

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperatif Learning*)

a. Pengertian Model Kooperatif

Arends dalam Mulyana (2018, hlm. 89), mengemukakan “model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam pengorganisasian pengalaman belajar guna mencapai kompetensi belajar.”. Sedangkan Fanny, *et al.*, (2022, hlm. 307) menjelaskan:

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran melalui kegiatan kolaboratif. Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dengan membentuk komunitas belajar atau kelompok-kelompok belajar. Selama proses belajar bersama, melalui kegiatan berdiskusi, bertukar pikiran atau ide, dan mengajarkan yang lemah, dari anggota kelompok yang belum tahu.

Sejalan dengan hal itu, Warsono dan Hariyanto (2014, hlm. 161) berpendapat “model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang melibatkan sejumlah kelompok kecil peserta didik bekerja sama dan belajar bersama dengan saling membantu secara interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan”. Sedangkan Rusman (2018, hlm. 202) mengemukakan “pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerja sama dalam kelompok kecil secara kolaboratif dengan anggota empat sampai enam orang dengan struktur kelompok bersifat heterogen”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah sebuah model pembelajaran yang mengacu pada pembelajaran berkelompok, peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok kecil yang setiap anggotanya terdiri dari 4-6 orang dan bersifat heterogen. Pembelajaran ini memiliki dua tanggung jawab yaitu belajar untuk dirinya sendiri dan untuk kelompok, artinya bekerja sama dan saling membantu antar sesama anggota kelompok guna mencapai tujuan pembelajaran.

b. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif memiliki karakteristik seperti yang dikemukakan oleh Kasmawati (2018, hlm. 5-6) sebagai berikut.

Tabel 2. 1 Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

No	Karakteristik	Penjelasan
1.	Pembelajaran secara berkelompok	Pembelajaran yang berlangsung dalam kelompok atau tim untuk menggapai tujuan tertentu disebut pembelajaran kooperatif. Untuk menggapai tujuan pembelajaran, maka masing-masing anggota kelompok wajib bekerja sama. Setiap kelompok adalah heterogen, yang berarti bahwa anggota kelompok tersebut berbeda dalam hal bakat, gender, dan latar belakang sosial.
2.	Berdasarkan manajemen kooperatif	Manajemen biasanya memiliki empat fungsi yaitu perencanaan, pelaksanaan, organisasi, dan kontrol. Pembelajaran kooperatif membutuhkan persiapan yang cermat, menurut fungsi perencanaan, agar kegiatan pembelajaran berlangsung sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Fungsi pelaksanaan menjelaskan bahwasannya pembelajaran kooperatif berlangsung selaras pada rencana yang telah disusun sebelumnya. Tanggung jawab dimiliki setiap anggota berdasarkan fungsi organisasi, yang memperlihatkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah kerja sama. Fungsi kontrol menjelaskan pada kegiatan belajar kooperatif, kriteria keberhasilan harus ditetapkan dengan tes atau <i>posttest</i> .
3.	Kemampuan bekerja sama	Peserta didik harus didorong untuk aktif berhubungan komunikasi dengan anggota kelompok. Peserta didik membutuhkan bimbingan untuk menangani masalah interaksi dan komunikasi agar mereka dapat mengkomunikasikan ide, menyuarakan pendapat, dan berkontribusi pada keberhasilan kelompok.

Sumber: Kasmawati (2018, hlm. 5-6).

Sementara menurut Raharjo dalam Hasanah dan Himami (2021, hlm. 6-7) terdapat beberapa ciri dalam pembelajaran kooperatif, diantaranya:

- 1) Siswa dalam kelompok secara kooperatif menyelesaikan materi belajar sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai.
- 2) Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda, baik tingkat kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Jika mungkin anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan gender.
- 3) Penghargaan lebih menekankan pada kelompok daripada masing-masing individu. Pembelajaran kooperatif tidak hanya mengajarkan kepada peserta didik untuk bekerjasama, tetapi juga mengajarkan untuk menyelesaikan materi secara mandiri, tidak membedakan unsur sosial seperti ras, suku dan budaya dan penghargaan yang tinggi terhadap kelompok-kelompok.

Selanjutnya, karakteristik model pembelajaran kooperatif menurut Rusman (2018, hlm. 207) diantaranya:

- 1) Pembelajaran yang dilakukan secara tim atau berkelompok dengan anggota yang heterogen;
- 2) Didasarkan pada manajemen kooperatif yang dapat dilakukan dengan berlandaskan kerja sama dan saling membantu antar anggota kelompok;
- 3) Kemauan untuk bekerja sama antar anggota kelompok dan membagi pekerjaannya secara merata agar tercipta rasa keadilan; dan
- 4) Keterampilan bekerja sama yang dapat dipupuk sejak dini salah satunya dengan menerapkan pembelajaran kooperatif.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik model pembelajaran kooperatif yaitu menekankan aspek kerja sama atau saling membantu antar anggota. Pada pembelajaran kooperatif, proses pembelajaran tidak harus bersumber dari guru kepada peserta didik saja, tetapi peserta didik dapat membelajarkan kepada teman sejawat.

c. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Terdapat 6 langkah utama atau tahapan di dalam pelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif menurut Sani dalam Hasanah dan Himami (2021, hlm. 6-7), diantaranya sebagai berikut:

Tabel 2. 2 Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

No	Fase	Kegiatan	Penjelasan
1.	Fase 1	Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa untuk belajar.
2.	Fase 2	Menyajikan informasi	Guru menyampaikan informasi kepada siswa dengan jalan lewat demonstrasi atau bahan bacaan.
3.	Fase 3	Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kooperatif	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana cara membentuk kelompok belajar dan membentuk setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
4.	Fase 4	Guru membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas.
5.	Fase 5	Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja mereka
6.	Fase 6	Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Sumber: Sani dalam Hasanah dan Himami (2021, hlm. 6-7).

Selanjutnya, Rusman (2014, hlm. 212) berpendapat bahwa pada prinsipnya prosedur atau langkah-langkah pembelajaran kooperatif terdiri atas 4 tahap yaitu:

Tabel 2. 3 Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

No	Kegiatan	Penjelasan
1.	Penjelasan materi	Guru menyampaikan pokok-pokok materi pelajaran sebelum siswa mulai belajar dalam kelompok. Tujuan utama tahap ini adalah memastikan pemahaman siswa terhadap materi yang akan dipelajari.
2.	Belajar kelompok	Setelah penjelasan materi, siswa diminta belajar dalam kelompok masing-masing yang telah dibentuk sebelumnya untuk berdiskusi dan memahami mengenai materi yang diberikan.
3.	Penilaian	Guru melakukan evaluasi untuk menilai pemahaman dan penguasaan materi siswa, baik secara individu maupun kelompok. Penilaian tersebut dapat berupa tes atau kuis.
4.	Pengakuan tim	Pengakuan atau penghargaan diberikan kepada kelompok berdasarkan pencapaian kelompok masing-masing selama proses pembelajaran. Tujuannya agar memotivasi kelompok untuk terus meningkatkan prestasi mereka.

Sumber: Rusman (2024, hlm. 212).

d. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif memiliki tujuan yang mana menurut Isjoni dalam Hasanah dan Himami (2021, hlm. 3) “tujuan utama penerapan pembelajaran kooperatif adalah memungkinkan peserta didik untuk belajar dalam kelompok bersama rekan-rekannya, dengan saling menghargai pendapat serta memberikan kesempatan bagi setiap anggota kelompok untuk menyampaikan gagasan mereka”. Selanjutnya, menurut Simamora, *et al.*, (2024, hlm. 5-7) menjelaskan:

Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk pencapaian hasil belajar, penerimaan terhadap keragaman individu (kemampuan akademik, jenis kelamin, dan suku/budaya), serta pengembangan keterampilan sosial. Untuk mencapai hasil belajar itu model pembelajaran kooperatif menuntut kerja sama dan interdependensi siswa dalam struktur tugas, struktur tujuan, dan struktur rewardnya. Struktur tugas berhubungan bagaimana tugas diorganisir. Struktur tujuan dan reward mengacu pada derajat kerja sama atau kompetisi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan maupun reward.

Lebih lanjut tujuan model pembelajaran menurut Simamora, *et al.*, (2024, hlm. 5-7) dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 2. 4 Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

No	Tujuan	Penjelasan
1.	Hasil belajar akademik	Dalam belajar kooperatif dikembangkan untuk mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi peserta didik atau tugas-tugas hasil belajar akademis. Di samping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, pembelajaran kooperatif dapat memberi keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja sama menyelesaikan tugas-tugas akademik.
2.	Penerimaan terhadap perbedaan individu	Pembelajaran kooperatif adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakmampuannya. Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan kooperatif akan belajar saling menghargai terhadap perbedaan individu satu sama lain.
3.	Pengembangan keterampilan sosial	Mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Keterampilan-keterampilan sosial, penting dimiliki oleh siswa sebab saat ini banyak anak muda masih kurang dalam keterampilan sosial

Sumber: Simamora, *et al.*, (2024, hlm. 5-7).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif bertujuan mendorong keterampilan sosial peserta didik melalui belajar berkelompok agar terjalin kerja sama yang baik dengan teman-temannya, berani berpendapat dan menghargai pendapat oranglain dalam mencapai hasil belajar yang diinginkan.

e. **Macam-macam Model Pembelajaran Kooperatif**

Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe, diantaranya sebagai berikut:

1) ***Student Teams Achievement Division (STAD)***

Definisi model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)* menurut pandangan penulis berdasar Slavin dalam Rusman (2018, hlm. 214) bahwa:

Student Teams Achievements Division (STAD) dikembangkan oleh Robert Slavin dan teman-temannya di Universitas John Hopkin dan merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Pembelajaran tersebut dilakukan melalui pembentukan peserta didik ke dalam kelompok kecil dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda untuk mencapai tujuan bersama.

Disamping itu, dalam penggunaannya model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)* memiliki langkah-langkah

pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Shoimin (2017, hlm. 187) adalah sebagai berikut:

Tabel 2. 5 Langkah-langkah Model *Student Teams Achievement Division*

No	Langkah-langkah Model <i>Student Teams Achievement Division</i> (STAD)
1.	Guru menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai;
2.	Guru memberikan tes atau kuis kepada setiap siswa secara individu sehingga akan diperoleh nilai awal kemampuan siswa;
3.	Guru membentuk beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4-5 anggota di mana anggota kelompok mempunyai kemampuan akademik yang berbeda beda;
4.	Guru memberikan tugas kepada kelompok berkaitan dengan materi yang telah diberikan, mendiskusikannya secara bersama-sama, saling membantu antara anggota lain serta membahas jawaban tugas yang diberikan guru. Tujuan utamanya adalah memastikan bahwa setiap kelompok dapat menguasai konsep dan materi;
5.	Guru memberikan tes atau kuis kepada setiap siswa secara individu;
6.	Guru memfasilitasi siswa dalam membuat rangkuman, mengarahkan dan memberikan penegasan pada materi pembelajaran yang telah dipelajari; dan
7.	Guru memberi penghargaan kepada kelompok berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar individual dari nilai awal ke nilai kuis berikutnya

Sumber: Shoimin (2017, hlm. 187).

2) *Group Investigation* (GI)

Model pembelajaran kooperatif selanjutnya yaitu tipe *Group Investigation* (GI), seperti yang dikemukakan oleh Shoimin (2017, hlm. 80-81) bahwa “*Group Investigation* merupakan suatu model pembelajaran yang lebih menekankan pada pilihan dan kontrol siswa daripada menerapkan teknik teknik pengajaran di ruang kelas, selain itu juga memadukan prinsip belajar demokratis dimana siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran”. Disamping itu, dalam penggunaannya model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* (GI) memiliki langkah-langkah pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Shoimin (2017, hlm. 80-81) antara lain sebagai berikut:

Tabel 2. 6 Langkah-langkah Model *Group Investigation*

No	Langkah-langkah Model <i>Group Investigation</i> (GI)
1.	Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok yang heterogen.
2.	Guru menjelaskan maksud pembelajaran dan tugas kelompok yang harus dikerjakan.
3.	Guru mengundang ketua-ketua kelompok untuk menentukan materi tugas secara kooperatif dalam kelompoknya.
4.	Masing-masing kelompok membahas materi tugas secara kooperatif dalam kelompoknya.
5.	Setelah selesai, masing-masing kelompok yang diwakili oleh ketua kelompok atau salah satu anggotanya menyampaikan hasil pembahasan.

No	Langkah-langkah Model <i>Group Investigation</i> (GI)
6.	Kelompok lain dapat memberikan tanggapan terhadap hasil pembahasan.
7.	Guru memberikan penjelasan singkat (klarifikasi) bila terjadi kesalahan konsep.
8.	Guru memberikan Kesimpulan.
9.	Evaluasi

Sumber: Shoimin (2017, hlm. 80-81).

3) *Jigsaw*

Model kooperatif selanjutnya yaitu tipe *jigsaw*, menurut Hamdani (2011, hlm. 35-37) mengemukakan bahwa definisi model kooperatif tipe *jigsaw* yaitu:

Jigsaw pertama kali dikembangkan dan diuji cobakan oleh Elliot Aronson dkk., di Universitas Texas, kemudian diadaptasi oleh Slavin dkk., di Universitas John Hopkin. Dalam pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok yang terdiri atas 4-6 anggota. Kelompok terdiri atas siswa-siswa yang heterogen dan mereka bekerja sama, tiap-tiap anggota saling kebergantungan positif serta bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari.

Selanjutnya, dalam penggunaannya model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* memiliki langkah-langkah pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Afandi, *et al.*, (2013, hlm. 58-60) adalah sebagai berikut:

Tabel 2. 7 Langkah-langkah Model *Jigsaw*

No	Langkah-langkah Model <i>Jigsaw</i>
1.	Siswa dibagi atas beberapa kelompok (setiap kelompok beranggotakan 5-6 orang) yang disebut dengan kelompok asal.
2.	Dalam satu kelompok tersebut masing-masing siswa memperoleh materi yang berbeda.
3.	Dari beberapa kelompok, para siswa dengan keahlian yang sama atau materi yang sama bertemu untuk mendiskusikannya dalam kelompok-kelompok ahli.
4.	Setelah selesai berdiskusi para ahli kembali kedalam kelompok asal.
5.	Para ahli menerangkan hasil diskusi kepada kelompok asal.
6.	Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi dengan menunjuk salah satu anggota sebagai perwakilan kelompok.

Sumber: Afandi, *et al.*, (2013, hlm. 58-60).

Secara singkat, model kooperatif tipe *jigsaw* mengharuskan para anggota kelompok yang memegang materi yang sama untuk pergi berdiskusi, jika sudah selesai maka mereka harus menerangkan hasil diskusi tersebut kepada anggota kelompoknya masing-masing.

4) *Team Games Tournament* (TGT)

Model kooperatif yang selanjutnya yaitu tipe *Team Games Tournament* (TGT), Hasanah dan Hamami (2021, hlm. 9) berpendapat bahwa:

Pembelajaran model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Adapun komponen utama dalam pembelajaran ini yaitu penyajian kelas, kelompok (*teams*), *Games*, *Tournament*, *Teams Recognize* (penghargaan kelompok).

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menurut Shoimin (2017, hlm. 203-207) sebagai berikut:

Tabel 2. 8 Langkah-langkah Model *Team Games Tournament*

No	Kegiatan	Penjelasan
1.	Penyajian kelas (<i>class presentations</i>)	Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau disebut dengan persentasi kelas. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang lembar kerja siswa yang dibagikan kepada kelompok.
2.	Belajar dalam kelompok (<i>teams</i>)	Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (persentasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok terdiri dari 5-6 orang peserta didik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat <i>games</i> atau permainan.
3.	Permainan (<i>Games</i>)	<i>Games</i> atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan <i>games</i> atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana.
4.	Pertandingan atau lomba (<i>Tournament</i>)	Turnamen atau lomba adalah struktur belajar di mana <i>games</i> atau permainan terjadi. Biasanya turnamen atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan persentasi kela dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja peserta didik.
5.	Penghargaan kelompok	Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

Sumber: Shoimin (2017, hlm. 203-207).

5) *Two Stay-Two Stray*

Tipe model kooperatif yang selanjutnya yaitu *Two Stay-Two Stray*, menurut Isjoni dalam Hasanah dan Hamami (2021, hlm. 9) menjelaskan definisi *Two Stay-Two Stray* bahwa “pembelajaran model *Two Stay-Two Stray* adalah teknik pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk membagikan hasil informasi dengan kelompok lain dengan cara peserta didik berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan kelompok lain”. Selanjutnya langkah-langkah pembelajaran model *Two Stay-Two Stray* menurut Isjoni dalam Hasanah dan Hamami (2021, hlm. 9-10) adalah sebagai berikut:

Tabel 2. 9 Langkah-langkah Model *Two Stay-Two Stray*

No	Langkah-langkah Model <i>Two Stay-Two Stray</i>
1.	Peserta didik bekerja dalam kelompok yang berjumlah 4 orang.
2.	Setelah selesai, dua orang dari setiap kelompok menjadi tamu kelompok lain.
3.	Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi kepada utusan kelompok lain.
4.	Utusan kelompok lain kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok yang telah dituju.
5.	Mengelompokkan, mencocokkan, dan membahas hasil kerja mereka.
6.	Menyimpulkan.

Sumber: Isjoni dalam Hasanah dan Hamami (2021, hlm. 9-10).

Berdasarkan beberapa tipe model pembelajaran kooperatif yang telah diuraikan di atas, peneliti memilih menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) karena peneliti baru pertama kali menggunakan model pembelajaran kooperatif diperkuat dengan uraian di atas yang mengatakan bahwa *Student Teams Achievement Division* (STAD) merupakan model kooperatif paling sederhana. Selanjutnya disesuaikan dengan adanya permasalahan pembelajaran pada peserta didik kelas IV SDN Cibeber yang telah diuraikan pada latar belakang penelitian ini. Hal ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang salah satunya dilakukan oleh Yuliza (2023, hlm. 51) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) Berbantuan Media *Question Box* Pada Pembelajaran IPA Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN 1 Kagungan Tanggamus.” yang menyatakan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pembelajaran IPA

sebelum dan sesudah diberikan *treatment* dan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *Student Teams Achievement Division* (STAD) Berbantuan Media *Question Box* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V SD N 1 Kagungan Tanggamus.

2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD)

a. Pengertian Model *Student Teams Achievement Division* (STAD)

Menurut Slavin dalam Suharti dan Rohimah (2016, hlm. 63) menjelaskan “model pembelajaran STAD adalah strategi pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan suatu tim berkemampuan majemuk berlatih untuk mempelajari konsep dan keahlian secara bersama-sama”. Sementara menurut Huda (2015, hlm. 201) mengemukakan bahwa “model pembelajaran STAD adalah salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dilakukan dengan cara membagi peserta didik dalam beberapa kelompok kecil dengan kemampuan akademik yang berbeda-beda agar saling bekerjasama untuk menyelesaikan tujuan pembelajaran”. Selanjutnya, Zahro, *et al.*, (2018, 196) mengatakan “STAD merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dirasa efektif pada suatu pembelajaran. STAD menekankan pada interaksi dan juga aktivitas siswa agar bisa saling mendukung dalam penguasaan pelajaran yang berdampak pada hasil belajar”.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) adalah salah satu model kooperatif yang menekankan pada aktivitas dan interaksi antara peserta didik yang heterogen untuk saling memotivasi dan membantu dalam menguasai materi pembelajaran guna mencapai hasil belajar yang maksimal. Meskipun demikian, penilaian tetap dilakukan secara individu namun skor yang didapat anggota akan mempengaruhi skor kelompok. Selanjutnya pada akhir pembelajaran atau pertemuan, kelompok yang memperoleh skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan (*reward*). Hal ini bertujuan agar peserta didik lebih semangat dan mendorong peserta didik untuk lebih meningkatkan minat belajar sehingga akan berpengaruh pada peningkatan hasil belajar mereka masing-masing.

b. Karakteristik Model *Student Teams Achievement Division* (STAD)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) memiliki karakteristik seperti yang dikemukakan oleh Rusman (2018, hlm. 227) adalah sebagai berikut:

- 1) Tujuan kognitif memberi informasi akademik sederhana;
- 2) Tujuan sosial kerja kelompok dan kerja sama;
- 3) Struktur Tim kelompok belajar heterogen dengan 4-5 orang anggota;
- 4) Pemilihan Topik Pelajaran dilakukan oleh guru;
- 5) Tugas utama peserta didik dapat menggunakan lembar kegiatan dan saling membantu untuk menuntaskan materi belajarnya;
- 6) Penilaian dilakukan tes mingguan; dan
- 7) Pengakuan oleh lembar pengetahuan dan publikasi lain.

Dengan demikian, peserta didik perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota kelompoknya. Peserta didik perlu dibantu mengatasi berbagai hambatan dalam berinteraksi dan berkomunikasi, sehingga setiap peserta didik dapat menyampaikan ide, mengemukakan pendapat, dan memberikan kontribusi kepada keberhasilan kelompok.

c. Langkah-langkah Model *Student Teams Achievement Division* (STAD)

Langkah-langkah model *Student Team Achievement Division* (STAD) menurut Slavin dalam Handayana (2017, hlm. 117) adalah sebagai berikut:

Tabel 2. 10 Langkah-langkah Model *Student Teams Achievement Division*

No	Langkah-langkah Model <i>Student Teams Achievement Division</i> (STAD)
1.	Guru menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai. Guru dapat menggunakan berbagai pilihan dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Misalnya melalui metode penemuan terbimbing atau ceramah.
2.	Guru memberikan tes atau kuis kepada siswa secara individu sehingga akan diperoleh nilai awal kemampuan siswa.
3.	Guru membentuk beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri 4-5 anggota, dimana anggota kelompok mempunyai kemampuan akademik yang berbeda. Jika mungkin, anggota kelompok berasal dari budaya tau suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan gender.
4.	Guru memberikan tugas kepada kelompok berkaitan dengan materi yang telah diberikan, mendiskusikan secara bersama-sama antar anggota lain, serta membahas jawaban tugas yang diberikan guru.
5.	Guru memberikan kuis atau pertanyaan kepada seluruh siswa untuk mengukur pengetahuan tiap siswa dalam memahami materi yang sudah diberikan. Pada saat menjawab kuis, siswa tidak boleh saling membantu.

No	Langkah-langkah Model <i>Student Teams Achievement Division</i> (STAD)
6.	Guru memfasilitasi siswa dalam membuat rangkuman atau Kesimpulan, mengarahkan, dan memberi penegasan pada materi pembelajaran yang telah dipelajari.
7.	Guru memberi penghargaan yang diberikan kepada kelompok berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar individual dari nilai awal ke nilai kuis berikutnya.

Sumber: Shoimin (2017, hlm. 187).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dapat menjadi bermakna apabila ada kerjasama yang baik antara peserta didik dan pendidik sebagai fasilitator. Tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) ini juga dapat melatih kemampuan peserta didik dalam berinteraksi, bekerja sama, dan berpikir kritis dalam proses pembelajaran.

d. Tujuan Model *Student Teams Achievement Division* (STAD)

Menurut Asdar dalam Wardana, *et al.*, (2017, hlm. 78), mengemukakan bahwa:

Pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dirancang agar peserta didik dapat bekerja dalam kelompok, sehingga menumbuhkan kemauan untuk bekerja sama, berpikir kritis, serta memotivasi dan meningkatkan tanggung jawab individu terhadap kelompok. Selain itu, peserta didik didorong untuk membantu teman dalam mengikuti kuis guna mencapai tujuan bersama, yaitu mendapatkan penghargaan tim yang unggul. Evaluasi dilakukan untuk memungkinkan peserta didik merangkum pelajaran yang diterima dari penjelasan guru maupun hasil kerja kelompok. Guru kemudian mengevaluasi hasil belajar individu sesuai dengan kemampuan masing-masing.

Sejalan dengan hal itu, menurut Wulandari (2022, hlm. 20) “pembelajaran kooperatif tipe STAD ini sangat baik untuk dilaksanakan karena peserta didik dapat bekerja sama dan saling tolong menolong dalam menghadapi tugas yang dihadapi”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dapat memotivasi peserta didik untuk memiliki keberanian mengemukakan pendapatnya, menghargai pendapat orang lain, dan saling memberikan pendapat, selain itu peserta didik juga dilatih untuk tanggung jawab terhadap diri sendiri dan kelompok.

e. Kelebihan Model *Student Teams Achievement Division* (STAD)

Model *Student Teams Achievement Division* (STAD) memiliki kelebihan seperti yang dikemukakan oleh Shoimin (2017, hlm. 189), terdapat beberapa kelebihan dalam model kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) yaitu:

- 1) Peserta didik bekerja sama dalam mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi norma-norma kelompok;
- 2) Peserta didik aktif membantu dan memotivasi semangat untuk berhasil bersama;
- 3) Aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompok;
- 4) Interaksi antarpeserta didik seiring dengan peningkatan kemampuan mereka dalam berpendapat;
- 5) Meningkatkan kecakapan individu;
- 6) Meningkatkan kecakapan kelompok; dan
- 7) Tidak bersifat kompetitif.

Berdasarkan pendapat di atas, penulis menarik kesimpulan bahwa kelebihan model kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) adalah pembelajarannya yang melibatkan kolaborasi antar peserta didik yang saling mendukung dalam mencapai tujuan bersama. Peserta didik bekerja sama dengan menjunjung tinggi norma kelompok, saling memotivasi, dan aktif berperan dalam meningkatkan keberhasilan kelompok. Proses tersebut diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berani berpendapat baik secara individu maupun kelompok, tanpa adanya sifat kompetitif yang merugikan.

f. Kekurangan Model *Student Teams Achievement Division* (STAD)

Menurut Shoimin (2017, hlm. 189) menyatakan beberapa kekurangan dalam model kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD), yaitu:

- 1) Kontribusi dari peserta didik berprestasi rendah menjadi kurang;
- 2) Peserta didik berprestasi tinggi akan mengarah pada kekecewaan karena peran anggota yang pandai lebih dominan;
- 3) Membutuhkan waktu yang lebih lama untuk mengkondisikan kelas;
- 4) Membutuhkan keterampilan guru dalam mengatur waktu; dan
- 5) Menuntut sifat tertentu dari peserta didik, misalnya sifat suka bekerja sama.

Solusi dari kekurangan yang terdapat dalam model pembelajaran kooperatif tipe STAD ini menurut peneliti yaitu dalam setiap pembelajaran, guru hendaknya memberikan *reward* tim berupa stiker atau *mini gift* makanan atau alat tulis bagi kelompok terbaik di kelas. Dengan demikian, peserta didik berprestasi rendah dapat termotivasi untuk melakukan yang terbaik bagi kelompoknya, dan peserta didik yang pintar dapat membantu teman mereka agar tidak tertinggal dengan kelompok lain. Selanjutnya guru harus memiliki perencanaan yang matang saat menerapkan model pembelajaran ini di dalam kelas agar target dan tujuan pembelajaran dapat tercapai tepat waktu. Terakhir, ketika bekerja dalam kelompok peserta didik lain diperbolehkan untuk membantu anggota kelompoknya yang mengalami kesulitan sehingga komunikasi, interaksi, dan kerja sama dapat terjalin dengan baik antara peserta didik satu sama lain.

3. Media Canva

a. Pengertian Media Canva

Menurut Resmini *et al.*, dalam Annisa dan Herman (2024, hlm. 609) “canva merupakan program desain online yang mempersiapkan berbagai macam template desain yang bisa pakai untuk membuat media pembelajaran”. Sementara Baihaqi dan Fadhly (2024, hlm. 2466) mengungkapkan “canva dapat memudahkan guru dalam mendesain media pembelajaran, sebagaimana Triningsih, mengartikan bahwa canva bisa mempermudah guru dan peserta didik melancarkan kegiatan proses pembelajaran berbasis teknologi, kecakapan”. Sejalan dengan hal itu, Putri, *et al.*, (2024, hlm 316) mengemukakan bahwa “canva adalah aplikasi yang berbasis teknologi, canva mempersiapkan ruang belajar untuk setiap pendidik dalam mewujudkan suatu tujuan pembelajaran”.

Berdasarkan beberapa definisi media canva di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media canva merupakan media pembelajaran berbasis digital yang digunakan untuk membuat materi ajar yang lebih menarik dan interaktif. Dengan berbagai *template*, elemen grafis, serta fitur pengeditan yang mudah digunakan, canva membantu pendidik dalam menyusun presentasi, modul, dan materi visual lainnya yang dapat meningkatkan pemahaman serta

minat belajar peserta didik. Dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan media canva dalam pembuatan media ajar *e-flash card*. Hal tersebut didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Lestari dan Karsono (2020, hlm. 71) yang mengatakan bahwa “media flash card dapat menarik perhatian peserta didik dan merangsang pemahaman peserta didik mengenai makna suatu gambar atau uraian.”. Sejalan dengan hal itu, penelitian lain yang dilakukan oleh Silviana, *et al.*, (2024, hlm. 272) menyatakan “penggunaan kartu *e-flash card* di dalam penelitian ini mampu memotivasi siswa untuk belajar IPA”. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Nurfadilah, *et al.*, (2023, hlm. 2634) bahwa:

Peserta didik menjadi lebih aktif, kreatif, dan semangat ketika menggunakan media *flash card* pada kegiatan pembelajaran dikelas. Hal tersebut dikarenakan media *flash card* di desain cukup menarik dengan perpaduan antara gambar, warna, dan kosa kata yang dekat dengan kehidupan peserta didik.

Penggunaan *e-flash card* dalam suatu kegiatan pembelajaran dapat memudahkan peserta didik untuk lebih memahami materi yang disampaikan karena visual yang dikelompokkan, banyak warna, dan disertai gambar. Menurut pandangan penulis mengenai teori perkembangan kognitif Piaget dalam Istiqomah, *et al.*, (2023, hlm. 126-131) usia peserta didik kelas 4 rata-rata berusia 10-11 tahun, dimana usia tersebut termasuk tahap ketiga dari teori perkembangan kognitif Jean Piaget yaitu tahap operasional konkret. Tahap operasional konkret peserta didik usia 7-11 tahun mulai berpikir logis, tetapi masih terbatas pada benda konkret. Peserta didik belum sepenuhnya dapat memahami konsep yang abstrak tetapi masih membutuhkan contoh nyata yang dapat dilihat maupun disentuh. Selain itu, menurut Piaget pada usia ini peserta didik mulai mampu mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, ukuran, dan fungsinya. Maka dari itu, penggunaan *e-flash card* pada *power point* akan sangat efektif jika digunakan dalam penelitian ini mengenai materi bagian tubuh tumbuhan pada mata pelajaran IPAS.

b. Langkah-langkah Penggunaan Media Canva

Media canva memiliki langkah-langkah yang sangat mudah dalam penggunaannya, cara penggunaan media pembelajaran dengan canva diantaranya yaitu:

Tabel 2. 11 Langkah-langkah Penggunaan Media Canva

No	Langkah-langkah Penggunaan Media Canva
1.	Kunjungi link <i>website</i> canva https://www.canva.com/ melalui pc maupun seluler.
2.	Pilih <i>template</i> yang sesuai dengan materi pembelajaran.
3.	Kustomisasi desain, seperti teks, warna, <i>font</i> , atau elemen visual lainnya sesuai keinginan dan materi pembelajaran.
4.	Tambahkan informasi dan konten pembelajaran ke dalam desain untuk mempermudah pemahaman.
5.	Setelah selesai, klik bagikan dan unduh desain.
6.	Simpan desain dalam format yang dibutuhkan, seperti PDF atau PPT.
7.	Siap dibagikan kepada peserta didik.

Sumber: Peneliti, 2025.

Berdasarkan langkah-langkah penggunaan media canva di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media canva dapat di akses melalui tautan <https://www.canva.com/> baik menggunakan PC melalui laptop maupun seluler melalui *handphone* dengan mengikuti *step by step* di atas.

c. Kelebihan Media Canva

Penggunaan media canva dalam pembelajaran memiliki kelebihan seperti yang dikemukakan oleh Yuliana, *et al.*, (2023, hlm. 251) adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki baragam desain grafis, animasi, *template*, dan nomor halaman yang menarik;
- 2) Dapat meningkatkan kreativitas pendidik dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, serta memuat fitur *drag and drop*;
- 3) Dapat menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran yang praktis;
- 4) Peserta didik dapat mempelajari kembali materi melalui media pembelajaran canva yang telah diberikan oleh pendidik;
- 5) Memiliki resolusi gambar yang baik dan *slide* media canva dapat dicetak dengan otomatisnya pengaturan ukuran cetakan;
- 6) Dapat melakukan kolaborasi dengan pendidik lain dalam mendesain media dan membuat tim desain canva untuk saling berbagi media pembelajaran; serta
- 7) Dapat mendesain media pembelajaran kapan pun, tidak hanya menggunakan laptop tetapi juga dapat menggunakan ponsel.

Berdasarkan kelebihan canva di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media canva sangat membantu pendidik dalam membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dalam kegiatan belajar mengajar. Selain praktis, canva juga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik karena didalam nya telah

disediakan fitur beragam yang dapat meningkatkan kreativitas pendidik dalam membuat media ajar.

d. Kekurangan Media Canva

Adapun kekurangan media canva menurut Pelangi (dalam Yuliana, *et al.*, 2023, hlm 251) antara lain:

- 1) Aplikasi 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; serta
- 2) Dalam aplikasi canva ada template, stiker, ilustrasi, font, dan lain-lain secara berbayar.

Berdasarkan kekurangan media canva di atas, dapat disimpulkan bahwa diharapkan dalam penggunaan media canva agar selalu memperhatikan kuota dan jaringan internet yang stabil. Disamping itu, tidak semua fitur gratis, biasanya yang berbayar adalah fitur yang “premium”.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Hamalik (2019, hlm. 159) “hasil belajar adalah keseluruhan kegiatan pengukuran (pengumpulan data dan informasi), pengolahan, penafsiran dan pertimbangan untuk membuat keputusan tentang tingkat hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan”. Selanjutnya, Ahiri (2017, hlm. 18) menyatakan “hasil belajar merupakan perilaku yang dapat diamati dan menunjukkan kemampuan yang dimiliki seseorang. Kemampuan siswa yang merupakan perubahan perilaku sebagai hasil belajar itu dapat diklasifikasikan dalam dimensi-dimensi tertentu”. Sementara Saurma dalam Sijabat (2021, hlm. 1) mengemukakan:

Hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang yang mencakup aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan belajar.

Berdasarkan beberapa pengertian hasil belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang dapat terlihat dan diukur pada peserta didik setelah memperoleh pengetahuan serta

keterampilan baru yang lebih baik melalui proses pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

b. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar dapat diukur melalui berbagai indikator seperti yang terdiri dari ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Adapun uraian indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom yang dikutip oleh Sudjana (2011, hlm. 22-31) sebagai berikut:

- 1) Ranah kognitif, berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- 2) Ranah afektif, berkaitan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan interlinisasi.
- 3) Ranah psikomotorik berkaitan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan dalam bertindak.

Hasil belajar kognitif diukur pada awal dan akhir pembelajaran, sedangkan untuk ranah afektif dan psikomotorik diukur pada saat proses pembelajaran. Berdasarkan indikator hasil belajar di atas, penelitian ini difokuskan terhadap ranah kognitif dan afektif karena disesuaikan dengan permasalahan yang diteliti berkaitan dengan pengetahuan yaitu hasil belajar dan model pembelajaran yang digunakan yaitu model kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) yang menuntut peserta didik untuk belajar secara berkelompok sehingga penilaian yang dilakukan adalah penilaian sikap atau afektif. Hal tersebut diperkuat dengan penelitian relevan yang dilakukan oleh Indriyani, *et al.*, (2023, hlm. 3553-3555) yang mengatakan bahwa:

Hasil belajar pada bagian ranah kognitif menjadi bagian utama dalam sistem pembelajaran di Indonesia yang mencakup pengetahuan, sementara ranah afektif berkaitan dengan sikap, watak, perilaku, emosi, minat, serta nilai yang terdapat pada diri individu. Pembelajaran pada ranah afektif diperlukan untuk memudahkan perkembangan nilai, etika, estetika, dan perasaan di lingkungan belajar peserta didik. Peserta didik yang memiliki minat belajar dan sikap yang positif terhadap pelajaran akan merasa senang mempelajari mata pelajaran tersebut, sehingga akan mempengaruhi tercapainya hasil pembelajaran pada ranah kognitif yang optimal. Kegiatan belajar akan tercapai ketika di dalam diri peserta didik telah terjadi perubahan pengetahuan (kognitif) dan perubahan tingkah laku (afektif).

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar, seperti yang diungkapkan oleh Syah (2017, hlm. 145) bahwa:

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu faktor internal, faktor eksternal dan faktor pendekatan belajar yang akan dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Faktor internal (faktor dari dalam siswa) merupakan kondisi jasmani dan rohani siswa, meliputi:
 - a) Aspek fisiologis bersifat jasmani dan berkenaan dengan tonus (tegangan otot) dengan ditandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, seperti pendengaran, penglihatan, dan kondisi kesehatan dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran; dan
 - b) Aspek psikologis bersifat rohaniah atau yang dianggap lebih esensial meliputi tingkat kecerdasan/intelegensi siswa, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa serta motivasi siswa.
- 2) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), merupakan kondisi lingkungan disekitar siswa meliputi:
 - a) Lingkungan sosial, lingkungan sosial sekolah seperti para guru, staf, dan juga teman-teman di sekolah. Kemudian masyarakat dan juga teman-teman di lingkungan sekitar rumah siswa tersebut. Dan lingkungan yang paling banyak berpengaruh terhadap kegiatan belajar adalah orang tua dan keluarga. Seluruh lingkungan sosial itu memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa, lingkungan sosial yang baik akan memberi pengaruh baik pula bagi suasana siswa dalam belajar dan hal ini akan memberikan hasil belajar yang baik pula; dan
 - b) Lingkungan nonsosial, ialah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa. Faktor-faktor ini dipandang turut menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa.
- 3) Faktor pendekatan belajar (*approach learning*), yaitu jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pembelajaran.

Selanjutnya, berdasarkan tingkatan Taksonomi Bloom revisi dalam Effendi (2017, hlm. 74-76), terdapat 6 komponen indikator hasil belajar dalam ranah kognitif, yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. 12 Komponen Indikator Hasil Belajar Ranah Kognitif

No	Proses Kognitif	Penjelasan	Kategori
1.	C1 – Mengingat	Suatu proses mengambil ingatan jangka panjang didalam suatu pengetahuan	Mengingat Kembali Mengenali

No	Proses Kognitif	Penjelasan	Kategori
		yang berkaitan terhadap kategori mengingat.	
2.	C2 – Memahami	Mengkonstruksi makna ataupun pengertian berdasarkan apa yang sudah diketahui siswa atau dengan memasukkan informasi baru ke dalam cara berpikir yang sudah ada.	Menjelaskan Mengklasifikasikan Menafsirkan Membandingkan Merangkum Menyimpulkan Mencontohkan
3.	C3 – Mengaplikasikan	Latihan atau memecahkan masalah yang berhubungan dengan pengetahuan prosedural dengan menerapkan atau menggunakan prosedur.	Mengimplementasikan Mengeksekusi
4.	C4 – Menganalisis	Proses memecah suatu masalah atau objek menjadi bagian-bagian komponennya dan mencari tahu bagaimana bagian-bagian tersebut bekerja sama	Attributing Pengorganisasian Membedakan.
5.	C5 – Mengevaluasi	Pengambilan keputusan atau penilaian berdasarkan standar dan kriteria yang ada.	Memeriksa Mengkritisi
6.	C6 – Mengkreasi	Menyatukan bagian-bagian untuk membuat suatu unit yang lengkap atau berguna adalah mencipta atau menciptakan.	Merumuskan Merencanakan Memproduksi

Sumber: Effendi (2017, hlm. 74-76).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat 3 faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya faktor internal yang berasal dari dalam dirinya sendiri, faktor eksternal yang berasal dari lingkungan, serta faktor pendekatan belajar yang berkaitan dengan cara guru menyajikan pembelajaran. Selain itu, dalam hasil belajar terdapat 6 komponen indikator hasil belajar ranah kognitif yaitu mengingat (C1), memahami (C2), Mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mengkreasi (C6) yang memiliki kategori masing-masing seperti yang telah diuraikan. Dengan memperhatikan hal tersebut maka akan mempengaruhi hasil belajar, guru dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan perkembangan kognitif peserta didik secara maksimal.

5. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dijelaskan dalam Keputusan KBSKAP Kemdikbudristek No. 033/H/KR/2022, yang menyatakan “Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah bidang ilmu yang mengkaji interaksi antara benda mati dan makhluk hidup di alam semesta, serta peran manusia sebagai makhluk sosial dalam berinteraksi dengan lingkungannya”. Selanjutnya, pandangan penulis berdasar kajian Rahmadayanti dalam Marwa, *et al.*, (2023, hlm. 54) bahwa pengintegrasian mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bertujuan untuk mempermudah serta memberikan kebebasan bagi guru dan peserta didik dalam berinovasi, kreatif, dan belajar mandiri, sehingga diharapkan terciptanya lingkungan pembelajaran yang lebih menyenangkan. Disamping itu, Carin dan Sund dalam Sujana (2014, hlm. 3) mengemukakan bahwa *sains* merupakan pengetahuan yang sistematis, berlaku umum (*universal*), serta terdiri atas kumpulan data hasil observasi atau pengamatan dan eksperimen.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS merupakan gabungan antara mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang saling berintegrasi satu sama lain sesuai dengan penerapan kurikulum merdeka dalam sistem pendidikan yang memudahkan tenaga pendidik dan peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif. Namun pada penelitian ini, peneliti memfokuskan penelitiannya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas kelas IV SDN Cibeber Kabupaten Bandung Barat yang mengatakan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam mempelajari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) khususnya materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi, hal tersebut ditunjukkan pada hasil ujian tengah semester ganjil kelas IV tahun ajaran 2024/2025 yang tercantum pada latar belakang penelitian ini. Adapun rincian materi tersebut dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 2. 13 Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi

No	Pertemuan	Materi	Sub Materi
1.	Ke-1 Topik A Bagian tubuh tumbuhan	a. Definisi tumbuhan b. Bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya: 1) Daun 2) Bunga 3) Buah 4) Akar 5) Batang c. Manfaat tumbuhan bagi manusia	a. Mengetahui pengertian dari tumbuhan. b. Mencari dan menuliskan informasi mengenai bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya di lingkungan sekitar sekolah. a. Mengetahui berbagai manfaat tumbuhan bagi manusia melalui diskusi.
2.	Ke-2 Topik B Fotosintesis bagian paling penting di bumi	a. Definisi fotosintesis b. Proses dan tahapan fotosintesis.	a. Mengetahui komponen, proses, dan hasil fotosintesis. b. Mengetahui dampak proses fotosintesis. c. Memahami kewajiban manusia terhadap tumbuhan di sekitar.
3.	Ke-3 Topik C Perkembangbiakan tumbuhan	a. Cara tumbuhan berkembangbiak. 1) Generatif 2) Vegetatif	a. Mengetahui apa saja dan bagaimana cara tumbuhan berkembangbiak. b. Menyebutkan contoh tumbuhan yang termasuk generatif dan vegetatif.

Sumber: Buku IPAS kelas IV, Fitri, *et al.*, (2021, hlm. 15-41).

b. Karakteristik Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Karakteristik pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang dikemukakan oleh Suhelayanti (2023, hlm. 123) bahwa:

Karakteristik pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) yakni memiliki karakteristik dinamis yang akan terus mengalami perubahan dari zaman ke zaman untuk itu dalam pembelajaran IPAS akan terus berkembang seiring dengan pergantian zaman. Oleh karena itu pembelajaran IPAS disesuaikan dengan perkembangan zaman agar peserta didik dapat menjawab dan menyelesaikan tantangan yang dihadapi di masa depan.

Sejalan dengan hal itu, Fanani, *et al.*, (2022, hlm. 1175) mengatakan bahwa “IPAS diharapkan mampu mengembangkan sikap ilmiah pada peserta didik antara lain rasa ingin tahu yang tinggi, analitis, berpikir kritis, objektivitas, sistematis, bertanggung jawab, pengambilan keputusan dan kemampuan merancang benar”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki karakteristik yang fleksibel, tidak menutup kemungkinan akan mengalami perubahan seiring perkembangan kurikulum.

c. Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Pandangan penulis mengenai tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) berdasar kajian Suhelayanti (2023, hlm. 123) bahwa:

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki tujuan untuk peserta didik dapat berkembang sesuai dengan profil pelajar pancasila dan menumbuhkan minat serta rasa ingin tahu agar peserta didik lebih semangat dalam mempelajari fenomena alam dan sosial sekitar, memahami alam semesta dan hubungannya dengan kehidupan manusia. Dua hal tersebut berperan aktif dalam menjaga dan melindungi lingkungan alam, memanfaatkan sumber daya alam dan lingkungan dengan bijaksana, serta untuk mengembangkan keterampilan dalam diri peserta didik.

Sementara menurut Usmeldi dan Amini dalam Nadhifah, *et al.*, (2023, hlm. 20) yang mengatakan:

Pembelajaran IPA yang terdiri dari beberapa materi tersebut pada jenjang pendidikan dasar terintegrasi pada suatu tema sehingga diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami kaitan antara konsep dari beberapa materi pelajaran tersebut. Hal tersebut menunjukkan keterkaitan antar tiap materi untuk memahami suatu fenomena yang ada di alam.

Selanjutnya, pendapat penulis mengenai tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) berdasar Nadhifah, *et al.*, (2023, hlm. 22-23) bahwa penerapan materi IPAS diharapkan dapat membekali peserta didik untuk dapat menyelesaikan permasalahan pada kehidupan sehari-hari baik yang berkaitan dengan gejala alam di sekitar maupun yang berkaitan dengan kehidupan sosial.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yaitu diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial, mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami konsep dasar yang berkaitan dengan fenomena alam dan sosial di sekitarnya, selanjutnya diharapkan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari melalui pendekatan ilmiah dan kontekstual.

B. Penelitian Terdahulu

Beberapa hasil penelitian terdahulu diantaranya sebagai berikut:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Yuliza (2023, hlm. 51) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) Berbantuan Media *Question Box* Pada Pembelajaran IPA Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN 1 Kagungan Tanggamus.” Populasi dalam penelitian ini peserta didik kelas V SDN 1 Kagungan Tanggamus. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *sample Sampling Purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan tujuan penelitian. Berdasarkan hasil penelitian, hasil uji *Paired Sample T-test* dengan nilai *sig* (*2-tailed*) diperoleh nilai sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari pada nilai 0.05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pembelajaran IPA sebelum dan sesudah diberikan treatment dan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Model *Student Teams Achievement Division* Berbantuan Media *Question Box* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 1 Kagungan Tanggamus. Persamaan dengan penelitian terdahulu yaitu model pembelajaran yang diteliti adalah *Student Teams Achievement Division* (STAD), variabel dependen yang diteliti adalah hasil belajar, subjek yang diteliti adalah peserta didik, dan mata pelajaran yang diteliti adalah IPA. Perbedaan dengan penelitian terdahulu yaitu terletak pada media, kelas, dan sekolah yang diteliti.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Asmedy (2021, hlm. 111) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Populasi ialah seluruh peserta didik kelas V yang berjumlah 94 peserta didik. Sampel yang digunakan adalah peserta didik kelas VC yang berjumlah 31 orang sebagai kelas eksperimen dan peserta didik kelas VA yang berjumlah 31 orang sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan *purposive sample*. Data diperoleh melalui *pre-test* dan *post-test* kemudian dianalisis menggunakan uji *t-test*. Data tes akhir kelas sampel dianalisis menggunakan uji-t. Hasil uji-t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, $17,339 > 1,670$. Diperoleh t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} pada taraf kesalahan 5% dan dk sebesar 5. Berdasarkan hipotesis yang diajukan terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Dompu

tahun pembelajaran 2019/2020. Persamaan dengan penelitian terdahulu yaitu subjek yang diteliti adalah peserta didik, model pembelajaran yang diteliti adalah *Student Teams Achievement Division* (STAD), variabel dependen yang diteliti adalah hasil belajar, subjek yang diteliti adalah peserta didik, dan mata pelajaran yang diteliti adalah IPA. Perbedaan dengan penelitian terdahulu terletak pada media, kelas, dan sekolah yang diteliti.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Sianturi, *et al.*, (2022, hlm. 6596) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Subtema 1 Sumber Energi Kelas IV SD”. Dalam penelitian ini jumlah populasi adalah 60 peserta didik. Berdasarkan hasil uji independen *sample test* menunjukkan bahwa nilai taraf signifikan $0,000 < 0,05$ dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$, dimana $9,197 > 2,002$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya terdapat pengaruh model kooperatif tipe STAD terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 091254 Batu Onom pada tema 2 selalu berhemat energi subtema 1 sumber energi pembelajaran 1, 2, dan 3 menyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran STAD terhadap hasil belajar peserta didik. Persamaan dengan penelitian terdahulu yaitu model pembelajaran yang diteliti adalah *Student Teams Achievement Division* (STAD), variabel dependen yang diteliti adalah hasil belajar, subjek yang diteliti adalah peserta didik, kelas yang diteliti kelas IV, dan mata pelajaran yang diteliti yaitu IPA. Perbedaan dengan penelitian terdahulu terletak pada media pembelajaran, dan sekolah yang diteliti.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Anjarwati, *et al.*, (2024, hlm. 1383) yang berjudul “Pengembangan Media Poster Berbantuan Aplikasi Canva Pada Materi Sumber Energi”. Adapun subjek dari penelitian ini yaitu guru dan 13 siswa sedangkan objek penelitian ini adalah media poster berbasis aplikasi canva dengan materi sumber energi. Teknik analisis data menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Analisis kebutuhan siswa pada kategori sangat butuh dengan nilai persentase sebesar 88,96%. Berdasarkan hasil uji kevalidan media poster validator ahli materi memperoleh nilai 75% kategori valid, validator ahli media dengan persentase 85,41% berada pada kategori sangat valid serta validator ahli bahasa dengan persentase 80,55% kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan berdasarkan respon siswa memperoleh persentase 95,06% kategori sangat praktis. Hasil

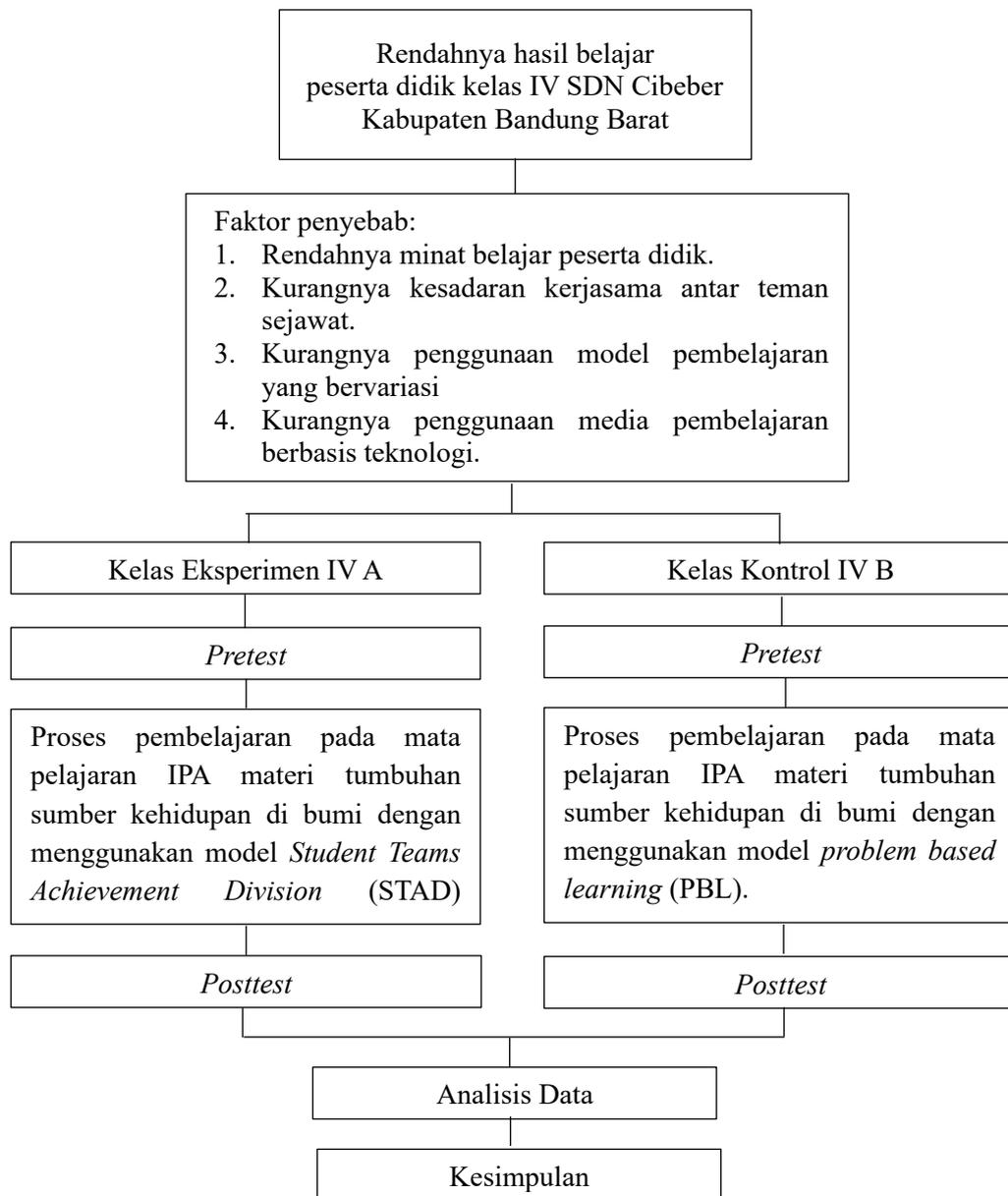
pengembangan media poster berbantuan aplikasi Canva pada materi sumber energi mendapatkan hasil uji kevalidan dari ketiga validator dengan kategori sangat valid sehingga media layak untuk digunakan. Media poster yang dikembangkan mudah digunakan, telah sesuai dengan materi dan kebutuhan siswa serta menaikkan daya tarik siswa terhadap materi sehingga media dapat membantu siswa sehingga terpenuhinya tujuan pembelajaran. Persamaan dengan penelitian terdahulu yaitu media canva, subjek yang diteliti adalah peserta didik, kelas yang diteliti kelas IV, dan mata pelajaran yang diteliti yaitu IPA. Perbedaan dengan penelitian terdahulu terletak pada model pembelajaran, variabel dependen, dan sekolah yang diteliti.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Nurhidayani (2024, hlm. 59) yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V UPT SPF SD Negeri Sudirman III Makassar”. Hasil menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan canva sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri Sudirman III. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata posttest pada kelas kontrol yang hanya mencapai 66,60 sedangkan pada kelas eksperimen mencapai 80,75. Berdasarkan hasil uji hipotesis independent sampel t-test, nilai sig. (2-tailed) equal variance assumed memperoleh 0,000 yang menunjukkan bahwa $0,000 < 0,05$ atau dengan kata lain H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh media pembelajaran berbantuan aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V UPT SPF SD Negeri Sudirman III Makassar. Persamaan dengan penelitian terdahulu yaitu media canva, subjek yang diteliti adalah peserta didik, dan variabel dependen yaitu hasil belajar. Perbedaan dengan penelitian terdahulu terletak pada model pembelajaran, kelas, mata pelajaran, dan sekolah yang diteliti.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu di atas, maka dapat disimpulkan bahwa suatu pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan media canva dapat meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik. Karena penggunaan model dan media tersebut terbukti dapat meningkatkan minat belajar peserta didik serta meningkatkan kesadaran dan keaktifan belajar antar teman sejawat.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran menurut Sugiyono (2018, hlm. 60) adalah “model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”. Kerangka pemikiran disusun untuk memperjelas arah dan maksud penelitian. Pada penelitian ini, variabel yang akan diteliti yaitu hasil belajar IPAS. Sampel yang dilakukan menggunakan 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kerangka pemikiran tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. 1 Skema Kerangka Pemikiran

Sumber: Sari (2024, hlm. 50).

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Menurut pendapat Arifin (2014, hlm. 96) menyatakan bahwa, “asumsi adalah suatu pertanyaan yang tidak diragukan lagi kebenarannya sebagai titik tolak dalam suatu penelitian”. Asumsi dasar dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat diterapkan dengan baik pada peserta didik kelas IV SDN Cibeber dalam proses pembelajaran IPAS. Peserta didik mampu bekerja sama dalam kelompok dan mengikuti langkah-langkah model STAD secara aktif dan bertanggung jawab. Media canva sebagai alat bantu visual dan presentasi dapat digunakan secara efektif oleh guru maupun peserta didik untuk menunjang pemahaman materi IPAS, sehingga meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar. Selanjutnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh model dan media pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu, penggunaan model STAD berbantuan media canva mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan media canva terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN Cibeber.

H_1 : Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan media canva terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN Cibeber.