

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Pengertian Belajar menurut Sihite (2024:2), adalah perubahan perilaku atau potensi perilaku yang relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman atau latihan. Proses ini terjadi melalui interaksi antara stimulus dan respons, yang membantu seseorang memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki sikap, dan memperkuat kepribadian. Dalam kehidupan sehari-hari, hampir semua aktivitas manusia pada dasarnya adalah kegiatan belajar, baik yang disadari maupun tidak. Pengalaman yang berulang dari aktivitas tersebut kemudian melahirkan pengetahuan baru yang terus berkembang.

Pandangan Senada dengan pendapat Ariani, dkk (2022:2), mengungkapkan bahwa belajar adalah proses di mana perilaku seseorang muncul atau berubah sebagai respon terhadap suatu situasi. Sejalan dengan pandangan *hilgard* dan *marquis*, belajar dipahami sebagai proses memperoleh ilmu melalui pengalaman, latihan, atau pembelajaran sehingga menimbulkan perubahan dalam diri individu. Tokoh-tokoh pendidikan yang dipengaruhi aliran behaviorisme, seperti *witherington*, *crow and crow*, serta *hilgard*, menekankan bahwa belajar pada dasarnya terjadi melalui hubungan antara stimulus dan respons. Dengan kata lain, belajar ditandai oleh adanya perubahan perilaku akibat pengalaman atau latihan.

Sementara itu, menurut Sudirman, dkk (2023:1) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Definisi belajar dapat juga diartikan sebagai segala aktivitas psikis yang dilakukan oleh setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar.

Di sisi lain, menurut Mardiani (2025:1) Belajar merupakan proses yang selalu terjadi pada manusia, baik proses secara sederhana sampai pada proses yang sangat rumit. Merupakan proses yang direncanakan maupun tidak. Proses ini yang terjadi pada diri manusia dengan dorongan dari dalam diri manusia (instrinsik) maupun dari luar manusia (ekstrinsik). Secara etimologis ‘belajar’ merupakan kondisi aktif yang terjadi pada diri manusia untuk mendapatkan perubahan pengetahuan, sikap dan ketrampilan baru. Oleh karena itu sangat penting mengetahui proses terjadi ”aktivasi” belajar pada manusia untuk menemukan teori-teori yang sesuai dengan fakta manusia itu sendiri.

Lebih lanjut, Wahab (2021:1), mendefinisikan belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap individu, sehingga terjadi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak dapat berjalan menjadi dapat berjalan, tidak dapat membaca menjadi dapat membaca dan sebagainya. Belajar adalah suatu proses perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya ke arah yang baik maupun tidak baik. Belajar setiap orang dapat dilakukan dengan cara berbeda. Ada belajar dengan cara melihat, menemukan dan juga meniru. Karena melalui belajar seseorang akan mengalami pertumbuhan, perkembangan dan perubahan dalam dirinya baik secara fisik maupun psikis. Secara fisik jika yang dipelajari berkaitan dengan dimensi motorik. Sementara secara psikis jika yang dipelajari berupa dimensi afeksi.

Berdasarkan pendapat diatas dapat di simpulkan bahwa belajar merupakan Belajar adalah proses interaksi individu dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan pada pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku, baik secara sadar maupun tidak, yang memungkinkan perkembangan fisik, kognitif, dan psikis.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Dalam konteks pendidikan modern, menurut Komalasari (2024:3), pembelajaran adalah suatu sistem atau proses yang dirancang, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar peserta didik dapat mencapai tujuan belajar secara efektif dan efisien. Pembelajaran dapat dipahami dari dua sisi. Pertama, sebagai sistem, pembelajaran terdiri atas komponen yang saling terkait, seperti tujuan,

materi, strategi dan metode, media atau alat peraga, pengelolaan kelas, evaluasi, serta tindak lanjut berupa remedial dan pengayaan. Kedua, sebagai proses, pembelajaran mencakup rangkaian kegiatan guru untuk membantu siswa belajar. Kegiatan ini meliputi: (a) tahap persiapan, seperti menyusun rencana pembelajaran dan menyiapkan media atau alat peraga; (b) tahap pelaksanaan, di mana guru mengelola kegiatan belajar sesuai strategi dan metode yang dipilih; serta (c) tahap tindak lanjut, berupa pengayaan bagi siswa yang sudah tuntas atau remedial bagi yang masih mengalami kesulitan.

Sejalan dengan hal tersebut, menurut Ariani ,dkk (2022:5), pembelajaran dapat dipahami sebagai kegiatan yang dirancang untuk membelajarkan siswa melalui pemanfaatan sumber belajar sehingga terjadi proses belajar dalam diri mereka. Pada hakikatnya, pembelajaran merupakan interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator yang mengatur lingkungan belajar agar sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa, serta menciptakan situasi yang mendukung berkembangnya kemampuan mereka.

Selanjutnya, menurut Bunyamin (2021:77), istilah pengajaran dan pembelajaran memiliki makna yang berbeda. Pengajaran lebih sempit karena hanya terjadi dalam konteks formal antara guru dan murid di kelas. Sementara itu, pembelajaran memiliki cakupan lebih luas, tidak hanya di ruang kelas bersama guru, tetapi juga mencakup berbagai kegiatan belajar yang berlangsung secara mandiri. Dalam pembelajaran, yang lebih ditekankan adalah usaha terencana untuk memanfaatkan sumber belajar sehingga terjadi proses belajar pada diri siswa.

Di lain pihak, menurut Subiyantoro, (2025:6), Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam lingkungan belajar yang bertujuan untuk memfasilitasi proses belajar. Pembelajaran merupakan upaya yang dirancang secara sistematis untuk menciptakan kondisi belajar yang efektif dan efisien.

Senada dengan hal tersebut, menurut Wahab (2021:68.), Pembelajaran pada hakekatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Dan tugas guru adalah

mengkoordinasikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai usaha sadar pendidik untuk membantu peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Disini pendidik berperan sebagai fasilitator yang menyediakan fasilitas dan menciptakan situasi yang mendukung peningkatan kemampuan belajar peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses yang dirancang secara sistematis sebagai interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan untuk mencapai tujuan belajar secara efektif dan efisien. Intinya, pembelajaran menekankan perubahan perilaku ke arah yang lebih baik melalui peran guru sebagai fasilitator yang menciptakan kondisi belajar sesuai kebutuhan dan minat siswa.

2.1.3 Pengertian Hasil Belajar

Dalam pandangan, menurut Tarkinem, (2021:17), hasil belajar adalah perubahan perilaku yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor setelah siswa memperoleh pengalaman belajar. Pandangan ini sejalan dengan taksonomi Bloom yang mengklasifikasikan hasil belajar ke dalam tiga domain utama, yaitu kognitif (pengetahuan dan kemampuan berpikir), afektif (sikap dan nilai), serta psikomotor (keterampilan).

Sejalan dengan pandangan tersebut, menurut Tarkinem, (2021:18), hasil belajar dapat dipandang dari dua sisi, yaitu siswa dan guru. Dari sisi siswa, hasil belajar mencerminkan perkembangan mental yang lebih baik dibandingkan sebelum proses belajar, yang tampak pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sementara dari sisi guru, hasil belajar menunjukkan sejauh mana materi pelajaran yang diberikan dapat dipahami dan dikuasai siswa.

Selanjutnya, menurut Sumarni & Manurung, (2023:2862), hasil belajar merupakan pencapaian pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik yang biasanya dinyatakan dalam bentuk angka atau simbol penilaian. Dalam konteks mata pelajaran matematika, hasil belajar mencerminkan kemampuan siswa dalam

mengingat, bernalar secara logis, kritis, dan sistematis. Pencapaian ini umumnya didasarkan pada ranah kognitif dan pengetahuan faktual, serta dapat terlihat dari nilai akhir yang menunjukkan tingkat keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Di sisi lain, menurut Sudirman, dkk (2023;29) Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia mendapatkan ilmu dan pengetahuan sebagai pengalaman belajarnya, hal ini ditunjukkan berdasarkan evaluasi yang diberikan oleh guru terhadap siswa berupa nilai tes atau angka nilai. Hasil belajar adalah nilai tentang perubahan, peningkatan, kualitas yang harus dimiliki oleh peserta didik didalam kegiatan proses pembelajaran yang dipresentasikan oleh guru pada mata pelajaran tersebut. Hasil belajar bukan hanya fokus pada titik kegiatan pembelajaran disekolah tetapi bagaimana peserta didik menunjukkan perubahan pada diri sendiri saat beradaptasi antar individu dengan individu maupun lingkungan sekitar serta cara bagaimana menghadapi suatu tantangan dan memberikan solusi pada masalah itu sendiri.

Sementara itu, menurut Dakhi (2020:468) Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Di kalangan akademis memang sering muncul pemikiran bahwa keberhasilan pendidikan tidak ditentukan oleh nilai siswa yang tertera di raport atau di ijazah, akan tetapi untuk ukuran keberhasilan bidang kognitif dapat diketahui melalui hasil belajar seorang siswa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yaitu hasil belajar adalah perubahan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran, yang tercermin dalam nilai maupun perubahan sikap dan keterampilan.

2.1.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor yang memengaruhi belajar dapat dibedakan menjadi dua, yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor eksternal yang datang dari lingkungan sekitar. Keduanya bisa menjadi pendukung maupun penghambat proses

belajar. Hasil belajar sendiri merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar, dan memiliki peranan penting dalam pembelajaran.

Melalui penilaian hasil belajar, guru dapat mengetahui sejauh mana kemajuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Informasi ini kemudian dapat digunakan untuk merancang tindak lanjut, baik bagi kelas secara keseluruhan maupun untuk kebutuhan individu siswa.

Menurut Tarkinem (2021:24), Secara global Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa meliputi faktor internal dan eksternal, yaitu:

1. Faktor Internal

Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa. Faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri meliputi dua aspek, yakni aspek psikologis (bersifat jasmaniah) dan aspek fisiologis (yang bersifat rohaniah).

2. Faktor eksternal

Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni lingkungan sekitar siswa. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa yang meliputi dua faktor yakni,

- a) Faktor lingkungan, Lingkungan alami dan Lingkungan sosial
- b) Faktor Instrumental

Faktor instrumental adalah faktor yang ada dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor tersebut meliputi, kurikulum dan program, sarana dan fasilitas, guru/tenaga pengajar.

2.1.5 Pengertian Model Pembelajaran

Dalam konteks model pembelajaran, menurut Sulistio, (2022:1), guru perlu memahami model pembelajaran agar proses belajar dapat berlangsung efektif dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Setiap model pembelajaran memiliki tujuan, prinsip, dan penekanan yang berbeda sehingga penerapannya harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Secara umum, model dapat dipahami sebagai pola atau acuan yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran. Miils menyebut model sebagai representasi akurat dari suatu proses nyata yang memungkinkan

seseorang atau kelompok bertindak berdasarkan model tersebut. Sementara itu, Kemp dalam Rusman menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang harus dilakukan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Dengan demikian, model pembelajaran dapat dipandang sebagai pola yang menggambarkan langkah-langkah pembelajaran dari awal hingga akhir yang khas disajikan oleh guru.

Senada dengan pandangan tersebut, menurut Wardana & Djamaluddin, (2021:37), model pembelajaran adalah suatu rencana mengajar yang dirancang dengan memperhatikan pola tertentu. Sejalan dengan pendapat Briggs, model dapat dipahami sebagai seperangkat prosedur yang tersusun secara berurutan untuk mewujudkan suatu proses. Dengan demikian, model pembelajaran dapat dimaknai sebagai langkah-langkah sistematis yang disusun guru untuk melaksanakan proses pembelajaran secara terarah.

Dalam pandangan lain, menurut Ariani, dkk (2022:91), model pembelajaran mencakup keseluruhan rangkaian penyajian materi ajar, baik sebelum, saat, maupun setelah proses pembelajaran, termasuk penggunaan berbagai fasilitas yang mendukung. Secara sederhana, model pembelajaran dapat dipahami sebagai perencanaan atau pola yang menjadi pedoman guru dalam merancang kegiatan belajar di kelas maupun dalam bentuk tutorial. Pola ini juga mencakup pemilihan perangkat pendukung, seperti buku, film, komputer, dan media lainnya yang digunakan untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

Sementara itu, menurut Sofyan (2022:40), Model pembelajaran merupakan rancangan yang menggambarkan proses dan menciptakan kondisi lingkungan sehingga peserta didik dapat berinteraksi, berubah dan berkembang. Oleh karena itu, model ini pada dasarnya adalah bentuk pembelajaran yang disajikan secara khusus oleh pendidik. Pembelajaran adalah proses peserta didik mengembangkan potensinya secara luas berdasarkan pemahaman diawal.

Di sisi lain, menurut Gultom (2025:9), Model pembelajaran diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasi-kan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Jadi, sebenarnya model pembelajaran memiliki arti yang sama dengan 20 pendekatan atau strategi pembelajaran. Saat ini telah banyak

dikembangkan berbagai macam model pembelajaran, dari yang sederhana sampai model yang agak kompleks dan rumit karena memerlukan banyak alat bantu dalam penerapannya.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pola atau rancangan sistematis yang berisi langkah-langkah terencana untuk mengatur proses belajar, menciptakan kondisi yang efektif, serta membantu guru dan siswa mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

2.1.6 Pengertian Model Kooperatif

Dalam perspektif, menurut Dewi (2025:107), pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah model pembelajaran di mana peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok kecil secara kolaboratif, biasanya beranggotakan empat hingga lima orang dengan susunan yang heterogen. Heterogenitas ini mencakup perbedaan kemampuan akademik, jenis kelamin, hingga latar belakang sosial atau etnis. Tujuannya adalah melatih siswa untuk menerima perbedaan sekaligus bekerja sama dengan teman yang beragam. Pembelajaran kooperatif berbeda dengan sekadar belajar berkelompok biasa. Model ini memiliki prinsip dasar yang harus diterapkan agar pembelajaran berjalan efektif, bukan sekadar mengelompokkan siswa secara asal. Jika prinsip-prinsip tersebut dijalankan dengan baik, guru dapat mengelola kelas dengan lebih optimal. Selain itu, proses belajar tidak hanya berlangsung satu arah dari guru ke siswa, tetapi juga melalui interaksi antarsiswa, di mana mereka saling membelajarkan dan bertukar pemahaman.

Pandangan yang sejalan dikemukakan, menurut Salamun, dkk (2023:27), dalam pembelajaran kooperatif peran guru bergeser dari pemberi pengetahuan menjadi fasilitator yang membantu memperluas pemahaman siswa. Guru berperan mendampingi siswa untuk membangun pemahaman melalui pemikiran mereka sendiri, bukan sekadar menerima informasi. Model ini juga memberi kesempatan kepada siswa untuk mengalami langsung penerapan ide-ide mereka, sekaligus mendorong mereka menemukan dan mengaplikasikan gagasan secara nyata.

Sementara itu, menurut Salamun, dkk (2023:26), pembelajaran kooperatif merupakan metode belajar kelompok yang menekankan pentingnya interaksi sosial antaranggota. Dalam model ini, setiap siswa tidak hanya bertanggung jawab terhadap pemahamannya sendiri, tetapi juga membantu meningkatkan pemahaman dan keterampilan belajar teman sekelompoknya. Dengan demikian, tujuan pembelajaran kooperatif tidak hanya terbatas pada peningkatan aktivitas belajar, tetapi juga pada penguatan kerja sama dan interaksi sosial di antara siswa.

Dalam pandangan lain, menurut Budiman (2020:11), menyebutkan pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang telah dikenal sejak lama, yang mana pada saat itu pengajar mendorong peserta didik untuk melakukan kerjasama dalam kegiatan-kegiatan tertentu seperti diskusi atau pengajaran teman sebaya.

Senada dengan itu, menurut Komalasari (2024:58), mengemukakan bahwa model kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang mengorganisir pembelajaran dengan menggunakan kelompok belajar kecil tempat siswa bekerja bersama untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model belajar yang menekankan kerja sama dalam kelompok kecil heterogen, di mana siswa saling membantu, bertanggung jawab bersama, dan berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator, sedangkan siswa belajar aktif melalui diskusi, kolaborasi, dan pengajaran antar teman, sehingga selain meningkatkan hasil belajar juga mengembangkan keterampilan sosial

2.1.7 Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Dalam pandangan, menurut Dewi (2025:110), Pembelajaran kooperatif memilih karakteristik yang membedakan dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan pada proses kerja sama dalam kelompok. Karakteristik pembelajaran kooperatif dapat diuraikan seperti berikut:

1. Pembelajaran secara kelompok, Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara kelompok. Kelompok harus mampu membuat setiap peserta didik untuk saling belajar. Setiap anggota kelompok harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Pembelajaran yang didasarkan pada manajemen kooperatif, Fungsi manajemen yaitu:
 - a) Sebagai perencanaan pelaksanaan yang menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dilaksanakan sesuai dengan perencanaan, dan langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditemukan.
 - b) Sebagai organisasi yang menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif.
 - c) Sebagai kontrol yang menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan melalui bentuk tes maupun non tes.
3. Kemauan untuk Bekerja sama, Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok. Dengan demikian, prinsip kebersamaan atau kerjasama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif. Tanpa kerjasama yang baik pembelajaran kooperatif tidak akan mencapai hasil yang optimal.
4. Keterampilan bekerja sama, Dalam pembelajaran kooperatif, peserta didik perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam penerapan pembelajaran kooperatif dua atau lebih individu saling tergantung satu sama lain untuk mencapai satu penghargaan bersama.

Pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut

- a) Peserta Didik bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya.
- b) Kelompok dibentuk dan peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi sedang dan rendah.

- c) Bila mana mungkin anggota kelompok berasal dari ras budaya suku jenis kelamin yang berbeda-beda.
- d) Penghargaan lebih berorientasi kelompok ketimbang individu.

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dimana peserta didik belajar dalam kelompok kecil yang memiliki Tingkat kemampuan berbeda dalam menyelesaikan tugas kelompok setiap anggota bekerja sama dan membantu memahami bahan pembelajaran.

2.1.8 Pengertian Model *Think Pair Share*

Dalam pandangan, menurut Fadly (2022:194), model pembelajaran *think pair share* (TPS) atau berpikir-berpasangan-berbagi adalah strategi yang dirancang untuk mengatur pola belajar antar peserta didik. Dalam model ini, siswa terlebih dahulu diberi kesempatan untuk memikirkan jawaban secara mandiri atas permasalahan yang diberikan guru, kemudian berdiskusi dengan pasangan untuk menyelesaikan masalah sesuai kemampuan masing-masing, dan akhirnya mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Model TPS berlandaskan teori robert m. gagné yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dengan lingkungannya. Melalui tahapan ini, siswa tidak hanya memperoleh informasi dari interaksi, tetapi juga berlatih mengembangkan keterampilan berpikir, berbagi pengetahuan, bertanya, merangkum gagasan orang lain, serta menganalisis informasi yang diperoleh.

Model pembelajaran TPS memudahkan peserta didik dalam memahami materi karena memberikan kesempatan untuk berpikir, berdiskusi, dan berbagi pengetahuan. Siswa yang aktif akan memiliki pola pikir lebih kritis dan kemampuan bernalar yang lebih baik.

Adapun karakteristik pembelajaran dengan model TPS antara lain:

- a. Adanya pengajuan masalah,
- b. Siswa berpasangan secara heterogen,
- c. Hasil diskusi dipresentasikan di depan kelas, dan
- d. Pembahasan diarahkan sesuai materi yang dipelajari.

Senada dengan hal tersebut, menurut Komalasari (2024:60), strategi *Think Pair Share* (TPS) atau berpikir, berpasangan, berbagi merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk memengaruhi pola interaksi siswa. Strategi ini dikembangkan oleh Frank Lyman dan koleganya di Universitas Maryland, sebagaimana dikutip Arends (1997), sebagai cara efektif untuk memvariasikan suasana diskusi kelas. Melalui TPS, siswa diberi lebih banyak waktu untuk berpikir sebelum merespons dan saling membantu dalam diskusi. Guru dapat memulai dengan penjelasan singkat atau pemberian tugas, kemudian memberi kesempatan kepada siswa untuk mempertimbangkan materi secara lebih mendalam. Dengan demikian, alur diskusi tidak hanya berpusat pada tanya jawab kelas secara keseluruhan, tetapi juga memberi ruang bagi semua siswa untuk terlibat aktif dalam proses berpikir dan berbagi ide.

Pandangan yang sejalan dikemukakan menurut Sulistio, (2022:48) Model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* (TPS) atau berpikir berpasangan berbagi adalah merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Teknik belajar mengajar berpikir berpasangan (berempat) dikembangkan oleh Farnk Lyman (*think pair share*) sebagai struktur kegiatan pembelajaran *cooperative learning*. Teknik ini memberi siswa kesempatan untuk bekerja sama dengan orang lain.

Sementara itu, menurut Meilina (2023), Model dan metode pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) adalah salah satu metode pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. TPS merupakan jenis pembelajaran yang membantu siswa berpikir secara kreatif dan mengembangkan kemampuan berkelompok. Pengertian model pembelajaran TPS adalah sebuah strategi pembelajaran yang menggabungkan berpikir, berpasangan, dan berbagi. Model ini memberi siswa kesempatan untuk bekerja sendiri serta bekerjasama dengan orang lain, mengoptimalkan partisipasi siswa, dan memberi kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan partisipasi mereka kepada orang lain.

Dalam perspektif, menurut Siregar (2021:271), Model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS), merupakan model pembelajaran aktif yang memberikan siswa untuk berpikir, saling membantu dan menyampaikan hasil pikirannya. Dimana

model pembelajaran ini akan memberikan pengaruh terhadap siswa dalam berpikir kritis, meningkatkan motivasi belajar dan mempengaruhi hasil belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Model *Think Pair Share* (TPS) yaitu model kooperatif yang melibatkan siswa untuk berpikir sendiri, berdiskusi berpasangan, lalu berbagi hasil dengan kelas guna meningkatkan pemahaman, keaktifan, dan keterampilan berpikir kritis.

2.1.9 Sintaks Model *Think Pair Share*

Menurut Siregar, (2021:272). langkah-langkah model pembelajaran TPS (*Think Pair Share*) terdiri dari 5 tahap utama:

- a) Pendahuluan: Guru menjelaskan aturan main dan batasan waktu, memberi motivasi dan mengatur kompensasi pada siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran.
- b) *Think* (berpikir): Siswa diberi waktu untuk berpikir secara individu mengenai jawaban atau materi yang diberikan.
- c) *Pair* (berpasangan): Siswa berdiskusi berpasangan untuk membandingkan dan mendiskusikan hasil pikirannya secara berdua.
- d) *Share* (berbagi): Pasangan siswa berbagi hasil diskusinya dengan pasangan lain atau dengan kelas untuk memperluas pemahaman.
- e) Penutup: Guru melakukan penilaian dan memberikan refleksi atas pembelajaran yang telah dilakukan.

2.1.10 Sintaks Model *Think Pair Share* Berbantuan Media Video Animasi

Adapun langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti adalah :

1. Pendahuluan
 - a) Guru memberi salam, doa, dan apersepsi
 - b) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
 - c) Guru memotivasi siswa dengan pertanyaan pemantik
2. Tahap *Think* (Berpikir Mandiri)
 - a) Guru menayangkan video animasi tentang perubahan wujud benda.

- b) Guru memberikan pertanyaan terkait fenomena contoh perubahan wujud benda di video animasi tersebut.
 - c) Siswa berpikir mandiri dan menuliskan jawaban berdasarkan pemahaman dari tayangan video.
3. Tahap *Pair* (Diskusi Berpasangan)
- a) Siswa berpasangan dengan teman sebangku untuk mendiskusikan jawaban.
 - b) Mereka menyusun jawaban bersama secara sistematis, baik dalam bentuk langkah-langkah maupun analisis fenomena perubahan wujud benda.
 - c) Guru berperan sebagai fasilitator dan membimbing jalannya diskusi.
4. Tahap *Share* (Berbagi di Kelas)
- a) Setiap pasangan mempresentasikan hasil diskusi
 - b) Pasangan lain dapat menanggapi atau memberikan masukan.
 - c) Guru memberikan penguatan, klarifikasi, dan meluruskan konsep yang keliru.
5. Penutup
- a) Guru dan siswa menyimpulkan materi tentang perubahan wujud benda.
 - b) Guru memberikan evaluasi singkat berupa soal terkait materi.
 - c) Guru menutup pembelajaran dengan pesan moral atau tindak lanjut kegiatan belajar.

2.1.11 Ciri-Ciri Model *Think Pair Share*

Menurut Diniasih (2025:2548), Ciri utama pada model pembelajaran kooperatif tipe *think-pair-share* adalah tiga langkah utamanya yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Yaitu Langkah *think* (berpikir secara individual), *pair* (berpasangan dengan teman sebangku), dan *share* (berbagi jawaban dengan pasangan lain atau seluruh kelas), *Think* (berpikir secara individual).

- a) Pada tahap *Think*,

Guru mengajukan suatu pertanyaan atau masalah yang dikaitkan dengan pelajaran, dan siswa diminta untuk berpikir secara mandiri mengenai pertanyaan atau masalah yang diajukan. Pada tahapan ini, siswa sebaiknya menuliskan jawaban mereka, hal ini karena guru tidak dapat memantau semua jawaban siswa sehingga melalui catatan tersebut guru dapat mengetahui jawaban yang harus diperbaiki atau diluruskan di akhir pembelajaran. Dalam menentukan batasan waktu untuk tahap ini, guru harus mempertimbangkan pengetahuan dasar siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan, jenis dan bentuk pertanyaan yang diberikan, serta jadwal pembelajaran untuk setiap kali pertemuan. Kelebihan dari tahap ini adalah adanya “*think time*” atau waktu berpikir yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir mengenai jawaban mereka sendiri sebelum pertanyaan tersebut dijawab oleh siswa lain. Selain itu, guru dapat mengurangi masalah dari adanya siswa yang mengobrol, karena tiap siswa memiliki tugas untuk dikerjakan sendiri.

b) Pada Tahap *Pair* (berpasangan dengan teman sebangku),

Langkah kedua adalah guru meminta para siswa untuk berpasangan dan mendiskusikan mengenai apa yang telah dipikirkan. Interaksi selama periode ini dapat menghasilkan jawaban bersama. Biasanya guru mengizinkan tidak lebih dari 4 atau 5 menit untuk berpasangan. Setiap pasangan siswa saling berdiskusi mengenai hasil jawaban mereka sebelumnya sehingga hasil akhir yang didapat menjadi lebih baik, karena siswa mendapat tambahan informasi dan pemecahan masalah yang lain.

c) Pada Tahap *Share* (berbagi jawaban dengan pasangan lain atau seluruh kelas),

Pada langkah akhir ini guru meminta pasangan-pasangan tersebut untuk berbagi hasil pemikiran mereka dengan pasangan lain atau dengan seluruh kelas. Pada langkah ini akan menjadi efektif jika guru berkeliling kelas dari pasangan satu ke pasangan yang lain, sehingga seperempat atau separuh dari pasangan-pasangan tersebut memperoleh kesempatan untuk melapor. Langkah ini merupakan penyempurnaan dari langkah-langkah sebelumnya, dalam arti bahwa langkah ini menolong agar semua kelompok menjadi lebih memahami mengenai pemecahan masalah yang diberikan berdasarkan penjelasan kelompok yang lain. Hal ini juga

agar siswa benar-benar mengerti Ketika guru memberikan koreksi maupun penguatan di akhir pembelajaran.

2.1.12 Langkah-Langkah Model *Think Pair Share*

Menurut Tarkinem (2021:6), adapun langkah-langkah pembelajaran *think pair share* adalah sebagai berikut;

- a) Berpikir (*thinking*), Guru mengajukan pertanyaan atau masalah yang dikaitkan dengan pelajaran, dan meminta siswa menggunakan waktu beberapa menit untuk berpikir sendiri jawaban atau masalah.
- b) Berpasangan (*pairing*), Selanjutnya guru meminta siswa untuk berpasangan dan mendiskusikan apa yang telah mereka peroleh. Interaksi selama waktu yang disediakan dapat menyatukan jawaban jika suatu pertanyaan yang diajukan menyatukan gagasan apabila suatu masalah khusus yang diidentifikasi. Secara normal guru memberi waktu tidak lebih dari 4 atau 5 menit untuk berpasangan.
- c) Berbagi (*sharing*), Pada Langkah akhir, guru meminta pasangan-pasangan untuk berbagi dengan keseluruhan kelas yang telah mereka bicarakan. Hal ini efektif untuk berkeliling ruangan dari pasangan ke pasangan dan melanjutkan sampai sekitar sebagian pasangan mendapat kesempatan untuk melaporkan hasil diskusi.

Model pembelajaran *Think Pair Share* menggunakan metode diskusi berpasangan yang dilanjutkan dengan diskusi pleno. Dengan model pembelajaran ini siswa dilatih bagaimana mengutarakan pendapat dan siswa juga belajar menghargai pendapat orang lain dengan tetap mengacu pada materi/tujuan pembelajaran.

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran:

- a) Guru menyampaikan inti materi dan kompetensi yang ingin dicapai.
- b) Siswa diminta berpikir tentang materi/permasalahan yang disampaikan guru.
- c) Siswa diminta berpasangan dengan teman sebelahnya dan mengutarakan hasil pemikiran masing-masing.

d) Guru memimpin pleno kecil diskusi, tiap kelompok mengemukakan hasil diskusinya.

e) Berawal dari kegiatan tersebut, guru mengarahkan pembicaraan pada pokok permasalahan dan menambah materi yang belum diungkapkan para siswa.

Menurut Komalasari (2024:60), Langkah-Langkah (Fase) yang digunakan guru:

a) Langkah 1: berpikir (*Thinking*), Guru mengajukan suatu pertanyaan atau masalah yang dikaitkan dengan pelajaran dan meminta siswa menggunakan waktu beberapa menit untuk berpikir sendiri jawaban atas masalah.

b) Langkah 2: berpasangan (*Pairing*), Selanjutnya guru meminta siswa untuk berpasangan dan mendiskusikan hal yang telah mereka peroleh. Interaksi selama waktu yang disediakan dapat menyatukan jawaban jika pertanyaan yang diajukan menyatukan gagasan suatu masalah khusus yang diidentifikasi. Secara normal, guru memberi waktu tidak lebih dari 4 atau 5 menit untuk berpasangan.

c) Langkah 3: berbagi (*Sharing*), Pada langkah akhir, guru meminta siswa untuk berbagi hasil diskusi dengan keseluruhan kelas. Efektif untuk berkeliling ruangan dari satu pasang siswa ke lainnya dan melanjutkan sampai sekitar Sebagian pasangan siswa mendapat kesempatan untuk melaporkan.

2.1.13 Kelebihan dan Kekurangan Model *Think Pair Share*

Menurut Rukmini (2020:2176), Pada sebuah metode atau strategi pasti terdapat kekurangan dan kelebihanannya masing-masing. Demikian pula dengan metode *think pair share* (TPS), yang memiliki kelebihan sebagai berikut :

a) Kelemahan model pembelajaran *think pair share*:

1. Memperbaiki kehadiran. Tugas yang diberikan oleh guru pada setiap pertemuan akan membuat peserta didik berperan aktif pada proses pembelajaran. Bagi peserta didik yang sekali tidak hadir maka peserta didik tersebut otomatis tidak mengerjakan tugas pada hari itu dan berdampak pada hasil belajar mereka. Oleh karena itu peserta didik berusaha selalu hadir pada setiap pembelajaran.
2. Memberikan variasi dalam melakukan proses pembelajaran sehingga peserta didik merasa senang dan mendapat hasil belajar yang lebih baik.

3. Dengan menggunakan metode *think pair share* (TPS) ini peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran yang dapat mengurangi kecenderungan peserta didik merasa malas dikarenakan proses pembelajarannya monoton dan mereka harus mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru yang membuat mereka menjadi bosan.
4. Meningkatkan jiwa sosial mereka seperti kepekaan dan toleransi karena dalam metode *Think Pair Share* (TPS) ini menuntut peserta didik untuk dapat bekerja sama, sehingga peserta didik dapat berempati, menghargai pendapat orang lain, serta dengan sportif menerima jika pendapatnya tidak diterima.

Selain mempunyai kelebihan, model *think pair share* (TPS) ini juga mempunyai kekurangan, diantaranya sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran didominasi oleh beberapa peserta didik yang menonjol.
2. Memerlukan waktu yang banyak untuk melakukan diskusi secara mendalam
3. Apabila suasana diskusi hangat dan peserta didik berani mengemukakan yang ada dipikirkannya, maka biasanya sulit untuk membatasi pokok masalah.
4. Apabila jumlah peserta didik terlalu banyak, maka akan mempengaruhi kesempatan setiap peserta didik untuk mengemukakan pendapatnya.

Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa dengan adanya kegiatan berfikir berpasangan, berbagi dalam metode TPS memberi keuntungan peserta didik secara individual dapat mengembangkan pemikirannya masing-masing karena adanya waktu berfikir dan kekurangannya fokus kepada peserta didik yang mampu ditangani oleh guru. Dengan tahapan sederhana kiranya cukup menarik untuk kita terapkan dalam pembelajaran

Menurut Tarkinem (2021:7), kelebihan *Think Pair Share* (TPS) adalah sebagai berikut:

- a) Memberi siswa waktu lebih banyak untuk berpikir, menjawab, dan saling membantu satu sama lain.
- b) Lebih banyak kesempatan untuk berkontribusi masing-masing anggota.
- c) Interaksi lebih mudah.
- d) Lebih mudah dan cepat membentuk kelompoknya.

- e) Seseorang siswa juga dapat belajar dari siswa lain serta saling menyampaikan idenya untuk didiskusikan sebelum disampaikan didepan kelas.
- f) Dapat memperbaiki rasa percaya diri dan semua siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam kelas.

2.1.14 Pengertian Media Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan, menurut Komalasari (2024:102), istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang berarti perantara atau pengantar. Dalam konteks komunikasi, media berfungsi sebagai penghubung antara pengirim dan penerima pesan. Secara umum, media dapat berupa manusia, materi, atau peristiwa yang menciptakan kondisi sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Secara lebih khusus, media pembelajaran diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronis yang digunakan untuk menangkap, mengolah, dan menyajikan kembali informasi, baik secara visual maupun verbal.

Media pembelajaran terdiri atas dua unsur utama, yaitu perangkat keras (hardware) dan pesan atau perangkat lunak (software). Perangkat keras mencakup alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan, misalnya proyektor, video recorder, papan tempel, atau LCD. Sementara itu, perangkat lunak adalah isi pesan atau materi pembelajaran yang dituangkan dalam bentuk teks, gambar, audio, atau video. Material (bahan media) berfungsi menyimpan pesan yang akan disampaikan, seperti transparansi, film, grafik, atau bahan cetak, sedangkan equipment (peralatan) digunakan untuk menayangkan atau memindahkan pesan tersebut kepada audiens. Misalnya, proyektor LCD digunakan untuk menampilkan materi berupa teks, gambar, atau video pada layar.

Lebih lanjut, menurut Daniyati (2023:282), Media berasal dari bahasa Latin medius, yang secara harfiah berarti tengah, perantara dan pengantar Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai pengantar atau menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan Kesimpulannya media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang diterima adalah pesan intruksional, dan tujuan yang dicapai adalah

tercapainya proses pembelajaran Dengan demikian, meskipun media pembelajaran membutuhkan perangkat untuk menyajikan informasi, yang terpenting bukanlah peralatannya, melainkan pesan atau materi pembelajaran yang disampaikan kepada siswa.

Senada dengan pendapat tersebut, menurut Ramadani,(2023:750), Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan pembelajaran dimana guru berperan sebagai penyampaian informasi dan dalam hal ini guru sebaiknya menggunakan berbagai media ajar yang sesuai Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat peneliti yang lain dimana peneliti menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala hal yang dapat dipakai untuk memberikan informasi pelajaran kepada peserta didik untuk membantu berjalannya proses pembelajaran.

Pendapat serupa juga dikemukakan oleh menurut Anugrah (2023), Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran. Media ini dapat berupa objek fisik, teknologi, atau kombinasi keduanya yang dirancang dengan tujuan mengkomunikasikan informasi secara lebih efektif dan memfasilitasi pemahaman serta retensi konsep-konsep pembelajaran.

Sementara itu, menurut Wikipedia (2025), Media pembelajaran adalah setiap benda yang dapat digunakan sebagai sesuatu yang berbentuk cetak atau digital yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari pembelajar kepada orang yang akan menerimanya (siswa), atau sebaliknya. Benda, peristiwa, orang, atau kombinasi dari semuanya dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Bahkan, orang (guru dan ahli) juga dapat dimaknai sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat, bahan, atau sarana yang berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada siswa. Media dapat berupa cetak, visual, audio, digital, maupun manusia, dengan tujuan mempermudah pemahaman, meningkatkan efektivitas, serta mendukung tercapainya tujuan belajar.

2.1.15 Pengertian Media Pembelajaran Video Animasi

Dalam pandangan menurut Andrasari, dkk (2022:76), Dalam proses pembelajaran diperlukan sarana pendukung agar kegiatan belajar dapat berjalan optimal. Salah satu media yang banyak dimanfaatkan adalah video animasi, yaitu media berbasis digital yang memadukan unsur gambar dan suara sehingga mampu menarik perhatian siswa. Video pada dasarnya merupakan media elektronik yang menyajikan informasi dalam bentuk audio-visual, sehingga menampilkan tayangan yang lebih hidup dan dinamis. Jika dirancang secara kreatif dengan tambahan animasi, video dapat menyesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai tampilan visual bergerak.

Video animasi sendiri merupakan rangkaian gambar dan suara yang disusun dalam durasi tertentu sehingga menimbulkan kesan bergerak. Perpaduan visual, narasi, maupun dialog membuat materi pembelajaran lebih mudah dipahami. Lebih dari sekadar penyampai informasi, media video animasi juga berperan dalam menstimulasi pikiran, perasaan, dan motivasi belajar siswa. Melalui ilustrasi yang bergerak disertai penjelasan audio, pesan pembelajaran menjadi lebih jelas dan tujuan belajar dapat dicapai secara efektif. Bagi peserta didik, penggunaan video animasi menghadirkan pengalaman belajar yang berbeda. Mereka tidak hanya melihat atau mendengarkan, melainkan juga merasakan pembelajaran yang lebih nyata dan menyenangkan. Dengan demikian, video animasi dapat memperluas wawasan siswa sekaligus menciptakan suasana belajar yang menarik, bermakna, dan berkesan positif.

Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Laviana Aunil Malik & Binti Maunah, (2023:238), Video adalah media elektronik yang memadukan unsur audio dan visual sehingga mampu menghadirkan tayangan yang dinamis serta menarik. Teknologi video sendiri berfungsi untuk merekam, mengolah, menangkap, mentransmisikan, sekaligus menayangkan kembali gambar bergerak. Secara etimologis, istilah video berasal dari bahasa Latin *videre* yang berarti “melihat,” dan istilah tersebut terus digunakan hingga kini. Sementara itu, animasi dapat dipahami sebagai kumpulan frame yang disajikan secara berurutan dengan kecepatan tertentu sehingga menciptakan ilusi gerakan, menyerupai film atau video.

Animasi pada hakikatnya adalah upaya memberikan kehidupan pada gambar, sehingga setiap aspek mulai dari tampilan depan, samping, belakang, ekspresi wajah, hingga gaya khas tokoh harus dirancang secara detail agar tampak hidup dan realistis.

Lebih lanjut, menurut Laviana Aunil Malik & Binti Maunah, (2023:242), animasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *animation* yang berasal dari kata *to anime* yang memiliki arti yaitu “menghidupkan”. Animasi merupakan sebuah *still image* atau gambar tetap dengan penyusunan berurutan dan direkam dengan kamera.

Sementara itu, menurut Widyahabsari (2023:589), Media video animasi yaitu media pembelajaran yang memakai unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video atau film. Media video animasi artinya media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang bisa bergerak dengan diikuti audio sesuai menggunakan karakter animasi. Media video animasi memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan penggunaan film dokumenter biasa. Media video animasi lebih variatif dan digemari oleh khalayak luas. Pada pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran video animasi akan menyajikan materi yang menarik sehingga peserta didik akan lebih bersemangat serta menyimak pembelajaran dengan baik dan mudah memahami materi yang sedang dipelajari.

Selaras dengan pandangan para ahli tersebut, menurut Apriansyah (2020:12) Dapat disimpulkan video animasi merupakan media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian peserta didik, mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran yang sifatnya sulit.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Media video animasi adalah media pembelajaran audio-visual yang memadukan gambar bergerak dan suara, dirancang menarik serta dinamis agar sesuai dengan karakteristik siswa. Media ini tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menstimulasi pikiran, perasaan, dan motivasi, sehingga membuat pembelajaran lebih jelas, menyenangkan, mudah dipahami, dan bermakna.

2.1.16 Kelemahan dan Kelebihan Media Video Animasi

Adapun Kelemahan dan Kelebihan Media Video Animasi menurut Widyaharsari (2023:590), menyampaikan beberapa kelebihan video animasi sebagai media yaitu:

1. Taraf keefektifan serta kecepatan dalam penyampaian materi lebih tinggi,
2. Pengulangan pada pembahasan tertentu bisa dilakukan,
3. Video bisa mengurai suatu proses serta peristiwa secara rinci dan konkret,
4. Kemampuan dalam mewujudkan benda atau materi yang bersifat abstrak menjadi konkret
5. Tahan lama serta taraf kerusakan rendah sehingga bisa diterapkan secara berulang-ulang
6. Meningkatkan kemampuan dasar serta penambahan pengalaman baru bagi peserta didik.
7. Media video animasi ini relevan dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum yang memfokuskan aktivitas belajar pada peserta didik.

Selain memiliki kelebihan, media video animasi juga memiliki kekurangan sebagai alat dukung belajar menyatakan bahwa "Media video animasi dirancang dengan mempertimbangkan banyak hal, termasuk

- a) Materi (materi dipilih sesuai kompetensi dasar)
- b) Biaya dan
- c) Waktu yang dipertimbangkan yakni materi yang terdapat di semester dua dan proses penyelesaian produksi video dilaksanakan sebelum materi itu tersampaikan sesuai dengan program mengajar.

2.1.17 Pengertian IPAS

Sejalan dengan penerapan kurikulum merdeka, menurut Husna (2023:59), berdasarkan Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), penyatuan kedua mata pelajaran ini dilakukan karena pada usia SD, anak-anak cenderung melihat segala sesuatu sebagai suatu kesatuan yang utuh dan terpadu. Selain itu, mereka masih dalam tahap berpikir konkret, holistik, dan komprehensif, meskipun tidak dalam detail yang

mendalam. Tujuan dari penggabungan pelajaran IPA dan IPS adalah untuk merangsang anak-anak agar mampu mengelola lingkungan alam dan sosial sebagai satu kesatuan. Kurikulum Merdeka menonjolkan pendekatan pembelajaran yang lebih sesuai dengan situasi dan relevansi bagi peserta didik, membolehkan mereka terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar-mengajar.

Senada dengan pandangan tersebut, menurut Adnan Maulana Ihsanudin (2024:230), (Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari fenomena alam dan kehidupan di sekitar kita, termasuk materi, energi, organisme hidup, dan interaksi antara mereka. Ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada Sekolah Dasar (SD) mempelajari tentang alam semesta, lingkungan hidup, serta sifat-sifat dari benda dan materi yang ada di sekitar kita.

Sementara itu, menurut Meilina (2023), Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati yang ada di alam semesta serta mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. IPAS adalah pembelajaran yang membahas tentang pengetahuan alam dan pengetahuan sosial. Dalam penerapannya, pembelajaran IPAS berperan penting dalam mewujudkan profil pelajar pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik yang ada di Indonesia.

Lebih lanjut, IPAS dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan rasa ingin tahunya terhadap fenomena alam yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Rasa ingin tahu yang dimiliki peserta didik dapat mengembangkan pemahaman peserta didik tentang cara alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia. Kemampuan ini dapat membantu peserta didik dalam mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitar dan menemukan solusi yang tepat dalam mengatasi permasalahan tersebut. Pembelajaran IPAS memiliki prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah yang dapat melatih kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kemampuan untuk mengambil kesimpulan dalam diri peserta didik. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa IPAS merupakan mata pelajaran terpadu hasil penggabungan IPA dan IPS yang bertujuan mengembangkan keterampilan inkuiri serta pemahaman siswa terhadap fenomena

alam, sosial, dan interaksi manusia dengan lingkungannya melalui pembelajaran yang kontekstual dan bermakna.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan IPAS adalah mata pelajaran terpadu hasil penggabungan IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka. Tujuannya untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, berpikir kritis, serta kemampuan memahami dan mengelola lingkungan alam maupun sosial secara terpadu dan bermakna.

2.1.18 Tujuan Pembelajaran IPAS

Menurut Adha (2025:326), Ketika mata pelajaran yang dahulu menjadi dua pokok digabung menjadi satu, maka akan memiliki tujuan yang baru. Beberapa tujuan Mata Pelajaran IPAS adalah sebagai berikut.

1. Menumbuhkan rasa ingin tahu, Mata pelajaran ini, diharapkan membuat siswa timbul rasa ingin tahunya terhadap fenomena-fenomena alam dan sosial yang terjadi di sekitarnya.
2. Mengenal interaksi, Dalam IPAS, para siswa akan berusaha mengenal dan memahami bagaimana alam semesta ini bekerja, dan membentuk interaksi dengan kehidupan manusia di muka bumi.
3. Mengidentifikasi masalah, Siswa akan mencoba mengidentifikasi berbagai permasalahan yang ditemui dan berusaha menemukan solusi untuk mencapai tujuan lebih lanjut.
4. Melatih sikap ilmiah, Dengan prinsip dasar metodologi yang terdapat dalam mata pelajaran IPAS, maka siswa akan memiliki sifat keingintahuan tinggi, kemampuan berpikir kritis, dan analitis.
5. Berperan aktif menjaga lingkungan dan alam, IPAS membuat para siswa secara tidak langsung akan mengenal alam dan lingkungannya, dan mengerti masalah yang terjadi. Lalu, mereka akan berusaha melestarikan, menjaga, mengembangkan potensi alam yang ada. Setelah memahami tujuan dari mata pelajaran IPAS, elemen-elemen di dalamnya juga harus diterapkan. Berikut elemen IPAS.

- a) Pemahaman IPAS (Sains dan Sosial). Pengetahuan ilmiah ini berkaitan dengan fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan model yang telah ditetapkan oleh para ilmuwan
- b) Keterampilan proses. Hal ini merupakan sebuah proses dalam melakukan diagnosa terhadap situasi, merumuskan permasalahan, mengkritik, dan bereksperimen.

2.1.19 Materi Perubahan Wujud Benda

Menurut Oktavia (2023), perubahan wujud benda serta contohnya dalam kehidupan sehari-hari), Perubahan wujud benda adalah gejala ketika suatu zat berubah dari satu bentuk ke bentuk lainnya. Zat pada dasarnya terdiri atas tiga wujud, yaitu padat, cair, dan gas, yang masing-masing dapat mengalami perubahan akibat faktor tertentu atau perlakuan terhadapnya. Perubahan ini umumnya dapat diamati secara langsung dengan kasat mata. Dalam beberapa kasus, perubahan wujud bersifat permanen, yaitu ketika benda yang telah berubah tidak dapat kembali ke bentuk semula.

Perubahan wujud benda adalah gejala ketika suatu zat mengalami peralihan bentuk dari kondisi semula, yang dapat ditandai oleh perubahan ukuran, bentuk, warna, atau aroma. Perubahan ini bisa diamati secara langsung dengan kasat mata dan terjadi pada zat padat, cair, maupun gas. Pada kondisi tertentu, zat tidak mampu mempertahankan bentuknya sehingga mengalami perubahan wujud. Hal tersebut umumnya dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti panas, suhu, kelembapan, atau perlakuan tertentu terhadap zat tersebut.

2.1.20 Jenis-Jenis Perubahan Wujud Benda

Perubahan wujud benda pada benda bisa bermacam-macam karena setiap zat atau benda juga memiliki karakteristik tersendiri, sehingga memerlukan proses perubahan masing-masing. Jenis-jenis perubahan wujud benda itu diantaranya:

1. Mencair

Mencair adalah bentuk perubahan wujud yang terjadi pada benda padat menjadi benda cair. Agar dapat terjadi perubahan wujud mencair maka memerlukan

panas atau kalor yang mempengaruhi zat benda tersebut. Perubahan wujud ini juga biasa kita kenal dengan istilah meleleh. Contohnya, melelehkan coklat batangan menjadi lebih kental dengan memanaskannya di kompor.



Gambar 2. 1 Perubahan Wujud Benda Mencair

2. Membeku

Membeku adalah bentuk perubahan wujud yang terjadi pada benda cair menjadi benda padat. Perubahan wujud membeku bisa dibilang kebalikan dari mencair. Itu artinya proses perubahan wujud dengan membeku akan melepaskan panas pada suhu yang dingin, berkebalikan dari mencair. Kamu pasti pernah membekukan air di freezer menjadi es batu atau membekukan bahan cair lainnya.



Gambar 2. 2 Perubahan Wujud Benda Membeku

3. Menguap

Proses menguap adalah proses zat cair atau air berubah menjadi uap atau titik-titik uap air. Perubahan wujud zat cair menjadi uap ini dipengaruhi oleh panas atau suhu udara yang tinggi. Saat kita merebus air, terjadi penguapan karena panas yang diberikan. Contoh lain yaitu penguapan air laut karena panasnya matahari. Setelah air laut menguap dan terbang ke udara, maka akan terjadi proses membeku yang menjadikan uap tadi berubah menjadi awan.



Gambar 2. 3 Perubahan Wujud Benda Menguap

4. Mengembun

Mengembun merupakan perubahan wujud gas menjadi cair. Perubahan ini biasanya terjadi disebabkan gas yang berada ditempat yang dingin berubah menjadi butiran-butiran air. Contohnya, dedaunan yang berada di pegunungan pasti memiliki butiran air pada pagi hari, inilah yang disebut embun.



Gambar 2. 4 Perubahan Wujud Benda Mengembun

5. Menyublim

Menyublim merupakan perubahan bentuk suatu benda zat dari padat menjadi gas, proses menyublim membuat molekul yang awalnya saling berdekatan menjadi saling berjauhan serta tidak beraturan. Proses ini sebuah hasil dari tekanan uap dan adanya hubungan dengan suhu, seperti dalam peristiwa kapur barus, kamper atau disebut juga dengan pewangi ruangan berbentuk padat. Kapur barus bisa mengubah wujud dari padat ke bentuk gas dengan molekul yang saling berjauhan dan tidak teratur.

Sehingga benda-benda yang ada dapat mengeluarkan wangi yang membuat ruangan menjadi harum. Benda padat termasuk benda yang memiliki jarak molekul berdekatan dengan gaya tarik yang kuat. Benda gas memiliki bentuk seperti udara yang jarak molekulnya berjauhan dan tidak beraturan dari gaya tarik benda gas yang

cenderung lemah. Gas dapat dikatakan sebagai zat yang cukup ringan dengan sifat yang hampir sama seperti udara.



Gambar 2. 5 Perubahan Wujud Benda Menyublim

6. Mengkristal

Perubahan wujud benda mengkristal adalah peristiwa perubahan dari wujud gas menjadi padat. Proses ini terjadi karena adanya penurunan suhu atau pelepasan energi panas (kalor) dari benda, yang menyebabkan partikel-partikel zat dalam gas berikatan dan tersusun secara teratur membentuk struktur kristal yang stabil. Contoh peristiwa mengkristal adalah terbentuknya salju dari uap air di udara dan jelaga hitam pada knalpot kendaraan.



Gambar 2. 6 Perubahan Wujud Benda Mengkristal

2.2 Kerangka Berpikir

Berdasarkan pemaparan teori-teori pada kerangka teoritis, kerangka berpikir pada penelitian ini ialah Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dan peserta didik yang bertujuan mencapai keberhasilan belajar. Hasil pembelajaran dipengaruhi oleh faktor internal seperti motivasi, minat, dan

kemampuan siswa, serta faktor eksternal berupa strategi, model, dan media yang digunakan. Oleh karena itu, pemilihan model dan media yang tepat menjadi hal penting dalam meningkatkan kualitas hasil belajar. Salah satu model yang dapat digunakan adalah *Think Pair Share* (TPS), yaitu model pembelajaran kooperatif dengan tiga tahapan utama: berpikir secara individu (*think*), berdiskusi dengan pasangan (*pair*), dan berbagi hasil diskusi dengan kelas (*share*). Tahapan tersebut membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, berkomunikasi, serta bekerja sama.

Agar penerapan model TPS lebih efektif dan menarik, dibutuhkan dukungan media pembelajaran yang sesuai. Media yang dinilai tepat adalah video animasi, karena mampu menyajikan konsep yang abstrak menjadi lebih konkret, visual, dan menarik. Melalui tayangan animasi, siswa lebih mudah memahami materi perubahan wujud benda dalam mata pelajaran IPAS yang umumnya masih abstrak bagi siswa sekolah dasar. Dengan demikian, kombinasi penerapan model TPS dengan bantuan video animasi diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan interaktif, sehingga mampu memperdalam pemahaman konsep siswa serta meningkatkan hasil belajar mereka, khususnya pada materi perubahan wujud benda kelas IV UPT SDN 068003 Medan Tuntungan.

Beberapa penelitian terlebih dahulu telah meneliti efektivitas model *Think Pair Share* (TPS) dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Zikri Yuliansyah (2025:64) di SD Negeri 98 Palembang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TPS berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS. Hal ini dibuktikan melalui uji t dengan nilai $\text{Sig. (2-tailed)} = 0,001 \leq 0,05$ dan $t \text{ hitung} = 3,454 \geq t \text{ tabel} = 2,003$. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif model TPS dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Selanjutnya, penelitian oleh Ni Komang Tri Julia Agustin, I Gede Margunayasa, & Ni Nyoman Kusmariyatni (2019:81) di SD Gugus Sriwijaya Jembrana juga menemukan hasil serupa. Hasil uji t menunjukkan $t \text{ hitung} = 8,473 > t \text{ tabel} = 2,021$, yang membuktikan bahwa terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran TPS berbantuan media visual terhadap hasil belajar IPA siswa kelas

III. Dengan demikian, siswa yang belajar menggunakan model TPS memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional.

Selain itu, penelitian oleh Alifia Rachmawati & Erwin (2022:49) di SDN Sukamaju Baru 2 juga memperkuat temuan tersebut. Melalui uji t diperoleh nilai $\text{Sig. (2-tailed)} = 0,027 < 0,05$, yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan model TPS berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar IPA siswa.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mereplikasi hasil-hasil terdahulu, tetapi juga memberikan inovasi dengan mengintegrasikan model pembelajaran kooperatif TPS dan media video animasi. Kombinasi keduanya diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, serta kontekstual, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa secara lebih mendalam terhadap konsep perubahan wujud benda. Penelitian ini sekaligus berkontribusi dalam memperkaya kajian mengenai efektivitas model pembelajaran kooperatif berbasis media interaktif di sekolah dasar.

2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian terdapat pengaruh yang signifikan setelah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* berbantuan video animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda di kelas IV UPT SDN 068003 Medan Tuntungan.

2.4 Definisi Operasional

1. Belajar merupakan Belajar adalah proses interaksi individu dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan pada pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku, baik secara sadar maupun tidak, yang memungkinkan perkembangan fisik, kognitif, dan psikis.
2. Pembelajaran adalah proses yang dirancang secara sistematis sebagai interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan untuk mencapai tujuan belajar secara efektif dan efisien. Intinya, pembelajaran menekankan perubahan perilaku ke arah yang lebih baik

melalui peran guru sebagai fasilitator yang menciptakan kondisi belajar sesuai kebutuhan dan minat siswa.

3. Hasil belajar yaitu hasil belajar adalah perubahan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran, yang tercermin dalam nilai maupun perubahan sikap dan keterampilan.
4. Model kooperatif merupakan model belajar yang menekankan kerja sama dalam kelompok kecil heterogen, di mana siswa saling membantu, bertanggung jawab bersama, dan berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran
5. Model *Think Pair Share* (TPS) yaitu model kooperatif yang melibatkan siswa untuk berpikir sendiri, berdiskusi berpasangan, lalu berbagi hasil dengan kelas guna meningkatkan pemahaman, keaktifan, dan keterampilan berpikir kritis.
6. Media video animasi adalah media pembelajaran audio-visual yang memadukan gambar bergerak dan suara, dirancang menarik serta dinamis agar sesuai dengan karakteristik siswa. Media ini tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menstimulasi pikiran, perasaan, dan motivasi, sehingga membuat pembelajaran lebih jelas, menyenangkan, mudah dipahami, dan bermakna

