

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Picture and picture*

a. Pengertian Model Pembelajaran

Agar guru dapat belajar secara efektif dan menjadikan hasil belajar meningkat, maka model belajar perlu dipahami oleh guru. Karena setiap model mempunyai maksud, hakikat, dan fokus yang berbeda, maka dalam penerapannya model belajar harus dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Model adalah pola atau format yang dijadikan acuan implementasi. Mills memaparkan bahwa model ialah penggambaran yang tepat dari suatu proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok individu melakukan tindakan sesuai model. Model pembelajaran menurut buku Kemp dan Rathman ialah suatu aktivitas yang harus diselesaikan oleh guru dan siswa agar berhasil dan efisien mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran pada hakikatnya ialah format pembelajaran serba inklusif yang guru sajikan secara khusus.

Menurut Joyce, Weil, dan Calhoun (dalam Warsono dan Hariyanto, 2013, hlm.172) model pembelajaran ialah penjelasan tentang suasana kelas, termasuk perilaku guru. Model belajar banyak kegunaannya mulai dari perencanaan pembelajaran dan perencanaan kurikulum sampai perancangan bahan-bahan pembelajaran, termasuk program-program multimedia.

b. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Sekumpulan siswa menyelesaikan serangkaian tugas belajar dalam model belajar kooperatif guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Dengan struktur kelompok yang beragam, siswa terlibat dalam pembelajaran kooperatif dengan belajar dan bekerja dalam kelompok kecil beranggotakan lima orang (Slavin dalam Isjoni, 2010, hlm.15). Model pembelajaran kolaboratif mengutamakan kolaborasi dalam menyelesaikan

masalah dan mengimplementasikan pengetahuan dan keterampilan untuk memenuhi tujuan belajar.

Menurut beberapa ahli, model ini memahami ide-ide kompleks lebih lengkap dibandingkan siswa. Model struktur penghargaan kolaboratif telah ditunjukkan oleh pembuat model untuk meningkatkan penilaian pembelajaran akademik dan mengubah norma seputar hasil pembelajaran. Pembelajaran kolaboratif didefinisikan sebagai filosofi tanggung jawab pribadi dan rasa hormat terhadap orang lain. Siswa bertanggung jawab atas proses belajar mereka sendiri dan berusaha untuk meneliti jawaban atas pertanyaan yang mereka miliki. Guru memfasilitasi proses belajar dengan menawarkan bantuan tanpa memaksakan hasil yang telah ditentukan sebelumnya di kelas. Bentuk evaluasi siswa lain digunakan untuk melihat hasil proses.

c. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Picture and picture*

Shoimin (2014, hlm. 122) memaparkan bahwa *Picture and picture* ialah melalui penggunaan foto, model belajar menyusunnya menjadi pasangan atau urutan ukuran yang logis. Komponen utama proses belajar ialah gambar, menjadi dasar model ini. Dengan demikian, guru sudah menyiapkan grafik yang akan ditampilkan, bisa berupa grafik atau kartu besar. Huda (2017) menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran *Picture and picture* memakai gambar sebagai media pembelajarannya.

Model belajar ini mirip dengan *example non example*, yakni siswa diharuskan memasangkan atau menyusun gambar-gambar yang disediakan secara logis. Gambar-gambar ini akhirnya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran utama. Dengan demikian, guru telah menyiapkan foto-foto yang akan dipamerkan, baik dalam format besar maupun dalam bentuk kartu, sebelum dimulainya proses belajar.

Dari penjelasan di atas, kesimpulannya model pembelajaran kooperatif *Picture and picture* merupakan model belajar secara berkelompok yang memakai alat bantu visual untuk memudahkan siswa dalam memahami materi.

d. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Picture and picture*

Tahapan dalam model pembelajaran *picture and picture* menurut Istarani (2011, hlm.7) yaitu:

- 1) Guru mengkomunikasikan kompetensi yang diperlukan
- 2) Memberikan materi sebagai gambaran umum.
- 3) Guru menampilkan gambar-gambar yang berkaitan dengan pembelajaran.
- 4) Guru memanggil atau mengarahkan setiap siswa untuk menyusun foto-foto tersebut dalam urutan yang logis.
- 5) Guru menanyakan tujuan atau alasan umum di balik rangkaian foto tersebut.
- 6) Guru memulai mengajarkan konsep atau isi dengan mengacu pada makna dan urutan gambar, dengan memperhatikan kompetensi yang perlu dicapai.
- 7) Siswa diminta membuat kesimpulan atau rangkuman informasi yang baru dipelajarinya.

e. Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif *Picture and picture*

Sintaks model kooperatif *picture and picture* menurut Istarani (2011, hlm. 7) diuraikan pada Tabel 2.1:

Tabel 2.1 Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif *Picture and picture*

Langkah-Langkah	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Menginformasikan kompetensi yang hendak dicapai	Guru mengkomunikasikan kompetensi pembelajaran yang diperlukan	Dengan memperhatikan penjelasan guru, siswa dapat menilai seberapa baik mereka memahami mata pelajaran
Menyajikan materi sebagai pengantar	Guru membahas informasi dasar yang akan dibahas	Siswa memperhatikan penjelasan guru
Menampilkan gambar-gambar yang ada kaitannya dengan materi	Guru menampilkan gambar lingkungan sekitar	Siswa melihat gambar yang ditampilkan guru
mengarahkan atau memanggil setiap siswa untuk meletakkan foto-	Guru memanggil setiap siswa secara bergiliran untuk mengurutkan	Mengikuti instruksi guru, siswa melangkah maju dan

foto tersebut dalam urutan yang logis.	foto-foto yang tersedia setelah menjelaskan bahwa mereka harus menyusun gambar-gambar tersebut sesuai dengan konten yang telah disajikan sebelumnya	mengurutkan foto-foto setelah guru mendiskusikan masing-masing foto
menanyakan tujuan atau logika umum dari rangkaian gambar tersebut	Guru menanyakan alasan di balik urutan pertimbangan foto-foto yang diurutkan	Siswa memberikan jawaban atas pertanyaan guru beserta alasannya
Memasukkan ide atau sumber daya yang selaras dengan kompetensi yang diinginkan	Guru menyampaikan informasi berdasarkan alasan atau gagasan mendasar yang diungkapkan oleh siswa	Siswa mendengar penjelasan guru dengan seksama
Menyampaikan ekap informasi yang baru saja diberikan kepada mereka	Guru memberikan siswa kesempatan untuk merangkum hasil pembelajaran yang telah mereka pelajari	Siswa membuat kesimpulan mengacu pada pelajaran yang telah terlaksana

f. Keunggulan dan Kelemahan Model Kooperatif Tipe *Picture and picture*

1) Keunggulan model kooperatif tipe *picture and picture* menurut Istarani (2011, hlm. 8) adalah:

- a) Siswa mempelajari konten lebih cepat karena guru memberikan penjelasan singkat tentang keterampilan yang harus dipenuhi di awal pembelajaran.
- b) Mata pelajaran diajarkan dengan lebih perhatian karena guru memberikan ilustrasi tentang materi yang dipelajari. Karena guru menugaskan siswa untuk mempelajari visual yang sudah ada sebelumnya, hal ini dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam bernalar atau berpikir kritis.
- c) Proses belajar lebih berkesan karena siswa dapat langsung menyaksikan foto yang telah disiapkan guru.
- d) Dapat meningkatkan akuntabilitas siswa karena guru bertanya kepada siswa mengapa mereka memesan foto tersebut.

2) Kelemahan model belajar *picture and picture*:

- a) Menemukan gambar berkualitas tinggi yang melengkapi konten belajar mungkin sulit.
- b) Sulit untuk menemukan gambar yang sesuai dengan tingkat kompetensi atau kemampuan penalaran anak.
- c) Penggunaan gambar sebagai sumber informasi utama ketika mendiskusikan isi pelajaran menjadi kurang umum di kalangan pendidik dan peserta didik.
- d) Tidak ada uang khusus yang tersedia untuk mencari atau memperoleh foto yang dibutuhkan.

2. Media *Wordwall*

a. Pengertian Media

Media merupakan alat peraga yang digunakan oleh guru. Media merupakan alat bantu guru untuk mempermudah menjelaskan suatu materi. Asalnya dari Bahasa latin yakni "*medium*" yang artinya "*perantara*" yang dimana merupakan perantara sumber pesan (*a source*) dan perantara penerima pesan (*a receiver*). Scram dalam Rusman (2018, hlm. 161) menguraikan bahwa media ialah sebuah teknologi yang bisa dimanfaatkan dalam membawa pesan yang dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan menurut Heinich dalam Rusman (2018, hlm. 161) berpendapat bahwa media dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi. Media yang dipakai selama proses belajar disebut media pembelajaran.

b. Pengertian *Wordwall*

Media dinding kata merupakan media bergaya majalah dinding yang ditempelkan pada dinding kelas pada lokasi yang dapat dijangkau oleh seluruh peserta didik. Media dinding kata menambahkan foto, diagram, atau benda nyata untuk menggambarkan konsep-konsep kunci pembelajaran dalam ukuran yang dapat dibaca peserta didik dengan jelas dari jarak atau posisi apa pun di kelas. Strategi jenis ini jika dipadukan dengan interaksi sosial antara media,

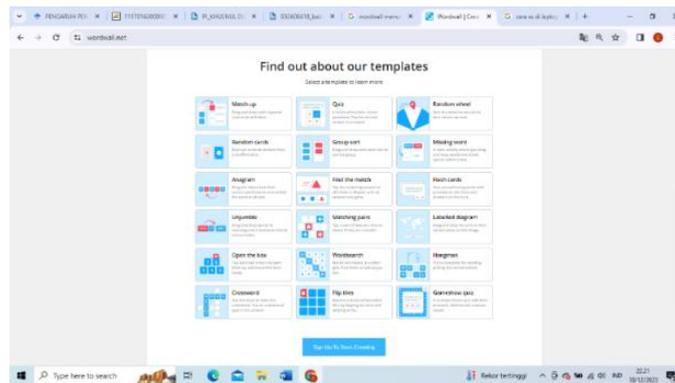
peserta didik, dan materi pembelajaran yang terkandung dalam media akan meningkatkan kekuatan pembelajaran di kelas.

Namun, penggunaan strategi dan interaksi sosial secara terpisah mungkin tidak menghasilkan efek gabungan yang diharapkan. Oleh karena itu, Anda perlu mencari media yang mengandung semua bahan tersebut. Penelitian menunjukkan bahwa dinding kata interaktif tampaknya menawarkan cara untuk menggabungkan semua komponen ini. Untuk membahasnya lebih jauh, pertama-tama kita perlu mendefinisikan konsep dari word wall itu sendiri. Faktanya, kata-kata yang ditempel di dinding kelas biasanya dianggap sebagai dinding kata. Manfaat lain dari dinding kata adalah menyediakan bahan referensi bagi peserta didik saat mereka belajar (Bukowiecki, 2006; Cunningham, 2000; Dykes & Thomas, 2010; Jas-mine & Schiesl, 2009; McNeal, 2004; Rycik, 2002).

Dinding kata memungkinkan Anda menunjukkan kepada peserta didik Anda materi yang bagus untuk digunakan dalam pembelajaran. Saat peserta didik belajar menulis, melihat dinding kata dengan ringkasan kata kerja dan kata kerja kreatif akan memperluas kosa kata mereka dan meningkatkan kualitas tulisan mereka. Dinding kata adalah cara terbaik untuk menciptakan suasana yang kondusif untuk belajar, dan pengingat *visual* yang dipasang di dinding kata dapat membantu. Namun, dinding kata lebih dari sekadar pengingat *visual* akan informasi yang telah Anda pelajari. dapat memberikan kesempatan interaksi dengan peserta didik (Cunningham, 2000; Ganz, 2008; Harmon, dkk. 2009)

Menurut Lestari (2021, hlm. 2), dinding kata berfungsi sebagai referensi belajar, media, dan sarana penilaian yang memiliki daya tarik bagi peserta didik. Game ini dapat dimainkan di laptop atau smartpone anda. Aplikasi *Wordwall* mencakup gambar, suara, animasi, dan permainan interaktif untuk membangkitkan minat peserta didik.

Wordwall merupakan media pembelajaran berbasis web berbentuk permainan sederhana. Peserta didik diminta mengikuti petunjuk dan memilih jawaban yang benar dengan mengklik sampel yang ditunjuk. Berikut merupakan Gambar 1 tampilan awal Platform *Wordwall*.

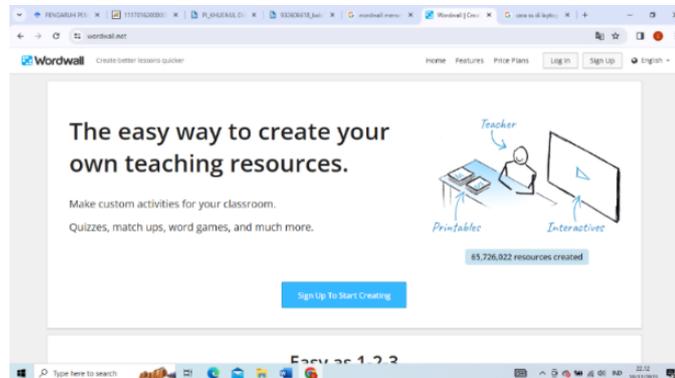


Gambar 2.1 Tampilan Awal Platform *Wordwall*

Gambar di atas merupakan gambar tampilan awal Platform *Wordwall* yang menunjukkan beberapa bagian seperti *home*, *Features*, *Log in*, *Sign Up* dan pilihan bahasa yang bisa digunakan untuk platform tersebut.

a. Fitur *Wordwall*

Aplikasi web ini menawarkan berbagai jenis fitur di dalamnya antara lain *quiz*, *random cards*, *crossword*, dan lain sebagainya. (Sinaga & Soesanto, 2022). Berikut merupakan Gambar 2 tampilan menu *Wordwall*.



Gambar 2.2 Tampilan Fitur *Wordwall*

Gambar 2 memperlihatkan fitur-fitur *Wordwall* di antaranya sebagai berikut:

- 1) *Match Up*, peserta didik diminta untuk menyeret kemudian melepas setiap kata kunci di samping definisinya
- 2) *Quiz*, peserta didik diminta untuk menyelesaikan soal sesuai waktu yang telah diberikan dengan memilih jawaban yang benar dan kemudian dilanjutkan dengan soal berikutnya
- 3) *Random Wheel*, peserta didik diminta memutar roda yang akan memunculkan gambar. yang akan memunculkan gambar. Kemudian

peserta didik mendeskripsikan gambar atau jawaban atas pertanyaan telah dipilih dari roda yang diputar tadi

- 4) *Missing word*, peserta didik diminta untuk mengisi kolom yang kosong pada kalimat atau paragraf dengan cara menyeret jawaban yang benar ke dalam kolom yang kosong
- 5) *Group Sort*, permainan ini meminta peserta didik untuk menyeret dan melepaskan setiap item ke dalam grup yang benar
- 6) *Matching Pairs*, peserta didik diminta untuk memilih jawaban yang cocok dengan pernyataan atau pertanyaan yang muncul di gambar dengan cara mengetuk jawaban yang benar kemudian dibuang secara berulang-ulang agar semua jawaban hilang
- 7) *Unjumble*, cara peserta didik diminta untuk memilih meminta peserta didik menyortir kalimat yang mendalangi kotak-kotak kata atau ungkapan ke dalam permintaan kalimat atau bagian yang benar
- 8) *Random Cards*, peserta didik diminta untuk memperhatikan permainan ini meminta peserta didik untuk memperhatikan jawaban atas pertanyaan yang muncul dari kartu tidak beraturan yang ditampilkan
- 9) *Find the Match*, peserta didik melakukan pemilihan jawaban yang sesuai dengan pernyataan atau pertanyaan dengan cara mengetuk jawaban yang tepat untuk membuangnya berulang-ulang sampai semua jawaban hilang
- 10) *Open the Box*, peserta didik melakukan pemilihan jawaban yang sesuai dengan pernyataan berupa gambar atau pertanyaan dengan cara membuka kotak-kotak yang tersedia satu per satu dan kemudian memilih jawaban yang benar sesuai dengan yang ada di dalam wadah
- 11) *Anagram*, peserta didik diminta untuk menyeret huruf ke posisi yang benar sehingga merangkai kata yang benar
- 12) *Labelled Diagram*, peserta didik diminta untuk mencari nama dari grafik atau gambar. Biasanya digunakan untuk mengenali gambar

dengan cara merelokasi pin/nama atau komponen jawaban ke kanan pada gambar

- 13) *Gameshow Quiz*, peserta didik diminta untuk mengerjakan soal sesuai dengan waktu yang telah diberikan
- 14) *Wach-a-mole*, peserta didik diminta menjawab pertanyaan dengan cara memukul beberapa tikus yang memberikan jawaban yang benar ketika mereka muncul dari pembukaan
- 15) *True or False*, peserta didik diminta untuk menjawab pernyataan yang diberikan dengan memilih di antara dua jawaban, khususnya artikulasinya benar atau salah
- 16) *Balloon Pop*, peserta didik diminta untuk meletuskan balon ke masing-masing kata kunci yang cocok dengan definisinya
- 17) *Maze Chase*, peserta didik memberikan jawaban pertanyaan dengan mengelak labirin kemudian, langsung menuju zona jawaban yang benar sambil menjauh dari musuh
- 18) *Airplane*, peserta didik diminta untuk mengarahkan pesawat ke kunci jawaban yang tepat dan menghindari jawaban yang salah

b. Karakteristik *Wordwall*

- 1) Tingkatan soal yang dibuat dapat disesuaikan dengan kebutuhan
- 2) Tampilan yang menarik dan cara pengerjaan soal yang menyenangkan
- 3) Peserta didik memiliki pengalaman baru dalam kegiatan belajar di dalam kelas
- 4) Dimainkan secara individu

Siswa tertarik pada proses pembelajaran karena fitur media *wordwall* yang menggabungkan sumber belajar dari jaringan yang berbeda, terutama dilengkapi permainan untuk menjawab pertanyaan. Selain itu, guru dapat memeriksa dan membandingkan tingkat kesulitan setiap soal, serta melihat peringkat skor setiap siswa dari atas hingga bawah. Pemilihan media belajar yang baik dapat memberikan dampak positif, khususnya dalam hal motivasi, dan membuat siswa bersemangat untuk mengikuti aktivitas belajar berkelanjutan, klaim Mujahidin & Kurniasih (2019).

c. Kelebihan *Wordwall*

Menurut (Maghfiroh, 2018, hlm. 26), beberapa keunggulan media pembelajaran *Wordwall* adalah sebagai berikut:

- 1) Gratis untuk pilihan dasar dengan beberapa *template*
- 2) Game ini bisa dibagikan langsung melalui Whatsapp, Google *Classroom* maupun aplikasi lainnya
- 3) Ragam jenis permainan ditawarkan oleh *software* ini
- 4) Karena permainan dapat dicetak dalam format PDF, siswa dengan masalah jaringan akan lebih mudah menggunakannya.
- 5) *Wordwall* dapat memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konten kursus online dan merupakan alat sederhana untuk menilai hasil belajar siswa.
- 6) *Wordwall* cocok digunakan untuk mengevaluasi pembelajaran dan memberikan stimulasi kepada peserta didik.

d. Kekurangan *Wordwall*

Menurut (Maghfiroh, 2018, hlm. 26), beberapa kekurangan media pembelajaran *Wordwall* adalah sebagai berikut:

- 1) Dalam penggunaannya, rentan terjadi kecurangan dan ukuran huruf yang tidak bisa diubah
- 2) Dalam pembuatannya membutuhkan waktu yang lebih lama
- 3) Hanya dapat dilihat karena media *visual*

e. Cara Mengakses *Wordwall*

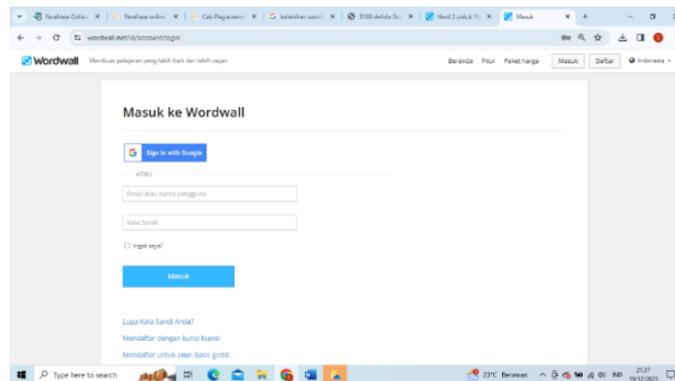
Pertama-tama admin mengakses *wordwall* melalui <https://Wordwall.net/> dan untuk peserta didik dapat mengakses laman soal yang telah dibuat dan dibagikan melalui link <https://wordwall.net/id/resource/63565934>, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Masuk ke laman <https://Wordwall.net/> dan membuat akun jika belum mempunyai dan belum pernah akses sebelumnya jika sudah memiliki akun klik masuk.



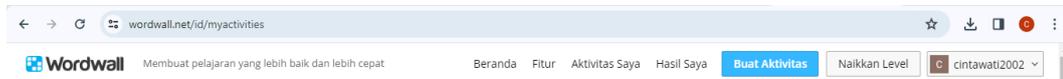
Gambar 2.3 Tampilan Pilihan *Log In*

- 2) Masuk menggunakan akun yang telah didaftarkan pada *wordwall* dengan memasukkan email dan kata sandi yang telah dibuat



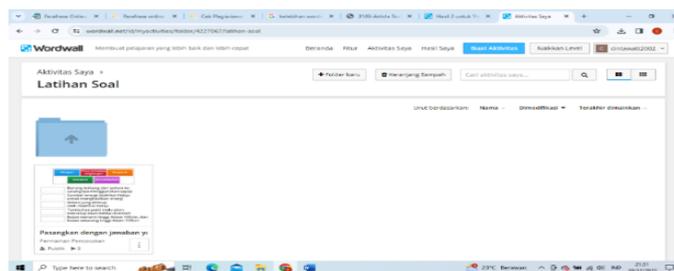
Gambar 2.4 Tampilan Menu *Login*

- 3) Pilih menu *My Activities* pada menu di sebelah kanan atas.



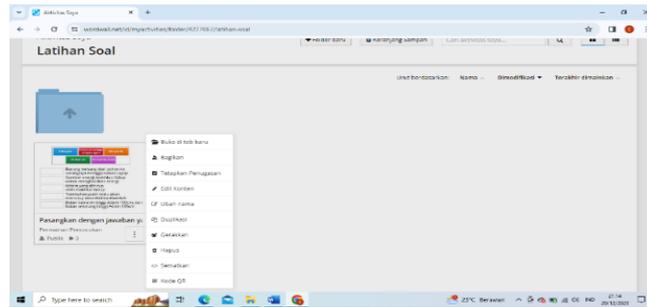
Gambar 2.5 Tampilan Menu

- 4) Pada laman menu soal yang telah dibuat akan muncul dan dapat memilih soal mana yang akan dikerjakan sesuai dengan yang diperintahkan



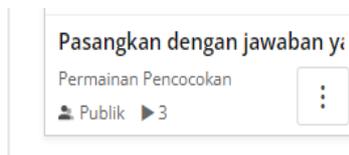
Gambar 2.6 Tampilan Aktivitas Soal yang dibuat

- 5) Peserta didik akan mengisi soal yang telah dibuat dengan klik titik 3 di kanan bawah soal



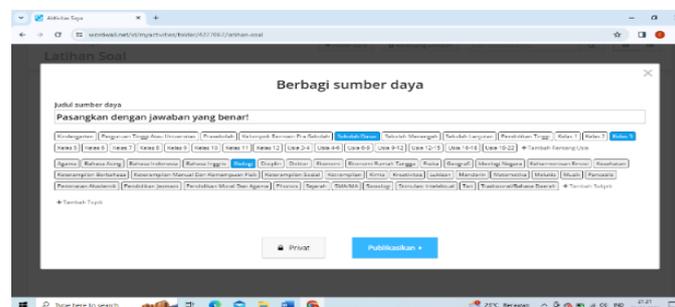
Gambar 2.7 Tampilan Aktivitas Soal yang telah dibuat

- 6) Kemudian pilih “bagikan”. Pada Gambar 8 menampilkan pilihan yang dapat dipilih dan salah satunya adalah bagikan.



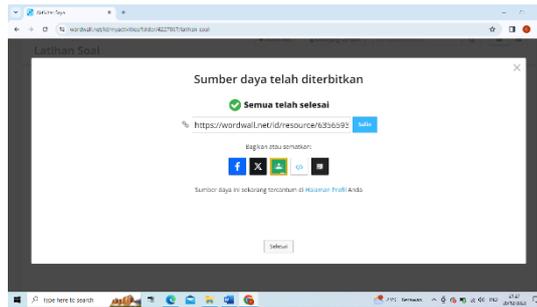
Gambar 2.8 Tampilan Pilihan Bagikan

- 7) Selanjutnya pilih pilihan “publikasikan”. Gambar 9 menampilkan tampilan pilihan publikasikan.



Gambar 2.9 Tampilan Pilihan Publikasikan

- 8) Kemudian klik salin dan selesai. Gambar 10 menampilkan tampilan *link* yang akan di bagikan kepada peserta didik.



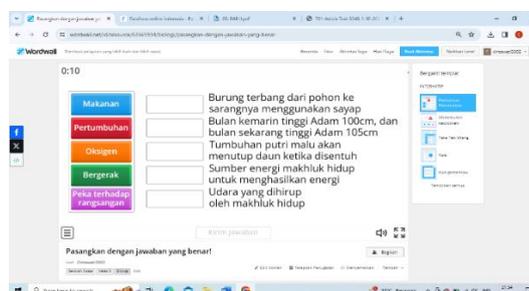
Gambar 2.10 Tampilan *link* yang akan dibagikan

- 9) Guru membagikan *link* yang telah di salin kepada peserta didik untuk dikerjakan.



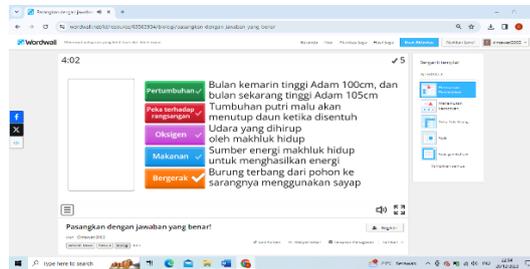
Gambar 2.11 Tampilan Awal Soal

- 10) Selanjutnya peserta didik klik “mulai” untuk memulai mengisi soal. Setelah di klik maka soal akan muncul, dan pada tampilan soal dapat terlihat di sisi atas bagian kiri adalah waktu pengerjaan soal. Gambar 12 menampilkan hal tersebut.



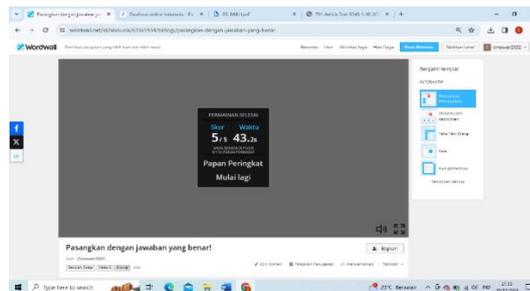
Gambar 2.12 Tampilan Soal

- 11) Setelah peserta didik selesai menjawab soal, maka akan muncul tanda centang “√” yang menandakan bahwa jawaban peserta didik benar. Gambar 13 menampilkan hal tersebut.



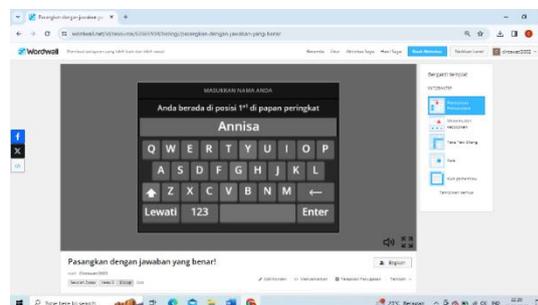
Gambar 2.13 Tampilan Menjawab Soal

- 12) Setelah peserta didik mengerjakan soal, maka akan muncul total waktu yang digunakan selama pengerjaan soal. Seperti pada Gambar 14.



Gambar 2.14 Tampilan Setelah Menjawab Soal

- 13) Setelah melihat jumlah waktu yang digunakan, maka akan muncul Gambar 15 dan peserta didik menuliskan namanya masing-masing dan klik *enter*.



Gambar 2.15 Tampilan Penulisan Nama Peserta didik

- 14) Pada bagian terakhir, yaitu akan muncul daftar nama peserta didik dan waktu yang digunakan selama pengerjaan soal. Diawali dengan skor paling tinggi dan dilanjutkan dengan waktu pengerjaan yang cepat. Gambar 16 menampilkan hal tersebut.

Rank	Name	Score	Time
1 st	Chaerul	5	1:18s
2 nd	Citra	5	1:20s
3 rd	Wahyu	5	2:33s
4 th	Annisa	5	4:03s

Gambar 2.16 Tampilan Hasil Pengerjaan

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Purwanto (2016, hlm. 34), hasil belajar ialah perubahan tingkah laku pada diri siswa sebagai akibat dari belajar. Untuk memenuhi tujuan pendidikan, diperlukan modifikasi tertentu dalam proses pengajaran. Arifin (2011, p. 26) mendefinisikan hasil belajar sebagai daftar hal-hal yang perlu diselidiki, dipahami, dan dilakukan siswa. Sedangkan hasil belajar ialah tercapainya suatu jenis perubahan perilaku yang cenderung bertahan pada ranah kognitif, emosional, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam jangka waktu tertentu, menurut Jihad dan Haris (dalam Hutauruk dan Simbolon, 2011, hal.123). Untuk aspek kognitif Bloom dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan (*Knowledge*) atau yang biasa disebut dengan C1. Jenjang kemampuan ini menuntut peserta didik untuk mengenali dan mengingat peristilahan, definisi, fakta-fakta, gagasan, pola, urutan metodologi, prinsip dasar, dan informasi yang telah diterima sebelumnya.
- 2) Pemahaman (*Comprehension*) atau yang biasa disebut dengan C2. Tingkatan kemampuan ini mengharuskan peserta didik untuk menjelaskan pengetahuan/informasi yang diketahui dengan kata-katanya

sendiri. Memahami pengertian, terjemahan, interpolasi dan interpretasi perintah atau masalah dengan menggunakan kalimatnya sendiri.

- 3) Penerapan (*Application*) atau yang biasa disebut dengan C3. Jenjang kemampuan ini menuntut peserta didik untuk menggunakan dan menerapkan gagasan, prosedur, metode, rumus, teori dan informasi yang telah dipelajari ke dalam kondisi kerja atau konteks lain yang baru.
- 4) Analisis (*Analysis*) atau yang biasa disebut dengan C4. Jenjang kemampuan ini menuntut peserta didik untuk mengolah informasi, memahami dan mencari hubungan. Memisahkan materi atau konsep ke dalam bagian-bagian untuk diorganisasikan kembali menjadi struktur yang mudah dipahami.
- 5) Evaluasi (*Evaluation*) atau yang biasa disebut dengan C5. Tingkatan kemampuan ini mengharuskan peserta didik untuk menilai suatu keputusan atau tindakan. Membuat penilaian dan keputusan tentang nilai suatu gagasan, metode, produk atau benda dengan menggunakan kriteria tertentu.
- 6) Mencipta/Kreasi atau yang biasa disebut dengan C6. Tingkatan kemampuan ini mengharuskan peserta didik untuk menghasilkan ide ide baru atau produk

Belajar adalah kegiatan psikologis yang membawa perubahan kepribadian melalui pelatihan, pengalaman, dan perilaku positif. Belajar bisa menjadi rutinitas dalam kehidupan nyata. Karena belajar merupakan suatu kegiatan yang dapat dilakukan kapan pun dan di mana pun (Setiawan, 2017, hlm.1). Kegiatan pembelajaran dan hasil-hasilnya memainkan peran penting yang saling berhubungan dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dinilai sangat penting karena mempengaruhi pencapaian hasil belajar peserta didik (Puspitasari, dkk., 2018, hlm.158).

Hasil belajar tersebut mencerminkan proses pembelajaran di sekolah, menggambarkan kemampuan peserta didik, dan disajikan dalam bentuk angka sebagai indikator keberhasilan proses pembelajaran (Dewi, 2013). Gagne menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan perolehan kompetensi setiap peserta didik dalam bidang: keterampilan kecerdasan informasi dan linguistik,

strategi kognitif, keterampilan motorik, dan sikap (Hidayat, 2016, hlm. 111). Hasil belajar dipahami sebagai memungkinkan peserta didik berhasil dalam pelajaran sekolah (P.S. Utami, 2016, hlm.11).

Berdasarkan uraian dari beberapa teori, maka hasil belajar adalah hasil akhir diperoleh setelah peserta didik menyelesaikan prosesnya belajar. Hasil ini menggambarkan kemampuan dan kemampuan peserta didik menjadi tolak ukur dalam belajar.

b. Aspek-Aspek Hasil Belajar

Hasil belajar harus diperhatikan ketika menilai hasil belajar peserta didik secara keseluruhan (Akib, 2013, hlm.3). Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Sudaryono (2013) menyatakan bahwa cakupan domain kognitif ialah setiap tindakan yang dilakukan oleh otak. Hasil belajar kognitif dapat dipastikan melalui penilaian tertulis atau lisan yang memakai berbagai format tes, seperti korespondensi, pilihan ganda, benar/salah, dan ujian deskriptif singkat. Instrumen penilaian perlu dipersiapkan sebelum hasil pembelajaran dievaluasi. Menetapkan tujuan belajar berupa tingkah laku siswa yang dapat dinilai dengan memakai kata kerja operasional sangat penting sebelum mengembangkan pertanyaan.

Bloom membentuk tujuan belajar ke dalam kelompok, yakni: (1) Ranah kognitif, dengan tujuan pembelajaran yang berfokus pada kemampuan berpikir otak sebagai rujukan, (2) Ranah afektif yaitu mengenai perasaan hati nurani, perasaan, memahami nilai dan perilaku hati, (3) Ranah psikomotorik yang menitikberatkan pada kemampuan motorik peserta didik.

1) Ranah Kognitif

Taksonomi Bloom sebagai perbandingan kriteria sasaran dalam ranah kognitif pembelajaran dalam pembentukan hasil belajar adalah selama pemeriksaan. Taksonomi Bloom memiliki 6 ruang lingkup: enam keterampilan berpikir dari rendah ke tinggi, yakni: mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi (Gunawan dan Palupi, 2016). Agar tingkat berpikir yang lebih tinggi tercapai, maka tingkat berpikir yang lebih rendah harus peserta didik capai.

Miffterania dan Mas'ud Zen (2016) menguraikan bahwa enam tingkat berpikir taksonomi Bloom sering dirangkum menjadi C1, C2, C3, C4, C5 dan C6. Ada 6 tingkatan pengetahuan kognitif, antara lain sebagai berikut:

a) Pengetahuan

Informasi mengandung memori, sehingga tes memori hampir tidak memerlukan apa pun selain menghafal materi yang diberikan

b) Pemahaman

Pemahaman memerlukan kemampuan memahami makna suatu konsep atau materi

c) Aplikasi

Implementasi adalah kemampuan untuk menerapkan abstraksi pada situasi tertentu

d) Analisis

Analisis ialah kemampuan untuk memecah keutuhan elemen atau bagian penting

e) Perpaduan

Sintesis menekankan kemampuan untuk menggabungkan unsur-unsur menjadi satu kesatuan yang utuh

f) Keputusan Penilaian

Penilaian adalah kemampuan mengambil keputusan mengenai nilai sesuatu berdasarkan kriteria yang digunakan.

2) Ranah Afektif

Wilayah pengaruh Ranah afektif adalah suatu cara yang khas dalam merasakan atau mengekspresikan emosi dan mencakup ciri-ciri perilaku seperti perasaan, minat, sikap atau nilai emosional, atau berkaitan dengan emosi seperti nilai, pengakuan, motivasi dan sikap. Ada 5 kategori pengaruh antara lain sebagai berikut:

a) Penerimaan (*Receiving*)

Penerimaan merupakan kemauan untuk menyadari keberadaan suatu fenomena di lingkungan seseorang

b) Jawaban (*Responding*)

Umpan balik merupakan reaksi terhadap fenomena lingkungan

c) Penghargaan (*Valuing*)

Evaluasi merupakan suatu kegiatan yang berkaitan dengan suatu sampel, fenomena atau nilai perilaku

d) Organisasi (*Organization*)

Pengorganisasian merupakan kegiatan yang berkaitan dengan mencampurkan perbedaan nilai-nilai, penyelesaian konflik, dan pembentukan suatu kesatuan sistem nilai

e) Karakterisasi berdasarkan nilai (*Characterization by a Value or Value Complex*)

Ciri-ciri berbasis nilai mengacu pada sistem nilai yang memandu perilaku sehingga menjadi ciri gaya hidup.

3) Ranah Psikomotorik

Bidang psikomotorik Area psikomotorik ialah area dengan cakupan pada perilaku gerak dan koordinasi tubuh, kemampuan fisik, dan keterampilan motorik manusia. Keterampilan yang dikembangkan melalui latihan, pengukurannya mengacu pada jarak, kecepatan, ketepatan, teknik dan cara pelaksanaannya (Winingsih, Lucia Hermin, dkk., 2020, hlm. 15). Ada 7 kategori aspek psikomotorik diantaranya:

a) Peniruan

Kelas yang dapat menginterpretasikan rangsangan atau sensor menjadi gerak motorik. Meskipun anak dapat melihat dan mengamati gerakan-gerakan tersebut, bereaksi dan kemudian menirunya, namun bentuk peniruannya masih belum sempurna dalam hal ini

b) Kesiapan

Kategori ini dilihat dari seberapa siap anak melakukan gerak, cakupannya pada bidang mental, fisik, dan emosional. Pada tingkat ini anak melakukan sesuatu sesuai arahan yang ada, bukan sekedar meniru.

c) Latihan

Kategori ini merupakan langkah awal dalam proses pembelajaran kompleks yang melibatkan proses gerak imitasi dan eksperimental. Pencapaian kesuksesan ialah melalui latihan yang kontinu.

d) Mekanisme

Kelas ini mewakili titik setengah dalam perolehan kemampuan kompleks. Pada titik ini, respons yang dipelajari telah memantapkan menjadi sebuah kebiasaan, dan gerakan dapat dilaksanakan dengan tingkat kepastian dan akurasi tertentu.

e) Respon tampak kompleks

Jawabannya tampak rumit Kategori ini merupakan tahapan gerak motorik terampil yang melibatkan pola gerak yang kompleks. Tindakan yang tepat dan terkoordinasi dengan baik, namun dengan sedikit usaha, menunjukkan kemampuan bergerak

f) Adaptasi

Kategori ini merupakan tahap pengendalian motorik yang telah berpindah ke bagian di mana anak dapat mengubah dan menyesuaikan keterampilannya untuk meningkat dalam situasi yang berbeda

g) Penciptaan

Untuk menyesuaikan dengan kebutuhan keadaan, beberapa variasi dan pola pergerakan baru dikembangkan pada kategori ini. Gerakan-gerakan baru diciptakan melalui proses ini, menonjolkan daya cipta anak dan kemampuan yang berkembang pesat.

d. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara garis besar faktor-faktor yang berdampak pada hasil belajar dikelompokkan menjadi 2 berikut ini:

1) Faktor Internal

Faktor internal ialah faktor yang asalnya dari dalam diri sendiri atau dari dalam diri pembelajar yang mencakup faktor-faktor fisiologis dan psikologis

a) Faktor fisiologis, secara garis besar seperti dalam keadaan sehat, tidak letih lesu, tidak cacat jasmani, dan lain sebagainya. Hal ini mungkin berdampak pada proses belajar siswa.

b) Faktor psikologis, karena setiap siswa memiliki pola pikir yang unik, hal ini akan berdampak pada hasil pendidikannya. Unsur-unsur tersebut

meliputi keterampilan, minat, fokus, dorongan, motivasi, kemampuan kognitif, dan kemampuan penalaran selain kecerdasan (IQ).

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal ialah faktor yang berasal dari luar diri atau dari luar diri pembelajar yang meliputi faktor lingkungan dan non instrumental

- a) Faktor lingkungan, pengaruh pada hasil akademik, meliputi domain sosial dan fisik. Lingkungan alami, termasuk kelembaban dan suhu. Belajar di udara pagi yang dingin tentu berbeda dengan belajar siang hari di tempat yang ventilasinya kurang memadai.
- b) Faktor Instrumental, faktor-faktor instrumental yang keberadaannya diharapkan akan membantu dalam mencapai tujuan belajar yang diharapkan. Guru, fasilitas, dan kurikulum ialah beberapa variabel tersebut.

4. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

a. Pengertian IPA

Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA atau istilah lainnya disebut sains. "Saya tahu" adalah asal mula istilah Latin *scientia*. "Pengetahuan" adalah asal kata sains, seperti yang digunakan dalam bahasa Inggris. Selanjutnya ilmu pengetahuan memunculkan ilmu pengetahuan alam (IPA) di Indonesia, dan ilmu pengetahuan sosial atau ilmu sosial (IPS) di Indonesia.

Menurut Rahayu, dkk. (2012, hlm.64) ilmu Pengetahuan Alam atau SAINS ialah ilmu-ilmu dengan kajian berupa gejala-gejala alam, baik yang hidup maupun yang tidak hidup atau ilmu-ilmu tentang kehidupan dan tentang dunia fisik. Pengetahuan ilmiah diperoleh dan dikembangkan berdasarkan serangkaian penelitian yang dilakukan oleh para ilmuwan untuk menelusuri jawaban atas pertanyaan seperti "Apa?", "Mengapa?" dan "Bagaimana?" dari fenomena alam dan penerapannya dalam teknologi dan kehidupan sehari-hari.

Menurut Isrok'atun, Hanifah, Maulana, dan Suhaebar (2020, hlm. 21), sebagai ilmu pengetahuan alam atau *science* adalah ilmu pengetahuan dengan kajian fokus pada alam semesta beserta isinya, dan peristiwa-peristiwa yang berlangsung di dalamnya, disusun secara sistematis dan dikembangkan oleh para ahli secara ilmiah. Sesuai dengan dengan Kelana dan Pratama (2019, hlm

15), IPA merupakan salah satu metode untuk mengevaluasi isi pikiran dan proses yang ada di dalamnya melalui proses matematis dan ilmiah. Sedangkan menurut Trianto (dalam Sari dan Sunardi 2017, hlm 538) IPA merupakan kumpulan teori yang sistematis, umumnya diterapkan pada fenomena alam seperti gempa bumi, meteorit, dan letusan gunung berapi, dan memanfaatkan metode ilmiah contohnya observasi dan eksperimen, serta menyajikan temuan ilmiah contohnya fakta, teori, penilaian, dan banyak lagi.

Dengan demikian, kesimpulannya IPA ialah kajian yang memuat ilmu teoritis yang perolehannya dengan cara yang asli atau khusus, yakni melalui pengamatan percobaan, menyusun teori, kesimpulan, percobaan, pengamatan tentang hubungan-hubungan, dapat kita simpulkan, dan sebagainya. Selisih antara satu metode dengan metode lainnya adalah metode memperoleh pengetahuan ini disebut metode ilmiah, dan hakikatnya metode ilmiah adalah cara pemecahan suatu permasalahan tertentu dengan logis.

b. Hakikat IPA

Menurut Kelana dan Pratama (2019, hlm 16-17) hakikat IPA mempunyai 3 dimensi, yaitu:

1) IPA Sebagai Produk

IPA menjelaskan tentang fenomena yang terjadi di alam. Hasil hasil penelitian ini akan menghasilkan suatu produk yang terdiri dari teori, asas, akan menghasilkan suatu produk dan fakta.

2) IPA Sebagai Proses

Produk yang diproduksi oleh IPA kompeten dalam proses. Melalui keterampilan proses tersebut, siswa bertindak seperti ahli atau ilmuwan. Keterampilan proses meliputi mengamati, merencanakan dan melakukan percobaan, menafsirkan, menarik kesimpulan, dan mengonsumsi.

3) IPA Sebagai Sikap Ilmiah

Sikap ilmiah berkaitan dengan pembelajaran ilmiah yang berlangsung. Contoh sikap ilmiah antara lain adalah melakukan eksperimen dengan hati-hati atau ceroboh dan rasa ingin tahu yang tinggi.

B. Penelitian Terdahulu

Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu yang Relevan dengan Penelitian

No	Nama, Judul, Tahun penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Tatsa Galuh Pradani (2022), Penggunaan media pembelajaran <i>wordwall</i> untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.	Temuan penelitian memperlihatkan bahwa adanya sikap yang siswa berubah setelah dilakukannya pembelajaran dengan memakai media <i>wordwall</i> . pada proses belajar IPA mampu menjadikan minat dan motivasi belajar siswa meningkat	Penelitian yang telah dilaksanakan ataupun yang akan dilakukan, keduanya sama-sama membahas media pembelajaran <i>wordwall</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Tempat penelitian berbeda - Hasil yang didapatkan berbeda - Penggunaan jenis penelitian yang berbeda - Penelitian terdahulu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, sedangkan penelitian yang dilaksanakan pengaruh terhadap hasil belajar
2.	Fanny Mestyana Putri (2020), Efektivitas Penggunaan Aplikasi <i>Wordwall</i> dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Tangerang Selatan.	Hasil dari penelitian ini adalah pada kuesioner respon peserta didik dalam penggunaan media <i>Wordwall</i> pada proses belajar daring matematika materi bilangan cacah sudah sangat efektif dengan nilai rata-rata angket 32,3 dan hasil ulangan yang dilaksanakan oleh peserta didik dihasilkan persentase ketuntasan sebesar 88,04 dan sudah 75% jumlah peserta didik sehingga sudah dinyatakan efektif	Keduanya sama-sama membahas aplikasi <i>wordwall</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan jenis penelitian yang berbeda - Tempat penelitian berbeda - Hasil yang didapatkan berbeda - Penelitian terdahulu efektivitas penggunaan aplikasi <i>wordwall</i>, sedangkan penelitian yang dilakukan pengaruh media <i>wordwall</i>
3.	Nur Syam (2020), Pengaruh Model Pembelajaran <i>Picture and picture</i> Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa	Hasil penelitian menunjukkan bahwa bagi siswa kelas IV SD Inpres Kampung Parang Kab.Gowa belajar	Keduanya sama-sama membahas model pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan jenis penelitian yang berbeda - Tempat penelitian berbeda

	Kelas IV di SD Inpres Kampung Parang Kabupaten Gowa.	dengan <i>picture and picture</i> terhadap hasil belajar IPA dinilai baik apabila terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA yang dibuktikan dengan hasil belajar siswa dengan skor sebesar 9,31% dengan skor rata-rata 80	<i>picture and picture</i>	- Hasil yang didapat berbeda
4.	Gingga Prananda dan Hadiyanto (2019), <i>The Effect Of Cooperative Learning Models Of STAD On Class V Science Learning Learning SD.</i>	<i>Instruments in this research is to test student learning outcomes while data analysis techniques using t-test. Based on the results obtained by the average value of the experimental class is 80 and 69.82 in the control class, as seen from the results of the data analysis has been done obtained $t(3.286) > t\text{ table}(1.674)$, then the hypothesis is accepted. The results of this study are the result of using a model to learn science Student Teams Achievement Division fifth grade students on the cognitive aspects of SDN 43 Sungai Padang Wea n.</i>	Keduanya sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif	<ul style="list-style-type: none"> - Tempat penelitian berbeda - Hasil yang di dapat berbeda - Penggunaan tipe model pembelajaran berbeda

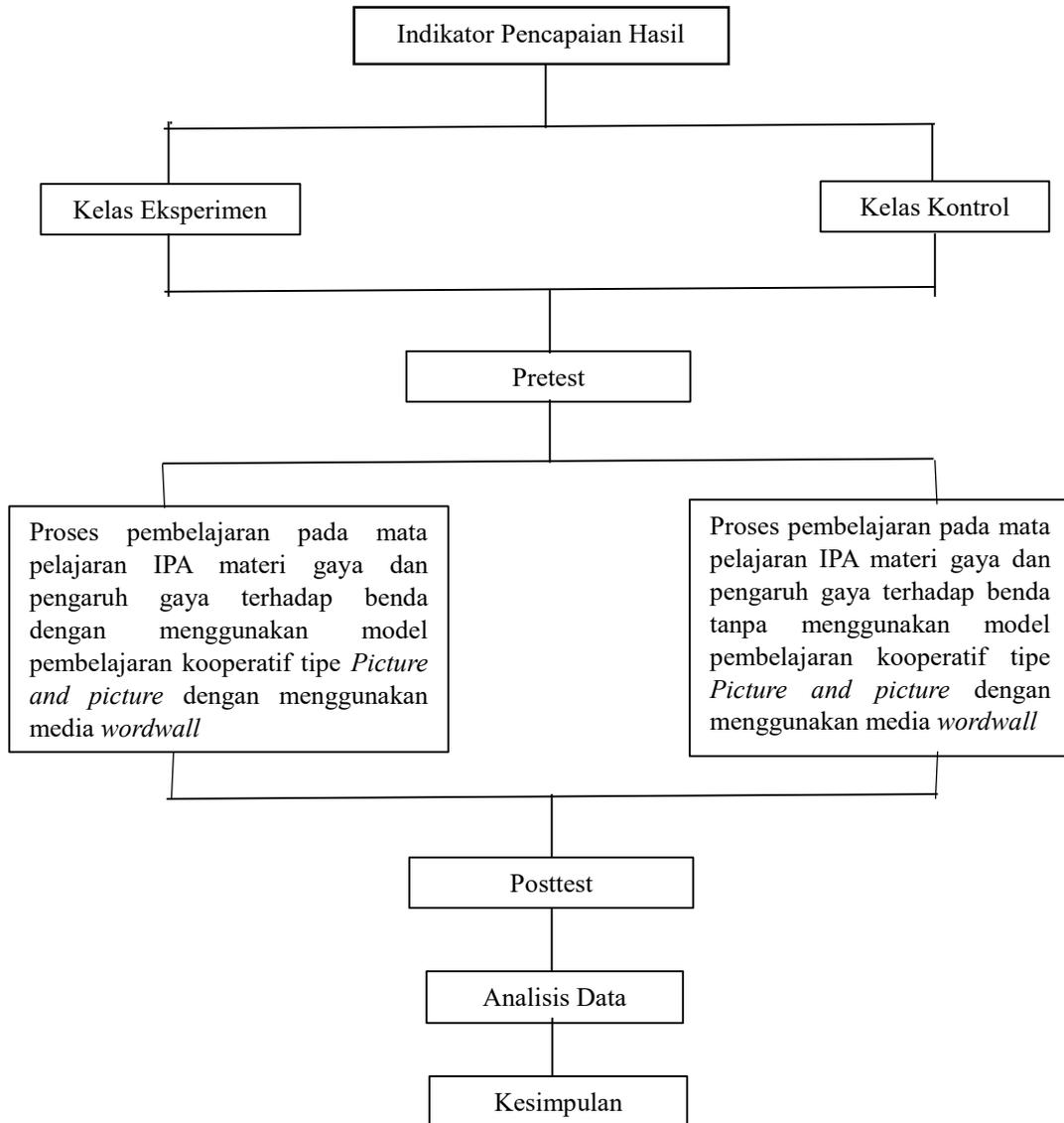
Model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* dengan memakai media *wordwall* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa SD, sesuai dengan temuan penelitian terkait di atas.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran, menurut Sugiyono (2019, p. 95), ialah model pemahaman konseptual tentang bagaimana teori menghubungkan berbagai aspek yang telah diakui sebagai kesulitan yang signifikan. Hasil

belajar siswa merupakan variabel yang diteliti dalam penelitian ini. Dua kelas dipakai sebagai sampel penelitian ini. Grafik di bawah ini memperlihatkan kerangka penelitian ini:

Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran



D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Dalam buku Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi Mahasiswa Unpas (2024, hlm. 14) menyatakan bahwa “asumsi yaitu titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh peneliti. Asumsi berfungsi sebagai tumpuan bagi perumusan hipotesis. Oleh karena itu, asumsi penelitian yang diajukan dapat

berupa teori, evidensi, atau berasal dari pemikiran peneliti. Rumusan asumsi berbentuk kalimat yang bersifat deklaratif, bukan kalimat pertanyaan, perintah, pengharapan, atau saran.

Dari uraian di atas, asumsi dasar penelitian ini adalah penggunaan model kooperatif tipe *Picture and picture* dengan media *wordwall* dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran IPA.

2. Hipotesis

Dengan mengacu pada kerangka pemikiran di atas, maka peneliti membuat hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- a. Ha : Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* dengan media *wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik
Ho : Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* dengan media *wordwall* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik
- b. Ha : Jika guru menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* dengan media *wordwall* hasil belajar peserta didik lebih meningkat secara signifikan dibanding dengan yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* dengan media *wordwall*
Ho : Jika guru menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* dengan media *wordwall* hasil belajar peserta didik sama dengan yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture*