

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Model ini berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan serta melaksanakan aktivitas pembelajaran, sebagaimana diungkapkan oleh Ardiani dkk, (2019, hlm. 15). Secara umum, model pembelajaran mencakup serangkaian proses belajar mengajar dari awal hingga akhir, yang melibatkan aktivitas guru dan peserta didik dalam desain pembelajaran tertentu yang didukung oleh bahan ajar khusus, serta interaksi yang terjadi antara guru, peserta didik, dan bahan ajar tersebut. Sebuah model pembelajaran biasanya terdiri dari beberapa tahapan proses yang harus dilalui.

Lebih lanjut, model pembelajaran merupakan pola prosedur sistematis yang dikembangkan berdasarkan teori yang relevan untuk mengorganisasi proses belajar mengajar guna mencapai tujuan pembelajaran. Model ini berkaitan dengan pemilihan strategi dan penataan struktur metode, keterampilan, dan aktivitas peserta didik. Akan tetapi, terdapat beberapa prinsip yang harus dipenuhi agar skema tersebut dapat dianggap sebagai model pembelajaran yang valid (Sani, 2020, hlm. 89). Sejalan dengan pendapat tersebut, Trianto (2022, hlm. 51-52) menambahkan bahwa model pembelajaran merujuk pada pendekatan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, termasuk tahapan-tahapan dalam kegiatan tersebut, dan dinilai sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pengertian model pembelajaran yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan pola pilihan para pendidik untuk merancang pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pendidik dalam merancang dan melaksanakan

proses belajar mengajar. Penggunaan model dalam pembelajaran dapat membantu pendidik mencapai tujuan atau kompetensi belajar secara maksimal. Selain itu, pendidik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengembangkan kemampuan peserta didik secara efektif dan efisien dalam proses pembelajaran.

b. Manfaat Model Pembelajaran

Model pada proses pembelajaran memiliki sejumlah manfaat yang signifikan dalam dunia pendidikan. Menurut Asyafah, (2019, hlm. 23) manfaat model pembelajaran mencakup beberapa aspek, antara lain ialah sebagai pedoman kepada perancang pembelajaran secara pendidik dalam merencanakan proses pembelajaran, memudahkan pengajar dalam mengajarkan peserta didik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan, serta membantu seorang peserta didik untuk memperoleh suatu informasi, keterampilan dan nilai-nilai, ide, cara seorang berpikir dan strategi belajar yang diperlukan untuk bisa mencapai tujuan pada proses pembelajaran.

Selanjutnya, Octavia, (2022, hlm. 2906) menekankan bahwa model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman dalam merancang atau mengimplementasikan proses pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan model yang tepat sangat penting untuk disesuaikan dengan berbagai faktor, seperti sifat materi yang baru akan peserta didik pelajari, tujuan atau kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik, serta tingkat suatu kemampuan pada setiap peserta didik itu sendiri. Selain itu, Soesilo et al., (2023, hlm. 307) menyatakan bahwa salah satu manfaat dari model pembelajaran adalah mendorong peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran, sehingga memudahkan mereka dalam memahami materi pelajaran. Di samping itu, model pembelajaran juga dapat kemudian berfungsi sebagai acuan atau panduan dalam merancang berbagai aktivitas atau kegiatan secara terstruktur.

Berdasarkan beberapa manfaat model pembelajaran yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa, model pembelajaran memudahkan pendidik untuk melaksanakan proses pembelajaran, selain itu model pembelajaran dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan membantu peserta didik melakukan sesuatu dengan sistematis. Pemilihan model pembelajaran harus tepat dan sesuai dengan karakteristik,

kemampuan peserta didik sehingga tujuan dari pembelajaran tercapai. Maka dari itu pendidik dapat mengetahui berbagai jenis model pembelajaran, agar dapat menyesuaikannya dengan materi yang akan diajarkan, sehingga tujuan pembelajaran akan lebih mudah dicapai oleh peserta didik.

c. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Kualitas pembelajaran yang efektif sangat dipengaruhi oleh pemilihan model pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik. Model pembelajaran merupakan salah satu faktor kunci yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik perlu memilih jenis model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Rokhimawan dkk., (2022, hlm 2080) mengidentifikasi beberapa jenis model pembelajaran yang sering digunakan, antara lain adalah Model pembelajaran berbasis masalah, Model pembelajaran berbasis proyek, Model pembelajaran *inquiry*, Model pembelajaran *discovery* dan Model pembelajaran *cooperative*.

Selanjutnya, Prihatmojo et al. (2020, hlm. 7) juga mencantumkan jenis-jenis model pada proses pembelajaran yang dapat mengoptimalkan kegiatan pembelajaran, yaitu ialah pembelajaran dengan model *cooperative*, pembelajaran dengan model kontekstual, pembelajaran dengan model terpadu, pembelajaran dengan model quantum dan pembelajaran dengan model berbasis masalah Project Based Learning (PBL). Selain itu, Barella dkk., (2024, hlm. 143) menyebutkan beberapa model pembelajaran, antara lain: 1) Direct Instruction Learning (pembelajaran dengan model langsung), 2) *Cooperative learning* pembelajaran model *cooperative*, 3) Problem Based Learning (pembelajaran model berbasis masalah), 4) Student Centered Learning (pembelajaran model berbasis SCL), 5) Contextual Teaching Learning (pembelajaran model kontekstual), 6) Model pembelajaran berbasis PAIKEM, dan 7) Model pembelajaran berbasis konstruktivistik.

Berdasarkan berbagai jenis model pembelajaran yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran, pendidik harus mempertimbangkan kesesuaian model dengan materi yang diajarkan. Kesalahan dalam pemilihan model pembelajaran dapat mengakibatkan

proses pembelajaran menjadi tidak efektif, sehingga peserta didik kesulitan dalam memahami materi. Oleh karena itu, ketepatan pendidik dalam memilih model pembelajaran menjadi faktor penting yang dapat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, model pembelajaran yang diterapkan adalah model pembelajaran *cooperative*.

d. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan kelompok dengan jumlah anggota tertentu, yang bertujuan untuk mendorong setiap anggota kelompok mencapai hasil belajar yang optimal. Tujuan utama dari model ini adalah untuk memaksimalkan pencapaian hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Pendekatan ini didasarkan pada gagasan bahwa anggota kelompok mungkin memiliki pengetahuan yang bervariasi, mulai dari rendah hingga tinggi. sehingga dengan adanya perbedaan variasi mengakibatkan adanya forum diskusi yang dapat memotivasi peserta didik yang ada dalam kelompok tersebut (Putri dkk., 2024. hlm 3).

Pembelajaran kooperatif adalah model di mana peserta didik belajar dan bekerja secara kolaboratif dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat hingga lima orang peserta didik, dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen menurut Nurdyansyah (Anwar dkk., t.t.) (dalam Mardiyanti dkk., 2022. hlm 116). Konsep heterogenitas dalam konteks ini merujuk pada keberagaman latar belakang anggota kelompok, yang mencakup perbedaan dalam kemampuan akademik, gender, ras, dan bahkan etnisitas. Pendekatan ini dirancang untuk melatih peserta didik agar dapat menerima perbedaan dan bekerja sama dengan teman-teman yang berasal dari latar belakang yang berbeda, serta memiliki tingkat pengetahuan yang bervariasi.

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran secara berkelompok yang beranggotakan empat sampai orang, kelompok ini juga dibuat secara heterogen atau tidak memandang perbedaan yang ada didalam kelas, pembelajaran kooperatif ini mempunyai tujuan yakni untuk memaksimalkan hasil belajar serta

motivasi belajar peserta didik karena model yang digunakan bersifat *student centered*.

2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD

Model pembelajaran *Student team achievement divisions* (STAD) merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang paling sederhana dan dianggap sebagai model yang paling sesuai untuk digunakan oleh para guru yang pertama kali menerapkan pendekatan kooperatif. Model STAD terdiri dari lima komponen utama, yaitu presentasi di dalam kelas, kerja tim, kuis, skor hasil setiap individu, dan pengakuan tim. Model ini dapat diterapkan pada materi dari kurikulum yang dirancang khusus untuk pembelajaran kelompok peserta didik yang dipublikasikan oleh John Hopkins *Team Learning Project*, atau dapat juga digunakan pada materi yang diadaptasi dari buku teks, sumber-sumber terbitan lainnya, atau materi yang disusun oleh pendidik. Selain itu, model STAD membantu mendorong peserta didik untuk bekerja sama di dalam kelompok, dan teknik ini efektif diterapkan untuk semua mata pelajaran serta untuk berbagai tingkat usia peserta didik. Menurut Herlina dkk., (2019, hlm. 175) *Student team achievement divisions* (STAD) adalah strategi pembelajaran kooperatif yang melibatkan beberapa kelompok kecil peserta didik dengan tingkat kemampuan akademik yang berbeda-beda, yang saling berkolaborasi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Student team achievement divisions* (STAD) menekankan pentingnya kerja sama antar peserta didik dalam kelompok untuk memahami materi pelajaran. Dengan demikian, setiap anggota kelompok diharapkan dapat memahami dan bertanggung jawab terhadap hasil kelompoknya. Hal ini akan mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

b. Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD

Beberapa kelebihan pembelajaran kooperatif menurut Sanjaya dalam Fiteriani (2016, hlm. 8-9) adalah sebagai berikut :

- a) Peserta didik tidak terlalu bergantung pada guru, melainkan dapat meningkatkan kepercayaan diri dalam berpikir secara mandiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, serta belajar dari teman-teman sekelas.
- b) Pembelajaran ini membantu peserta didik untuk menghargai orang lain dan menyadari keterbatasan diri mereka dengan menerima perbedaan yang ada.
- c) Model ini memberdayakan setiap peserta didik untuk lebih bertanggung jawab atas proses belajar mereka.
- d) Peserta didik dapat mengembangkan kemampuan untuk menguji ide dan pemahaman mereka sendiri, serta menerima umpan balik. Mereka dapat berlatih memecahkan masalah tanpa rasa takut akan kesalahan, karena keputusan yang diambil merupakan tanggung jawab kelompok.
- e) Interaksi selama pembelajaran kooperatif berlangsung dapat meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berfikir. Hal ini berguna untuk proses pendidikan jangka panjang.

Sementara itu, kelebihan lain menurut Hamadayama (dalam Syamsu dkk., 2019, hlm. 347) meliputi:

- a) Peserta didik bekerjasama dalam mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi norma-norma kelompok.
- b) Peserta didik aktif dalam membantu dan memotivasi satu sama lain untuk mencapai keberhasilan.
- c) Mereka berperan sebagai tutor sebaya, yang dapat meningkatkan keberhasilan kelompok.
- d) Pembelajaran ini juga meningkatkan kecakapan individu.
- e) Selain itu, kecakapan kelompok juga mengalami peningkatan

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe STAD terletak pada kemampuannya untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik melalui kerja kelompok, serta meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

c. Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD

Terdapat kekurangan dalam model pembelajaran kooperatif Menurut Hamadayama (dalam Syamsu dkk., 2019, hlm. 347) adalah sebagai berikut :

- a) Peserta didik yang dianggap memiliki kelebihan sering kali merasa terhambat

oleh peserta didik yang dinilai kurang memiliki kemampuan. Akibatnya, situasi ini dapat mengganggu iklim kerja sama dalam kelompok.

- b) Keberhasilan pembelajaran kooperatif dalam mengembangkan kesadaran berkelompok memerlukan waktu yang cukup lama. Hal ini menunjukkan bahwa pencapaian tersebut tidak dapat diraih hanya melalui satu kali penerapan atau secara sporadis.

Meskipun kemampuan untuk bekerja sama merupakan keterampilan yang sangat penting bagi peserta didik, banyak aktivitas dalam kehidupan sehari-hari yang lebih mengandalkan kemampuan individu. Berdasarkan pemaparan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa kekurangan model pembelajaran kooperatif merupakan hal dimana harus memerlukan waktu yang panjang untuk menjelaskan tentang pembelajaran kooperatif namun masih banyak individu yang merasa dirinya mempunyai kelebihan sehingga sangat terhambat oleh individu yang dianggap tidak memiliki kemampuan.

d. Langkah-langkah Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD

Adapun langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student team achievement divisions (STAD)* Menurut Trianto (Suryana dkk, 2018. hlm 135) sebagai berikut :

- a) Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada saat pembelajaran kemudian pendidik memberikan motivasi belajar kepada peserta didik yang bertujuan untuk membangkitkan semangat belajarnya.
- b) Pendidik menyampaikan informasi terkait pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan menghubungkan dengan pertemuan sebelumnya sehingga terjadi forum diskusi awal terkait materi yang akan dipelajari.
- c) Peserta didik dibagi menjadi kelompok kecil yang berjumlah 4-5 orang dalam satu kelompok belajar.
- d) Pendidik membimbing semua kelompok belajar pada saat proses pengerjaan lembar kerja agar pendidik dapat mengontrol peserta didik untuk mengerjakan secara bersama dengan saling memotivasi.
- e) Pendidik melakukan evaluasi dengan menilai hasil pembelajaran terkait materi yang telah diajarkan dan meminta kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja mereka.

- f) Pada langkah terakhir, sebelum penutupan, peserta didik diberikan penghargaan sesuai dengan hasil belajar individu maupun kerja sama dalam kelompok.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala hal yang mencakup alat bantu yang digunakan oleh guru untuk melibatkan semua panca indera, yaitu penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman, dan pengecap, dalam proses penyampaian materi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai pengantar informasi yang dirancang khusus untuk memenuhi tujuan dalam konteks belajar-mengajar dan membantu pendidik dalam menyampaikan materi (Hasan M., dkk, 2021, hlm. 28). Sementara itu, menurut (Wulandari dkk., 2023. hlm 3929) media pembelajaran adalah salah satu elemen yang cukup berperan penting pada proses pembelajaran karena dengan penggunaan media guru dapat dengan mudah menyampaikan materi yang akan dijelaskan atau dengan kata lain media bisa menjadi perantara pada proses pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan peserta didik memahami materi yang diajarkan oleh pendidik. Hal ini mencakup orang, benda, dan lingkungan. Arsyad (Aghni, 2018. hlm 99) menegaskan bahwa media pembelajaran mencakup seluruh alat, pengaturan, dan aktivitas yang dirancang untuk meningkatkan pengetahuan, mengubah sikap serta mengajarkan keterampilan kepada penggunanya. Di sisi lain, Ayuba (Pratiwi dkk, 2018, hlm. 196), menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan materi pembelajaran dapat menginspirasi mereka untuk belajar, serta memotivasi peserta didik dalam penerapan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar yang dicapai. Hamka (Nurfadhillah, M.Pd, 2021. hlm 13) dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu, baik yang berbentuk fisik maupun non-fisik, yang secara sengaja digunakan sebagai penghubung antara pengajar dan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Tujuan dari penggunaan media ini adalah untuk mempercepat penerimaan materi oleh seluruh peserta didik dan menarik minat mereka untuk melanjutkan pendidikan. Selain itu, Sanaky (dalam Labib dkk., 2017, hlm. 17) menjelaskan bahwa alat pendidikan, seperti

media pembelajaran, dapat berfungsi sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa definisi yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran yang bertujuan untuk menambah pengetahuan baru bagi peserta didik sangat dipengaruhi oleh media pembelajaran. Media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, menarik minat peserta didik, serta merangsang pikiran, perasaan, dan sikap mereka. Dalam konteks ini, guru memanfaatkan media pendidikan untuk meningkatkan minat peserta didik selama proses pembelajaran. Namun, peserta didik cenderung kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran jika guru hanya menggunakan media yang telah tersedia atau media konvensional yang sudah sering digunakan, sehingga menimbulkan rasa bosan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran, terutama media interaktif, dianggap cukup efektif. Pada kenyataannya, media pembelajaran diterapkan di semua jenjang pendidikan, tidak hanya di sekolah dasar, tetapi juga di tingkat menengah pertama dan menengah atas, di mana media digunakan untuk menyampaikan konten atau informasi. Meskipun demikian, perbedaan terletak pada konten yang diajarkan dan ketepatan penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu, penting untuk menyesuaikan penggunaan media di sekolah dasar dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses kegiatan belajar, media pembelajaran memiliki berbagai fungsi yang signifikan (Putri dkk., 2024). Kemudian menurut Sanjaya (dalam Aghni, 2018. hlm 100) menguraikan beberapa fungsi tersebut dalam beberapa kategori, sebagai berikut:

1) Fungsi komunikatif

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang memfasilitasi komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan, sehingga mempermudah proses penyampaian informasi.

2) Fungsi motivasi

Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik pada proses belajar. Sebagai upaya untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik, media pembelajaran sedang dikembangkan dengan tidak hanya mengintegrasikan fitur-fitur artistik, tetapi juga mempermudah peserta didik untuk memahami sebuah informasi yang disampaikan.

3) Fungsi kebermaknaan

Peningkatan informasi dalam bentuk data dan fakta dapat berkontribusi terhadap perkembangan aspek kognitif tingkat rendah melalui penerapan media pembelajaran. Namun, media tersebut juga memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menganalisis dan menciptakan, yang merupakan aspek kognitif tingkat tinggi. Selain itu, penggunaan media juga dapat memperbaiki beberapa sifat, sikap dan kompetensi peserta didik.

Adapun fungsi dari media pembelajaran menurut oleh Levie dan Lents (dalam Putri dkk., 2024), mengemukakan bahwa adanya empat fungsi dari media pembelajaran yakni:

- 1) Fungsi atensi, yang berperan dalam menciptakan perhatian peserta didik dan menarik fokus mereka pada materi yang disajikan.
- 2) Fungsi afektif, yang bertujuan untuk menciptakan kenyamanan emosional bagi peserta didik selama proses belajar.
- 3) Fungsi kognitif, yang mempercepat pemahaman dan pengingatan terhadap pesan yang ditampilkan.
- 4) Fungsi kompensatoris, yang mengakomodasi peserta didik yang memiliki kelemahan atau lambat dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan secara verbal.

Sementara itu, fungsi media pembelajaran menurut Oemar Hamalik (dalam Tafonao, 2018, hlm. 107) mempunyai fungsi yang luas diantaranya:

- 1) Fungsi edukatif, di mana setiap kegiatan media komunikasi mengandung sifat mendidik dan memberikan efek positif terhadap pendidikan.
- 2) Fungsi sosial, yang memberikan informasi aktual dan pengalaman dalam berbagai aspek kehidupan sosial.
- 3) Fungsi ekonomis, yang memungkinkan penggunaan media komunikasi secara

intensif dalam bidang perdagangan dan industri.

- 4) Fungsi politis, di mana media komunikasi berperan dalam politik pembangunan, baik material maupun spiritual.
- 5) Fungsi seni dan budaya, yang memungkinkan perkembangan di bidang seni dan budaya untuk tersebar melalui media komunikasi.

Sedangkan menurut Daryanto (dalam Mustaqim, 2016, hlm. 177) media pembelajaran berfungsi sebagai pembawa pesan dari guru atau pendidik kepada peserta didik selama proses pembelajaran. Media ini berperan sebagai pilar yang menciptakan hubungan timbal balik yang menyenangkan dan menarik di dalam kelas.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam melibatkan peserta didik dan memberikan mereka pengalaman positif. Peran media pembelajaran adalah untuk memberikan rangsangan kepada peserta didik, meningkatkan minat mereka, serta berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pengetahuan secara lebih konkret. Selain itu, media pembelajaran juga mendukung guru dalam membuat keputusan mengenai cara penggunaan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sebagai fasilitator, guru harus mampu memberikan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik, dan memanfaatkan berbagai media merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan. Dengan demikian, fungsi-fungsi tertentu dari media dapat mendukung pemahaman tentang bagaimana media visual dan media secara umum digunakan dalam proses pembelajaran.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Adapun jenis media pembelajaran menurut satrianawati (dalam Etayanti dkk., 2024, hlm. 95) media dalam pembelajaran ini memiliki ragam-ragam yang secara general yang tergolong menjadi:

- 1) Media visual, yakni media yang bergantung pada indra penglihatan. Contohnya media gambar, foto, poster, komik, buku.
- 2) Media audio ialah media yang bergantung pada indera pendengaran. Contohnya radio, musik, kaset, CD.
- 3) Media pada audio dan visual adalah media yang memiliki keterkaitan kepada semua panca indera serta pendengaran. Contohnya film, televisi dan vcd serta

drama.

- 4) Multimedia merupakan gabungan dari semua ragam media yang terangkum menjadi satu. Contohnya adalah jaringan global yang ada pada semua media.

Berikutnya Rahma, F. I., (2019, hlm. 89) menyatakan tentang ragam-ragam media pembelajaran seperti di bawah ini :

- 1) Media visual diam termasuk kata-kata dan tulisan, gambar dan simbol, foto, bagan, poster, diagram, dan buku, antara lain.
- 2) Media tampilan, seperti papan tulis dan papan tulis, papan flanel, bagan file dan peta.
- 3) Gambar statis yang diproyeksikan, seperti gambar, foto, tabel, skema, esai, dan sebagainya.

Media visual, audio, dan audio-visual yakni tiga kategori utama media pembelajaran, menurut beberapa pandangan yang sudah disebutkan sebelumnya. Media visual meliputi gambar, teks, dan foto yang bisa dilihat dan dinikmati melalui indera penglihatan. Televisi, radio, dan contoh media audio, yang berhubungan dengan indera pendengaran. Dalam konteks pendidikan di era digital, pendidik dituntut untuk menyesuaikan pilihan media yang akan digunakan, mengingat bahwa saat ini semua berbasis teknologi informasi (IT) yang menekankan pada penggunaan media interaktif. Media interaktif terbukti sangat berpengaruh terhadap peserta didik, terutama karena kemampuannya untuk meningkatkan proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh daya tarik visual dan auditori yang dimiliki media tersebut, yang sangat disukai oleh peserta didik, khususnya di tingkat sekolah dasar, yang cenderung menyukai permainan. Oleh karena itu, pemilihan media Canva dianggap sangat tepat untuk penelitian ini.

Selanjutnya, peneliti akan membahas media pembelajaran Canva, yang merupakan salah satu bentuk media interaktif yang menawarkan berbagai fitur, seperti *template* desain dan elemen yang dapat digunakan dalam pembuatan alat penilaian. Media ini dapat dimanfaatkan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Terdapat banyak *template* dalam Canva yang dapat digunakan oleh pengajar untuk menciptakan bahan ajar yang lebih kreatif dan inovatif.

4. Media Canva

a. Pengertian Media Canva

Canva merupakan sebuah program desain daring yang menawarkan berbagai alat, termasuk untuk pembuatan presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, dan infografis, spanduk, selebaran, sertifikat, ijazah, kartu undangan, kartu nama, kartu ucapan terima kasih, kartu pos, logo, label, penanda buku, buletin, sampul CD, sampul buku, wallpaper desktop, template, editing foto, gambar mini youtube, cerita instagram, kiriman twitter, dan bahkan sampul facebook. Canva merupakan sebuah tool desain grafis yang membantu pengguna merancang desain kreatif secara *online*. Canva adalah platform desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen serta konten visual lainnya (Yuliana dkk., 2023. hlm 251). Aplikasi ini juga menawarkan berbagai template desain yang dapat digunakan, baik yang tersedia secara gratis (*free*) maupun yang berbayar (*pro*). Canva memungkinkan pengguna untuk menciptakan dan merancang berbagai jenis desain kreatif, termasuk brosur, iklan, presentasi, video, dan infografis.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Canva merupakan salah satu bentuk media interaktif yang menyediakan beragam fitur desain. Media ini dapat dimanfaatkan dalam pembuatan perangkat ajar dan berfungsi sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Terdapat banyak template dalam Canva yang dapat digunakan oleh pengajar untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

b. Kelebihan Media Canva

Kelebihan media *Canva* menurut (Yuliana dkk., 2023) menyatakan bahwa kelebihan Canva diantaranya memiliki beragam desain grafis, animasi, template, dan nomor halaman yang menarik. Hal ini dapat meningkatkan kreativitas pendidik dalam merancang media pembelajaran berkat banyaknya fitur yang telah disediakan, termasuk memuat fitur drag dan drop. Selain itu, media ini dapat menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran yang praktis, peserta didik juga dapat mempelajari kembali materi melalui media pembelajaran canva yang telah diberikan oleh pendidik, media ini menawarkan resolusi gambar

yang baik dan slide media canva dapat dicetak dengan otomatisnya pengaturan ukuran cetakan kemudian dapat melakukan kolaborasi dengan pendidik lain dalam mendesain media dan membuat tim desain Canva untuk saling berbagi media pembelajaran. Kemudian media ini memungkinkan pendidik untuk mendesain media pembelajaran kapan saja tidak hanya menggunakan laptop tetapi juga dapat menggunakan ponsel.

Sedangkan menurut (Monoarfa, dkk., 2021. hlm 1088-1089) Adapun kelebihan serta kekurangan yang ada pada aplikasi Canva. Kelebihan aplikasi Canva adalah sebagai berikut:

- a) Aplikasi Canva mempermudah pengguna dalam menghasilkan desain yang diinginkan atau dibutuhkan seperti pembuatan poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi serta berbagai jenis desain lainnya yang tersedia di dalam platform ini.
- b) Dengan menyediakan beragam template yang menarik dan siap pakai, aplikasi ini mempermudah pengguna dalam membuat desain yang diinginkan, hanya dengan menyesuaikan elemen-elemen seperti tulisan, warna, ukuran, gambar, dan aspek lainnya yang telah disediakan.
- c) Aplikasi Canva dapat diakses dengan mudah oleh semua kalangan, karena tersedia untuk perangkat Android maupun iPhone. Pengguna hanya perlu mengunduh aplikasi ini untuk mengaksesnya melalui ponsel. Sementara itu, bagi pengguna laptop, akses dapat dilakukan dengan membuka browser Chrome atau situs web Canva, sehingga tidak perlu mengunduh aplikasi untuk dapat menggunakan layanan tersebut.

Maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan media *Canva* adalah mudah diakses menggunakan *handphone* dalam penggunaannya, media *Canva* juga merupakan media yang interaktif dan inovatif karena dengan adanya penggunaan media tersebut pembelajaran akan menyenangkan dan lebih komunikatif dan tentu akan meningkatkan kualitas pembelajaran, program yang mudah untuk diakses juga mudah untuk digunakan akan membuat peserta didik cenderung lebih bersemangat ketika pembelajaran dimulai.

c. Kekurangan Media *Canva*

Kekurangan aplikasi *Canva* menurut (Monoarfa, dkk., 2021. hlm 1089) adalah mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, bila mana tidak adanya internet atau kuota dalam gawai maupun laptop yang akan menjangkau aplikasi *Canva*, *Canva* tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain. Menurut (Yuliana dkk., 2023) *Canva* mengandalkan jaringan internet yang cukup stabil, jika tidak adanya internet atau kuota pada handphone maupun laptop, maka *Canva* tidak dapat diakses dan digunakan untuk proses mendesain; dalam aplikasi *Canva* ada template, stiker, ilustrasi, font, dan lain-lain secara berbayar.

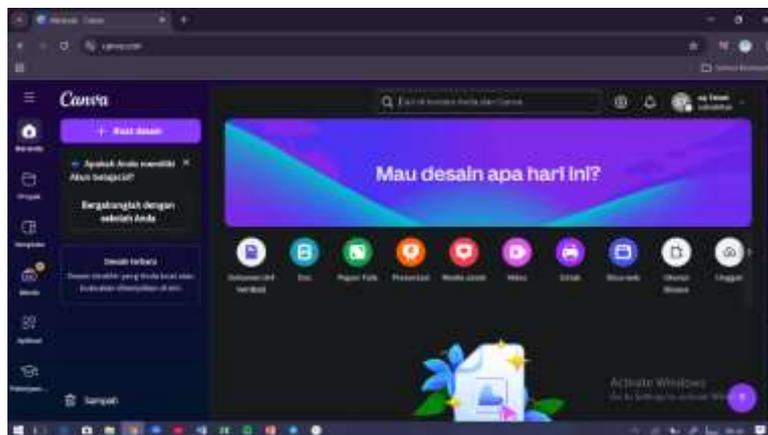
Maka dapat disimpulkan bahwa kekurangan media *canva* yakni dalam proses pembuatan desain oleh pendidik aplikasi ini tidak bisa diakses tanpa koneksi internet, namun bagi peserta didik ha ini bisa ditanggulangi dengan membuka file yang sebelumnya sudah pendidik download sehingga peserta didik tidak perlu menggunakan jaringan internet untuk membuka desain kembali.

d. Langkah-langkah Penggunaan *Canva*

Adapun langkah-langkah penggunaan aplikasi *canva* dalam pembuatan *canva* sebagai media interaktif, media *canva* mampu dikatakan interaktif karena menurut menurut Cheng (dalam Tarigan dkk, 2015. hlm) mengatakan bahwa media interaktif dirancang untuk menawarkan untuk pembelajaran yang interaktif dalam bentuk 3D, grafik, suara, video, animasi dan menciptakan interaksi. Dalam penggunaannya *canva* mampu menjadi satu media yang didalamnya bisa memuat banyak hal seperti pembuatan bahan ajar, quis interaktif, *power point* interaktif dan masih banyak hal lainnya yang bisa dibuat menggunakan *canva*. Oleh karena itu, peneliti memilih *canva* sebagai media interaktif sebagai upaya peningkatan hasil belajar peserta didik, dengan adanya media interaktif juga peneliti memiliki harapan agar peserta didik mampu berinteraksi secara langsung dengan media yang digunakan dan pendidik hanya sebagai motivator saja. Berikut adalah langkah-langkah penggunaan *canva*:

1) Buka canva

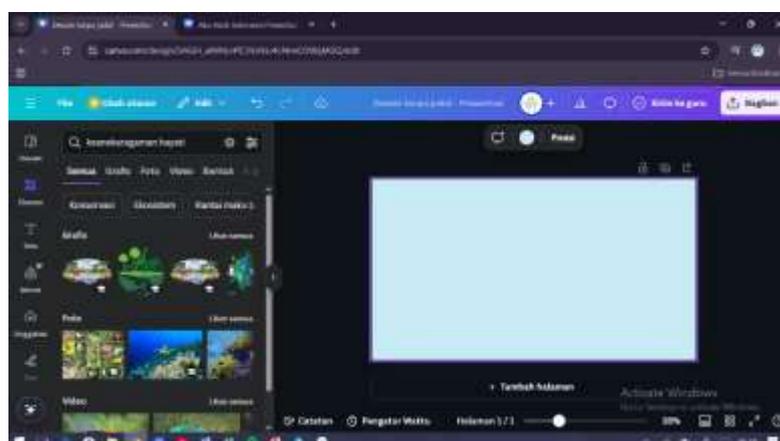
Pertama-tama, akses situs <https://www.canva.com/> atau bisa *download* aplikasi canva terlebih dahulu kemudian membuat akun jika belum memiliki akun.



Gambar 2. 1 Membuka *website* canva

2) Membuat desain

Setelah *log in* akun *canva* selanjutnya klik “Buat desain” untuk memulai pembuatan desain, pada website maupun aplikasi canva pengguna dapat memilih template yang sudah tersedia baik secara pro atau gratis begitupun dengan elemen yang sudah disediakan, namun apabila pengguna memiliki elemen lain yang harus masuk terdapat fitur “unggah” yang bisa pengguna gunakan untuk memasukan gambar yang sudah disiapkan. Pada pembuatan desain ini pengguna bisa langsung membuat bahan ajar, video pembelajaran dan membuat soal atau quis.



Gambar 2. 2 Membuat desain

Kemudian setelah semua selesai dimasukan, media interaktif menggunakan canva dapat digunakan secara online oleh pendidik dalam proses pembelajaran.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merujuk pada seluruh sifat dan sikap yang dihasilkan oleh setiap peserta didik dengan menjadi bentuk pertanggungjawaban dari sebuah proses pembelajaran telah dilaksanakan. Secara lebih terperinci, hasil belajar menggambarkan kemampuan yang diperoleh oleh peserta didik setelah menerima pembelajaran. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai pencapaian belajar, yang merupakan indikator serta ukuran perubahan perilaku peserta didik menurut Nurmawati (dalam Hala'a dkk., 2024. hlm 16900). Selanjutnya Mudjono (2015. hlm 144) menambahkan bahwa hasil belajar dapat dilihat dari dua perspektif, yaitu dari sisi peserta didik dan guru. Dari perspektif peserta didik, Seseorang dapat melihat hasil belajar dari dua sudut pandang dari sudut pandang peserta didik dan guru. Dari sudut pandang peserta didik, hasil belajar menunjukkan kemajuan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya. Dari sudut pandang guru, hasil belajar menunjukkan penyelesaian materi pelajaran.

Dalam teori Taksonomi Bloom, terdapat tiga ranah yang penting, yaitu: pertama, ranah kognitif, yang mencakup kemampuan untuk mengingat atau mengenali fakta, pola prosedural, dan konsep yang mendukung pengembangan kemampuan serta keterampilan intelektual. Kedua, ranah afektif, yang berkaitan dengan perkembangan perasaan, sikap, nilai, dan emosi. Ketiga, ranah psikomotor, yang berhubungan dengan kegiatan manipulatif atau keterampilan motorik. Pengembangan keterampilan dalam ranah ini memerlukan latihan dan dapat diukur berdasarkan kecepatan, ketepatan, jarak, prosedur, atau teknik pelaksanaan.

Dalam konteks taksonomi Bloom, ranah kognitif mengurutkan keterampilan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Proses berpikir menggambarkan tahapan berpikir yang harus dikuasai oleh peserta didik agar dapat mengaplikasikan teori dalam praktik. Ranah kognitif terdiri dari enam level,

yaitu: (1) *knowledge* (pengetahuan), yang merupakan kemampuan anak untuk mengingat informasi, seperti konsep, istilah, ide, dan rumus; pada tingkat ini, anak hanya perlu memahami satu konsep. (2) *comprehension* (pemahaman), yang menunjukkan kemampuan anak untuk memahami informasi setelah mengingatnya; pada tahap ini, peserta didik dapat memberikan jawaban dengan kata-kata mereka sendiri jika mereka memahami materi, sehingga pemahaman ini merupakan tingkat yang lebih tinggi daripada sekadar mengingat. (3) *application* (penerapan), yang mencerminkan kemampuan anak untuk menggunakan ide dalam situasi baru dan nyata; level ini merupakan contoh konkret dari pencapaian kognitif dalam proses pembelajaran. (4) *analysis* (penguraian), yang menunjukkan kemampuan anak untuk memecah materi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan memahami hubungan antara bagian-bagian tersebut. (5) *synthesis* (pemaduan), yang merupakan kemampuan berpikir yang memungkinkan peserta didik untuk mengekspresikan pemahaman mereka tentang materi yang diajarkan melalui esai. (6) *evaluation* (penilaian), yang merupakan tahap berpikir tertinggi dalam ranah kognitif menurut taksonomi Bloom. Hirarki ini, yang dikemukakan oleh Benjamin S. Bloom, masih digunakan hingga saat ini dalam proses pembelajaran, termasuk dalam pembuatan indikator hasil pembelajaran, evaluasi, dan penyusunan soal yang berkualitas.

Berdasarkan berbagai definisi yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mencakup kemampuan, sikap, dan keterampilan yang memungkinkan individu untuk menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Hasil belajar juga merupakan penilaian akhir dari proses pembelajaran dan pengenalan yang telah dilakukan secara berulang, yang kemudian dapat tersimpan dalam jangka waktu yang lama, bahkan mungkin tidak akan hilang dalam periode yang tidak dapat ditentukan. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar berperan penting dalam membentuk karakter individu yang senantiasa berupaya untuk mencapai hasil yang lebih baik di masa depan, sehingga dapat mengubah pola pikir dan menghasilkan dampak positif. Perilaku kerja yang lebih baik lagi. Hasil belajar juga merupakan perolehan dari prestasi yang dicapai secara maksimal oleh peserta didik berkat adanya usaha yang besar serta usaha sadar untuk mendapatkannya. Pada penelitian ini akan lebih condong terhadap hasil

belajar ranah kognitif karena peneliti tertarik untuk membahas lebih lanjut mengenai hasil belajar pada ranah kognitif dikarenakan pengukuran ranah kognitif memiliki manfaat yang berdampak untuk meningkatkan prestasi pada proses pembelajaran peserta didik atau lebih tepatnya adalah untuk meningkatkan tingkat pemahaman, hapalan, penerapan, analisis dan evaluasi peserta didik.

b. Manfaat Hasil Belajar

Hasil belajar harus menunjukkan perubahan menjadi keadaan yang lebih baik menurut Sudjana (dalam Anwar dkk., 2016. hlm 84), sehingga hasil belajar memiliki manfaat sebagai berikut:

- a) Meningkatkan pengetahuan;
- b) Memperdalam pemahaman terhadap hal-hal yang sebelumnya belum dipahami;
- c) Mengembangkan keterampilan yang dimiliki;
- d) Memberikan perspektif baru terhadap berbagai hal;
- e) Meningkatkan penghargaan terhadap sesuatu dibandingkan dengan sebelumnya.

Selain itu Susanto (2016, hlm. 20) menyatakan hasil belajar perlu adanya perubahan sehingga menunjukkan keadaan yang lebih baik, sehingga memiliki manfaat sebagai berikut:

- a) Memperluas pengetahuan.
- b) Memahami sesuatu yang tidak dipahami sebelumnya.
- c) Meningkatkan perkembangan keterampilan.
- d) Memiliki perspektif yang baru.
- e) Meningkatkan penghargaan terhadap berbagai hal.

Selain itu menurut Kunandar (dalam Lestari., 2020 hlm. 1583) mengemukakan bahwa manfaat hasil belajar yaitu:

- a) Menggambarkan sejauh mana seorang peserta didik telah menguasai kompetensi tertentu;
- b) Mengevaluasi hasil belajar peserta didik untuk membantu mereka memahami diri sendiri dan membuat keputusan mengenai langkah selanjutnya, baik dalam pemilihan program, pengembangan kepribadian, maupun penjurusan;

- c) Mengidentifikasi kesulitan belajar serta potensi prestasi yang dapat dikembangkan oleh peserta didik, serta berfungsi sebagai alat diagnosis yang membantu guru menentukan apakah peserta didik memerlukan remedial atau pengayaan.
- d) Menemukan kelemahan dan kekurangan proses pembelajaran yang sedang berlangsung guna perbaikan proses pembelajaran berikutnya.
- e) Kontrol bagi guru dan sekolah tentang kemajuan peserta didik.

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa manfaat hasil belajar mencakup kemampuan untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik, yang bertujuan untuk membantu mereka memahami diri sendiri. Selain itu, hasil belajar juga berfungsi untuk menambah pengetahuan peserta didik, meningkatkan keterampilan yang dimiliki, mengidentifikasi masalah dan kekurangan yang perlu diperbaiki dalam proses pembelajaran selanjutnya, serta meningkatkan penghargaan terhadap berbagai hal

c. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil belajar menurut Susanto (2013, hlm. 15-18), yaitu:

- a) Kecerdasan anak

Kemampuan berpikir peserta didik berpengaruh terhadap kecepatan dan ketepatan mereka dalam mengambil tindakan saat menghadapi suatu masalah. Kecerdasan peserta didik memiliki peranan yang signifikan dalam proses pembelajaran, karena dapat membantu menentukan keberhasilan mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- b) Kesiapan atau kematangan

Kesiapan atau kematangan merujuk pada tahap perkembangan di mana peserta didik atau organ-organ yang terlibat berfungsi secara optimal. Dalam konteks pembelajaran, kesiapan atau kematangan peserta didik sangat krusial dalam menentukan hasil belajar. Kematangan ini juga berkaitan erat dengan minat belajar peserta didik; oleh karena itu, seiring dengan meningkatnya tingkat kematangan, minat belajar mereka pun cenderung meningkat.
- c) Bakat peserta didik

Bakat dapat diartikan sebagai potensi kemampuan yang dimiliki seseorang

untuk mencapai keberhasilan di masa depan. Setiap peserta didik sebenarnya memiliki bakat, namun sering kali bakat tersebut tidak terlihat karena kurangnya pengembangan. Bakat ini sangat penting, karena dapat mempengaruhi tingkat prestasi belajar peserta didik.

d) Kemampuan belajar

Kemauan adalah pendorong bagi anak untuk bersemangat dan aktif untuk meningkatkan hasil belajar. Meningkatkan kemauan belajar peserta didik sebenarnya adalah tugas bagi guru. Hal ini dikarenakan peserta didik belum sepenuhnya memahami manfaat belajar bagi masa depan. Tugas guru harus selalu memberikan dorongan untuk meningkatkan kemauan belajar, sehingga aktivitas peserta didik lebih bermakna dalam meningkatkan hasil belajar.

e) Model penyajian materi pelajaran

Model pembelajaran yang diterapkan oleh guru memiliki pengaruh signifikan terhadap keberhasilan belajar peserta didik. Oleh karena itu, model yang digunakan dalam proses pembelajaran sebaiknya disajikan dengan cara yang menarik, sehingga peserta didik tidak merasa jenuh atau bosan. Selain itu, menciptakan kegiatan yang menyenangkan dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan ide-ide mereka, serta memberikan peluang untuk mengembangkan kreativitas, dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran. Materi yang disampaikan juga harus dirancang agar mudah dipahami, sehingga peserta didik tidak merasa putus asa dalam proses belajar mereka.

f) Pribadi atau sikap guru

Sikap yang ditunjukkan oleh guru berfungsi sebagai teladan bagi peserta didik. Oleh karena itu, seorang guru harus senantiasa memberikan contoh yang baik. Apabila kepribadian dan sikap guru ditandai dengan sifat aktif dan kreatif dalam berperilaku, maka peserta didik cenderung akan meniru kepribadian tersebut. Kepribadian dan sikap seorang guru tercermin dalam perilaku positif, seperti keramahan, kasih sayang terhadap peserta didik, ketekunan, disiplin, kesopanan, serta kemampuan untuk membimbing peserta didik dengan penuh kasih dan memberikan masukan yang konstruktif, serta bertanggung jawab dalam segala aspek.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menurut Slameto (dalam Damayanti, 2022. hlm 101) yaitu:

- 1) Faktor internal terdiri dari faktor jasmani dan faktor psikologis.
- 2) Faktor eksternal terdiri dari faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Sedangkan faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik menurut syah (dalam Dede dkk., 2021. hlm 12) antara lain:

- 1) Faktor internal yaitu kondisi atau keadaan jasmani dan rohani peserta didik.
- 2) Faktor eksternal yaitu kondisi lingkungan di sekitar peserta didik misalnya faktor lingkungan.

Faktor pendekatan belajar dapat diartikan sebagai jenis usaha yang dilakukan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran, yang mencakup strategi dan metode yang diterapkan untuk melaksanakan kegiatan mempelajari materi-materi pembelajaran.

d. Indikator Hasil Belajar Kognitif

Ketercapaian dari hasil pembelajaran yang dikutip dari Moore (dalam Rini dkk, 2017 hlm. 327) meliputi pengetahuan yang menilai bagaimana peserta didik mengulang kembali mengenai informasi atau materi yang sudah dipelajari sebelumnya, pemahaman yang mengukur kemampuan peserta didik dalam hal menjelaskan atau menginterpretasikan materi yang sudah dipelajari dengan kata-katanya sendiri, pengaplikasian yang menilai kemampuan peserta didik dalam menerapkan pengetahuan atau konsep dalam situasi nyata atau berbeda, pengkajian atau analisis yang menilai peserta didik mampu meng-urai informasi menjadi bagian dan memahami hubungan antar bagian itu sendiri, pembuatan atau *synthesis* yang menilai kemampuan peserta didik dalam menggabungkan berbagai elemen untuk membuat sesuatu yang baru atau merancang penyelesaian, serta evaluasi yang mengukur kemampuan peserta didik untuk membuat evaluasi berdasarkan tolak ukur dalam proses pembelajaran.

Adapun indikator hasil belajar menurut Straus, *et al.* (dalam Rini dkk, 2017, hlm. 327) adalah ranah kognitif memfokuskan terhadap bagaimana peserta didik mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi. Ranah ini tidak hanya mencakup kemampuan mengingat

informasi, tetapi juga melibatkan proses memahami, mengolah dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh. Oleh karena itu, keberhasilan pencapaian hasil belajar kognitif sangat dipengaruhi oleh strategi pengajaran dan teknik penyampaian materi yang diterapkan oleh pendidik.

Adapun indikator hasil belajar menurut Ariyana, *et al.* (Hayati dkk, 2022, hlm 8524) dalam ranah kognitif mencakup kemampuan dari peserta didik dalam mengulang atau menyatakan kembali konsep atau prinsip yang telah dipelajari dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa salah satu dari tolak ukur keberhasilan belajar adalah sejauh mana peserta didik mampu memproduksi informasi yang telah diberikan oleh pendidik, baik melalui tulisan maupun lisan. Kemampuan ini mencerminkan tingkat penguasaan awal terhadap materi yang merupakan dasar sebelum peserta didik memahami lebih dalam, menerapkan, hingga menganalisis informasi tersebut. Oleh karena itu, keterampilan mengingat dan mengungkapkan kembali pengetahuan yang diperoleh menjadi bagian penting dalam menilai hasil belajar kognitif peserta didik.

Berdasarkan indikator hasil belajar kognitif peserta didik di atas, maka dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar dapat diamati melalui proses pengajaran yang melibatkan interaksi yang pada akhirnya mampu menciptakan kemampuan yang dimiliki oleh individu. Kemudian ukuran untuk menentukan hasil belajar kognitif adalah dengan angka yang diujikan oleh tes yang kemudian dihitung dengan ukuran kuantitatif yang menghasilkan angka-angka sebagai interpretasinya.

6. Pembelajaran IPAS

a. Pengertian Pembelajaran IPAS

Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan harapan dapat memicu anak untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Pada KTSP dan beberapa kurikulum pendahulunya, terdapat mata pelajaran IPA dan IPS. IPA adalah mata pelajaran yang dalam proses mempelajarinya memerlukan kemampuan berfikir kritis dan analitis dalam diri peserta didik untuk memecahkan masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari mereka (Ida Fiteriani. 2017, hlm 5). Proses pembelajaran IPA yang dilakukan benar-

benar dapat memaksimalkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar sehingga dapat mendukung peserta didik untuk memahami konsep pembelajaran IPA dan proses belajar yang dialami menjadi lebih bermakna (Ida Fiteriani. 2019, hlm 72). Mata pelajaran IPS lebih untuk menekankan pada keterampilan yang harus dimiliki peserta didik dalam memecahkan masalah, baik masalah yang terdapat pada lingkup diri sendiri sampai dengan masalah yang sangat kompleks (Putri KN., dkk 2020, hlm 177-186). Kedua mata pelajaran ini diajarkan secara terpisah. Namun, pada Kurikulum 2013 kedua mata pelajaran diajarkan secara bersamaan (holistik) dalam tema pembelajaran tertentu. Penilaiannya saja yang dilakukan secara terpisah. Kurikulum paradigma baru, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial pada sekolah dasar kelas tinggi diajarkan secara bersamaan dengan nama mata pelajaran ilmu pengetahuan alam social (IPAS). Pada kurikulum merdeka, IPA dan IPS dileburkan menjadi satu mata pelajaran yaitu IPAS (Ana widyastuti. 2022, hlm 202). Pada penelitian ini, peneliti lebih fokus pada mata pelajaran IPA dengan materi keanekaragaman hayati.

b. Ruang Lingkup Pembelajaran IPA Materi Keanekaragaman Hayati

Keanekaragaman hayati adalah suatu keberagaman makhluk hidup yang didasarkan pada ciri-ciri yang dapat diketahuinya melalui suatu observasi atau pengamatan. Keanekaragaman ini bisa meliputi jumlah atau frekuensi dari ekosistem, spesies, hingga gen di suatu tempat. Singkatnya, keanekaragaman hayati adalah keanekaragaman makhluk hidup yang terjadi karena perbedaan bentuk, ukuran, warna, tekstur, hingga sifat-sifatnya. Keanekaragaman hayati juga sering disebut dengan biodiversitas. Keanekaragaman hayati yang ada di ekosistem darat memiliki jumlah biodiversitas yang lebih tinggi daripada di ekosistem kutub. Adanya keragaman hayati yang lebih tinggi ini disebabkan oleh iklim dan cuaca yang berbeda. Penelitian ini memilih untuk memusatkan perhatian pada mata pelajaran IPA dengan materi keanekaragaman hayati. Alasan pemilihan materi ini adalah karena relevan dalam meningkatkan pengalaman belajar peserta didik kelas III melalui proses mengamati.

Tabel 2. 1 Materi Pembelajaran IPAS

No	Sub Materi	Waktu
1.	Memahami definisi keanekaragaman hayati dan manfaat keanekaragaman hayati bagi kehidupan sehari-hari	Pertemuan 1
2.	Memahami tingkatan keanekaragaman hayati dan manfaat keanekaragaman hayati	Pertemuan 2
3.	Mengelompokkan kerusakan lingkungan dan memahami pelestarian lingkungan	Pertemuan 3
4.	Memahami keanekaragaman flora dan fauna yang ada di Indonesia	Pertemuan 4

B. Penelitian Terdahulu

Pada analisis ini, peneliti menggunakan beberapa penelitian terdahulu yang menjadi dasar rujukan untuk melaksanakan penelitian yang akan dilaksanakan, penelitian terdahulu yang akan digunakan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Penelitian Pertama

Penelitian yang dilakukan oleh Syella (2023) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar Negeri I Hajimena” menyatakan bahwa Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental*. Populasi dalam penelitian ini adalah Hasil analisis data dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar IPA antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dan peserta didik yang mengikuti Pembelajaran dengan model konvensional; dalam hal ini hasil belajar IPA peserta didik yang mengikuti pembelajaran Kooperatif Tipe STAD lebih tinggi dari peserta didik yang mengikuti Pembelajaran konvensional. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD berpengaruh terhadap hasil belajar IPA peserta didik SDN 1 Hajimena.

2. Penelitian Kedua

Penelitian yang dilakukan oleh Putri dkk., (2023) dengan judul “Pengaruh Model Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media *Big Book* Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD” menyatakan Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media *Big book* Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD” dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe STAD berbantuan media *Big book* sangatlah berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar pada peserta didik terutama di SD Negeri Candiharjo. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan dari bukti sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan model pembelajaran STAD berbantuan media *Big book*.

3. Penelitian Ketiga

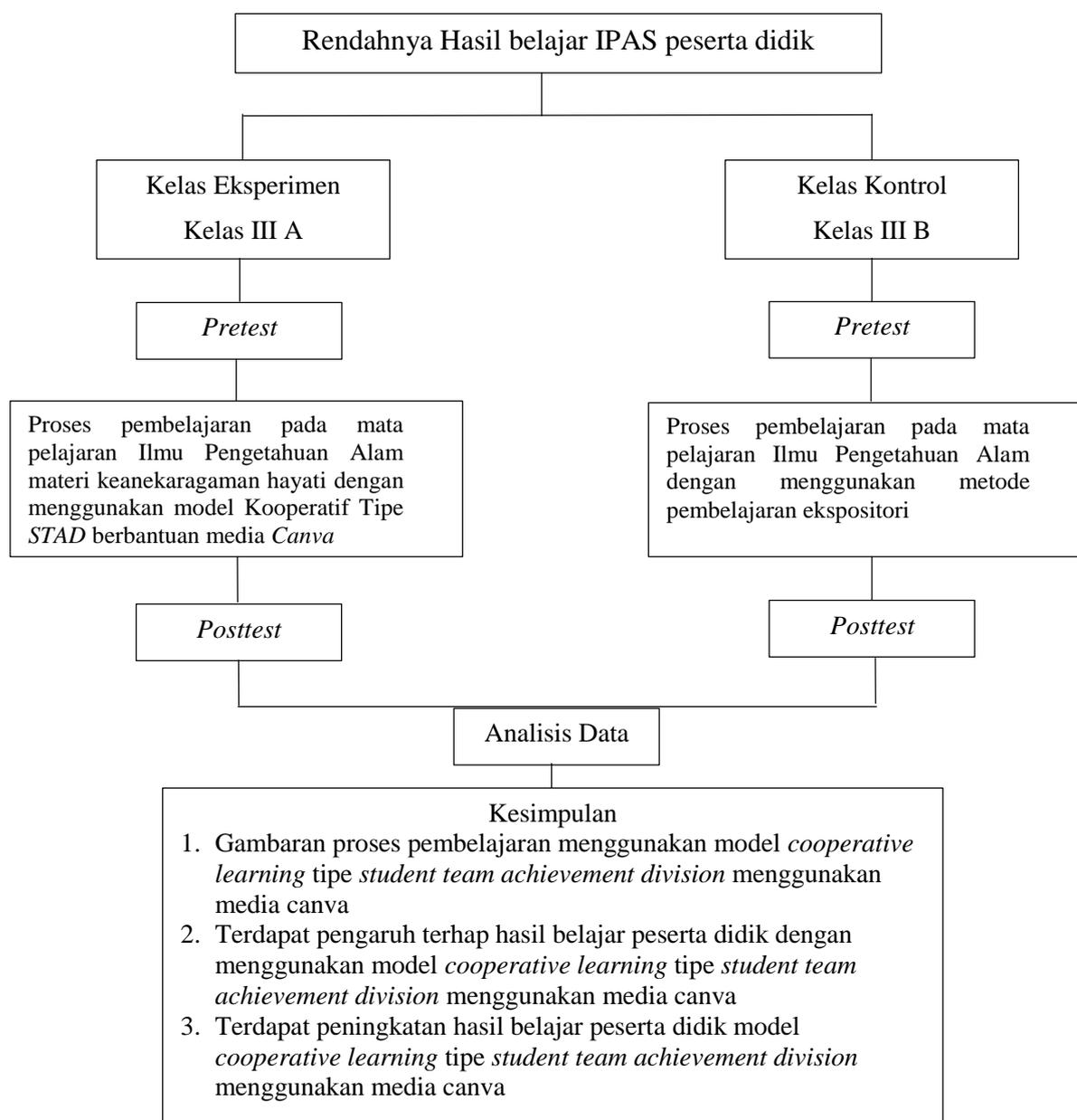
Penelitian yang dilakukan oleh Zulfan Mahmudah (2018) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran IPA Kelas V di SDN 08 Kota Bengkulu” dengan Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe STAD terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPA Kelas V di SDN 08 Kota Bengkulu. Hal ini terlihat dari hasil analisis pengolahan data dimana nilai koefisien determinasi sebesar 79%. Dengan kata lain, model pembelajaran kooperatif tipe STAD memberikan kontribusi atau mempengaruhi secara positif motivasi belajar peserta didik sebesar 79%. dan sisanya dipengaruhi oleh variabel-variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting Uma Sekaran (dalam Sugiyono 2019, hlm. 72). Dalam penelitian ini, variabel yang menjadi fokus adalah hasil belajar siswa. Penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menerapkan

model kooperatif tipe STAD, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran ekspositori. Dengan kerangka berpikir yang dapat digambarkan sebagaimana dilampirkan dibawah, kerangka berpikir ini memiliki fungsi untuk mengarahkan pembaca arah tujuan penelitian ini akan kemana saja, contohnya terdapat permasalahan yang menjadi dasar penelitian ini diadakan, kemudian dengan penggunaan metode quasi eksperimen kelas dibagi menjadi dua yakni kelas eksperimen dan kontrol untuk melihat perbandingan yang datanya bisa dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan bahwa adanya hasil belajar peserta didik yang lebih baik dengan model pembelajaran kooperatif berbantuan media canva dan metode ekspositori.

Kerangka berpikir penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 2. 5 Skema Kerangka Berpikir

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi dapat didefinisikan sebagai pernyataan yang diterima kebenarannya tanpa memerlukan pembuktian, sebagaimana dijelaskan oleh Hoy & Miskel (dalam Sugiyono, 2013, hlm. 54). Dalam konteks penelitian, penting untuk merumuskan anggapan-anggapan semacam ini dengan jelas sebelum melakukan pengumpulan data. Asumsi dasar yang diambil dalam penelitian ini adalah bahwa hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) peserta didik kelas III SDN 164 Karangpawulang akan meningkat dengan penerapan model kooperatif tipe STAD yang didukung oleh media Canva, jika dibandingkan dengan metode pembelajaran ekspositori

2. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori, hasil penelitian yang relevan, dan kerangka berpikir, maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini adalah:
 H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan model kooperatif tipe *STAD* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran ekspositori

H_1 : Terdapat pengaruh penggunaan model kooperatif tipe *STAD* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran ekspositori

Atau :

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$$