keluar dari mulut ceret itu sebenarnya uap air. Uap air ini adalah gas, jadi saat merebus air, terjadi perubahan wujud dari cair jadi gas.



Gambar 2.3 Contoh Benda Menguap.

4. Mengembun

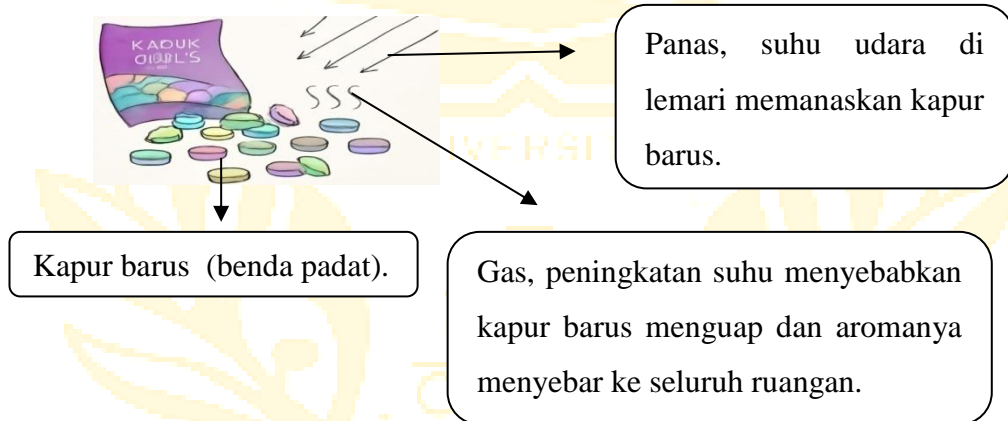
Mengembun adalah proses saat zat berbentuk gas berubah menjadi cair, yang merupakan lawan dari proses menguap.



Gambar 2.4 Contoh Benda Mengembun.

5. Menyublim

Menyublim adalah perubahan wujud benda dari padat menjadi gas. Perubahan ini disebabkan oleh peningkatan suhu yang dialami benda tersebut.



Gambar 2.5 Contoh Benda Menyublim.

6. Mengkristal

Mengkristal adalah proses kebalikan dari menyublim, yaitu perubahan wujud zat dari gas langsung menjadi padat. Contohnya bisa dilihat pada lubang knalpot kendaraan. Awalnya lubang knalpot bersih, tapi seiring waktu muncul kerak hitam. Kerak ini terbentuk karena gas karbondioksida dari knalpot berubah menjadi zat padat.



Gambar 2.6 Contoh Benda Mengkristal

2.2 Kerangka Berpikir

Proses belajar mengajar menghasilkan capaian belajar siswa yang berbeda-beda. Dari wawancara dan data hasil belajar latihan siswa di kelas IV SD Negeri 064960 Medan Polonia, hasil belajar IPAS siswa masih tergolong rendah dan belum memenuhi KKTP. Hal ini karena kurangnya penggunaan model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar sehingga siswa hanya menjadi penerima informasi pasif yang mengakibatkan siswa mudah merasa bosan dan proses pembelajaran menjadi tidak aktif. Maka dari itu perlunya penerapan model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa langsung dalam pembelajaran dan sesuai dengan materi. Selain menerapkan model pembelajaran, guru juga perlu menggunakan media untuk membantu penyampaian materi kepada siswa.

Model *Children Learning In Science* (CLIS) adalah model pembelajaran yang membuat siswa membentuk pengetahuannya berdasarkan belajarnya sendiri. Tujuan utama model ini adalah menciptakan suasana belajar yang memungkinkan siswa aktif terlibat selama proses pembelajaran. Model pembelajaran ini sangat cocok digunakan pada mata pelajaran IPAS termasuk materi Perubahan Wujud Benda. Selain itu, media pembelajaran juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa untuk membantu model pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi agar menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Jadi, salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan memakai model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran, agar siswa tidak hanya sebagai penerima informasi pasif tetapi siswa dapat memperoleh pengetahuan dari belajarnya sendiri. Salah satunya yaitu menggunakan model *Children Learning In Science* (CLIS) yang didukung dengan media konkret.

2.3 Defenisi Operasional

- a. Belajar adalah usaha atau aktivitas untuk mengubah perilaku siswa dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai hasil dari respon terhadap pembelajaran guru.

- b. Pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar dalam lingkungan tertentu. Intinya, guru membantu siswa sampai terjadi perubahan perilaku yang diinginkan.
- c. Hasil belajar adalah pencapaian tujuan pendidikan yang diraih siswa selama proses belajar mengajar, serta perubahan sikap dan perilaku pada individu setelah mengikuti pembelajaran.
- d. Model pembelajaran adalah kerangka kerja yang menjelaskan langkah-langkah teratur untuk mengatur kegiatan belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.
- e. Model *Children Learning In Science* (CLIS) adalah model pembelajaran yang mengutamakan pengembangan ide siswa tentang suatu masalah melalui kegiatan observasi maupun percobaan.
- f. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar, di mana guru berperan sebagai penyampai dan sebaiknya memilih media yang tepat sesuai kebutuhan.
- g. Media konkret adalah bahan yang bisa langsung dilihat dan diraba oleh siswa, sehingga membantu mereka memahami konsep abstrak lewat benda nyata.
- h. IPAS singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, yang mempelajari hubungan antara benda mati, makhluk hidup, dan kehidupan manusia sebagai individu serta makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan. Tujuan belajar IPAS adalah menumbuhkan rasa ingin tahu, minat, kemampuan mengamati, pemahaman diri dan lingkungan, serta menguasai konsep IPAS.
- i. Materi perubahan wujud benda. Perubahan wujud benda adalah proses berubahnya bentuk zat dari satu wujud ke wujud lain tanpa mengubah jenis zatnya. Wujud utama benda ada 3 yaitu padat, cair dan gas. Perubahan wujud benda yaitu mencair (padat ke cair), membeku (cair ke padat), menguap (cair ke gas), mengembun (gas ke cair), menyublim (padat ke gas) dan mengkristal (gas ke padat).

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu adanya pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Children Learning In Science* berbantuan media konkret terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 064960 Medan Polonia T.P 2025/2026.

