

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Model Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah segala hal yang digunakan oleh guru dalam merancang proses pembelajaran yang memungkinkan adanya interaksi antara guru dan murid. Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan (pola), cara atau teknik penyajian sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu sesuai tahap-tahap kegiatan. Model pembelajaran ini sangat efektif dalam upaya peningkatan kualitas belajar mengajar, karena ada kegiatan pembelajaran murid dituntut untuk berperan aktif dalam pembelajaran serta diharapkan menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi, mengasah kekompakan dan kerja sama dalam sebuah tim atau kelompok belajar (Amalia, 2023, hlm. 4-5). Selain itu, menurut Sarumaha (2023, hlm. 17-18) model pembelajaran merupakan kerangka kegiatan pembelajaran yang dibuat guru dalam melaksanakan proses kegiatan belajar di kelas. Adapun sifat dari model pembelajaran ini yaitu sistematis, agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara lebih maksimal. Jika kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik, maka tujuan belajar yang dirancang dapat tercapai dengan baik.

Model pembelajaran ini merupakan suatu kerangka atau pendekatan yang dimanfaatkan oleh pendidik dalam merancang serta melaksanakan kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Model tersebut menyediakan susunan yang sistematis untuk membantu mengatur aktivitas pembelajaran, membangun interaksi antara guru dan peserta didik, serta memfasilitasi penyampaian materi pembelajaran secara terarah dan efektif (Wulandari, 2024, hlm. 134). Pendapat tersebut sejalan dengan Harefa (2022, hlm. 326) yang menyatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu.

Perkembangan model pembelajaran dari ke waktu terus mengalami perubahan dan penyesuaian sesuai dengan kebutuhan pendidikan. Model pembelajaran yang diterapkan kepada peserta didik memiliki berbagai jenis yang dapat digunakan untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Beberapa contoh model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran antara lain: 1) model pembelajaran pelayanan, 2) model pembelajaran berbasis masalah, 3) model pembelajaran berbasis proyek, 4) model pembelajaran berbasis kerja, serta 5) model pembelajaran kooperatif (Amalia, 2023, hlm. 9-10). Setiap model pembelajaran tersebut dapat dipilih dan diterapkan sesuai dengan karakteristik materi, kondisi peserta didik, serta kebutuhan kelas yang diajar.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual, pola atau pendekatan yang digunakan guru untuk merancang dan melaksanakan proses pembelajaran secara sistematis guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Model pembelajaran membantu mengorganisasikan pengalaman belajar, mengatur aktivitas pembelajaran, serta membangun interaksi antara guru dan peserta didik secara efektif. Penerapan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, mendorong keaktifan peserta didik, mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, serta menumbuhkan kerja sama dalam kelompok.

2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share*

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang efektif dengan cara mengorganisasi murid ke dalam kelompok-kelompok kecil agar mereka dapat bekerja sama, berinteraksi, serta saling bertukar gagasan selama proses belajar (Mukhtar, 2023, hlm. 166). Model pembelajaran kooperatif memiliki berbagai jenis, salah satunya adalah tipe *Think Pair Share* (TPS). Model ini berfokus pada kegiatan diskusi di kelas yang melibatkan peserta didik secara aktif. Melalui penerapan model TPS, peserta didik diharapkan mampu bekerja sama secara kooperatif, saling bergantung secara positif, serta meningkatkan keterlibatan dalam kelompok kecil selama proses pembelajaran (Sekarwati 2023, hlm. 1828).

Model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Think Pair Share* dikembangkan oleh Frank Lyman, dkk yang berasal dari Universitas Maryland tepat pada tahun 1981. Model *Think Pair Share* (TPS) adalah metode yang menitik kumpulkan proses belajar mengajar bukan hanya kepada guru, tetapi juga membuat peserta didik ikut andil dalam proses pembelajaran. Selain itu, peserta didik juga dapat menjadi patner belajar peserta didik lainnya, dengan demikian model *Think Pair Share* mampu menumbuhkan minat belajar murid dengan tujuan membuat murid berperan aktif di dalam proses belajar mengajar (Mulyono 2022, hlm 45-48). Model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama dan saling membantu untuk menyelesaikan suatu masalah. Hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar murid dan semakin menguasai materi pelajaran. Dengan demikian, ada peningkatan hasil belajar murid dan proses belajar semakin efektif (Halawa 2022, hlm. 584).

Sejalan dengan Ferdianto (2024, hlm. 16) yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) merupakan suatu pendekatan yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir secara mandiri sekaligus bekerja sama dengan teman sekelasnya. Melalui model ini, partisipasi peserta didik dapat ditingkatkan secara optimal sehingga mereka mampu memberikan kontribusi secara aktif dan spontan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Hal yang sama juga dikemukakan oleh Yazid (2025, hlm. 284-285) yang menyatakan *Think Pair Share* (TPS) merupakan suatu metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir secara individu, kemudian mendiskusikan hasil pemikirannya bersama pasangan dan selanjutnya menyampaikan hasil diskusi tersebut kepada kelompok lain. Melalui tahapan tersebut, peserta didik didorong untuk menjadi lebih aktif, mampu berpikir kritis, serta memiliki rasa percaya diri dalam mengemukakan pendapat.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) merupakan model pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik melalui tahapan berpikir secara mandiri, berdiskusi dengan pasangan dan berbagi hasil diskusi dengan kelompok atau kelas. Model ini memberikan kesempatan kepada peserta

didik untuk bekerja sama, saling membantu, serta bertukar ide sehingga dapat meningkatkan partisipasi, motivasi, kemampuan berpikir kritis dan rasa percaya diri. Dengan demikian, penerapan model ini dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, interaktif Dan bermakna, serta berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

3. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share*

Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* merupakan strategi pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman peserta didik melalui tahapan diskusi berpasangan dan kelompok kecil yang terstruktur. Karakteristik utama model ini mencakup kemampuannya dalam mendorong partisipasi aktif murid, merangsang berpikir kritis, serta membangun keterampilan komunikasi dan rasa percaya diri dalam menyampaikan pendapat. Selain beorientasi pada pencapaian kognitif, TPS juga memiliki karakteristik pembentukan karakter positif melalui kegiatan diskusi dan refleksi, sehingga murid secara bertahap mengembangkan nilai-nilai tanggung jawab, disiplin, kerja sama dan empati terhadap sesama (Purwanto, 2025, hlm. 2953). Selain itu menurut Masana (2022, hlm. 154-155) model pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* memiliki beberapa karakteristik yang menjadi keunggulannya. Model ini mampu meningkatkan partisipasi dan interaksi secara aktif, karena setiap diberi kesempatan yang sama untuk berdiskusi dan saling bertukar ide sebelum menyampaikan di depan kelas. Selain itu, TPS berkarakter membangun rasa percaya diri murid sekaligus mendorong kemampuan merumuskan pertanyaan secara mandiri terhadap materi yang dipelajari. Model ini juga memberikan alokasi waktu berpikir yang lebih luas sehingga murid dapat saling membantu dalam menemukan solusi atas permasalahan yang diberikan. Melalui karakteristik tersebut, TPS secara tidak langsung menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, kreatif dan inovatif murid, sehingga tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar murid, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan mendorong keaktifan secara menyeluruh.

Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* memiliki karakteristik yang menuntut peran pendidik secara aktif dan dinamis dalam proses pembelajaran. Pendidik tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, melainkan juga sebagai pengatur, koordinator dan motivator yang mendorong murid untuk berkembang secara bersungguh-sungguh. Hal ini tercermin dalam proses penyusunan rencana pembelajaran yang intensif, pengelolaan kelas selama pelaksanaan, hingga pemberian tugas yang mendorong berpikir dan menemukan jawaban secara aktif. Selain itu, karakteristik TPS juga mencakup kemampuannya dalam menanamkan karakter positif pada diri , seperti semangat belajar, tanggung jawab dan kemampuan berimajinasi dalam mengaktualisasikan potensi diri. Model ini menjadikan pembelajaran sebagai pengalaman yang bermakna dan membebaskan, bukan sekedar kewajiban formal (Ningsih, 2025, hlm. 29). Sejalan dengan Awaliya (2025, hlm. 39) model pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* memiliki karakteristik pembentukan perilaku kooperatif dalam diri murid, yang secara langsung berkontribusi pada penguatan karakter disiplin melalui kebiasaan bekerja sama dan menghargai pendapat orang lain. TPS memiliki karakteristik dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga mampu mengatasi kejenuhan murid dalam belajar. Qomarijah (2025, hlm. 19) juga menyatakan model ini juga berkarakter mendorong kemampuan berpikir kritis dan kreatif melalui tahapan pembelajaran yang terstruktur, sekaligus membangun keaktifan dan kekompakan murid dalam kelompok. Melalui interaksi diskusi yang terjalin, semangat kerja sama dan tanggung jawab bersama terbentuk secara alami, sehingga minat belajar murid meningkat dan pada akhirnya memberikan dampak positif terhadap hasil belajar secara keseluruhan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* memiliki karakteristik sebagai strategi pembelajaran terstruktur yang mendorong untuk berpikir mandiri, berdiskusi berpasangan dan berbagai hasil diskusi kepada kelompok. Dengan didukung peran pendidik yang aktif sebagai fasilitator, koordinator dan motivator, model TPS mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, bermakna dan menyenangkan, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

4. Peran Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share*

Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* berperan sebagai strategi pembelajaran yang menekankan kerja sama antar murid dalam mencapai tujuan pembelajaran bersama. Model ini memiliki peran penting dalam meningkatkan rasa percaya diri , karena melalui tahapan berpikir mandiri, berdiskusi pasangan, hingga berbagi kepada kelompok atau kelas secara keseluruhan, dilatih untuk menyampaikan pendapat tanpa rasa takut salah. Selain itu, TPS berperan mendorong murid untuk berkomunikasi secara aktif satu sama lain dan berpartisipasi penuh dalam proses pembelajaran (Yana, 2024, hlm. 375). Model TPS juga berperan dalam memfasilitasi peningkatan berbagai keterampilan penting , meliputi keterampilan komunikasi, kolaborasi dan berpikir kritis. Di samping itu, model ini berperan menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif dan mendukung partisipasi aktif . Di mana guru berperan sebagai pembimbing yang mengarahkan jalannya proses pembelajaran. Dengan demikian, model TPS menawarkan peran strategis sebagai solusi potensial dalam mengatasi berbagai permasalahan pembelajaran, khususnya dalam mendorong keterlibatan dan pengembangan kemampuan secara menyeluruh (Halawa, 2026, hlm. 3846).

Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* berperan dalam menanamkan pentingnya kerja sama kelompok, di mana yang memiliki kemampuan lebih tinggi berperan membantu dan berbagi pengetahuan kepada murid yang membutuhkan bimbingan tambahan. Model ini juga berperan menciptakan lingkungan belajar yang setara dan harmonis, karena setiap murid dihargai secara sama dan dipandang sebagai individu yang memiliki kontribusi berarti dalam mencapai tujuan pembelajaran bersama (Ferdianto, 2024, hlm.18). menurut Priswanti (2025, hlm. 159) juga mengatakan model TPS ini berperan penting dalam mempererat interaksi antara dan pendidik dalam proses pembelajaran. Model ini berperan secara signifikan dalam meningkatkan keterampilan komunikasi , karena melalui tahapan yang terstruktur didorong untuk berpikir secara mandiri terlebih dahulu sebelum mendiskusikan permasalahan bersama pasangannya. Selanjutnya, TPS berperan melatih keberanian murid dalam mengkomunikasikan hasil diskusinya di depan kelas, sehingga kemampuan berbicara dan penyampaian pendapat secara lisan dapat berkembang secara

bertahap. Dengan demikian, model TPS berperan menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan interaktif, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan kemampuan komunikasi secara menyeluruh. Model ini juga berperan dalam memberikan kesempatan kepada untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah secara bertahap. Melalui tahapan berpikir mandiri, berdiskusi berpasangan dan berbagi hasil pemikiran, murid secara tidak langsung dilatih untuk berpikir secara analitis dan sistematis (Andani, 2025, hlm. 263).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* berperan sebagai strategi pembelajaran yang mendorong kerja sama, partisipasi aktif dan komunikasi antar murid dalam mencapai tujuan pembelajaran bersama. Model ini berperan meningkatkan rasa percaya diri, keterampilan, komunikasi, kolaborasi, serta hasil belajar dan analitis melalui tahapan yang terstruktur. Selain itu, TPS berperan menciptakan lingkungan belajar yang setara, harmonis dan kondusif. Dengan demikian, model TPS tidak hanya berperan dalam peningkatan hasil belajar secara kognitif, tetapi juga berkontribusi pada pembentukan karakter dan pengembangan potensi secara menyeluruh.

5. Sintak Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share*

Sintak dari model pembelajaran TPS selama ini digunakan untuk menguasai kemampuan dasar murid, tahap awalnya adalah berpikir (*Think*), artinya guru memberikan pertanyaan kepada muridnya, lalu murid tersebut memikirkan untuk menjawabnya. Tahap selanjutnya berpasangan (*Pair*), guru menentukan masing-masing pasangan dan meminta murid untuk mendiskusikan hasil karya yang dibuat. Terakhir, berbagi (*Share*) murid menyampaikan hasil pekerjaan tersebut kepada teman-teman kelasnya (Karo 2021, hlm. 1869). Selanjutnya, menurut Amaliyah, 2019 (dalam Lofha 2025, hlm 197) model pembelajaran *Think Pair Share* memiliki 3 tahapan utama, yaitu:

- 1) Tahap *Think*, melibatkan pemikiran mandiri di mana murid merenungkan pertanyaan atau masalah yang diberikan oleh guru. Ini membantu murid dalam mengembangkan kemampuan analisis dan refleksi mereka.

- 2) Tahap *Pair*, memungkinkan murid untuk berdiskusi dengan pasangan, yang memberikan kesempatan untuk saling tukar ide dan pendapat. Ini membantu murid untuk mengklasifikasi pemikiran mereka dan melihat masalah dari perspektif yang berbeda.
- 3) Tahap *Share*, melibatkan berbagai hasil diskusi dengan seluruh kelas, yang membantu murid dalam mengartikulasikan pemikiran mereka dan menerima umpan balik dari orang lain.

Model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) memiliki tiga langkah utama, yaitu *think* (berpikir), murid memikirkan solusi dari permasalahan yang diberikan, *pair* (berpasangan), murid mendiskusikan hasil pemikirannya dengan pasangan dan *share* (berbagi), murid menyampaikan hasil diskusi kepada seluruh kelas. Dalam model ini, murid secara bergantian menyampaikan ide atau pendapat, baik dengan mengajukan pertanyaan, menjawab, menanggapi pendapat, maupun mengemukakan pendapat sendiri (Appulembang 2023, hlm. 84). Sejalan dengan pendapat tersebut, Maharani (2023, hlm. 24-25) mengatakan bahwa terdapat tiga tahapan utama dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS), yaitu:

- 1) *Think* (berpikir secara individu),
- 2) *Pair* (berdiskusi dengan pasangan),
- 3) *Share* (berbagi hasil diskusi)

Pendapat tersebut diperkuat oleh Tussakdia (2022, hlm. 55) yang mengatakan bahwa dalam setiap tahap penerapan model TPS, guru harus memperhatikan aktivitas peserta didik agar proses pembelajaran berjalan dengan tertib dan mencapai tujuan yang diharapkan. Adapun langkah-langkah penerapan model TPS, yaitu:

- 1) Kegiatan awal, guru menjelaskan tahapan pembelajaran menggunakan model *Think Pair Share*, termasuk batasan waktu yang diberikan pada setiap kegiatan
- 2) *Think* (berpikir secara individu),
- 3) *Pair* (berpasangan),
- 4) *Share* (berbagi hasil diskusi),
- 5) Pengarahan dan penilaian.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* memiliki tiga tahapan, yaitu:

- 1) *Think* (berpikir), diberi waktu untuk memikirkan dan merenungkan jawaban atas pertanyaan atau permasalahan yang diberikan guru secara mandiri.
- 2) *Pair* (berpasangan), berdiskusi bersama pasangan untuk saling bertukar ide dan pendapat dalam upaya menyelesaikan permasalahan yang diberikan.
- 3) *Share* (berbagi), menyampaikan hasil diskusi kepada seluruh kelas secara bergantian, sehingga terjadi proses saling memberikan umpan balik antar murid.

Dalam setiap tahapan tersebut, pendidik berperan aktif sebagai pembimbing dan pengarah agar proses pembelajaran berjalan tertib dan mencapai tujuan yang diharapkan.

6. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share*

Adapun langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* menurut Ayuni (2024, hlm. 393) adalah sebagai berikut:

- 1) Pendidik menyampaikan materi pokok beserta kompetensi yang hendak dicapai dalam pembelajaran
- 2) diberikan kesempatan untuk memikirkan dan merenungkan materi atau permasalahan yang telah disampaikan oleh pendidik secara mandiri
- 3) membentuk pasangan yang ditentukan oleh pendidik, kemudian saling menyampaikan dan mendiskusikan hasil pemikiran masing-masing
- 4) Pendidik memimpin jalannya diskusi kelompok dan mempersilakan setiap pasangan untuk memaparkan hasil diskusinya
- 5) Pendidik mengarahkan pembahasan pada pokok permasalahan serta melengkapi materi yang belum terungkap oleh selama diskusi berlangsung
- 6) Pendidik membimbing untuk menarik kesimpulan akhir dari keseluruhan materi yang telah didiskusikan secara bersama-sama.

Langkah-langkah model pembelajaran Tipe *Think Pair Share* menurut Istiqoh (2020, hlm. 25-26) adalah sebagai berikut:

- 1) Fase awal: dikondisikan untuk siap belajar sebelum pembelajaran dimulai, pendidik melakukan apersepsi melalui tanya jawab untuk mengukur pemahaman awal terhadap materi, pendidik memberikan motivasi agar murid bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah yang akan ditempuh selama proses belajar
- 2) Kegiatan inti: menyimak penjelasan dari pendidik, melakukan tanya jawab bersama pendidik mengenai materi yang diberikan, setiap berpikir secara mandiri mengenai materi, berpasangan dan mulai berdiskusi, perwakilan pasangan maju ke depan kelas untuk melaporkan hasil diskusi kepada seluruh kelas, mempresentasikan hasil dan lain memberikan tanggapan, pendidik dan melakukan tanya jawab untuk meluruskan hal-hal yang belum dipahami.
- 3) Kegiatan akhir: pendidik memberikan rangkuman dan simpulan dari kegiatan pembelajaran, pendidik memotivasi sebelum pelaksanaan tes formatif, melaksanakan tes formatif secara tertib, pendidik dan saling menyampaikan pesan serta kesan sebagai penutup pembelajaran.

Sejalan dengan Praditya (2020, hlm. 29-30) langkah-langkah model pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Pendahuluan

Pendidik mempersiapkan agar siap mengikuti pembelajaran secara tertib dan terarah. pada tahap ini, seluruh dikondisikan untuk terlibat aktif sejak awal pembelajaran dimulai, sehingga proses belajar berlangsung lebih terstruktur dan terarah.

- 2) Fase *Think* (berpikir)

Setiap diberikan waktu untuk berpikir secara mandiri mengenai materi pembelajaran yang diberikan oleh pendidik. Pada tahap ini, dituntut untuk aktif menggali pemahaman dan pengetahuan awal yang dimilikinya sebelum berinteraksi dengan murid lain.

3) Fase *Pair* (berpasangan)

Berpasangan dengan teman sebangkunya untuk saling berbagi informasi dan pengetahuan mengenai materi yang telah dipikirkan secara individu. yang telah memahami materi didorong untuk membantu pasangannya yang belum memahami, sehingga pemahaman kedua belah pihak dapat berkembang secara lebih mendalam.

4) Fase *Share* (berbagi dalam kelompok kecil)

Pasangan bergabung dalam kelompok kecil untuk kembali berbagi informasi dan hasil diskusi yang telah mereka lakukan. Setiap anggota kelompok saling melengkapi pemahaman satu sama lain, kemudian perwakilan kelompok menyampaikan hasil diskusi di hadapan seluruh kelas.

5) Evaluasi

Pendidik melakukan evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman terhadap materi pembelajaran. Melalui serangkaian langkah TPS yang telah ditempuh, diharapkan mampu memahami materi secara lebih mendalam sebagai hasil dari proses berpikir mandiri, kerja sama berpasangan dan berbagi dalam kelompok.

Sesuai dengan Rachmawati (2022, hlm. 7640) langkah-langkah model Kooperatif Tipe *Think Pair Share*, yaitu:

- 1) Persiapan, pendidik menyiapkan seluruh bahan ajar dan perangkat pembelajaran yang dibutuhkan sebelum kegiatan belajar dimulai, agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan terstruktur.
- 2) Penyampaian materi, pendidik menyampaikan materi pembelajaran kepada sebagai bekal pengetahuan awal sebelum memasuki tahapan *Think Pair Share*.
- 3) Fase *Think*, pendidik mengajukan pertanyaan dan membagikan lembar kerja murid kepada setiap murid. Masing-masing kemudian mengerjakan soal atau pertanyaan tersebut secara individu dalam waktu kurang lebih 10 menit. Pada fase ini, setiap dituntut untuk berpikir secara mandiri dalam menemukan jawaban tanpa terlebih dahulu diskusi dengan teman.
- 4) Fase *Pair*, setelah setiap menyelesaikan pekerjaannya secara individu, pendidik mengarahkan untuk membentuk pasangan dengan teman

sebangku. Pembentukan pasangan ini menjadi jembatan antara hasil pemikiran individu dengan proses diskusi yang lebih interaktif.

- 5) Fase *Share*, setiap pasangan mendiskusikan jawaban yang telah mereka kerjakan secara individu pada fase *Think*. Melalui diskusi berpasangan ini, saling membandingkan, melengkapi dan memperkuat jawaban masing-masing sehingga diperoleh kesimpulan bersama yang lebih matang dan komprehensif.

Sama halnya dengan Arianti (2024, hlm. 235) yang menyatakan model Kooperatif Tipe *Think Pair Share* diterapkan melalui tiga tahapan yang saling berkesinambungan.

- 1) Tahap *Think*, pada tahap ini pendidik mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran kepada seluruh . Pertanyaan yang diajukan hendaknya bersifat terbuka, yakni pertanyaan yang memungkinkan munculnya beragam jawaban dari . Melalui pertanyaan tersebut, dirangsang untuk berpikir secara mendalam dan mandiri sebagai titik awal dari proses pembelajaran TPS.
- 2) Tahap *Pair*, setelah masing-masing memikirkan jawabannya secara individu, pendidik mengarahkan untuk berpasangan guna mendiskusikan pertanyaan atau permasalahan yang telah diberikan. Dalam tahap ini, dianjurkan untuk menuliskan hasil pemikiran atau pemecahan masalah yang telah mereka diskusikan bersama pasangannya.
- 3) Tahap *Share*, pada tahap akhir ini, secara individu sebagai perwakilan kelompok atau bersama pasangannya maju ke depan kelas untuk memaparkan hasil diskusi kepada seluruh .

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share*, adalah sebagai berikut:

- 1) Tahap Persiapan, pendidik menyiapkan bahan ajar, perangkat pembelajaran dan mengondisikan agar siap belajar. Apersepsi, motivasi, serta penyampaian tujuan dan langkah pembelajaran dilakukan.

- 2) Tahap *Think* (berpikir), pendidik menyampaikan materi atau pertanyaan terbuka. diberi waktu untuk berpikir secara individu, menggali pemahaman awal dan/atau mengerjakan soal tanpa diskusi.
- 3) Tahap *Pair* (berpasangan), berpasangan untuk mendiskusikan hasil pemikiran masing-masing, saling membantu, melengkapi dan menyepakati jawaban bersama.
- 4) Tahap *Share* (berbagi), perwakilan pasangan atau kelompok kecil memaparkan hasil diskusi di depan kelas. lain memberi tanggapan dan pendidik memandu tanya jawab untuk meluruskan pemahaman.
- 5) Tahap Penutup, pendidik membimbing menyimpulkan materi, memberikan rangkuman, memotivasi dan melakukan evaluasi (misalnya tes formatif) untuk mengukur pemahaman akhir .

7. Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share*

Dalam setiap strategi, metode maupun model pembelajaran, tidak akan ada sesuatu hal yang sempurna dan dapat digunakan dalam setiap pembelajaran. Setiap jenis pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Demikian pula dengan model pembelajaran *Think Pair Share* yang mempunyai kelebihan di antaranya dapat memudahkan guru maupun peserta didik dalam membentuk kelompok, karena setiap kelompok terdiri dari dua murid saja (Mulyono, 2022, hlm. 53). Model pembelajaran *Think Pair Share* memiliki kelebihan, menurut Bano (2023, hlm. 84) kelebihannya yaitu, meningkatkan daya pikir murid, memberikan lebih banyak waktu pada murid untuk berpikir, mempermudah murid dalam memahami konsep-konsep sulit karena murid saling membantu dalam menyelesaikan masalah dan pengawasan guru terhadap anggota kelompok lebih mudah. Setiap metode pembelajaran memiliki kelebihan, termasuk model pembelajaran *Think Pair Share* (Ayuni, 2024 hlm. 393). Kelebihannya yaitu:

- 1) Dapat meningkatkan kehadiran peserta didik karena mereka dituntut aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.
- 2) Model ini juga memberikan variasi dalam proses pembelajaran sehingga suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, serta dapat meningkatkan hasil belajar.

- 3) Model ini juga mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan mengurangi kejenuhan akibat pembelajaran yang monoton.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Susanti (2024, hlm. 64) mengatakan bahwa model *Think Pair Share* memiliki banyak kelebihan yang mendukung partisipasi aktif, pemahaman mendalam dan pengembangan keterampilan sosial peserta didik. Selanjutnya, Kusumadewi (2022 hlm. 317) mengatakan model TPS memiliki kelebihan dalam meningkatkan efektivitas diskusi karena dilakukan secara berpasangan, sehingga memudahkan guru dalam membimbing pembelajaran dan mendorong interaksi antar peserta didik. Model ini juga dapat melatih tanggung jawab, meningkatkan rasa percaya diri, keterampilan berbicara, kemampuan sosial, serta membantu peserta didik lebih mudah memahami materi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* adalah sebagai berikut:

- 1) Memudahkan pembentukan kelompok
- 2) Meningkatkan daya pikir dan pemahaman
- 3) Meningkatkan kehadiran dan aktivitas murid
- 4) Variasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan
- 5) Mengembangkan keterampilan sosial dan personal
- 6) Meningkatkan efektivitas diskusi.

8. Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share*

Selain kelebihan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* juga memiliki beberapa kekurangan. Menurut Harahap (2023, hlm. 451) mengatakan kekurangan model ini, yaitu:

- 1) Pelaksanaan model TPS menuntut adanya koordinasi yang baik dan menyeluruh karena berbagai aktivitas pembelajaran berlangsung secara bersamaan.
- 2) Penggunaan ruang kelas dalam model TPS memerlukan perhatian dan pengaturan yang lebih khusus dibandingkan pembelajaran konvensional.
- 3) Proses perpindahan dari kegiatan pembelajaran klasikal menuju diskusi kelompok kecil kerap memerlukan waktu yang cukup lama.

- 4) Jumlah kelompok yang relatif banyak mengharuskan pendidik untuk memantau dan memonitor setiap kelompok secara intensif.

Kekurangan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* menurut Ferdianto (2024, hlm. 28), yaitu:

- 1) Dalam kelas dengan jumlah yang besar, pendidik sering kali menghadapi kesulitan dalam memberikan bimbingan secara merata kepada seluruh .
- 2) Setiap pasangan dalam diskusi berpotensi menghasilkan pemahaman yang berbeda-beda terhadap konsep yang sama.
- 3) Banyaknya jumlah pasangan yang terbentuk dalam model TPS menjadi salah satu faktor yang memperpanjang durasi kegiatan presentasi.

Sejalan dengan Zulela (2025, hlm. 184) model pembelajaran *Think Pair Share* juga tidak terlepas dari sejumlah kekurangan. Dalam pelaksanaannya, proses pembelajaran cenderung didominasi oleh yang memiliki keberanian dan keaktifan tinggi, sementara yang pasif berpotensi kurang terlibat secara optimal dalam kegiatan diskusi. Selain itu, penerapan model TPS membutuhkan alokasi waktu yang relatif lebih panjang dibandingkan pembelajaran biasa, mengingat adanya tahapan diskusi lanjutan yang perlu ditempuh oleh setiap pasangan maupun kelompok dalam proses pembelajaran. Sedangkan menurut Kusumadewi (2022, hlm. 317) kekurangan model TPS memerlukan keterampilan khusus dari guru karena belum banyak diterapkan, membutuhkan waktu untuk membentuk pasangan dan mengawasi kelompok, serta berpotensi didominasi oleh peserta didik yang lebih aktif. Ayuni (2024, hlm. 393) juga menyatakan kekurangan dari model pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share*, yaitu:

- 1) Proses diskusi cenderung didominasi oleh peserta didik tertentu yang lebih aktif
- 2) Memerlukan waktu yang cukup lama, terutama untuk melakukan diskusi.
- 3) Jumlah peserta didik yang terlalu banyak juga dapat membatasi kesempatan setiap peserta didik untuk menyampaikan pendapat.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan kekurangan dari model pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* adalah sebagai berikut:

- 1) Koordinasi dan pengelolaan kelas yang kompleks
- 2) Memerlukan waktu yang lebih lama

- 3) Jumlah kelompok banyak menyulitkan pemantauan
- 4) Perbedaan pemahaman antar pasangan
- 5) Dominasi aktif dan pasifnya tertentu
- 6) Keterampilan khusus guru dan keterbatasan implementasi
- 7) Jumlah banyak membatasi kesempatan berpendapat

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu ide yang sangat penting untuk menghindari kejenuhan para peserta didik karena pembelajaran dengan menggunakan media dirasa cukup efektif dan dapat membangkitkan semangat mereka dalam mengikuti proses belajar mengajar. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan oleh guru dapat dipahami oleh murid dan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Agustira, 2022, hlm. 75). Dalam proses kegiatan pembelajaran pasti memerlukan yang namanya media pembelajaran. Di mana media pembelajaran merupakan alat atau bahan yang dapat membantu kepada pendidik dan peserta didik dalam berjalannya suatu kegiatan proses belajar mengajar. Adapun media itu sendiri merupakan sebuah perangkat yang dapat di manipulasikan, didengar, di baca serta instrumen yang digunakan sangat berpengaruh pada efektifitas proses pembelajaran (Kaniawati 2023, hlm. 22-23). Hal serupa juga dikemukakan oleh Putri (2022, hlm. 315) yang mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang penting untuk digunakan oleh para guru terhadap nya. Dengan media pembelajaran, pembelajaran di kelas dapat menjadi lebih efektif dan efisien karena murid dapat memahami info yang mereka dapat menjadi lebih jelas.

Media pembelajaran mencakup semua bentuk sarana, alat atau pengalaman baik yang berbasis manusia maupun teknologi yang digunakan secara strategis untuk menyampaikan materi ajar kepada murid. Bentuk media ini sangat beragam, mulai dari media cetak seperti buku dan modul, media visual dan audiovisual seperti gambar, slide dan video, hingga teknologi digital modern (Mana 2025, hlm. 3). Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk membantu menjelaskan materi pelajaran yang sulit dipahami apabila hanya disampaikan secara lisan. Media dapat berupa alat grafis, fotografi, maupun

perangkat elektronik yang berfungsi untuk merekam, mengolah dan menyajikan kembali informasi dalam bentuk visual atau audio. Secara umum, media pembelajaran dikelompokkan menjadi beberapa jenis, yaitu, media audio, media visual, media audio-visual dan media cetak (Ruslan 2024 hlm. 64).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang sangat penting dalam proses belajar mengajar karena berfungsi membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas, efektif dan efisien. Media tidak hanya mencegah kejenuhan peserta didik, tetapi juga mampu meningkatkan semangat serta motivasi belajar mereka. Media pembelajaran meliputi media audio, visual, audio-visual dan media cetak.

2. Media Video Animasi

Video animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang berbeda dan dapat membuat peserta didik fokus untuk belajar yaitu media pembelajaran berbasis video animasi. Media video animasi ini berupa tayangan suatu video atau gambar yang bergerak dan dilengkapi dengan audionya. Penggunaan media video berupa media video animasi dapat memberikan respon yang baik kepada murid (Irawan, 2023, hlm. 213). Adapun manfaat video animasi dalam pembelajaran antara lain mampu menarik perhatian murid melalui gerakan dan audio yang sesuai, membuat tampilan pembelajaran lebih menarik, membantu penyajian materi menjadi lebih terstruktur, memudahkan murid dalam memahami materi, serta menjelaskan konsep-konsep yang kompleks dengan lebih sederhana (Lestari, 2022, hlm. 2).

Media pembelajaran berbasis video animasi ini merupakan media yang tidak hanya didengar, tetapi juga dilihat dan diamati secara langsung oleh murid. Materi pembelajaran yang akan disampaikan berupa video animasi yang berisi cerita atau sesuai dengan materi yang disampaikan oleh pendidik (Afrilia 2022, hlm. 712). Sependapat dengan Ayuni (2025, hlm. 9862) yang menyatakan bahwa media video animasi adalah salah satu jenis media pembelajaran yang dapat dipilih guru dalam mengembangkan media pembelajaran untuk mendukung proses belajar mengajar. Dengan bantuan platform desain grafis yang menyediakan berbagai alat untuk menghasilkan presentasi yang menarik secara visual, seperti animasi dan

ilustrasi, media ini berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi atau pesan melalui kumpulan visual bergerak dinamis yang dapat dilihat dan didengar.

Media pembelajaran video animasi ini dalam kegiatan belajar mengajar menjadi lebih bermanfaat bagi para peserta didik. Media pembelajaran video animasi ini juga memiliki fungsi yaitu membantu memberikan penjelasan materi yang sulit dipahami dengan adanya bantuan video animasi yang menarik juga dapat memberikan stimulus terhadap kegiatan belajar mengajar sehingga murid dapat memahami materi yang tadinya sulit menjadi sangat mudah dipahami dan mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan baik (Eka, 2022, hlm. 5).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa video animasi merupakan media pembelajaran berbasis audio-visual yang menyajikan gambar bergerak disertai suara sehingga dapat dilihat dan didengar secara langsung oleh peserta didik. Media ini dinilai efektif karena mampu menarik perhatian, meningkatkan fokus, serta memberikan respons positif dari murid dalam proses pembelajaran. Selain itu, video animasi membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik, terstruktur dan mudah dipahami, terutama untuk menjelaskan konsep-konsep yang sulit atau kompleks. Dengan demikian, penggunaan media video animasi dapat mendukung tercapainya proses belajar mengajar yang lebih efektif dan bermakna.

3. Manfaat Video Animasi

Video animasi memberikan banyak manfaat dalam pembelajaran karena mampu meningkatkan kualitas proses belajar serta membantu mengatasi berbagai kesulitan yang dialami murid. Sebagai media audio-visual, video animasi memudahkan murid memahami materi secara lebih jelas dan konkret, sekaligus membantu guru menyampaikan pembelajaran dengan lebih efektif. Dengan demikian, penggunaan animasi dapat membuat proses belajar menjadi lebih mudah dan bermakna bagi murid (Ruswan, 2024, hlm. 1471). Penerapan media video animasi dalam pembelajaran memberikan manfaat yang signifikan, terutama dalam membantu murid memahami materi yang kompleks dan abstrak melalui visualisasi yang lebih konkret. Media ini juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara menarik, sistematis dan efisien. Selain meningkatkan kepuasan dan keterlibatan murid dalam belajar, penggunaan animasi turut berdampak positif pada

prestasi akademik serta membentuk sikap belajar yang lebih aktif dan mandiri, sehingga mendukung keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan (Subhan 2025, hlm. 977).

Adapun menurut Sholahunnisa (2024, hlm, 32) penggunaan video dalam pembelajaran membawa sejumlah manfaat yang berarti bagi . Video mampu meningkatkan pengetahuan sekaligus mendorong tumbuhnya minat belajar yang lebih tinggi. Selain itu, video juga berperan dalam memberikan gambaran yang jelas terhadap peristiwa atau konsep yang sulit dipahami apabila hanya disampaikan melalui penjelasan verbal, serta mampu menayangkan suatu peristiwa secara akurat sesuai dengan kenyataan. Hasriani (2024 hlm. 1103) juga mengemukakan bahwa manfaat media video animasi di antaranya menjadi kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif, kualitas pengajaran menjadi lebih interaktif, kualitas pengajaran menjadi meningkat, sikap positif terhadap apa yang dipelajari dapat ditingkatkan, dapat mengubah peran positif guru, serta memotivasi dan membangkitkan kemauan untuk bertindak. Sejalan dengan itu, Astuti (2024, hlm. 240) juga mengatakan manfaat dari penggunaan media video animasi meliputi kemudahan pemahaman, asimilasi dan retensi materi yang diberikan, sehingga membawa dampak kepada hasil belajar dalam berbagai aspek kognitif, emosional dan psikomotorik. Selain itu, video animasi juga bisa menyelesaikan hambatan terkait waktu dan jarak, serta dapat diputar kembali untuk meningkatkan pemahaman materi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, video animasi memberikan banyak manfaat dalam pembelajaran. Media ini mampu meningkatkan kualitas proses belajar, mempermudah pemahaman materi yang kompleks dan abstrak, serta membantu guru menyampaikan pembelajaran secara lebih efektif, sistematis dan menarik. Penggunaan video animasi juga dapat meningkatkan pengetahuan, minat belajar, keterlibatan, serta membentuk kemampuan pemecahan masalah murid.

4. Kelebihan Video Animasi

Video animasi memiliki berbagai kelebihan dalam proses pembelajaran. Penggunaannya terbukti mampu meningkatkan pengetahuan serta membentuk sikap positif audiens karena penyampaian materi dilakukan secara visual dan dinamis, sehingga lebih mudah dipahami dibandingkan metode konvensional. Selain itu, video animasi menyajikan perpaduan gambar bergerak dan suara, seperti

narasi, musik dan efek audio yang membuat pembelajaran terasa lebih menarik dan interaktif. Keunggulan lainnya adalah fleksibilitasnya, karena video animasi dapat diputar ulang sesuai kebutuhan sehingga memudahkan murid dalam memahami bagian materi yang belum jelas. (Bekak, 2025, hlm. 156).

Keunggulan pemakaian konsep pembelajaran melalaui video animasi khususnya pada mata pelajaran IPA, menurut Febiyanti (2024, hlm. 86) memberi kemudahan bagi tenaga pendidik dalam menyalurkan materi, mewujudkan imajinasi murid, memberikan motivasi semangat belajar lebih bagi murid serta memudahkan murid dalam mengingat mata pelajaran yang dibuat melalui animasi video. Selain itu, menurut Permatasari (2024, hlm.278 media video animasi memiliki kelebihan dalam meningkatkan motivasi belajar murid. Animasi mampu mengubah konsep-konsep abstrak menjadi visualisasi yang lebih hidup, menarik dan interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, mudah dipahami dan mudah diingat.

Media video animasi memiliki banyak kelebihan dalam pembelajaran. Media ini mempermudah penyampaian dan penerimaan materi, meningkatkan rasa ingin tahu, merangsang pemahaman, serta membuat peserta didik lebih tertarik dan tidak mudah jenuh. Penggabungan berbagai unsur seperti audio, teks, gambar, video, grafik dan suara menjadikan penyajian materi lebih menarik dan sesuai dengan berbagai gaya belajar murid. Selain itu, video animasi efektif dan cepat dalam menyampaikan materi, dapat di putar ulang, mampu menjelaskan proses secara rinci, mengonkretkan konsep abstrak, tahan lama, serta relevan dengan tujuan pembelajaran yang berpusat pada murid (Safitri, 2024, hlm. 66). Pendapat tersebut diperkuat oleh Nio (2024, hlm. 504) yang menyatakan bahwa penerapan media video animasi memiliki beberapa keunggulan, yaitu mampu menyajikan visualisasi yang menarik dan membantu menjelaskan konsep-konsep abstrak secara lebih konkret.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa video animasi memiliki banyak keunggulan dalam pembelajaran karena mampu meningkatkan pengetahuan, membentuk sikap positif, serta meningkatkan motivasi dan minat belajar murid. Penyajian materi secara visual dan dinamis melalui

perpaduan gambar bergerak, narasi, musik dan efek suara membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, serta mudah dipahami dan diingat.

5. Kekurangan Video Animasi

Selain kelebihan dalam penggunaan video animasi, video animasi juga memiliki beberapa kekurangan. Jika penyajian kurang bervariasi atau ditampilkan secara berulang tanpa inovasi, media ini dapat terasa monoton dan menimbulkan kebosanan. Selain itu, penggunaannya sangat bergantung pada ketersediaan fasilitas teknologi seperti proyektor, listrik dan perangkat pendukung lainnya (Bekak, 2025, hlm. 156). Menurut Febiyanti (2024, hlm. 86) kelemahan pemakaian video animasi ialah keterbatasan alat, minimnya pengetahuan dalam penyusunan video animasi, memakan waktu yang lama, menguras ruang penyimpanan yang besar dan kuota dalam pengunduhan video serta tidak semua mata pelajaran dapat dibuat dalam bentuk video animasi. Selain itu, menurut Permatasari (2024, hlm. 278) mengatakan bahwa tidak semua materi dapat disampaikan secara efektif melalui video animasi.

Media video animasi juga memiliki kekurangan. Proses pembuatannya cukup rumit karena harus menggabungkan banyak elemen menjadi satu kesatuan yang menarik (Safitri, 2024, hlm. 66). Pendapat tersebut diperkuat oleh Nio (2024, hlm. 504) yang menyatakan bahwa Tidak semua sekolah memiliki fasilitas teknologi yang memadai, seperti proyektor atau komputer. Media ini juga bergantung pada ketersediaan listrik dan perangkat yang berfungsi dengan baik, sehingga gangguan teknis dapat menghambat pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa video animasi memiliki beberapa kelemahan yaitu proses pembuatannya cukup rumit dan memerlukan waktu, keterampilan, serta ruang penyimpanan yang besar. Penggunaannya bergantung pada ketersediaan fasilitas teknologi seperti listrik, proyektor dan komputer yang belum tentu tersedia di semua sekolah.

C. Hasil Belajar IPAS

1. Konsep Hasil Belajar

a. Definisi Belajar

Belajar adalah kunci yang paling utama dari setiap usaha pendidikan. Jadi, tanpa belajar sesungguhnya tidak pernah ada pendidikan. Belajar juga merupakan

kegiatan yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan perilaku melalui pengalaman. Pengamatan dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan aspek kognitif, efektif dan psikomotor. Proses ini tidak hanya terbatas pada lingkungan formal tetapi juga mencakup pengalaman sehari-hari di berbagai situasi sosial budaya dan lingkungan. Perubahan serta kemampuan untuk berubah adalah batasan serta makna yang terkandung di dalam belajar. Hal ini disebabkan karena kemampuan berubah yang dikarenakan belajar (Sutra, 2025, hlm 111). Sejalan dengan Estari (2020, hlm. 1440) Belajar adalah proses pengembangan berbagai bakat, sikap dan bakat. Salah satu kualitas utama yang membedakan manusia dari makhluk hidup lainnya adalah kapasitas kita untuk belajar, yang membantu individu dan masyarakat secara keseluruhan dan mampu mempelajari hal-hal baru secara terus menerus membantu orang-orang dalam budaya kita menjalani kehidupan yang berbeda.

Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses perubahan yang terjadi akibat adanya interaksi antara rangsangan (stimulus) dan tanggapan (respons), baik dalam bentuk sikap maupun perilaku, sebagai hasil dari penguatan aktivitas dan berbagai latihan. Seseorang dikatakan telah belajar apabila mampu menunjukkan adanya perubahan dalam tingkah lakunya. Dalam proses belajar, unsur utama meliputi *input* berupa stimulus dan *output* berupa respons. Stimulus adalah segala sesuatu yang diberikan atau disampaikan oleh guru kepada murid, sedangkan respons merupakan reaksi atau tanggapan murid terhadap stimulus tersebut. Proses yang berlangsung antara stimulus dan respons tidak dapat diamati maupun diukur secara langsung, tetapi stimulus dan respons itu sendiri dapat diamati dan diukur. Oleh sebab itu, stimulus yang diberikan oleh guru dan respons yang ditunjukkan oleh murid harus dapat diamati serta diukur (Sartika, 2022, hlm. 5). Sedangkan menurut Pasaribu (2025, hlm 271) belajar adalah proses penyerapan kecakapan (kognitif, afektif maupun psikomotorik) ke dalam diri yang bersumber dari pengalaman-pengalaman dan latihan melalui usaha. Bentuk-bentuk usaha tersebut dapat berupa aktivitas yang mengarah pada tercapainya perubahan pada diri seseorang. Pendapat ini diperkuat oleh Widyanthi (2024, hlm. 1) yang menyatakan bahwa belajar adalah sebuah proses yang melibatkan perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, sikap dan perilaku seseorang yang diakibatkan oleh pengalaman atau

latihan. Definisi ini mencakup berbagai aspek mendalam, termasuk aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Belajar tidak hanya terjadinya di lingkungan formal seperti sekolah, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan dalam diri individu yang terjadi melalui pengalaman, latihan dan interaksi dengan lingkungan, sehingga menghasilkan peningkatan pengetahuan, keterampilan, sikap dan perilaku yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Proses belajar melibatkan adanya stimulus dan respons serta dapat terjadi tidak hanya di lingkungan formal seperti sekolah, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari. Melalui proses belajar, individu mampu mengembangkan kemampuan dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

b. Definisi Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik sebagai sumber belajar di lingkungan belajar. Pembelajaran juga merupakan proses untuk mendapatkan ilmu, pemahaman dan pembentukan karakter peserta didik yang dibantu oleh pendidik. Adanya pembelajaran yaitu untuk menciptakan suasana belajar secara internal sebagai pendukung peristiwa belajar tersebut (Kaniawati, 2023, hlm. 22). Metode pembelajaran adalah serangkaian strategi, teknik dan pendekatan yang digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran untuk membantu murid memahami dan menguasai materi pelajaran. Ruang lingkup metode pembelajaran meliputi berbagai aspek dalam proses pembelajaran, seperti desain kurikulum, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran, pengembangan materi pelajaran, evaluasi pembelajaran dan pengelolaan kelas (Riza, 2023, hlm. 123). Sama halnya dengan Hasibuan (2024, hlm. 203) Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Lingkungan belajar merupakan suatu sistem yang terdiri dari unsur tujuan, bahan pelajaran, alat, murid dan guru. Semua unsur atau komponen tersebut saling berkaitan, saling mempengaruhi dan semuanya berfungsi dengan berorientasi pada tujuan. Dalam kegiatan pembelajaran dikenal berbagai istilah yang dilekatkan pada keputusan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran, yaitu pendekatan, strategi, metode dan teknik.

Pembelajaran merupakan istilah yang berasal dari terjemahan kata *instruction*. Istilah ini menekankan adanya usaha yang direncanakan agar peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar melalui pemanfaatan dan pengelolaan berbagai sumber belajar sehingga proses belajar dapat berlangsung secara efektif. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang dirancang oleh pendidik untuk membantu peserta didik memperoleh kompetensi baru melalui proses yang terstruktur, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi kegiatan pembelajaran (Rahman, 2023, hlm. 10648). Sejalan dengan pendapat tersebut, Wulandari (2022, hlm. 74) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dirancang oleh guru agar murid dapat melaksanakan proses belajar guna mencapai tujuan atau kompetensi yang telah ditetapkan. Dalam merancang kegiatan pembelajaran, guru perlu memahami karakteristik murid, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, serta kompetensi yang harus dikuasai. Selain itu, guru juga harus mempertimbangkan materi yang akan disampaikan, metode yang digunakan dalam menyajikan materi, serta menentukan bentuk dan jenis penilaian yang tepat untuk mengukur tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran atau kompetensi yang telah diperoleh murid.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar yang dirancang secara terencana untuk membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, pemahaman, keterampilan, serta membentuk karakter. Pembelajaran bertujuan untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran melibatkan berbagai komponen yang saling berkaitan, seperti tujuan, materi, metode, media dan penilaian. Oleh karena itu, pendidik perlu memahami karakteristik peserta didik serta memilih pendekatan, strategi, metode dan teknik yang tepat agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

2. Definisi Hasil Belajar

Tolak ukur keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik. Nilai hasil belajar dapat digunakan sebagai indikator untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran di sekolah serta sebagai ukuran kinerja guru

dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Hasil belajar merupakan bentuk pencapaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan (Sutisna, 2020, hlm. 2). Hasil belajar adalah suatu penilaian akhir yang di per oleh seseorang dari suatu proses dan pengenalan yang dilakukan secara berulang-ulang. Hasil belajar juga berpengaruh dalam membentuk pribadi individu, karena individu yang ingin mendapatkan hasil belajar yang baik akan mengubah cara berpikir dan perilaku yang baik untuk mendapatkan hasil akhir yang baik (Lestari, 2021, hlm. 5090). Sama halnya dengan Rahman (2021, hlm. 297) menyatakan bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh murid setelah ia mengikuti kegiatan belajar. Hasil yang dicapai oleh murid tersebut bisa berupa kemampuan-kemampuan, baik yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki oleh murid setelah ia menerima pengalaman belajar.

Hasil belajar murid menunjukkan tingkat pencapaian yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran. Pencapaian ini dapat dilihat dari prestasi akademik yang diraih melalui ujian, penyelesaian tugas, serta keaktifan murid dalam bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung proses belajar (Dakhi, 2020, hlm. 468). Sejalan dengan pendapat tersebut, Mufidah (2025, hlm. 19) menyatakan bahwa hasil belajar memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena menjadi salah satu indikator untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan pembelajaran. Melalui hasil belajar, perkembangan kemampuan peserta didik dapat diamati dan diukur. Hasil belajar tersebut mencakup tiga ranah, yaitu ranah kognitif yang berkaitan dengan pengetahuan, ranah afektif yang berkaitan dengan sikap, serta ranah psikomotorik yang berkaitan dengan keterampilan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencerminkan tingkat keberhasilan belajar. Hasil belajar digunakan sebagai indikator untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran serta sebagai ukuran kinerja guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Hasil belajar juga menunjukkan adanya perubahan pada peserta didik yang dapat diamati

melalui prestasi akademik, penyelesaian tugas, serta keaktifan dalam kegiatan belajar. Perubahan tersebut mencakup tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan). Setelah itu, hasil belajar juga berperan dalam membentuk pola pikir dan perilaku peserta didik ke arah yang lebih baik sebagai hasil dari pengalaman belajar yang diperoleh.

3. Indikator Hasil Belajar

Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar murid adalah mengetahui garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak dicapai, dinilai atau bahkan diukur (Setiawan, 2022, hlm. 95). Menurut Benjamin S. Bloom dengan *Toxonomi Of Education Objectivies* (dalam Nabillah, 2020, hlm. 660) yang membagi tujuan pendidikan dalam 3 macam, yaitu:

- 1) Ranah Kognitif, adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi pada kognisi. Proses belajar terdiri atas kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengelolaan otak. Menurut *Bloom* bahwa tingkat hasil belajar kognitif dimulai dari terendah dan sederhana yakni hafalan sehingga paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi.
- 2) Ranah afektif, diketahui bahwa hasil belajar disusun mulai dari yang paling rendah hingga tertinggi. Dengan nilai-nilai yang pada selanjutnya dihubungkan dengan sikap dan perilaku.
- 3) Ranah psikomotorik, hasil belajar disusun menurut urutan mulai paling rendah dan sederhana hingga paling tinggi hanya dapat tercapai ketika murid telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah.

Dalam proses kegiatan belajar mengajar, tujuan yang ingin dicapai adalah memperoleh hasil belajar yang baik pada peserta didik sebagai wujud dari keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Hasil belajar tersebut digunakan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik mampu memahami dan menyerap materi yang disampaikan oleh guru. Hasil belajar memiliki beberapa indikator, yaitu meliputi aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik (Lestari, 2023, hlm. 39).

Hal ini didukung oleh Aminah (2024, hlm. 3078) yang menyatakan bahwa indikator hasil belajar terdiri dari tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Pertama, ranah kognitif merupakan ranah yang berkaitan dengan

aktivitas mental atau kemampuan berpikir peserta didik. Ranah ini terdiri dari enam tingkatan, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. Kedua, ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai yang dimiliki peserta didik, yang meliputi lima tingkatan, yaitu penerimaan, pemberian respons, penghargaan, pengorganisasian dan penghayatan nilai. Ketiga, ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan gerak peserta didik yang mencakup lima tingkatan, yaitu meniru, memanipulasi, ketepatan gerakan, artikulasi dan naturalisasi. Namun, di antara ketiganya, ranah kognitif merupakan ranah yang paling sering diukur oleh guru sekolah karena berhubungan langsung dengan kemampuan peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Lestari (2023, hlm. 2168) berpendapat bahwa hasil belajar memiliki tiga indikator utama, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar pada ranah kognitif, berdasarkan taksonomi bloom, berkaitan dengan kemampuan intelektual murid. Ranah ini meliputi beberapa tingkatan kemampuan, yaitu mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mencipta (C5) dan mengevaluasi (C6). Tingkatan-tingkatan tersebut menunjukkan perkembangan kemampuan berpikir murid dari tahap yang paling dasar hingga tahap yang paling kompleks. Pendapat ini diperkuat oleh Melani 2012 (dalam Maria, 2023, hlm. 50) yang menyatakan bahwa indikator hasil belajar pada ranah kognitif meliputi beberapa tingkatan kemampuan, yaitu: pertama, mengingat, yaitu kemampuan untuk mengambil kembali informasi atau pengetahuan yang tersimpan dalam memori jangka panjang. Kedua, memahami, yaitu kemampuan untuk membangun makna dari materi pembelajaran, baik yang disampaikan secara lisan, tertulis maupun melalui gambar oleh guru. Ketiga, mengaplikasikan, yaitu kemampuan menggunakan atau menerapkan suatu prosedur atau konsep dalam situasi tertentu. Keempat, menganalisis, yaitu kemampuan untuk menguraikan suatu materi ke dalam bagian-bagian yang lebih kecil serta memahami hubungan antar bagian tersebut dan kaitannya dengan keseluruhan struktur atau tujuan. Kelima, mengevaluasi, yaitu kemampuan untuk membuat keputusan atau penilaian berdasarkan kriteria atau standar tertentu.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa untuk mengukur hasil belajar secara tepat, diperlukan indikator yang jelas sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Indikator hasil belajar mengacu pada taksonomi bloom yang membagi hasil belajar ke dalam tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir atau intelektual. Ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai dan perilaku peserta didik yang berkembang melalui proses pembelajaran. Sedangkan ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan gerak atau kemampuan peserta didik dalam melakukan suatu tindakan. Dari ketiga ranah tersebut, ranah kognitif merupakan ranah yang paling sering digunakan sebagai indikator dalam menilai hasil belajar di sekolah, ranah ini meliputi beberapa tingkatan kemampuan, yaitu mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mencipta (C5) dan mengevaluasi (C6).

4. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Slameto (dalam Damayanti, 2022, hlm. 101) mengemukakan faktor-faktor yang memengaruhi proses belajar seseorang sangat beragam, namun secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi dua golongan, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Dalam kaitannya dengan hasil belajar, faktor internal mencakup berbagai aspek yang berasal dari dalam diri itu sendiri, meliputi kondisi biologis, psikologis, tingkat kedewasaan, kecerdasan, pengalaman pelatihan, motivasi, serta sikap murid terhadap proses pembelajaran yang diikutinya. Sementara itu, faktor eksternal merujuk pada pengaruh-pengaruh yang datang dari luar diri individu, seperti lingkungan keluarga, masyarakat dan sekolah yang secara langsung maupun tidak langsung turut membentuk kualitas hasil belajar murid (Ridhoâ, 2022, hlm. 119).

Terdapat dua faktor utama yang memengaruhi hasil belajar peserta didik, yaitu faktor internal yang bersumber dari dalam diri peserta didik itu sendiri, yang meliputi perhatian, sikap, bakat serta kemampuan yang dimiliki oleh masing-masing individu. Sementara itu, faktor eksternal adalah pengaruh yang datang dari luar diri peserta didik, seperti kualitas proses pembelajaran, bimbingan orang tua dalam mendampingi anak belajar di rumah, pemenuhan fasilitas dan kebutuhan belajar oleh orang tua, serta kondisi lingkungan sekitar yang turut memberikan dampak signifikan terhadap tumbuh atau tidaknya hasil belajar pada diri peserta

didik (Muliani, 2022, hlm. 138). Faktor lingkungan pun tidak kalah penting, baik lingkungan keluarga yang kondusif, lingkungan sekolah yang bersih dan aman, maupun ukuran kelompok belajar yang ideal, kebiasaan belajar murid dan iklim sekolah yang positif juga menjadi faktor pendukung yang secara langsung berdampak pada pencapaian hasil belajar murid secara keseluruhan (Alvira, 2024, hlm. 149-151). Sedangkan menurut Nurdyanto (2023, hlm. 8814) terdapat dua faktor utama yang memengaruhi pencapaian hasil belajar murid. Faktor pertama adalah faktor internal, yakni faktor yang bersumber dari dalam diri murid itu sendiri. Faktor ini mencakup kondisi kesehatan fisik dan aspek psikologis murid. Faktor kedua adalah faktor eksternal, yakni faktor yang berasal dari luar diri murid dan turut memberikan pengaruh terhadap pencapaian hasil belajar murid. Faktor ini mencakup lingkungan keluarga, sekolah dan lingkungan masyarakat.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan hasil belajar murid dipengaruhi oleh dua faktor utama. Faktor internal berasal dari dalam diri murid, meliputi kesehatan fisik, psikologis (perhatian, motivasi, kecerdasan, bakat), kedewasaan dan pengalaman belajar. Faktor eksternal berasal dari luar diri murid, yaitu lingkungan keluarga (bimbingan orang tua, fasilitas belajar), lingkungan sekolah (kualitas pembelajaran, iklim sekolah, kebiasaan belajar), serta lingkungan masyarakat. Keberhasilan belajar sangat ditentukan oleh interaksi antara kondisi internal yang baik dan dukungan eksternal yang memadai.

5. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar murid adalah dengan memilih dan menerapkan pendekatan pembelajaran yang tepat dan sesuai. Dalam hal ini, guru perlu mempertimbangkan latar belakang, karakteristik, serta kebutuhan masing-masing peserta didik sebagai dasar dalam menentukan pendekatan yang paling relevan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran, sehingga setiap murid dapat mengikuti pembelajaran secara optimal dan pada akhirnya mampu mencapai hasil belajar yang lebih baik (Susanto, 2024, hlm. 115). Menurut Dianto (2022, hlm. 51) salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar sekaligus membangkitkan minat belajar mereka adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran secara tepat dan efektif. Mengingat pentingnya kualitas hasil belajar bagi perkembangan peserta didik,

berbagai upaya perlu dilakukan secara berkelanjutan untuk meningkatkannya. Salah satu upaya yang dapat ditempuh adalah dengan menghadirkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif dalam proses belajar mengajar (Anggraeni, 2024, hlm. 498).

Sejalan dengan Ansya (2023, hlm. 50-51) upaya peningkatan hasil belajar dapat dilakukan guru melalui berbagai langkah, antara lain: mengidentifikasi proyek yang sesuai dengan materi, memfasilitasi diskusi kelompok, mendorong untuk menemukan dan mengeksplorasi sendiri, mengintegrasikan berbagai mata pelajaran, melibatkan komunitas dalam pembelajaran, memberikan dukungan serta bimbingan, menumbuhkan kreativitas dan inovasi, menyediakan sumber belajar yang memadai, memanfaatkan teknologi, serta melakukan evaluasi secara berkala (formatif). Dengan menerapkan upaya tersebut, guru mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif guna meningkatkan hasil belajar murid. Hal ini diperkuat oleh Priambudi (2024, hlm. 203) salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar murid adalah melalui pelaksanaan evaluasi pembelajaran secara berkala. Evaluasi bertujuan untuk menilai tingkat keefektifan metode pengajaran yang telah diterapkan dalam proses pembelajaran sehingga guru dapat menentukan langkah dan strategi yang lebih tepat untuk diterapkan pada pembelajaran berikutnya.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar murid dapat dilakukan berbagai upaya yang saling mendukung, di antaranya pemilihan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan efektif, serta penerapan berbagai strategi pembelajaran aktif seperti diskusi kelompok, eksplorasi mandiri dan integrasi teknologi. Selain itu, pelaksanaan evaluasi pembelajaran secara berkala juga menjadi langkah penting untuk menilai efektivitas metode yang telah diterapkan sekaligus menjadi dasar perbaikan strategi pembelajaran ke depannya.

6. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Melalui Kurikulum Merdeka, Kemendikbudristek berupaya meningkatkan kualitas pendidikan dalam berbagai aspek, termasuk bidang Ilmu Pengetahuan. Salah satu bentuk implementasinya adalah penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) pada jenjang sekolah dasar. Penggabungan ini didasarkan pada karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung memahami sesuatu secara terpadu serta masih berada pada tahap berpikir konkret, holistik dan komprehensif, meskipun belum secara rinci. Dengan penggabungan tersebut, peserta didik diharapkan mampu memahami dan mengelola lingkungan alam dan sosial secara integrasi (Magfira, 2023, hlm. 56).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang makhluk tidak 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 (Susilowati, 2023, hlm. 189). Sejalan dengan pendapat tersebut, Meylovia (2023, hlm. 85) juga mengatakan bahwa IPAS adalah kajian ilmu pengetahuan yang membahas mengenai makhluk hidup beserta interaksinya dengan lingkungan dan alam semesta. Sedangkan menurut Kemendikbudristek (2022) menegaskan bahwa “Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) mencakup kajian tentang makhluk hidup dan tak hidup di alam semesta dan interaksinya serta kajian tentang kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya”.

IPAS merupakan gabungan dari materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang memiliki karakteristik menekankan pada keterampilan proses serta pemahaman tentang fenomena alam dan sosial. IPAS bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada peserta didik mengenai lingkungan alam dan kehidupan sosial di sekitarnya, sekaligus mengembangkan potensi dan kemampuan yang dimiliki murid. Dalam implementasinya, pembelajaran IPAS dapat dilaksanakan secara terpisah maupun terpadu sesuai dengan pemahaman dan kemampuan guru. Selain itu, pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka dilaksanakan secara bervariasi dan sistematis, yang meliputi

tahap perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan refleksi guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal (Andreani, 2023, hlm. 1853).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan gabungan dari mata pelajaran IPA dan IPS yang mempelajari makhluk hidup dan tidak hidup beserta interaksinya, serta kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berhubungan dengan lingkungan. Pengintegrasian IPAS dalam Kurikulum Merdeka didasarkan pada karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung memahami sesuatu secara konkret, holistik dan terpadu, sehingga membantu mereka memahami fenomena alam dan sosial secara menyeluruh.

Pembelajaran IPAS bertujuan untuk menambah pengetahuan, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta mengembangkan kemampuan dan potensi peserta didik dalam memahami lingkungan alam dan sosial. Selain itu, pembelajaran IPAS juga menekankan pada keterampilan proses dan sikap ilmiah, serta dilaksanakan secara sistematis melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan refleksi sehingga dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

D. Penelitian Terdahulu

Dalam penyusunan penelitian ini, diperlukan berbagai referensi dari hasil penelitian sebelumnya untuk memperkuat proses kajian yang dilakukan. Oleh karena itu, penulis merujuk sejumlah penelitian terdahulu yang memiliki permasalahan serupa atau sejalan dengan penelitian ini. Berikut beberapa penelitian yang relevan:

Peneliti yang dilakukan oleh Fanti (2022) yang berjudul “*Pengaruh Model TPS Berbantuan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik*”. Masalah yang mendasari penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar kognitif murid kelas IX IPA Madrasah Aliyah Negeri Manokwari, yang disebabkan oleh pembelajaran yang kurang inovatif dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *Think Pair Share* berbantuan video animasi terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik. Metode yang digunakan adalah *true experimental design* dengan desain *pretest-posttest control design*. Populasi

penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPA 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA 1 sebagai kelas kontrol dengan jumlah 26 murid. Hasil analisis uji *Paired Sample t-test* menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($<0,05$). Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan dan model pembelajaran ini memberikan kontribusi pengaruh sebesar 60% terhadap peningkatan hasil belajar kognitif murid.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni (2022) yang berjudul “*Model Think Pair Share Berbasis Video Animasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV SD*”. Latar belakang masalah penelitian ini adalah pembelajaran yang kurang inovatif dan belum optimalnya hasil belajar murid pada materi bangun datar di kelas IV SD. Tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan sejauh mana pengaruh penggunaan model *Think Pair Share* berbasis video animasi terhadap hasil belajar murid pada materi bangun datar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yang menekankan analisis pada data numerik yang diolah dengan metode statistik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penelitian rata-rata yang diperoleh dari validasi produk, murid mencapai 73-100% dengan kriteria sangat layak dan para ahli kelayakan mendapatkan rata-rata 73,5 dengan kriteria sangat layak.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Arindy (2023) yang berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Media Audio Visual*”. Masalah yang mendasari penelitian ini adalah belum optimalnya hasil belajar IPA murid yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan media yang terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* berbantuan media audio visual terhadap peningkatan hasil belajar murid mata pelajaran IPA pada murid kelas V SD. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah 2 kelas V dengan jumlah 76 peserta didik. Hasil penelitian data nilai akhir (*posttest*) menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 83,842 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 79,131. Hasil uji hipotesis *independent sample t-test* menunjukkan nilai $0,029 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar murid.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Sabrina (2025) berjudul “*Penerapan Model Think Pair Share dengan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Materi Sumber Daya Alam pada Murid Kelas V SD Negeri 2 Giritirto Tahun Ajaran 2023/2024.*” Masalah yang melatar belakangi penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPAS murid pada materi sumber daya alam, yang disebabkan oleh kurangnya keterlibatan aktif murid dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan model TPS dengan media video pembelajaran, meningkatkan pembelajaran IPAS melalui model tersebut, serta mendeskripsikan kendala dan solusi penerapannya. Subjek penelitian adalah guru dan murid kelas V SDN 2 Giritirto. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar pada siklus I = 80,55%, siklus II = 86,10%, dan siklus III = 94,44%. Hasil penerapan model TPS terhadap guru juga meningkat dari 80,83% (siklus I), 86,94% (siklus II), menjadi 94,44% (siklus III). Dengan demikian, penerapan model TPS dengan media video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar IPAS.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Hidayat dan Yarman (2025) berjudul “*Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Berbantuan Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 2 Padang.*” Masalah yang mendasari penelitian ini adalah rendahnya kemampuan komunikasi matematis peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Padang. Penelitian ini bertujuan untuk menentukan apakah kemampuan komunikasi matematika peserta didik meningkat ketika diajarkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe TPS yang dilengkapi dengan video animasi, dibandingkan dengan model pembelajaran langsung. Riset ini mempergunakan desain *quasi-eksperimental* dengan *Non-equivalent Posttest Only Control Group Design*. Populasi riset ini terdiri dari kelas VIII SMP Negeri 2 Padang pada tahun ajaran 2024/2025, dengan metode *simple random sampling*. Hasil analisis hipotesis t-test menunjukkan nilai $P = 0,000 (< 0,05)$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, kelas VIII SMP Negeri 2 Padang yang mengimplementasikan model TPS mengindikasikan kemampuan yang lebih baik dibandingkan dengan implementasi pembelajaran langsung.

Berdasarkan kelima penelitian terdahulu yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) yang berbantuan video animasi secara konsisten terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, peneliti terdorong untuk mengkaji lebih lanjut pengaruh penggunaan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* dengan bantuan video animasi terhadap hasil belajar di jenjang sekolah dasar.

E. Kerangka Berpikir

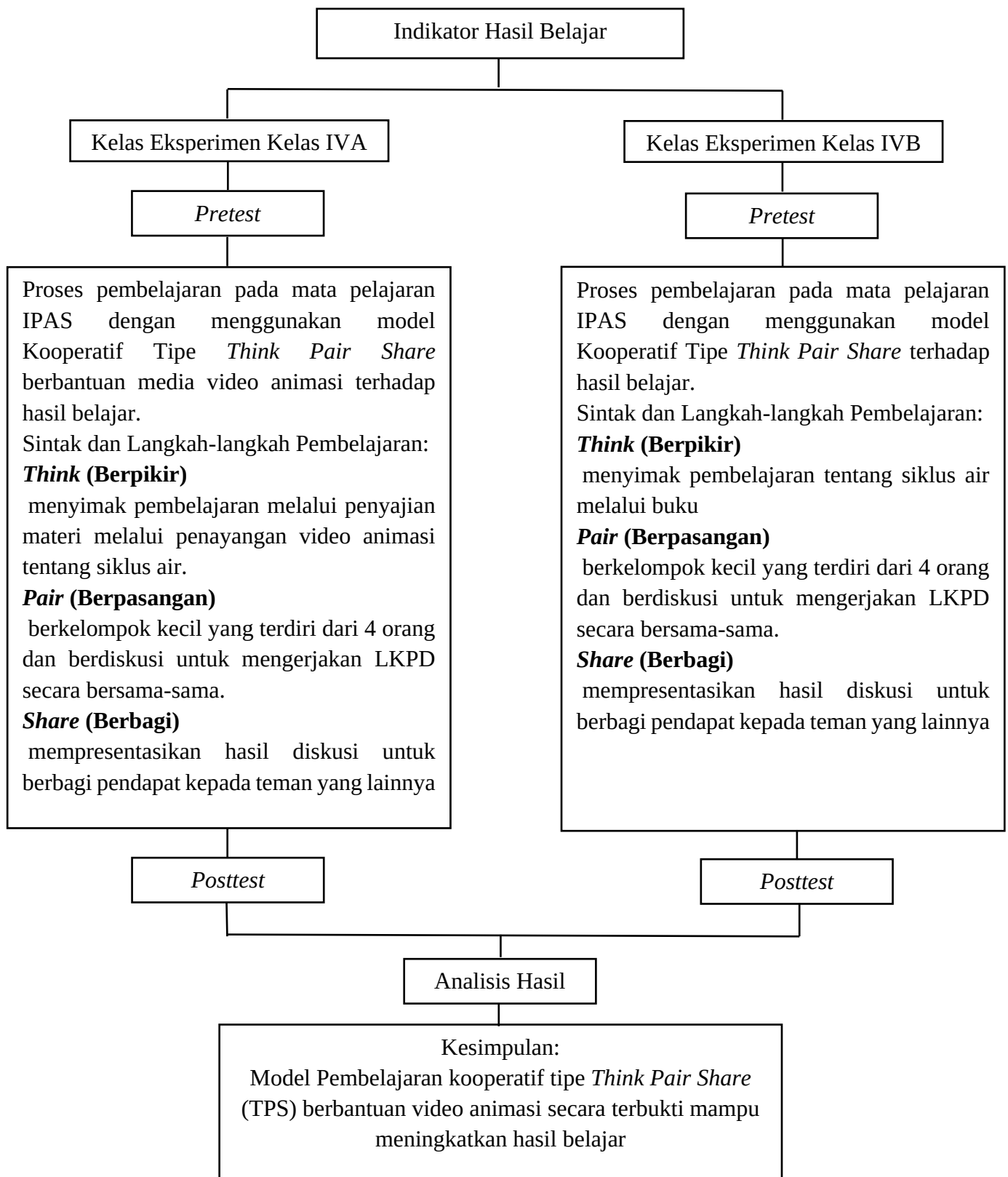
Kerangka berpikir merupakan landasan dalam penelitian yang disusun dari hasil penggabungan fakta, observasi dan kajian teori. Di dalamnya memuat konsep, teori, serta variabel-variabel yang dijelaskan secara relevan untuk membantu menjawab permasalahan penelitian. Selain itu, kerangka berpikir juga berfungsi sebagai pedoman bagi peneliti dalam menyusun analisis dan menentukan arah penelitian. Pada penelitian kuantitatif, kerangka ini digunakan untuk menguji hipotesis yang berujung pada penerimaan atau penolakan (Syahputri, 2023, hlm. 161). Penyusunan kerangka berpikir yang runtut dan sistematis juga sangat penting agar setiap tahapan penelitian memiliki landasan teori yang kuat serta mampu menghasilkan temuan yang valid dan relevan bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Dengan demikian, kerangka berpikir tidak hanya memberikan arah penelitian, tetapi juga menjamin proses penelitian berlangsung secara logis dan terarah hingga menghasilkan kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan (Listiana, 2025, hlm. 149-150).

Kependudukan dan nasional (2023, hlm. 73) mendefinisikan kerangka berpikir merupakan suatu rancangan yang digunakan sebagai panduan bagi peneliti dalam menyelesaikan penelitian yang telah direncanakan. Kerangka berpikir juga menjadi dasar dalam penulisan atau penelitian yang dibangun dari fakta, hasil observasi, serta kajian pustaka. Oleh karena itu, dalam proses penelitian, peneliti perlu mempersiapkan kerangka berpikir terlebih dahulu. Dalam menyusun kerangka berpikir, seorang peneliti perlu menguasai berbagai teori ilmiah sebagai landasan dalam membangun argumentasi hingga menghasilkan hipotesis. Kerangka pemikiran tersebut merupakan penjelasan sementara terhadap gejala-gejala yang menjadi objek penelitian (Sari, 2024, hlm. 40). Dalam merumuskan hipotesis, peneliti perlu bersikap analitis dan sistematis serta menggunakan teori yang relevan

sebagai dasar. Hal ini bertujuan agar pendapat yang disampaikan dapat diterima oleh peneliti lain, sehingga kerangka berpikir harus disusun secara logis dan terstruktur (Muin, 2023, hlm. 29).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kerangka berpikir merupakan landasan penting dalam penelitian yang disusun dari fakta, observasi dan kajian teori untuk mengarahkan proses penelitian secara sistematis. Kerangka ini berfungsi sebagai pedoman dalam menjelaskan hubungan antar variabel, menyusun analisis, serta merumuskan hipotesis yang logis dan berbasis teori. Oleh karena itu, kerangka berpikir harus disusun secara runtut, analitis dan sistematis agar menghasilkan penelitian yang valid dan dapat diterima secara ilmiah, serta memberikan temuan yang relevan dan dapat dipertanggungjawabkan.

Dalam studi ini, fokus peneliti adalah pada hasil belajar IPAS. Sampel yang digunakan terdiri dari 2 kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelas eksperimen menggunakan model *Think Pair Share* dengan menggunakan media video animasi, sedangkan kelas kontrol menggunakan pendekatan *Direct Instructional*. kerangka berpikir pada penelitian adalah:



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir menunjukkan perbandingan dua model pembelajaran, yaitu *Think Pair Share* berbantuan media video animasi pada kelas eksperimen dan *Direct Instruction* pada kelas kontrol, melalui tahapan *pretest* proses pembelajaran dan *posttest* untuk mengukur hasil belajar murid. Kerangka berpikir ini menggambarkan alur penelitian eksperimen yang sistematis untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran dengan membandingkan hasil belajar murid berdasarkan perlakuan yang berbeda pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD

F. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian adalah landasan penting dalam penelitian yang berfungsi sebagai titik awal berpikir, memberi arah, serta membatasi kajian agar lebih terfokus, meskipun kebenarannya tidak selalu dibuktikan secara langsung (Prasetyo, 2022, hlm. 383-384). Asumsi merupakan anggapan dasar mengenai suatu realitas yang kebenarannya perlu dibuktikan melalui pengujian empiris. Dalam penelitian, terdapat setidaknya dua pendekatan yang memengaruhi keseluruhan proses penelitian, mulai dari perumusan masalah hingga penarikan kesimpulan (Ikhlās, 2023, hlm. 12940). Asumsi merupakan dugaan yang dijadikan sebagai dasar dalam berpikir karena dianggap benar. Namun, kebenaran tersebut bersifat sementara, sebab asumsi untuk memahami, mempertanyakan, memperkirakan atau menduga suatu hal yang akan maupun telah terjadi (Saragih, 2024, hlm. 28).

Asumsi pada dasarnya merupakan dugaan awal yang digunakan sebagai dasar berpikir dalam penelitian untuk membantu menentukan arah, fokus dan komponen penelitian. Meskipun kebenarannya belum pasti, asumsi tetap penting dan harus didukung oleh pengetahuan yang memadai agar dapat dipercaya (Fiantika, 2022, hlm 42). Asumsi penelitian juga sering disebut sebagai anggapan dasar, yaitu pijakan awal dalam berpikir yang dianggap benar oleh peneliti. Asumsi juga berfungsi untuk memperjelas variabel peneliti serta membantu dalam penyusunan hipotesis (Nasution, 2025, hlm. 13031).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa asumsi penelitian merupakan dugaan awal sebagai dasar berpikir yang memberi arah, memperjelas variabel dan membantu penyusunan hipotesis, meskipun kebenarannya masih perlu dibuktikan. Asumsi pada penelitian ini adalah menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* terhadap hasil belajar IPAS di salah satu sekolah dasar dengan alasan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* ini dapat membantu peserta didik menjadi lebih aktif dalam belajar, serta mendapatkan hasil belajar.

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari kata *hupo* yang berarti sementara atau lemah, dan *thesis* yang berarti pernyataan atau teori. Hipotesis pada dasarnya merupakan dugaan atau anggapan yang kemungkinan besar dan sering digunakan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan, pemecahan masalah, maupun penelitian lanjutan. Meskipun dapat dijadikan sebagai data awal, hipotesis masih berpotensi salah, sehingga perlu diuji terlebih dahulu melalui data hasil observasi sebelum digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan (Junaedi, 2023, hlm. 142). Menurut Hasnunidah (2017, dalam Hanifah, 2025, hlm. 400) menjelaskan bahwa peran hipotesis dalam penelitian pendidikan tidak hanya sebatas fungsi teknis sebagai pernyataan yang diuji secara statistik. Lebih dari itu, hipotesis menunjukkan kemampuan peneliti dalam menyusun argumen ilmiah yang logis, berlandaskan teori, serta sesuai dengan konteks penelitian.

Hipotesis adalah dugaan atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang masih perlu dibuktikan kebenarannya. Hipotesis yang diajukan peneliti disebut hipotesis penelitian. Agar dapat diuji secara statistik, hipotesis tersebut harus diubah ke dalam bentuk kalimat matematika yang disebut hipotesis statistik. Dalam bentuk ini, hipotesis dibagi menjadi dua, yaitu hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_1) (Zaki, 2021, hlm. 116). Sejalan dengan Kadang (2025, hlm. 41) yang mengatakan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Perumusan hipotesis bertujuan untuk menghubungkan teori dengan fakta di lapangan, menjadi sarana dalam pengembangan ilmu pengetahuan melalui temuan, serta sebagai pedoman dalam mengidentifikasi dan menafsirkan hasil

penelitian. Perumusan hipotesis menjadi dasar penting dalam proses berpikir ilmiah dan pengambilan keputusan yang berbasis data. Hipotesis tidak hanya sekedar dugaan, tetapi merupakan pernyataan sementara yang dapat diuji secara empiris untuk menjawab pertanyaan penelitian (Mashkhuliah, 2025, hlm. 425).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hipotesis merupakan dugaan atau jawaban sementara yang digunakan sebagai dasar berpikir ilmiah untuk menjawab masalah penelitian. Hipotesis harus diuji secara empiris, dapat diubah menjadi bentuk statistik (H_0 dan H_1), serta berfungsi menghubungkan teori dengan fakta dan membantu pengambilan keputusan berbasis data.

Berdasarkan asumsi kerangka berpikir sebagaimana yang diuraikan di atas, maka hipotesis tindakan pada peneliti ini terdiri dari:

- 1) Hipotesis untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* berbantuan video animasi terhadap hasil belajar IPAS dan yang menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* tanpa bantuan media terhadap hasil belajar IPAS kelas IV SD?

H_0 : Proses pembelajaran dengan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* tidak sesuai dengan sintak tanpa berbantuan video animasi tidak memberikan gambaran proses yang berbeda secara signifikan dalam hasil belajar IPAS kelas IV SD

H_1 : Proses pembelajaran dengan model model pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* sesuai dengan sintak berbantuan video animasi memberikan gambaran proses yang berbeda dan lebih baik terhadap hasil belajar IPAS kelas IV SD.

- 2) Hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar yang menggunakan model Kooperatif Tipe *Think Pair Share* berbantuan video animasi terhadap hasil belajar IPAS dan murid yang menggunakan pembelajaran model Kooperatif Tipe *Think Pair Share* tanpa media video animasi di kelas IV SD.

H₀ : Tidak terdapat peningkatan hasil belajar murid yang menggunakan model Kooperatif Tipe *Think Pair Share* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar IPAS dan murid yang menggunakan pembelajaran model Kooperatif Tipe *Think Pair Share* tanpa media video animasi kelas IV.

H₁ : Terdapat peningkatan hasil belajar murid yang menggunakan model Kooperatif Tipe *Think Pair Share* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar IPAS dan murid yang menggunakan pembelajaran model Kooperatif Tipe *Think Pair Share* tanpa media video animasi kelas IV.

3) Hipotesis untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan model Kooperatif Tipe *Think Pair Share* berbantuan video animasi terhadap hasil belajar IPAS di kelas IV SD.

H₀ : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model Kooperatif Tipe *Think Pair Share* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar IPAS di kelas IV SD.

H₁ : Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model Kooperatif Tipe *Think Pair Share* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar IPAS di kelas IV SD.