

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

Bagian kajian teori ini terdiri dari tiga bahasan, yaitu model *cooperative learning type* TPS, hasil belajar IPAS, dan media *eduncandy*

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

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

Model pembelajaran yang baik harus dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif, melibatkan murid secara aktif, salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran. Putri (2023, hlm. 3) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan rancangan untuk membentuk proses belajar mengajar di kelas yang disesuaikan dengan perangkat yang digunakan, kurikulum, serta strategi atau metode agar murid mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Tabrani, dkk. (2024, hlm. 14716) menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan seperangkat prosedur berurutan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Adapun Sarumaha (2023, hlm. 10) mendefinisikan bahwa model pembelajaran adalah kerangka pembelajaran yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar murid untuk mencapai tujuan belajar.

Sejalan dengan itu, Wulandari (2024, hlm. 134) juga mengungkapkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka yang digunakan pendidik untuk merancang dan melaksanakan proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Hayani dan Utama (2022, hlm. 2873) menjelaskan juga model pembelajaran dapat diartikan sebagai rencana pembelajaran paling luas yang menguraikan praktik pembelajaran secara utuh dari awal hingga akhir, serta disajikan secara khusus oleh pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan beberapa pengertian di atas, disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah rancangan terstruktur yang menyatukan langkah-langkah, kerangka kerja, dan cara mengajar untuk melibatkan murid secara aktif sehingga tujuan belajar tercapai dengan efektif. Salah satu model pembelajaran yang efektif digunakan adalah model pembelajaran *cooperative*.

Model pembelajaran *cooperative* mendukung pendidik sebagai upaya upaya untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan inklusif. Menurut Guntara (2021, hlm. 1726) pembelajaran *cooperative* adalah model dalam proses belajar mengajar yang berbasis kelompok. Putri (2023, hlm. 6) menjelaskan bahwa model pembelajaran *cooperative* adalah model pembelajaran di mana murid bekerja sama dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Sejalan dengan hal tersebut, Fatimah, dkk. (2024, hlm. 77) memaparkan bahwa model pembelajaran *cooperative* dapat diartikan sebagai model pembelajaran yang didasarkan pada kerja sama kelompok heterogen di mana murid saling bergantung pada teman kelompoknya, bertanggung jawab secara individu, berinteraksi tatap muka, mengembangkan keterampilan sosial, serta memproses kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama secara efektif. Selain itu, Tabrani dan Amin (2023, hlm. 200) mendefinisikan bahwa pembelajaran *cooperative* adalah pembelajaran aktif yang menekankan aktivitas murid secara berkelompok dan tidak individual. Murid secara berkelompok mengembangkan kecakapan hidupnya seperti menemukan dan memecahkan masalah, pengambilan keputusan, berpikir logis, berkomunikasi efektif dan bekerja sama. Adapun menurut Hasanah dan Himami (2021, hlm. 2) mengungkapkan bahwa pembelajaran *cooperative* dapat memberikan kesempatan kepada murid untuk belajar bersama teman sebayanya melalui tugas-tugas yang terstruktur, di mana setiap murid menjadi sumber belajar yang saling mendukung bagi satu sama lain.

Berdasarkan pengertian beberapa para ahli di atas, disimpulkan bahwa model pembelajaran *cooperative* adalah model efektif berbasis kerja kelompok heterogen untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Model tersebut menekankan saling ketergantungan positif antar murid, tanggung jawab individu, interaksi tatap muka, serta pengembangan keterampilan sosial seperti komunikasi dan pemecahan masalah. murid tidak hanya belajar akademis tetapi juga menjadi sumber belajar satu sama lain melalui tugas terstruktur, menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan inklusif. Salah satu model pembelajaran *cooperative* yang dapat mendukung pembelajaran yaitu model pembelajaran *cooperative type Think Pair Share* (TPS).

Menurut Salsabillah dan Aliyyah (2024, hlm. 3934) mengartikan model TPS sebagai model pengajaran *cooperative* yang efektif menciptakan suasana belajar interaktif dan inklusif, dengan mendorong murid bekerja kelompok secara kolaboratif untuk melatih komunikasi serta pemecahan masalah, melalui implementasi terstruktur yang memberikan waktu refleksi pribadi sebelum berbagi dengan teman. Selain itu, Imawan (2023, hlm. 3) juga menyatakan bahwa model TPS merupakan model pembelajaran yang cocok untuk menciptakan variasi suasana diskusi, karena didasarkan pada asumsi bahwa diskusi memerlukan pengaturan tepat agar kelas terkendali, sambil memberikan murid kesempatan lebih besar untuk berpikir, merespons, dan saling membantu. Septiadi dan Wahidah (2021, hlm. 93) mengatakan bahwa model TPS merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang merangsang aktivitas berpikir murid secara berpasangan dan berbagi pengetahuan kepada murid lainnya.

Adapun Wulandari (2024, hlm. 134) mendefinisikan bahwa model pembelajaran TPS merupakan model *cooperative* yang populer dan banyak digunakan di sekolah untuk mendorong murid berpikir kritis secara mandiri, berdiskusi berpasangan, berbagi ide dengan kelas, serta meningkatkan keterlibatan dan interaksi aktif selama proses belajar. Tussakdia, dkk. (2022, hlm. 55) mengatakan bahwa model TPS merupakan model pembelajaran yang dilakukan dengan cara *sharing* pendapat antar murid. Berdasarkan pengertian di atas disimpulkan bahwa model pembelajaran TPS merupakan strategi *cooperative* yang efektif untuk menciptakan suasana belajar interaktif, inklusif, dan terstruktur, dengan mendorong murid berpikir mandiri, berdiskusi berpasangan, berbagi ide, serta melatih komunikasi dan pemecahan masalah secara kolaboratif.

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

Model TPS memiliki beberapa karakteristik utama. Menurut Ningsih, dkk. (2025, hlm. 30) mengatakan bahwa karakteristik utama model *Cooperative Learning Type Think Pair Share* (TPS), sebagai berikut:

1) Kerja sama kelompok.

Kerja sama kelompok merupakan fondasi utama dalam pembelajaran *cooperative*, di mana murid dengan beragam latar belakang kemampuan dan karakter bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sama. Interaksi

tersebut, murid tidak hanya fokus pada pencapaian pribadi, tetapi juga membangun sinergi untuk menyelesaikan tugas melalui diskusi dan pembagian peran yang terstruktur. Suasana kolaboratif tersebut menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, sehingga setiap anggota merasa memiliki peran penting dalam dinamika kelompok.

2) Tanggung jawab individu dan kelompok.

Model TPS menekankan bahwa keberhasilan kolektif tidak menghapus kewajiban personal, melainkan menuntut setiap anggota untuk bertanggung jawab atas bagian tugasnya masing-masing. Setiap individu harus menguasai materi yang diberikan karena hasil akhir kelompok merupakan akumulasi dari pemahaman dan kinerja seluruh anggotanya. Adanya tanggung jawab, membuat tidak adanya murid yang hanya menumpang pada hasil kerja teman lain, sehingga keadilan dalam proses belajar tetap terjaga.

3) Keberhasilan kelompok bergantung pada kontribusi masing-masing anggota

Karakteristik ketergantungan tersebut memastikan bahwa tujuan kelompok hanya dapat tercapai jika seluruh anggota memberikan kontribusi terbaik mereka sesuai kapasitas masing-masing. Keberhasilan seorang murid akan berkontribusi pada keberhasilan teman sekelompoknya, sehingga muncul motivasi intrinsik untuk saling membantu dan mengoreksi. Hal tersebut mengubah kompetisi individual menjadi kerja sama yang saling menguntungkan demi mencapai standar prestasi yang ditetapkan bersama

4) Interaksi tatap muka

Interaksi tatap muka mendorong murid untuk saling berkomunikasi secara langsung, bertukar ide, dan memberikan umpan balik secara *real-time* dalam proses pemecahan masalah. Interaksi membuat hambatan pemahaman dapat segera diatasi dan proses transfer pengetahuan antar-rekan sejawat (*peer teaching*) menjadi lebih efektif. Pertemuan langsung juga memperkuat ikatan emosional dan kepercayaan antaranggota kelompok yang sangat dibutuhkan dalam lingkungan belajar

5) Keterampilan sosial

Model *cooperative* secara tidak langsung melatih keterampilan sosial murid, seperti kemampuan mendengarkan, menghargai pendapat orang lain, bernegosiasi, dan menyampaikan kritik secara sopan. Murid belajar cara memimpin dan

dipimpin, serta mengelola konflik yang mungkin muncul selama diskusi kelompok berlangsung. Keterampilan interpersonal tersebut merupakan kecakapan hidup (*life skills*) yang sangat krusial bagi murid sebagai bekal untuk masa depannya.

6) Evaluasi Kelompok

Evaluasi kelompok dilakukan untuk merefleksikan sejauh mana proses kerja sama telah berjalan efektif dan mengidentifikasi aspek mana yang perlu diperbaiki dalam pertemuan berikutnya. Proses evaluasi tersebut, mendorong kelompok untuk menilai diskusi yang sudah cukup baik.

Sejalan dengan itu, Rismayanti, dkk. (2024, hlm. 797) menjelaskan bahwa karakteristik model TPS diantaranya adalah pendidik harus menyediakan konten klasikal, mengajukan pertanyaan terhadap murid, berpasangan dalam pembelajaran dengan teman sebaya (*think pairs*), mempresentasikan hasil (*share*), kuis untuk murid (mandiri), membuat nilai untuk pencapaian dari individu murid, dan memberikan hasil serta memberikan hadiah.

Arlina, dkk. (2023, hlm. 275) berpendapat juga terkait karakteristik model TPS, sebagai berikut:

- 1) Struktur kegiatan pembelajaran gotong royong.
- 2) Memberi kesempatan murid untuk bekerja sendiri sekaligus bekerja sama dengan teman lain.
- 3) Mengoptimalkan partisipasi semua murid di kelas.
- 4) Berbeda dengan metode klasikal yang hanya satu murid maju berbagi hasil ke seluruh kelas.
- 5) Digunakan untuk semua mata pelajaran dan berbagai tingkatan usia murid.

Sejalan dengan hal tersebut, Imamah, dkk. (2025, hlm. 9) memaparkan bahwa karakteristik model TPS, sebagai berikut:

1) Orientasi pada Hasil Belajar dan Pemahaman Konseptual

Karakteristik utama TPS adalah kemampuannya meningkatkan pemahaman materi secara mendalam. Proses ini terjadi karena murid tidak hanya menghafal, tetapi melalui tahapan kognitif yang bertahap (mandiri ke kolaboratif) sehingga materi yang sulit pun menjadi lebih mudah diserap.

2) Pengembangan Sikap Afektif dan Kolaboratif

Model TPS bukan hanya model belajar, tetapi juga alat pembentuk karakter melalui karakteristik sosialnya yang kuat, yaitu saling menghargai di mana murid dilatih mendengarkan dan menghormati pendapat rekan duetnya, serta menciptakan lingkungan kolaboratif yang mendukung bukan kompetitif negatif.

3) Fleksibilitas Implementasi (Adaptif)

Salah satu ciri khas TPS yang sangat menonjol adalah sifatnya yang fleksibel, sehingga pendidik memiliki kendali penuh untuk menyesuaikan model ini dengan kondisi kelas melalui penyediaan waktu berpikir yang memadai bagi murid untuk mengolah ide secara mandiri pada tahap *think*, serta strategi penentuan pasangan secara sengaja agar hasil diskusi menjadi lebih optimal

4) Partisipasi Menyeluruh (*Inclusive Engagement*)

Karakteristik TPS memastikan tidak ada murid yang hanya menjadi penonton. Tahap berbagi (*share*) yang difasilitasi pendidik, model tersebut mendorong keterlibatan seluruh murid di kelas, termasuk mereka yang biasanya pendiam atau kurang percaya diri.

5) Landasan Literatur yang Kuat

Karakteristik model TPS didukung oleh berbagai sumber literatur ilmiah sebagai landasan utamanya. Hal tersebut menunjukkan bahwa langkah-langkah dalam TPS bukan sekadar tebakan, melainkan prosedur yang sudah teruji secara teoritis maupun praktis.

Adapun menurut Ramadhan, dkk. (2025, hlm. 42) karakteristik model TPS, antara lain:

1) Kolaborasi dan Dukungan Tim yang Solid

Karakteristik utama model TPS adalah kemampuannya dalam menstimulasi siswa untuk bekerja sama dan saling memberikan dukungan dalam sebuah tim. Model tersebut, murid diarahkan untuk tidak hanya fokus pada pencapaian pribadi, tetapi juga pada kontribusi kelompok dalam memecahkan berbagai persoalan. Hal tersebut menciptakan lingkungan belajar yang harmonis, di mana setiap murid merasa memiliki peran penting untuk membantu rekan setimnya mencapai pemahaman yang sama terhadap materi pelajaran.

2) Partisipasi Aktif dalam Pemecahan Masalah

Model TPS mendorong setiap murid memiliki tanggung jawab untuk memberikan kontribusi secara aktif dan mencari solusi atas permasalahan yang diberikan. Karakteristik ini memastikan bahwa tidak ada murid yang bersikap pasif, karena setiap individu dituntut untuk mengasah kemampuan berpikir kritisnya sejak tahap awal. Murid menjadi lebih terlatih dan percaya diri dalam menghadapi tantangan akademik karena mereka dibiasakan untuk terlibat langsung dalam merumuskan solusi yang efektif.

3) Keberhasilan Berbasis Kemampuan Komunikasi

Keunikan lain dari model TPS adalah standar keberhasilan yang tidak hanya bertumpu pada kecerdasan individu, melainkan pada kualitas komunikasi antara anggota. Proses pembelajaran menekankan bahwa ide yang cemerlang perlu disampaikan secara jelas dan didiskusikan secara baik agar dapat diterima oleh pihak lain. Oleh karena itu, kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif menjadi kunci utama agar kolaborasi yang dilakukan dapat membuahkan hasil belajar yang maksimal bagi seluruh anggota kelas.

Berdasarkan pengertian di atas, disimpulkan karakteristik model pembelajaran TPS, yaitu sebagai berikut:

- 1) Penerapan model pembelajaran TPS mengedepankan kerja sama dalam kelompok yang beragam untuk menumbuhkan ketergantungan positif dan tanggung jawab, baik secara individu maupun kelompok.
- 2) Model pembelajaran TPS menggunakan sintaks *Think-Pair-Share* yang fleksibel dan inklusif untuk mengoptimalkan partisipasi aktif seluruh murid. Melalui pendekatan ini, murid dapat mencapai pemahaman materi yang mendalam dan kemampuan pemecahan masalah secara kolaboratif.
- 3) Model TPS efektif dalam membentuk karakter saling menghargai dan menciptakan lingkungan belajar yang harmonis, sehingga relevan diterapkan pada berbagai mata pelajaran dan tingkatan usia guna mewujudkan prestasi akademik yang teruji.

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

Sintaks model *Cooperative Learning Type Think Pair Share* (TPS) menurut Purwanti, dkk. (2024. 5553), sebagai berikut:

- 1) *Think* berarti berpikir secara individu.
- 2) *Pair* berarti bertukar pikiran atau berdiskusi secara berkelompok.
- 3) *Share* berarti berbagi hasil diskusi kepada seluruh anggota kelas atau kepada kelompok lainnya.

Adapun sintaks model pembelajaran TPS menurut Siregar (2021, hlm. 274-275) antara lain:

- 1) Tahap *Think*

Tahap *think* menuntut murid untuk berpikir dan menjawab secara individu permasalahan yang telah diberikan. Tahap tersebut, murid dapat berpikir kritis dan bebas mencari jawaban. Pendidik memberikan sebuah permasalahan atau pertanyaan kepada murid dan meminta mereka untuk memikirkan jawabannya secara mandiri pada tahap awal pembelajaran. Setiap murid diberi kesempatan untuk merenungkan dan menganalisis permasalahan yang diberikan tanpa campur tangan atau pengaruh dari teman sekelas. Proses berpikir secara individu tersebut sangat penting karena mendorong murid untuk menggunakan kemampuan berpikir kritis mereka dalam memahami, menelaah, dan mencari solusi terhadap masalah yang dihadapi. Berpikir individu tidak hanya melatih keterampilan berpikir kritis, tetapi juga mempersiapkan murid untuk terlibat aktif dalam diskusi.

- 2) Tahap *Pair*

Tahap *pair*, setiap murid diminta untuk menyampaikan hasil pemikirannya secara individu terlebih dahulu, lalu mendiskusikannya dengan teman kelompoknya, bertujuan agar murid dapat membandingkan hasil pemikiran masing-masing, saling bertukar pendapat, memberikan argumen, serta memperbaiki atau mengklarifikasi pemahaman mereka terhadap materi yang sedang dipelajari. Proses tahap *pair*, murid belajar untuk mendengarkan, menghargai pendapat orang lain, dan bekerja sama dalam menemukan pemahaman yang paling tepat. Pendidik berperan sebagai fasilitator yang mengamati jalannya diskusi dan memberikan arahan jika diperlukan. Oleh karena itu, diskusi kelompok menjadi sarana penting dalam memperdalam pemahaman murid sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya (membagikan hasil diskusi kepada seluruh kelas).

3) Tahap *Share*

Tahapan terakhir pada model pembelajaran TPS adalah *share*. Tahapan *share* tersebut berisi kegiatan murid mempresentasikan hasil diskusi yang telah mereka lakukan bersama kelompoknya di hadapan seluruh kelas. Presentasi merupakan kelanjutan dari proses berpikir individu dan diskusi kelompok, setiap kelompok menyampaikan kesimpulan atau solusi yang telah mereka sepakati bersama. Tujuan dari presentasi untuk membagikan hasil pemikiran kelompok kepada teman-teman sekelas, serta melatih murid dalam mengungkapkan pendapat secara lisan, percaya diri, dan bertanggung jawab atas hasil kerja timnya. Presentasi juga memberikan kesempatan bagi kelompok lain untuk memberikan tanggapan, pertanyaan, atau masukan, sehingga tercipta suasana pembelajaran yang aktif, interaktif, dan kolaboratif. Pendidik berperan dalam memfasilitasi jalannya presentasi dan memastikan setiap kelompok mendapat kesempatan yang sama untuk menyampaikan hasilnya.

Adapun menurut Simanjutak dan Simamora (2021, hlm. 63) langkah-langkah model TPS, sebagai berikut:

1). Berpikir secara individual (*think*)

Tahap *thinking* tersebut berisi kegiatan murid yang diberi kesempatan untuk berpikir secara mandiri mengenai pertanyaan atau permasalahan yang telah disampaikan oleh pendidik. Tahap *think* bertujuan untuk mendorong murid agar menggunakan kemampuan berpikir kritis dan analitis secara individu, tanpa terlebih dahulu berdiskusi dengan teman. Waktu yang telah ditentukan murid diharapkan dapat memusatkan perhatian, memahami permasalahan, dan mulai merumuskan ide atau solusi berdasarkan pengetahuan dan pemahamannya sendiri, membantu murid untuk mengembangkan kemandirian dalam berpikir serta menumbuhkan rasa percaya diri dalam mengemukakan pendapat. Tahap *thinking* juga menjadi dasar yang kuat sebelum murid melanjutkan ke tahap diskusi kelompok, karena setiap individu telah memiliki gagasan awal yang bisa dibandingkan, dipertajam, atau dikembangkan bersama teman.

2). Berpasangan dengan teman sebangku (*pair*)

Tahap *pairing*, murid dipasangkan untuk saling berdiskusi mengenai hasil jawaban atau pemikiran mandiri pada tahap sebelumnya. Tahap diskusi

berpasangan membuat masing-masing murid memiliki kesempatan untuk menyampaikan pendapat, mendengarkan pandangan temannya, serta membandingkan cara berpikir dan solusi yang ditemukan. Proses tukar pikiran tersebut membuat murid dapat memperoleh tambahan informasi, sudut pandang baru, atau cara penyelesaian masalah yang berbeda dari yang sebelumnya mereka pikirkan sendiri. Hasil akhir yang dicapai menjadi lebih baik dan lebih kaya, karena merupakan gabungan dari ide-ide dua orang yang saling melengkapi. Selain meningkatkan pemahaman akan materi, tahap *pairing* juga melatih kemampuan komunikasi, kerja sama, dan toleransi terhadap perbedaan pendapat dalam proses pembelajaran sehingga murid berperan aktif dalam belajar.

3). Berbagi jawaban dengan pasangan lain atau seluruh kelas (*share*)

Tahap *share*, setiap pasangan akan membagikan gagasan, jawaban, atau hasil diskusi yang telah mereka peroleh kepada pasangan lain atau seluruh kelas. Tahap *sharing*, merupakan puncak dari proses pembelajaran kooperatif dalam model *Think Pair Share*, murid tidak hanya berpikir dan berdiskusi dalam kelompok kecil, tetapi juga berbagi hasil pemikiran mereka secara lebih luas. Seluruh murid di kelas berkesempatan untuk mendengar berbagai sudut pandang, ide, atau solusi dari pasangan-pasangan lainnya. Tahap *sharing* bertujuan dapat memperkaya pemahaman, memperluas wawasan, serta membuka ruang diskusi yang lebih mendalam. Tahap *share* juga melatih murid untuk berani berbicara di depan umum, menyampaikan pendapat secara terstruktur, dan bertanggung jawab atas hasil kerja mereka. Pendidik berperan sebagai fasilitator yang mengatur jalannya presentasi, memberikan umpan balik, serta memastikan setiap pasangan mendapat kesempatan untuk menyampaikan hasil secara adil dan tertib.

Sejalan dengan itu, Zalukhu (2023, hlm. 74-75) menjelaskan beberapa sintaks TPS, yaitu:

1) Menyampaikan maksud dan motivasi murid

Menyampaikan maksud dan motivasi kepada murid merupakan langkah awal yang penting dalam proses pembelajaran. Pendidik menjelaskan tujuan dari kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan, baik dari segi materi maupun manfaatnya bagi murid. Penjelasan tersebut bertujuan agar murid memahami arah dan alasan mengapa mereka mempelajari suatu topik, sehingga mereka dapat

mengikuti pembelajaran dengan lebih fokus dan terarah. Pendidik juga memberikan motivasi kepada murid, baik secara verbal maupun melalui pendekatan emosional dan sikap positif, agar mereka merasa termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Motivasi bisa berupa dorongan untuk berpikir kritis, rasa ingin tahu, atau keyakinan bahwa materi yang dipelajari berguna bagi kehidupan mereka. Penyampaian maksud dan motivasi secara jelas dan menyentuh, pendidik dapat membangun suasana belajar yang kondusif dan meningkatkan partisipasi aktif murid dalam proses pembelajaran.

2) Menyampaikan informasi

Tahap menyampaikan informasi merupakan salah satu cara memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh murid. Penggunaan media, pendidik dapat menjelaskan informasi atau materi pelajaran secara lebih jelas dan menarik dibandingkan hanya menggunakan metode ceramah konvensional. Video yang dihasilkan juga dapat diputar ulang oleh murid kapanpun mereka membutuhkannya, sehingga membantu dalam memperkuat pemahaman.

3) Mengorganisasikan murid ke dalam kelompok

Mengorganisasikan murid ke dalam kelompok *cooperative* yang meliputi tahapan *thinking*, *pairing*, and *sharing* merupakan bagian dari model pembelajaran TPS yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman murid melalui kerja sama. Tahap *thinking*, pendidik meminta setiap murid untuk berpikir secara mandiri terhadap pertanyaan, permasalahan, atau materi yang diberikan. Tahap tersebut, murid diberi waktu untuk merenung, memahami, dan menyusun jawaban atau ide berdasarkan pengetahuan mereka sendiri. Tahap *pairing*, pendidik mengelompokkan murid ke dalam pasangan atau kelompok kecil. Murid mendiskusikan hasil pemikiran mereka dengan pasangan masing-masing. Interaksi tersebut, dapat saling bertukar pendapat, membandingkan jawaban, dan memperbaiki pemahaman dengan cara mendengarkan sudut pandang temannya. Terakhir, pada tahap *sharing*, setiap pasangan atau kelompok diminta untuk membagikan hasil diskusi mereka kepada kelompok lain atau seluruh kelas. Tahap tersebut bertujuan untuk memperluas pemahaman murid melalui paparan terhadap berbagai gagasan yang muncul dari kelompok lain, sekaligus melatih keberanian

dan kemampuan berbicara di depan umum. Pengorganisasian murid ke dalam kelompok kooperatif yang mengikuti ketiga tahapan tersebut, membuat pendidik menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan mendorong keterlibatan seluruh murid dalam proses pembelajaran.

4) Membimbing kelompok bekerja dan belajar

Membimbing kelompok bekerja dan belajar merupakan peran penting yang dilakukan pendidik dalam pembelajaran berbasis kerja sama. Pendidik berkeliling dan memantau aktivitas kelompok untuk memastikan bahwa setiap anggota kelompok terlibat aktif dalam diskusi dan bekerja sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pendidik memberikan arahan, dorongan, serta bantuan apabila kelompok mengalami kesulitan dalam memahami materi atau menyelesaikan tugas. Pendidik juga mengamati dinamika kerja sama antaranggota, membantu mengatasi hambatan komunikasi, dan memastikan bahwa pembagian tugas dalam kelompok berjalan dengan adil dan seimbang. Tahap pembimbingan tersebut, pendidik tidak hanya berperan sebagai pengawas, tetapi juga sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan mendukung tercapainya hasil belajar yang optimal.

5) Evaluasi

Evaluasi merupakan tahap penting dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Pada tahap evaluasi, pendidik menilai pemahaman, keterampilan, dan sikap murid setelah mengikuti kegiatan belajar. Evaluasi dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti tes tertulis, tugas individu atau kelompok, presentasi, maupun observasi selama proses diskusi dan kerja sama berlangsung. Pendidik dapat mengetahui keberhasilan murid dalam memahami materi, serta mengidentifikasi bagian-bagian yang masih perlu diperbaiki atau diperdalam. Evaluasi juga memberikan umpan balik bagi pendidik untuk menilai efektivitas model pembelajaran yang digunakan, sehingga dapat dilakukan perbaikan atau penyesuaian di pertemuan berikutnya. Evaluasi bukan hanya sekadar menilai hasil akhir, tetapi juga menjadi bagian penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh dan berkelanjutan.

6) Memberikan penghargaan

Memberikan penghargaan merupakan langkah penting dalam proses pembelajaran untuk menghargai usaha dan pencapaian murid, baik secara individu maupun kelompok. Penghargaan dapat diberikan dalam berbagai bentuk, seperti pujian lisan, nilai baik, sertifikat, atau hadiah simbolis. Tujuan utama dari pemberian penghargaan adalah untuk memotivasi murid agar lebih semangat dalam belajar, meningkatkan rasa percaya diri, serta menumbuhkan sikap positif terhadap proses pembelajaran. Selain sebagai bentuk apresiasi, penghargaan juga berperan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif secara sehat. Ketika murid merasa bahwa usaha dan kerja keras mereka diakui oleh pendidik, mereka akan lebih termotivasi untuk terus meningkatkan kemampuan dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Penghargaan juga tidak hanya mendorong prestasi akademik, tetapi juga membentuk karakter positif murid, seperti tanggung jawab, disiplin, dan kerja keras dalam mengerjakan tugas.

Ningsih, dkk. (2025, hlm. 31) memaparkan tahap-tahap model TPS sebagai berikut: 1) Berpikir (*thinking*); 2) Berpasangan (*pairing*); 3) berbagi (*sharing*). Syafi'i dan Bulan (2022, hlm. 113) pun menambahkan bahwa sintaks pada model TPS yang terstruktur, sebagai berikut:

1). Pendahuluan

Pendidik membuka kelas dengan mengaitkan materi lama (*apersepsi*), memberi semangat (*motivasi*), serta menjelaskan tujuan dan urutan kegiatan belajar hari itu.

2). Tahap Thinking (Berpikir Mandiri)

Pendidik mendemonstrasikan sesuatu untuk memancing pemahaman awal, lalu memberikan pertanyaan yang sesuai dengan kemampuan murid. Murid diberi waktu untuk memikirkan jawabannya sendiri.

3). Tahap Pairing (Berpasangan)

Murid duduk berpasangan dengan teman sebangkunya untuk saling bertukar ide dan mendiskusikan jawaban mereka.

4). Tahap Sharing (Berbagi)

Murid mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas. Pendidik menilai kualitas jawaban dan cara mereka menyampaikan ide.

5). Tahap Reward (Penghargaan)

Pendidik memberikan apresiasi berupa nilai. Nilai individu diambil dari hasil pemikiran mandiri (*think*), sedangkan nilai kelompok diambil dari hasil diskusi dan presentasi (*pair & share*).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menggunakan sintaks model pembelajaran *cooperative type* TPS, sebagai berikut:

1. Menyampaikan maksud dan motivasi murid
2. Menyampaikan informasi
3. Mengorganisasikan murid ke dalam kelompok kooperatif
4. Membimbing kelompok bekerja dan belajar (*Thinking, Pairing, and Sharing*)
5. Evaluasi
6. Pemberian penghargaan

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

Menurut Mulyono (2021, hlm. 332) TPS memiliki beberapa kelebihan, diantaranya:

- 1) Mempermudah pendidik maupun murid dalam membentuk kelompok, karena setiap kelompok terdiri dari dua murid saja
- 2) Murid dapat lebih leluasa mengemukakan pendapatnya.

Sejalan dengan Suroyya (2024, hlm. 30) model *Think Pair Share* (TPS) juga memiliki beberapa kelebihan, sebagai berikut:

- 1) Mendorong peningkatan partisipasi.
- 2) Memasukkan keragaman dalam kurikulum untuk meningkatkan tujuan pembelajaran dan kepuasan murid.
- 3) Berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Adapun kelebihan dari model TPS menurut Kusumadewi dan Sriyanto (2022, hlm. 314), antara lain:

- 1) Kelompok yang hanya terdiri dari 2 orang (berpasangan) lebih mengefektifkan waktu dan memudahkan pendidik dalam mengarahkan jalannya diskusi.
- 2) Adanya interaksi antar murid dalam proses belajar mengajar melalui kegiatan diskusi dapat meningkatkan keterampilan sosial murid.
- 3) Melatih murid untuk bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas.
- 4) Timbul rasa percaya diri pada murid.

- 5) Melatih murid untuk berbicara di depan umum.
- 6) Murid lebih mudah dalam memahami konsep dan memperoleh kesimpulan

Menurut Ruslan dan Mustapa (2023, hlm. 5) kelebihan model pembelajaran *cooperative type* TPS adalah:

- 1) Memberikan kesempatan lebih banyak kepada murid untuk berpikir dan saling membantu satu sama lain dalam menuntaskan materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.
- 2) Membantu memperkuat hubungan antara murid, sekaligus dapat meningkatkan kerja sama mereka dalam kemampuan akademik.
- 3) Murid yang malas sering dipasangkan dengan orang yang berambisi dalam menyelesaikan tugas, sehingga murid yang malas dapat termotivasi untuk belajar.
- 4) Lebih mudah dan cepat membentuk kelompoknya.
- 5) Murid lebih mudah berinteraksi.
- 6) Murid bisa belajar dari murid lainnya dan saling berbagi ide untuk ikut serta dalam kelas.
- 7) Murid mampu meningkatkan kemampuan berpikir dan merespons dalam berkomunikasi antara satu sama lain dengan cara lain, serta saling membantu dalam kelompok kecil.
- 8) Murid bisa langsung menyelesaikan masalah dan memahami materi dengan bekerja berkelompok, membantu satu sama lain, membuat kesimpulan dari pembicaraan, serta mempresentasikan hasilnya sebagai salah satu cara untuk mengevaluasi kegiatan belajar mengajar yang sudah dilakukan, posisi di depan kelas digunakan dilakukan.
- 9) Membantu murid menyusun dan mengajukan berbagai pertanyaan terkait materi yang diajarkan yang diajarkan karena secara tidak langsung mendapat contoh pertanyaan yang diajukan pendidik, serta memperoleh kesempatan untuk memikirkan materi yang diajarkan.
- 10) Murid lebih bersemangat dalam belajar karena menyelesaikan tugasnya secara berkelompok, di mana setiap anggota kelompok terlibat aktif kelompok hanya terdiri dari 2 orang.

- 11) Murid diberi kesempatan untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan semua murid sehingga ide menyebar.
- 12) Membantu pendidik memantau murid lebih baik selama proses belajar.

Adapun menurut Arianti dan Wahyuni (2024, hlm. 234) kelebihan model TPS dapat memberikan kesempatan kepada murid untuk mengembangkan proses berpikir, mengembangkan keterampilan dalam menyampaikan pendapat baik dalam bentuk lisan ataupun tulisan, serta dapat menumbuhkan sikap saling membantu dan menghargai hasil pemikiran murid lain.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, disimpulkan bahwa model pembelajaran *cooperative type* TPS memiliki kelebihan utama, sebagai berikut:

- 1) Mudah dalam pembentukan kelompok kecil berpasangan yang efektif dan cepat.
- 2) Peningkatan partisipasi aktif murid melalui interaksi dan diskusi.
- 3) Pengembangan keterampilan sosial.
- 4) Berbicara di depan umum
- 5) Meningkatkan rasa percaya diri
- 6) Dapat memotivasi belajar yang lebih tinggi dengan saling membantu antar siswa.
- 7) Pemahaman materi yang lebih baik melalui berbagi ide dan presentasi hasil, serta kemampuan pendidik dalam memantau proses belajar secara optimal sambil menumbuhkan sikap kerja sama.
- 8) Menghargai pendapat orang lain, dan menyusun pertanyaan relevan.

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

Suroyya (2024, hlm. 30) memaparkan bahwa TPS juga memiliki beberapa kekurangan, antara lain:

- 1) Segelintir murid luar biasa memegang posisi dominan dalam proses pembelajaran.
- 2) Percakapan mendetail membutuhkan banyak waktu.
- 3) Biasanya sulit untuk mempersempit permasalahan utama ketika terdapat lingkungan percakapan yang bersahabat dan murid merasa bebas untuk menyuarakan pendapat mereka.

- 4) Jumlah murid yang terlalu besar akan membatasi kemampuan setiap murid dalam menyuarkan pendapatnya.

Sementara itu, Kusumadewi dan Sriyanto (2022, hlm. 314), menjelaskan beberapa kekurangan model TPS, antara lain:

- 1) Pembelajaran TPS belum banyak diterapkan di sekolah-sekolah, memerlukan kemampuan dan keterampilan dalam pelaksanaannya.
- 2) Murid yang lebih pandai cenderung akan mendominasi kelas sehingga murid yang kurang pandai akan merasa minder dan pasif.
- 3) Pengelompokan murid berpasang-pasangan akan membutuhkan waktu Banyak kelompok yang perlu diawasi pendidik.
- 4) Ide yang dihasilkan murid lebih sedikit karena hanya berpasangan.
- 5) Bergantungnya murid pada pasangannya.

Menurut Ruslan dan Mustapa (2023, hlm. 5-6) menjelaskan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) adalah:

- 1) Memerlukan biaya dan waktu yang relative banyak.
- 2) Membutuhkan perhatian khusus dalam penggunaan ruang kelas.
- 3) Pindah dari semua kelas ke kelompok kecil bisa menghabiskan waktu mengajar yang penting. Untuk itu, pendidik perlu membuat rencana yang matang agar bisa mengurangi waktu yang tidak terpakai.
- 4) Banyak kelompok yang melapor dan perlu dimonitor.
- 5) Ketidaksesuaian antar waktu yang direncanakan dengan pelaksanaannya.
- 6) Model pembelajaran kooperatif berupa *Think Pair Share* (TPS) masih kurang banyak digunakan di sekolah-sekolah.
- 7) Membutuhkan keterampilan pendidik yang baik, selama proses belajar mengajar, pendidik harus melakukan intervensi secara maksimal
- 8) Menyusun materi pelajaran setiap kali pertemuan dengan tingkat kesulitan yang cocok dengan kemampuan berpikir anak.
- 9) Mengubah cara murid belajar dari mendengarkan ceramah menjadi belajar dengan berpikir sendiri.
- 10) Jika jumlah murid di kelas terlalu banyak, maka pendidik akan kesulitan memandu semua murid dengan baik.

11) Murid sering merasa bingung, sebagian kehilangan percaya diri, dan saling mengganggu karena baru pertama kali mengenal model pembelajaran *cooperative type* TPS.

12) Menggantungkan pada pasangan

Menurut Syafi'i dan Bulan (2022, hlm. 113-114) memaparkan kekurangan TPS sebagai berikut:

- 1) Murid yang lebih aktif atau vokal cenderung mendominasi pembicaraan, sehingga murid yang pendiam seringkali tertinggal.
- 2) Tidak semua materi cocok didiskusikan, model tersebut hanya efektif untuk topik yang bersifat problematik atau butuh pemecahan masalah.
- 3) Penggunaan waktu seringkali tidak efisien, terutama ketika proses tukar ide berlangsung.
- 4) Jika suasana diskusi sudah mulai seru, pendidik seringkali kesulitan membatasi pembicaraan agar tidak melenceng dari pokok bahasan utama.

Menurut Butar dan Appulembang (2023, hlm. 88) menjelaskan bahwa salah satu kelemahan utama dalam penerapan model tersebut adalah munculnya ketergantungan akademik, di mana murid yang kurang percaya diri cenderung hanya mengandalkan jawaban pasangannya. Hal tersebut menyebabkan proses berpikir mandiri tidak berjalan optimal karena beban tugas sering kali hanya dipikul oleh satu orang saja. Akibatnya, pemahaman materi menjadi tidak merata dan tujuan diskusi untuk saling mencerdaskan sulit tercapai secara maksimal. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan ketat dari pendidik agar setiap individu tetap berkontribusi aktif dalam kerja kelompoknya.

Berdasarkan pengertian beberapa para ahli di atas, disimpulkan bahwa model pembelajaran *cooperative type* TPS memiliki beberapa kekurangan, yaitu:

- 1) Murid yang pintar cenderung mendominasi kelas sehingga murid yang pendiam menjadi minder dan pasif.
- 2) Murid terlalu mengandalkan teman kelompoknya sehingga tidak belajar mandiri dan pemahaman materi jadi tidak merata.
- 3) Waktu banyak terbuang untuk mengatur kelompok dan mendengarkan obrolan yang tidak perlu.

- 4) Pendidik kesulitan mengawasi jalannya diskusi jika jumlah murid di dalam kelas terlalu banyak.
- 5) Metode ini sulit diterapkan karena membutuhkan keahlian pendidik dan persiapan yang sangat matang.
- 6) Pelaksanaan diskusi sering memakan waktu lebih lama dari jadwal sehingga mengurangi waktu belajar materi lainnya.

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

Model *Think-Pair-Share* (TPS) memiliki peran sentral dalam meningkatkan hasil belajar melalui struktur yang mendorong keterlibatan kognitif dan emosional siswa secara bertahap. Menurut Ningsih, dkk. (2025, hlm. 28) model TPS berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara meningkatkan keterlibatan aktif dan rasa percaya diri melalui tahapan berpikir mandiri (*think*), diskusi berpasangan (*pair*), dan berbagi hasil diskusi di depan kelas (*share*). Pendekatan terstruktur ini tidak hanya mempercepat pemahaman materi dan keterampilan berbicara, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, kolaboratif, dan inklusif bagi seluruh murid. Adapun Novianti, dkk. (2025, hlm. 2365) mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TPS berperan signifikan dalam meningkatkan hasil belajar dengan mendorong siswa untuk berpikir mandiri, berinteraksi, dan berbagi ide dalam memecahkan masalah secara aktif.

Sejalan dengan itu, Putri dan Winanto (2023, hlm. 1303) model pembelajaran TPS berperan sebagai sarana untuk meningkatkan hasil belajar dengan cara memberikan kesempatan lebih luas bagi siswa untuk berpikir, menjawab, dan saling berbagi ide. Listrianti dan Inayah (2025, hlm. 2933) mengungkapkan bahwa penerapan model TPS berperan untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa sehingga hasil belajar menjadi lebih maksimal. Model tersebut juga dapat membantu siswa memperdalam pemahaman materi melalui diskusi berpasangan yang melatih rasa percaya diri serta dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Adapun menurut Zulela, dkk. (2025, hlm. 175) model pembelajaran TPS berperan sangat penting dalam meningkatkan aktivitas berpikir mandiri dan kemampuan pemecahan masalah, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar murid. Selain itu, implementasi model tersebut berfungsi mengoptimalkan

partisipasi aktif serta membentuk karakter saling menghargai melalui pertukaran pengetahuan yang berkontribusi pada pencapaian hasil belajar yang maksimal. Integrasi model TPS berbantuan media *educandy* mengoptimalkan hasil belajar dengan mentransformasikan tahapan kognitif ke dalam permainan digital interaktif yang meningkatkan keterlibatan aktif murid. Pemanfaatan fitur words pada tahap *think* memicu pemikiran mandiri, sementara fitur *Quiz Questions* atau *Matching Pairs* pada tahap *share* menjadi sarana kolaborasi yang meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri dalam pemecahan masalah secara digital.

Secara keseluruhan disimpulkan bahwa penggunaan model *Cooperative Learning Type Think Pair Share* (TPS) terbukti sangat membantu murid untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik karena pada saat pembelajaran dilaksanakan murid diajak terlibat aktif dan lebih percaya diri dalam belajar. Melalui langkah berpikir mandiri (*think*), berdiskusi dengan teman (*pair*), dan berbagi hasil diskusi (*share*), murid memiliki kesempatan luas untuk memahami materi secara mendalam serta berlatih memecahkan masalah bersama-sama. Penggunaan media *educandy* membuat suasana belajar jadi lebih seru dan menyenangkan karena materi pelajaran diubah menjadi permainan digital interaktif, seperti tebak kata atau kuis, sehingga kegiatan belajar mengajar terasa nyaman dan semangat untuk belajar bersama.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Suprijono (2022, hlm. 4) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan bentuk perubahan perilaku dan kompetensi yang diraih murid secara nyata setelah menuntaskan seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran. Manifestasi perubahan tersebut sangat bergantung pada kedalaman materi serta pengalaman spesifik yang diserap oleh murid selama proses pendidikan berlangsung. Keberhasilan seseorang biasanya diukur melalui pencapaian skor atau nilai tertentu yang mencerminkan tingkat penguasaan mereka terhadap kurikulum. Oleh karena itu, hasil belajar berfungsi sebagai indikator utama untuk mengevaluasi efektivitas interaksi antara pendidik dan murid dalam lingkungan sekolah.

Sejalan dengan itu, Agusdianita (2023, hlm. 163) memaparkan bahwa hasil belajar merupakan suatu indikator yang digunakan untuk mengukur tingkat

keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran. Proses hasil belajar, pendidik dapat mengetahui sejauh mana murid memahami materi yang telah disampaikan. Hasil belajar tersebut dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis, terencana, dan berkesinambungan. Usaha tersebut mengarahkan murid pada perubahan perilaku yang positif, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan, yang secara keseluruhan disebut sebagai proses belajar.

Hulu, dkk. (2022, hlm. 2583) mendeskripsikan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh setelah seseorang melalui suatu proses belajar. Proses belajar tersebut mencakup berbagai kegiatan yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk memahami materi. Selama proses itu berlangsung, terjadi perubahan pada pengetahuan, sikap, dan keterampilan murid. Oleh karena itu, hasil belajar mencerminkan sejauh mana proses belajar yang dilakukan telah berjalan secara efektif. Sari dan Aisyah (2021, hlm. 91) mendefinisikan bahwa hasil belajar adalah suatu pencapaian yang diperoleh murid setelah melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran. Pencapaian tersebut merupakan bukti keberhasilan murid dalam mengikuti proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil belajar tidak hanya mencakup aspek kognitif yang berkaitan dengan pengetahuan, tetapi juga aspek afektif dan psikomotor yang berkaitan dengan sikap serta keterampilan. Hasil belajar tersebut biasanya dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf, angka, maupun kalimat sebagai gambaran tingkat kemampuan murid.

Adapun menurut Lestari, dkk. (2021, hlm. 5090) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh seorang anak setelah menerima dan mengikuti proses pembelajaran. Kemampuan yang diperoleh dapat melalui rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan usaha, perhatian, dan pengalaman belajar secara aktif. Proses pembelajaran tersebut mendorong terjadinya perubahan dalam diri anak, baik pada aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Oleh karena itu, hasil belajar dapat digunakan sebagai gambaran perkembangan dan tingkat penguasaan anak terhadap materi yang telah dipelajari.

Berdasarkan pengertian di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian atau kemampuan yang diperoleh murid setelah mengikuti proses pembelajaran secara sadar dan terencana. Selain menunjukkan tingkat pemahaman

dan penguasaan materi, hasil belajar juga menjadi indikator keberhasilan proses pembelajaran serta mencerminkan perubahan perilaku dan perkembangan karakter murid

b. Ranah Hasil Belajar

Hasil belajar murid diukur secara holistik. Krisnayanti dan Wijaya (2022, hlm. 1779) memaparkan bahwa pengukuran tersebut mencakup tiga ranah, diantaranya kognitif, afektif, psikomotorik.

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang berkaitan dengan hasil belajar intelektual.

Ranah kognitif terdiri dari enam aspek, yaitu:

- a) Pengetahuan, merupakan tipe hasil belajar yang terendah.
- b) Pemahaman, terdiri dari tiga kategori yaitu tingkat rendah adalah pemahaman terjemahan, mulai dari terjemahan dalam arti yang sebenarnya. Tingkat dua adalah penafsiran, yakni menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian membedakan yang pokok dan mana yang bukan pokok. Tingkat tiga adalah pemahaman ekstrapolasi.
- c) Aplikasi, adalah penggunaan abstraksi pada situasi konkret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut mungkin berupa ide, teori, atau petunjuk teknis.
- d) Analisis, adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya atau susunannya
- e) Sintesis, yaitu menyatukan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh.
- f) Evaluasi, adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara kerja, pemecahan, model, materi dan lain-lain.

2) Ranah Afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ada beberapa jenis kategori ranah afektif yaitu :

- a) *Receiving/attending*, yakni semacam kepekaan penerimaan rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada murid dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain.

- b) *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Hal ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya.
- c) *Valuing* (penilaian), berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi.
- d) Organisasi, yakni pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang dimilikinya. Hal yang termasuk kedalam organisasi ialah konsep tentang nilai, organisasi sistem nilai dan lain-lain.
- e) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yaitu keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

3) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni:

- a) Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar).
- b) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.
- c) Kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motif dan lain-lain.
- d) Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketepatan.
- e) Gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.
- f) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi non-decursive seperti gerakan ekspresif dan interpretatif. Ranah psikomotorik juga merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.

Adapun langkah-langkah dalam pelaksanaan penilaian hasil belajar psikomotorik dapat dilakukan untuk kerja atau keterampilan yang dikuasai oleh murid. Penilaian untuk kerja merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan murid dalam melakukan sesuatu.

Menurut Telaumbanua dan Laoili (2023, hlm. 609) mengatakan bahwa indikator hasil belajar terdiri atas ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Adapun penjelasan mengenai indikator hasil belajar antara lain:

1) Ranah kognitif

Ranah kognitif adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi pada kognisi. Proses belajar terdiri atas kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan otak. Tingkat hasil belajar kognitif dimulai dari terendah dan sederhana yakni hafalan paling tinggi dan konteks yaitu evaluasi.

2) Ranah afektif

Ranah afektif diketahui bahwa berhasil disusun mulai dari yang paling rendah hingga tertinggi. Ranah afektif adalah yang berhubungan dengan nilai-nilai yang dengan 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.

Sejalan dengan itu, Yulianto (2023, hlm. 7) menjelaskan bahwa hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah utama yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, serta evaluasi. Ranah afektif mencakup sikap, penerimaan, respons, dan karakteristik. Sementara ranah psikomotorik meliputi keterampilan produktif, teknik, fisik, manajerial, serta intelektual. Adapun menurut Zainudin dan Ubabuddin (2023, hlm. 916) memaparkan bahwa hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah utama:

- a) Ranah proses berpikir (cognitive domain), yaitu kemampuan mengolah informasi dari pengetahuan hingga evaluasi.
- b) Ranah nilai atau sikap (affective domain), yaitu perkembangan sikap, dan karakter positif.
- c) Ranah keterampilan (psychomotor domain), yaitu penguasaan teknik fisik, produktif, dan manajerial secara praktis.

Selain itu Putri, dkk. (2022, hlm. 140) mendefinisikan bahwa hasil belajar murid dapat dikelompokkan menjadi tiga ranah utama, yaitu kognitif, psikomotorik, dan afektif. Ranah kognitif mencakup pengembangan pengetahuan,

pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi, seperti kemampuan murid dalam memecahkan masalah. Ranah psikomotorik berfokus pada keterampilan motorik dan koordinasi fisik, misalnya latihan menulis tangan. Sementara itu, ranah afektif melibatkan sikap, nilai, emosi, dan motivasi, seperti pembentukan rasa tanggung jawab melalui kegiatan kelompok. Ketiga ranah tersebut saling melengkapi untuk mencapai pembelajaran holistik sesuai Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan pengertian di atas, disimpulkan bahwa ranah hasil belajar dikelompokkan menjadi tiga ranah utama, yaitu:

- 1) Kognitif (proses berpikir dan pengolahan informasi).
- 2) Afektif (sikap, nilai, dan karakter).
- 3) Psikomotorik (keterampilan fisik, teknik, dan praktik).

Ketiga ranah ini saling melengkapi untuk membentuk pembelajaran holistik yang selaras dengan Kurikulum Merdeka, sehingga mendukung pengembangan siswa secara menyeluruh.

3. Konsep Iklim dan Perubahannya

a. Pengertian

Konsep sains yang sangat penting dan urgensi untuk dipelajari saat ini salah satunya adalah konsep perubahan musim dan iklim. Menurut Saputra, dkk. (2025, hlm. 59) perubahan musim adalah fenomena alam yang terjadi akibat kemiringan poros bumi sebesar $23,5^\circ$ saat mengelilingi matahari (revolusi), yang mengakibatkan perbedaan durasi penyinaran matahari dan distribusi panas di berbagai belahan bumi sepanjang tahun. Kuncoro, dkk. (2025, hlm. 23) menjelaskan bahwa perubahan musim merupakan pergeseran pola cuaca rata-rata dalam jangka waktu tertentu yang ditandai dengan perubahan parameter atmosfer seperti suhu udara, curah hujan, kelembapan, dan arah angin yang terjadi secara berulang. Firdhausi, dkk. (2024, hlm. 43) mendefinisikan perubahan musim sebagai siklus tahunan yang memicu transformasi pada ekosistem dan perilaku makhluk hidup, seperti masa berbunga tanaman, migrasi hewan, serta pola hibernasi yang menyesuaikan dengan ketersediaan sumber daya alam.

Sejalan dengan itu, Wahditiya, dkk. (2025, hlm. 5) memaparkan bahwa perubahan musim merujuk pada peralihan antara musim kemarau dan musim hujan yang sangat dipengaruhi oleh pergerakan angin monsun serta perubahan zona

konvergensi antar tropis. Nufutomo (2022, hlm. 189) menjelaskan bahwa perubahan musim adalah fluktuasi siklus air di suatu wilayah yang memengaruhi ketersediaan cadangan air tanah, debit aliran sungai, dan tingkat penguapan (evapotranspirasi) akibat perbedaan intensitas hujan dan suhu lingkungan. Berdasarkan pengertian di atas, disimpulkan bahwa perubahan musim merupakan fenomena alam akibat revolusi bumi yang memicu pergeseran parameter atmosfer, pola hidrologi, serta siklus ekosistem secara berulang, yang di wilayah tropis ditandai dengan peralihan musim hujan dan kemarau akibat pengaruh angin monsun.

Perubahan musim sangat berkaitan dengan perubahan iklim yang ada di bumi. Menurut Suhadi, dkk. (2023, hlm. 95) perubahan iklim merupakan pergeseran kondisi cuaca secara signifikan dan berkala yang dampaknya kini mulai dirasakan di berbagai wilayah setiap musimnya. Fenomena ini terjadi secara terus-menerus dan dipengaruhi oleh interaksi berbagai faktor biotik maupun abiotik yang ada di bumi. Karmama (2024, hlm. 157) perubahan iklim merupakan tantangan lingkungan mendesak yang ditandai dengan kenaikan suhu global, pergeseran pola hujan, serta meningkatnya frekuensi bencana alam. Dampak fenomena ini telah nyata memengaruhi berbagai sektor vital kehidupan manusia, mulai dari aspek pertanian hingga kesehatan dan ekonomi.

United Nations Framework Convention on Climate Change (UNFCCC) (dalam Melo & Rahmadani, 2022, hlm. 41) mendefinisikan perubahan iklim sebagai pergeseran pola cuaca dan komposisi atmosfer bumi yang melampaui variabilitas iklim alami dalam jangka waktu tertentu. Mahardika, dkk. (2024, hlm. 236) perubahan iklim adalah pergeseran jangka panjang suhu dan pola cuaca yang dapat dipicu oleh faktor alami, salah satunya melalui variasi siklus matahari. Ahsanti, dkk. (2022, hlm. 20) perubahan iklim dipicu oleh fenomena pemanasan global (global warming), yaitu kondisi di mana suhu atmosfer bumi mengalami kenaikan secara signifikan. Berdasarkan kalimat di atas, disimpulkan bahwa perubahan iklim adalah pergeseran kondisi cuaca dan komposisi atmosfer jangka panjang yang dipicu oleh pemanasan global serta faktor biotik- abiotik, yang berdampak signifikan pada peningkatan bencana alam serta gangguan di sektor pertanian, kesehatan, dan ekonomi.

b. Jenis-Jenis Konsep Iklim dan Perubahannya

Musim di Indonesia memiliki beberapa jenis. Adapun jenis-jenis perubahan musim menurut Lukum, dkk. (2023, hlm. 117), sebagai berikut :

1) Musim barat

Musim barat biasanya terjadi pada bulan oktober hingga maret, pada bulan tersebut terjadi musim penghujan di seluruh wilayah indonesia dengan curah hujan tinggi.

2) Musim timur

Musim timur biasanya terjadi pada bulan april hingga september, bulan tersebut terjadi musim kemarau dimana seluruh daerah di indonesia mengalami dampak dari gelombang panas.

Selain itu, Mahilah (2022, hlm. 221) memaparkan beberapa jenis iklim yang ada di dunia, diantaranya:

1) Iklim Tropis

Wilayah tropis terletak di sekitar garis khatulistiwa, tepatnya di antara $23,5^{\circ}$ LU hingga $23,5^{\circ}$ LS, meliputi area seperti Asia Tenggara, Asia Selatan, Afrika Tengah, serta Amerika Tengah. Dikenal sebagai iklim matahari karena terpapar sinar surya sepanjang tahun, kawasan ini memiliki ciri khas suhu rata-rata yang tinggi, curah hujan melimpah, tekanan udara rendah yang teratur, serta penyinaran matahari yang stabil.

2) Iklim Subtropis

Terletak di antara lintang $23,5^{\circ}$ hingga 40° LU/LS, iklim ini menjadi transisi antara wilayah tropis dan sedang yang mencakup negara seperti Jepang, Korea, Australia, dan Turki. Karakteristik utamanya adalah kepemilikan empat musim (panas, gugur, dingin, semi) dengan suhu yang tidak terlalu ekstrem, serta terbagi menjadi tipe Mediterania (basah di musim dingin) dan tipe China (basah di musim panas).

3) Iklim Sedang

Iklim sedang mendominasi wilayah lintang 40° hingga $66,5^{\circ}$ LU/LS, terutama di sebagian besar Eropa dan Amerika Serikat, dengan variasi tipe seperti iklim laut, pendidikn, stepa, dan benua lembap. Ciri menonjol dari zona ini adalah

kondisi tekanan udara yang sangat fluktuatif, seringnya terjadi badai mendadak, serta tingginya aktivitas gerakan udara siklonik.

4) Iklim Dingin (Kutub)

Berada di wilayah kutub pada lintang di atas $66,5^{\circ}$ LU/LS, iklim ini didominasi oleh suhu ekstrem dan keberadaan salju abadi sepanjang tahun. Terbagi menjadi iklim es dan tundra, kawasan ini memiliki musim dingin yang sangat panjang, sementara musim panasnya berlangsung singkat dengan suhu yang hanya mencapai kategori sejuk

4. Media *Eduncandy*

a. Pengertian Media *Eduncandy*

Media merupakan salah satu penunjang keberhasilan dan penunjang efektifitas berlangsungnya suatu pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran adalah *medieducandy*. Hadirnya *educandy*, pendidik tidak hanya menyampaikan materi secara konvensional, tetapi juga dapat menyajikannya melalui media digital yang kreatif. Tersebut tentu akan memberikan variasi dalam strategi pembelajaran dan membantu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan. Oleh karena itu, penggunaan *educandy* sebagai media pembelajaran digital merupakan langkah inovatif untuk memperkaya pengalaman belajar murid sekaligus meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Sumardi dan Armad (2022, hlm. 2) menyatakan bahwa *Educandy* adalah media pembelajaran interaktif gratis dengan fitur utama berupa kuis untuk mendukung proses belajar mengajar.. Media tersebut memungkinkan pendidik membuat berbagai jenis permainan edukatif, seperti mencocokkan kata, pilihan ganda, teka-teki silang, dan pencarian kata, yang kemudian dapat dimainkan oleh murid. *Educandy* tidak hanya tersedia dalam bentuk laman web, tetapi juga dapat diunduh sebagai aplikasi secara gratis oleh pendidik maupun murid di berbagai perangkat, seperti komputer, tablet, atau ponsel.

Menurut Ferdianti dan Anwar (2023, hlm. 18) menguraikan bahwa *educandy* merupakan salah satu aplikasi berbasis web yang digunakan untuk membuat kuis interaktif. Media tersebut memungkinkan siapa saja untuk mengakses, membuat, dan memainkan kuis dengan mudah. *Educandy* memiliki tiga

fitur permainan utama, yaitu words, *Matching Pairs*, dan *Quiz Questions*. Ketiga fitur utama tersebut dapat dikembangkan menjadi berbagai jenis permainan edukatif lainnya, seperti word search, hangman, anagrams, noughts & crosses, crosswords, match-up, memory, dan multiple choice. Ragam permainan yang ditawarkan, *educandy* menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dan mampu meningkatkan keterlibatan murid dalam proses belajar. Sehingga, *educandy* merupakan media berbasis aplikasi web yang dirancang untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif.

Sejalan dengan itu, Fadhilah (2022, hlm. 53) menjelaskan bahwa media *educandy* merupakan media permainan edukasi berbasis aplikasi web yang dapat digunakan untuk pembelajaran daring maupun tatap muka. *Educandy* memiliki slogan yaitu "making learning sweeter" (membuat belajar terasa lebih manis), tampilan warna-warni yang cerah dan menarik membuatnya terasa ceria, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tidak membosankan, dan memotivasi siswa untuk aktif belajar.

Menurut Khorimah, dkk. (2023, hlm. 158) mendefinisikan bahwa *educandy* adalah media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran di kelas. Media ini memungkinkan penyusunan kuis interaktif, seperti pencarian kata, anagram, atau pilihan ganda, secara cepat tanpa memerlukan kemampuan pemrograman khusus. Murid dapat mengaksesnya melalui perangkat seluler, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan memotivasi. Pendidik cukup memasukkan materi pelajaran, seperti konsep IPAS atau studi sosial tentang budaya Sunda di Sumedang, kemudian membagikan tautan permainan beserta analisis hasil belajar secara real-time. Maka dari itu, *educandy* selaras dengan kurikulum nasional Indonesia dan mengubah pembelajaran menjadi aktivitas yang menyenangkan serta bermakna.

Adapun menurut Halimah dan Jasiah (2025, hlm. 752) memaparkan bahwa *educandy* adalah media berbasis web dengan slogan "*Making Learning Sweeter*" atau "Membuat Belajar Lebih Manis". Media inovatif ini memungkinkan pendidik, siswa, atau siapa pun untuk membuat.

permainan belajar daring yang menarik dalam waktu singkat dan tanpa repot. Tampilan *educandy* mudah dipahami bahkan oleh pengguna pemula, sehingga ideal untuk mendukung pembelajaran interaktif di kelas. Penggunaan *educandy* menjadi solusi strategis dalam menjembatani kebutuhan teknologi di era digital, sekaligus memastikan bahwa esensi belajar tetap bermakna melalui pendekatan bermain sambil belajar yang fleksibel untuk digunakan baik dalam moda pembelajaran tatap muka maupun daring.

Media tersebut memungkinkan pendidik maupun murid untuk mengakses, membuat, dan memainkan berbagai jenis permainan edukatif, seperti mencocokkan kata, pilihan ganda, dan teka-teki silang. Tampilan antarmuka yang ceria dan slogan "membuat belajar lebih manis," *educandy* hadir sebagai solusi alternatif bagi pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang tidak monoton. Media tersebut fleksibel digunakan dalam berbagai situasi, baik pembelajaran tatap muka, daring, maupun luring. *Educandy* memiliki tiga fitur utama words, *Matching Pairs*, dan *Quiz Questions* yang dapat dikembangkan menjadi permainan seperti word search, hangman, anagrams, dan lainnya. *Educandy* dapat membangkitkan semangat belajar murid melalui pendekatan yang menyenangkan dan kreatif, sehingga dapat meningkatkan motivasi serta efektivitas pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, disimpulkan bahwa *educandy* adalah media pembelajaran berbasis web dan aplikasi yang memungkinkan pendidik membuat kuis serta permainan edukatif interaktif secara mudah untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, kreatif, dan efektif.

b. Manfaat Media *Eduncandy*

Abidin, dkk (2022, hlm. 10) mengatakan bahwa *educandy* 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. Penggunaan *educandy*, pendidik dapat membuat berbagai jenis permainan edukatif seperti kuis, teka-teki silang, pencocokan kata, dan aktivitas interaktif lainnya hanya dari satu set data atau materi pembelajaran. Rizqi dan Zulherman (2025, hlm. 1906) mengatakan bahwa manfaat *educandy* dapat mempermudah pendidik dalam menciptakan kuis edukatif yang bervariasi dalam waktu singkat untuk

meningkatkan berbagai aspek kemampuan murid. Fatayan, dkk. (2025, hlm. 391) memaparkan bahwa media *educandy* dapat membantu pendidik dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, serta untuk menilai tingkat kelayakan, keefektifan media tersebut untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun menurut Widiastuti, dkk. (2021, hlm. 2084) media *educandy* memudahkan pendidik untuk membuat dan menyimpan kumpulan soal agar bisa digunakan kembali.

Berdasarkan berbagai pendapat ahli tersebut, disimpulkan bahwa *educandy* merupakan media pembelajaran digital yang sangat bermanfaat bagi pendidik untuk menciptakan kuis dan permainan edukatif secara praktis dalam waktu singkat. Penggunaan media tersebut tidak hanya membantu pendidik dalam mengelola dan menyimpan soal secara efisien, tetapi juga berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar serta berbagai aspek kemampuan murid melalui pembelajaran yang berbasis teknologi dan interaktif.

c. Fitur Media *Eduncandy*

Menurut Amir, dkk. (2024, hlm. 3) menjelaskan bahwa dalam sebuah *game educandy* memiliki 3 fitur, yaitu words, *Matching Pairs*, dan *Quiz Questions*. Motallip dan Wachidah (2024, hlm. 786) menyatakan bahwa, *educandy* memiliki 3 fitur permainan utama, yaitu Words, *Matching Pairs*, dan *Quiz Questions*. Ketiga fitur tersebut dapat dikembangkan menjadi berbagai jenis permainan interaktif yang mendukung proses pembelajaran. Khotimah, dkk. (2023, hlm. 158) memaparkan bahwa *educandy* memiliki banyak fitur permainan kuis yang menarik diantaranya yaitu words, *Matching Pairs*, dan *Quiz Questions* yang dapat dikreasikan lagi menjadi beberapa permainan. Gita dan Zaitun (2024, hlm. 1823) meenyebutkan bahwa *educandy* mempunyai 3 fitur permainan inti, yaitu words, *Matching Pairs*, dan *Quiz Questions*. Namun, 3 fitur itu dapat dikreasikan menjadi beberapa jenis permainan lagi, seperti *word search*, *hangman*, *anagrams*, *nought & crosses*, *crosswords*, *match-up*, *memory*, dan *multiple choice*. Adapun menurut Widiastuti, dkk. (2021, hlm. 2084) *educandy* mempunyai 3 fitur permainan inti, yaitu words, *Matching Pairs*, dan *Quiz Questions*.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *educandy* adalah platform pembelajaran berbasis teknologi yang memiliki tiga fitur utama,

yaitu words, *Matching Pairs*, dan *Quiz Questions*. Ketiga fitur inti tersebut dapat dikembangkan menjadi berbagai jenis permainan interaktif yang bervariasi, antara lain:

- 1) Fitur Words, melalui fitur ini pendidik dapat dikreasikan menjadi permainan word search, anagrams, dan hangman.
- 2) Fitur *Matching Pairs*, melalui fitur ini pendidik dapat dikembangkan menjadi permainan match- up, memory game, crosswords, serta noughts & crosses.
- 3) *Fitur Quiz Questions*, fitur ini berfungsi untuk memfasilitasi pembuatan kuis dalam bentuk pilihan ganda (*multiple choice*)

Keberagaman fitur tersebut memungkinkan pendidik untuk mengubah materi pelajaran menjadi aktivitas yang menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan murid serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna

d. Kelebihan Media *Eduncandy*

Motallip dan Wachidah (2024, hlm. 799) memaparkan beberapa kelebihan aplikasi *educandy*, diantaranya:

- 1) Memiliki beragam jenis permainan kata

Media *educandy* memiliki setidaknya tiga fitur utama yang dapat dikreasikan menjadi delapan jenis model permainan. Fitur-fitur atau jenis permainan ini dapat dipergunakan untuk membantu murid berpikir kritis dan tidak sembarangan dalam mengerjakan kuis.

- 2) Memudahkan pendidik untuk membuat kuis sesuai kebutuhan\

Banyaknya tawaran fitur dalam permainan *educandy* mempermudah pendidik dalam merancang kuis dengan kurun waktu hitungan menit namun dapat disesuaikan dengan kebutuhan tes murid.

- 3) Fleksibel untuk dapat mengakses media *educandy* sangatlah mudah

Murid dapat menggunakan dimana saja dan kapan saja hanya melalui gadget atau PC. Selain itu, media *educandy* ini tidak mengharuskan pengguna untuk mendownload aplikasi ini. Seringkali murid mengeluh karena malas mengunduh aplikasi belajar akibat memori penyimpanan penuh. Dengan menggunakan media *educandy*, murid tidak perlu mengunduh aplikasinya.

4) Menjadikan latihan soal lebih menyenangkan

Dengan tampilan warna yang berwarna-warni tentunya menumbuhkan semangat dan memotivasi belajar murid. Lay Out dari *educandy* sangat menggemaskan namun mudah dipahami sekalipun oleh orang awam. Maka dari itu, dengan memanfaatkan media *educandy* ini murid tidak merasakan yang namanya ketegangan ketika mengerjakan kuis atau soal yang selama ini dirasakan.

Adapun menurut Savitri, dkk. (2022, hlm. 84) menjelaskan kelebihan *educandy* adalah langkah-langkah dalam pembuatan *game* lebih sederhana dan lebih cepat sehingga memudahkan pendidik. Pendidik bisa mengkreasikan berbagai permainan yang akan diberikan kepada peserta didik. Murid juga tidak jenuh selama mengerjakan soal karena dapat mengerjakannya seperti sedang bermain *game*. Di dalam kelas, murid dapat mengakses materi secara bersamaan melalui *smartphone* masing-masing, sehingga setiap murid dapat berpartisipasi aktif secara individu, atau pendidik dapat menggunakan fitur berbagi layar dengan proyektor agar hanya pendidik yang mengoperasikan aplikasi dan menampilkan konten kepada seluruh murid secara kolektif.

Menurut Ulya (2021, hlm. 62) menjelaskan kelebihan *educandy*, *educandy* merupakan media pembelajaran yang fleksibel dan dapat digunakan baik di kelas maupun dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Sementara itu, dalam PJJ, *educandy* memungkinkan murid mengakses kuis atau permainan edukatif secara mandiri dari rumah dengan menggunakan perangkat dan koneksi internet, sehingga pembelajaran tetap berjalan efektif meskipun tanpa tatap muka langsung. Dengan demikian, *educandy* menjadi media pembelajaran yang praktis dan adaptif untuk berbagai situasi pembelajaran. Media *educandy* memiliki berbagai kelebihan yang menjadikannya media pembelajaran yang efektif dan menarik. Pertama, *educandy* menyediakan beragam jenis permainan kata yang dapat membantu murid berpikir kritis dan tidak sembarangan dalam mengerjakan kuis. Kedua, media ini memudahkan pendidik dalam membuat kuis sesuai kebutuhan dengan cepat dan fleksibel, sehingga dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Ketiga, *educandy* sangat mudah diakses oleh murid kapan saja dan di mana saja tanpa perlu mengunduh aplikasi, cukup melalui gadget atau PC dengan koneksi internet.

Keempat, tampilan yang berwarna-warni dan interaktif membuat latihan soal menjadi lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi belajar murid.

Menurut Maryanti, dkk. (2022, hlm. 32), kelebihan media *educandy* meliputi:

- 1) Menyediakan beragam jenis permainan kata yang menarik.
- 2) Memudahkan pendidik dalam menciptakan kuis yang bervariasi.
- 3) Membantu murid memahami materi pelajaran dengan lebih mudah.
- 4) Efektif untuk mengulas dan mengukur pemahaman murid.
- 5) Dilengkapi fitur-fitur menyenangkan saat mengerjakan soal.
- 6) Meningkatkan semangat belajar siswa melalui kemasan berbasis permainan.
- 7) Berfungsi sebagai *assessment for learning* guna memantau pemahaman siswa selama proses pembelajaran.

Menurut Utami, dkk. (2023, hlm. 106), kelebihan media *educandy* dalam pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Menyediakan berbagai *game* atau permainan kata yang dapat dimainkan.
- 2) Mendorong pendidik untuk menyiapkan kuis yang beragam.
- 3) Efektif dalam menilai pemahaman murid.
- 4) Membuat latihan soal menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, disimpulkan bahwa kelebihan media *educandy*, yaitu:

- 1) Media ini menawarkan fleksibilitas akses tanpa perlu mengunduh aplikasi.
- 2) Kemudahan pembuatan kuis yang cepat dan variatif.
- 3) Tampilan visual ceria yang mampu mentransformasikan latihan soal menjadi permainan interaktif untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan aktif murid.

e. Kekurangan Media *Eduncandy*

Nabila dan Indriwardhani (2022, hlm. 1426) menjelaskan kekurangan utama dari permainan anagram berbasis media *educandy* adalah tampilan huruf yang disajikan terlalu kecil, sehingga murid mengalami kesulitan saat memencet opsi jawaban yang tepat. Ukuran huruf dan kotak huruf yang kecil ini membuat murid sering salah menekan pilihan yang diinginkan, yang pada akhirnya dapat mengurangi poin atau skor mereka dalam permainan. Kondisi tersebut juga menimbulkan ketidaknyamanan dan hambatan dalam proses pembelajaran,

terutama ketika murid menggunakan perangkat dengan layar kecil seperti ponsel. Beberapa murid mengungkapkan bahwa tombol-tombol pada aplikasi tersebut sulit untuk dipencet karena ukurannya yang kecil dan letaknya yang berdekatan, sehingga menyulitkan mereka dalam menyusun pemahaman dengan benar. Hal tersebut menjadi kendala tersendiri meskipun secara umum murid merasa senang dan terbantu dengan penggunaan aplikasi ini dalam melatih pemahaman Bahasa Jerman. Kekurangan ini menunjukkan bahwa meskipun aplikasi *educandy* memiliki tampilan yang menarik dan interaktif, aspek ergonomis dan kemudahan penggunaan pada perangkat tertentu perlu diperbaiki agar pengalaman belajar menjadi lebih optimal dan tidak mengganggu konsentrasi murid saat bermain anagram.

Selanjutnya Motallip dan Wachidah (2024, hlm. 799) memaparkan beberapa kelemahan *educandy*, diantaranya:

1) Ketergantungan internet

Educandy merupakan media berbasis software maka dari itu diperlukannya akses internet ketika kita hendak membukanya.

2) Keterbatasan fitur gratis

Penggunaan media *educandy* ini memang memudahkan pendidik dalam membuat kuis yang beragam dengan fitur yang ditawarkan. Akan tetapi, dari banyaknya fitur yang ditawarkan terdapat beberapa fitur yang terkunci dan harus melakukan *upgrade* terhadap aplikasi tersebut.

3) Pembuat kuis (author) tidak dapat mengetahui hasil akhir

Pembuat kuis (author) pada *educandy* tidak dapat mengetahui nilai yang diperoleh pengakses kuisnya. Meskipun hal ini bisa diatasi dengan tangkapan layar sebagai bukti, cara tersebut tetap dinilai kurang efektif.

Adapun menurut Savitri, dkk. (2022, hlm. 84) menjelaskan kelemahan *educandy*, yaitu pendidik tidak dapat langsung melihat rekap nilai murid yang telah mengerjakan soal, pendidik harus meminta screenshot dari murid dan jika sudah mengerjakan soalnya, jumlah karakter dalam *educandy* terbatas sehingga soal yang dimasukkan tidak bisa terlalu panjang seperti dalam soal bacaan, terutama pada pelajaran bahasa.

Menurut Utami, dkk. (2023, hlm. 106), kekurangan *game educandy* dalam pembelajaran meliputi:

- 1) Tidak cocok untuk materi yang melibatkan rumus atau perhitungan, seperti matematika.
- 2) Nilai yang dihasilkan tidak dapat dijadikan acuan penilaian formal, melainkan hanya sebagai latihan berbasis permainan.
- 3) Memerlukan kuota internet untuk mengaksesnya.

Menurut Fadhilah (2022:60), kekurangan dan faktor penghambat pembelajaran *educandy* meliputi:

- 1) Pendidik tidak dapat memantau hasil evaluasi secara langsung, melainkan melalui tangkapan layar (screenshot) yang dikirim murid.
- 2) Hanya dapat diakses melalui jaringan internet.

Berdasarkan beberapa informasi di atas, dapat disimpulkan bahwa media *educandy* memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan untuk meningkatkan kualitas penggunaan dalam pembelajaran. Antara lain:

- 1) Tampilan huruf yang terlalu kecil, sehingga murid kesulitan dalam memilih opsi jawaban yang tepat, terutama saat menggunakan perangkat dengan layar kecil.
- 2) Media ini sangat bergantung pada koneksi internet yang stabil, yang dapat menjadi kendala di beberapa kondisi.
- 3) Fitur gratis yang disediakan juga terbatas, sehingga pengguna harus melakukan *upgrade* untuk mengakses fitur tambahan.
- 4) Pembuat kuis tidak dapat langsung melihat hasil atau nilai akhir murid secara otomatis, sehingga proses pemantauan hasil belajar menjadi kurang efektif dan memerlukan cara alternatif seperti meminta tangkapan layar dari murid.
- 5) Jumlah karakter yang dapat dimasukkan ke dalam soal juga terbatas, sehingga kurang cocok untuk soal yang membutuhkan teks panjang, terutama dalam pembelajaran bahasa.

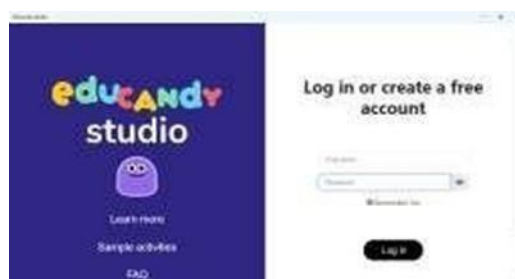
f. Cara Penggunaan Media *Eduncandy*

- 1) Langkah pertama, masuk ke dalam website dengan menggunakan link <https://www.eduncandy.com/> atau dapat juga masuk melalui media yang

tersedia pada *Playstore* atau *Appstore*. Ketika sudah masuk atau sudah mengklik aplikasi, maka akan muncul tampilan sebagai berikut.



Gambar 2.1 Tampilan Web *Educandy*



Gambar 2.2 Tampilan *Educandy*

- 2) Langkah kedua, setelah berhasil masuk ke dalam aplikasi. Login menggunakan email/username dan juga password atau bisa juga dengan membuat akun baru.



Gambar 2.3 Tampilan *Log In*

- 3) Langkah ketiga, jika sudah masuk maka akan muncul seperti tampilan di bawah. Untuk membuat kuis klik “*create a new activity*” dan pilihlah salah satu dari ketiga model permainan yang telah disediakan.



Gambar 2.4 Tampilan Model Permainan

- 4) Langkah keempat, jika sudah memilih salah satu, maka akan muncul halaman untuk mengisi nama kuis.



Gambar 2.5 Tampilan Pada Saat Mengisi Nama Kuis

- 5) Membuat pertanyaan yang akan dimuat dalam permainan *eduncandy*. Pertanyaan di buat dengan cara menekan “text” pada bagian word (or question) dan jawaban yang benar dibuat dengan menekan “text” pada match (or answer”).



Gambar 2.6 Tampilan pada Saat Menyusun Soal

- 6) Langkah terakhir, setelah membuat kuis pendidik membuat link atau kode yang nantinya akan diberikan kepada murid.



Gambar 2.7 Tampilan Link atau Kode Yang akan Di Share Oleh Pendidik

Selanjutnya terdapat langkah-langkah yang dilakukan murid dalam menggunakan *eduncandy*, yaitu:

- 1) Langkah pertama, murid diharapkan untuk mengunduh aplikasi *eduncandy* dengan cara membuka aplikasi *play store/app store* pada ponsel masing-masing, kemudian ketik *eduncandy* pada kolom pencarian dan unduh aplikasi tersebut



Gambar 2.8 Tampilan pada Saat Mengunduh Aplikasi

- 2) Langkah kedua, murid memasukkan kode untuk bermain kuis. Setelah aplikasi *eduncandy* terunduh, bukalah aplikasi tersebut sehingga akan muncul tampilan. Kemudian masukkan kode kuis yang telah diberikan oleh pendidik.



Gambar 2.9 Tampilan pada Saat Memasukan Kode

- 3) Langkah terakhir, murid mengisi kuis pada aplikasi *eduncandy*



Gambar 2.10 Tampilan pada Saat Murid Mengisi Kuis

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini tentunya memerlukan banyak referensi yang telah dilaksanakan para peneliti terdahulu untuk memperkuat proses penelitian ini. Maka dari itu, penulis mengacu pada beberapa penelitian dengan permasalahan yang hampir sama atau relevan dengan penelitian ini.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Judul	Penulis	Tahun	Hasil Penelitian	Analisis Hasil Penelitian	
					Persamaan	Perbedaan
1.	Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Think Pair Share</i> Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Sekolah Dasar	Sari, dkk.	2025	Model <i>cooperative learning type</i> TPS dapat meningkatkan hasil belajar belajar IPAS murid Sekolah dasar	Penelitian menggunakan model <i>cooperative learning type</i> TPS dan pendekatan kuantitatif dan penelitian di jenjang sd	Penelitian ini tidak menggunakan media <i>educandy</i> dan berbeda tempat penelitian serta penelitian tidak menggunakan kuasi eksperimen
2	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Think Pair Share</i> (TPS) Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 98 Palembang	Yuliansyah	2025	Model <i>cooperative learning type</i> TPS dapat meningkatkan hasil belajar IPAS murid Sekolah Dasar	Penelitian menggunakan model <i>cooperative learning type</i> TPS dan pendekatan kuantitatif, kuasi eksperimen dan penelitian di jenjang SD	Penelitian ini tidak menggunakan media <i>educandy</i> dan berbeda tempat penelitian.

3	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Think Pair Share</i> (TPS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 091374 Naga Sariibu	Tungkir, dkk.	2025	Model <i>cooperative learning tipe</i> TPS dapat meningkatkan hasil belajar IPAS murid Sekolah Dasar	Penelitian menggunakan model <i>cooperative learning type</i> TPS dan pendekatan kuantitatif, kuasi eksperimen dan penelitian jenjang SD	Penelitian ini tidak menggunakan media <i>educandy</i> dan berbeda tempat penelitian.
4	Pengaruh Model <i>Game Based Learning</i> Berbantuan <i>Educandy</i> Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	Audina dan Ramadan	2025	Media pembelajaran <i>educandy</i> dapat meningkatkan hasil belajar IPAS murid Sekolah Dasar	Penelitian menggunakan media <i>educandy</i> dan kelas IV di jenjang SD serta menggunakan pendekatan kuantitatif, kuasi eksperimen.	Penelitian ini tidak menggunakan model <i>cooperative type</i> TPS dan berbeda tempat penelitian.
5	Penggunaan <i>Educandy</i> Dan Dampaknya Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa	Kholfadina dan Maryani	2022	Media pembelajaran <i>educandy</i> dapat meningkatkan hasil belajar IPAS murid Sekolah Dasar	Penelitian menggunakan media <i>educandy</i> dan di jenjang SD serta menggunakan pendekatan kuantitatif, kuasi Eksperimen	Penelitian ini tidak menggunakan model <i>cooperative type</i> TPS dan berbeda tempat penelitian.
6	<i>The Influence of ICT-Based Think</i>	Anggraini, dkk.	2024	Model <i>think pair share</i>	Penelitian menggunakan	Penelitian ini tidak

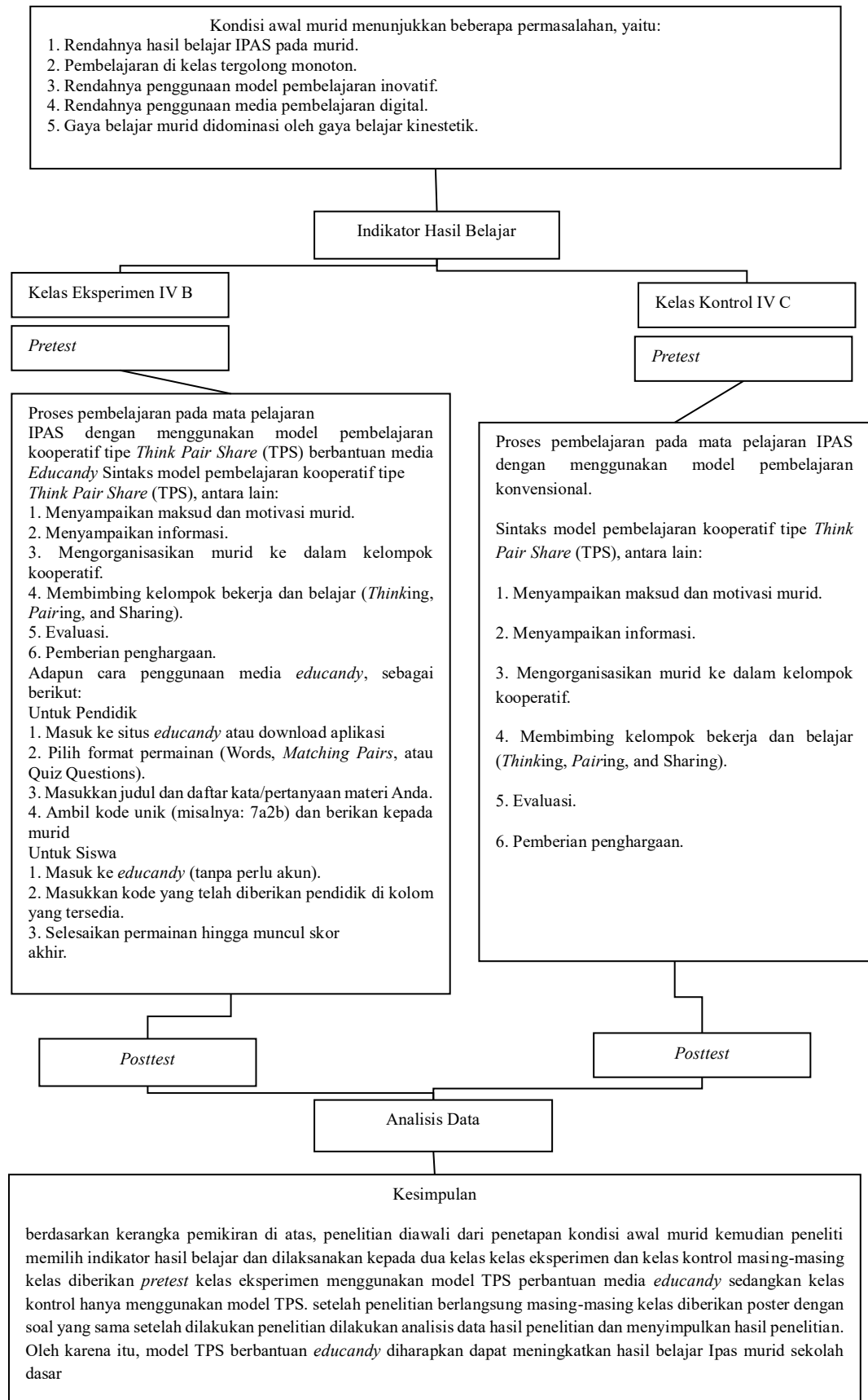
	<i>Pair Share Type Cooperative Learning Method (Quizlet) on Student Learning Outcomes on Plant Reproductive Systems</i>			Berbantuan quizlet secara signifikan meningkatkan hasil belajar murid	model <i>think pair share</i> , meneliti hasil belajar dan menggunakan pendekatan kuantitatif, kuasi eksperimen	Menggunakan media <i>educandy</i> dan berbeda tempat penelitian.
--	---	--	--	---	---	--

C. Kerangka Pemikiran

Menurut Santi dan Isyanto (2023, hlm. 1568) Kerangka pemikiran adalah alur pikir peneliti sebagai dasar-dasar pemikiran untuk memperkuat sub fokus yang menjadi latar belakang dari penelitian ini. Kerangka pemikiran berfungsi untuk memperindah subfokus atau aspek- aspek tertentu yang menjadi bagian penting dari latar belakang masalah. Kerangka pemikiran menjabarkan hubungan antara teori-teori yang relevan dengan fenomena yang diteliti, sehingga membantu memperjelas sudut pandang dan pendekatan yang digunakan dalam penelitian. Selain itu kerangka pemikiran juga berperan sebagai pedoman dalam menguraikan masalah, tujuan, serta langkah- langkah analisis yang akan dilakukan, sehingga penelitian memiliki struktur tahapan analisis penelitian yang terarah dan sistematis.

Menurut Listiana dan Anam (2025, hlm. 148), kerangka berpikir merupakan rencana atau panduan sistematis yang menunjukkan cara seorang peneliti menghubungkan berbagai konsep serta ide sentral dalam penelitiannya guna memudahkan penyelesaian pertanyaan penelitian yang sedang diteliti. Sejalan dengan pandangan tersebut, Dedy dan Alfandy (2022, hlm. 21) mengemukakan bahwa kerangka pemikiran pada dasarnya merupakan urutan logis dari pola pikir peneliti dalam upaya memecahkan masalah penelitian, kemudian dituangkan secara terstruktur dalam bentuk bagan untuk menggambarkan alur keterkaitan antarvariabel. Sehingga, dapat dipahami bahwa kerangka berpikir berfungsi untuk fondasi teoretis yang mengarahkan seluruh proses investigasi agar tetap fokus pada

tujuan penelitian yang telah ditetapkan. Adapun kerangka pemikiran pada penelitian tersebut, sebagai berikut:



Gambar 2.11 Kerangka Pemikiran

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Asumsi ini berfungsi sebagai landasan awal yang mendasari penyusunan hipotesis, pemilihan metode, dan interpretasi hasil penelitian. Menurut Prasetyo, dkk. (2022, hlm. 383) asumsi penelitian merupakan proposisi dasar yang digunakan sebagai titik tolak dalam melakukan suatu kajian. Kusumawati (2023, hlm. 18) memaparkan bahwa asumsi penelitian merupakan pernyataan-pernyataan yang melandasi kerangka berpikir peneliti dalam merumuskan masalah dan menyusun hipotesis sebelum penelitian tersebut dilaksanakan. Sholehah, dkk. (2025, hlm. 235) menjelaskan bahwa asumsi adalah kebenaran yang tidak perlu diuji lagi dan menjadi fondasi utama bagi peneliti dalam menafsirkan data yang ditemukan. Sejalan dengan itu, Amrulloh, dkk. (2023, hlm. 273) menyatakan bahwa asumsi merupakan anggapan dasar dalam suatu penelitian yang diyakini kebenarannya oleh peneliti. Adapun Firdaus, dkk. (2023, hlm. 207) mengatakan bahwa asumsi dipandang sebagai keyakinan dasar peneliti terhadap subjek yang diteliti yang nantinya akan memengaruhi seluruh desain dan interpretasi penelitian.

Berdasarkan pengertian di atas, disimpulkan bahwa asumsi penelitian merupakan keyakinan dasar yang diterima sebagai kebenaran mutlak tanpa perlu dibuktikan lagi untuk menjadi fondasi utama dalam sebuah kajian ilmiah. Pernyataan-pernyataan ini berfungsi sebagai titik tolak yang melandasi kerangka berpikir peneliti saat merumuskan masalah dan menyusun hipotesis sebelum penelitian dilaksanakan. Secara fungsional, asumsi menjadi pijakan awal yang mendasari pemilihan metode serta proses interpretasi data di lapangan secara konsisten. Keberadaannya sangat krusial karena setiap keputusan dalam desain penelitian sangat dipengaruhi oleh persepsi awal peneliti terhadap subjek yang diteliti. Asumsi berperan sebagai pengikat logika penelitian agar seluruh alur studi memiliki landasan teoretis yang kuat dan terarah. Peneliti berasumsi bahwa menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) berbantuan aplikasi *Eduncandy* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS karena model yang diterapkan berpusat kepada murid, meningkatkan keterlibatan aktif murid selama proses pembelajaran. Hal ini didukung dengan penelitian Riris, Simamora, & Sidabutar (2023, hlm. 186) yang menyebutkan bahwa “pembelajaran menjadi lebih efektif

apabila pendidik dapat menggunakan model pembelajaran efektif sesuai dengan karakteristik murid dan membuat mereka tertarik terhadap materi yang diajarkan secara perlahan maka hasil belajar murid dapat meningkat”.

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis sangat penting dalam proses ilmiah karena membantu peneliti untuk fokus pada aspek tertentu yang akan dijelaskan lebih mendalam guna memperoleh kesimpulan yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan oleh peneliti. Menurut Siregar, dkk. (2024, hlm. 94) hipotesis adalah sebuah taksiran atau referensi sementara yang dirumuskan berdasarkan pengamatan awal terhadap fakta-fakta atau kondisi yang diamati. Hamdani dan Sa'diyah (2025, hlm. 67) menyatakan bahwa hipotesis adalah sebuah dugaan yang sifatnya sementara terhadap masah yang diangkat. Junaedi dan Wahab (2023, hlm. 142) mendeskripsikan bahwa hipotesis yakni dugaan yang mungkin benar atau salah, hipotesis akan ditolak jika salah dan akan diterima jika faktor-faktor membenarkannya. Sejalan dengan itu, Nandika, dkk. (2023, hlm. 7) mengatakan bahwa hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan.

Adapun menurut Maskhuliah, dkk. (2025, hlm. 425) hipotesis penelitian adalah pernyataan yang dapat diuji secara empiris dan berfungsi sebagai dasar untuk penelitian lebih lanjut. Hipotesis sangat penting dalam proses ilmiah karena membantu peneliti untuk fokus pada aspek tertentu yang akan dijelaskan lebih mendalam guna memperoleh kesimpulan yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan.

Adapun hipotesis pada penelitian tersebut, sebagai berikut:

1) Hipotesis rumusan masalah pertama

H0 : Jika pendidik tidak melaksanakan pembelajaran IPAS dengan menggunakan model *Cooperative Learning Type Think Pair Share* (TPS) berbantuan media *eduncandy* sesuai sintaksnya maka hasil belajar tidak meningkat.

H1 : Jika pendidik melaksanakan pembelajaran IPAS dengan menggunakan model *Cooperative Learning Type Think Pair Share* (TPS) berbantuan

media *eduncandy* sesuai sintaksnya maka hasil belajar meningkat.

2) Hipotesis rumusan masalah kedua

H0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan dari penggunaan model *Cooperative Learning Type Think Pair Share* (TPS) berbantuan media *eduncandy* terhadap hasil belajar.

H1 : Terdapat perbedaan yang signifikan dari penggunaan model *Cooperative Learning Type Think Pair Share* (TPS) berbantuan media *eduncandy* terhadap hasil belajar.

3) Hipotesis rumusan masalah ketiga

H0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *Cooperative Learning Type Think Pair Share* (TPS) berbantuan *eduncandy* terhadap hasil belajar IPAS.

H1 : Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *Cooperative Learning Type Think Pair Share* (TPS) berbantuan *eduncandy* terhadap hasil belajar IPAS