

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Model pembelajaran melibatkan berbagai aspek pendekatan, teknik pembelajaran, media dan evaluasi pembelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat diharapkan proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien, sehingga peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Tak hanya itu, model pembelajaran menggambarkan proses secara mendetail untuk menciptakan situasi lingkungan terjadinya interaksi belajar dengan perubahan serta pengembangan yang terjadi pada peserta didik.

Model pembelajaran mendorong pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi peserta didik. Model pembelajaran yang beragam memungkinkan pendidik untuk menyesuaikan pendekatan pengajaran dengan gaya belajar peserta didik yang berbeda, sehingga model pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran bukan hanya sekedar panduan teknis, tetapi sebagai alat untuk mengembangkan profesionalisme pendidik untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Menurut Arisnandar, dkk (2021) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan langkah perencanaan atau merencanakan aktivitas pembelajaran di dalam kelas yang dapat digunakan sebagai panduan pengajaran yang dimanfaatkan seorang pendidik untuk membantu peserta didik memperoleh informasi baru pada saat proses pembelajaran. Model pembelajaran yang efektif mampu membentuk kurikulum sebagai suatu rencana pembelajaran jangka panjang dengan merancang bahan – bahan pembelajaran, memenuhi kebutuhan peserta didik yang beragam, dan dapat menyesuaikan dengan konteks pembelajaran yang spesifik.

Hal tersebut bertentangan dengan pendapat Eka Kurniasih, dkk (2022) secara teoritis ia berpendapat bahwa model pembelajaran harus dipahami oleh pendidik, pengawas, dan calon pendidik serta peserta didik, tidak hanya dipahami oleh seorang pendidik saja. Model pembelajaran menjadi kerangka kerja yang memberikan gambaran secara sistematis untuk melaksanakan pembelajaran dan membantu peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu yang ingin di capai. Sejalan dengan pendapat (Fajriah & Sari, 2016) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan suatu prosedur yang sistematis dalam menyelenggarakan sistem pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi pendidik untuk merancang pembelajaran dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran menggambarkan secara rinci proses penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan terjadinya interaksi belajar pada peserta didik sehingga terjadi perubahan atau pengembangan diri peserta didik dalam pembelajarannya. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang didalamnya terdapat tujuan – tujuan pengajaran, tahap – tahapan kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas (Harefa & Sarumaha, 2020, hlm. 5).

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan pola pilihan pendidik untuk merancang pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya terdapat tujuan pengajaran, tahap – tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Tujuan penggunaan model pembelajaran sebagai suatu strategi yang dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan komponen intelektual baik menerima informasi, gagasan, keterampilan nilai, keterampilan sosial, dan cara berpikir. Dengan memahami dan menerapkan model pembelajaran yang tepat, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan efisien bagi peserta didik. Model pembelajaran yang baik akan membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran dengan memiliki keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan menumbuhkan antusias dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang aktif dan mandiri bagi peserta didik.

b. Ciri- ciri Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai panduan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang mencakup pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang terintegrasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Ciri – ciri model pembelajaran memiliki karakteristik yang melekat pada suatu model pembelajaran yang membedakan dengan model pembelajaran lainnya. Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus diantaranya, yaitu mempunyai ciri rasional teoritis yang logis, landasan pemikiran terhadap tujuan pembelajaran yang akan dicapai, tingkah laku dalam mengajar yang dapat dilaksanakan, dan lingkungan belajar yang efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran dapat dijadikan sebagai pola pilihan pendidik dengan memilih model pembelajaran yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut Octavia (2020, hlm. 14) mengemukakan bahwa model pembelajaran memiliki lima ciri khusus yang dapat diketahui, diantaranya sebagai berikut:

1. Model pembelajaran mempunyai urutan langkah – langkah sistematis, rangkaian prosedur untuk memodifikasi proses pembelajaran dan tingkah laku peserta didik dengan asumsi tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Setiap model pembelajaran menetapkan hasil belajar dengan tujuan khusus dengan harapan peserta didik mampu dapat menyelesaikan prosedur pengajaran dalam bentuk unjuk kerja yang dapat diamati yang telah disusun secara rinci dan khusus.
3. Menetapkan keadaan lingkungan secara khusus dan juga spesifik dalam penerapan model pembelajaran.
4. Menggambarkan ukuran keberhasilan dan menjelaskan hasil belajar setelah peserta didik mengikuti rangkaian pembelajaran dalam bentuk perilaku yang seharusnya,
5. Semua model pembelajaran memiliki cara untuk membuat peserta didik berkreasi dan berinteraksi dengan lingkungan.

Ciri – ciri model pembelajaran menurut Rusman (2016, hlm. 136) menyatakan bahwa model pembelajaran memiliki lima ciri diantaranya, sebagai berikut:

1. Terdapat visi dan misi atau tujuan pendidikan, seperti model berpikir induktif disusun untuk dapat mengembangkan proses berpikir induktif.
2. Model pembelajaran dapat dijadikan sebagai acuan untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas, seperti model *synetic* disusun untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran mengarang.
3. Mempunyai beberapa bagian model yang dinamakan, a) *Syntax* atau urutan langkah – langkah pembelajaran yang sistematis, b) Memiliki prinsip- prinsip reaksi, c) Sistem pendukung, d) dan Sistem sosial. Dari keempat bagian tersebut adalah pedoman bagi seorang pendidik dalam merancang dan melaksanakan suatu model pembelajaran dalam kegiatan belajar.
4. Mempunyai dampak sebagai akibat terapan dari penggunaan model pembelajaran seperti a) Dampak terhadap proses pembelajaran hasil belajar yang dapat diukur, b) dan Dampak pendukung, yaitu hasil belajar dalam jangka waktu yang panjang.
5. Merancang (*Design Instructional*) persiapan mengajar berdasarkan pedoman model pembelajaran yang akan digunakan.
6. Berdasarkan pendapat menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa ciri – ciri model pembelajaran merupakan hal penting yang dapat ditentukan dan diterapkan oleh pendidik sebelum melaksanakan proses mengajar. Model pembelajaran memberikan kerangka kerja yang terstruktur dan sistematis bagi pendidik untuk merancang dan melaksanakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan menentukan model pembelajaran, pendidik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dan akan mengetahui hasil dari peningkatan hasil belajar yang diperoleh dalam kegiatan pembelajaran. Ciri - ciri model pembelajaran yang baik yaitu terdapatnya keterlibatan intelektual dan emosional peserta didik melalui kegiatan menganalisis, berbuat, dan pembentukan sikap. Selama pelaksanaan model pembelajaran pendidik bertindak sebagai fasilitator, koordinator, mediator, dan motivator dalam kegiatan pembelajaran peserta didik, dengan demikian mengetahui ciri – ciri model pembelajaran pendidik akan merancang lingkungan pembelajaran yang dinamis, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik.

c. Jenis- jenis Model Pembelajaran

Pembelajaran yang baik ditentukan dengan pemilihan model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Model pembelajaran menjadi salah satu kunci keberhasilan pada proses pembelajaran yang dilakukan. Oleh karena itu, seorang pendidik dapat memilih dan menentukan jenis model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Menurut Prihatmojo dan Rohani (2020, hlm.7) menyebutkan jenis – jenis model pembelajaran untuk mengoptimalkan dalam kegiatan pembelajaran terdapat diantaranya, yaitu (1) Model pembelajaran *Cooperative*, (2) Model pembelajaran Kontekstual, (3) Model pembelajaran Terpadu, (4) Model pembelajaran Quantum, dan (5) Model pembelajaran berbasis masalah *Project Based Learning (PBL)*.

Model pembelajaran menurut Rokhimawan, Badawi, dan Aisyah (2022, hlm. 2080) mengemukakan bahwa terdapat beberapa jenis model pembelajaran yang sering digunakan pada kurikulum merdeka diantaranya: 1) Model Pembelajaran berbasis masalah, 2) Model Pembelajaran berbasis proyek, 3) Model pembelajaran *inquiry*, 4) Model pembelajaran *discovery*, dan 5) Model pembelajaran *cooperative*. Selanjutnya menurut Hamdayama (2016, hlm 132-182) jenis – jenis model pembelajaran yang dapat digunakan terdapat 1) Model pembelajaran berbasis inkuiri, 2) Model pembelajaran kontekstual, 3) Model Pembelajaran eksplanasi, 4) Model pembelajaran berbasis masalah, 5) Model pembelajaran *cooperative*, 6) Model pembelajaran berbasis proyek, 7) Model pembelajaran PAIKEM, 8) Model pembelajaran *Quantum Learning*, 9) Model pembelajaran tertanam, 10) Model pembelajaran kelas rangkap, 11) Model pembelajaran terstruktur, 12) Model pembelajaran portofolio, dan 13) Model pembelajaran tematik.

Berdasarkan jenis - jenis model pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran menjadi aspek penting yang dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar pada peserta didik dalam menentukan dan menerapkan pembelajaran. Penerapan model pembelajaran harus memperhatikan kesesuaian model dengan materi yang akan diterapkan, jika pendidik salah dalam memilih model pembelajaran dapat menyebabkan proses pembelajaran menjadi tidak

efisien. Dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Cooperative tipe STAD* berbasis *Games Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar pada peserta didik.

d. Manfaat Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan pengalaman belajar peserta didik. Penerapan model pembelajaran yang tepat dapat bermanfaat untuk membantu peserta didik memahami konsep materi dengan lebih baik, meningkatkan motivasi belajar, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Selain itu, model pembelajaran yang bervariasi dapat mengakomodasi gaya belajar peserta didik yang berbeda - beda, sehingga pembelajaran menjadi lebih inklusif dan efektif. Menurut pandangan Soesilo, Kristin, Setyorini (2021, hlm. 82) menyatakan bahwa manfaat model pembelajaran membuat peserta didik menjadi aktif dalam proses pembelajaran dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Selain itu model pembelajaran dapat digunakan sebagai acuan atau panduan untuk merancang seluruh aktivitas kegiatan pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat Abas (2019, hlm. 23) mengemukakan bahwa manfaat model pembelajaran dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pedoman untuk perancang pembelajaran dan para pendidik untuk merencanakan proses pembelajaran.
2. Memudahkan pengajar dalam mengajarkan peserta didik yang hendak mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
3. Membantu peserta didik untuk mendapatkan informasi, keterampilan, nilai – nilai, ide, dan bagaimana pembelajaran mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan penjelasan manfaat model pembelajaran yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat model pembelajaran dapat memudahkan pendidik untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan menciptakan suasana pembelajaran lebih menarik. Efektif, dan efisien. Penerapan model pembelajaran yang inovatif dapat menjadi suatu langkah penting untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang berkualitas. Selain itu, pemilihan model pembelajaran yang

tepat dan sesuai dengan karakteristik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang mudah dicapai oleh peserta didik.

2. Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

Pembelajaran *Cooperative* atau *Cooperative Learning* terdiri dari dua kata yaitu *Cooperative* dan *Learning*. *Cooperative* berarti kerjasama dan *Learning* berarti belajar. Artian dari *cooperative learning* adalah belajar melalui kegiatan pembelajaran dengan bentuk *learning community* yaitu dengan membentuk masyarakat belajar atau kelompok – kelompok belajar. Selama proses pembelajaran berlangsung terdapatnya diskusi, saling bertukar ide, atau pendapat yang diutarakan secara individu atau kelompok. Pembelajaran *cooperative learning* mempunyai tingkat intelektual kemampuan yang berbeda- beda terdapatnya kemampuan tingkat tinggi, sedang, dan rendah. Anggota kelompok belajar berasal dari ras, budaya, dan suku yang berbeda dan di dalam pembelajarannya memperhatikan kesetaraan gender.

Model pembelajaran *cooperative learning* merupakan teknik pengelompokan yang di dalamnya peserta didik bekerjasama secara terarah untuk mencapai tujuan bersama dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang. Peserta didik bekerja sama untuk menyelesaikan tugas, memecahkan masalah, dan mempelajari hal baru untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Setiap anggota kelompok memiliki peran dan tanggung jawabnya masing-masing dalam menyelesaikan permasalahan. Keberhasilan dalam menjawab berbagai pertanyaan menjadi acuan ketercapaian hasil belajar, sehingga peserta didik dapat memperoleh poin atau nilai yang diharapkan. Tak hanya itu ketercapaian poin atau nilai bergantung pada kontribusi seluruh anggota untuk bekerjasama dalam meraih poin yang diharapkan. Model pembelajaran *cooperative learning* menjadi salah satu pendekatan pembelajaran yang efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Dengan menerapkan *cooperative learning* pendidik dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan akademik, keterampilan sosial, dan emosional yang penting.

Model pembelajaran *cooperative* menurut Maya (2020, hlm 1074) menyatakan bahwa model *cooperative learning* adalah penekanan belajar sebagai proses dialog interaktif. Model *cooperative learning* terbukti dapat meningkatkan

kemampuan analisis peserta didik, yang dirancang untuk mengajarkan kecakapan akademik, sekaligus keterampilan sosial termasuk interpersonal peserta didik. Hal ini didukung oleh pernyataan Rusman (2010, hlm 202) *cooperative learning* sebagai bentuk pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerjasama dalam kelompok - kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Hal tersebut bertentangan dengan pendapat Roger, dkk (dalam Miftahul Huda 2011, hlm.29) secara teoritis ia berpendapat bahwa pembelajaran *cooperative* merupakan pembelajaran aktivitas kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial diantara kelompok – kelompok pembelajar yang di dalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajaran sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota – anggota lainnya. Sejalan dengan pendapat Angga (2013, hlm. 6) menyatakan bahwa model pembelajaran *cooperative learning* merupakan pembelajaran yang sistematis dengan mengelompokkan peserta didik untuk menciptakan pendekatan pembelajaran yang efektif serta mengintegrasikan keterampilan sosial yang bermuatan akademis. Pembelajaran *cooperative* memanfaatkan kelompok kecil untuk memaksimalkan pembelajaran dan belajar anggota lainnya dalam kelompok. Sehingga dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling bekerjasama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *cooperative learning* merupakan suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik bekerjasama dalam kelompok kecil dalam memecahkan masalah, menyelesaikan tugas serta menyelesaikan tujuan bersama. Penerapan model pembelajaran *cooperative learning* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada hasil belajar, sikap tolong – menolong, dapat menghargai pendapat orang lain dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat secara berkelompok. Di dalam penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tidak membedakan peserta didik berdasarkan ras, budaya, atau suku yang dapat menjadi pembeda. Namun pada kegiatan pembelajaran ini bersatu untuk mencapai tujuan bersama dan meraih poin yang dituju sejak awal pembelajaran.

b. Jenis- jenis Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

Model pembelajaran *cooperative learning* dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan dan tujuan pembelajaran, tentunya model pembelajaran *cooperative learning* memiliki beberapa jenis diantaranya, berikut merupakan jenis- jenis model pembelajaran *Cooperative Learning*, yaitu:

1. Model *Cooperative* Tipe *Jigsaw*

Model *Cooperative* tipe *Jigsaw* pertama kali dikembangkan dan diujicobakan oleh Elliot Aronso (1971) dan teman – teman di Universitas Texas, kemudian diadaptasi oleh Slavin di Universitas John Hopkins. *Jigsaw* didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik secara mandiri dan dituntut saling ketergantungan yang positif (saling memberi tahu) terhadap teman sekelompoknya. Model pembelajaran *Cooperative* tipe *Jigsaw* merupakan model pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran yang memiliki konsep memberdayakan peserta didik untuk aktif dalam belajar baik secara individu maupun kelompok (Garcia, dkk.2022 &Wibawa, dkk. 2019).

Pada pembelajaran *Cooperative* tipe *Jigsaw* terdapat kelompok asal dan kelompok ahli. Kelompok asal yaitu kelompok induk peserta didik yang beranggotakan peserta didik dengan kemampuan akademik, asal, dan latar belakang keluarga yang beragam, kelompok asal merupakan gabungan dari beberapa ahli. Kelompok ini dibentuk untuk mencerminkan keberagaman di dalam kelas. Sedangkan kelompok ahli, yaitu kelompok peserta didik yang terdiri dari anggota kelompok asal yang berbeda ditugaskan untuk mempelajari dan mendalami topik tertentu dan menyelesaikan tugas–tugas yang berhubungan dengan topik pembelajaran. Kelompok ahli akan kembali ke kelompok asal untuk menjelaskan dan mengajarkan apa yang telah dipelajari kepada anggota kelompok asalnya.

2. Model *Cooperative* Tipe *Scrambel*

Model *cooperative* tipe *scramble* merupakan salah satu jenis model pembelajaran *cooperative*. *Scramble* berasal dari kata bahasa Inggris yang berarti perebutan atau pertarungan. Istarani dalam (Oktavia, 2020, hlm 289) mengungkapkan bahwa “Metode *Scramble* merupakan metode menyajikan materi ajar melalui pengajuan pertanyaan atau pertanyaan yang kurang lengkap sehingga peserta didik diserukan untuk melengkapi pertanyaan maupun menjawab pertanyaan yang telah tersedia”.

3. Model *Cooperative Tipe Group*

Model *cooperative Group Investigation* merupakan pembelajaran *cooperative* yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan pembelajaran mulai dari merencanakan topik yang akan dipelajari, melaksanakan investigasi, melakukan presentasi sampai dengan tahap evaluasi. Pada pembelajaran ini peserta didik dituntut untuk memiliki kemampuan yang baik dalam berkomunikasi maupun dalam keterampilan proses kelompok. Model pembelajaran *cooperative Group Investigation (GI)* terdiri dari 2 - 6 orang tiap kelompok bebas memilih sub topik dari keseluruhan pokok bahasan. Pada pembelajaran *Group Investigation* melatih peserta didik dalam menumbuhkan kemampuan berpikir mandiri, keterlibatan peserta didik secara aktif pada tahap pertama sampai akhir pembelajaran Rusman (2012:123).

Model pembelajaran *cooperative Group Investigation (GI)* menjadi salah satu model pembelajaran *cooperative* yang menekankan pada partisipasi dan aktivitas peserta didik untuk mencari secara individu materi Pelajaran melalui investigasi kelompok. Dalam model ini, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari pendidik, tetapi juga aktif merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran secara mandiri.

4. Model *Cooperative Tipe Course Review Horay (CRH)*

Model pembelajaran *Course Review Horay (CRH)* merupakan model pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan hasil belajar pada peserta didik. Selain itu dengan menerapkan model pembelajaran *CRH* dapat memacu peserta didik untuk berkompetisi serta melatih kerjasama antar peserta didik dalam menjawab pertanyaan – pertanyaan yang diberikan (Ani, Garminah & Suartama, 2016). *Course Review Horay (CRH)* terdiri dari tiga kata “*course*” berasal dari bahasa Inggris yang berarti jalan, kursus, bimbingan, sedangkan “*review*” berarti tinjauan, mengulang kembali, dan kata “*horay*” memiliki artian “hore” atau yel – yel untuk mengisyaratkan keberhasilan atas sesuatu yang dikerjakan. *Course Review Horay (CRH)* menjadi tipe pembelajaran *cooperative* yang diawali dengan memberikan informasi kompetensi, sajian materi, dan tanya jawab. Peserta didik atau kelompok menuliskan nomor secara acak dan dimasukkan ke dalam kotak, pendidik akan membacakan soal dengan nomor pilihan acak, dan peserta didik yang mempunyai nomor yang sama dengan nomor soal yang dibacakan pendidik berhak menjawab, jika benar peserta didik atau kelompok akan di berikan skor dan peserta

didik menyambutnya dengan yel – yel “hore” dan memberikan *reward*. Diakhir pembelajaran pendidik beserta peserta didik menyimpulkan pembelajaran, evaluasi, dan refleksi secara bersama - sama.

5. Model *Cooperative Tipe Make a Match*

Model pembelajaran *cooperative tipe make a match* adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan pemahaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama dengan teman sebaya, model ini merupakan kegiatan mencari pasangan kartu yang cocok, di mana satu kartu berisi soal atau konsep, dan kartu lainnya berisi jawaban atau penjelasan Sumarni (2021, hlm 167). Pembelajaran ini mendorong peserta didik untuk berinteraksi, berdiskusi , dan bertukar informasi dengan peserta didik lainnya. Setelah menemukan pasangan yang cocok peserta didik dapat melanjutkan diskusi lebih lanjut mengenai materi yang tertera pada kartu. Dalam pembelajaran *cooperative tipe make a match* peserta didik diajak untuk belajar sambil bermain untuk menemukan satu jawaban dari berbagai pertanyaan.

6. Model *Cooperative Tipe Talking Stick*

Model pembelajaran *cooperative tipe Talking Stick* adalah salah satu model pembelajaran yang dirancang dalam bentuk permainan dengan menggunakan bantuan tongkat. Model ini bertujuan mendorong peserta didik agar berani mengemukakan pendapat dalam proses kegiatan pembelajaran, peserta didik dituntut untuk siap menjawab pertanyaan atau mengemukakan pendapat tanpa terlebih dahulu ditunjuk atau mengajukan diri. Peserta didik akan merasa gembira dan puas ketika belajar dengan bermain menggunakan model *cooperative tipe talking stick* dan juga membantu peserta mengembangkan pola pikir Agus Suprijono dalam (Rofi'ah dan Ma'ruf, 2020, hlm. 30).

7. Model *Cooperative Tipe Think Pair Share (TPS)*

Model pembelajaran *cooperative tipe Think Pair Share (TPS)* merupakan salah satu model pembelajaran yang menekankan pada aktivitas peserta didik dalam belajar secara berkelompok. Model ini melibatkan peserta didik untuk berpikir secara individu (*think*), berdiskusi dengan teman sebaya (*pair*), dan berbagi hasil pemikiran atau diskusi dengan seluruh kelas (*share*).

Model *Think Pair Share* ini melatih peserta didik untuk berpikir kritis, bekerjasama, dan berkomunikasi secara efektif. Pada model pembelajaran ini

peserta didik dilatih untuk mengutarakan pendapat serta peserta didik belajar menghargai pendapat orang lain dengan tetap mengacu pada materi atau tujuan pembelajaran. *Think Pair Share* dirancang untuk mempengaruhi interaksi peserta didik untuk meningkatkan bekerjasama dan saling membantu satu sama lain dalam kelompok kecil Tanzimah (2020, hlm. 17).

8. Model *Cooperative Tipe Snowball Throwing*

Model pembelajaran *cooperative tipe Snowball Throwing* merupakan suatu model pembelajaran yang diawali dengan pembentukan kelompok yang diawali ketua kelompok untuk mendapat tugas dari pendidik kemudian masing – masing peserta didik membuat pertanyaan yang dibentuk seperti bola (kertas pertanyaan) lalu dilempar ke peserta didik lain yang kemudian masing – masing peserta didik menjawab pertanyaan dari bola yang diperoleh (Fitriasari, 2021 & Usaningsih, 2021). Pembelajaran *cooperative tipe snowball trowing* bertujuan untuk membangun pengetahuan peserta didik berdasarkan pengalaman, keterampilan, fakta- fakta, dan hasil temuan yang diperoleh peserta didik. Pengetahuan yang dimiliki seseorang selalu bermula dari “bertanya” dari bertanya peserta didik dapat menggali lebih dalam informasi dan mencari kebenaran yang sudah diketahuinya. Di dalam model pembelajaran *snowball throwing* strategi memperoleh dan pendalaman pengetahuan lebih diutamakan dibandingkan seberapa banyak peserta didik memperoleh dan mengingat pengetahuan tersebut (Diyantari Wiyasa & Manuaba, 2020 : Gusti , 2019).

9. Model *Cooperative Tipe Round Robin*

Model pembelajaran *cooperative tipe Round Robin* merupakan model pembelajaran yang mengajarkan keterampilan berbagi (Suhaidah, dkk. 2023). Hal ini disebabkan karena setiap peserta didik bergiliran memberikan penyelesaian masalah dengan menggunakan proklamasi singkat, sehingga peserta didik mempunyai kesempatan yang sama dalam berargumen dan mengurangi partisipasi beberapa peserta didik dalam menjawab semua pertanyaan dan dapat memperhatikan sudut pandang pemikiran individu yang berbeda (Delina & Refelita, 2021). Model *cooperative tipe Round Robin* merupakan suatu metode pembelajaran untuk bekerja sama dalam kelompok kecil dan setiap anggota kelompok mendapatkan giliran untuk berbicara atau berbagi pendapat. model ini

menekankan pada pentingnya kesabaran, manajemen waktu, dan sikap saling berbagi dalam menyelesaikan suatu masalah.

10. Model *Cooperative Tipe Student Team Achievement Division (STAD)*

Model pembelajaran *cooperative* tipe *Student Team Achievement Division (STAD)* adalah model pembelajaran *cooperative* yang dirancang untuk meningkatkan prestasi akademik serta sebagai peningkatan hasil belajar peserta didik melalui kerja sama tim. Dalam model ini, peserta didik ditempatkan dalam kelompok belajar secara heterogen yang terdiri dari peserta didik berdasarkan latar belakang yang berbeda, jenis kelamin, serta tingkat kemampuan akademik kognitif yang rendah, sedang, dan tinggi.

Tujuan utama penerapan model *STAD* dalam pembelajaran adalah untuk meningkatkan hasil prestasi belajar pada peserta didik. Pembelajaran *cooperative* tipe *STAD* ini, peserta didik diberi kesempatan untuk melakukan kolaborasi dan elaborasi dengan teman sebaya dalam bentuk diskusi kelompok untuk memecahkan suatu permasalahan. Pada tahap diskusi, peserta didik berani untuk menyampaikan pendapat serta mencoba mengutarakan gagasannya, dan aktif dalam lingkungan pembelajaran. Cara inilah yang dapat digunakan pendidik untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran serta dapat memecahkan berbagai permasalahan pembelajaran (Rofiah, 2021).

3. Model Pembelajaran *Cooperative Tipe STAD*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Cooperative Tipe STAD*

Model pembelajaran *cooperative* tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)* merupakan suatu proses pembelajaran yang menekankan pada kerja sama tim dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam model ini, peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok kecil atau tim belajar dengan jumlah setiap anggota kelompok terdiri 4-5 orang secara heterogen yang memiliki keberagaman kemampuan yang berbeda, latar belakang, dan jenis kelamin dalam setiap kelompok belajar. Model pembelajaran *Student Teams Achievement Division (STAD)* dikembangkan oleh Robert Slavin dan kawan-kawannya dari Universitas John Hopkins. Model ini merupakan salah satu model yang banyak digunakan dalam pembelajaran *cooperative* yang dapat diterapkan dalam berbagai pembelajaran. Penerapan model pembelajaran *STAD* mengembangkan potensi individu pada peserta didik dengan menciptakan kegiatan pembelajaran yang aktif,

kreatif bertanggung jawab, serta mampu mengaktualisasikan dan mengoptimalkan diri terhadap perubahan yang terjadi pada pembelajaran dengan kemampuan akademik yang berbeda-beda setiap individunya.

Penerapan model pembelajaran *cooperative* tipe *STAD* menjadi aspek yang sangat penting bagi pendidik untuk meningkatkan hasil belajar yang optimal dalam pengetahuan dan pemahaman pada peserta didik. Peserta didik di sekolah dasar sangat menyukai pembelajaran yang berlangsung secara berkelompok, karena di dalam pembelajaran berkelompok peserta didik akan mengasah keterampilan berkompetensi, gotong royong, bekerjasama satu sama lain, dan dapat mempertanggungjawabkan kelompok pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang optimal (Wulandari, 2022). Model pembelajaran *cooperative* tipe *STAD* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman dan pengetahuan pada tingkat kognitif peserta didik. Namun, terdapat permasalahan yang terjadi di SDN 268 Panyileuken kelas IV terhadap keberhasilan hasil belajar belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang hanya mendapatkan presentase 53,85% pada tes kemampuan kognitif, sehingga dapat disimpulkan hasil belajar peserta didik di kelas IV SDN 268 Panyileuken masih tergolong rendah. Maka dari itu, peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *STAD* untuk meningkatkan hasil belajar pada peserta didik.

Penerapan model ini, peserta didik dalam kelompok heterogen memahami materi pelajaran serta memproses informasi secara lebih mendalam dan membangun pemahaman yang lebih kuat. Selain itu, sistem penilaian individu dan kelompok pembelajaran *Cooperative STAD* akan memotivasi peserta didik berlomba meraih poin, bertanggung jawab atas pembelajaran individu maupun kelompok. Hal ini mendorong peserta didik aktif mencari pemahaman bukan hanya menghafal fakta saja, sehingga *cooperative* tipe *STAD* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman kognitif pada peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Dengan demikian, *cooperative* tipe *STAD* menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan efektif dalam mengembangkan pemahaman dan pengetahuan tingkat kognitif peserta didik di sekolah dasar. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Amelia (2022) dengan hasil penelitian penggunaan model pembelajaran *STAD* berbantuan media manipulative memotivasi dan melibatkan peserta didik dalam pembelajaran serta memberikan

pengaruh dalam peningkatan hasil belajar pada peserta didik kelas IV SDN Telukweta. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Ketut Suartika (2022) menyatakan bahwa hasil implementasi model pembelajaran *Cooperative* tipe *STAD* berbantuan LKS kontekstual dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas II SD secara signifikan. Implikasi penelitian ini diharapkan model pembelajaran *cooperative* tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pendekatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar pada peserta didik.

Model pembelajaran *Cooperative* tipe *STAD* dipilih oleh peneliti dikarenakan terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman kognitif peserta didik pada hasil belajar, terutama dalam mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman konsep dan keterampilan pemecahan masalah pada pembelajaran IPAS. Model *Cooperative* tipe *STAD* ini mampu meningkatkan keterampilan sosial seperti mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan menghargai perbedaan pendapat, serta dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Di dalam penerapan model pembelajaran *Cooperative* tipe *STAD* menjadi acuan peneliti dikarenakan komponen kelompok pembelajaran terbagi tingkat level kemampuan akademik yang berbeda saling bekerja sama untuk menyelesaikan tujuan pembelajaran dan membantu peserta didik yang kurang dalam pemahaman kognitifnya. Tidak hanya secara akademik, peserta didik juga dikelompokkan secara beragam berdasarkan gender, ras, dan etnis.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan model pembelajaran *cooperative learning* dapat meningkatkan prestasi akademik, mengembangkan keterampilan sosial, kemampuan berkomunikasi, berkolaborasi dan menyelesaikan permasalahan. Aktivitas ini membantu peserta didik memproses informasi secara lebih mendalam dan membangun pemahaman yang lebih kuat. Dalam proses kelompok pembelajaran peserta didik belajar untuk menghargai perbedaan pendapat dan membangun kerjasama untuk mencapai tujuan bersama. Penerapan model pembelajaran *Cooperative* tipe *STAD* menjadi acuan bagi peneliti untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterampilan sosial. Model pembelajaran *Cooperative* tipe *STAD* menjadi salah satu model pembelajaran yang relevan dan banyak digunakan dalam penelitian pendidikan hingga saat ini.

b. Kelebihan Model Pembelajaran *Cooperative Tipe STAD*

Model pembelajaran yang efektif menjadi kunci utama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pada penerapan model pembelajaran selalu memiliki kelebihan dan keunggulan yang dimiliki oleh model pembelajaran. Menurut Innayah (2022, hlm. 21) mengemukakan kelebihan dan keunggulan model *Cooperative tipe STAD* diantaranya sebagai berikut:

- 1) Peserta didik bekerja sama dalam mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi norma- norma kelompok.
- 2) Peserta didik membantu dan memotivasi semangat untuk berhasil bersama
- 3) Peserta didik aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompok.
- 4) Interaksi antar peserta didik seiring dengan peningkatan kemampuan mereka dalam berpendapat.

Adapun menurut Suparsawan (2020, hlm. 9) menjelaskan kelebihan tentang keunggulan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division (STAD)* diantaranya sebagai berikut:

- 1) Menumbuhkan hubungan antar individu, setiap peserta didik berkesempatan sama untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, berinteraksi dengan peserta didik lainnya secara luas, bertanggung jawab serta menghargai
- 2) Memberi dorongan kepada peserta didik, yakni terciptanya sikap saling menghargai satu sama lain dengan peserta didik yang berbakat dengan mencerminkan sikap ilmiah, mengembangkan kecerdasan, kesabaran, dan kemampuan menyelesaikan tugas,
- 3) Menumbuhkan rasa percaya diri pada diri peserta didik secara individu
- 4) Peserta didik merasa senang antusias terhadap pengalaman belajar yang diperoleh
- 5) Menolong peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi.

Berdasarkan pemaparan kelebihan dan keunggulan model pembelajaran *Cooperative tipe STAD* terletak pada penekanan kerja sama tim, dimana peserta didik saling mendukung untuk mencapai tujuan bersama. Hal ini mendorong peserta didik untuk berpartisipasi, saling membantu, dan mengembangkan keterampilan sosial. Selain itu pembelajaran *Cooperative tipe STAD* memberikan

kesempatan bagi peserta didik untuk belajar dari tutor sebaya yang sering kali lebih efektif daripada belajar dari pendidik.

c. Kekurangan Model Pembelajaran *Cooperative Tipe STAD*

Model pembelajaran *cooperative* tipe *STAD* merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran *cooperative*. Tipe ini memiliki kekurangan dan kelemahan yang dimilikinya. Menurut Ariani (2018, hlm. 22) kekurangan dan kelemahan model pembelajaran *cooperative* tipe *STAD* diantaranya sebagai berikut:

- 1) Membutuhkan waktu yang lebih lama dalam pembelajarannya, sehingga peserta didik sulit mencapai target kurikulum.
- 2) Membutuhkan waktu yang lebih lama untuk pendidik. Umumnya pendidik cenderung tidak mau menggunakan pembelajaran *Cooperative tipe STAD*.
- 3) Membutuhkan kemampuan khusus pendidik sehingga tidak semua pendidik dapat melakukan pembelajaran ini.
- 4) Perbedaan kemampuan akademik membuat peserta didik dapat merasa tidak nyaman dalam satu kelompok.
- 5) Banyak jumlah peserta didik membuat pendidik kurang maksimal dalam mengawasi kegiatan belajar.
- 6) Pendidik dituntut bekerja cepat dalam menyelesaikan tugas-tugas yang berhubungan dengan pembelajaran seperti mengoreksi tugas, menghitung skor individu, dan rata-rata kelompok.

Penerapan model pembelajaran selalu memiliki kekurangan dan kelemahan yang dimiliki oleh model pembelajaran. Menurut Rusman (2011, hlm. 203-204) kekurangan dan kelemahan model pembelajaran *Cooperative tipe STAD* diantaranya sebagai berikut:

- 1) Peserta didik yang memiliki kemampuan akademik tinggi akan merasa terhambat oleh peserta didik yang memiliki kemampuan akademik rendah. Hal ini akan mengakibatkan terganggu iklim kerjasama dalam kelompok.
- 2) Ciri utama dalam model pembelajaran *Cooperative tipe STAD* adalah peserta didik saling membantun dan bekerjasama. Oleh karena itu, jika tanpa persiapan pembelajaran yang tidak efektif pendidik tidak akan mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

- 3) Penilaian yang diberikan dalam model pembelajaran *Cooperative* tipe *STAD* didasarkan pada hasil kerja kelompok saja melainkan secara individu. Pendidik harus menyadari bahwa peserta didik sebenarnya memiliki kemampuan kognitif dari hasil pembelajaran setiap individunya.
- 4) Keberhasilan model pembelajaran *Cooperative* tipe *STAD* dalam upaya mengembangkan kesadaran kelompok memerlukan periode waktu yang cukup panjang, hal ini tidak mungkin dapat tercapai hanya satu kali atau sekali penerapan strategi ini.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat ditarik kesimpulannya bahwa model pembelajaran *Cooperative* tipe *STAD* memiliki beberapa kekurangan dan kelemahan yang perlu diperhatikan. Salah satu kelemahannya adalah ketergantungan pada kemampuan peserta didik dalam bekerja sama, jika anggota kelompok yang kurang berpartisipasi atau memiliki kemampuan akademik yang jauh berbeda, hal ini dapat menghambat pencapaian tujuan kelompok. Selain itu, model ini juga membutuhkan persiapan yang matang dari pendidik termasuk dalam menyusun materi, membentuk kelompok, dan mengelola dinamika kelompok. Waktu yang dibutuhkan untuk menerapkan model *cooperative* tipe *STAD* cenderung lebih lama dibandingkan penerapan model konvensional, sehingga perlu penyesuaian dalam alokasi waktu pelajaran. Penilaian dalam model *Cooperative* tipe *STAD* lebih menekankan pada pencapaian kelompok sehingga kontribusi individu kurang terlihat.

d. Langkah-Langkah Penggunaan Model Pembelajaran *Cooperative* Tipe *STAD*

Model pembelajaran *cooperative learning* tipe *STAD* menurut Eka Adnyana (2020) menyatakan bahwa langkah - langkah pembelajaran diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian materi, kegiatan kelompok, kuis, dan penghargaan kelompok. Pendidik bertugas membagi peserta didik dalam kelompok yang terdiri dari 4-5 orang peserta didik dengan kemampuan yang heterogen. Dalam pembelajaran *Cooperative* tipe *STAD* dikembangkan melalui sesi diskusi dan komunikasi bertujuan agar peserta didik dapat saling membagi kemampuan, saling menyampaikan pendapat, saling bekerjasama dan saling membantu dalam belajar sehingga akan tercipta interaksi dan komunikasi yang dilakukan antara pendidik dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik,

dan peserta didik dengan pendidik. Pembelajaran yang demikian tentu akan berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

Adapun langkah – langkah dalam menerapkan model pembelajaran *cooperative Tipe STAD* menurut Suparsawan (2021, hlm. 453) terdapat enam fase di dalam penerapannya diantaranya yaitu:

- 1) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran dan memotivasi peserta didik dalam belajar.
- 2) Menyajikan informasi kepada peserta didik dengan mendemonstrasikan melalui bahan bacaan.
- 3) Mengorganisasikan peserta didik dalam kelompok belajar.
- 4) Memimbing kelompok belajar pada saat mengerjakan tugas.
- 5) Mengevaluasi hasil belajar mengenai materi yang telah diajarkan dan masing – masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
- 6) Memberikan penghargaan terhadap hasil belajar peserta didik baik secara individu maupun kelompok.

Berdasarkan langkah – langkah model pembelajaran *Cooperative* tipe *STAD* yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Cooperative* tipe *STAD* merupakan sebuah pendekatan yang menekankan pada kerjasama tim untuk meningkatkan pemahaman individu dan presetasi belajar seluruh anggota tim. Maka dari itu ketika penerapan model *Cooperative* tipe *STAD* harus sesuai dengan langkah – langkah pembelajarannya yang telah ditentukan agar tujuan pembelajaran tersampaikan dengan baik. Model pembelajaran *Cooperative* tipe *STAD* dirancang oleh peneliti menggunakan pembelajaran berbasis *Games Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar yang memerlukan tingkat pemahaman terhadap konsep materi IPAS sebagai penguatan materi. Pembelajaran ini menggabungkan unsur materi kegiatan ekonomi menggunakan model *Cooperative* tipe *STAD* dengan *Games Based Learning* untuk meningkatkan lingkungan pembelajaran yang efisien dan menyenangkan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan saja, tetapi juga mengembangkan kemampuan kognitif terhadap capaian hasil belajar.

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar. Hal ini mencakup berbagai bentuk, mulai dari alat bantu visual seperti gambar, video, dan grafik hingga alat bantu audio seperti rekaman suara dan musik. Media pembelajaran dapat berupa alat bantu interaktif seperti permainan edukatif, simulasi, dan aplikasi komputer.

Tujuan utama dari media pembelajaran adalah untuk mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran, meningkatkan motivasi belajar, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Dengan penggunaan media yang tepat, pendidik dapat membantu peserta didik untuk memahami konsep – konsep yang kompleks menjadi lebih kontekstual dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta meningkatkan retensi informasi. Peranan media pembelajaran mengurangi hambatan dalam proses mengajar pada peserta didik, media pembelajaran dengan mudah untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

National Education Association (NEA) dalam (Ina Magdalena. 2021) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah perangkat yang dapat dimanipulasi, didengar, dilihat, dibaca serta instrumen yang digunakan dapat tersampaikan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, serta dapat mempengaruhi efektivitas program secara instruksional. Menurut Ibrahim, dkk (2022) mengemukakan media pembelajaran sebagai alat yang dirancang untuk menunjang dan memperlancar proses belajar mengajar. Tujuan utama dari media adalah untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran serta meningkatkan pemahaman peserta didik. Istilah media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu “media” dan “pembelajaran”. Secara harfiah , “media” memiliki artian perantara atau alat sedangkan “pembelajaran” merujuk pada proses membantu seorang pendidik dalam kegiatan belajar. Selanjutnya menurut Daniyati, dkk (2023) mengemukakan bahwa media didefinisikan sebagai pengantar ataupun penyampaian pesan dan informasi yang disampaikan secara visual suara maupun dalam bentuk cetak.

Media pembelajaran memegang peran krusial dalam mewujudkan tujuan pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran tidak hanya memfasilitasi peserta didik dalam menyerap ilmu pengetahuan dengan lebih mudah, tetapi juga memberdayakan pendidik untuk mentransformasikan konsep – konsep abstrak menjadi pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan relevan bagi peserta didik. Melalui pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, pendidik memiliki peluang untuk memperdalam pemahaman kognitif peserta didik, secara aktif menggali pengetahuan yang dimiliki serta mendapatkan wawasan yang berharga mengenai bagaimana peserta didik secara individual menerima dan memproses informasi di dalam lingkungan kelas.

Berdasarkan penjelasan media pembelajaran di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran menjadi peran penting dalam meningkatkan keefektivan proses pengajaran dan pembelajaran. Penggunaan berbagai jenis media pembelajaran seperti visual, audio, dan interaktif dapat membangkitkan antusias pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya serta membantu peserta didik untuk memahami konsep yang kompleks dengan lebih mudah. Selain itu, media pembelajaran juga membantu membina kemahiran dan meningkatkan pengetahuan peserta didik untuk mencapai hasil pembelajaran yang dituju.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran berperan penting bagi peserta didik, dikarenakan peserta didik seringkali dihadapkan pada konsep-konsep yang kompleks dan abstrak. Dalam konteks ini, media pembelajaran sebagai jembatan yang krusial dalam menyederhanakan dan memperjelas konsep – konsep tersebut, sehingga materi pelajaran menjadi lebih mudah dipahami. Fungsi media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari model pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar mengajar. Kedua faktor ini merupakan komponen integral yang saling berkaitan erat dan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap efektivitas keseluruhan proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki fungsi penting untuk para pendidik dan peserta didik, salah satu fungsi media pembelajaran menurut Futri, dkk (2024, hlm. 45) yaitu 1) Meningkatkan praktik pembelajaran pendidik, 2) Meningkatkan kualitas pembelajaran, 3) Membantu pendidik menyampaikan materi pelajaran, 4) Menambah nilai kegiatan

pembelajaran, 5) Mengembangkan minat, keinginan, dan dorongan baru untuk belajar, 6) Memiliki dampak psikologi pada peserta didik.

Fungsi media pembelajaran menjadikan peserta didik lebih mudah memahami materi dengan berbagai bentuk dan metode belajar yang berbeda, tentunya media pembelajaran membantu pendidik mencapai tujuan pembelajaran dan menjelaskan materi dengan urutan sistematis serta dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik untuk belajar, sehingga peserta memiliki kemampuan berpikir dan menganalisis materi pelajaran dengan baik. Media pembelajaran membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran (Husna, dkk. 2023).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat ditarik kesimpulan fungsi media pada proses pembelajaran adalah menyederhanakan konsep abstrak dan kompleks agar mudah dipahami oleh peserta didik. Penerapan media pembelajaran sangat penting bagi pendidik untuk memilih media secara terencana, sistematis, dan tepat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya membantu menyampaikan informasi saja, tetapi menciptakan alat bantu pada pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang optimal dan efektif.

c. Jenis – jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat, bahan atau teknik yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan pemahaman dalam proses belajar mengajar. Jenis media pembelajaran menurut Alti, dkk (2020, hlm. 3) dapat dikelompokkan berdasarkan kapabilitas, karakteristik dan cara penggunaannya sebagai berikut:

1. Berdasarkan kapabilitas: a) media pembelajaran yang memiliki fungsi ekstensif seperti televisi dan radio. Dengan media ini peserta didik dapat memahami segala hal secara bersamaan dan tidak perlu menggunakan tempat khusus, b) media pembelajaran memiliki pembatasan ruang dan waktu seperti film, slide, dan lainnya.
2. Berdasarkan cara penggunaannya: a) media pembelajaran memerlukan infokus atau proyektor seperti film, slide, dan video. Media ini mempresentasikan slide, b) media pembelajaran yang tidak memerlukan proyektor seperti foto, gambar, memo, dan radio.
3. Berdasarkan karakteristiknya: a) media pembelajaran audio, prinsip penggunaannya yaitu dengan cara mendengarkan. Media audio hanya

menghasilkan bentuk suara sama seperti radio atau rekaman, b) media pembelajaran audiovisual, media ini dapat memproduksi suara yang dapat didengarkan dan juga dapat memproduksi gambar yang dapat dilihat seperti film, slide, suara, dan video.

Jenis – jenis media pembelajaran menurut pendapat Asyhar dalam (Wahab,2021) mengelompokkan media pembelajaran memiliki 4 jenis utama diantaranya , yaitu : 1) Media Visual, 2) Media Audio, 3) Media Audiovisual, dan 4) Multimedia. Selanjutnya Mulyadi, dkk (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran terdapat media visual seperti gambar dan diagram membantu dalam penyajian informai secara jelas, sementara media audio seperti rekaman suara dan *podcast* dapat meningkatkan pemahaman melalui aspek pendengaran. Media audiovisual yang menggabungkan elemen visual dan audio dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dan interaktif. Fadilah dkk. (2023, hlm. 4-8) mengemukakan terdapat 10 jenis media pembelajaran, yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Media Gambar (Visual)

Media dalam bentuk gambar merupakan sebuah media visual yang hanya dapat dilihat saja, tanpa memiliki suara atau audio. Dengan kata lain media gambar merupakan sebuah media visual 2 dimensi sebagai hasil dari pemikiran yang dapat mendukung pembelajaran. Contoh media tersebut dapat berupa foto, lukisan, sketsa, dan lainnya. Media gambar (visual) menjadi salah satu elemen visual untuk menyampaikan informasi atau pesan.

2) Media Grafik (Visual)

Grafik dapat diartikan sebagai sebuah model tabel maupun gambar berupa penyajian data atau kerangka yang memuat nilai atau informasi penting secara singkat dan efektif tanpa penjabaran dengan kata–kata. Terdapat berbagai jenis grafik seperti garis, batang, lingkaran, serta gambar. Media ini dirancang untuk menarik perhatian, memperjelas ide, dan mengilustrasikan fakta agar lebih mudah dipahami dan diingat.

3) Media Bagan (Visual)

Media visual berupa bagan yang berfungsi untuk menyajikan atau mempresentasikan sebuah ide dengan konsep yang sulit disajikan atau

dipresentasikan dengan tulisan maupun lisan, bagan dapat berfungsi sebagai ringkasan dari materi yang dianggap penting.

4) Media Radio (Audio)

Penerapan pembelajaran dengan media audio berupa radio ini dapat menggunakan program kaset audio interaktif. Program ini dapat menjadi sebuah inovasi dalam media audio yang dapat membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran dan dapat berinteraksi dengan pendidik melalui radio.

5) Media *Podcast* (Audio)

Media *podcast* ini berbeda dengan media radio yang dapat didengarkan saja melalui frekuensi, pada media audio *podcast* ini dapat didengarkan kapanpun dan dimanapun melalui jaringan internet. Isi media *podcast* dapat berupa percakapan, wawancara, cermah, atau bahkan narasi cerita. Penerapan media ini dapat mendukung kemajuan teknologi serta pendidik dapat merekam suara yang dapat didengarkan dimanapun.

6) Media *Story Telling* (Audio)

Media audio *storytelling* atau bercerita ini dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berbicara. Selain itu media *storytelling* dapat meningkatkan minat baca, daya berpikir dan imajinasi. Media *storytelling* melibatkan penyusunan cerita yang menarik dan relevan dengan memanfaatkan teknik – teknik seperti karakterisasi, plot, konflik, dan resolusi untuk menciptakan pengalaman yang bermakna bagi audiens. Dengan menerapkan media ini peserta didik akan tertarik untuk mempelajari materi saat proses pembelajaran.

7) Media Lagu (Audio)

Media lagu termasuk kedalam media audio yang berkaitan dengan pendengaran. Penerapan media lagu dapat meningkatkan keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran. Media lagu sebagai sarana edukasi yang dapat digunakan karena termasuk kedalam sebuah karya seni, penggunaan media lagu membuat peserta didik lebih tertarik dalam pembelajaran.

8) Media Video (Audio Visual)

Media video dapat digunakan pada pembelajaran yang di dalamnya memuat serangkaian gambar bergerak disertai suara membentuk sebuah alur cerita yang mengandung sebuah makna yang dapat diteladani oleh peserta didik.

9) Media Pertunjukan atau Drama (Audio Visual)

Media pertunjukan atau drama dapat digunakan dalam berbagai jenjang pendidikan. Penerapan media pertunjukan atau drama dapat mengembangkan potensi, seperti munculnya pemikiran, gagasan, serta ide yang dapat dituangkan dalam sebuah karya. Dengan menerapkan media audio visual berupa pertunjukan dapat membangkitkan minat belajar peserta didik di dalam kelas.

10) Media TV atau *Television* (Audio Visual)

Media *television* dapat menjadi media yang menyalurkan sebuah informasi maupun pesan penting, seiring dengan kemajuan teknologi pada era digital *television* tidak hanya menyiarkan program hiburan saja akan tetapi dapat menyampaikan materi pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai sumber referensi. Penerapan media TV atau *television* dapat membuat peserta didik untuk menggali sumber informasi yang didapatkan pada sebuah berita yang disampaikan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran. Jenis media pembelajaran memiliki tiga komponen yaitu karakteristik, kapabilitas, dan teknik penggunaan yang berbeda. Media pembelajaran memberikan banyak manfaat untuk pendidik, dan diharapkan pendidik dapat menyesuaikan media pembelajaran yang akan diberikan. Jenis-jenis media pembelajaran membantu meningkatkan minat, memotivasi peserta didik, mendorong partisipasi aktif, serta meningkatkan ketercapaian hasil belajar yang dikehendaki.

5. **Media Games Based Learning**

a. **Pengertian Media Games Based Learning**

Pembelajaran berbasis *Games Based Learning* merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. *Games based learning* menjadi media inovatif yang memanfaatkan elemen permainan pada pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar pada peserta didik. Dengan menggabungkan unsur edukasi dan hiburan *Games Based Learning* dirancang untuk meningkatkan rasa ingin tahu, mendorong pemecahan masalah, dan mengembangkan keterampilan kolaborasi. *Games Based Learning* tidak hanya meningkatkan pemahaman materi saja, tetapi membantu mengembangkan keterampilan abad ke – 21 seperti berpikir kritis,

keaktivitas, dan komunikasi. Media pembelajaran *Games Based Learning* ini membantu peserta didik untuk memahami materi yang sulit, dalam bentuk aplikatif suatu konsep serta dapat memperkuat konsep akademis sehingga ketercapaian hasil belajar tercapai.

Media pembelajaran *games based learning* menurut Wibawa, dkk. (2021) terdapat empat unsur penting dalam *games* yaitu fantasi, rasa ingin tahu, tantangan, dan kendali. Karakteristik dari *games based learning* yaitu menarik, mengasyikan, menantang, interaktif, dan umpan balik serta terdapatnya sosial dan kerjasama. Peran media pembelajaran *games based learning* menurut Aoliyah (2023, hlm. 33) mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis *games* merupakan suatu media pembelajaran yang memanfaatkan unsur - unsur permainan atau *games* dalam proses pendidikan. *Games based learning* dirancang untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif, menarik, dan bersifat partisipatif. Pembelajaran *Games Based Learning* diintegrasikan dengan elemen pendidikan untuk meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan memotivasi peserta didik.

Penerapan media *games based learning* disekolah dasar sangat mempengaruhi tingkat kemampuan akademik pada ranah kognitif. Pada penelitian yang dilakukan oleh Winatha & Setiawan (2020) dalam penelitiannya menyatakan bahwa terdapat perbedaan motivasi dan prestasi belajar secara signifikan pada peserta didik antara kelas yang menggunakan model *direct learning* dengan kelas yang menggunakan *games based learning* terhadap peningkatan hasil pembelajaran. Hasil pembelajaran tersebut meningkat secara signifikan pada motivasi dan hasil belajar karena menerapkan media pembelajaran berbasis *games based learning* dalam pembelajaran. Dalam penerapan *games based learning* pendidik tidak hanya menyampaikan materi saja, tetapi juga secara aktif dapat mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *games based learning* merupakan media pembelajaran yang dirancang menggabungkan materi pembelajaran dengan permainan pada proses kegiatan pembelajaran. *Games based learning* dapat meningkatkan motivasi pembelajaran yang inovatif, interaktif, mengasyikan, dan menantang bagi peserta didik untuk menyelesaikan suatu tantangan dalam permainan atau permasalahan yang didapatkan dalam pembelajaran. *Games based learning* ini menjadi salah satu terobosan terbaru untuk

menciptakan suasana pembelajaran yang menarik minat belajar peserta didik sehingga dapat menyerap materi dengan lebih efisien.

b. Karakteristik Media *Games Based Learning*

Karakteristik pembelajaran *games based learning* mencakup empat fitur pendidikan yang utama, diantaranya yaitu apa yang dicapai peserta didik melalui aktivitas *games based learning* dalam pembelajaran, tujuan atau hasil yang dicapai peserta didik melalui aktivitas *games*, aturan atau batasan tentang cara melakukan aktivitas *games* dalam pembelajaran, bagaimana peserta didik dapat mencapai tujuan dalam permainan, dan umpan balik yang diperoleh peserta didik dengan menunjukkan seberapa paham peserta didik dengan tujuan pembelajaran yang telah dicapai dalam permainan. Partisipasi yang aktif pada peserta didik dalam permainan akan terlihat hasil peningkatan pembelajarannya, seberapa paham terhadap tujuan, aturan, sistem, dan umpan balik yang telah ditetapkan oleh pendidik. Keempat karakteristik tersebut menjadi alasan utama pemilihan media pembelajaran berbasis permainan diterapkan di Sekolah Dasar (SD). Selain kemampuan *games based learning* dalam meningkatkan motivasi, minat belajar, efektivitas pembelajaran, serta hasil belajar, *Games Based Learning* ini memungkinkan mengubah paradigma pembelajaran yang berpusat pada pendidik menjadi berpusat pada peserta didik. *Games Based Learning* menjadi alat yang dapat memotivasi peserta didik dengan memberikan kegembiraan, membuat peserta didik lebih bersemangat dan tertantang, dan mampu meningkatkan kerjasama antar peserta didik satu sama lainnya (Winatha & Setiawan, 2020).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran berbasis *Games Based Learning* memiliki empat karakteristik utama yang menjadikannya efektif. Pertama, peserta didik mencapai tujuan pembelajaran melalui aktivitas permainan yang terstruktur. Kedua, terdapat aturan dan batasan yang jelas dalam permainan, dan memastikan pembelajaran terarah. Ketiga, peserta didik menerima umpan balik yang menunjukkan pemahaman peserta didik terhadap tujuan pembelajaran. Keempat, partisipasi aktif dalam permainan meningkatkan pemahaman terhadap tujuan, aturan, sistem, dan umpan balik. Karakteristik media pembelajaran *Games Based Learning* ini menjadi pilihan utama dalam meningkatkan motivasi belajar melalui kegembiraan, tantangan, dan kerjasama dalam menumbuhkan minat belajar pada peserta didik.

c. Kelebihan Media *Games Based Learning*

Media pembelajaran memiliki kelebihan dan keunggulannya masing – masing. Penerapan suatu media pembelajaran harus memperhatikan situasi, kondisi, dan materi yang akan disampaikan. Demikian pula seorang pendidik menerapkan media pembelajaran dapat memanfaatkan kelebihan dan keunggulan suatu media tersebut dan dapat mengatasi kelemahan dari media yang digunakan. Penerapan media *Games Based Learning* akan lebih mudah jika pendidik memahami langkah – langkah dalam memilih media pembelajaran dalam melaksanakan kegiatan pengajaran yang telah direncanakan. Beberapa kelebihan dan keunggulan *Games Based Learning* menurut Anggraini, dkk (2021) diantaranya sebagai berikut:

- 1) Membantu peserta didik mengatasi hambatan belajar, menggunakan media pembelajaran *Games Based Learning* dapat menjadi media terapi untuk mengatasi kesulitan dalam pemahaman kognitif.
- 2) Menciptakan lingkungan belajar dinamis yang menarik dan menginspirasi serta melibatkan komponen peserta didik dalam pembelajaran.
- 3) Dapat mendorong interaksi peserta didik secara langsung dan aktif.
- 4) Melalui bermain *games* peserta didik dapat meningkatkan kemampuan literasi dan memperluas pemahaman terhadap beragam gagasan serta melatih kemampuan *critical thinking*.
- 5) Membantu pemahaman terhadap mata pelajaran dengan menumbuhkan lingkungan pembelajaran yang positif serta memperkuat persahabatan antar peserta didik dan mendukung pendidik dalam menyalakan semangat belajar peserta didik.

Dapat disimpulkan dari pemaparan di atas, bahwa media pembelajaran *Games Based Learning* memiliki berbagai kelebihan dan keunggulan yang signifikan. Kelebihan utama dari media pembelajaran ini adalah kemampuan untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dengan mendorong semangat belajar dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu, *Games Based Learning* efektif dalam mempercepat pemahaman materi pembelajaran dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yang ditanamkan pada peserta didik dalam pembelajaran.

d. Kekurangan Media *Games Based Learning*

Penerapan pembelajaran *Games Based Learning* tidak hanya memiliki kelebihan dan keunggulan saja, tetapi terdapat juga kekurangan yang dapat terjadi ketika proses pembelajaran menurut Oktavia. (2022) pembelajaran *Games Based Learning* membutuhkan waktu yang relatif banyak serta alat dan media tambahan perlu disesuaikan agar proses pembelajaran terlaksana dengan baik, media pembelajaran *Games Based Learning* memakan waktu dalam proses pembuatannya, tidak semua pendidik memiliki keterampilan dalam membuat *game*, dan kelas akan gaduh jika pendidik tidak bisa mengkondisikan kelas, serta membutuhkan alat dan instrument yang lebih banyak. Adapun kekurangan penerapan media pembelajaran *Games Based Learning* menurut Anggraini, dkk (2021) diantaranya sebagai berikut:

1. *Games Based Learning* memerlukan kurva pembelajaran yang relatif lebih panjang.
2. Penerapan *Games Based Learning* memerlukan sumber daya dan media tambahan. Selain itu, lingkungan kelas yang terlalu ramai dapat menyebabkan kebisingan yang menurunkan fokus terhadap lingkungan pembelajaran,
3. Proses pembuatan media *Games Based Learning* tergolong rumit dan memakan waktu sehingga kemampuan dan keterampilan pada pendidik perlu pelatihan khusus untuk membuat *games* sebagai media pembelajaran.

Dapat disimpulkan pada pendapat di atas bahwa *Games Based Learning* memiliki kekurangan dan kelemahan dalam penerapannya, salah satunya yaitu kurang efektif apabila dilakukan pada kelas besar karena sulit untuk mengelola semua peserta didik secara optimal, tidak semua materi pelajaran cocok untuk diubah menjadi permainan dan seringkali sulit untuk mengukur pencapaian hasil belajar. Penerapan media pembelajaran *Games Based Learning* membutuhkan keterampilan khusus untuk merancang permainan secara efektif agar media pembelajaran ini dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Oleh karena itu, tanpa perencanaan yang matang, *Games Based Learning* tidak akan memberikan dampak pada peningkatan hasil belajar yang signifikan.

e. Langkah- langkah Penerapan *Games Based Learning*

Penerapan *Games Based Learning* dalam proses pembelajaran terdapat enam langkah yang harus dilakukan dalam mengimplementasikan *Games Based*

Learning. Berikut tahapan–tahapan *Games Based Learning* dalam proses pembelajaran menurut Samudera (2020. hlm 35) diantaranya sebagai berikut:

1. Memilih *games* sesuai dengan topik pembelajaran. Pada langkah ini pendidik memiliki *games* yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan topik materi yang akan diajarkan, ketepatan memilih *games* akan membuat pembelajaran menjadi lebih baik dan dapat mencapai hasil belajar yang telah dituju.
2. Penjelasan konsep pembelajaran. Pada langkah ini pendidik menyampaikan materi sebagai pengantar kepada peserta didik agar dapat memahami langkah permainan dan inti materi yang akan dijadikan tujuan pembelajaran.
3. Aturan, Pada langkah ini pendidik akan menjelaskan aturan – aturan dan teknis bermain yang harus ditaati oleh peserta didik selama *games* berlangsung.
4. Memainkan *games*. Pada langkah ini peserta didik memainkan *games* dengan menggunakan media yang telah disediakan.
5. Merangkum Pengetahuan. Setelah permainan selesai peserta didik akan merangkum pembelajaran dan menulis beberapa poin penting yang telah dijelaskan oleh pendidik.
6. Melakukan Refleksi. Peserta didik dan pendidik melakukan refleksi dari hasil pembelajaran yang telah disampaikan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah–langkah penerapan media berbasis *Games Based Learning* perlu menyesuaikan dan memilih *game* yang relevan dengan topik pembelajaran, memastikan kesesuaian untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Keseluruhan tahapan penerapan media berbasis *Games Based Learning* pada proses pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan efektif sehingga penerapan *Games Based Learning* menjadi media yang inovatif untuk dikembangkan pada setiap materi pembelajaran. Dalam hal ini, peran pendidik menjadi fasilitator yang mengarahkan peserta didik untuk menemukan makna dan menghubungkan pengalaman bermain dengan konsep akademis yang dipelajarinya.

6. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya. Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh seorang peserta didik setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan positif yang dialami oleh peserta didik. Hasil belajar merupakan pengertian sebagai bentuk proses untuk menentukan nilai belajar pada peserta didik melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Penguasaan pada hasil belajar dapat mencakup berbagai aspek yaitu terdapat aspek kognitif (pengetahuan dan pemahaman), afektif (sikap dan nilai), serta psikomotor (keterampilan).

Hasil belajar dapat diukur dan dievaluasi melalui berbagai metode, seperti tes tertulis, observasi atau portofolio. Hasil belajar tidak hanya mencerminkan kemampuan peserta didik dalam menghafal atau mengulang informasi, tetapi juga kemampuan peserta didik dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam situasi baru dalam pembelajaran. Hasil belajar yang baik menunjukkan bahwa peserta didik telah memahami materi pelajaran secara mendalam dan mampu menggunakannya secara efektif. Selain itu, hasil belajar juga dipengaruhi beberapa faktor, seperti motivasi belajar, kualitas pengajaran, dan lingkungan pembelajaran. Hasil belajar bukanlah tujuan akhir dari pendidikan, melainkan salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran. Hasil belajar yang baik dapat menjadi motivasi bagi peserta didik untuk terus belajar dan mengembangkan diri. Namun, yang lebih penting adalah proses belajar itu sendiri yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan potensi diri secara optimal. Menurut Wirda, dkk (2020, hlm. 304) mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian pembelajaran seberapa jauh peserta didik dapat memahami dan menguasai materi pelajaran yang telah diberikan oleh pendidik.

Dalam upaya mewujudkan hasil belajar yang optimal dan menumbuhkan semangat belajar pada peserta didik, seorang pendidik profesional memiliki peranan penting untuk memiliki strategi pembelajaran yang efektif dengan mencakup penguasaan metode, model, dan media pembelajaran yang relevan. Tak hanya itu, penting bagi pendidik bahwa hasil belajar tidak hanya diukur dari angka atau nilai yang tertera di rapor saja, tetapi mencakup pula perubahan perilaku yang

teramati setelah proses pembelajaran. perubahan ini dapat meliputi ranah kognitif (pengetahuan dan pemahaman), afektif (sikap dan nilai), serta psikomotorik (keterampilan). Sejalan dengan pendapat Ariyanti (2022, hlm. 299) mengemukakan bahwa peningkatan hasil belajar pada peserta didik terjadi karena adanya perubahan tingkah laku pada peserta didik. Sehingga hasil belajar menjadi tolak ukur sejauh dan sedalam apa peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang sudah diberikan.

Hasil belajar yang bermakna adalah ketika peserta didik mampu mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dalam situasi nyata dan mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang menjadi tolak ukur kestandaran nilai peserta didik. Apabila hasil belajar peserta didik belum tercapai KKTP maka perlu ditingkatkan lagu dalam belajar. Berhasil atau tidak sebuah pembelajaran tergantung pada proses pembelajaran yang terdapat di dalamnya (Afdal, dkk. 2023).

Pendidik perlu merancang pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, melainkan juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi peserta didik di dalam pembelajaran. Sebagai pendidik yang memiliki peranan penting dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif dalam mencapai hasil belajar yang di haraakan, perlu merancang strategi pembelajaran yang efektif dan membantu peserta didik untuk mengembangkan potensi diri secara maksimal.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pendidik memegang peranan krusial dalam menciptakan suasana belajar yang positif dan memotivasi peserta didik untuk meraih hasil belajar yang terbaik. Pendidik merancang strategi pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan potensi peserta didik secara maksimal. Peningkatan hasil belajar mencakup komponen perubahan perilaku peserta didik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dapat dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan dan ketercapaian tujuan pembelajaran. Seorang peserta didik di kategorikan mencapai hasil belajar apabila telah mengikuti pembelajaran dan tingkat pengetahuannya bertambah sesuai dengan ketercapaian yang telah ditentukan.

b. Indikator Hasil Belajar

Pembelajaran memerlukan indikator hasil belajar sebagai penanda atau ukuran pencapaian tujuan pembelajaran. Tanpa indikator, pendidik kesulitan untuk mengukur efektivitas pembelajaran dan pemahaman materi peserta didik. Oleh karena itu dibuatlah taksonomi untuk mengklasifikasikan tujuan pembelajaran. Taksonomi ini pertama kali disusun oleh Benjamin S. Bloom dan kawan – kawan pada tahun 1956, sehingga sering pula disebut “Taksonomi Bloom”. Taksonomi bloom merujuk pada tujuan pembelajaran yang diharapkan dengan adanya taksonomi ini para pendidik dapat mengetahui secara jelas dan pasti apakah tujuan instruksional pelajaran bersifat kognitif, afektif, atau psikomotorik. Indikator hasil belajar membantu pendidik dalam merancang penilaian yang objektif dan terstruktur, serta dapat memberikan umpan balik yang konstruktif kepada peserta didik. Selain itu, indikator ini juga membantu peserta didik memantau kemajuan pemahaman dari hasil pembelajaran.

Indikator hasil belajar terbagi menjadi tiga domain, setiap ranah tersebut dibagi kembali menjadi beberapa kategori dan sub kategori yang berurutan secara hirarkis (bertingkat), mulai dari tingkah laku yang sederhana sampai tingkah laku yang paling kompleks. Menurut Ihwan, dkk (2022) mengklasifikasikan indikator hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah, diantaranya sebagai berikut:

1). Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah aspek pembelajaran yang menekankan pada kemampuan intelektual yang mencakup proses berpikir seperti pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan berpikir. Ranah ini menggolongkan kemampuan berpikir dalam beberapa tingkatan, mulai dari yang paling dasar hingga yang paling kompleks. Tujuan dari ranah kognitif yaitu peserta didik dapat menguasai berbagai tingkatan kemampuan berpikir, mengolah informasi, menerapkan teori dalam praktik, dan menghasilkan inovasi baru dalam pembelajaran. Bloom membagi domain kognitif ke dalam enam tingkatan diantaranya yaitu pengetahuan (*Knowledge*), pemahaman (*Comprehension*), aplikasi (*Application*), analisis (*Analysis*), sintesis (*Synthesis*), dan evaluasi (*Evaluation*). Adapun tingkatan level kognitif yang dipakai dalam menyusun pertanyaan sesuai dengan tingkat level

kognitif diantaranya terdapat C1 (Meningat), C2 (Memahami), C3 (Mengaplikasikan), C4 (Menganalisis), C5 (Mengevaluasi), dan C6 (Mencipta).

2). Ranah Afektif

Ranah afektif adalah aspek pembelajaran yang menekankan pada aspek perilaku, perasaan, dan emosi. Seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara menyesuaikan diri. Ranah afektif terdiri dari lima ranah yang berhubungan dengan respon emosional terhadap tugas. Pembagian ranah afektif ini disusun oleh Bloom bersama David Krathwol, diantaranya yaitu penerimaan (*Receiving/Attending*), tanggapan (*Responding*), penghargaan (*Valuing*), pengorganisasian (*Organization*), dan karakterisasi berdasarkan nilai – nilai (*Value Complex*).

3). Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah peserta didik menerima pengalaman belajar tertentu. Ranah ini melibatkan gerakan fisik dan koordinasi antara pikiran dan tubuh. Ranah afektif terbagi menjadi lima bagian diantaranya yaitu persepsi (*Perception*), kesiapan (*Set*), merespon (*Guided Response*), mekanisme (*Mechanism*), dan respon yang kompleks (*Compleks Overt Response*).

Adapun Indikator hasil belajar menurut Homroul Fauhan & Brillian Rosy (2021, hlm 327) terbagi menjadi tiga ranah, yaitu :

1. Ranah kognitif, diantaranya meliputi pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
2. Ranah afektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
3. Ranah psikomotorik meliputi *fundamental movement* (gerakan pokok), *generic movement* (gerakan umum), *ordinative movement* (gerakan ordinat), dan *creative movement* (gerakan kreatif).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar merupakan penanda pencapaian tujuan pembelajaran yang esensial bagi pendidik untuk mengukur efektivitas pengajaran dan kemajuan peserta didik. Taksonomi bloom mengklasifikasikan tujuan pembelajaran ke dalam ranah kognitif yang berfokus pada kemampuan intelektual, ranah afektif pada aspek emosional, dan ranah psikomotorik pada keterampilan fisik. Dengan demikian, indikator hasil belajar menjadi landasan penting dalam proses pembelajaran yang terstruktur.

c. Tujuan Peningkatan Hasil Belajar

Peningkatan hasil belajar memiliki tujuan untuk mengoptimalkan potensi peserta didik dalam menguasai pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diharapkan. Peningkatan hasil belajar bukan sekadar untuk mendapatkan nilai tertinggi, tetapi peserta didik benar – benar memahami materi pelajaran, memiliki keterampilan yang relevan, dan mampu menerapkannya dalam situasi nyata, peningkatan hasil belajar tidak hanya mencakup aspek kognitif saja tetapi perlu memperhatikan pada aspek afektif dan psikomotorik. Menurut Sitti Nuralan (2022) mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan ketercapaian tujuan pendidik pada peserta didik yang mengikuti proses belajar mengajar, hasil belajar dapat diartikan perubahan akibat manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Sejalan dengan pendapat Hamna dan Windar (2022) menjelaskan bahwa tujuan peningkatan hasil belajar mengukur dan melaporkan prestasi akademik peserta didik serta mengembangkan desain pembelajaran yang lebih efektif yang memiliki keselarasan materi dan hasil belajar yang dinilai. Berikut adalah beberapa tujuan utama dari peningkatan hasil belajar, diantaranya sebagai berikut:

1. Peningkatan pemahaman konsep pada peserta didik dengan menguasai materi pelajaran, dan mampu menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata pada peserta didik
2. Meningkatkan pengembangan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan kreatif.
3. Peningkatan motivasi dan minat belajar pada peserta didik dengan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, menantang, membangkitkan rasa ingin tahu dan semangat belajar peserta didik, serta dapat meningkatkan rasa percaya diri peserta didik dalam proses pembelajaran.
4. Meningkatkan pencapaian hasil belajar yang optimal dengan membantu peserta didik untuk mencapai potensi secara maksimal dan dapat mempersiapkan peserta didik untuk jenjang pendidikan selanjutnya.
5. Pembentukan karakter dan sikap positif terhadap pengembangan sikap disiplin, tanggung jawab, dan kerjasama dengan membentuk individu yang berkarakter dan berkontribusi positif bagi masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan peningkatan hasil belajar bertujuan untuk mengoptimalkan potensi peserta didik dalam menguasai pengetahuan, pemahaman pembelajaran, keterampilan, dan sikap.

Peningkatan hasil belajar mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan memiliki tujuan utama untuk peningkatan pemahaman konsep, pengetahuan, pengembangan keterampilan berpikir kritis, pencapaian hasil belajar yang optimal sebagai pembentukan karakter yang positif, peningkatan motivasi dan minat belajar serta mempersiapkan peserta didik menjadi individu yang kompeten.

d. Faktor Peningkatan Hasil Belajar

Faktor – faktor yang meningkatkan hasil belajar merupakan serangkaian upaya untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami, menguasai, dan menerapkan pengetahuan atau keterampilan yang dipelajari. Hal ini berimplikasi pada peningkatan nilai akademik, pendalaman pemahaman konsep, dan kemampuan mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks nyata. Namun, terdapat sejumlah faktor penghambat peningkatan hasil belajar, yang terbagi menjadi faktor internal seperti motivasi, minat, dan kemampuan kognitif individu. Begitupun dengan faktor eksternal seperti kualitas pengajaran, lingkungan belajar yang kondusif serta dukungan sosial dari keluarga dan teman sebaya. Dengan memahami dan mengoptimalkan faktor- faktor ini, pendidik dan orang tua dapat secara efektif membantu peserta didik untuk mencapai potensi akademik secara maksimal. Menurut Wulan Rahayu Syachtiyani & Novi Trisnawati (2021, hlm.93) menyatakan faktor yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar ialah:

1. Faktor dari dalam individu peserta didik diantaranya faktor jasmani atau kesehatan tubuh, faktor rohani atau keadaan batin, dan faktor psikologis.
2. Faktor dari luar diri peserta didik diantaranya yaitu faktor keluarga mulai dari cara mendidik yang diterapkan, hubungan dengan keluarga, serta dukungan yang diberikan oleh orang tua dan keluarga. Faktor sekolah seperti hubungan teman, cara mengajar pendidik, proses pembelajaran serta fasilitas yang diberikan. Adapun terdapat faktor dari masyarakat mulai dari peran diri dalam masyarakat, hubungan dengan lingkungan sekitar dan kondisi lingkungan.

Adapun faktor yang menjadi hambatan pada peningkatan hasil belajar menurut Homroul Fauhah & Brilliant Rosy (2021, hlm. 328) menyatakan yang mempengaruhi pada hasil belajar ialah:

1. Faktor Internal

- a) Faktor fisiologis yaitu dampak terhadap kondisi kesehatan yang sehat, tidak cacat fisik, dan sebagainya. Faktor ini bisa mempengaruhi peserta didik pada pembelajaran.
- b) Faktor psikologis, pada dasarnya peserta didik mempunyai mental yang berbeda-beda. Hal tersebut akan mempengaruhi hasil belajar, faktor ini mencakup intelegensi (IQ), bakat, minat, perhatian, motivasi, kognitif, dan penalaran.

2. Faktor Eksternal

- a) Faktor lingkungan akan berdampak pada hasil belajar, termasuk fisik dan sosial. Lingkungan alam seperti suhu, dan kelembaban. Belajar siang hari dalam ruangan dengan ventilasi udara kurang bagus akan menyebabkan pembelajaran kurang efektif dan munculah kegelisahan pada peserta didik berbeda dengan belajar pada saat pagi hari dimana udara sejuk dan mendukung dalam belajar.
- b) Faktor instrumental dirancang untuk mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan. Namun kendala pada faktor ini dimulai dari pendidik yang kurang menyampaikan materi pembelajaran dan penerapan kurikulum yang belum sesuai dengan sarana dan prasarana di sekolah.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal, eksternal, dan instrumental. Oleh karena itu perlu adanya motivasi dalam diri peserta didik untuk menumbuhkan semangat belajar agar mampu berkonsentrasi terhadap proses pembelajaran dan dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan.

7. Pembelajaran IPAS

a. Pengertian Pembelajaran IPAS

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah suatu pendekatan interdisipliner yang mengintegrasikan konsep dan prinsip dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam satu kesatuan pembelajaran. Pembelajaran IPAS ini merupakan pengintegrasian dari Kurikulum Merdeka yang menggabungkan pembelajaran terpadu dengan konsep-konsep dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di tingkat sekolah dasar

memiliki peran yang sangat krusial dalam membentuk dasar pemahaman peserta didik terhadap dunia di sekitar (Nurul, dkk. 2022). Pembelajaran IPAS pada kurikulum merdeka mengembangkan ketertarikan rasa ingin tahu dengan memiliki keterampilan inkuiri serta pemahaman konsep pada peserta didik. Pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran yang bersifat *scientific* dan *inquiry* sebagai pengalaman belajar secara langsung melalui keterampilan proses dan sikap ilmiah.

Pembelajaran IPAS berperan penting dalam mewujudkan profil pelajar pancasila sebagai representasi ideal profil peserta didik Indonesia. Tujuan pembelajaran IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi disekitar, keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik untuk menemukan solusi, tentunya pembelajaran IPAS memiliki tujuan untuk melatih sikap ilmiah pada peserta didik dengan memiliki sikap kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu yang tinggi, analitis, kemampuan mengambil keputusan yang tepat, dan menumbuhkan sikap tanggung jawab dalam diri peserta didik.

Pada pembelajaran IPAS penelitian lebih memfokuskan terhadap mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) dengan materi kegiatan ekonomi di kelas IV. Materi pembelajaran ini seringkali disajikan secara terpisah dari konteks kehidupan nyata peserta didik, kurangnya contoh – contoh konkret dan kasus - kasus nyata yang dapat membantu peserta didik untuk memahami penerapan konsep ekonomi dalam kehidupan sehari – hari. Tentunya dala variasi model, media, dan metode pembelajaran seperti permainan, simulasi atau studi kasus kurang efektif diberikan oleh pendidik dan cenderung tidak menyenangkan dalam proses pembelajarannya.

Pada penerapan pembelajaran IPS pendidik kurang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berinteraksi, dan mempraktikan konsep ekonomi secara langsung, sehingga pembelajaran cenderung berpusat pada pendidik dan peserta didik menjadi pasif dan hanya menerima informasi secara satu arah. Tak hanya itu kurangnya metode penilaian yang beragam, seperti

portofolio, presentasi, atau diskusi kelompok menjadi permasalahan peserta didik. Metode penilaian yang konvensional seperti tes tulis seringkali hanya mengukur kemampuan menghafalnya saja, dan bukan pemahaman konsep yang mendalam. Akibatnya, pendidik sulit untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, menyebabkan terjadinya rendahnya hasil belajar pada peserta didik sehingga tidak mencapai KKTP yang diharapkan. Pada permasalahan ini peneliti bertujuan untuk mengkonstruksi pemahaman konsep dan pengetahuan peserta didik dalam memahami materi kegiatan ekonomi seperti kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi pada peserta didik kelas IV sekolah dasar melalui pendekatan mata pelajaran IPS. Dalam konteks materi pelajaran ini memperkenalkan pemahaman konsep serta pemahaman mengenai produksi sebagai kegiatan menghasilkan barang atau jasa, distribusi sebagai proses penyaluran barang atau jasa dari produsen ke konsumen, dan konsumsi sebagai kegiatan menggunakan barang atau jasa untuk memenuhi kebutuhan. Penelitian ini menekankan pentingnya pemahaman konsep – konsep dasar kegiatan ekonomi sebagai pondasi pemahaman peserta didik yang terjadi dalam lingkungan sosial.

Peneliti akan menerapkan penelitian pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative* tipe *STAD* berbasis *Games based learning* yang di dalamnya mencakup diskusi kelompok, studi kasus, dan simulasi kegiatan ekonomi. Diskusi kelompok memungkinkan peserta didik untuk berbagi pemahaman dan pengalaman mereka tentang kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar. Studi kasus memberikan contoh nyata tentang bagaimana kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi terjadi dalam kehidupan sehari – hari. Simulasi kegiatan ekonomi, seperti bermain peran sebagai produsen, distributor, atau konsumen yang akan membantu peserta didik untuk mengalami langsung bagaimana kegiatan ekonomi berlangsung.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa Kurikulum Merdeka mengintegrasikan inovasi pada mata Pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS sebagai pendekatan terpadu yang bertujuan untuk membentuk dasar pemahaman peserta didik terhadap dunia di sekitar peserta didik. Pembelajaran IPAS dirancang untuk mengembangkan rasa ingin tahu, keterampilan inkuiri, dan

pemahaman konsep melalui pengalaman belajar langsung yang bersifat ilmiah. Pembelajaran IPAS berperan penting dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila yang mencakup kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahun yang tinggi, dan tanggung jawab.

b. Penerapan Pembelajaran IPS Pada Materi Kegiatan Ekonomi

Penelitian ini memfokuskan pada penerapan pembelajaran IPS pada materi kegiatan ekonomi untuk menyelesaikan permasalahan yang dialami oleh peserta didik. Tak hanya itu, permasalahan ini menyebabkan rendahnya hasil belajar pada ranah kognitif pada peserta didik, karena kurangnya pemberian pemahan konsep serta pengetahuan pada kegiatan pembelajaran ekonomi di kelas IV SDN 268 Panyileukan, sehingga peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditentukan. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan model, media , dan strategi yang inovatif untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Berikut peneliti akan membahas pada sub materi “Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?” pada bab 7 yang dilaksanakan dalam beberapa pertemuan, diantaranya yaitu:

Tabel 2.1 Kajian Materi Pada Pembelajaran Kegiatan Ekonomi

No	Kajian Materi	Pembahasan	Jadwal Pertemuan
1.	Aku dan Kebutuhanku	Mengenal cara mendapatkan barang kebutuhan	Pertemuan 1
2.	Bagaimana Aku Memenuhi Kebutuhanku?	Mengkaitkan pemahaman terhadap kebutuhan dan keinginan dengan nilai guna barang dan skala prioritas, serta mengenal nilai uang sebagai alat tukar dalam jual beli	Pertemuan 2
3.	Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Pemenuhan Kebutuhan	Menjelaskan alur kegiatan ekonomi dalam kegiatan jual beli sebagai salah satu cara pemenuhan kebutuhan manusia.	Pertemuan 3

Sumber : Amelia, dkk. (2021). Buku Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

B. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa penelitian terdahulu yang menjadi dasar rujukan untuk melaksanakan penelitian. Penelitian terdahulu yang akan digunakan dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Hasmar (2024) berjudul Pengaruh Pembelajaran *Cooperative* Tipe *STAD* Berbantuan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar pada peserta didik, setelah penerapan model pembelajaran *Cooperative*

tipe *STAD* berbantuan Multimedia Interaktif pada peserta didik kelas IV di SD Muhammadiyah Bantaeng mendapatkan nilai rata – rata *posttest* 93,89% dan pada hasil observasi menunjukkan peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran menjadi fokus dan tertarik pada materi yang disampaikan oleh pendidik. Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *Pre Eksperimen* menggunakan jenis *One Group Pretest Posttest Design*. Persamaan peneliti dengan peneliti terdahulu yang dilakukan oleh Asmar (2024) yaitu menerapkan model pembelajaran *cooperative* tipe *STAD* sebagai peningkatan hasil belajar pada peserta didik kelas IV sedangkan pada perbedaannya yaitu penggunaan desain penelitian *Pre Eksperimen* dengan desain *One Group Pretest Posttest Design*, sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *Quasi Eksperimen* dengan jenis desain *Nonequivalent Control Group Design*. Mata Pelajaran yang dituju pada peneliti terdahulu menggunakan mata pelajaran matematika, sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar pada peserta didik.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ihsan (2022) berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative* Tipe *STAD* Terhadap Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Kelas IV SDN Inpres Sangian Wera. Hasil dari penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menunjukkan bahwa model *Cooperative* tipe *STAD* memberikan peningkatan ketercapaian hasil belajar pada peserta didik kelas IV SDN Inpres Sangiang Wera dapat dibuktikan hasil uji *t* menggunakan (Statistik *Independent Sample t-test*) dengan bantuan IMB SPSS. 25. Terlihat bahwa nilai $\text{sig} = 5,324 > 2,086$ memiliki hasil penilaian pada pembelajarannya meningkat secara signifikan. Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *Quasi Eksperimen* jenis *Nonequivalent Control Group Design*.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Asmedy (2021) “Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative* Tipe *STAD* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar”. Hasil pada penelitian ini menunjukkan terdapatnya peningkatan hasil belajar yang signifikan dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative* tipe *STAD* di bandingkan dengan menggunakan metode konvensional, dapat dibuktikan melalui hasil uji-*t* yang diperoleh nilai

t_{hitung} sebesar 17,339 dan nilai t_{tabel} sebesar 1,670 dengan angka signifikansi 0,05 yang memiliki artian bahwa model pembelajaran tipe *STAD* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar. Pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *Quasi Eksperimen* dengan jenis *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas V di SDN I Dompu. Persamaan penelitian dengan peneliti terdahulu yang dilakukan oleh Asmedy (2021) yaitu menggunakan model pembelajaran *cooperative* tipe *STAD* untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan metode penelitian *Quasi Eksperimen* dengan jenis desain *Nonequivalent Control Group Design*. Perbedaan pada penelitian terdahulu menggunakan subjek peserta didik kelas V sedangkan pada penelitian ini menggunakan subjek kelas IV Sekolah Dasar.

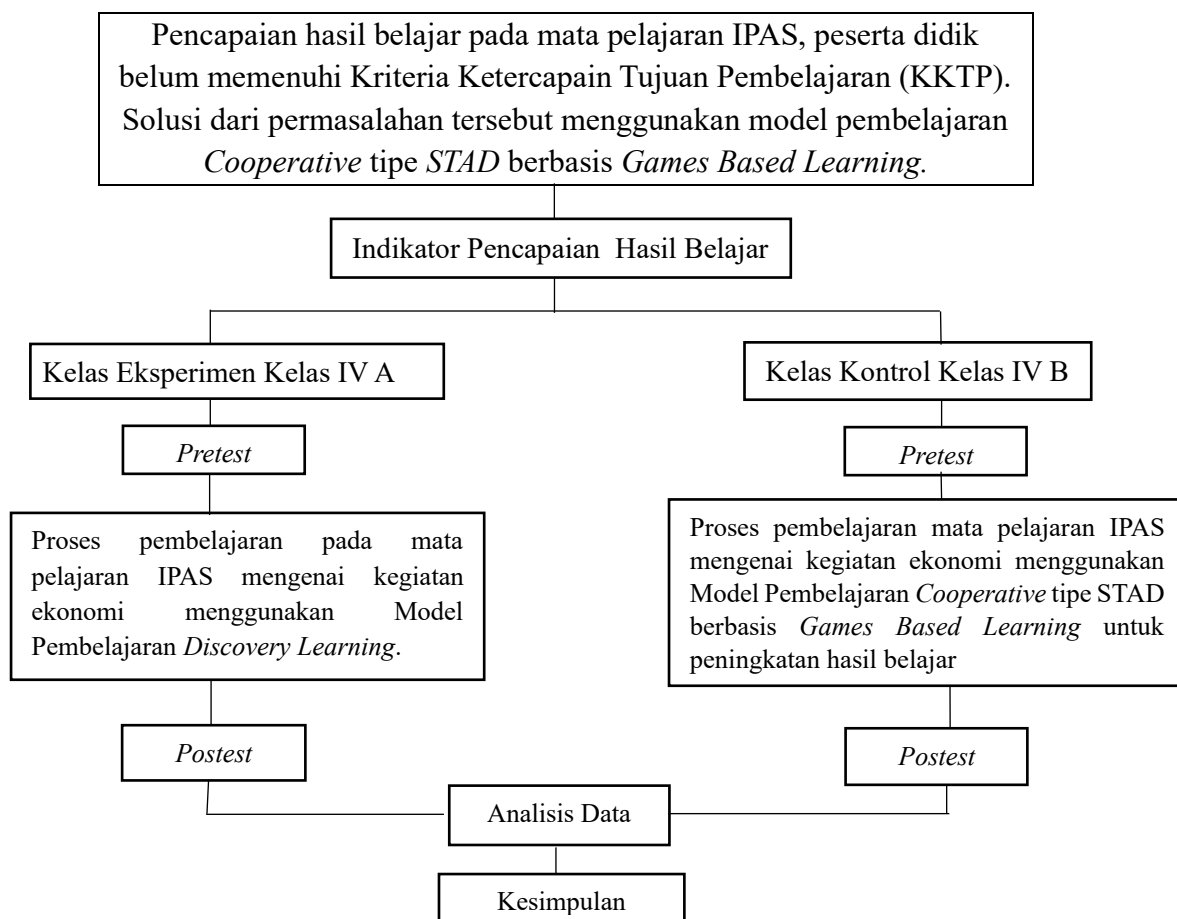
Berdasarkan uraian diatas, dalam penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaannya terletak pada penggunaan model pembelajaran *Cooperative* tipe *STAD* dalam meningkatkan hasil belajar. Perbedaannya terletak pada media pembelajaran yang digunakan. Penelitian terdahulu menggunakan berbagai media interaktif dan kontekstual, sementara penelitian ini berfokus pada pengembangan media berbasis *Games Based Learning*. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas model pembelajaran *Cooperative* tipe *STAD* berbasis *Games Based Learning* terhadap peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif peserta didik kelas IV di SDN 268 Panyileukan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi Experiment* dan desain *Nonequivalent Control Group Design*.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan sebuah gambaran yang berupa konsep yang di dalamnya menjelaskan tentang hubungan antara variabel yang lainnya (Ahyar, 2020. hlm.321). Menurut McGaghie (dalam Hayati, 2020), kerangka pemikiran ialah proses melakukan pengaturan untuk melakukan penyajian pertanyaan dalam penelitian dengan mendorong penyelidikan menyajikan permasalahan dan konteks penyebab peneliti melaksanakan studi tersebut. Sementara itu menurut Suriasumantri (dalam Sugiyono, 2017, hlm.128) mengungkapkan bahwa kerangka pemikiran merupakan penjelasan sementara

dari gejala- gejala yang menjadi pokok permasalahan. Kerangka pemikiran menjadi pondasi konseptual yang membantu peneliti untuk mengembangkan dan menyajikan kajian penelitian serta sebagai panduan seluruh proses penelitian, mulai dari perumusan masalah hingga penarikan kesimpulan.

Pada penelitian ini, variabel terikat yang diteliti atau objek penelitiannya adalah rendahnya peningkatan hasil belajar yang tidak mencapai KKTP pada peserta didik. Sedangkan untuk subjek dalam penelitian ini di bagi menjadi dua kelas yaitu kelas eksperimen di kelas IV A dan kelas kontrol di kelas IV B yang bertempat di SDN 268 Panyileukan. Kelas eksperimen akan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Tipe STAD* berbasis *Games Based Learning* sedangkan pada kelas kontrol menggunakan model konvensional dengan penerapan model pembelajaran *Discovery Learning*. Maka dari itu, peneliti membuat kerangka berpikir yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Bagan 2.1
Skema Kerangka Pemikiran

D. Asumsi Dan Hipotesis

1. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian adalah dugaan sementara yang akan diuji kebenarannya melalui penelitian. Asumsi ini menjadi landasan bagi peneliti untuk merumuskan masalah, menentukan metode penelitian, dan menarik kesimpulan. Menurut Arikunto (2013, hlm. 65) asumsi adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik. Oleh sebab itu, keputusan tentang permasalahan merupakan asumsi bagi seorang peneliti sebelum hasil penelitian selesai. Asumsi penelitian berkaitan dengan sifat dasar objek penelitian, dan hubungan antar variabel, asumsi yang baik harus relevan dengan masalah penelitian, masuk akal, dan didukung oleh teori atau bukti yang ada.

Asumsi yang mendasari penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif dalam menerapkan mata pelajaran IPS pada materi kegiatan ekonomi di kelas IV SDN 268 Panyileukan, tentunya peneliti akan mengidentifikasi terhadap peningkatan hasil belajar dalam penerapan model pembelajaran *cooperative* tipe *STAD* berbasis *games based learning*, apakah terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan atau tidak.

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berdasarkan gagasan Sugiyono (2017) diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, dan penelitian terdahulu yang telah diuraikan sebelumnya. Hipotesis berfungsi sebagai panduan arah penelitian dan akan diuji kebenarannya melalui pengumpulan dan analisis data, sedangkan menurut Wibowo (2021, hlm.72) menyatakan bahwa “Hipotesis merupakan dugaan atau jawaban yang benar atau salah”. Dalam melaksanakan penelitian diperlukan hipotesis yang benar peneliti dapat menentukan teknik dalam menguji hipotesis yang ada. Hipotesis merupakan dugaan sementara dari masalah yang diuji berdasarkan kenyataan yang melewati fakta – fakta dan kajian teori. Maka dari itu peneliti merumuskan hipotesis statistik sebagai berikut:

1) Rumusan Masalah Kedua

H_0 : Terdapat peningkatan yang signifikan dalam penerapan model *Cooperative* tipe *STAD* berbasis *Games Based Learning* terhadap hasil belajar.

H_a : Tidak terdapat peningkatan yang signifikan dalam penerapan model

Cooperative tipe *STAD* berbasis *Games Based Learning* terhadap hasil belajar.

2) Rumusan Masalah Ketiga

H_o : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan model

Cooperative tipe *STAD* berbasis *Games Based Learning* terhadap hasil belajar.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan model *Cooperative*

tipe *STAD* berbasis *Games Based Learning* terhadap hasil belajar.