

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia dapat dikatakan sebagai aspek yang penting bagi kemajuan bangsa. Bagian yang harus diperhatikan adalah proses pembelajaran. Karena melalui pembelajaran, murid dapat secara langsung memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang membantu mereka dalam menghadapi tantangan kehidupan sehari-hari. Menurut Fuadi, dkk. (2021, hlm. 5) pendidikan adalah kegiatan atau upaya manusia untuk meningkatkan kepribadiannya dengan membimbing dan mengembangkan potensi pribadinya (jiwa, pikiran, niat, rasa, kreativitas dan budaya) dan tubuh (akal dan keterampilannya). Menurut Astuti, dkk. (2023, hlm. 170) memaparkan bahwa pendidikan adalah kegiatan yang direncanakan, dengan materi yang telah dipersiapkan.

Peribahasa sunda yang menyatakan "*Elmu tungtut, dunya siar, suka-suka sakadarna*" yang mengandung makna kejarlah ilmu setinggi mungkin, carilah rezeki seluas mungkin, tapi tetaplah hidup sederhana dan bersyukur atas apa yang ada. Menurut Salima, dkk. (2023, hlm. 39) peribahasa tersebut menekankan pada keseimbangan antara pengejaran ilmu dan kekayaan di dunia, serta menikmati hidup dengan sewajarnya. Nilai keseimbangan hidup yang tertuang dalam peribahasa tersebut memerlukan wadah pendidikan yang terstruktur.

Pentingnya pendidikan di kehidupan dunia dijelaskan dalam Peraturan Perundang-undangan (PP) Nomor 57 Tahun 2021 Pasal 1, yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar murid secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Oleh karena itu, pendidikan tidak hanya mempersiapkan murid untuk sukses dalam karir dan kehidupan profesional, tetapi juga membentuk karakter dan moral yang baik. Pendidikan membantu seseorang menjadi lebih pintar, lebih siap menghadapi dunia dan membentuk kepribadian yang bertaqwa sebagai amalan sesuai agama yang kita anut. Hakim (2023, hlm. 2362-2363)

mengemukakan bahwa dalam pendidikan proses pembelajaran dan pengembangan potensi individu yang bertujuan untuk membentuk kepribadian, pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk beradaptasi dan berkontribusi dalam masyarakat.

Pendidikan tidak hanya mempersiapkan murid untuk sukses dalam karir dan kehidupan profesional, tetapi juga membentuk karakter dan moral yang baik. Pendidikan membantu seseorang menjadi lebih pintar, lebih siap menghadapi dunia dan membentuk kepribadian yang bertaqwa sebagai amalan sesuai agama yang kita anut. Agama Islam mengajarkan pentingnya pendidikan dapat diperjelas pada ayat Al-Qur'an dalam surah An – Nahl ayat 125 yang berbunyi :

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بَالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُنِئِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya: *“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk”*.

Surat An-Nahl: 125 berisi pula perintah Allah SWT untuk umat Nabi Muhammad SAW. menuju ke jalan yang benar dengan cara yang baik sesuai dengan tuntutan Islam. Siapa pun yang ingin berilmu, raihlah pendidikan dengan benar, bijak, dan dengan pengajaran yang baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa murid sangat memerlukan pendidikan dalam kehidupannya. Pendidikan mengajarkan murid untuk belajar banyak hal yang bermanfaat untuk masa depannya, salah satunya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Menurut Safitri, dkk. (2024, hlm. 78) IPAS merupakan mata pelajaran tingkat dasar yang bertujuan agar murid memiliki pengetahuan, gagasan, dan konsep terorganisasi tentang alam sekitar melalui penyelidikan dan penyajian gagasan. Kurikulum merdeka menggabungkan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi IPAS diharapkan dapat memicu murid untuk mengelola lingkungan alam dan sosial sebagai satu kesatuan yang utuh. Hal ini sejalan dengan pandangan Rosiyani, dkk. (2024, hlm. 3) yang memaparkan bahwa IPAS sangat penting karena mempelajari alam semesta beserta peristiwa di dalamnya melalui proses ilmiah. Andreani dan Gunansyah (2023, hlm. 1844-1845)

menekankan bahwa karakteristik utama IPAS adalah adanya kegiatan praktik sebagai keterampilan proses yang dilakukan langsung oleh murid dalam pembelajaran.

Susilowati (2023, hlm. 189) menjelaskan bahwa IPAS mempelajari makhluk abiotik dan biotik serta posisi manusia sebagai makhluk sosial yang bergantung pada lingkungannya. Fokus utama pembelajaran ini adalah meningkatkan ketertarikan dan rasa ingin tahu murid terhadap peristiwa sehari-hari. Nurwanti, dkk. (2024, hlm. 302) menambahkan bahwa IPAS tidak hanya memeriksa interaksi makhluk hidup dan benda mati, tetapi juga membantu murid mengidentifikasi masalah dan menemukan solusinya. Berdasarkan pengertian di atas, disimpulkan bahwa IPAS adalah integrasi disiplin ilmu yang membekali murid dengan pemahaman holistik mengenai interaksi antara gejala alam dan dinamika sosial. Oleh karena itu, kemampuan menghafal saja dianggap tidak cukup dan kurang efektif, sehingga hasil belajar murid sangat penting untuk diperhatikan.

Hasil belajar bermanfaat sebagai tolak ukur keberhasilan suatu pembelajaran. Harahap (2023, hlm. 47) mengungkapkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku murid akibat belajar. Menurut Dewi, dkk. (2023, hlm. 6- 9) hasil belajar adalah kemampuan murid dalam menggunakan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang telah dipelajari selama proses pembelajaran untuk memecahkan masalah, berpikir kritis, dan melakukan tindakan yang efektif. Menurut Salsabila dan Darmawati (2025, hlm. 1920) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki murid setelah mereka menerima pengalaman belajar dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan itu, Istidah, dkk. (2022, hlm. 33) mengatakan juga bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada diri murid, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Andryannisa, dkk. (2023, hlm. 11719) menjelaskan bahwa perubahan perilaku dalam hasil belajar yang dimaksud ialah perubahan yang disebabkan oleh proses belajar tidak terjadi secara tunggal, tetapi setiap proses belajar mempengaruhi perubahan perilaku pada domain tertentu pada diri murid, tergantung perubahan mana yang diharapkan sejalan dengan tujuan pendidikan. Tujuan dari hasil belajar adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang

telah dicapai oleh murid setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar adalah perubahan perilaku yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai tolak ukur keberhasilan murid dalam menguasai pengetahuan serta keterampilan untuk mencapai tujuan pendidikan. Namun, masih terdapat fenomena rendahnya hasil belajar IPAS murid di Indonesia.

Fenomena rendahnya hasil belajar IPAS murid di Indonesia tercermin dari skor sains PISA 2022 sebesar 383 poin, jauh di bawah rata-rata 485 poin, dengan hanya 34% murid mencapai tingkat kemahiran minimal 2 dan tidak ada murid di level 5-6. Dibandingkan tahun 2018 (396 poin), skor ini menurun 13 poin, menempatkan Indonesia peringkat 64-69 dari 81 negara, menandakan lemahnya kemampuan mengenali fenomena sains, berpikir kritis, dan menerapkan pengetahuan dalam konteks nyata, sehingga berdampak pada hasil belajar IPAS yang menurun. Menurut Alfaruqi dan Nurwahidah (2024, hlm. 12) menyatakan bahwa faktor penyebab rendahnya skor PISA di Indonesia memiliki keterkaitan dengan kualitas proses pembelajaran yang belum optimal. Proses pembelajaran masih didominasi oleh pendidik, sehingga murid cenderung pasif dan hanya menerima informasi tanpa banyak kesempatan untuk bertanya, berdiskusi, maupun mengeksplorasi konsep secara mandiri.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik di kelas IV SDN 020 Lengkong Besar terdapat fenomena dalam pembelajaran IPAS, yaitu pendidik yang masih menggunakan model konvensional sehingga murid kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kurangnya media yang digunakan dalam pembelajaran membuat murid menjadi bosan dan kelas menjadi monoton. Fenomena tersebut tentunya akan berdampak pada hasil belajar IPAS murid. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai murid yang masih banyak di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Adapun hasil Penilaian Sumatif Akhir Semester 1 (PSAS) pada kelas IV B dan IV C ditunjukkan pada tabel 1, sebagai berikut:

**Tabel 1.1 Hasil Penilaian Sumatif Akhir Semester 1 Mata Pelajaran IPAS
Kelas IV SDN 020 Lengkong Besar Tahun Ajaran 2025/2026**

No	Dasar Nilai	Murid	Kelas	KKTP	Ketuntasan Belajar		Presentase	
					T	TT	T	TT
1	PSAS	28 Orang	IV B	75	13	15	46,42%	53,58%
2	PSAS	28 Orang	IV C	75	12	16	42,85%	57,14%

Berdasarkan tabel 1 di atas, merupakan hasil dari pelaksanaan PSAS pada semester 1 yang belum digabung dengan tugas harian murid. Hal tersebut dapat dilihat dari murid yang nilainya tuntas di kelas IV B sebesar 46,2% sejumlah 13 orang sedangkan murid yang nilainya tidak tuntas sebesar 53,58% sejumlah 15 orang. Begitu juga di kelas IV C, yang mana murid yang nilainya tuntas sebesar 42,85% sejumlah 12 orang sedangkan yang nilainya tidak tuntas sebesar 57,14% sejumlah 16 orang. Nilai tersebut, memperlihatkan bahwa hasil belajar IPAS murid sekolah dasar masih tergolong sangat rendah dan harus diatasi. Oleh karena itu, pendidik harus dapat menggunakan model dan media pembelajaran yang efektif agar murid dapat memahami materi dengan baik sehingga hasil belajar IPAS murid dapat sesuai dengan yang diharapkan. Hal tersebut didukung juga oleh gaya belajar murid yang didominasi oleh gaya belajar kinestetik yang menuntut penggunaan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik murid.

Berdasarkan fenomena tersebut, diperlukan perubahan model dan media pembelajaran yang mampu mendukung pengembangan kemampuan berpikir murid kritis guna mencapai hasil belajar yang optimal. Salah satu model pembelajaran yang cocok untuk mengatasi fenomena di atas adalah model *Cooperative Learning Type Think Pair Share* (TPS). TPS dapat mendukung pengembangan berpikir individu (*thinking*) sebelum diskusi berpasangan (*pairing*) dan berbagi kelompok (*sharing*), sehingga murid tidak hanya menerima informasi pasif tetapi aktif memproses dan memvalidasi ide.

Rahmania, dkk. (2024, hlm. 187) mengatakan model TPS juga dapat disebut dengan berpikir, berpasangan, dan berbagi. Model tersebut merupakan model pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi

murid. Sedangkan menurut Ayuni dan Muthi (2024, hlm. 392) mengungkapkan bahwa model TPS ialah model yang mengedepankan murid untuk berperan aktif bersama dengan teman kelompoknya dengan cara berdiskusi untuk memecahkan suatu permasalahan. Model tersebut juga menekankan bahwa belajar tidak hanya soal membaca tetapi juga tentang bagaimana murid saling membantu dan berkomunikasi satu sama lain.

Menurut Zulfa, dkk. (2022, hlm. 716) model TPS merupakan model pembelajaran yang memungkinkan muridnya memecahkan dengan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara kelompok. Menurut Arifin (2022, hlm. 25) TPS merupakan model pembelajaran aktif yang memberikan kesempatan kepada murid untuk bekerja sendiri serta bekerjasama dengan orang lain. Sejalan dengan itu, Ariyanti dan Wahyuni (2024, hlm. 234) mendefinisikan model pembelajaran TPS atau dalam bahasa Indonesia dikenal sebagai berpikir, berpasangan, dan berbagi merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dikembangkan dengan tujuan utama untuk meningkatkan kualitas interaksi antar murid di dalam kelas. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TPS adalah model pembelajaran kelompok yang mengutamakan kerja sama antar murid melalui tiga tahap berpikir mandiri, berdiskusi berpasangan, dan berbagi hasil kepada kelas. Media pembelajaran juga memegang peran penting guna mengatasi fenomena pembelajaran salah satunya yaitu media *eduncandy*.

Eduncandy dipilih sebagai media pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar murid secara signifikan melalui kegiatan permainan. Media *eduncandy* berfungsi untuk meningkatkan dinamika proses pembelajaran sehingga terhindar dari kesan monoton. Menurut Lestari (2023, hlm. 440) *eduncandy* dikatakan sebagai sebuah media pembelajaran berbasis digital yang memungkinkan pendidik untuk menciptakan berbagai aktivitas interaktif secara mudah dan cepat. Menurut Utami, dkk. (2025, hlm. 79) *eduncandy* merupakan media pembelajaran yang menggabungkan konsep bermain sambil belajar dan cocok digunakan pada proses pembelajaran di ruang kelas. Sejalan dengan itu, Nurhikmah, dkk. (2023, hlm. 443) menjelaskan bahwa *eduncandy* adalah media pembelajaran berbasis web yang memiliki slogan membuat belajar lebih manis.

Wahyuni, dkk. (2023, hlm. 123) memaparkan bahwa *eduncandy* merupakan salah satu aplikasi yang berbasis web yang digunakan untuk membuat kuis, tampilan aplikasi *eduncandy* dibuat dengan gaya warna-warni yang terkesan manis yang bertujuan agar peserta didik pada saat proses pembelajaran menjadi senang dan tidak membosankan. Sejalan dengan itu Abidin, dkk. (2022, hlm. 10) mengatakan bahwa *eduncandy* memberikan banyak manfaat dalam dunia pendidikan, terutama bagi pendidik dalam proses pembelajaran. Salah satu manfaat utamanya adalah membantu pendidik menghadirkan pembelajaran secara digital dan berwawasan teknologi. Selain itu, media *eduncandy* juga memberikan manfaat untuk murid yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar melalui aktivitas kuis interaktif yang menyenangkan, sehingga murid lebih mudah memahami dan mengingat materi pelajaran tanpa merasa jenuh. Berdasarkan pengertian di atas, disimpulkan bahwa *eduncandy* adalah media pembelajaran digital berbasis web yang memudahkan pendidik menciptakan berbagai permainan edukatif interaktif seperti kuis dan teka-teki silang guna menghadirkan pengalaman belajar sambil bermain yang menyenangkan bagi murid.

Pembelajaran dengan model TPS dan media *eduncandy* yang digunakan dapat meningkatkan hasil belajar IPAS murid sekolah dasar. Hal tersebut, dibuktikan oleh penelitian Junus, dkk. (2025, hlm. 01) menyatakan bahwa penerapan model TPS mampu meningkatkan terhadap hasil belajar murid pada materi IPAS. Penelitian menurut Rachmawati dan Erwin (2022, hlm. 1) membuktikan bahwa model pembelajaran TPS mampu meningkatkan terhadap hasil belajar murid sekolah dasar. Selain itu, Budiman dan Akuba (2025, hlm. 232) telah membuktikan bahwa model pembelajaran TPS dapat meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran IPAS. Sejalan dengan itu, penggunaan media *eduncandy* telah dibuktikan oleh penelitian Kholifadinah dan Maryani (2022, hlm. 259) yang menyatakan bahwa media pembelajaran *eduncandy* mampu meningkatkan terhadap hasil belajar IPAS murid sekolah dasar. Amelia, dkk. (2025, hlm. 419) telah membuktikan bahwa media *eduncandy* sangat mampu meningkatkan terhadap hasil belajar murid sekolah dasar.

Berdasarkan fenomena dan fakta di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model *Cooperative Learning Type Think Pair Share* (TPS) Berbantuan Media *Eduncandy* Terhadap Hasil Belajar Murid Sekolah Dasar".

B. Identitas Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar IPAS pada murid.
2. Pembelajaran di kelas tergolong monoton.
3. Rendahnya penggunaan model pembelajaran inovatif.
4. Rendahnya penggunaan media pembelajaran digital.
5. Gaya belajar murid didominasi oleh gaya belajar kinestetik.

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada skripsi tersebut, sebagai berikut:

1. Berfokus pada murid kelas IV di SDN 020 Lengkong Besar.
2. Meneliti Model *Cooperative Learning Type Think Pair Share* (TPS) Berbantuan Media *Eduncandy*.
3. Berfokus pada materi IPAS yaitu iklim dan perubahannya di kelas IV SD.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian, yaitu:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran murid yang menggunakan model *Cooperative Learning Type Think Pair Share* (TPS) berbantuan media *eduncandy* terhadap hasil belajar IPAS murid dengan murid yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada pembelajaran IPAS murid sekolah dasar?
2. Apakah terdapat perbedaan rata-rata model *Cooperative Learning Type Think Pair Share* (TPS) berbantuan media *eduncandy* dan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar IPAS murid sekolah dasar?
3. Seberapa besar pengaruh penerapan model *Cooperative Learning Type Think Pair Share* (TPS) berbantuan media *eduncandy* terhadap hasil belajar IPAS murid sekolah dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang dirumuskan, tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk memberikan gambaran proses pembelajaran murid yang menggunakan model *Cooperative Learning Type Think Pair Share* (TPS) berbantuan media *eduncandy* terhadap hasil belajar IPAS murid dengan murid yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada pembelajaran IPAS murid sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata model *Cooperative Learning Type Think Pair Share* (TPS) berbantuan media *eduncandy* dan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar IPAS murid sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan model *Cooperative Learning Type Think Pair Share* (TPS) berbantuan media *eduncandy* terhadap hasil belajar IPAS murid sekolah dasar.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian tersebut bermanfaat untuk mengetahui variabel penelitian yang diharapkan dapat meningkatkan berpikir kritis murid. Variabel penelitian dapat direvisi maupun diteliti kembali serta dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Selain itu, dapat memberikan gambaran proses pengaruh model *Cooperative Learning Type Think Pair Share* (TPS) berbantuan media *eduncandy* terhadap hasil belajar IPAS murid

2. Secara Praktis

Diharapkan dengan adanya penelitian tersebut dapat memberikan informasi sehingga bisa menambah wawasan dan pengetahuan bagi pembaca dan penulis mengeksplorasi tentang penerapan Pengaruh model *Cooperative Learning Type Think Pair Share* (TPS) berbantuan media *eduncandy* terhadap hasil belajar IPAS murid. Penelitian tersebut diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik untuk.

a. Manfaat Bagi Murid

Hasil penelitian tersebut diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan terkait dampak dari penggunaan model TPS dalam meningkatkan hasil belajar IPAS murid.

b. Manfaat Bagi Pendidik

Penelitian tersebut dapat digunakan sebagai salah satu bahan evaluasi untuk menambah pengetahuan pendidik mengenai pengaruh penggunaan model TPS berbantuan media *eduncandy* terhadap hasil belajar IPAS murid.

c. Manfaat Bagi Sekolah

Peneliti berharap dapat membantu sekolah dengan memberikan inovasi penggunaan model TPS dan media pembelajaran yang inovatif dalam meningkatkan hasil belajar murid. Adanya informasi tersebut diharapkan dapat membantu pendidik dan staff sekolah untuk memahami pengajaran yang efektif

d. Manfaat Bagi Peneliti

Peneliti yang masih dalam proses mempunyai kesempatan untuk dapat mengaplikasikan segala pengetahuan yang diperoleh selama mengampu perkuliahan maupun diluar kegiatan perkuliahan. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dan menjadi referensi pendukung dalam literatur mengenai penggunaan model TPS dan media *eduncandy* terhadap hasil belajar IPAS murid.

G. Definisi Operasional

Menghindari kesalahan tafsir dalam istilah-istilah variabel yang terdapat dalam judul penelitian “Pengaruh Model *Cooperative Learning Type Think Pair Share* (TPS) Berbantuan Media *Eduncandy* Terhadap Hasil Belajar IPAS Murid Sekolah Dasar” setiap variabel dalam penelitian tersebut bisa didefinisikan sebagai berikut.

1. Hasil Belajar

Hasil belajar dalam dunia pendidikan menjadi indikator untuk melihat sejauh mana murid memahami materi yang diberikan. Wijaya (2023, hlm. 319) menyatakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh murid setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar ini digunakan sebagai alat ukur untuk mengetahui sejauh mana murid telah menguasai materi yang telah diajarkan. Sejalan dengan itu Ridha, dkk. (2025, hlm. 3) mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang didapatkan oleh seseorang atau individu setelah melaksanakan proses belajar dengan adanya perubahan dari tingkah laku yang dapat diamati baik dalam hal pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan

murid sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Adapun menurut Marzuki, dkk. (2023, hlm. 1) memaparkan bahwa hasil belajar adalah pemenuhan capaian belajar murid yang dapat diukur melalui tahapan penilaian, mulai dari nilai terendah hingga tertinggi. Hasil belajar setiap murid cenderung berbeda-beda karena dipengaruhi oleh taraf belajar yang tidak sama, sehingga pendidik perlu melakukan penilaian untuk memantau perubahan dari proses hingga hasil akhir. Selain itu, Zainudin dan Ubabudin (2023, hlm. 916) menjelaskan bahwa hasil belajar murid dapat diukur menggunakan 3 aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Dimana ketiga aspek tersebut masuk ke dalam ruang lingkup evaluasi pembelajaran dalam perspektif domain hasil belajar. Adapun Fadhilla (2023, hlm. 446) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri murid, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Berdasarkan pengertian beberapa para ahli di atas, hasil belajar merupakan indikator utama keberhasilan pada proses pendidikan yang merefleksikan perubahan perilaku murid secara menyeluruh, mencakup dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Melalui hasil belajar, tingkat penguasaan murid terhadap pengetahuan, sikap, dan keterampilan dapat diukur, terutama dalam kemampuannya untuk berpikir kritis serta memecahkan masalah secara efektif sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Perubahan tersebut tidak terjadi secara spontan, melainkan hasil dari proses belajar yang sistematis dan terarah pada capaian kompetensi tertentu. (Wijaya, 2023; Ridha, dkk., 2025; Marzuki, dkk., 2023; Zainudin & Ubabuddin, 2023; Fadhilla, 2023).

2. Model *Cooperative Learning Type Think Pair Share* (TPS)

Model pembelajaran TPS secara luas didefinisikan sebagai model yang berfokus pada keterlibatan aktif dan kolaborasi murid. Purwanti, dkk. (2024, hlm. 5553) mendefinisikan bahwa model TPS merupakan sebuah upaya dalam melibatkan murid secara aktif dalam pembelajaran melalui aktivitas yang telah dirancang guna mengembangkan kemampuan berpikir dan bersosialisasi. Dalam penerapannya, TPS memberikan kesempatan bagi murid untuk dapat bekerja sendiri dan bekerja sama sehingga mengoptimalkan pembelajaran. Sejalan dengan itu, Nisa dan Masunah (2024, hlm. 25) mengatakan bahwa TPS adalah salah satu

model pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi murid dan mendorong mereka untuk berpikir secara mendalam tentang topik tertentu. Lestari dan Muthi (2024, hlm. 332) menjelaskan model TPS merupakan model pembelajaran yang dirancang untuk murid agar dapat berpikir, merespon, dan membantu satu sama lain dengan harapan siswa dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan murid, sehingga menjadi strategi yang efektif diterapkan di dalam proses kegiatan pembelajaran. Selain itu, Amira (2024, hlm. 32) memaparkan bahwa model TPS ialah model pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi murid dan mendorong mereka untuk memikirkan topik tertentu dengan cara merumuskan ide secara mandiri sebelum membagikannya kepada murid lain. Adapun menurut Nisa, dkk. (2025, hlm. 13) memaparkan bahwa TPS adalah model pembelajaran kooperatif yang dapat mendorong murid berpikir mandiri (*think*), berdiskusi dengan teman sebaya (*pair*), dan membagikan hasil pemikirannya di depan kelas (*share*).

Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli di atas, TPS adalah model pembelajaran kooperatif yang mengoptimalkan keterlibatan aktif murid melalui tiga tahapan utama, yaitu berpikir mandiri (*think*), berdiskusi berpasangan (*pair*), dan berbagi ide (*share*). Model ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman kognitif dan keterampilan berpikir mendalam, tetapi juga dirancang untuk memperbaiki pola interaksi sosial, kemampuan berkomunikasi, serta kolaborasi antarmurid dalam proses pembelajaran

3. Media *Educandy*

Pemanfaatan teknologi dalam bentuk aplikasi kuis interaktif kini semakin berkembang, salah satunya adalah media *eduncandy*. Fatayan, dkk. (2025, hlm. 389) menjelaskan bahwa *eduncandy* adalah aplikasi berbasis web dengan slogan "*making learning sweeter*" (membuat belajar lebih manis). Penggunaan permainan yang dirancang dengan baik dapat menjadi metode pembelajaran yang menyenangkan bagi murid. Menurut Kofi, dkk. (2025, hlm. 1434) *eduncandy* adalah sebuah aplikasi daring yang memungkinkan pendidik dan murid untuk mengelola *gamedan* aktivitas pembelajaran interaktif lainnya. Dengan menggunakan *eduncandy*, pendidik dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif

serta meningkatkan partisipasi dan motivasi murid. Sejalan dengan itu Ifliadi, dkk. (2024, hlm. 96) mendefinisikan bahwa *eduncandy* merupakan platform gamifikasi pembelajaran berbasis web yang memfasilitasi pengajar dalam menyusun evaluasi interaktif guna meningkatkan keterlibatan siswa di dalam kelas. Selain itu, Lubis dan Harahap (2024, hlm. 660) *eduncandy* adalah *game* edukasi berbasis web yang dapat dimanfaatkan seorang pendidik untuk membuat kuis. Adapun Ramdani, dkk. (2023, hlm. 106-107) memaparkan bahwa *eduncandy* adalah platform *game* edukasi yang bisa dimanfaatkan oleh pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang lebih seru. Dengan memanfaatkan media *eduncandy*, materi pelajaran yang sulit sekalipun bisa dikemas menjadi permainan interaktif yang menyenangkan, sehingga murid lebih semangat dan tidak mudah bosan saat sedang melakukan kegiatan belajar di kelas.

Berdasarkan pengertian beberapa ahli di atas, media *eduncandy* adalah platform gamifikasi pembelajaran berbasis web dengan slogan "*making learning sweeter*" yang dirancang untuk mengubah materi pelajaran, termasuk materi yang sulit, menjadi kuis dan aktivitas interaktif yang menyenangkan. Dengan mengemas pembelajaran ke dalam format *game* edukasi, *eduncandy* efektif menciptakan suasana belajar yang lebih seru sehingga murid menjadi lebih bersemangat dan tidak mudah merasa bosan.

H. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan skripsi ini mengacu pada buku Tim Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) FKIP UNPAS (2024, hal. 27). Penjelasan mengenai kerangka skripsi yang terstruktur, sebagai berikut:

Bagian pembuka skripsi terdiri dari halaman sampul, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran. BAB I pendahuluan berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi. Pada BAB I ini bertujuan untuk memberi gambaran awal mengenai inti permasalahan dalam penelitian.

BAB II membahas tentang rangkuman teori, temuan penelitian terdahulu, serta kebijakan yang mendukung penggunaan. Fokus pembahasan

ini meliputi kerangka pemikiran yang terstruktur, asumsi penelitian, dan hipotesis yang disusun berdasarkan konsep relevan. Secara keseluruhan, bab ini berfungsi sebagai landasan ilmiah bagi peneliti dalam menganalisis permasalahan penelitian secara mendalam.

Bab III menguraikan secara rinci metodologi yang digunakan dalam penelitian, mulai dari pendekatan dan desain penelitian untuk menjamin validitas hasil, penentuan populasi dan sampel yang representatif, hingga prosedur pengumpulan data menggunakan instrumen yang tepat serta teknik analisis data objektif guna menjawab permasalahan penelitian secara sistematis.

Bab IV menjelaskan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, yaitu temuan yang diperoleh dari pengolahan dan analisis data. Pembahasan dalam bab ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan membenarkan hipotesis yang telah dibuat. Hasil penelitian ini dibahas dengan menghubungkannya dengan teori-teori yang relevan.

BAB V Simpulan dan Saran. Simpulan disusun secara singkat dan padat, bisa dengan poin-poin atau bentuk lainnya, sesuai dengan jumlah pertanyaan atau masalah yang diajukan. Saran ditujukan kepada peneliti lain yang ingin melakukan penelitian serupa, pihak pengambil kebijakan, pengguna, atau pihak yang ingin mengembangkan atau melanjutkan ke hasil penelitian ini.

Bagian akhir skripsi mencakup daftar pustaka yang merupakan kumpulan sumber-sumber yang digunakan sebagai dasar dalam penelitian. Bagian ini mencakup lampiran yang berisi informasi tambahan yang dianggap perlu untuk melengkapi skripsi.