

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari pemilihan model pembelajaran yang tepat, karena model pembelajaran menjadi pedoman bagi guru dalam merancang dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran merupakan aktivitas yang dirancang secara terencana untuk mendukung berlangsungnya proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik, sehingga keberadaannya memudahkan guru dalam melaksanakan kegiatan mengajar. Selain itu, model pembelajaran digunakan sebagai acuan dalam penyusunan kurikulum, penerapan bahan ajar, serta sebagai pedoman bagi pendidik dalam membimbing pembelajaran di kelas (Maharani, dkk., 2025, hlm. 41).

Model pembelajaran dipahami sebagai pedoman yang berupa rancangan program atau strategi pembelajaran yang disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran juga dapat dimaknai sebagai rangkaian penyajian materi ajar yang mencakup seluruh komponen pembelajaran yang diperlukan guru untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran (Pasaribu dkk., 2024, hlm. 282). Oleh karena itu, Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi pendidik, sehingga pemilihan model pembelajaran perlu dilakukan secara tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal dan hasil yang diperoleh sesuai dengan perencanaan yang telah ditetapkan (Julaeha & Erihardiana, 2022, hlm. 133).

Sejalan dengan pendapat tersebut, Asrini, (2021, hlm. 145) menyatakan bahwa Model pembelajaran adalah pola yang berlandaskan pada suatu pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam merancang proses pembelajaran, sehingga guru mampu memfasilitasi peserta didik dalam memperoleh informasi, gagasan, pengetahuan, keterampilan, kemampuan berpikir, serta kemampuan mengungkapkan ide. Dengan demikian, Model pembelajaran merupakan pedoman yang memuat uraian secara sistematis mengenai proses pembelajaran yang

digunakan untuk mengarahkan pelaksanaan pembelajaran agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai (Hanita & Lathifah, 2021, hlm. 31).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, peneliti dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan pedoman atau rancangan pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mengarahkan proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Model pembelajaran berfungsi sebagai acuan bagi guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran, serta memfasilitasi peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan berpikir. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran yang tepat menjadi faktor penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah ditetapkan.

b. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Ciri-ciri model pembelajaran menjadi hal penting bagi guru dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran yang efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat Badrun Fawaidi, (2023, hlm. 262-263) terdapat empat ciri model pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Rasional teoretis yang logis, artinya model pembelajaran dikembangkan oleh para ahli dengan landasan teori yang dapat diterima secara akal. Model tersebut disusun berdasarkan pemikiran yang bersumber dari kehidupan nyata dan dapat diterapkan secara nyata, bukan bersifat fiktif dalam pelaksanaannya
- 2) Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana peserta didik belajar, yang mengacu pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Setiap model pembelajaran dirancang dengan tujuan khusus sebagai hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.
- 3) Perilaku mengajar yang diperlukan agar model dapat diterapkan secara efektif, di mana setiap model pembelajaran memiliki karakteristik tersendiri dalam pelaksanaan pembelajaran. Perilaku mengajar guru harus disesuaikan dengan karakter model agar tujuan pembelajaran dapat terlaksana secara optimal.
- 4) Lingkungan belajar yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, yaitu lingkungan yang kondusif, tenang, dan nyaman sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang ideal bagi peserta didik.

Selanjutnya Menurut Hamiyah & Jauha (dalam Juliaha & Erihardiana, 2022, hlm. 136-137) ciri-ciri model pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Model pembelajaran disusun dengan berlandaskan teori pendidikan dan teori belajar tertentu. Sebagai contoh, model penelitian kelompok yang dikembangkan oleh *Herbert Thelen* didasarkan pada pemikiran *John Dewey* dan dirancang untuk melatih partisipasi peserta didik dalam kelompok secara demokratis.
- 2) Setiap model pembelajaran memiliki misi atau tujuan pendidikan yang jelas. Misalnya, model pembelajaran berpikir induktif dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam proses berpikir induktif.
- 3) Model pembelajaran dapat digunakan sebagai pedoman dalam upaya perbaikan pelaksanaan pembelajaran di kelas. Sebagai contoh, model *synectic* dirancang untuk membantu meningkatkan kreativitas peserta didik.
- 4) Model pembelajaran memiliki seperangkat komponen utama, yang meliputi: (a) sintaks atau tahapan pembelajaran, (b) prinsip-prinsip reaksi, (c) sistem sosial, dan (d) sistem pendukung.
- 5) Penerapan model pembelajaran menimbulkan dampak baik secara langsung maupun tidak langsung. Dampak tersebut mencakup dampak pembelajaran berupa hasil belajar yang dapat diukur, serta dampak pengiring yang berupa hasil belajar jangka panjang.

Selain itu, menurut Fauzan dkk. (2021. hlm. 364) ciri-ciri model pembelajaran yang baik dan benar antara lain disusun berdasarkan landasan teori yang jelas, bukan hanya berdasarkan opini. Selain itu, model pembelajaran harus memiliki tujuan atau misi yang ingin dicapai, dilengkapi langkah-langkah pembelajaran yang sistematis sebagai pedoman guru dalam mengajar, serta memuat kelebihan dan kelemahan dari setiap model pembelajaran yang diterapkan.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, peneliti dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri model pembelajaran meliputi adanya landasan teori yang jelas dan rasional, tujuan atau misi pembelajaran yang spesifik, serta langkah-langkah dan perilaku mengajar guru yang sistematis sesuai dengan karakteristik model. Selain itu, model pembelajaran juga ditandai dengan dukungan lingkungan belajar yang kondusif

serta adanya dampak pembelajaran, baik yang dapat diukur secara langsung maupun dampak jangka panjang sebagai hasil penerapannya.

c. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Menurut Halijah (2023, hlm. 231-236) ada beberapa jenis model pembelajaran diantaranya:

1) Model *Problem Based-Learning* (PBL)

Model *Problem Based-Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan menyajikan permasalahan nyata sebagai titik awal proses pembelajaran. Angelia (2024, hlm. 257), Model *Problem Based-Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan menyajikan permasalahan nyata di awal pembelajaran.

Sejalan dengan itu, Halijah (2023, hlm. 231) Model *Problem Based-Learning* (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat mendorong minat siswa untuk lebih aktif dan berpikir secara mendalam, baik saat mempelajari materi maupun ketika dihadapkan pada suatu permasalahan. Selain itu, Mahagia dkk. (2023, hlm. 1057), Model *Problem Based-Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang menghadirkan permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari siswa yang bersifat kontekstual, sehingga dapat mendorong dan merangsang siswa untuk belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, peneliti dapat simpulkan bahwa Model *Problem Based-Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada siswa dengan memanfaatkan permasalahan nyata dan kontekstual sebagai pemicu belajar, sehingga mampu meningkatkan keaktifan, minat, serta kemampuan berpikir kritis dan mendalam peserta didik dalam proses pembelajaran.

2) Model *Project based learning* (PjBL)

Model *Project based learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat kegiatan belajar dan berlandaskan pada prinsip konstruktivisme. Halijah (2023, hlm. 232). Model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan didasarkan pada tiga prinsip konstruktivisme dalam memahami materi tertentu. Dalam model ini, peserta didik berperan aktif selama proses pembelajaran serta

mencapai tujuan belajar melalui interaksi sosial, saling berbagi pengetahuan, dan membangun pemahaman bersama.

Sejalan dengan itu, Nababan dkk. (2023, hlm. 706) menyatakan Model *Project based learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan menekankan proses belajar yang menghasilkan produk akhir. Peserta didik diberi kebebasan untuk menentukan aktivitas belajarnya serta menyelesaikan proyek secara kolaboratif hingga menghasilkan suatu produk, sehingga keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh keaktifan peserta didik. Selain itu, Azzahra dkk. (2023, hlm. 50), Model *Project based learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan permasalahan nyata sebagai konteks bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, sekaligus memperoleh pengetahuan serta konsep-konsep esensial dari materi pelajaran. Melalui PjBL, siswa diharapkan mampu menghasilkan solusi terhadap permasalahan dengan menciptakan ide atau produk berdasarkan pemanfaatan lingkungan sekitar. Adapun langkah-langkah PjBL meliputi penentuan pertanyaan mendasar, perancangan proyek, penyusunan jadwal, pemantauan proses dan perkembangan proyek, pengujian hasil, serta evaluasi pengalaman belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, peneliti dapat simpulkan bahwa Model *Project based learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan berlandaskan konstruktivisme, di mana siswa aktif membangun pemahaman melalui kerja sama dan pengerjaan proyek.

3) Model *Discovery learning*

Model *Discovery Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam menemukan pengetahuan melalui pengalaman langsung. Dewi, (dalam Halijah 2023, hlm. 234) Model *Discovery learning* adalah model yang menekankan pengalaman langsung serta pentingnya pemahaman terhadap struktur dan ide-ide pokok suatu ilmu, sehingga diperlukan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan itu, Anwar (2023, hlm. 387), menjelaskan bahwa Model *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang berlandaskan pada penemuan (*inquiry-based*), konstruktivisme, serta teori belajar. Dalam

penerapannya, siswa diberikan skenario pembelajaran yang mengarahkan mereka untuk menyelesaikan permasalahan nyata dan mendorong siswa menemukan solusi atas masalah tersebut secara mandiri.

Selain itu, Wati dan Efendi (2022, hlm. 12686) menyatakan bahwa Model *Discovery Learning* adalah metode pembelajaran yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan melalui proses penemuan secara mandiri, bukan melalui penjelasan langsung. Dalam prosesnya, siswa melakukan pengamatan, penggolongan, penyusunan dugaan, penjelasan, dan penarikan kesimpulan untuk menemukan konsep atau prinsip tertentu.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, peneliti dapat simpulkan bahwa Model *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam menemukan konsep atau prinsip secara mandiri melalui pengalaman langsung.

4) Model pembelajaran Inkuiri

Model *Inquiry learning* atau model pembelajaran inkuiri merupakan model pembelajaran yang menekankan proses penyelidikan untuk memperoleh pengetahuan secara mandiri. Menurut Depin dkk. (2024, hlm. 40), model pembelajaran inkuiri merupakan proses pembelajaran yang melibatkan siswa dalam menyelidiki suatu topik atau permasalahan secara mendalam dan sistematis. Dalam proses tersebut, siswa didorong untuk mengajukan pertanyaan, mengumpulkan data, menganalisis informasi, serta menarik kesimpulan.

Sejalan dengan itu, Halijah (2023, hlm. 235) Model pembelajaran inkuiri merupakan salah satu strategi yang digunakan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Melalui strategi ini, siswa didorong untuk aktif mengajukan pertanyaan serta menemukan pengetahuan secara mandiri. Selain itu, Prasetyo dan Rosy (2021, hlm. 111), model pembelajaran inkuiri merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan melibatkan mereka secara langsung dalam proses inkuiri, seperti merumuskan masalah, mengumpulkan data, berdiskusi, dan mengomunikasikan hasilnya.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, peneliti dapat simpulkan bahwa model pembelajaran inkuiri merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menekankan proses penyelidikan secara aktif dan sistematis. Dalam

penerapannya, siswa didorong untuk merumuskan masalah, mengajukan pertanyaan, mengumpulkan serta menganalisis data, berdiskusi, hingga mengomunikasikan hasil dan menarik kesimpulan secara mandiri, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

5) Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok. Tibarary (dalam Halijah 2023, hlm. 236) Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang bertujuan melibatkan siswa secara aktif dalam kelompok-kelompok untuk mencapai dan menetapkan tujuan bersama.

Sejalan dengan itu, Lestari dan Azzahri (2022, hlm. 86), Model pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran yang mengorganisasi peserta didik dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri atas anggota dengan tingkat kemampuan yang beragam. Selain itu, Menurut Hasanah dan Himami (2021, hlm. 2), Model pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang menekankan proses kerja sama dalam kelompok, dengan tujuan tidak hanya mencapai penguasaan materi secara akademik, tetapi juga mengembangkan kemampuan bekerja sama dalam memahami materi tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, peneliti dapat simpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan pembelajaran yang mengorganisasi peserta didik dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen untuk bekerja sama secara aktif dalam mencapai tujuan bersama. Model ini tidak hanya bertujuan meningkatkan penguasaan materi secara akademik, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan kemampuan bekerja sama antar peserta didik.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif berasal dari istilah *Cooperative Learning*, yang secara etimologis berarti belajar melalui kerja sama. Fatimah dkk. (2024, hlm. 76), kooperatif berarti bekerja bersama untuk mencapai tujuan bersama. Istilah pembelajaran kooperatif berasal dari bahasa Inggris, yaitu "*Cooperative Learning*". Dalam kamus Inggris–Indonesia, *cooperative* berarti kerja sama dan

learning berarti pengetahuan atau pelajaran. Dalam konteks proses belajar mengajar, *Cooperative Learning* diartikan sebagai pembelajaran kooperatif.

Suprianto, (2024, hlm.210) menyatakan bahwa Model pembelajaran kooperatif adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Sejalan dengan itu, Tabrani dan Amin (2023, hlm. 202–203), model pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang diterapkan guru dengan membentuk kelompok-kelompok kecil yang bersifat heterogen, yaitu terdiri atas siswa dengan kemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Model ini menekankan kerja sama antarsiswa dalam menyelesaikan permasalahan materi pembelajaran untuk mencapai tujuan bersama.

Selain itu, Alwi dkk. (2023, hlm. 2) menegaskan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah metode pembelajaran yang melibatkan interaksi dan kerja sama siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam pelaksanaannya, siswa saling membantu, berbagi pengetahuan, serta mendukung satu sama lain, dengan setiap anggota memiliki peran dan tanggung jawab masing-masing sehingga mendorong partisipasi aktif seluruh anggota kelompok. Lestari dan Azzahri (2022, hlm. 86) juga menyatakan model pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran yang mengorganisasi peserta didik dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri atas anggota dengan tingkat kemampuan yang beragam.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, peneliti dapat simpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif (*Model Cooperative Learning*) merupakan model pembelajaran yang menekankan kerja sama peserta didik dalam kelompok-kelompok kecil yang bersifat heterogen untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam pelaksanaannya, siswa saling berinteraksi, berbagi pengetahuan, membantu satu sama lain, serta memiliki peran dan tanggung jawab masing-masing, sehingga tidak hanya meningkatkan penguasaan materi, tetapi juga mendorong partisipasi aktif dan kemampuan bekerja sama.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa langkah atau sintaks yang digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran. Langkah-

langkah tersebut bertujuan agar proses pembelajaran dapat berjalan secara terarah dan peserta didik dapat bekerja sama secara aktif dalam kelompok. Menurut Putri dkk. (2024, hlm. 3–4), Model pembelajaran kooperatif memiliki sintaks atau langkah-langkah yang harus dilakukan semuanya tanpa terkecuali. Berikut ini sintaks dari model pembelajaran kooperatif.

1) Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik

Guru memberikan atau menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang akan dicapai selama proses pembelajaran dan memotivasi siswa. Tujuannya adalah untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang tujuan yang akan dicapai dan memberikan kata-kata nasehat agar dapat menumbuhkan rasa semangat siswa.

2) Menyajikan informasi

Langkah kedua yaitu menyajikan atau menyampaikan informasi, disini guru menyampaikan topik pembelajaran kepada siswanya lewat bahan bacaan.

3) Mengorganisasikan peserta didik dalam kelompok belajar

Setelah guru menyampaikan tujuan dan motivasi serta memberikan informasi atau materi pembelajaran langkah yang berikutnya membagi peserta didik dalam kelompok belajar. Seperti yang sudah dijelaskan di awal bahwa model cooperative learning memfokuskan proses pembelajaran dengan membagi peserta didik ke dalam kelompok-kelompok belajar, yang bisa berisi 4-6 orang. Jadi guru dapat menentukan kelompok belajar peserta didik atau membiarkan peserta didik menentukan sendiri kelompoknya tetapi masih dalam pengawasan dan bimbingan guru.

4) Membimbing kelompok bekerja dan belajar

Langkah yang keempat adalah memberikan bimbingan kepada kelompok belajar yang telah ditentukan. Guru memberi waktu diskusi kepada peserta didik namun tidak seutuhnya lepas tangan, tetap memberikan bimbingan mengenai materi yang telah dibagikan, sehingga peserta didik tetap mendapatkan peran guru ketika mereka melaksanakan proses pembelajaran.

5) Evaluasi

Melakukan evaluasi terhadap pemahaman peserta didik tentang beragam materi pembelajaran atau mengadakan sesi di mana kelompok-kelompok siswa mempresentasikan hasil kerja mereka

6) Memberikan apresiasi

Menghargai usaha dan pencapaian merupakan tindakan penting, dimana guru berupaya menemukan berbagai cara untuk memberikan apresiasi, baik terhadap usaha maupun hasil yang dicapai oleh individu maupun kelompok.

Menurut Liwaul dkk. (2022, hlm. 271–272), langkah-langkah pembelajaran kooperatif meliputi:

- 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta memberikan motivasi kepada peserta didik agar aktif memperhatikan materi dan terlibat dalam kegiatan diskusi;
- 2) Penyajian informasi materi secara utuh dan sistematis, yaitu hal ini telah dilaksanakan oleh Guru Tingkat Sekolah dasar dengan mendemonstrasikan materi lewat bacaan dari materi yang di ajarkan kepada peserta didik.
- 3) Pengorganisasian siswa, yaitu dengan membuat kelompokkelompok kecil sebagai kelompok diskusi untuk mencari solusi atas kendala yang dihadapi dalam penyajian materi, selain itu guru selalu membentuk kelompok belajar baik dalam kelas maupun sebagai kelompok belajar untuk diluar sekolah.
- 4) membimbing kelompok, bahwa guru sering mengarahkan dan membimbing kelompok kelompok belajar pada saat mengerjakan tugas.
- 5) guru sering mengevaluasi hasil belajar tentang materi materi yang telah di pelajari atau masing masing kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya.
- 6) memberikan reward atau penghargaan menunjukan bahwa Guru sering mencari cara untuk menghargai upaya atau hasil belajar peserta didik baik secara individu maupun secara kelompok.

Menurut Hasanah & Himami (2021, hlm. 6), terdapat enam langkah utama atau tahapan di dalam pelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

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 membenntuk setiap kelompok agar melakukan transisi secara efesien.
- 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.

c. Jenis- jenis Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran Kooperatif dirancang untuk menyesuaikan dengan kebutuhan serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dalam penerapannya, model ini memiliki berbagai tipe atau variasi. Adapun beberapa jenis model pembelajaran Kooperatif antara lain sebagai berikut.

1) Model Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang menekankan kerja sama dan tanggung jawab siswa dalam kelompok. Anitra (dalam Dani, dkk., 2023, hlm. 24) Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* merupakan metode pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelompok kecil yang terdiri atas 4–5 siswa dengan kemampuan yang beragam. Setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab terhadap bagian materi tertentu. Dalam pelaksanaannya, model ini melibatkan pembentukan kelompok asal dan kelompok ahli, di mana siswa berdiskusi dalam kelompok ahli sebelum kembali ke kelompok asal untuk menyampaikan hasil pembahasannya.

Pendapat tersebut sejalan dengan Asda (2022, hlm. 163) Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang menuntut keaktifan siswa serta kerja sama dalam memahami materi agar

memperoleh hasil belajar yang optimal. Tipe Jigsaw dirancang untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab siswa, baik terhadap pembelajaran dirinya sendiri maupun terhadap pembelajaran teman satu kelompoknya. Dalam pelaksanaannya, siswa tidak hanya mempelajari materi yang menjadi bagiannya, tetapi juga bertugas menjelaskan kembali materi tersebut kepada anggota kelompok lain. Selain itu, Slavin (dalam Harefa dkk., 2022, hlm. 328) Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* merupakan salah satu variasi dari model *Collaborative Learning*, yaitu proses pembelajaran kelompok yang menekankan kontribusi aktif setiap anggota dalam berbagi informasi, pengalaman, ide, sikap, pendapat, kemampuan, dan keterampilan untuk meningkatkan pemahaman bersama serta hasil belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, peneliti dapat simpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* menekankan kerja sama, tanggung jawab individu, dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

2) Model Kooperatif Tipe *Srambel*

Model pembelajaran kooperatif *scramble* merupakan salah satu variasi pembelajaran kooperatif yang dikemas dalam bentuk permainan sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Handayani dkk. (2023, hlm. 214) Model pembelajaran kooperatif *scramble* merupakan suatu metode pembelajaran yang menitikberatkan pada kegiatan latihan soal dalam bentuk permainan yang dilakukan secara berkelompok. Melalui aktivitas ini, peserta didik bekerja sama untuk menyelesaikan tugas yang diberikan sehingga proses belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

Pendapat tersebut sejalan dengan Wahyudi dkk. (2023, hlm. 48) Model pembelajaran kooperatif *scramble* merupakan salah satu model yang mampu melatih konsentrasi serta meningkatkan kecepatan berpikir peserta didik. Dalam model ini, siswa dituntut untuk mengoptimalkan kerja otak kanan dan otak kiri, karena mereka tidak hanya menjawab pertanyaan, tetapi juga harus dengan cepat menyusun atau menebak jawaban yang masih dalam keadaan teracak menjadi bentuk yang benar. Selain itu, Susilawati dkk. (2022, hlm. 336) Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* merupakan suatu proses pembelajaran yang dilaksanakan secara berkelompok, di mana peserta didik bekerja sama untuk

menyelesaikan tugas atau misi yang diberikan. Model ini menekankan keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi melalui aturan-aturan tertentu yang dirancang untuk mendorong kreativitas dan ketelitian dalam belajar. Dalam penerapannya, pembelajaran *scramble* dilakukan dengan mencocokkan atau menyusun kembali huruf-huruf yang telah diacak menjadi jawaban yang benar sesuai dengan pertanyaan yang tersedia. Kegiatan ini melatih ketelitian dan kemampuan berpikir siswa sehingga mereka dapat menemukan jawaban yang tepat.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, peneliti dapat simpulkan bahwa Model pembelajaran kooperatif *scramble* adalah strategi pembelajaran kooperatif berbasis permainan yang menekankan kerja sama, kecepatan berpikir, konsentrasi, serta ketelitian siswa dalam menyusun jawaban yang benar dari bentuk yang teracak.

3) Model Kooperatif Tipe *Group Investigation*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* merupakan salah satu model pembelajaran yang menekankan kerja sama kelompok dalam melakukan penyelidikan terhadap suatu permasalahan. Ndoa dkk. (2024, hlm. 121) Model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* merupakan suatu konsep pembelajaran yang melibatkan seluruh anggota kelompok dalam merencanakan pemecahan masalah yang dihadapi bersama. Dalam pelaksanaannya, kelompok menentukan topik yang akan dibahas hingga pada tahap penyajian hasil permasalahan tersebut.

Pendapat tersebut sejalan dengan, Arends (dalam Devi dkk., 2023, hlm. 519) Model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam mengidentifikasi masalah, melakukan penyelidikan, serta mencari solusi secara bersama dalam kelompok. Dalam pelaksanaannya, siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk mengumpulkan informasi, menganalisis data yang diperoleh, kemudian mempresentasikan hasil pembahasannya sesuai dengan topik yang telah ditentukan. Selain itu, Hidayati dkk. (2021, hlm. 32) Model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dalam pelaksanaannya membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok kecil yang terdiri atas 5–6 orang dengan komposisi heterogen.

Pembentukan kelompok dapat mempertimbangkan kedekatan pertemanan maupun kesamaan minat terhadap topik yang akan dikaji, sehingga proses investigasi dapat berjalan lebih efektif.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, peneliti dapat simpulkan bahwa Model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* merupakan pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa secara aktif dalam merencanakan, menyelidiki, menganalisis, dan mempresentasikan hasil pemecahan masalah secara berkelompok sehingga mendorong kerja sama, tanggung jawab, serta kemampuan berpikir kritis.

4) Model Kooperatif Tipe *Course Review Horay* (CRH)

Menurut bahasa *course review horay* (CRH), terdiri dari tiga kata. *Course* berasal dari bahasa Inggris yang berarti: jalan, kursus, bimbingan. *Review* berarti tinjauan, mengulang kembali, mereview. Miftahul Huda (dalam Setiawan dkk., 2023, hlm. 188) Model pembelajaran tipe *Course Review Horay* (CRH) merupakan salah satu bentuk pembelajaran berbasis permainan yang memanfaatkan kotak berisi nomor soal. Peserta didik diminta mengerjakan soal sesuai dengan nomor yang terdapat dalam kotak tersebut, yang dapat berupa soal pemecahan masalah. Siswa yang lebih dahulu menjawab dengan benar hingga membentuk pola horizontal, vertikal, atau diagonal akan berseru “horay” atau menyampaikan yel-yel sebagai tanda keberhasilan.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Novera dkk. (2021, hlm. 6351) Model pembelajaran tipe *Course Review Horay* (CRH) merupakan salah satu metode yang digunakan untuk menguji pemahaman peserta didik melalui pemberian soal. Jawaban dari soal tersebut dituliskan pada kartu atau kotak yang telah diberi nomor. Siswa atau kelompok yang paling cepat dan tepat dalam menjawab diwajibkan untuk berseru “hore” atau menyampaikan yel-yel kelompok sebagai bentuk apresiasi dan penyemangat dalam pembelajaran. Selain itu, Huda (dalam Irnawati dkk., 2021, hlm. 3) Model pembelajaran tipe *Course Review Horay* (CRH) merupakan metode pembelajaran yang mampu menciptakan suasana kelas yang meriah dan menyenangkan, karena setiap peserta didik yang menjawab dengan benar akan berseru “hore!” atau menyampaikan yel-yel yang mereka sukai. Metode

ini juga mendukung pemahaman konsep secara lebih optimal melalui kegiatan diskusi kelompok

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, peneliti dapat simpulkan bahwa Model pembelajaran tipe *Course Review Horay* (CRH) merupakan strategi pembelajaran berbasis permainan yang meninjau materi melalui pemberian soal secara berkelompok, dengan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, serta mampu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik.

5) Model Kooperatif Tipe *Talking Stick*

Model kooperatif tipe *Talking Stick* merupakan salah model pembelajaran yang menggunakan media sederhana berupa tongkat untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan partisipatif. Sri Irmawati dkk. (2022, hlm. 25), Model kooperatif tipe *Talking Stick* merupakan metode pembelajaran yang menggunakan bantuan tongkat. Peserta didik yang memegang tongkat setelah guru menyampaikan materi diwajibkan untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Selain dengan pendapat tersebut, Astikajaya (2022, hlm. 500), Model kooperatif tipe *Talking Stick* merupakan model pembelajaran kelompok yang menggunakan tongkat sebagai media bantu. Kelompok yang pertama kali memegang tongkat berkewajiban menjawab pertanyaan dari guru setelah mempelajari materi yang telah diberikan. Proses tersebut dilakukan secara bergiliran hingga seluruh kelompok memperoleh kesempatan untuk menjawab pertanyaan dari guru. Fathul (dalam Rahma & Gagulu, 2021, hlm. 34) menyatakan bahwa *Talking Stick* telah dikenal sejak lama dan berasal dari tradisi penduduk asli Amerika yang menggunakan tongkat berbicara dalam forum atau pertemuan antarsuku agar setiap orang mendapat kesempatan menyampaikan pendapat. Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, konsep tersebut kemudian diadaptasi ke dalam dunia pendidikan. Dalam pembelajaran, metode *Talking Stick* memanfaatkan tongkat sebagai alat untuk menentukan peserta didik yang berhak menjawab pertanyaan dari guru.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, peneliti dapat simpulkan bahwa Model kooperatif tipe *Talking Stick* merupakan metode pembelajaran yang mendorong keaktifan dan keberanian peserta didik melalui penggunaan tongkat

sebagai penentu giliran menjawab, sehingga tercipta pembelajaran yang lebih interaktif dan merata.

6) Model Kooperatif Tipe *Make A Match*

model kooperatif tipe *Make A Match* dikembangkan oleh *Lorna Curran* dan merupakan salah satu tipe dalam model pembelajaran kooperatif. Model ini menuntut keaktifan siswa dalam proses pembelajaran karena siswa harus bekerja sama dengan teman lainnya untuk menemukan pasangan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban sesuai dengan konsep atau topik yang dipelajari. Melalui kegiatan tersebut, siswa terlibat secara langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Sitompul & Maulina (2021, hlm. 12-13) Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* merupakan salah satu bentuk model pembelajaran kooperatif yang melibatkan keaktifan siswa melalui kegiatan mencari pasangan kartu soal dan kartu jawaban yang dipegang oleh masing-masing siswa. Selain itu, Kencono (2023 hlm. 1191) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* merupakan sebuah proses pembelajaran yang menggabungkan permainan yang melibatkan kartu yang terdapat unsur pertanyaan atau unsur jawaban di dalamnya.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, peneliti dapat simpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* merupakan pembelajaran berbasis permainan kartu yang menuntut keaktifan dan kerja sama siswa dalam mencari pasangan soal dan jawaban, sehingga menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

7) Model Kooperatif Tipe *Think Pair Share* (TPS)

Model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan aktivitas berpikir dan diskusi secara bertahap. Muti'ah dkk. (2023, hlm. 4), Model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) merupakan model pembelajaran kooperatif yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir secara mandiri, kemudian bertukar gagasan dengan teman sebangku, serta melanjutkan diskusi atau bekerja sama dengan pasangan lain.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Rachmawati dan Erwin (2022, hlm. 7639), Model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) merupakan model pembelajaran yang

memiliki tahapan terstruktur sehingga mampu memperbaiki pola interaksi peserta didik menjadi lebih positif. Teknik berpikir berpasangan dan berbagi ini menjadikan suasana pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton. Dalam penerapannya, peserta didik terlebih dahulu berpikir secara mandiri (*think*), kemudian berdiskusi dengan pasangan (*pair*), dan pada tahap akhir menyampaikan hasil diskusi kepada seluruh kelas (*share*). Selain itu, Kurniawan (dalam Dewi dkk., 2021, hlm. 41), Model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang efektif untuk menciptakan variasi suasana dan pola diskusi dalam pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, peneliti dapat simpulkan bahwa Model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) merupakan strategi pembelajaran kooperatif dengan tahapan berpikir, berpasangan, dan berbagi yang mampu meningkatkan interaksi, keaktifan, serta kualitas diskusi peserta didik dalam proses pembelajaran.

3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* merupakan salah satu model pembelajaran yang menekankan keaktifan peserta didik melalui kegiatan belajar yang dikemas dalam bentuk permainan. Model ini mendorong peserta didik untuk bekerja sama dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Siahaan dkk. (2024, hlm. 154) Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* adalah model pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam aktivitas belajar dengan melibatkan peserta didik untuk mencari dan mencocokkan pasangan kartu yang dimiliki, baik berupa kartu pertanyaan dengan kartu jawaban maupun sebaliknya. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* juga dirancang dalam suasana yang menyenangkan, sebagaimana dikemukakan oleh Suprianto, (2024, hlm.211) bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* merupakan salah satu model pembelajaran yang dirancang dalam suasana menyenangkan. Pada model ini, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok, kemudian setiap peserta didik memperoleh satu kartu yang berisi soal atau jawaban. Selanjutnya, peserta didik bekerja sama untuk menemukan pasangan kartu yang sesuai. Agar kegiatan

pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, setiap peserta didik dituntut untuk memahami materi yang telah dipelajari sebelumnya.

Dalam proses pembelajaran tersebut, peserta didik tidak hanya berperan secara pasif, melainkan terlibat aktif melalui kegiatan mencari pasangan, Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menekankan kegiatan mencari pasangan, di mana peserta didik memperoleh kesempatan untuk saling bertukar gagasan, menimbang jawaban yang paling tepat, serta terlibat dalam suasana kompetisi dan persaingan selama proses pembelajaran berlangsung (Umroh, 2023, hlm. 111). Selanjutnya, menurut Kencono & Harjono, (2023, hlm. 1191) penggunaan media kartu dalam pembelajaran ini turut memperkuat keterlibatan peserta didik, karena, model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang menggunakan media kartu soal dan kartu jawaban, di mana peserta didik mencocokkan pasangan kartu tersebut secara berkelompok. Dalam penerapannya, peserta didik dibagi ke dalam dua kelompok untuk melakukan kegiatan mencocokkan kartu melalui aktivitas belajar sambil bermain. Suasana pembelajaran yang menyenangkan ini mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar.

Adapun dalam pelaksanaannya, pembelajaran ini juga dilengkapi dengan unsur penghargaan, karena model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* atau mencari pasangan menurut Purnomo, (2021, hlm. 54) Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang dilakukan dengan cara mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban. Peserta didik yang berhasil menemukan pasangan kartunya sebelum batas waktu yang ditentukan akan memperoleh poin sebagai bentuk penghargaan.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang menekankan keaktifan peserta didik melalui kegiatan belajar berbasis permainan dengan menggunakan kartu soal dan kartu jawaban. Model ini mendorong peserta didik untuk bekerja sama, berpartisipasi aktif, serta terlibat dalam kegiatan mencari pasangan kartu dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif. Melalui aktivitas belajar sambil bermain, peserta

didik memperoleh kesempatan untuk bertukar gagasan, menimbang jawaban yang tepat, serta memahami materi pembelajaran secara lebih optimal. Selain itu, pemberian poin atau penghargaan bagi peserta didik yang berhasil menemukan pasangan kartu sebelum batas waktu turut meningkatkan motivasi dan minat belajar, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik.

b. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* memiliki karakteristik pembelajaran yang menekankan keaktifan dan keterlibatan peserta didik secara menyeluruh. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hartati, 2025, (hlm. 164) Karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* ditunjukkan melalui kemampuannya dalam mengaktifkan seluruh potensi peserta didik, baik secara fisik maupun mental. Model ini juga mendorong peserta didik untuk berperan aktif dan bekerja sama dalam kelompok guna mencapai tujuan pembelajaran yang sama, serta memberikan pengalaman belajar langsung dalam proses menyelesaikan suatu masalah.

Sejalan dengan hal tersebut, Sholichah & Wahyuni, (2023, hlm. 251) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut:

- (1) kegiatan pembelajaran dirancang dalam bentuk permainan yang terintegrasi dengan proses belajar;
- (2) pembelajaran mendorong peserta didik untuk bersikap aktif, kreatif, dan inovatif; dan
- (3) pembelajaran memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi dengan teman sebaya sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar

Selain itu, Sitompul & Maulina, (2021, hlm. 13) menegaskan Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* memiliki karakteristik yaitu peserta didik mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep dalam suasana yang menyenangkan.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, peneliti dapat simpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* memiliki karakteristik pembelajaran yang menekankan keaktifan peserta didik secara fisik dan mental melalui kegiatan bermain sambil belajar. Model ini mendorong peserta didik untuk

berperan aktif, kreatif, dan inovatif, serta bekerja sama dan berinteraksi dengan teman sebaya dalam suasana yang menyenangkan.

c. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* perlu disusun secara sistematis agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Shoimin (dalam Siahaan dkk. 2024, hlm. 154) Langkah-langkah yang dapat diterapkan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* meliputi:

- 1) Guru menyiapkan sejumlah kartu yang telah memuat topik yang akan direviu, di mana sebagian kartu berisi pertanyaan dan sebagian lainnya berisi jawaban.
- 2) Setiap peserta didik memperoleh satu kartu.
- 3) Setiap peserta didik mempertimbangkan pertanyaan maupun jawaban yang terdapat pada kartu yang dipegang.
- 4) Peserta didik selanjutnya diarahkan untuk mencari pasangan kartu yang sesuai.
- 5) Apabila peserta didik berhasil mencocokkan kartu sebelum batas waktu yang ditentukan berakhir, maka akan diberikan poin.
- 6) Setelah satu putaran selesai, kartu-kartu tersebut dikocok kembali sehingga kepemilikan kartu menjadi berbeda.
- 7) Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan penarikan kesimpulan.

Adapun menurut Suprianto, (2024, hlm.211) Sebelum proses pembelajaran dengan model *Make A Match* dilaksanakan, guru perlu melakukan sejumlah persiapan pendukung, antara lain:

- 1) Guru menyiapkan kartu pertanyaan sesuai dengan materi pembelajaran dan tujuan yang ingin dicapai.
- 2) Guru menyusun kartu jawaban yang sesuai dengan pertanyaan, dengan pembeda warna antara kartu soal dan kartu jawaban.
- 3) Guru bersama peserta didik menyepakati aturan pembelajaran yang mencakup pemberian penghargaan dan sanksi.
- 4) Guru menyediakan lembar pencatatan pasangan yang berhasil serta lembar penilaian.

Selanjutnya, langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* meliputi:

- 1) Guru mempersiapkan sejumlah kartu yang memuat konsep atau topik pembelajaran yang sesuai untuk kegiatan *review*. Dalam tahap ini, guru telah menyiapkan kartu soal dan kartu jawaban, kemudian membagi peserta didik ke dalam tiga kelompok, yaitu kelompok pemegang kartu pertanyaan, kelompok pemegang kartu jawaban, dan kelompok penilai.
- 2) Setiap peserta didik memperoleh satu kartu sesuai dengan pembagian kelompok yang telah ditentukan, baik berupa kartu soal maupun kartu jawaban.
- 3) Setiap peserta didik memikirkan soal atau jawaban yang terdapat pada kartu yang dipegang. Setelah menerima kartu masing-masing, peserta didik mulai memahami dan memikirkan isi kartu tersebut.
- 4) Setiap peserta didik mencari pasangan yang memiliki kartu yang sesuai dengan kartunya, baik antara soal dan jawaban. Peserta didik saling mencari dan mencocokkan kartu yang dipegang, serta berupaya secara berkelompok untuk menemukan pasangan soal dan jawaban yang benar.
- 5) Peserta didik yang berhasil mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang ditentukan akan memperoleh poin. Oleh karena itu, setiap kelompok berusaha mencocokkan kartu dengan cepat karena pencocokan sebelum batas waktu akan mendapatkan poin.
- 6) Setelah satu babak selesai, kartu dikocok kembali agar setiap peserta didik memperoleh kartu yang berbeda dari sebelumnya. Kegiatan ini dilakukan secara berulang pada babak selanjutnya dengan cara yang sama.
- 7) Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan tahap penutup, yaitu setelah seluruh kartu berhasil dicocokkan, guru memberikan penilaian serta motivasi kepada peserta didik.

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* selanjutnya menurut Murdaningrum, (2021, hlm. 129) adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan materi pembelajaran atau memberikan tugas kepada peserta didik untuk mempelajari materi di rumah.
- 2) Peserta didik dibagi ke dalam dua kelompok besar yang bersifat heterogen, yaitu kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban.

- 3) Guru membagikan satu kartu kepada setiap peserta didik secara acak, di mana kartu pertanyaan diberikan kepada kelompok pertanyaan dan kartu jawaban diberikan kepada kelompok jawaban.
- 4) Peserta didik memikirkan pasangan pertanyaan atau jawaban yang sesuai dengan kartu yang diperoleh.
- 5) Guru mengarahkan peserta didik untuk mencari pasangan kartu dalam waktu yang telah disepakati.
- 6) Peserta didik mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartu yang dimilikinya.
- 7) Guru memberikan tanda ketika waktu pencarian pasangan kartu telah berakhir.
- 8) Guru mencatat nama peserta didik yang berhasil menemukan pasangan sebelum waktu yang ditentukan habis.
- 9) Guru memanggil setiap pasangan peserta didik untuk melakukan presentasi.
- 10) Guru bersama peserta didik memberikan konfirmasi mengenai kebenaran dan kecocokan pertanyaan serta jawaban dari pasangan yang melakukan presentasi.
- 11) Guru memanggil pasangan berikutnya hingga seluruh pasangan memperoleh kesempatan untuk melakukan presentasi.
- 12) Guru bersama peserta didik menyusun kesimpulan terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, peneliti dapat simpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dilaksanakan melalui tahap persiapan kartu pertanyaan dan jawaban oleh guru, pembagian kartu kepada peserta didik, kegiatan mencari dan mencocokkan pasangan kartu dalam batas waktu tertentu, serta pemberian poin sebagai bentuk penghargaan. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan presentasi hasil, pemberian penilaian dan motivasi, serta penarikan kesimpulan bersama.

d. Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* memiliki berbagai kelebihan yang dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut, Suhono (dalam Agustin dan Kurniawan, 2024, hlm. 144) Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* adalah sebagai berikut:

- 1) Kemampuannya dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, baik dari aspek kognitif maupun aktivitas fisik.
- 2) Model ini juga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan karena dipadukan dengan unsur permainan.
- 3) Selain itu, *make a match* mampu meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.
- 4) Model ini efektif dalam menumbuhkan rasa percaya diri peserta didik saat menyampaikan hasil belajar atau presentasi, serta berperan dalam membangun sikap disiplin peserta didik di lingkungan kelas.

Pendapat tersebut diperkuat oleh Purnomo, (2021, hlm. 55) Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* antara lain

- 1) Mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, baik dari aspek kognitif maupun aktivitas fisik.
- 2) Model ini mengandung unsur permainan sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.
- 3) Selain itu, *Make A Match* dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik, meningkatkan motivasi belajar, serta melatih keberanian untuk tampil dan menyampaikan hasil diskusi.
- 4) Model ini juga efektif dalam menumbuhkan sikap disiplin, khususnya dalam menghargai waktu selama proses pembelajaran.

Selanjutnya Kurniasih dan Berlin (dalam Dewi 2021, hlm. 24) kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* adalah sebagai berikut:

- 1) Kemampuannya dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.
- 2) Materi pembelajaran disajikan dengan cara yang lebih menarik sehingga mampu memusatkan perhatian peserta didik.
- 3) Selain itu, model ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik hingga mencapai ketuntasan belajar, serta
- 4) Mendorong terjalannya kerja sama antarpeserta didik secara aktif dan dinamis.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, peneliti dapat simpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, pemahaman, dan hasil belajar peserta didik. Model ini juga

menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menumbuhkan rasa percaya diri dan disiplin, serta mendorong kerja sama antarpeserta didik secara aktif dan dinamis.

e. Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Dari berbagai kelebihan, adapun kekurangan/kelemahan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* menurut Suhono (dalam Agustin dan Kurniawan, 2024, hlm. 144) Beberapa kelemahan model pembelajaran tipe *Make A Match* antara lain:

- 1) pembelajaran dapat menjadi kurang efektif dan menghabiskan waktu apabila strategi tidak dirancang dengan baik.
- 2) Pada penerapan awal, sebagian peserta didik merasa kurang nyaman ketika harus berpasangan dengan lawan jenis.
- 3) Selain itu, saat kegiatan presentasi berpasangan berlangsung, perhatian peserta didik dapat menurun apabila guru kurang mampu mengelola dan mengondisikan kelas.
- 4) Pemberian sanksi kepada peserta didik yang tidak memperoleh pasangan juga perlu dilakukan secara bijaksana agar tidak menimbulkan rasa tidak nyaman.
- 5) Di samping itu, penggunaan model ini secara berulang tanpa variasi berpotensi menimbulkan kejenuhan pada peserta didik.

Huda (dalam Fauhah & Rosy, 2021, hlm.326) Kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* antara lain:

- 1) Pembelajaran berpotensi tidak efisien dan menghabiskan waktu apabila penerapannya tidak direncanakan dengan baik.
- 2) Pada tahap awal pelaksanaan, sebagian peserta didik merasa kurang nyaman ketika harus berpasangan dengan lawan jenis.
- 3) Kurangnya arahan dan pengelolaan dari guru dapat menyebabkan peserta didik kurang fokus saat kegiatan presentasi.
- 4) Guru perlu bersikap cermat dan bijaksana dalam memberikan sanksi kepada peserta didik yang tidak memperoleh pasangan agar tidak menimbulkan rasa malu.
- 5) Penggunaan model *Make A Match* secara berulang tanpa variasi dapat menimbulkan kejenuhan dalam proses pembelajaran.

Khoirunnisa dkk. (hlm. 14380–14381) Kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* antara lain:

- 1) Pelaksanaannya dapat menjadi kurang efektif dan menghabiskan waktu apabila tidak direncanakan dengan baik.
- 2) Pada tahap awal penerapan, sebagian peserta didik cenderung merasa malu ketika harus mencari pasangan dengan lawan jenis.
- 3) Selain itu, kurangnya arahan dan pengelolaan kelas dari guru dapat menyebabkan peserta didik kurang memberikan perhatian saat kegiatan presentasi kelompok berlangsung.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, peneliti dapat simpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* antara lain berpotensi menghabiskan waktu jika tidak direncanakan dengan baik, menimbulkan ketidaknyamanan peserta didik pada tahap awal penerapan, serta menurunkan fokus belajar apabila pengelolaan kelas kurang optimal. Selain itu, pemberian sanksi perlu dilakukan secara bijaksana dan penggunaan model secara berulang tanpa variasi dapat menyebabkan kejenuhan peserta didik.

4. Model Pembelajaran *Direct Instruction*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Direct Instruction*

Model pembelajaran *Direct Instruction* merupakan salah satu model pembelajaran yang menekankan proses penyampaian materi secara langsung oleh guru kepada peserta didik. Menurut A'yun dkk. (2025, hlm. 232), penerapan model pembelajaran *Direct Instruction* yang dipadukan dengan metode ceramah pada jenjang sekolah dasar merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan penyampaian materi secara sistematis dan terstruktur, dengan guru berperan dominan dalam mengarahkan jalannya proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat tersebut, Raimuna dan Yanto (2024, hlm. 33) menjelaskan bahwa *Direct Instruction* merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada penyampaian materi secara langsung oleh guru kepada peserta didik. Dalam penerapannya, materi disampaikan secara sistematis dan bertahap agar peserta didik dapat memahami serta menguasai pembelajaran dengan lebih baik.

Pendapat tersebut diperkuat oleh Rosdiani (dalam Arifin, 2023, hlm. 73) yang menyatakan bahwa model pembelajaran langsung (*direct instruction*) merupakan

pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*) dengan menekankan penggunaan strategi pembelajaran yang efektif untuk memperluas penyampaian dan penguasaan materi ajar kepada peserta didik. Selain itu, Ariana dan Novitawati (2023, hlm. 34) mengemukakan bahwa model *Direct Instruction* dirancang untuk mengoptimalkan proses belajar peserta didik, khususnya dalam memahami pengetahuan deklaratif dan prosedural melalui tahapan pembelajaran yang sistematis dan dilakukan secara bertahap atau selangkah demi selangkah. Sementara itu, Yudaningsih (2021, hlm. 308) menjelaskan bahwa *Direct Instruction* merupakan model pembelajaran yang berfokus pada penyampaian materi secara verbal oleh pendidik kepada peserta didik, sehingga guru memiliki peran utama dalam mengarahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, peneliti dapat simpulkan bahwa model pembelajaran *Direct Instruction* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada guru dengan menekankan penyampaian materi secara langsung, sistematis, dan bertahap kepada peserta didik. Dalam model ini, guru berperan penting dalam mengarahkan jalannya pembelajaran agar peserta didik lebih mudah memahami dan menguasai materi yang diajarkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Direct Instruction*

Model pembelajaran *Direct Instruction* dilaksanakan melalui tahapan yang terstruktur dan sistematis agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif. Menurut A'yun dkk. (2025, hlm. 232–233), tahapan penerapan model *Direct Instruction* dapat diawali dengan:

- 1) Orientasi dan penyampaian tujuan pembelajaran secara eksplisit kepada siswa.

Pada tahap ini, guru berupaya membangun kesiapan belajar siswa dengan menarik perhatian mereka melalui media visual, pertanyaan pemantik sederhana, maupun cerita kontekstual yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Langkah tersebut dilakukan agar siswa lebih fokus dan siap mengikuti proses pembelajaran.

- 2) Tahap penyampaian materi, dilakukan dengan memanfaatkan metode ceramah secara adaptif. Guru menyampaikan materi dalam durasi singkat yang diselingi

interaksi aktif bersama siswa, serta didukung penggunaan alat peraga, gambar, atau video yang relevan untuk membantu menjelaskan konsep-konsep yang bersifat abstrak. Penyampaian materi menggunakan bahasa yang mudah dipahami, komunikatif, serta didukung intonasi dan ekspresi yang bervariasi guna menjaga perhatian siswa dan meminimalkan kejenuhan.

- 3) Tahap latihan terbimbing, dilakukan dengan membimbing siswa secara langsung dalam menerapkan pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari. Guru memberikan latihan sederhana maupun diskusi bersama sambil memantau dan mengevaluasi tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan.
- 4) Tahap pemberian penguatan, dilaksanakan dengan mempertegas konsep-konsep penting melalui pengulangan materi dan penambahan informasi pendukung menggunakan pendekatan yang lebih bervariasi, sehingga pemahaman siswa menjadi lebih kuat.
- 5) Tahap latihan mandiri, merupakan tahap ketika siswa diberikan kesempatan untuk mengerjakan soal atau tugas secara individu sebagai bentuk penerapan pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari.

Selanjutnya, Langkah-langkah pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) menurut Lubis dkk. (2024, hlm. 66), dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang sistematis.

- 1) Menyampaikan tujuan dan menyiapkan siswa

Tahap awal ini bertujuan untuk menarik perhatian siswa, memusatkan fokus belajar, serta membangun motivasi agar siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

- 2) Presentasi dan demonstrasi

Pada tahap ini guru menyampaikan materi sekaligus memperagakan pengetahuan atau keterampilan yang akan dipelajari. Keberhasilan proses pembelajaran pada fase ini dipengaruhi oleh kejelasan guru dalam menyampaikan informasi serta ketepatan dalam melakukan demonstrasi secara efektif dan terstruktur.

- 3) Memberikan latihan terbimbing

Tahap ini menjadi bagian penting dalam pembelajaran langsung karena guru memberikan arahan dan pendampingan kepada siswa selama proses latihan. Keterlibatan aktif siswa dalam latihan terbimbing dapat membantu meningkatkan daya ingat, memperlancar proses belajar, serta memudahkan siswa menerapkan konsep atau keterampilan pada situasi yang berbeda.

4) Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik

Pada tahap ini guru melakukan evaluasi terhadap pemahaman siswa melalui pertanyaan lisan maupun tertulis. Selanjutnya, guru memberikan tanggapan terhadap jawaban siswa sebagai bentuk umpan balik. Kegiatan ini penting dilakukan agar guru mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran serta membantu siswa memperbaiki pemahaman yang masih kurang.

5) Memberikan kesempatan latihan mandiri

Tahap terakhir dilakukan dengan memberikan tugas kepada siswa agar mereka dapat menerapkan keterampilan atau pengetahuan yang baru dipelajari secara mandiri. Kegiatan ini dapat dikerjakan secara individu di rumah maupun di luar jam pelajaran sebagai bentuk penguatan terhadap materi yang telah dipelajari.

Arifin, (2023, hlm. 74-75) Tahapan pelaksanaan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) terdiri atas beberapa langkah yang dilakukan secara sistematis diantaranya:

1) Guru menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa

Tahap ini bertujuan untuk menarik perhatian, memusatkan fokus, serta memotivasi siswa agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Guru dapat menyampaikan tujuan pembelajaran melalui ringkasan rencana pembelajaran, misalnya dengan menuliskannya di papan tulis atau menyediakan informasi tertulis mengenai tahapan kegiatan beserta alokasi waktunya.

2) Mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan

Pada tahap ini guru menyampaikan materi atau memperagakan keterampilan secara bertahap dan jelas agar mudah dipahami siswa. Keberhasilan tahap ini sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menyampaikan informasi secara runtut serta menerapkan demonstrasi yang efektif.

3) Membimbing pelatihan

Guru memberikan arahan kepada siswa melalui pertanyaan-pertanyaan untuk mengetahui tingkat pemahaman sekaligus memperbaiki kesalahan konsep yang mungkin muncul. Selain itu, siswa diberi kesempatan untuk mempraktikkan konsep atau keterampilan yang telah dipelajari sehingga guru dapat menilai kemampuan mereka dalam menyelesaikan tugas.

4) Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik

Guru melakukan pemeriksaan terhadap pemahaman siswa, misalnya melalui kuis singkat atau diskusi kelas. Pada tahap ini guru juga memberikan tanggapan terhadap jawaban siswa, meninjau kembali kegiatan yang telah dilakukan, serta mengulang penjelasan apabila masih terdapat materi yang belum dipahami.

5) Memberikan kesempatan untuk latihan lanjutan dan penerapan konsep

Guru memberikan tugas atau latihan mandiri kepada siswa sebagai upaya memperdalam pemahaman serta menerapkan konsep yang telah dipelajari dalam pembelajaran.

5. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Keberadaan media tidak hanya sebagai pelengkap, tetapi juga sebagai sarana strategis untuk membantu pendidik menyampaikan materi secara lebih efektif dan menarik. Menurut Fadilah dkk. (2023, hlm. 4), media pembelajaran merupakan sarana yang dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran agar berlangsung lebih efektif dan optimal. Saat ini, kegiatan belajar tidak lagi terbatas pada penggunaan buku dan papan tulis, karena tersedia berbagai jenis media yang dapat digunakan oleh pendidik, seperti media visual, media audio, serta media audio visual.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Yusup dkk. (2023, hlm. 211), media pembelajaran diartikan sebagai alat, metode, maupun teknik yang dimanfaatkan untuk mempermudah proses komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik, sehingga kegiatan pendidikan dan pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif. Selain itu, Junaidi (dalam Syamsiani, 2022, hlm. 37), media pembelajaran pada dasarnya merupakan sarana pendukung dalam proses belajar

mengajar. Media tersebut mencakup segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menstimulasi pikiran, perasaan, perhatian, serta keterampilan peserta didik sehingga mendorong terjadinya proses pembelajaran.

Hal tersebut diperkuat oleh Muryaningsih (2021, hlm. 86) media pembelajaran merupakan segala bentuk alat dan bahan yang dimanfaatkan sebagai perantara untuk memberikan stimulus kepada peserta didik dalam kegiatan belajar, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai secara optimal. Lebih lanjut, Akbar dkk. (2021, hlm. 48), media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang dimanfaatkan oleh pendidik untuk mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, peneliti dapat simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk alat, bahan, metode, maupun teknik yang digunakan sebagai perantara dalam proses penyampaian materi dari pendidik kepada peserta didik. Media pembelajaran berfungsi untuk mempermudah komunikasi dan interaksi, menstimulasi pikiran serta perhatian peserta didik, dan menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan optimal sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, tetapi juga memiliki berbagai fungsi yang mendukung efektivitas pembelajaran. Fungsi-fungsi tersebut menunjukkan bahwa media berkontribusi dalam meningkatkan kualitas interaksi dan pemahaman peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Wina Sanjaya (dalam Kurniawati, 2023, hlm. 23–24) media pembelajaran memiliki beberapa fungsi sebagai berikut:

1) Fungsi komunikatif

Media pembelajaran berfungsi untuk mempermudah proses penyampaian materi antara pendidik dan peserta didik. Melalui media, pesan yang disampaikan tidak hanya secara verbal, tetapi dapat diperjelas sehingga komunikasi pembelajaran menjadi lebih efektif.

2) Fungsi motivasi

Media berperan dalam meningkatkan semangat dan minat belajar peserta didik. Penggunaan media yang tepat dapat mendorong siswa lebih antusias serta lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

3) Fungsi kebermanaknaan

Media membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Pembelajaran tidak hanya sebatas penjelasan guru, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh informasi baru serta mengembangkan kemampuan berpikir dan menganalisis.

4) Fungsi penyamaan persepsi

Media pembelajaran berfungsi untuk menyamakan pemahaman atau persepsi peserta didik terhadap materi yang disampaikan, sehingga meminimalisasi perbedaan penafsiran atas informasi yang diterima.

5) Fungsi individual

Media dapat mengakomodasi perbedaan karakteristik peserta didik, baik dari segi pengalaman, kemampuan, maupun gaya belajar. Dengan demikian, media pembelajaran mampu membantu setiap siswa belajar sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajarnya masing-masing.

Rowntree (dalam Fadilah dkk., 2023, hlm. 10) terdapat enam fungsi utama media pembelajaran.

- 1) media berfungsi untuk membangkitkan motivasi dan semangat belajar peserta didik, sehingga pembelajaran yang sebelumnya terasa monoton menjadi lebih menarik dan menyenangkan.
- 2) media digunakan untuk meninjau kembali materi yang telah dipelajari agar peserta didik tidak melupakan pembahasan sebelumnya.
- 3) media berperan dalam memberikan stimulus belajar, yaitu memberikan rangsangan yang mendorong peserta didik untuk berpikir serta menumbuhkan rasa ingin tahu yang lebih tinggi.
- 4) media membantu mengaktifkan respons siswa sehingga mereka lebih terlibat dan partisipatif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.
- 5) media mendukung pemberian umpan balik melalui pertanyaan atau aktivitas tertentu, sehingga pendidik dapat mengetahui tingkat pemahaman peserta didik dan segera meluruskan apabila terjadi kesalahpahaman.

- 6) media berfungsi sebagai sarana untuk mengadakan latihan atau evaluasi yang sesuai guna menilai pencapaian hasil belajar peserta didik.

Muryaningsih (2021, hlm. 86) media pembelajaran berfungsi sebagai sarana dalam proses belajar mengajar yang membantu mengantarkan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Media akan berfungsi secara optimal apabila digunakan secara tepat, sesuai dengan materi yang diajarkan dan mampu mendukung jalannya pembelajaran secara efektif.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beragam bentuk yang dapat dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik materi yang diajarkan. Pengelompokan jenis media ini membantu pendidik dalam memilih media yang tepat agar proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dan efisien. Khoiri, dkk. (dalam Syamsiani, 2022, hlm. 37–38), media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam beberapa jenis, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Media visual, seperti grafik, diagram, bagan, poster, kartun, dan komik.
- 2) Media audial, yang mengandalkan unsur suara, misalnya radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan perangkat sejenisnya.
- 3) *Projected still* media, yaitu media proyeksi diam seperti slide, *overhead projector* (OHP), dan in focus.
- 4) *Projected motion* media, yakni media proyeksi bergerak seperti film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), serta komputer dan perangkat sejenis lainnya.

Arief (2021, hlm. 19), media pembelajaran dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu media auditif, media visual, dan media audiovisual. Media auditif mengandalkan unsur suara, seperti radio, kaset, atau MP3. Media visual bertumpu pada indera penglihatan dengan menampilkan gambar, foto, film strip, atau simbol visual lainnya. Sementara itu, media audiovisual memadukan unsur suara dan gambar sekaligus sehingga dinilai lebih efektif dibandingkan media auditif maupun visual secara terpisah.

Magdalena dkk. (2021, hlm. 378), terdapat enam jenis dasar media pembelajaran, yaitu media cetak, media audio, media visual, media proyeksi gerak, media berbasis manusia, serta benda tiruan atau miniatur yang digunakan sebagai representasi objek sebenarnya dalam proses pembelajaran.

6. Media *Flipbook*

a. Pengertian Media *Flipbook*

Flipbook merupakan salah satu media pembelajaran digital yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran masa kini. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Purnomo dkk. (2024, hlm. 2002–2003) *Flipbook* merupakan buku digital interaktif yang dapat digunakan melalui berbagai perangkat elektronik dan memiliki keunggulan dibandingkan buku cetak konvensional karena mampu memuat beragam elemen multimedia seperti animasi, video, gambar, dan audio.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Masitoh (dalam Juliani dan Ibrahim, 2023, hlm. 21) *Flipbook* merupakan buku digital yang dirancang untuk menyajikan berbagai bentuk konten, seperti teks, gambar, audio, dan video, dengan tampilan yang menarik sehingga mampu meningkatkan antusiasme serta pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, Natsir dkk. (2022, hlm. 1) *Flipbook* merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk menyusun buku digital yang tidak hanya memuat teks, tetapi juga dapat dilengkapi dengan berbagai unsur multimedia, seperti gambar, grafik, audio, tautan, dan video, sehingga tampilan buku digital menjadi lebih menarik.

Pendapat tersebut juga diperkuat oleh Rahmawati dkk. (2023, hlm. 339) Media pembelajaran digital *flipbook* merupakan bahan ajar berbentuk buku digital yang dilengkapi dengan berbagai unsur multimedia, seperti gambar, teks, video, tautan, dan audio. Media ini memiliki fitur tampilan menyerupai buku cetak yang dapat dibuka per halaman, sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik dan bersifat menghibur bagi pembaca. Lebih lanjut Nuha (dalam Humairah dkk., 2021, hlm. 27) *Flipbook* merupakan bahan ajar yang dirancang dengan tampilan lebih modern dan bersifat interaktif. Materi pembelajaran yang disajikan melalui *flipbook* dapat diperkaya dengan berbagai unsur multimedia, seperti gambar, video, serta pemilihan warna yang menarik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, peneliti dapat simpulkan bahwa *Flipbook* merupakan media pembelajaran digital berbentuk buku elektronik interaktif yang mampu memadukan berbagai unsur multimedia, seperti teks,

gambar, audio, video, animasi, serta tautan, dengan tampilan menyerupai buku cetak.

b. Karakteristik Media *Flipbook*

Perkembangan media pembelajaran digital mendorong pemanfaatan flipbook sebagai sarana penyajian materi yang interaktif. Ramadhina & Pranata (dalam Rahmawati, dkk., 2024, hlm. 6035) karakteristik *Flipbook* adalah sebagai perangkat lunak yang memungkinkan integrasi berbagai unsur multimedia, seperti hyperlink, gambar, video, dan audio ke dalam halaman digital yang dapat dibuka secara bergantian layaknya buku cetak. Karakteristik tersebut menjadikan *flipbook* sebagai media pembelajaran yang mampu menyajikan informasi secara lebih interaktif dan menarik.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Amanullah & Puspitasari (dalam Martatiyana dkk., 2022, hlm. 46) Karakteristik *Flipbook* ditandai dengan tampilan yang menarik serta dapat menyisipkan beragam gambar dan video sebagai pendukung materi. Hal ini diperkuat oleh Ramadhina & Pranata (2022, hlm. 7266) karakteristik media digital *Flipbook* adalah kemampuannya menyajikan tampilan yang berbeda dibandingkan media pembelajaran lainnya, yaitu dengan mengintegrasikan teks, gambar, video, serta audio sehingga modul pembelajaran menjadi lebih menarik.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, peneliti dapat simpulkan bahwa *Flipbook* merupakan media pembelajaran digital yang memiliki karakteristik utama berupa integrasi berbagai unsur multimedia, seperti teks, gambar, video, audio, dan hyperlink, dalam tampilan halaman yang menyerupai buku cetak. Karakteristik tersebut menjadikan flipbook mampu menyajikan materi secara lebih interaktif, menarik, serta efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

c. Kelebihan Media *Flipbook*

Media *Flipbook* memiliki berbagai keunggulan atau kelebihan yang dapat menunjang proses pembelajaran. Asih dkk. (2024, hlm 16990) kelebihan media *Flipbook*, antara lain:

- 1) Dapat diterapkan pada berbagai materi pembelajaran yang berbeda.
- 2) Memiliki tampilan visual yang menarik sehingga mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik.

- 3) Mudah dibuat dan dikembangkan oleh pendidik.
- 4) Tidak memerlukan ruang penyimpanan besar karena dapat diakses melalui tautan tanpa perlu diunduh.
- 5) Membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Aprilia (dalam Juliani dan Ibrahim, 2023, hlm. 21) terdapat beberapa kelebihan dari media Flipbook, yaitu di antaranya:

- 1) Mampu menyajikan materi secara ringkas dan mudah dipahami,
- 2) Dapat diakses kapan saja dan di mana saja,
- 3) Bersifat praktis dalam penggunaannya, serta
- 4) Mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik.

Hal ini diperkuat oleh Wibowo (dalam Farida dan Ratnawuri, 2021, hlm. 192) kelebihan media Flipbook, antara lain:

- 1) Membantu menambah pengetahuan dan wawasan peserta didik.
- 2) Bersifat fleksibel sehingga mudah digunakan dan dibawa ke berbagai tempat.
- 3) Mampu menarik minat belajar peserta didik sehingga tidak mudah merasa bosan saat mempelajari materi.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, peneliti dapat simpulkan bahwa media flipbook merupakan media pembelajaran digital yang praktis, fleksibel, dan menarik, serta mampu meningkatkan motivasi, minat belajar, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

d. Kekurangan Media *Flipbook*

Dari beberapa kelebihan dari media *Flipbook*, *Flipbook* juga memiliki kekurangan, menurut pendapat Asih dkk. (2024, hlm 16990) kekurangan media *Flipbook*, adalah Media flipbook memiliki keterbatasan karena pengoperasiannya bergantung pada ketersediaan listrik, sehingga tidak dapat digunakan saat terjadi pemadaman. Selain itu, *flipbook* kurang sesuai untuk penyajian materi yang terlalu panjang karena keterbatasan tampilan dapat menyulitkan peserta didik dalam memahami isi pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Lubis dkk. (2024, hlm. 2393) kekurangan media *Flipbook* antara lain:

1) Keterbatasan Teknologi dan Akses

Tidak semua peserta didik memiliki perangkat digital maupun jaringan internet yang memadai, sehingga sebagian mengalami hambatan dalam mengakses materi pembelajaran berbasis *flipbook*. Kondisi ini berpotensi menimbulkan kesenjangan dalam pemanfaatan media.

2) Ketergantungan pada Teknologi

Penggunaan *flipbook* sangat bergantung pada perangkat dan koneksi internet. Gangguan teknis, seperti sulitnya membuka materi atau kerusakan perangkat, dapat menghambat kelancaran proses pembelajaran.

3) Fitur Interaktif yang Berpotensi Mengalihkan Fokus

Keberadaan berbagai fitur interaktif, seperti video, animasi, dan kuis, terkadang membuat peserta didik kurang fokus pada materi utama, sehingga pemahaman terhadap isi pembelajaran menjadi kurang optimal.

4) Terbatasnya Interaksi Sosial

Pembelajaran berbasis *flipbook* cenderung mengurangi interaksi langsung antara guru dan peserta didik maupun antarpeserta didik, karena siswa lebih banyak belajar secara mandiri dibandingkan berdiskusi atau bekerja sama.

5) Waktu Persiapan yang Relatif Lama

Penyusunan bahan ajar *flipbook* membutuhkan waktu lebih banyak karena guru harus menyiapkan materi yang informatif sekaligus menarik secara visual, sehingga prosesnya lebih lama dibandingkan penggunaan media pembelajaran konvensional.

Selain itu, Damayanti dkk. (2023, hlm. 627) kekurangan media *Flipbook* adalah penggunaannya bergantung pada ketersediaan fasilitas pendukung di sekolah, serta kemampuan guru dan peserta didik dalam menguasai teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, peneliti dapat simpulkan bahwa, media *flipbook* memiliki keterbatasan, terutama terkait ketergantungan pada listrik, perangkat, dan akses internet, serta kesiapan sarana sekolah dan kemampuan TIK guru maupun peserta didik. Selain itu, penggunaan *flipbook* juga berpotensi mengurangi interaksi sosial, memerlukan waktu persiapan yang lebih lama, dan kurang sesuai untuk penyajian materi yang terlalu panjang.

7. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu indikator penting dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah. Melalui hasil belajar, pendidik dapat mengetahui sejauh mana peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Sejalan dengan hal tersebut, menurut Mboa & Ajito, (2024, hlm. 12298) Hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Capaian tersebut dinilai berdasarkan ketentuan dan standar penilaian yang telah ditetapkan dalam kurikulum pada lembaga pendidikan. Pandangan ini diperkuat oleh Sukatmi (2024, hlm. 178) yang menyatakab bahwa hasil belajar adalah seluruh capaian yang diperoleh peserta didik setelah melaksanakan aktivitas belajar, yang merupakan dampak langsung dari proses pembelajaran yang dijalaninya.

Selanjutnya, Mangangantung dkk. (2022, hlm. 16) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran, yang pengukurannya meliputi tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Selain itu, Irawati dkk. (2021, hlm. 45) mengemukakan bahwa hasil belajar pada dasarnya merupakan perubahan perilaku peserta didik yang terjadi setelah melalui proses pembelajaran. Perubahan tersebut mencakup aspek pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap yang umumnya dinyatakan dalam bentuk nilai atau simbol tertentu sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.

Selain itu, hasil belajar dapat digunakan sebagai indikator untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru selama proses pembelajaran di kelas. Dengan demikian, Ariyani (2021, hlm. 355) menegaskan bahwa hasil belajar merupakan capaian akhir yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di lingkungan sekolah.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, peneliti dapat simpulkan bahwa hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran di sekolah yang mencerminkan perubahan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar dinilai berdasarkan standar

kurikulum yang berlaku serta digunakan sebagai indikator keberhasilan pembelajaran dan tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari

b. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar digunakan sebagai acuan untuk menilai ketercapaian tujuan pembelajaran peserta didik. Indikator tersebut mencerminkan aspek-aspek kemampuan yang berkembang setelah proses pembelajaran berlangsung. Menurut Surya, dkk. (dalam Yandi dkk., 2022, hlm. 15) indikator hasil belajar dalam pendidikan mencakup tiga ranah utama, yaitu ranah afektif, kognitif, dan psikomotor.

- 1) Ranah afektif berkaitan dengan sikap dan penghayatan nilai yang ditunjukkan melalui penerimaan, respons, apresiasi, internalisasi, dan karakterisasi.
- 2) Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berpikir peserta didik yang meliputi pengamatan, ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, dan sintesis.
- 3) Sementara itu, ranah psikomotor berkaitan dengan keterampilan peserta didik dalam bergerak dan bertindak, termasuk kecakapan dalam mengekspresikan kemampuan secara verbal maupun nonverbal.

Sejalan dengan pendapat tersebut, B. S. Bloom (dalam Magdalena, dkk., 2021, hlm. 50–51) berpendapat bahwa indikator mengacu pada tiga ranah yang melekat pada diri peserta didik yaitu ranah proses berfikir (kognitif), ranah nilai atau sikap (afektif), dan ranah keterampilan (psikomotorik).

- 1) Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak) yaitu kemampuan yang dimiliki oleh seorang siswa yang mencakup mengingat/*remember* (C1), memahami/*understand* (C2), menerapkan/*apply* (C3), menganalisis/*analyse* (C4), mengevaluasi/*evaluate* (C5), dan membuat/*create* (C6). Ranah kognitif dapat diukur melalui tes yang disusun berdasarkan materi pembelajaran yang telah dipelajari peserta didik di sekolah.
- 2) Ranah afektif merupakan hasil belajar yang dapat diamati melalui berbagai perilaku peserta didik, seperti perhatian terhadap pembelajaran, kemampuan merespons, sikap menghargai, serta kemampuan dalam mengorganisasi nilai. Penilaian ranah afektif dapat dilakukan dengan menggunakan instrumen angket. Menurut Bloom, ranah afektif sebagai hasil belajar terdiri atas beberapa

kategori yang tersusun secara bertahap, mulai dari tingkat paling sederhana hingga tingkat yang lebih kompleks. Kategori tersebut meliputi receiving atau attending, yaitu kepekaan individu dalam menerima rangsangan atau stimulus; responding, yaitu reaksi atau tanggapan yang diberikan terhadap stimulus dari lingkungan; valuing, yang berkaitan dengan pemberian nilai dan kepercayaan terhadap suatu gejala atau stimulus; serta organization, yaitu proses pengembangan nilai ke dalam suatu sistem yang teratur, termasuk keterkaitan antar nilai, penguatan, dan penentuan prioritas nilai yang telah dimiliki.

- 3) Ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan peserta didik dalam melakukan suatu tindakan setelah memperoleh pengalaman belajar tertentu. Penilaian pada ranah ini dilakukan melalui pengamatan dan penilaian terhadap keterampilan siswa saat melaksanakan kegiatan praktikum. Penilaian hasil belajar psikomotor meliputi kemampuan siswa dalam menggunakan alat serta menunjukkan sikap kerja yang tepat, kemampuan menganalisis suatu pekerjaan dan menyusun urutan langkah pelaksanaannya, kecepatan dalam menyelesaikan tugas, kemampuan membaca gambar maupun simbol, serta kesesuaian hasil kerja dengan bentuk dan ukuran yang telah ditetapkan.

Selanjutnya, Indikator hasil belajar menurut Straus, dkk. (dalam Fauhah, 2021, hlm. 327–328) mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

- 1) Ranah kognitif menitikberatkan pada proses perolehan pengetahuan akademik siswa melalui metode pembelajaran dan penyampaian informasi yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.
- 2) Ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai, serta keyakinan yang berperan penting dalam membentuk dan mengubah perilaku peserta didik.
- 3) Sementara itu, ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan dan pengembangan diri yang ditunjukkan melalui kinerja keterampilan maupun praktik dalam upaya menguasai suatu kemampuan tertentu.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, peneliti dapat simpulkan bahwa indikator hasil belajar digunakan untuk menilai ketercapaian tujuan pembelajaran peserta didik setelah proses pembelajaran berlangsung. Indikator tersebut

mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir peserta didik, ranah afektif berhubungan dengan sikap dan nilai yang tercermin dalam perilaku, sedangkan ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak. Ketiga ranah tersebut harus dinilai secara terpadu agar hasil belajar peserta didik dapat diketahui secara menyeluruh.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan, baik yang berasal dari dalam diri peserta didik maupun dari lingkungan di sekitarnya. Pemahaman terhadap faktor-faktor tersebut penting untuk mengetahui penyebab tinggi rendahnya hasil belajar yang dicapai siswa. Siregar (2024, hlm. 223–225) Hasil belajar peserta didik merupakan hasil dari interaksi dua faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

a) Faktor Internal

Faktor internal berasal dari dalam diri siswa dan mencakup dua aspek, yakni aspek fisiologis dan aspek psikologis.

1) Aspek Fisiologis

Aspek fisiologis berkaitan dengan kondisi fisik siswa secara umum, seperti kebugaran tubuh dan kesehatan organ-organ tubuh, yang berpengaruh terhadap semangat serta intensitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, kesehatan fisik perlu dijaga melalui pola makan dan minum yang teratur, aktivitas olahraga, serta waktu istirahat yang cukup.

2) Aspek Psikologis

Aspek psikologis juga memiliki peran penting dalam memengaruhi hasil belajar siswa. Aspek ini mencakup berbagai faktor mental yang dapat memengaruhi kualitas dan kuantitas hasil belajar, antara lain tingkat kecerdasan atau intelegensi, sikap, bakat, minat, dan motivasi belajar. Faktor-faktor psikologis tersebut berkaitan erat dengan kondisi kejiwaan siswa dalam menjalani proses pembelajaran.

3) Intelegensi siswa

Intelegensi siswa dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan situasi baru secara cepat dan tepat, menggunakan konsep-konsep abstrak

secara efektif, serta memahami hubungan antar konsep dan mempelajarinya dengan cepat. Tingkat intelegensi memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan belajar siswa. Siswa dengan kemampuan intelegensi yang tinggi cenderung memiliki peluang lebih besar untuk mencapai prestasi belajar yang optimal, sedangkan siswa dengan tingkat intelegensi yang lebih rendah umumnya menghadapi hambatan dalam mencapai keberhasilan belajar.

4) Sikap siswa

Sikap merupakan kondisi internal yang berada pada ranah afektif, berupa kecenderungan individu untuk memberikan respons atau reaksi terhadap suatu objek, baik berupa orang, benda, maupun situasi tertentu, secara relatif konsisten, baik dalam bentuk sikap positif maupun negatif. Sikap siswa yang positif dalam merespons guru dan pembelajaran tercermin dari ketertarikan terhadap mata pelajaran yang disampaikan. Kondisi ini menjadi indikasi awal yang baik bagi keberlangsungan proses belajar. Sebaliknya, sikap negatif siswa terhadap guru atau mata pelajaran dapat ditunjukkan melalui ketidaksukaan terhadap materi yang diajarkan, sehingga berdampak pada munculnya kesulitan dalam memahami pelajaran dan menghambat proses belajar.

5) Bakat siswa

Bakat merupakan kemampuan dasar yang bersifat potensial yang dimiliki seseorang dan dapat dikembangkan untuk mencapai keberhasilan di masa mendatang. Pada dasarnya, setiap individu memiliki bakat yang memungkinkan dirinya meraih prestasi hingga batas tertentu. Oleh karena itu, perbedaan bakat yang dimiliki siswa dapat memengaruhi tinggi rendahnya prestasi belajar yang dicapai.

6) Minat siswa

Minat siswa merupakan aspek psikologis yang berfungsi sebagai pendorong internal dalam mencapai tujuan tertentu, sehingga siswa bersedia terlibat dalam aktivitas yang berkaitan dengan objek yang diminatinya. Siswa yang memiliki minat tinggi terhadap suatu mata pelajaran cenderung memberikan perhatian lebih besar dibandingkan siswa lainnya. Pemusatan perhatian yang kuat terhadap materi pembelajaran tersebut mendorong siswa untuk belajar dengan lebih sungguh-sungguh, sehingga berpeluang mencapai prestasi belajar yang lebih baik.

7) Motivasi siswa

Motivasi siswa adalah dorongan sadar yang berperan dalam mengarahkan dan memengaruhi perilaku seseorang agar mau melakukan suatu tindakan untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi menjadi salah satu faktor penting dalam menentukan keefektifan kegiatan belajar, karena adanya motivasi akan mendorong siswa untuk aktif dan berkeinginan mengikuti proses pembelajaran.

b) Faktor Eksternal

Faktor eksternal yang memengaruhi proses dan hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam dua jenis, yaitu lingkungan sosial dan lingkungan nonsosial.

(a) Lingkungan sosial

1) Lingkungan sosial masyarakat

Kondisi masyarakat di sekitar tempat tinggal siswa turut berperan dalam menentukan prestasi belajar. Lingkungan masyarakat yang didominasi oleh individu berpendidikan serta memiliki perilaku positif cenderung memberikan pengaruh yang baik dan mendorong anak untuk lebih giat belajar. Sebaliknya, lingkungan masyarakat yang kurang kondusif, seperti banyaknya anak-anak yang berperilaku negatif dan rendahnya tingkat pendidikan, dapat berdampak kurang baik dan menghambat semangat belajar siswa.

2) Lingkungan sosial keluarga

Keluarga yang terdiri atas orang tua dan anggota keluarga lainnya memiliki peran besar dalam keberhasilan belajar anak. Faktor-faktor seperti tingkat pendidikan orang tua, kondisi ekonomi keluarga, perhatian dan bimbingan yang diberikan, keharmonisan hubungan antaranggota keluarga, serta suasana rumah yang tenang dan nyaman, sangat memengaruhi pencapaian hasil belajar siswa.

3) Lingkungan sosial sekolah

Lingkungan sekolah juga berpengaruh terhadap kegiatan belajar siswa. Faktor-faktor yang termasuk di dalamnya antara lain metode pembelajaran yang digunakan guru, kurikulum, hubungan antara guru dan siswa, hubungan antarsiswa, kedisiplinan sekolah, pengaturan waktu belajar, serta standar pelajaran. Lingkungan sekolah yang kondusif dapat memberikan dorongan positif bagi siswa untuk belajar dengan lebih optimal.

Keterkaitan antara lingkungan masyarakat, keluarga, dan sekolah dapat memberikan dorongan positif bagi siswa untuk meningkatkan kualitas belajar di sekolah. Oleh karena itu, pendidik dan orang tua perlu memberikan perhatian serta memahami potensi dan bakat yang dimiliki oleh peserta didik agar dapat dikembangkan secara optimal.

(b) Lingkungan Nonsosial

Lingkungan nonsosial mencakup berbagai faktor fisik yang secara tidak langsung memengaruhi proses belajar siswa, seperti kondisi gedung sekolah, rumah tempat tinggal, ketersediaan alat dan sarana belajar, keadaan cuaca, serta pengaturan waktu belajar. Lingkungan fisik yang kurang mendukung, misalnya gedung sekolah yang tidak layak atau kondisi rumah yang tidak tertata dan terlalu padat, dapat menghambat kenyamanan dan efektivitas kegiatan belajar siswa.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Pitaloka dkk. (2022, hlm. 209) menyatakan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar peserta didik terbagi menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri siswa, yang mencakup kondisi fisiologis, aspek psikologis, serta tingkat kelelahan.

Sementara itu, faktor eksternal menurut Syah (dalam Pitaloka dkk., 2022, hlm. 209) meliputi lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Faktor keluarga berkaitan dengan pola asuh orang tua, hubungan antaranggota keluarga, suasana rumah, kondisi ekonomi, perhatian orang tua, serta latar belakang budaya. Faktor sekolah mencakup metode dan kurikulum pembelajaran, interaksi guru dan siswa, hubungan antarsiswa, kedisiplinan, sarana pembelajaran, waktu belajar, standar pelajaran, kondisi gedung, metode belajar, serta pemberian tugas rumah. Adapun faktor masyarakat meliputi keterlibatan siswa dalam kegiatan sosial, pengaruh media massa, teman sebaya, dan pola kehidupan masyarakat

Selanjutnya, Paramita dkk. (2021, hlm. 12) Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu:

- a) Faktor psikologis berkaitan dengan motivasi, minat, serta kebiasaan belajar siswa yang berperan dalam menentukan keseriusan siswa dalam belajar
- b) Faktor keluarga mencakup tingkat pendidikan orang tua dan bentuk pendampingan yang diberikan kepada anak selama proses pembelajaran.

- c) Faktor sekolah meliputi penerapan metode pembelajaran serta ketersediaan sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan belajar, yang secara keseluruhan memengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar siswa

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, peneliti dapat simpulkan bahwa hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi kondisi fisiologis dan psikologis siswa, seperti kesehatan, intelegensi, sikap, bakat, minat, motivasi, serta kelelahan. Faktor eksternal mencakup lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat, termasuk metode pembelajaran serta ketersediaan sarana dan prasarana. Kedua faktor tersebut saling berkaitan dan berperan penting dalam menentukan tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik.

8. Pembelajaran IPAS

a. Pengertian Pembelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang dirancang untuk memberikan pemahaman menyeluruh kepada peserta didik mengenai fenomena alam dan kehidupan sosial. Mata pelajaran ini mengintegrasikan berbagai kajian ilmu agar peserta didik mampu melihat keterkaitan antara lingkungan alam dan aktivitas manusia. Suhelayanti (dalam Adha dkk., 2025, hlm. 326) menjelaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar yang mengintegrasikan kajian sains dan sosial. IPAS mencakup pembelajaran mengenai alam, teknologi, lingkungan, serta berbagai aspek sosial seperti geografi, sejarah, dan kebudayaan.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Safitri dkk. (2024, hlm. 78) menjelaskan bahwa dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS dipadukan menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS tersebut memuat kajian tentang peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi sosial yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat, termasuk materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi pada jenjang sekolah dasar. Pendapat lain dikemukakan oleh Diah, dkk. (dalam Emi, 2024, hlm. 1355) Pembelajaran IPAS merupakan bidang kajian yang membahas alam semesta beserta seluruh isinya, termasuk berbagai fenomena dan peristiwa yang terjadi di dalamnya.

Selanjutnya, Susilowati, (2023, hlm. 189) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang makhluk tak hidup (abiotik) dan makhluk hidup (biotik) di alam semesta dan interaksinya, serta mempelajari kehidupan manusia selaku individu sekaligus selaku insan sosial yang berhubungan dengan lingkungan. Pandangan tersebut diperkuat oleh Azzahra dkk. (2023, hlm.6231) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan makhluk hidup dan benda mati di dalam alam serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, peneliti dapat simpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran terpadu di sekolah dasar yang menggabungkan kajian sains dan sosial untuk memberikan pemahaman menyeluruh tentang alam, lingkungan, dan kehidupan manusia. IPAS tidak hanya membahas fenomena alam beserta unsur biotik dan abiotik serta interaksinya, tetapi juga mengkaji kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial dalam hubungannya dengan lingkungan. Melalui pembelajaran IPAS, peserta didik diharapkan mampu memahami keterkaitan antara alam dan aktivitas sosial manusia secara utuh serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

b. Tujuan Pembelajaran IPAS

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) bertujuan untuk membekali peserta didik dengan pemahaman terpadu tentang alam dan kehidupan sosial. Tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menurut Adha dkk. (2025, hlm. 326) antara lain sebagai berikut.

- 1) Menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap berbagai fenomena alam dan sosial yang terjadi di lingkungan sekitarnya.
- 2) Membantu peserta didik memahami keterkaitan dan interaksi antara alam semesta dengan kehidupan manusia.
- 3) Melatih peserta didik dalam mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi serta mengembangkan kemampuan untuk mencari solusi yang tepat.

- 4) Mengembangkan sikap ilmiah peserta didik, seperti rasa ingin tahu yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, dan kemampuan menganalisis permasalahan secara logis.
- 5) Mendorong peserta didik untuk berperan aktif dalam menjaga, melestarikan, serta mengembangkan potensi lingkungan dan alam secara bertanggung jawab.

Safitri dkk. (2024, hlm. 78) mengemukakan bahwa dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS dipadukan menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penggabungan ini bertujuan agar peserta didik mampu memahami serta mengelola lingkungan alam dan sosial sebagai satu kesatuan yang saling berkaitan. Melalui pembelajaran IPAS, peserta didik dibekali pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kepekaan sosial untuk menghadapi berbagai tantangan kehidupan serta mampu mengambil keputusan secara rasional dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi.

Susilowati, (2023, hlm. 189) Tujuan dari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah membantu peserta didik mengembangkan potensi diri agar selaras dengan Profil Pelajar Pancasila, sekaligus menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu terhadap berbagai peristiwa yang terjadi dalam kehidupan masyarakat. Melalui IPAS, peserta didik diharapkan mampu memahami alam semesta beserta keterkaitannya dengan kehidupan manusia, berperan aktif dalam menjaga, melindungi, dan melestarikan lingkungan, serta mengelola sumber daya alam secara bijaksana. Selain itu, pembelajaran IPAS juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan inkuiri peserta didik, mulai dari mengenali dan merumuskan permasalahan hingga menyelesaikannya melalui tindakan nyata.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, peneliti dapat simpulkan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) bertujuan membekali peserta didik dengan pemahaman terpadu tentang alam dan kehidupan sosial. Melalui IPAS, peserta didik diharapkan memiliki rasa ingin tahu, sikap ilmiah, kemampuan berpikir kritis dan inkuiri, serta mampu berperan aktif dalam menjaga lingkungan dan memecahkan permasalahan kehidupan secara bertanggung jawab.

B. Penelitian Terdahulu

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

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Nama /Tahun	Judul & Tempat Penelitian	Pendekatan & Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Purba, R. E., Simbolon, D. H., & Firdaus, A. (2025)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Flashcard terhadap Hasil Belajar IPAS pada Siswa Kelas V UPT SD Negeri 065011 Medan Selayang T.A 2024/2025 Tempat penelitian di UPT SD Negeri 065011 Medan Selayang	Penelitian kuantitatif dengan metode Quasi Eksperimental; desain Nonequivalent Control Group Design; uji normalitas (Liliefors), homogenitas (Fisher), dan uji hipotesis (uji t)	Terdapat pengaruh signifikan dengan hasil uji t (thitung 6,13 > ttabel 2,020). Rata-rata posttest kelas eksperimen 82,73 lebih tinggi dibanding kelas kontrol 70,90	Sama-sama menggunakan model kooperatif tipe Make a Match, sama-sama berbantuan media pembelajaran, sama-sama meneliti hasil belajar IPAS, dan menggunakan pendekatan quasi eksperimen	Media yang digunakan penelitian terdahulu Purba adalah flashcard, sedangkan penelitian ini menggunakan flipbook; subjek penelitian terdahulu Purba kelas V, sedangkan penelitian ini kelas III SDN Halimun; dan lokasi penelitian berbeda
2	Pindari, Marhayani, D. A., & Suprpto, W. (2025)	Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V SDN 92 Singkawang Tempat penelitian di SDN 92 Singkawang	Pre-Experimental Design (One Group Pretest-Posttest); uji normalitas, homogenitas, uji t satu sampel, dan uji effect size	Terdapat perbedaan signifikan hasil belajar (t hitung 5,22117 ≥ ttabel 1,70329). Rata-rata meningkat dari 29,64 menjadi 91,43. Effect size 0,82 (pengaruh besar)	Sama-sama meneliti model kooperatif tipe Make a Match dan hasil belajar IPAS; sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif	Penelitian terdahulu Pindari menggunakan desain pre-eksperimental satu kelompok, sedangkan penelitian ini menggunakan quasi eksperimen dengan kelas kontrol; media

No	Nama /Tahun	Judul & Tempat Penelitian	Pendekatan & Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
						yang digunakan penelitian terdahulu Pindari adalah video, sedangkan penelitian ini menggunakan flipbook; subjek penelitian terdahulu Pindari kelas V, sedangkan penelitian ini kelas III SDN 066 Halimun
3	Rohmah, A., Ratnasari, Y., Suhartati, O., & Ikhtiarto, F. P. (2024)	Pengaruh Model Make a Match Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V SD 3 Pegunungan Kudus Tempat penelitian di SD 3 Pegunungan Kudus	Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis & McTaggart; analisis deskriptif kuantitatif	Rata-rata nilai meningkat dari 39 (pra siklus) menjadi 54 (siklus I) dan 83 (siklus II). Ketuntasan belajar meningkat hingga 89%	Sama-sama meneliti model kooperatif tipe Make a Match dan hasil belajar IPAS di sekolah dasar	Penelitian terdahulu Rohmah menggunakan PTK, sedangkan penelitian ini menggunakan quasi eksperimen; subjek penelitian terdahulu Rohmah kelas V, sedangkan penelitian ini kelas III SDN 066 Halimun; penelitian terdahulu Rohmah tidak menggunakan media flipbook
4	Ayuningsih, M. T., &	Pengembangan Media	Penelitian Research and	Media flipbook	Sama-sama	Penelitian terdahulu

No	Nama /Tahun	Judul & Tempat Penelitian	Pendekatan & Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Ansori, I. (2025)	Flipbook dengan Model PBL untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kalisegoro Kota Semarang Tempat penelitian di SD Negeri Kalisegoro Kota Semarang	Development (R&D) model ADDIE; analisis menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk, paired t-test, dan uji N-Gain	dinyatakan layak dengan validasi ahli materi 80% dan ahli media 89,70%. Hasil belajar meningkat dari rata-rata pretest 35 menjadi posttest 82,78 dengan nilai N-Gain 0,73 (kategori tinggi), sehingga media flipbook efektif meningkatkan hasil belajar IPAS	meneliti penggunaan media flipbook dan hasil belajar IPAS pada siswa sekolah dasar	Ayuningsih menggunakan model PBL dan metode R&D, sedangkan penelitian ini menggunakan model kooperatif tipe Make a Match dengan desain quasi eksperimen; subjek penelitian terdahulu Ayuningsih kelas IV, sedangkan penelitian ini kelas III SDN Halimun
5	Awaludin, K., & Yulianto, S. (2024)	Penggunaan Media Flipbook terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Materi Membangun Masyarakat yang Beradab Tempat penelitian di SD Negeri Tugurejo 01 Kota Semarang	Penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif (quasi experiment); analisis statistik inferensial meliputi uji normalitas, homogenitas, independent sample t-test, dan uji N-Gain	Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol (sig. < 0,001). Rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 56% (kategori cukup efektif), sehingga media flipbook efektif meningkatkan hasil belajar IPAS siswa	Sama-sama meneliti penggunaan media flipbook dan hasil belajar IPAS pada siswa sekolah dasar	Penelitian terdahulu Awaludin hanya menggunakan media flipbook, sedangkan penelitian ini menggunakan model kooperatif tipe Make a Match berbantuan flipbook; subjek penelitian terdahulu Awaludin kelas IV, sedangkan penelitian ini kelas III SDN

No	Nama /Tahun	Judul & Tempat Penelitian	Pendekatan & Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
						066 Halimun

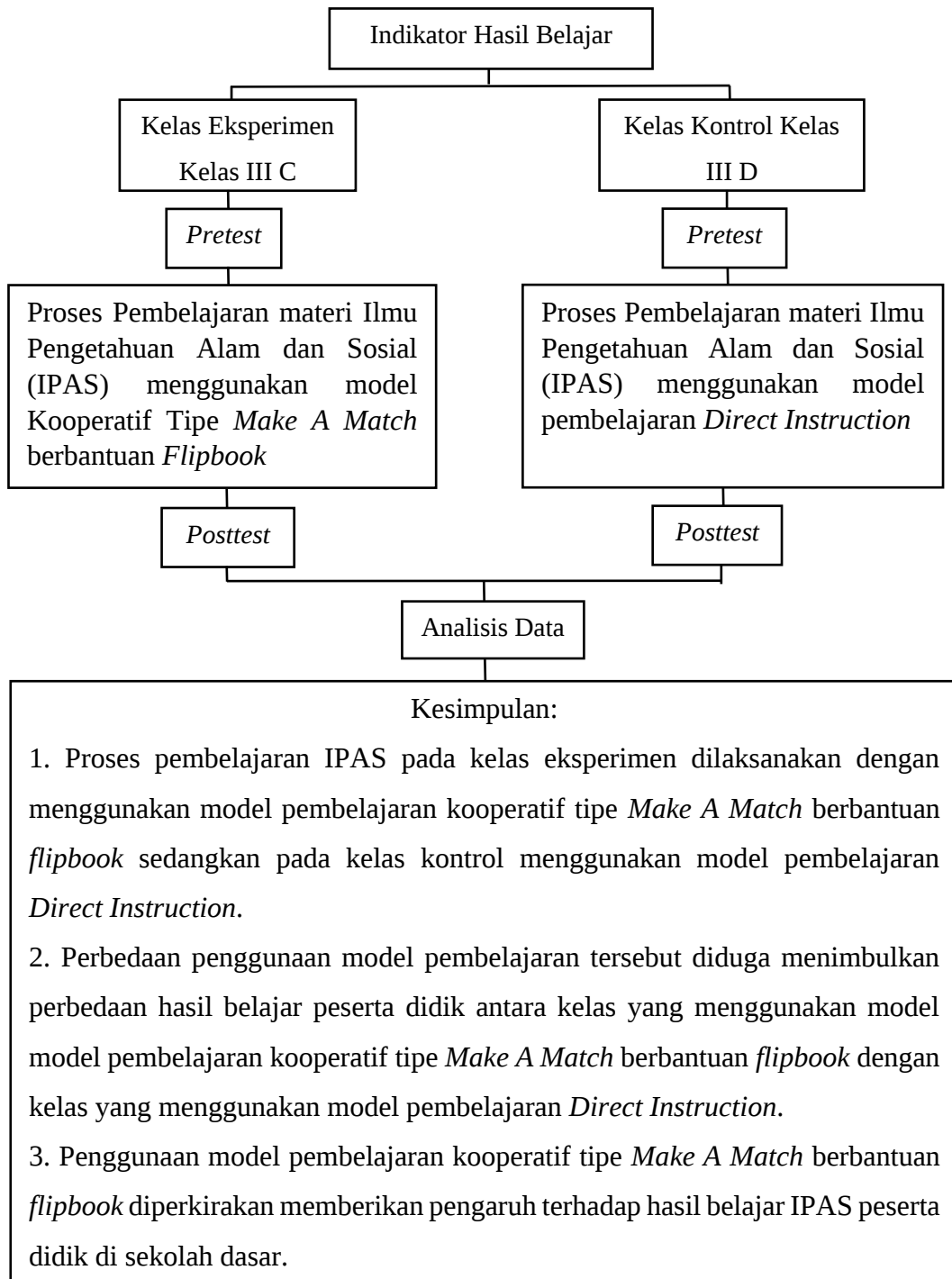
C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah cara berpikir yang dirancang berdasarkan pemikiran. Hanifah dkk. (2025, hlm. 398) Kerangka berpikir merupakan landasan konseptual yang berperan penting dalam mengarahkan seluruh tahapan penelitian. Melalui kerangka berpikir, peneliti memperoleh pedoman dalam menyusun instrumen penelitian, menentukan metode analisis, menafsirkan data, hingga merumuskan kesimpulan penelitian. Tanpa kerangka berpikir yang jelas dan kuat, proses penelitian berisiko berjalan tanpa arah yang sistematis sehingga hasil penelitian dapat kehilangan nilai ilmiahnya.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Syahputri dkk. (2023, hlm. 161) Kerangka berpikir atau kerangka pemikiran merupakan landasan dasar dalam suatu penelitian yang disusun melalui sintesis berbagai fakta, hasil observasi, serta kajian kepustakaan. Kerangka berpikir memuat teori, dalil, dan konsep-konsep yang dijadikan sebagai dasar dalam pelaksanaan penelitian. Selain itu, kerangka pemikiran menjelaskan variabel-variabel penelitian secara mendalam dan relevan dengan permasalahan yang diteliti, sehingga dapat digunakan sebagai acuan dalam menjawab rumusan masalah penelitian. Selanjutnya Santi & Isyanto (2023, hlm. 1568) Kerangka pemikiran merupakan alur berpikir peneliti yang digunakan sebagai landasan dasar dalam memperkuat subfokus penelitian yang menjadi latar belakang penelitian. Melalui kerangka pemikiran, arah penelitian menjadi lebih terstruktur sehingga mampu mendukung pengembangan fokus kajian yang diteliti.

Berdasarkan uraian tersebut, pada penelitian ini variabel yang diteliti adalah hasil belajar peserta didik. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction*.

Kerangka berpikir penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 2. 1 Skema Kerangka Berpikir

D. Asumsi Dan Hipotesis

1. Asumsi Penelitian

Menurut Sugiyono (2024, hlm. 8) asumsi penelitian atau anggapan dasar adalah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh peneliti. Sejalan

dengan pendapat tersebut menurut panduan buku penulisan proposal dan skripsi mahasiswa FKIP Universitas Pasundan (Unpas, 2024, hlm. 14) asumsi merupakan titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima peneliti. Asumsi sebagai landasan bagi perumusan hipotesis. Selain itu, Firdaus, dkk. (2023, hlm 206) Asumsi merupakan sesuatu yang dianggap benar tanpa harus disertai pembuktian terlebih dahulu. Asumsi dasar dalam penelitian adalah hasil belajar IPAS peserta didik kelas III SDN 066 Halimun lebih tinggi dengan menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan *flipbook* dibandingkan dengan pembelajaran *Direct Instruction*.

2. Hipotesis Penelitian

Hamdani & Sa'diyah, (2025, hlm. 67) hipotesis dapat dipahami sebagai jawaban yang masih bersifat sementara terhadap suatu permasalahan penelitian, berupa dugaan atau perkiraan hasil yang akan diperoleh setelah dilakukan pengujian. Oleh karena itu, hipotesis menjadi bagian penting dalam penelitian karena berperan dalam menghasilkan penelitian yang baik serta berpotensi mengembangkan teori apabila terbukti kebenarannya. Sejalan dengan pendapat tersebut, Sugiyono (2024, hlm. 63) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang didasarkan pada fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data yang dilakukan. Dikatakan sementara, karena masih didasarkan pada kajian teori yang relevan dan belum dibuktikan melalui data empiris yang diperoleh dari hasil pengumpulan data. Selanjutnya, menurut Zaki & Saiman, (2021, hlm. 116) Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban atau dugaan sementara terhadap rumusan masalah maupun pertanyaan penelitian yang kebenarannya masih perlu dibuktikan melalui proses penelitian

Berdasarkan teori dan kerangka berpikir yang telah dipaparkan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_0 (Hipotesis nol) : Tidak terdapat perbedaan antara hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *flipbook* dengan model pembelajaran *Direct Instruction* terhadap peserta didik kelas III Sekolah Dasar.

H_1 (Hipotesis alternatif) : Terdapat perbedaan antara hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan

flipbook dengan model pembelajaran *Direct Instruction* terhadap peserta didik kelas III Sekolah Dasar.