

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses sadar yang dilalui individu untuk mendapatkan perubahan perilaku yang cukup permanen sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungan. Menurut Sari dan Handayani (2023:55), belajar merupakan kegiatan yang melibatkan proses berpikir, emosi dan tindakan yang membawa perubahan yang positif bagi peserta didik. Perubahan ini tidak hanya mempengaruhi pengetahuan, tetapi juga sikap, kebiasaan, dan keterampilan yang mencerminkan peningkatan kualitas pribadi setelah proses belajar selesai. Proses belajar berlangsung secara bertahap, dimulai dari menerima informasi, kemudian memahami, mengingat, dan akhirnya menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, Lestari dan Kurniawan (2022:47) menyebutkan bahwa belajar merupakan kegiatan mental dan emosional yang dilakukan individu untuk mencapai tujuan tertentu. Aktivitas ini akan lebih bermakna apabila dilakukan dengan kesadaran, tujuan yang jelas, dan didukung oleh motivasi yang tinggi. Hasil belajar tidak hanya dinilai dari jumlah informasi yang dikuasai, tetapi juga dari kemampuan siswa dalam menerapkan konsep tersebut dalam kehidupan nyata. Dengan demikian, belajar harus melibatkan pengalaman nyata dan refleksi agar pemahaman yang mendalam dapat terbentuk. Menurut Rahman (2021:60), belajaran merupakan proses yang rumit karena melibatkan seluruh potensi manusia, termasuk keterampilan berpikir, sikap, dan nilai-nilai. Proses ini berlangsung melalui interaksi antara pembelajaran dan lingkungannya, yang menyebabkan perubahan perilaku adaptif. Dalam pendidikan modern, kegiatan belajar tidak hanya berlangsung pada penguasaan materi, tetapi juga melibatkan aktivitas kolaboratif yang meningkatkan kemampuan komunikasi, berpikir kritis, dan pemecahan masalah. Dengan demikian, belajaran tidak semata-mata

berorientasi pada hasil, melainkan juga pada proses yang dilalui untuk mencapai hasil tersebut.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa proses belajar merupakan aktivitas yang melibatkan interaksi langsung antara peserta didik dan lingkungan sekitarnya, yang menyebabkan perubahan menyeluruh dalam perilaku, pengetahuan, dan keterampilan mereka. Proses belajar yang efektif tidak hanya menyampaikan informasi tetapi juga mengembangkan karakter, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis sebagai bekal menghadapi tantangan kehidupan.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan aktivitas yang disusun secara terstruktur oleh guru agar siswa dapat belajar secara maksimal. Menurut Darsyah (2023:20), pembelajaran bukan sekedar proses menerima informasi, melainkan rangkaian kegiatan yang bertujuan mengubah perilaku siswa melalui pembelajaran yang bermakna. Proses pembelajaran menuntut partisipasi aktif dari siswa, baik secara fisik maupun mental, berargumentasi, dan mengaplikasikan pengetahuan yang telah dipelajari. Guru berperan sebagai fasilitator yang mendukung siswa dalam memperoleh pemahaman yang mendalam tentang materi yang diajarkan.

Menurut Alwis, Turrohma, dan Fadriati (2024:3708), pembelajaran merupakan kegiatan interaktif yang melibatkan guru dan siswa dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Proses pembelajaran melibatkan unsur kognitif, afektif, dan psikomotor secara terpadu, sehingga menghasilkan perubahan perilaku yang sesuai dengan kompetensi yang diinginkan. Dalam pembelajaran modern, pendekatan yang berfokus kepada siswa menjadi prinsip utama, di mana siswa diberikan peluang untuk secara aktif mengeksplorasi pengetahuan dan menemukan konsep secara mandiri.

Berdasarkan berbagai sudut pandang ini, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaktif yang bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa melalui pengalaman belajar yang bermakna. Proses ini menegaskan pentingnya keterlibatan siswa secara aktif, peran guru sebagai fasilitator.

2.1.3 Pengertian Pengaruh Pembelajaran

Pengaruh pembelajaran merujuk pada efek atau perubahan yang dihasilkan dari proses pembelajaran terhadap peserta didik. Menurut Sari dan Handayani (2023:45), pengaruh pembelajaran dapat dipahami sebagai dampak atau perubahan yang dialami siswa setelah mengikuti proses belajar. Dampak ini meliputi perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku yang muncul dari interaksi antar guru, siswa, dan media pembelajaran berbasis pembelajaran yang dipakai. Pembelajaran yang efisien akan memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis dan kemampuan mandiri siswa. Sebaliknya, apabila proses pembelajaran tidak menarik dan tidak memenuhi kebutuhan siswa, dampaknya biasanya bersifat negatif atau bahkan tidak mampu menghasilkan perubahan yang signifikan dalam hasil belajar siswa.

Rahmawati dan Gunawan (2022:52) menjelaskan bahwa pengaruh pembelajar juga sangat bergantung pada bagaimana guru menerapkan strategi dan metode pengajaran. Ketika guru mengaplikasikan metode inovatif dan menyenangkan, seperti pembelajaran berbasis proyek atau media pembelajaran berbasis digital, minat dan motivasi siswa dalam belajar akan meningkat. Peningkatan ini secara tidak langsung berdampak pada pencapaian hasil belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, pengaruh pembelajaran tidak hanya dinilai dari hasil akhir berupa nilai, tetapi juga dari perubahan perilaku dan keterampilan berfikir siswa selama proses pembelajaran.

Selain itu, Suryani dan Ningsih (2022:74) menyampaikan bahwa pengaruh pembelajaran tidak semata-mata bergantung pada guru, melainkan juga pada kesiapan siswa, suasana belajar, dan media pembelajaran berbasis yang dipakai. Dalam era digital saat ini, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Goggle Sites*, *YouTube*, dan sistem manajemen pembelajaran secara nyata meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Media pembelajaran berbasis- media pembelajaran berbasis ini mendukung siswa dalam belajar secara mandiri, fleksibel, dan interaktif. Oleh karena itu efektivitas pembelajaran akan maksimal apabila semua unsur pembelajaran-guru, siswa,

media pembelajaran berbasis, dan lingkungan-berkolaborasi secara harmonis demi mencapai tujuan pendidikan.

2.1.4 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu indikator utama dalam pendidikan yang menunjukkan sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Susanto dan Wahyuni (2022:45), hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang tercermin dari perubahan perilaku dalam bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar menunjukkan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran dan berfungsi sebagai indikator keberhasilan guru dalam menjalankan proses pembelajaran. Oleh karena itu, hasil belajar memiliki arti yang luas karena mencakup tidak hanya pencapaian akademik, tetapi juga perkembangan kepribadian dan karakter siswa secara menyeluruh.

Slameto (2021:53), menyatakan bahwa hasil belajar mencerminkan hasil dari interaksi antara pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh siswa selama proses belajar. Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari dalam diri siswa seperti minat, motivasi, dan kemampuan intelektual, maupun dari luar seperti metode pengajaran, media pembelajaran berbasis pembelajaran, dan lingkungan belajar. Ketika siswa mengalami pengalaman belajar yang bermakna, mereka akan memahami materi dengan lebih mendalam dan bertahan lama. Dengan demikian guru harus mampu menciptakan pengalaman belajar yang mendukung dan menggunakan strategi yang tepat agar hasil belajar yang dicapai menjadi optimal.

Selain itu, Rahmawati dan Gunawan (2023:70) menyebutkan bahwa hasil belajar juga berperan sebagai umpan balik bagi guru dan sekolah untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Dengan menganalisis hasil belajar, guru mampu menilai efektivitas metode dan media pembelajaran berbasis yang digunakan, sedangkan sekolah dapat meninjau kebijakan dan kurikulum yang diterapkan.

2.1.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai elemen yang saling berhubungan, baik yang bersifat internal pada diri siswa maupun yang bersifat eksternal dari lingkungan mereka. Menurut Sardiman (2020:45), keberhasilan belajar tidak semata-mata tergantung pada usaha individu, melainkan juga dipengaruhi oleh keadaan fisik, mental, sosial, serta lingkungan pembelajaran. Elemen internal mencakup kondisi fisik, mental, dan motivasi siswa, sedangkan elemen eksternal mencakup keluarga, sekolah, masyarakat, serta sarana dan prasarana pendidikan. Kolaborasi antara elemen-elemen ini menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai target pembelajaran.

Menurut Suparman (2019:102), aspek-aspek internal seperti kesehatan, kecerdasan, minat, bakat, serta motivasi memiliki pengaruh signifikan terhadap kualitas pembelajaran. Status fisik dan mental yang sehat membantu siswa dalam fokus dan menangkap materi secara maksimal. Dari sisi lain, isu kesehatan, tekanan, atau kurangnya motivasi dapat mengganggu proses belajar. Dengan demikian kesiapan fisik dan mental siswa menjadi faktor utama dalam meraih hasil belajar yang optimal.

Sementara itu Wulandari (2021:56) mengungkapkan bahwa hal-hal dari luar yang berpengaruh terhadap pencapaian belajar mencakup bantuan dari keluarga, suasana di sekolah, dan dukungan dari masyarakat. Lingkungan keluarga adalah pondasi dalam membentuk cara pandang terhadap belajar, sedangkan sekolah memberikan sarana serta atmosfer pendidikan formal dengan peran para guru dan kurikulum yang ada. Bantuan dari masyarakat juga berkontribusi pada penerapan nilai-nilai dan pengetahuan diluar pengajaran kelas. Ketiga elemen tersebut memainkan peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang mendukung kemajuan akademik siswa.

2.1.6 Pengertian Media Pembelajaran *Goggle Sites*

Media pembelajaran yang didorong oleh teknologi mencakup berbagai jenis perangkat, aplikasi atau platform digital yang dimanfaatkan untuk mengkomunikasikan informasi pembelajaran dan mendukung interaksi antara

pengajar dengan peserta didik. Arsyad (2020:22), menyatakan bahwa media pembelajaran bertugas sebagai jembatan informasi antara sumber dan penerima sehingga proses belajar menjadi lebih efisien, efektif, dan menarik. Bentuk media berteknologi dapat berupa video interaksi, simulasi digital, atau aplikasi edukasi yang membantu peserta didik dalam memahami materi secara lebih mendalam.

Sesuai dengan Prastowo (2020:35), sarana pelajaran tidak hanya terbatas pada alat visual, tetapi juga mencakup keseluruhan sistem komunikasi yang memungkinkan peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang baru. Melalui penggunaan media digital, peserta didik dapat belajar baik secara individu maupun bekerja sama melalui berbagai sumber yang tersedia secara daring.

Sesuai dengan hal ini, Fitriani (2023:48) menunjukkan bahwa alat belajar yang menggunakan teknologi adalah Menurut Gerlach & Ely (1980:241), media produk dari penggabungan antara pendidikan dan kemajuan digital. Tujuan utamanya bukan hanya untuk memberikan informasi, tetapi juga untuk merangsang pembelajaran secara mandiri, meningkatkan semangat belajar, serta memperluas pengalaman siswa dalam belajar

2.1.7 Fungsi dan Manfaat Media Goggle Sites

Media pembelajaran yang didukung oleh teknologi berfungsi sebagai instrumen penting dalam pendidikan masa kini. Berdasarkan pendapat Sadirman (2020:30), tujuan utama dari media pembelajaran ialah untuk memperjelas penyampaian mater, meningkatkan motivasi belajar, mengatasi keterbatasan waktu dan tempat, serta memperluas akses terhadap sumber-sumber pembelajaran.

Menurut Rahmawati (2021:92), pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran menghasilkan keuntungan yang jelas seperti meningkatkan efisiensi proses belajar, mempercepat pemahaman ide-ide, serta mendorong keterlibatan aktif dari para siswa. Dengan adanya visualisai yang baik dan interaksi yang tinggi, siswa semakin berminat untuk terlibat dalam kegiatan belajar mengajar.

Hasil studi oleh Nurdin & Maulana menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaram yang didukung teknologi maupun memperbaiki prestasi

belajar kognitif serta afektif siswa. Para siswa menganggap bahwa mereka lebih mampu memahami konsep-konsep abstrak karena materi disajikan melalui gambar, animasi, dan simulasi yang interaktif.

Selain itu, Fitria (2023:73) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis digital dapat berperan sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan dalam berpikir kritis, kolaboratif, dan kreatif. Melalui pemanfaatan teknologi dalam belajar, pengajar dapat mengadaptasi metode mengajar agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta menciptakan suasana belajar yang menarik.

2.1.8 *Goggle Sites*

Goggle Sites merupakan salah satu layanan berbasis web dari Google yang memudahkan pengguna dalam membuat dan mengelola situs web tanpa harus menguasai program. Menurut Sahid (2020:56), *Goggle Sites* adalah layanan yang sangat praktis untuk digunakan di bidang pendidikan karena memudahkan guru dalam mengolah materi pelajaran, sumber belajar, dan tugas siswa dalam satu platform.

Menurut Prasetyo (2020:77), *Goggle Sites* menawarkan fitur kolaboratif yang memungkinkan beberapa orang mengelola situs secara bersamaan. Hal ini mempermudah guru dan siswa dalam bekerja sama untuk menghasilkan konten pembelajaran. Dengan desain yang sederhana dan mudah digunakan *Goggle Sites* mendukung model pembelajaran daring maupun luring yang memerlukan akses yang fleksibel.

Goggle Sites juga dianggap relevan untuk digunakan dalam pembelajaran abad ke-21. Menurut Yuliana (2021:103), *Goggle Sites* bisa dipakai untuk menyimpan materi, video, gambar, dan tautan eksternal yang mendukung proses belajar. Salah satu keunggulan lainnya adalah akses yang sangat mudah karena situs ini dapat diakses melalui komputer maupun perangkat mobile selama terhubung dengan internet.

Menurut Hapsari (2021:45), *Googlw Sites* adalah platform pembelajaran berbasis web yang mendukung pembelajaran aktif dengan menyediakan ruang interaksi bagi guru dan siswa. Platform ini memfasilitasi penyajian materi melalui

kombinasi teks, gambar, video dan animasi sehingga memudahkan siswa memahami konsep yang abstrak dengan lebih mudah.

Selain itu, menurut Rahmawati (2022:89), *Goggle Sites* memiliki keunggulan dalam memfasilitasi pembelajaran berbasis proyek, karena guru dapat menampilkan intruksi, sumber belajar, dan hasil karya siswa secara bersamaan dalam satu halaman yang mudah diakses. Hal ini menjadikan *Goggle Sites* tidak sekedar sebagai media pembelajaran berbasis penyampaian materi, melainkan juga sebagai alat kolaborasi dan dokumentasi dalam proses

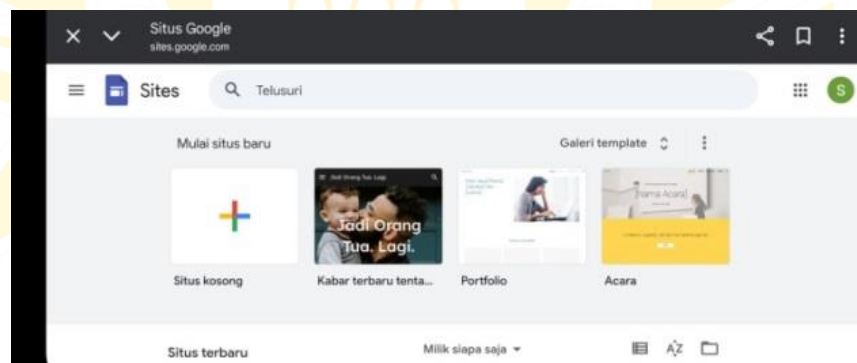
2.1.9 Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Goggle Sites*

a) Buat akun *google*

Pastikan memiliki akun *Google* aktif (Gmail)

b) Masuk ke *Goggle Sites*

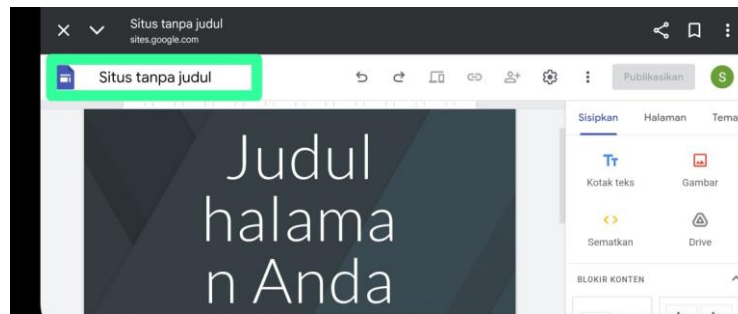
1. Buka <https://sites.google.com>
2. Klik tombol “+” untuk membuat situs baru, atau pilih tamplate yang tersedia



Gambar 2.1 Tampilan awal *Goggle Sites*

c) Mengatur identitas situs

Beri judul situs dibagian kiri atas, misalnya (Media pembelajaran berbasis Pembelajaran Perubahan Wujud Benda)



Gambar 2.2 Pengaturan judul

d) Mengubah tampilan

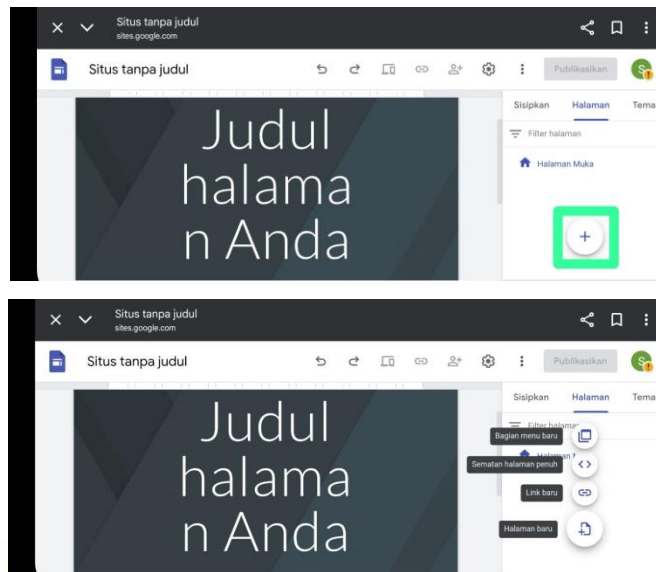
1. Klik menu “Theme (tema)” disisi kanan atas untuk menentukan tema desain
2. Atur warna, font, dan layout agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran



2.3 Gambar pilihan tema Goggle Sites

e) Membuat halaman

1. Masuk ke menu “Pages (halaman)”, klik tanda “+” untuk menambahkan halaman.
2. Buat halama seperti
 - a. Beranda
 - b. Tujuan pembelajaran
 - c. Matri (berisis teks, gamabr, video animasi perubahan wujud benda)



Gambar 2.4 Struktur halaman di *Goole Sites*

f) Menambahkan konten

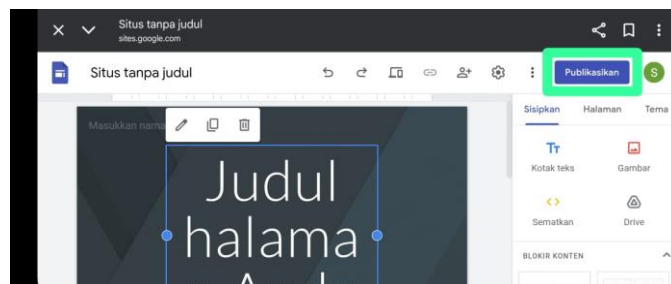
1. Gunakan menu “insert (sisipkan)” untuk menambahkan
 - a. Teks (materi pelajaran)



Gambar 2.5 Menambahkan konten di halaman

g) Publikasi Situs

1. Klik tombol “Publis”, beri nama alamat situs (contoh : sites.google.com/view/perubahanwujud)



Gambar 2.6 Menu publikasi *Goggle Sites*

2.1.10 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Goggle Sites*

Setiap media pembelajaran berbasis pembelajaran, termasuk *Goggle Sites*, memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

a. Kelebihan

Menurut Pratama (2019,93), *Goggle Sites* memiliki kelebihan seperti:

1. *Goggle Sites* mudah digunakan karena tampilannya yang simpel, dan praktis sehingga guru dan siswa tidak perlu keahlian teknik khusus untuk membuat atau mengakses situs pembelajaran.
2. Akses *Goggle Sites* sangatlah fleksibel karena pengguna dapat membukanya kapan saja dan di mana saja selama perangkat terhubung dengan internet, sehingga memfasilitasi pembelajaran tanpa batas ruang dan waktu. Kemudahan dalam penggunaannya, desain yang sederhana, dan
3. *Goggle Sites* memudahkan guru untuk mengatur materi, tugas, dan sumber belajar dalam satu tempat yang terstruktur dengan baik, sehingga siswa lebih mudah menemukan dan mengulan pelajaran.
4. Penggunaan *Goggle Sites* yang terintegrasi dengan Google Drive atau YouTube memudahkan penambahan berbagai media pembelajaran berbasis, sehingga konten pembelajaran menjadi lebih menarik dan beragam.

b. Kekurangan

1. Dibandingkan dengan platform pembuatan website profesional, desain tampilan *Goggle Sites* relatif terbatas, sehingga variasi visual yang diterapkan guru tidak banyak dan terkesan sederhana.
2. Karena ketergantungan penuh pada koneksi internet, *Goggle Sites* dapat menghambat proses pembelajaran jika jaringan tidak stabil, menyulitkan siswa dan guru dalam mengakses materi.
3. Kapasitas penyimpanan di *Goggle Sites* juga terbatas sesuai kebijakan Google, sehingga guru harus berhati-hati dalam menggunakan file dan memanfaatkan penyimpanan eksternal jika materi yang diunggah terlalu besar.

4. *Goggle Sites* memiliki tingkat interaktivitas yang masih tergolong sederhana dibandingkan platform pembelajaran khusus lainnya, sehingga guru harus lebih inovatif dalam menyusun konten agar tetap menarik dan interaktif untuk siswa.

2.1.11 Pengertian Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang dikembangkan dalam Kurikulum Merdeka dengan mengintegrasikan konsep-konsep ilmiah dan sosial dasar ke dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2022:13), IPAS merupakan program pembelajaran terpadu yang mengajarkan siswa untuk memahami keterkaitan antara fenomena alam, lingkungan, dan kehidupan sosial di masyarakat. Dengan demikian, IPAS tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan faktual, melainkan juga pada pelatihan keterampilan berpikir kritis dan sikap peduli terhadap lingkungan.

Menurut Sari dan Handayani (2023:55), pembelajaran IPAS bertujuan untuk membekali siswa dengan kompetensi literasi ilmiah dan sosial agar mereka mampu mengatasi masalah kontekstual di era global. Misalnya, melalui IPAS, siswa belajar memahami perubahan bentuk objek secara ilmiah dan menghubungkannya dengan pengaruh sosial yang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Model ini memungkinkan siswa tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga mampu menggunakan pengetahuan ilmiah dalam kondisi nyata.

Selain itu, IPAS juga mengutamakan pendekatan yang didasarkan pada penemuan. Ini sesuai dengan pandangan Anjarsari (2021:90) bahwa kegiatan penyelidikan, eksperimen, dan pemecahan masalah menjadi prioritas dalam pembelajaran IPAS. Dengan metode ini, siswa menjadi terbiasa berpikir secara ilmiah, mengajukan pertanyaan, merancang eksperimen, dan menyimpulkan berdasarkan data. Proses penemuan ini mampu meningkatkan keterampilan abad ke-21 seperti kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas.

Dengan demikian, pembelajaran IPAS berperan sebagai sarana utama untuk memperkenalkan dasar-dasar ilmu pengetahuan alam dan sosial kepada

siswa sekolah dasar. Penggabungan materi ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial menciptakan pengalaman belajar yang menyeluruh, relevan, dan bermakna. Dengan menggabungkan media pembelajaran berbasis pembelajaran digital seperti *Goggle Sites*, IPAS dapat menjadi lebih menarik, relevan, dan meningkatkan hasil belajar secara maksimal.

2.1.12 Perubahan Wujud Benda

1. Pengertian Wujud Benda

Perubahan wujud benda terbagi menjadi dua kategori: perubahan fisik dan perubahan kimia. Irwanto (2019:12), menyatakan bahwa perubahan fisik tidak mengubah zat menjadizat baru, berbeda dengan perubahan kimia yang menghasilkan zat baru dengan sifat yang berbeda. Materi mengenai perubahan wujud benda dalam pelajaran sains kelas IV biasanya fokus pada perubahan fisik, seperti meleleh, membeku, menguap, mengembun, dan menyublim.

Dalam konteks pendidikan dasar, pembelajaran mengenai perubahan wujud benda memainkan sangat penting karena berkaitan langsung dengan pengalaman sehari-hari siswa. Sebagai contoh, mereka sering melihat es mencair, air mendidih, atau embun di pagi hari. Menurut Lestari (2021:74), pengalaman nyata ini bisa dijadikan sebagai langkah awal sebelum siswa dikenalkan pada konsep awal ilmiah.

2. Materi Pembelajaran

a. Mencair

Mencair adalah bentuk perubahan wujud yang terjadi pada benda padat menjadi benda cair. Agar terdapat perubahan benda wujud mencair maka memerlukan panas atau kalor yang mempengaruhi benda zat tersebut. Perubahan wujud ini juga biasa kita kenal meleleh. Contoh nya seperti menteg yang meleleh jika diletakkan pada wajan yang panas

Gambar 2.7 Mentega meleleh



Sumber : <https://share.google/images/sJSjdLN1gZcGMUBOR>

b. Membeku

Membeku adalah bentuk perubahan wujud yang terjadi pada benda cair menjadi benda padat. Perubahan wujud membeku bisa dikatakan kebalikan dari perubahan wujud mencair. Itu artinya proses perubahan wujud dengan pembekuan akan melepaskan panas saat suhu dingin, berbeda dengan proses mencair. Contohnya air yang dimasukkan kedalam freezer akan menjadi es batu.

Gambar 2.8 Es batu yang sudah membeku



Sumber : <https://share.google/images/3R2WwfHkXJxX6BCfn>

c. Menguap

Menguap merupakan proses perubahan wujud benda dari cair menjadi gas. Ini terjadi saat cairan menyerap panas atau energi dari lingkungan sekitarnya. Panas tersebut menyebabkan partikel cairan bergerak dengan cepat dan terlepas ke udara. Proses ini akan cepat terjadi saat dipanaskan dan akan melambat jika hanya terkena udara. Contohnya air yang dipanaskan di dalam panci berubah menjadi uap air.

Gambar 2.9 Air yang dipanaskan di dalam panci



Sumber : <https://share.google/images/qcZUAv5iSS9ePX8wm>

d. Mengembun

Mengembun adalah proses perubahan wujud benda dari gas menjadi cair. Proses ini terjadi akibat gas yang kehilangan panas, sehingga partikel-partikelnya kembali menyatu. Ketika suhu udara menurun, uap air lebih gampang berubah menjadi cairan. Peristiwa ini sering muncul di sekitar kita. Munculnya titik-titik air di luar gelas berisi es adalah salah satu contohnya.

Gambar 2.10 Es didalam gelas



Sumber : <https://share.google/images/4uP5fJpk17ujdrPDr>

e. Menyublim

Menyublim adalah proses perubahan wujud benda dari padat langsung menjadi gas tanpa melalui fase cair. Hal ini terjadi ketika benda padat menerima panas yang cukup langsung sehingga partikel berubah menjadi gas. Contohnya kapur barus yang disimpan di lemari lama-kelamaan habis karena menyublim.

Gabar 2.11 Mengecilnya kapus barus



Sumber : <https://share.google/images/IJifiObX1dJCiFOyt>

f. Mengkristal

Mengkristal merupakan proses perubahan bentuk benda dari gas langsung menjadi padat tanpa melewati tahap cair. Hal ini biasanya terjadi ketika gas berada di suhu yang sangat rendah. Suhu yang rendah menyebabkan partikel gas kehilangan energi dan berubah menjadi bentuk padat. Proses ini dapat di amati di daerah yang dingin. Contohnya kristal pada madu saat berada di suhu dingin.

Gambar 2.12 Kristal madu



Sumber : <https://share.google/images/qPjX2xCFTB6e05bnT>

2.2 Kerangka Berpikir

Belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar dan berulang-ulang yang mengubah ketidaktahuan menjadi pengetahuan melalui pengalaman peserta didik. Agar peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna, guru harus menerapkan model dan media pembelajaran berbasis pembelajaran yang sesuai agar materi yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami dan diingat oleh siswa. Salah satu media pembelajaran berbasis yang

dapat bisadigunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran adalan *Goggle Sites*.

Goggle Sites merupakan media pembelajaran berbasis pembelajaran digital yang memfasilitasi integrasi berbagai sumber belajar termasuk teks, gambar dan video. Media pembelajaran berbasis ini mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar, menciptakan suasana kelas yang lebih menarik, dan mengasah kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, *Goggle Sites* memudahkan visualisasi materi IPAS yang bersifat abstrak, sehingga siswa sekolah dasar dapat memahami materi dengan lebih jelas.

Dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis pembelajaran berbasis *Goggle Sites*, diharapkan guru dan siswa dapat berperan secara, aktif, kreatif, dan kolaboratif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi, minat, dan partisipasi siwa dalam proses belajar IPAS.

2.2 Definisi Operasional

- a) Belajar merupakan proses yang dilalui setiap individu untuk mendapatkan perubahan perilaku berdasarkan pengalaman belajar. Perubahan ini mencakup tiga aspek yaitu, kognitif, aknetif, dan psikomotor. Belajar meliputi pemahaman, pengolahan inforasi, dan penerapan dalam kehidupan nyata.
- b) Media pembelajaran berbasis merupakan segala jenis alat atau sarana yang digunakan untuk mendukung proses belajar agar lebih menarik, mudah dimengerti, dan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Media pembelajaran berbasis berperan sebagai penghubung antara guru dan siswa dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dengan media pembelajaran berbasis, siswa lebih termotivasi untuk belajar karena invormasi yang disampaikan menjadi lebih jelas, nyata, dan beragam.
- c) *Goggle Sites* merupakan salah satu layanan gratis dari Google yang memudahkan pengguna dalam membuat dan mengelola situs web sederhana tanpa menguasai bahasa program nya. *Goggle Sites* bisa

digunakan sebagai tempat untuk menampilkan materi pembelajaran yang berisi teks, gambar, video, tautan dan kuis interaktif.

- d) Pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan unsur-unsur sains dan ilmu sosial agar siswa mendapatkan pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPAS dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, menyelesaikan masalah, dan mengaplikasikan pengetahuan dalam situasi nyata.
- e) Hasil belajar merupakan kemampuan atau kompetensi yang diperoleh siswa setelah menyelesaikan proses pembelajaran. Hasil belajar meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar siswa dapat di evaluasi, melalui tes tertulis, observasi, serta penilaian sikap.

2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka berfikir di atas, maka hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini yaitu : Terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis pembelajaran berbasis *Googe Sites* terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa Kelas IV Yayasan Pendidikan Al Hidayah pada materi perubahan wujud benda T.P 2025/2026.

2.4 Penelitian Relevan

Hasil yang relevan adalah gambaran sistematis dari temuan penelitian sebelumnya berkaitan berkaitan dengan substansi yang sedang dikaji. Fungsinya adalah untuk menempatkan penelitian yang sudah ada sekaligus merencanakan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian serupa yang suda pernah dilakukan, yaitu :

Tabel 2.1 Penelitian Relevan

Nama Jurnal	Judul Jurnal	Hasil Penelitian
Jurnal Pendidikan Dasar (Hasna & Sahronih, 2022)	<i>Pengaruh Media pembelajaran berbasis Pembelajaran Interaktif</i>	Media pembelajaran berbasis <i>Goggle Sites</i> meningkatkan hasil belajar siswa, ditunjukkan dengan nilai post-

	<i>Berbasis Website Goggle Sites terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar</i>	test lebih tinggi daripada pre-test dan signifikansi $0,000 < 0,05$
Jurnal Teknologi Pendidikan (Maisaroh dkk., (2004)	<i>Efektivitas Goggle Sites dalam Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV</i>	Penggunaan <i>Goggle Sites</i> terbukti meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi IPAS, serta meningkatkan motivasi belajar.
International Journal of Education (Rama Undrum & Sathasivam, 2022)	<i>Effectiveness of Goggle Sites in Teaching States of Matter</i>	<i>Goggle Sites</i> efektif membantu siswa memahami konsep perubahan wujud benda (states of matter) melalui visualisasi interaktif.

