

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Model pembelajaran kooperatif

1. Pengertian

Cooperative berarti bekerja sama dan *learning* berarti belajar, jadi belajar melalui kegiatan bersama. Istilah *Cooperative Learning* dalam pengertian bahasa Indonesia di kenal dengan nama pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran efektif dan efisien untuk menyampaikan suatu bidang pengajaran

Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, di mana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian tersebut pada akhir tugas.

Menurut *Johnson & Johnson* Dalam *Isjoni*, “pembelajaran kooperatif adalah mengelompokkan siswa di dalam kelas ke dalam suatu kelompok kecil agar siswa dapat bekerja sama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki dan mempelajari satu sama lain”.

Slavin (*Isjoni*, 2011:15) *In cooperative learning methods, students work together in four member teams to master material initially presented by the teacher.* Ini berarti bahwa cooperative learning atau pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dengan sistem belajar dan bekerja kelompok-kelompok kecil berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang peserta didik lebih bergairah dalam belajar.

2. Tujuan model pembelajaran kooperatif

Menurut Depdiknas tujuan pertama pembelajaran kooperatif, yaitu meningkatkan hasil akademik, dengan meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugasnya akademiknya. Siswa yang lebih mampu akan menjadi nara sumber bagi siswa yang kurang mampu, yang memiliki orientasi dan bahasa yang sama. Sedangkan tujuan yang kedua, pembelajaran kooperatif memberi peluang agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai perbedaan latar

belajar. Berikut adalah beberapa tujuan dari pelaksanaan kegiatan belajar dengan model pembelajaran kooperatif.

- a. Menciptakan situasi di mana keberhasilan individu bergantung pada keberhasilan kelompok.
- b. Menjadikan teman sebaya sebagai sumber belajar selain guru dan buku.
- c. Menjadikan siswa yang lebih mampu sebagai narasumber bagi siswa yang kurang mampu, yang memiliki orientasi dan bahasa yang sama.
- d. Memberi peluang agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai perbedaan latar belajar. Perbedaan itu tersebut antara lain perbedaan suku, agama, kemampuan akademik dan tingkat sosial.
- e. Mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti berbagi tugas, aktif bertanya, mengemukakan pendapat dan lain sebagainya.

3. Langkah – Langkah penerapan model pembelajaran kooperatif

Suprijono (2015) “memaparkan sintak, langkah, atau penerapan model pembelajaran kooperatif terdiri dari enam fase sebagai berikut:

- a. Menyampaikan Tujuan dan Mempersiapkan Siswa.
- b. Menyajikan Informasi.
- c. Mengorganisir Siswa ke dalam Kelompok Belajar.
- d. Membantu Kerja kelompok dan Belajar.
- e. Evaluasi.
- f. Memberikan Pengakuan atau Penghargaan.

4. Jenis-jenis model pembelajaran kooperatif

Jenis-jenis model pembelajaran *kooperatif* yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Setiap model memiliki karakteristik masing-masing yang bisa disesuaikan dalam pembelajaran atau situasi tertentu. Pemilihan model pembelajaran ini juga harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi yang akan disampaikan.

a. Jigsaw

Model pembelajaran *jigsaw* merupakan model pembelajaran kooperatif di mana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 siswa secara heterogen. Pada pembelajaran *jigsaw* ini terdapat kelompok asal dan kelompok ahli. Kelompok asal yaitu kelompok induk siswa yang

beranggotakan siswa dengan kemampuan dan latar belakang yang beragam. Kelompok ahli yaitu kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok asal yang berbeda dan ditugaskan untuk mempelajari dan mendalami topik tertentu dan menyampaikan tugas-tugas yang berhubungan dengan topiknya untuk kemudian dijelaskan kepada kelompok asal.

b. *STAD (Student Team Achievement Division)*

Student Team Achievement Division (STAD) adalah salah satu jenis kooperatif yang menekankan adanya aktivitas serta interaksi antara siswa agar saling memotivasi dan membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal.

c. *TGT (Team game Tournament)*

Jenis model pembelajaran kooperatif TGT ini dilakukan dengan menempatkan siswa ke dalam kelompok belajar dengan adanya permainan pada setiap meja turnamen. Permainan tersebut akan menggunakan kartu berisi soal dan kunci jawabannya.

d. *NHT (Number Head Together)*

Model pembelajaran kooperatif tipe NHT (kepala bernomor) merupakan pengembangan dari model kooperatif tipe TGT. Ciri khususnya adalah pembelajaran kelompok melalui penyelesaian tugas dengan saling membagi ide. Setiap kelompok harus memastikan bahwa anggotanya memahami dan menguasai tugas, sehingga semua siswa memahami konsep bersamaan.

e. *TPS (Think Pair Share)*

Tipe pembelajaran model ini dikembangkan oleh Frank T. Lyman (1981) dan memungkinkan setiap anggota pasangan siswa mampu berkontemplasi terhadap sebuah pertanyaan yang diajukan. Siswa bersama kelompoknya diminta untuk mendiskusikan apa yang telah dipikirkan. Setelah diskusi selesai, selanjutnya guru mengumpulkan tanggapan atau jawaban atas pertanyaan yang diajukan dari seluruh kelas.

f. *GI (Group Investigation)*

Group Investigation (GI) adalah model pembelajaran kooperatif yang kompleks. Model pembelajaran ini memadukan antara prinsip belajar

kooperatif dan pembelajaran berbasis konstruktivisme serta proses pembelajaran demokrasi. Model pembelajaran ini juga mengharapkan agar siswa mampu terlibat aktif dari tahap awal sampai akhir pembelajaran. Pembelajaran kooperatif model ini menjadikan siswa mampu berfikir secara analitis, kritis, kreatif, reflektif dan produktif.

B. Model Kooperatif Learning Tipe Group Investigation.

1. Pengertian

Model pembelajaran kooperatif tipe *group investigation* (GI) adalah model pembelajaran kooperatif yang kompleks. Model pembelajaran ini memadukan antara prinsip belajar kooperatif dan pembelajaran berbasis konstruktivisme serta proses pembelajaran demokrasi.

Model pembelajaran ini juga mengharapkan agar siswa mampu terlibat aktif dari tahap awal sampai akhir pembelajaran. Pembelajaran kooperatif model ini menjadikan siswa mampu berfikir secara analitis, kritis, kreatif, reflektif dan produktif.

2. Prinsip model pembelajaran kooperatif tipe *group investigation*.

Kurniasih dan Sani (2015) dalam (*education.id*), mengemukakan hal penting untuk melakukan model *group investigation* adalah:

a. Memiliki Kemampuan Kelompok

Kemampuan kelompok yang dimaksud adalah setiap siswa harus dapat mengerjakan materi dalam kelompoknya dan mereka harus mendapat kesempatan memberikan kontribusi masing-masingnya. Dalam penyelidikan, siswa dapat mencari informasi dari berbagai sumber, kemudian siswa mengumpulkan informasi yang diberikan dari setiap anggota untuk mengerjakan lembar kerja.

b. Rencana Kooperatif

Siswa bersama-sama menyelidiki masalah mereka, sumber mana yang mereka butuhkan, siapa yang melakukan apa, dan bagaimana mereka akan mempresentasikan proyek mereka di dalam kelas.

c. Peran Guru

Di samping menjadi fasilitator, guru juga harus menyediakan sumber. Dan guru juga harus berkeliling diantara kelompok-kelompok dan memperhatikan siswa mengatur pekerjaan dan membantu siswa mengatur pekerjaannya dan membantu jika siswa menemukan kesulitan dalam interaksi kelompok.

3. Langkah – Langkah penerapan model pembelajaran tipe *group investigation* Shoimin. A (2014:81) menjelaskan bahwa langkah-langkah model pembelajaran tipe *Group Investigation* adalah sebagai berikut:
- a. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok yang heterogen.
 - b. Guru menjelaskan maksud pembelajaran dan tugas kelompok yang harus dikerjakan.
 - c. Guru mengundang ketua-ketua kelompok untuk memerikan materi tugas secara kooperatif dalam kelompoknya.
 - d. Masing-masing kelompok membahas materi tugas secara kooperatif dalam kelompoknya.
 - e. Setelah selesai, masing-masing kelompok yang diwakili ketua kelompok atau salah satu anggotanya menyampaikan hasil pembahasan.
 - f. Kelompok lain dapat memberikan tanggapan terhadap hasil pembahasan.
 - g. Guru memberikan penjelasan singkat (*klarifikasi*) bila terjadi kesalahan konsep dan memberikan kesimpulan.
 - h. Evaluasi.
4. Kelebihan dan kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *group investigation*

Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* Menurut Kurniasih dan Sani (2015), model pembelajaran *group investigation* memiliki kelebihan yaitu sebagai berikut;

- 1) Model pembelajaran *Group Investigation* memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.
- 2) Penerapan model ini mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 3) Pembelajaran yang dilakukan membuat suasana saling bekerjasama dan berinteraksi antar siswa dalam kelompok tanpa memandang latar belakang.
- 4) Model ini juga melatih siswa untuk memiliki kemampuan yang baik dalam berkomunikasi dan mengemukakan pendapatnya.
- 5) Memotivasi dan mendorong siswa agar aktif dalam proses belajar mulai dari tahap pertama sampai tahap akhir pembelajaran.

Kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *group investigation*.

- 1) Sedikitnya materi yang disampaikan pada satu kali pertemuan.
- 2) Sulitnya memberikan penilaian secara personal.
- 3) Tidak semua topik cocok dengan model pembelajaran investigasi kelompok. Model ini cocok untuk diterapkan pada suatu topic yang menuntut siswa untuk memahami suatu bahasan yang dialami sendiri.

- 4) Diskusi kelompok biasanya berjalan kurang efektif.
- 5) Siswa yang tidak tuntas memahami materi prasyarat akan mengalami kesulitan saat menggunakan model ini.

C. Aplikasi Online

1. Pengertian aplikasi berbasis *online*

Aplikasi (juga disebut penerapan) adalah macam – macam perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tetapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna. Contoh aplikasi adalah: pengolah kata, lembar kerja, dan pemutar media.

“ Reiga Aditya Primayuda dalam Media Massa Cetak dan *Online* dalam *Milenialisme* (buku Teori Komunikasi Massa dan Perubahan Masyarakat) (2020) menuliskan bahwa media online merupakan sarana komunikasi yang tersaji secara online di situs *web internet*. Secara umum, media daring juga bisa diartikan sebagai segala jenis atau bentuk format media yang hanya bisa diakses lewat internet.”

2. Beberapa aplikasi berbasis *online* yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran.

Pemanfaatan media digital atau berbasis online dalam pembelajaran saat ini menjadi tuntutan yang tak terhindarkan sejalan dengan perkembangan dunia informasi dan teknologi. Yang dimana berbagai media digital yang dapat digunakan untuk menunjang aktivitas pembelajaran menjadi penting dilakukan oleh para tenaga pendidik.

a. **Google Form**

Google Form dapat terintegrasi langsung dengan *Google Classroom*. *Google forms* dapat digunakan untuk membuat soal berbentuk pilihan ganda (*multiple choice*), uraian panjang, maupun uraian pendek. Selain itu, *Google Forms* juga dapat digunakan untuk mengunduh dokumen seperti foto, video, rekaman suara, dan berbagai dokumen lain dengan ukuran maksimum 10MB.

b. **Quizizz**

Quizizz memiliki penampilan yang menarik dengan tema berwarna dan animasi. *Quizizz* juga dilengkapi dengan fitur super yang dapat memungkinkan pembuat kuis menambahkan penjelasan dari jawaban kuis. Jika Sobat SMP ingin mengerjakan menggunakan kuis. Tersedia berbagai *template* yang bisa dipilih sesuai dengan kebutuhan. Pertanyaan yang dipilih berupa pilihan ganda (*multiple choice*), kotak centang (*checkbox*), mengisi bagian yang kosong (*fill in the blank*), poling, dan pertanyaan terbuka (*open ended*).

c. **Kahoot!**

Kahoot! Dapat digunakan dalam lomba cerdas cermat karena semakin cepat peserta menjawab, maka akan mendapatkan poin/ nilai lebih besar. Sobat SMP dapat melakukan pengaturan waktu pengerjaan kuis. Soal yang dibuat juga dapat berupa video dan gambar. *Kahoot!* Memiliki beberapa *template* bawaan yang dapat dipilih.

d. **Zoom**

Zoom Meeting merupakan sebuah aplikasi video converence yang dikembangkan oleh perusahaan asal Amerika Serikat (*Zoom Video Communications, Inc*). yang dapat sobat gunakan pada perangkat *komputer, smartphone* sampai sistem ruang. Aplikasi *Zoom Meeting* ini tersedia dalam empat pilihan (*Basic/Gratis, Pro, Business* dan *Enterprices*). Cara penggunaan *Zoom Meeting* sebagai berikut:

- 1) Buka aplikasi *Zoom*, lalu klik *Sign Up*. Masukkan alamat *email*, Nama Depan, dan Nama Belakang yang ingin kamu tampilkan bagi pengguna lain. Jangan lupa untuk mencentang persetujuan *Terms Of Service*.
- 2) Setelah itu, klik *Sign Up*. *Zoom* akan mengirimkan email ke alamat *email* yang kamu gunakan. Klik “*Activate Account*” di email yang masuk dari *Zoom*. Kemudian diminta untuk menentukan password untuk akun *Zoom* milikmu. Jika sudah punya akun, kamu bisa memilih *Sign In*, lalu memasukkan email dan password yang kamu gunakan untuk mendaftarkan *Zoom Meeting*.

Secara garis besar fungsi *Zoom Meeting* adalah untuk komunikasi dengan menggunakan *video* dan *audio* melalui jaringan internet. *Aplikasi* ini sangat berguna untuk proses belajar mengajar secara *Online* serta rapat-rapat penting perusahaan tanpa perlu kita bertatap muka langsung.

Dari beberapa fitur yang ditawarkan, *Zoom Meeting* dapat dijadikan alternatif untuk kegiatan pembelajaran, bersosialisasi dengan rekan kerja, atau bahkan melakukan rapat kerja karena penggunaannya yang relatif mudah dan dapat diakses kapan dan dimana saja dengan harapan kegiatan pembelajaran daring dapat berjalan lancar dan memperoleh hasil yang maksimal.

Melalui *Zoom Meeting* kegiatan pembelajaran dapat memberikan pengalaman lebih bagi peserta didik dimana peserta didik bisa berinteraksi secara langsung, siswa bisa melakukan tanya jawab, diskusi dan presentasi tentang masalah pembelajaran yang dihadapi. Yang diatas merupakan Sebagian besar *aplikasi* yang bisa digunakan untuk pembelajaran, Adapun *aplikasi* yang digunakan oleh peneliti yaitu aplikasi *Padlet*.

D. Aplikasi PADLET

1. Pengertian aplikasi padlet

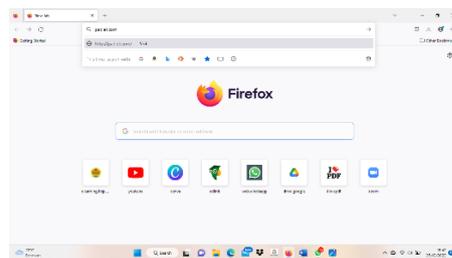
PADLET adalah media berbasis web untuk menyusun ide dan berkolaborasi secara online. Padlet merupakan Sebagian *Web2.0* yang mengandalkan pembelajaran berbasis internet ini akan menjadi pilihan belajar yang menyenangkan karena aplikasi ini memungkinkan seseorang penggunanya untuk berkolaborasi bentuk teks, foto, tautan konten lainnya.

Menurut Halsted (2014), Padlet adalah papan tulis online dengan memfasilitasi siswa untuk memasukkan catatan di tempat umum. Hal ini memungkinkan siswa untuk berbagi catatan dengan orang lain dalam bentuk link, gambar, video dan dokumen yang berbeda. Berdasarkan pendapat beberapa pakar ICT dapatlah disimpulkan bahwa padlet adalah papan tulis digital sebagai sarana pembelajaran kolaboratif yang mampu mengakomodir pembelajaran virtual.

Secara sederhana, padlet bisa disebut sebagai papan tulis *online* yang memungkinkan pendidik dan peserta didik menyampaikan dan membagikan berupa ide atau gagasan dan pemikiran baik dalam bentuk teks, foto maupun video. Padlet ini sangat mudah digunakan karena tidak perlu mengunduh aplikasi tertentu dan fitur-fiturnya mudah dipelajari. Selain itu, penggunaan padlet ini dapat diakses melalui smartphone, tablet, laptop dan komputer. Pengguna bisa memilih padlet versi gratis atau versi berbayar sekitar 140-an ribu rupiah per bulan.

2. Langkah-langkah Mengakses Penggunaan Padlet

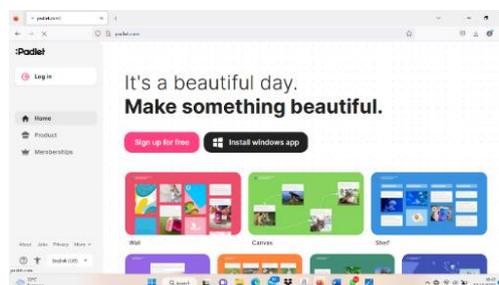
- a. Masuk ke aplikasi *Google Chrome*, kemudian ketik *Padlet.com*



Gambar 2. 1 Tampilan Laman Padlet

sumber. Laman padlet website

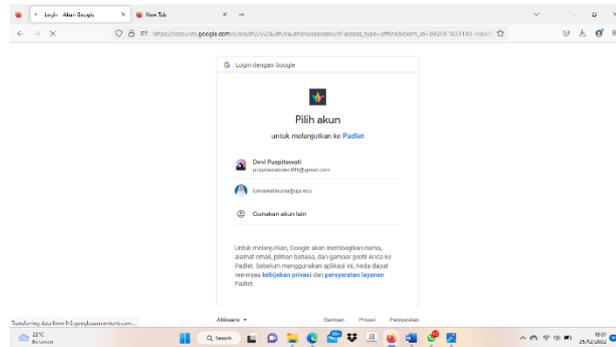
- b. Kemudian apabila baru menggunakan *aplikasi* ini masuk ke *Sign up for free*.



Gambar 2. 2 Tampilan awal aplikasi Padlet

Sumber : Laman Padlet

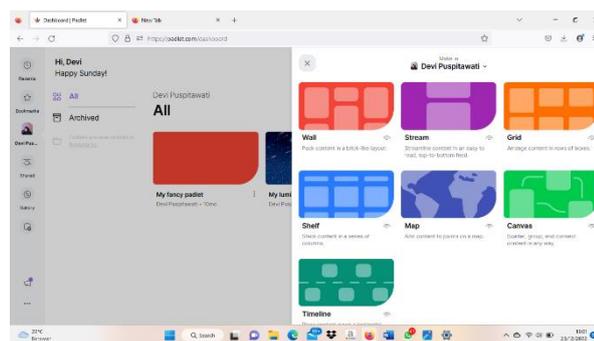
- c. Setelah itu *log in* menggunakan akun *gmail*.



Gambar 2. 3 Tampilan pemasukan akun Padlet

Sumber : laman padlet

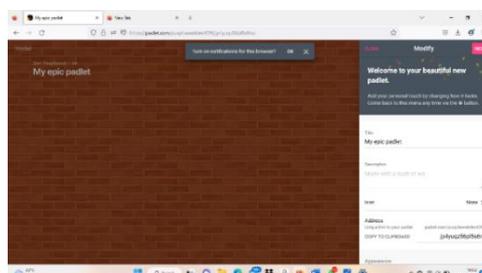
- d. Setelah itu pilih Make a padlet di pojok kanan atas



Gambar 2. 4 Tampilan beberapa template

Sumber : laman padlet

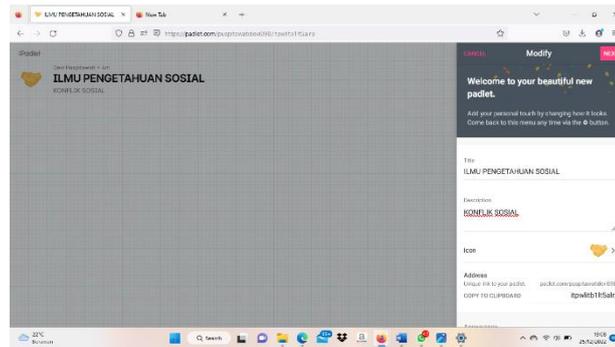
- e. Pada bagian ini ada beberapa template yang dapat dipilih secara gratis.
- f. Pilih yang template *Shelf*.



Gambar 2. 5 Tampilan template shelf

Sumber : laman padlet

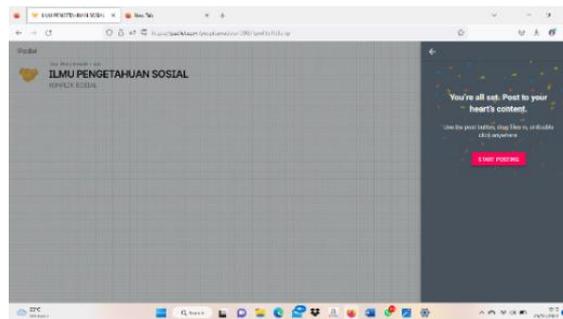
- g. Pada bagian sebelah kanan terdapat menu *Modify* untuk mengsetting terlebih dahulu.
- h. Di bagian *Modify* ini dapat kita ubah dan di isikan menjadi nama mata pelajaran dan juga sub pelajaran yang akan disampaikan.



Gambar 2. 6 Tampilan setelah pengsettingan.

Sumber : laman padlet

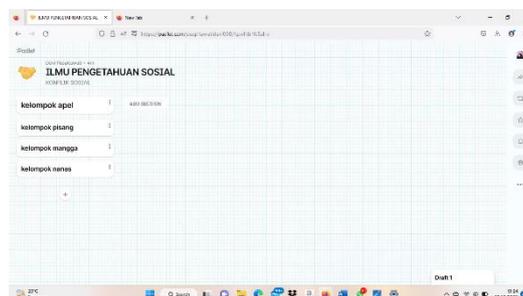
- i. Kemudian klik pojok kanan atas, kemudian *klik Next* dan setelah itu klik *Start Posting*.



Gambar 2. 7 Tampilan setelah pengsettingan.

Sumber : laman padlet

- j. Pada bagian kiri terdapat kotak, dan dapat dibagi menjadi untuk beberapa kelompok.



Gambar 2. 8 Tampilan pembagian sub tema

Sumber : laman padlet

- k. Setelah itu masukan nama kelompok dalam kotak tersebut dan setelah itu klik
- l. Setelah itu jika ingin menambah kelompok dapat *klik Add Column* pada bagian kanan.

- m. Pada bagian bawah terdapat tanda plus untuk menambahkan kolom di bawah dan kita dapat menambahkan judul yang ingin kita bahas.
- n. Kemudian terdapat menu komen yang bisa digunakan siswa untuk menanggapi atau menjawab pertanyaan tersebut lalu klik tanda panah untuk mengunggahnya.
- o. Setelah selesai di pojok kanan atas terdapat *fitur Share*, dan ada beberapa pilihan untuk dapat kita bagikan untuk dibagikan ke media sosial atau grup kelas belajar siswa.
- p. Pada bagian kiri atas terdapat tulisan *Padlet* dan dapat kita *klik*.
- q. Maka secara *otomatis* kita akan kembali ke menu utama dan tentunya hasilnya akan tersimpan secara otomatis.

E. Hasil Belajar

1. Pengertian

Hasil belajar berasal dari dua kata yaitu “hasil” dan “belajar”. Hasil (*product*) merupakan suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. “

Menurut **Gagne dan Briggs** hasil belajar adalah sebagai kemampuan yang diperoleh seseorang sesudah mengikuti proses belajar”. Menurut **Mustakim** (2020) hasil belajar adalah pengajaran yang dicapai oleh peserta didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya. Menurut **sudjana 2005** dalam (Firmansyah, 2015) hasil belajar merupakan perubahan yang dimiliki oleh seseorang setelah melalui proses pembelajaran selesai.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku belajar yang diperoleh setelah melakukan pegangan belajar. Perolehan sudut pandang perubahan tergantung pada apa yang dipelajari. Hasil belajar juga merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa yang berupa angka atau skor yang telah menyelesaikan tes yang diberikan oleh guru.

Selain itu, juga dapat menawarkan bantuan guru dalam memberikan pengalaman belajar yang meliputi proses mental dan fisik melalui interaksi

siswa, siswa dengan pengajar, lingkungan, dan sumber belajar lainnya dalam rangka mencapai kompetensi esensial.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Munadi (2013: 24) menyatakan “Faktor - faktor tersebut dikelompokkan menjadi dua kelompok, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

- a. Faktor internal dibagi menjadi dua bagian yaitu faktor *fisiologis* dan *psikologis*. Faktor *fisiologis* meliputi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak cacat jasmani dan lain-lain. Sedangkan faktor *psikologis* meliputi intelegensi, perhatian, minat dan bakat, motif dan motivasi, serta kognitif daya nalar.
- b. Faktor eksternal dibagi menjadi dua yaitu faktor lingkungan dan faktor instrumental.

Faktor lingkungan meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Sedangkan faktor instrumental meliputi kurikulum, sarana dan fasilitas, sertguru. Faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Jadi dapat disimpulkan faktor instrumental adalah faktor yang didapat dalam lingkungan proses belajar dan guru dalam faktor instrumental mempunyai pengaruh yang besar. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdapat faktor eksternal yang terbagi menjadi tiga faktor yaitu (1) faktor keluarga; (2) sekolah; dan (3) masyarakat. Menurut Slameto (2013: 60), “Faktor sekolah mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah.

Berbagai komponen pembelajaran akan mempengaruhi faktor terhadap kegiatan pembelajaran. Salah satunya yaitu pemilihan model dengan metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran”. Guru dalam melakukan pemilihan model dengan metode tertentu harus mampu membuat siswa terlibat secara aktif dari awal sampai akhir pembelajaran. Berdasarkan faktor-faktor yang diuraikan, peneliti menyimpulkan bahwa guru memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran siswa dan hasil belajar siswa. Penggunaan model dan metode pembelajaran akan membantu siswa dalam melaksanakan proses belajar, demi mencapai suatu tujuan belajar. Pembelajaran tematik menekankan keaktifan siswa secara optimal. Apabila siswa aktif dalam pembelajaran maka akan mempengaruhi hasil belajar.

F. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Maya Nurfitriyanti, (2017), Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap hasil belajar matematika ditinjau dari kecerdasan emosional. Hasil penelitian :
 - a. Terdapat pengaruh antara metode pembelajaran jigsaw terhadap hasil belajar matematika pada taraf kekeliruan 5%.
 - b. Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara kecerdasan emosional terhadap hasil belajar matematika pada taraf kekeliruan 5%.

- c. Tidak terdapat interaksi yang signifikan antara metode pembelajaran dengan kecerdasan emosional terhadap hasil belajar matematika pada taraf kekeliruan 5%.
2. Tri Hartoto, (2016), Model Pembelajaran Kooperatif tipe GI meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. Hasil penelitian :
 - a. Pembelajaran kooperatif tipe GI memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap *siklus*, yaitu siklus I (72,5%), siklus II (80,0%), siklus III (92,5%).
 - b. Untuk melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe GI memerlukan persiapan yang cukup matang, sehingga guru harus mampu menentukan atau memilih topik yang benar-benar bisa diterapkan dengan pembelajaran kooperatif tipe GI dalam proses belajar mengajar, sehingga diperoleh hasil yang optimal.
 3. Amelya Vivianti, (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Padlet Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Min 2 Sidoarjo. Hasil penelitian :
 - a. terdapat pengaruh penggunaan aplikasi Padlet terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V MIN 2 Sidoarjo dengan bukti data hasil uji hipotesis menggunakan Mann Whitney yaitu 0,015 yang kurang dari 0,05 menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

G. Kerangka Pemikiran

Untuk mendapatkan keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya :

1. Faktor Intern

Faktor intern (dalam diri siswa) yang berpengaruh terhadap hasil belajar di antaranya adalah keterampilan, minat, bakat, usaha, motivasi, perhatian, kelemahan dan kesehatan, serta kebiasaan siswa. Hasil belajar ini berkaitan dengan seberapa besar individu meningkat apa yang dia hasilkan selama proses pembelajaran dilakukan.

2. Faktor Ekstern

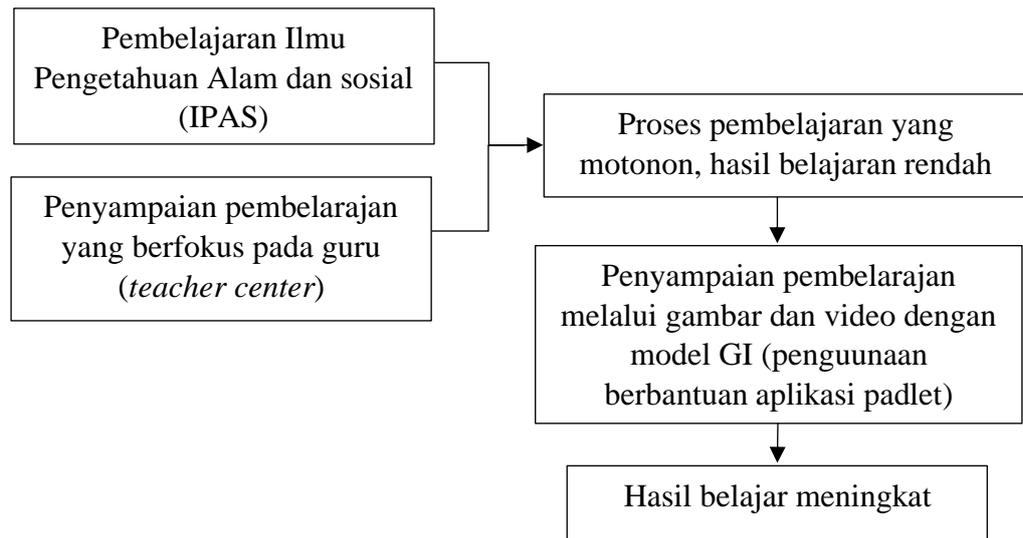
Faktor ekstern (luar diri siswa) yang mempengaruhi hasil belajar siswa di antaranya adalah lingkungan fisik dan non-fisik (termasuk suasana kelas dalam belajar, seperti riang gembira, menyenangkan), lingkungan sosial budaya, lingkungan keluarga, program sekolah (termasuk dukungan komite sekolah), guru, pelaksanaan pembelajaran, dan teman sekolah. Guru

merupakan faktor yang paling berpengaruh terhadap proses maupun hasil belajar, sebab guru merupakan manajer atau sutradara dalam kelas. Dalam hal ini, guru harus memiliki kompetensi dasar yang disyaratkan dalam profesi guru (Anita, dkk. Strategi Pembelajaran di SD, 2007:2.7).

Pembelajaran yang baik adalah dengan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bagi siswa. Permasalahan pendidikan saat ini adalah menurunnya hasil belajar yang didapat siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Terdapat beberapa faktor utama penyebab menurunnya hasil belajar yaitu dari siswa sendiri maupun dari penyampaian guru. Guru lebih banyak berperan sebagai sentral informasi. Siswa tidak diikutsertakan dalam pembelajaran dan hanya menerima asupan informasi dari guru. Rendahnya partisipasi siswa dalam belajar juga dapat menyebabkan hasil belajarnya akan rendah.

Salah satu upaya yang dilakukan seorang guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan dalam mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana pembelajaran aktif, sehingga pembelajaran tidak selalu berpusat pada guru, pembelajaran yang menumbuhkan sikap percaya diri dalam mengemukakan pendapat atau gagasan. Model pembelajaran kooperatif salah satu model yang cukup tepat untuk mengatasi permasalahan pada siswa dan guru dalam pembelajaran dan dapat diartikan sebagai salah satu model yang dapat menciptakan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan berimbas terhadap hasil belajarnya.

Salah satu pemanfaat teknologi yang saat ini banyak digunakan di sekolah-sekolah untuk memaksimalkan hasil belajar dengan menggunakan aplikasi *Padlet*. Aplikasi ini akan membantu siswa dalam memahami materi dan siswa tidak merasa bosan selama kegiatan pembelajaran daring. Dalam aplikasi ini dapat diisi dengan uraian materi, kemudian video pembelajaran, dan juga latihan-latihan soal. Selain itu, di aplikasi *Padlet* siswa dan guru dapat berdiskusi atau bertanya jawab. Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka berpikir dalam penelitian kuantitatif ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.9 Kerangka Pikir

Sumber : Devi puspitawati (2023;25)

H. Hipotesis Penelitian Atau Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian teori diatas hipotesis penelitian sebagai berikut :

1. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *group investigation* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
2. Terdapat pengaruh dari pembelajaran *kooperatif tipe group investigation* berbantuan padlet terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Ilmu pengetahuan sosial.
3. Terdapat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *group investigation*.