

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Pengertian belajar adalah 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. Menurut M. Sobry Sutikno (2007:5), pengertian belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dalam hal ini, perubahan adalah sesuatu yang dilakukan secara sadar (disengaja) dan bertujuan untuk memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya. Menurut Santrock (2011:221), belajar merupakan suatu proses yang melibatkan perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungan sekitarnya. Pemahaman ini menekankan bahwa belajar bukan sekedar memperoleh pengetahuan secara pasif, melainkan sebuah proses aktif di mana individu berinteraksi dengan berbagai stimulus dan pengalaman dari lingkungan. Melalui interaksi tersebut, individu mengalami perubahan yang relatif permanen dalam perilaku, baik berupa keterampilan, pengetahuan, sikap, maupun nilai.

Aunurrahman (2016: 35) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Budiningsih dalam Jamil Suprihatiningrum (2014:15) “Belajar merupakan suatu proses pembentukan 10 pengetahuan, yang mana siswa aktif melakukan kegiatan, aktif berfikir, menyusun konsep, dan memberi makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari.”

Bedasarkan pendapat para ahli diatas penulis dapat simpulkan bahwa dapat dipahami sebagai suatu proses aktif yang dilakukan individu untuk memperoleh

perubahan tingkah laku yang baru dan lebih baik sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Perubahan yang terjadi bersifat relatif permanen dan mencakup aspek keterampilan, pengetahuan, sikap, serta nilai. Dengan demikian, belajar merupakan proses yang kompleks dan dinamis yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta interaksi aktif antara individu dan lingkungannya. Pemahaman ini menjadi landasan penting dalam pengembangan strategi pembelajaran yang efektif dalam konteks Pendidikan.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan tertentu yang bertujuan untuk mencapai perubahan perilaku yang diinginkan. Proses ini melibatkan kegiatan yang dirancang secara sistematis agar peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai baru secara efektif.

Joyce, Weil, dan Calhoun (2015:4) menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses yang memungkinkan individu mengembangkan kemampuan, sikap, dan pengetahuan melalui pengalaman dan latihan yang terencana. Dengan demikian, pembelajaran harus dirancang agar peserta didik dapat berpartisipasi aktif dan memperoleh hasil yang optimal. Pembelajaran merupakan proses yang melibatkan interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan lingkungan belajar yang bertujuan untuk mencapai perubahan perilaku yang diinginkan. Slameto (2010:3) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman belajar. Proses ini tidak hanya melibatkan penerimaan informasi secara pasif, tetapi juga aktivitas mental dan fisik yang aktif. Gagne (2005 :15) menambahkan bahwa pembelajaran adalah proses internal yang terjadi dalam diri individu yang melibatkan perubahan kemampuan atau potensi yang dapat diamati melalui perilaku. Gagne juga menekankan bahwa kondisi eksternal yang mendukung sangat penting agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas penulis dapat simpulkan bahwa Pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks dan melibatkan interaksi aktif antara peserta didik, pendidik, serta lingkungan belajar. Proses ini bertujuan

untuk menghasilkan perubahan perilaku yang diinginkan, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Agar proses tersebut dapat berlangsung secara efektif dan mencapai tujuannya, diperlukan perencanaan yang matang. Pemilihan alat metode pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang di ajarkan serta memperhatikan karakteristik peserta didik. Hal ini dimaksudkan agar informasi dapat disampaikan dengan cara yang paling tepat dan mudah di pahami, sehingga peserta didik dapat menguasai materi dengan baik.

2.1.3 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang relatif permanen pada individu sebagai akibat dari proses pembelajaran, yang meliputi aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Perubahan yang terjadi pada individu setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Hasil belajar menunjukkan tingkat keberhasilan seseorang dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Secara sederhana, hasil belajar dapat diartikan sebagai apa yang dicapai atau dicapai oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar, baik berupa kemampuan memahami materi, keterampilan praktik, maupun perubahan sikap positif.

Hamalik (2011:45) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh setelah melakukan kegiatan belajar dan dapat diukur melalui tes atau observasi. Selain itu, Gagne (1985:15) menambahkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan kemampuan yang relatif permanen yang diperoleh melalui pengalaman dan latihan. Ornstein dan Hunkins (2013:120) juga menegaskan bahwa hasil belajar mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dapat diamati dan diukur. Menurut Slameto (2010:3), hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi pada individu sebagai akibat dari pengalaman belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas penulis dapat menyimpulkan hasil belajara merupakan perubahan kemampuan yang diperoleh individu setelah melakukan kegiatan belajar. Perubahan tersebut dapat berupa pengetahuan, keterampilan, maupun sikap yang relatif menetap, dapat diamati, dan diukur

melalui tes atau observasi. Dengan kata lain, hasil belajar adalah wujud perkembangan yang terjadi pada diri seseorang sebagai akibat dari pengalaman dan proses pembelajaran yang dilaluinya.

2.1.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berbagai unsur atau kondisi yang dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan seseorang dalam proses pembelajaran. Faktor-faktor ini berperan penting dalam menentukan seberapa efektif dan optimal hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Faktor-faktor tersebut bisa berasal dari dalam diri individu (internal) maupun dari lingkungan sekitar (eksternal). Contohnya meliputi motivasi belajar, kemampuan awal, kesehatan, metode pengajaran, lingkungan keluarga, dan fasilitas belajar

Menurut Mu'in dalam Chatib (2024:58) keberhasilan belajar siswa dipengaruhi oleh faktor materi, lingkungan, dan instrumen (kurikulum, guru, model dan metode mengajar). Selanjutnya menurut Mu'in dalam Mahtumi dkk (2024:58) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu dari dalam individu seperti faktor jasmani, psikologi, dan faktor kelelahan sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar seperti keluarga, sekolah, dan faktor masyarakat. Sedangkan menurut Mu'in dalam Asdar (2024:58) menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu karena faktor internal yang terdiri dari faktor jasmani seperti kesehatan, cacat tubuh.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat penulis simpulkan bahwa hasil belajar seorang siswa dipengaruhi oleh sejumlah faktor yang sangat kompleks dan saling berkaitan. Faktor-faktor ini secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi dua kategori utama, yaitu faktor internal yang berasal dari siswa itu sendiri dan faktor eksternal yang berasal dari lingkungan di luar diri siswa. Kedua kelompok faktor ini tidak bekerja secara terpisah, tetapi saling mempengaruhi satu sama lain dalam menentukan keberhasilan akademik seorang peserta didik. Keberhasilan belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. berbagai unsur atau kondisi yang dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan

seseorang dalam proses pembelajaran. Faktor-faktor ini berperan penting dalam menentukan seberapa efektif dan optimal hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik.

Faktor-faktor tersebut bisa berasal dari dalam diri individu (internal) maupun dari lingkungan sekitar (eksternal). Contohnya meliputi motivasi belajar, kemampuan awal, kesehatan, metode pengajaran, lingkungan keluarga, dan fasilitas belajar. Dengan demikian, hasil belajar siswa tidak hanya ditentukan oleh usaha belajar itu sendiri, tetapi juga oleh usaha belajar itu sendiri, tetapi juga oleh kondisi fisik, mental, dan lingkungan tempat siswa berada.

2.1.5 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu kerangka atau pola yang digunakan untuk merancang, mengorganisasikan, dan melaksanakan proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Model ini berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam memilih metode, strategi, media, dan evaluasi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi pembelajaran. Menurut Suekato (dalam ahmad.dkk,2020:93) adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merancang aktivitas belajar mengajar.

Thabroni (2020:9728) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka kerja yang memberikan gambaran sistematis untuk melaksanakan pembelajaran agar membantu belajara siswa dalam tujuan tertentu yang ingin dicapai artinya model pembelajaran merupakan gambaran umum namun tetap mengerucut pada tujuan tertentu. Joyce, weil,dkk (Oktavia 2020:12) menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah deskripsi lingkungan pembelajaran yang mencakup prilaku guru dalam melangsungkan pembelajaran. Pendapat ini menekankan bahwa peran guru dan suasana kelas menjadi faktor penting dalam keberhasilan pengajar.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat di simpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan fungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merancang aktivitas belajar mengajar.

2.1.6 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS (*Think pair share*)

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu aktivitas pembelajaran yang dapat memberikan siswa kesempatan untuk saling berbagi pemikiran serta solusi dalam memecahkan suatu masalah. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share diharapkan dapat meningkatkan partisipasi siswa serta memberikan lebih banyak kesempatan kontribusi pada masing-masing anggota kelompok, hal ini dikarenakan model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share ini hanya beranggotakan dua orang siswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe TPS (*Think-Pair-Share*) merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa. Arends (2012: 234) menjelaskan bahwa model ini terdiri dari tiga tahap, yaitu berpikir secara individu, berdiskusi berpasangan, dan berbagi hasil diskusi dengan kelompok. Hal ini sejalan dengan pendapat Slavin (2011: 89) yang menyatakan bahwa (*Think-Pair-Share*) memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir mandiri sebelum berdiskusi dan berbagi dengan teman sekelas. Johnson dan Johnson (2009: 56) menambahkan bahwa metode ini dapat meningkatkan interaksi sosial dan pemahaman konsep. Selain itu, Kagan (1994: 22) menegaskan bahwa (*Think-Pair-Share*) adalah teknik yang sederhana namun efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir dan komunikasi siswa.

Menurut pendapat para ahli diatas penulis dapat simpulkan model pembelajaran kooperatif tipe TPS (*think pair share*) merupakan strategi pembelajaran yang efektif karena memberi kesempatan siswa untuk berpikir mandiri, berdiskusi dengan pasangan, serta berbagi hasil dengan kelompok. Model ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mendorong interaksi

social, keterampilan komunikasi, serta kemampuan berpikir kritis siswa secara lebih optimal.

Keunggulan utama dari penerapan model TPS adalah kemampuannya untuk melatih keberanian dan kemampuan siswa dalam mengepemukakan pendapatnya secara sistematis. Melalui tahapan *think* (berpikir individu), *pair* (berpasangan), dan *share* (berbagi dengan kelas), setiap siswa mendapatkan kesempatan untuk menyusun gagasan, mendiskusikannya dengan teman, dan kemudian menyampaikannya di forum yang lebih besar. Proses ini tidak hanya mempengaruhi pola interaksi menjadi lebih kooperatif tetapi juga menjadikan pembelajaran lebih efektif karena didukung oleh partisipasi aktif dari seluruh anggota kelas.

2.1.7 Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif tipe TPS (*Think Pair Share*)

Dr. Amin (2022:589) menyatakan bahwa Model pembelajaran kooperatif tipe TPS terdiri atas lima langkah utama ciri khas, yaitu tahap pendahuluan Think, Pair dan Share serta penghargaan.

1. Tahap pendahuluan

Tahap ini merupakan awal pembelajaran dimulai dengan penggalian apersepsi sekalaigus sekaligus memotivasi siswa agar terlihat efektifitas pembelajaran. Pada tahap ini, guru juga menjelaskan aturan main serta menginformasikan batasan waktu untuk setiap tahap kegiatan.

2. Tahap *Think* (berfikir secara individual)

Proses *think pair share* dimulai pada tahap saat guru melakukan demonstrasi untuk menggali konsepsi awal peserta didik, siswa diminta unruk berfikir secara mandiri mengenai pertanyaan atau masalah yang diajukan. Pada tahap ini siswa sebaiknya menuliskan jawaban mereka, hal ini karena guru tidak dapat memantau semua jawaban siswa satu per satu sehingga dengan catatan siswa tersebut, guru dapat memantau semua jawaban dan selanjutnya akan dapat dilakukan perbaikan atau pelurusan atau konsep-konsep maupun pemikiran yang masih salah. Dengan adanya tahap ini, maka guru dapat mengurangi masalah dari adanya siswa yang mengobrol

karena pada tahap think ini mereka akan bekerja sendiri untuk dapat menyelesaikan masalah. Guru mengajukan suatu pertanyaan atau masalah yang dikaitkan dengan pelajaran, meminta siswa memikirkan jawaban dari permasalahan yang diajukan secara mandiri.

3. Tahap *Pairs* (berpasangan dengan teman sebangku)

Pada tahap ini, guru mengelompokkan peserta didik secara berpasangan. Guru menentukan bahwa pasangan setiap peserta didik adalah teman sebangkunya. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik lain yang pintar dan meninggalkan teman sebangkunya. Kemudian, peserta didik mulai bekerja dengan pasangannya untuk mendiskusikan mengenai jawaban atas permasalahan yang telah diberikan oleh guru. Setiap peserta didik memiliki kesempatan untuk mendiskusikan berbagai kemungkinan jawaban secara bersama. Pada tahap ini bahwa ada dua orang siswa untuk setiap pasangan. Langkah ini dapat berkembang dengan menerima pasangan lain untuk membentuk kelompok berempat dengan tujuan memperkaya pemikiran mereka sebelum berbagi dengan kelompok lain yang lebih besar, misalnya kelas. Namun dengan pertimbangan tertentu, terkadang kelompok yang besar akan bersifat kurang efektif karena akan mengurangi ruang dan kesempatan bagi tiap individu untuk berfikir dan mengungkapkan idenya. Guru mengarahkan siswa untuk berpasangan dan mendiskusikan apa yang telah dipikirkan dengan teman sebangku.

4. Tahap *Share* (berbagi jawaban dengan pasangan lain atau seluruh kelas)

Pada tahap ini setiap pasangan atau kelompok kemudian berbagi hasil pemikiran, ide, dan jawaban mereka dengan pasangan atau kelompok lain atau bisa ke kelompok yang lebih besar yaitu kelas. Langkah ini merupakan penyempurnaan langkah-langkah sebelumnya, dalam artian bahwa langkah ini menolong agar semua kelompok berakhir titik yang sama yaitu jawaban yang paling benar. Pasangan atau kelompok yang pemikirannya masih kurang sempurna atau yang belum menyelesaikan permasalahannya diharapkan menjadi lebih memahami pemecahan masalah yang diberikan berdasarkan penjelasan kelompok lain yang berkesempatan untuk

mengungkapkan pemikirannya. Atau jika waktu memungkinkan, dapat juga memberi kesempatan pada semua kelompok untuk maju dan menyelesaikan hasil diskusinya bersama pasangannya. Pada tahap ini, peserta didik dapat mempresentasikan jawaban secara perseorangan atau secara kooperatif kepada kelas sebagai keseluruhan kelompok. Setiap anggota dari kelompok dapat memperoleh nilai dari hasil pemikiran mereka. Pada kesempatan ini pula, guru dalam meluruskan dan memergoki mampu memberikan penguatan jawaban di akhir penjelasan., sebelum guru menerapkan ketiga tahap di atas, guru terlebih dahulu memberikan penjelasan materi yang akan dibahas oleh siswa baik secara individual maupun berpasangan. Jika hal ini tidak dilaksanakan, kemungkinan akan membuat siswa kebingungan tentang materi yang hendak dibahas.

5. Tahap Penghargaan

Peserta didik mendapat penghargaan berupa nilai baik secara individu maupun kelompok. Nilai individu berdasarkan hasil jawaban pada tahap *think*, sedangkan nilai kelompok berdasarkan jawaban pada tahap *pair* dan *share*, terutama pada saat presentasi memberikan penjelasan terhadap seluruh kelas.

2.1.8 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TPS (*Think Pair Share*)

Shilpy (2020:37) berpendapat bahwa adapun kelebihan dan kekurangan model kooperatif tipe *think pair share* (TPS) ialah:

1. Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* (TPS)
 - a. *Think pair share* (TPS) mudah diterapkan di berbagai jenjang pendidikan dan dalam setiap kesempatan.
 - b. Menyediakan waktu berfikir untuk meningkatkan kualitas respon siswa.
 - c. Siswa menjadi lebih aktif dalam berfikir mengenai konsep dalam mata pelajaran.
 - d. Siswa lebih memahami tentang konsep topik pelajaran selama diskusi.

- e. Siswa dapat belajar dari siswa lain.
 - f. Setiap siswa dalam kelompoknya mempunyai kesempatan untuk berbagi atau menyampaikan idenya.
2. Kekurangan model pembelajaran kooperatif think pair share (TPS) antara lain:
- a. Banyak kelompok yang melapor dan perlu di monitor.
 - b. Lebih sedikit ide yang muncul.
 - c. Jika ada perselisihan, tidak ada penengah.

2.1.9 Pengertian Media Pembelajaran

Pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya berupa alat fisik seperti buku, gambar, atau video, tetapi juga mencakup segala bentuk sumber yang dapat membantu proses pembelajaran.

Yogi dalam Gerlach (2020:7) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki cakupan yang sangat luar, yaitu termasuk manusia, materi, atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga bentuknya bisa perangkat keras, seperti komputer, televisi, proyektor, dan perangkat lunak yang digunakan pada perangkat keras itu. Yogi dalam Asyhar (2020:7) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Adapun Arifannisa dalam Syaodih (2023:27) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk media atau alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran atau pendidikan.

Berdasarkan kutipan para ahli di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki cakupan yang sangat luas dan berperan sebagai jembatan penyalur pesan dalam proses pendidikan. Media tidak terbatas pada benda atau alat fisik (hardware) seperti komputer, proyektor, atau televisi, tetapi juga mencakup perangkat lunak (software), materi, hingga manusia itu sendiri. Intinya, segala sumber daya yang direncanakan untuk mendukung terjadinya komunikasi pembelajaran dapat dikategorikan sebagai media. Tujuan utamanya adalah untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, efektif, dan efisien, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, maupun sikap dengan lebih baik. Dengan demikian, esensi dari media pembelajaran adalah fungsinya sebagai alat bantu dan perantara yang menyampaikan pesan dari sumber belajar kepada peserta didik. Definisi-definisi tersebut menekankan bahwa kehadiran media yang terencana sangat penting untuk membangun suatu kondisi atau lingkungan yang memungkinkan proses belajar berlangsung optimal. Pada akhirnya, pemilihan dan penggunaan media yang tepat menjadi kunci dalam mendukung tercapainya tujuan pendidikan secara menyeluruh.

2.1.10 Media Video

2.1.10.1 Pengertian Media Pembelajaran Video

Media video adalah salah satu bentuk media audio visual yang menyajikan pesan pembelajaran dalam bentuk gambar bergerak yang disertai suara. Arsyad (2011:49) menjelaskan bahwa video merupakan salah satu media audio visual yang dapat menampilkan rangkaian gambar bergerak yang dipadukan dengannya. Depdiknas (2008:45) menyatakan bahwa media pembelajaran video adalah media yang memanfaatkan teknologi video untuk menyajikan materi pembelajaran secara visual dan audio, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep pembelajaran dengan lebih baik.

Azhar Arsyad (2011:49) menyatakan bahwa video merupakan gambar-gambaran yang frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Video merupakan salah satu audio visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak Bersama-sama dengan

suara ilmiah atau suara yang sesuai. Sukiman (2017:10) menyatakan bahwa video sebagai media audio visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam Masyarakat kita.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa video merupakan media pembelajaran audio visual yang sangat efektif karena kemampuan menampilkan gambar bergerak dan suara secara bersamaan. Penggunaan video memungkinkan penyampaian informasi, peristiwa, proses, maupun konsep abstrak dengan cara yang lebih nyata dan mudah dipahami, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif bagi peserta didik. Oleh karena itu, video dapat berfungsi sebagai sarana yang krusial dalam dunia Pendidikan, sejalan dengan popularitas yang semakin meningkat di Masyarakat.

2.1.10.2 Manfaat Media Video

Mencapai tujuan pembelajaran yang optimal sangatlah perlu menggunakan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Aqip (2013:51) menyatakan manfaat video sebagai berikut:

1. Pembelajaran lebih jelas dan menarik
2. Proses belajar lebih interaksi
3. Efisiensi waktu dan tenaga
4. Meningkatkan kualitas hasil belajar
5. Belajar dapat dilakukan Dimana dan kapan saja
6. Menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar

Video pembelajaran dapat meningkatkan proses dan hasil pengajaran adalah tentang taraf berpikir siswa. Hal tersebut juga sejalan dengan teori perkembangan mental Piaget, yang menambahkan bahwa terdapat tahap perkembangan mental seorang individu. Tahap berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan berpikir dari konkrit menuju abstrak.

2.1.10.3 Langkah-langkah Media Video

Penggunaan media video dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang sistematis agar media yang digunakan benar-benar layak dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun Langkah-langkah penggunaan media video adalah sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan

Tahap awal dilakukan dengan menganalisis permasalahan pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru, diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep gaya karena pembelajaran cenderung bersifat verbal dan kurang menarik. Oleh karena itu, peneliti memandang perlu penggunaan media video sebagai alat bantu visual untuk meningkatkan pemahaman siswa. Pada tahap ini juga ditetapkan tujuan penggunaan media, yaitu untuk membantu siswa memahami konsep gaya dan meningkatkan hasil belajar mereka.

2. Perancangan Media

Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun naskah video sesuai dengan materi terdapat pada kompetensi dasar. Peneliti menentukan alur video yang terdiri dari bagian pendahuluan disajikan pengantar yang menarik untuk memotivasi siswa, bagian isi berisi penjelasan konsep gaya dan contohnya dalam kehidupan sehari-hari, sedangkan bagian penutup berisi kesimpulan materi. Durasi video dirancang sekitar 5-10 menit agar sesuai dengan tingkat konsentrasi siswa sekolah dasar. Peneliti menggunakan aplikasi seperti youtube.

3. Pembuatan Media Video

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan bahan berupa gambar, animasi, serta narasi suara sesuai dengan naskah yang telah di susun. Selanjutnya, peneliti mengedit dan menggabungkan bahan tersebut menjadi satu kesatuan video pembelajaran. Video disusun secara menarik dengan menambahkan teks, ilustrasi, dan musik latar yang mendukung pemahaman materi. Setelah selesai, dilakukan uji coba awal (preview)

untuk memastikan bahwa kualitas gambar, suara, dan isis video telah sesuai dengan tujuan pembelajaran.

4. Validasi Media

Sebelum digunakan dalam pembelajaran, validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan isi, tampilan, serta kesesuaian media dengan karakteristik siswa. Berdasarkan hasil penilaian validator, peneliti melakukan revisi dan penyempurnaan media video agar layak digunakan dengan kegiatan pembelajaran.

5. Pelaksanaan Pembelajaran

Tahap implementasi dilakukan di kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TPS (*Think Pair Share*) berbantuan media video. Prosedur pelaksanaannya meliputi:

1. Think (berpikir): siswa menonton video pembelajaran dan berpikir secara mandiri untuk memahami isi materi.
2. Pair (berpasangan): siswa berdiskusi berpasangan untuk membahas isi video dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru.
3. Share (berbagi): setiap pasangan siswa mempresentasikan hasil diskusi didepan kelas dan mendapatkan umpan balik dari guru maupun teman.

Guru berperan sebagai fasilitator yang membingbing siswa selama proses pembelajaran berlangsung agar kegiatan berjalan efektif.

6. Evaluasi dan Refleksi

Setelah pembelajaran selesai, peneliti melaksanakan **post-test** yang dilakukan sebelum pembelajaran. Selain itu, peneliti juga menyebarkan angket respon siswa untuk mengetahui tingkat ketertarikan dan pemahaman mereka terhadap media video. Data hasil belajar dan angket kemudian dianalisis untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa.

7. Dokumentasi dan Pelaporan

Seluruh kegiatan, mulai dari proses pembuatan hingga penerapan media video di kelas, didokumentasi melalui foto, catatan observasi, serat

lembar validasi. Hasil pelaksanaan pembelajaran dan analisis data disajikan dalam bab hasil penelitian untuk menjawab rumusan masalah. Dokumentasi ini juga menjadi bukti pendukung bahwa media video telah digunakan sesuai prosedur penelitian.

2.1.10.4 Kelebihan dan Kurangan Video

Media video memiliki kelebihan kekurangan sebagai berikut:

1. Kelebihan dan Kekurangan video

Rusman (2012:220) mengatakan kelebihan media video sebagai berikut:

1. Video dapat memberikan pesan yang dapat di terima lebih merata oleh siswa.
2. Video sangat bagus untuk menerangkan suatu proses.
3. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih realistis dan dapat di ulang atau dihentikan sesuai kebutuhan.
4. Memberikan Kesan yang mendalam, yang dapat memperngaruhi sikap siswa.

2. Kekurangan media video

Kustandi dan Sutjipto (2013:64) mengatakan bahwa kelemahan media video yaitu:

1. Pengadaan media video memerlukan biaya yang sangat mahal dan waktu yang banyak
2. Pada saat pemutaran video gambar dan suara akan berjalan terus
3. Tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang disampaikan melalui media video.

2.1.11 Pengertian Pelajaran IPAS

Pengertian pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah mata pelajaran yang mengintegrasikan konsep-konsep dasar dari ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) untuk memberikan pemahaman yang menyeluruh kepada siswa mengenai lingkungan sekitar, baik dari aspek alamiah maupun sosial. Pelajaran ini bertujuan membantu siswa memahami fenomena alam,

interaksi manusia dengan lingkungan, serta hubungan sosial dalam masyarakat secara terpadu. Dengan menggabungkan kedua bidang tersebut, pelajaran IPAS membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan memahami keterkaitan antara lingkungan fisik dan sosial dalam kehidupan sehari-hari.

IPAS adalah mata pelajaran yang mempelajari tentang sains, teknologi, dan sosial yang terdiri dari berbagai sub-topik seperti alam dan lingkungan hidup, geografi, sejarah, pemerintahan, dan sosial budaya Dinis (2023:58). Menurut Dinis dalam Ayas (2023:59) menekankan pentingnya pembelajaran IPAS di SD untuk meningkatkan keterampilan berfikir kritis dan kreatif peserta didik. Hal ini dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berfikir analitis, logis, kritis, dan kreatif dalam memecahkan masalah IPAS yang mereka temukan. Sedangkan menurut Dinis dalam Van Aalst (2023:59) IPAS di SD untuk mengembangkan sikap ilmiah pada peserta didik, hal ini meliputi nilai-nilai seperti kejujuran, ketelitian, keterbukaan terhadap ide-ide baru, dan bekerja sama dalam mencari solusi atas masalah.

Berdasarkan kutipan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran IPAS memiliki cakupan yang sangat luas dan integratif. IPAS tidak hanya membahas ilmu sains dan teknologi secara terpisah, tetapi juga mengaitkannya dengan konteks sosial, geografi, sejarah, pemerintahan, dan budaya. Dengan demikian, IPAS berfungsi sebagai mata pelajaran yang memberikan pemahaman holistik tentang dunia di sekitar peserta didik, menghubungkan berbagai disiplin ilmu dalam satu kerangka pemahaman yang utuh. Lebih lanjut, pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar memegang peran yang sangat strategis dan memiliki tujuan mendalam. Dinis menekankan bahwa tujuan utama IPAS adalah untuk membentuk dua aspek fundamental pada diri peserta didik. Pertama, IPAS bertujuan untuk mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti kemampuan analitis, logis, kritis, dan kreatif dalam memecahkan suatu masalah. Kedua, IPAS juga bertujuan untuk menanamkan sikap ilmiah yang mencakup nilai-nilai penting seperti kejujuran, ketelitian, keterbukaan pikiran, dan kemampuan kolaborasi. Pada intinya, IPAS tidak hanya berorientasi pada penguasaan konten ilmu pengetahuan,

tetapi juga pada pembentukan karakter dan kompetensi berpikir yang esensial bagi peserta didik.

2.1.12 Materi Gaya di Sekitar Kita

Gaya merupakan konsep fundamental dalam fisika yang menjelaskan interaksi antara benda dan lingkungannya yang dapat menyebabkan perubahan gerak atau bentuk benda tersebut. Dalam kehidupan sehari-hari, gaya dapat ditemukan di sekitar kita, seperti gaya gravitasi yang menarik benda ke bawah, gaya gesek yang menghambat gerak benda, dan gaya otot yang memungkinkan manusia melakukan aktivitas fisik. Menurut para ahli, gaya merupakan interaksi antara dua objek yang dapat mempengaruhi keadaan gerak benda tersebut.

Rahmawati dan Putra (2021:45) menyatakan bahwa gaya merupakan suatu konsep fundamental dalam fisika yang dijelaskan sebagai interaksi yang dapat menyebabkan perubahan gerak pada suatu benda. Menurut Wulandari dan Hidayat (2023:100) konsep gaya dalam fisika merupakan salah satu materi pokok yang penting untuk dipahami secara mendalam oleh peserta didik. Serway dan Jewett (2013:4) berpendapat bahwa gaya merupakan suatu bentuk interaksi fisik yang mampu memengaruhi keadaan suatu benda, baik dengan membuatnya bergerak, menghentikan geraknya, maupun mengubah bentuknya. Karena gaya memiliki nilai (besar) dan arah tertentu, maka gaya dikategorikan sebagai besaran vektor dalam fisika.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa gaya adalah konsep dasar fisika yang paling penting karena dapat mengubah gerak dan bentuk benda sehingga perlu dipahami untuk menjelaskan fenomena sehari-hari. Gaya merupakan salah satu konsep fundamental dalam fisika yang sangat penting untuk dipahami. Gaya dapat menyebabkan perubahan gerak maupun bentuk suatu benda. Pemahaman yang baik tentang konsep gaya diperlukan agar siswa mampu menjelaskan fenomena sehari-hari secara ilmiah, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.



Gambar 2.1 Gaya gesek

(Sumber:<https://tse2.mm.bing.net/th/id/OIP.oRNBlumO2O0LeGwhBG9I5gHaEK?pid=Api&P=0&h=220>)

Pernahkah Anda memperhatikan bagaimana pintu bergerak saat didorong? Atau bagaimana bola menggelinding ketika ditendang? Tanpa kita sadari, gaya adalah bagian yang tak terpisahkan dari aktivitas kita sehari-hari. Saat kita belajar di kelas 4 SD dengan Kurikulum Merdeka, konsep gaya menjadi salah satu topik yang menarik untuk dipelajari. Melalui artikel ini, saya akan mengajak anda menjelajahi dunia gaya yang ada di sekitar kita dan bagaimana memahaminya dapat membuat kita lebih mengerti tentang cara kerja lingkungan di sekitar kita.

1. Contoh gaya dalam kehidupan sehari-hari

- 1) Gaya Dorong dan Tarik Setiap kali anda mendorong pintu, menarik laci, atau menggeser kursi, anda sedang menerapkan gaya dorong dan Tarik. Anak-anak juga melakukannya ketika bermain tarik tambang atau mendorong ayunan



Gambar 2.2 Dorong

Sumber: <https://gurune.net/wp-content/uploads/2020/09/4-4.png>

- 2) Gaya Gravitasi Pernahkah anda bertanya mengapa benda selalu jatuh kebawah? Itu karena gaya gravitasi bumi. Gaya gravitasi adalah gaya tarik yang diberikan bumi terhadap semua benda di permukannya. Saat buah jatuh dari pohon atau saat kita melompat dan kembali ke tanah, itu semua karena gravitasi.
- 3) Gaya Gesek Saat anda berjalan dan tidak terpeleset, itu berkat gaya gesek antara Sepatu dan lantai. Gaya gesek adalah gaya yang muncul ketika dua permukaan benda bersentuhan dan bergerak berlawanan arah. Gaya ini sangat penting dalam kehidupan sehari-hari kita.
- 4) Gaya Magnet mainan yang menempel di pintu kulkas atau kompas yang selalu mengarah ke arah utara adalah contoh gaya magnet. Magnet memiliki kemampuan untuk menarik benda-benda tertentu seperti besi dan baja.
- 5) Gaya Otot Setiap gerakan tubuh kita melibatkan gaya otot. Saat anda menulis, mengangkat tas, atau bahkan hanya tersenyum, otot-otot anda sedang bekerja dengan menerapkan gaya.

2. Manfaat gaya di sekitar kita

Gaya tidak hanya tertarik untuk dipelajari, tetapi juga memiliki banyak manfaat praktis dalam kehidupan sehari-hari:

1. Memudahkan Pekerjaan: Gaya membantu kita melakukan berbagai aktivitas, melalui dari yang sederhana seperti membuka pintu hingga yang kompleks seperti mengoperasikan mesin.
2. Transportasi: kendaraan bergerak karena ada gaya dorong dari mesin, sementara gaya gesek memungkinkan kendaraan berhenti ketika rem diinjak.
3. Olahraga: hampir semua jenis olahraga melibatkan penerapan berbagai jenis gaya. Misalnya, dalam sepak bola, pemain menendang bola dengan menerapkan gaya dorong.
4. Teknologi: berbagai peralatan modern bekerja berdasarkan prinsip gaya, seperti lift yang bergerak karena gaya tarik motor listrik.
5. Astronomi: Gerakan planet mengelilingi matahari terjadi karena adanya gaya gravitasi.

3. Jenis-jenis gaya di sekitar kita

1. Gaya Listrik

Gaya listrik terjadi antara dua benda yang memuat listrik. Contohnya adalah rambut yang menempel di sisir plastik setelah disisir, atau debu yang tertarik ke layar TV.



Gambar 2.3 Gaya Listrik

Sumber: [https://2.bp.blogspot.com/-](https://2.bp.blogspot.com/-tMcHllsJslM/VvvDK3YI_QI/AAAAAAAAADDQ/NhKfhaYjmIMUCkijf7iQGvs3Wxblp7NPA/s1600/KKK.jpg)

[tMcHllsJslM/VvvDK3YI_QI/AAAAAAAAADDQ/NhKfhaYjmIMUCkijf7iQGvs3Wxblp7NPA/s1600/KKK.jpg](https://2.bp.blogspot.com/-tMcHllsJslM/VvvDK3YI_QI/AAAAAAAAADDQ/NhKfhaYjmIMUCkijf7iQGvs3Wxblp7NPA/s1600/KKK.jpg)

2. Gaya Apung

Gaya apung adalah gaya ke atas yang dialami benda ketika berada di dalam fluida (cairan atau gas). Inilah yang membuat kapal dapat mengapung di udara atau balon helium melayang di udara.

3. Gaya Sentripetal

Gaya sentripetal adalah gaya yang mengarah ke pusat putaran, yang menyebabkan benda bergerak dalam lintasan melingkar. Contohnya adalah ketika air dalam ember yang diputar tidak tumpah.

4. Gaya Berat

Gaya berat adalah gaya gravitasi yang bekerja pada suatu benda. Semakin besar massa benda, semakin besar pula gaya beratnya.

Dalam kurikulum Merdeka untuk kelas IV SD, pembelajaran tentang gaya dirancang untuk lebih kontekstual dan berbasis pengalaman, anak-anak tidak hanya belajar teori tetapi juga melakukan eksperimen dan observasi secara langsung. Materi yang di pelajari meliputi:

1. Pengertian gaya dan jenisnya: anak diperkenalkan pada definisi gaya sebagai tarikan atau dorongan dan berbagi jenis gaya.
2. Pengaruh gaya terhadap gerak benda: anak belajar bagaimana gaya dapat mengubah kecepatan, arah, atau bentuk suatu benda.
3. Gaya dalam kehidupan sehari-hari: pembelajaran berfokus pada konsep gaya dalam aktivitas sehari-hari.
4. Eksperimen gaya: anak melakukan berbagai percobaan sederhana untuk memahami konsep gaya dengan lebih baik.

Kurikulum Merdeka menekankan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana anak terdorong untuk aktif mengeksplorasi dan menemukan sendiri konsep gaya melalui pengalaman langsung. Hal ini membuat proses belajar menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

Kesimpulan gaya adalah konsep dasar IPAS yang memiliki peran penting dalam kehidupan kita sehari-hari. Dari mengerakkan pintu hingga mengangkat tas, dari bermain ayunan hingga bersepeda, gaya ada di mana mana di sekitar kita. Bagi anak kelas IV sd yang belajar dengan kurikulum merdeka, memahami konsep gaya

tidak hanya membantu mereka dalam pembelajaran IPAS, tetapi juga mengembangkan cara berpikir logis dan kemampuan mengamati fenomena alam. Dengan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual, anak-anak dapat lebih mudah memahami konsep gaya dan penerapannya. Sebagai orang tua atau pendidik, mari mendukung pembelajaran anak dengan contoh konsep gaya dalam aktivitas sehari-hari. Dengan demikian, anak tidak hanya memahami teori, tetapi juga melihat langsung bagaimana ilmu pengetahuan bekerja di dunia nyata.

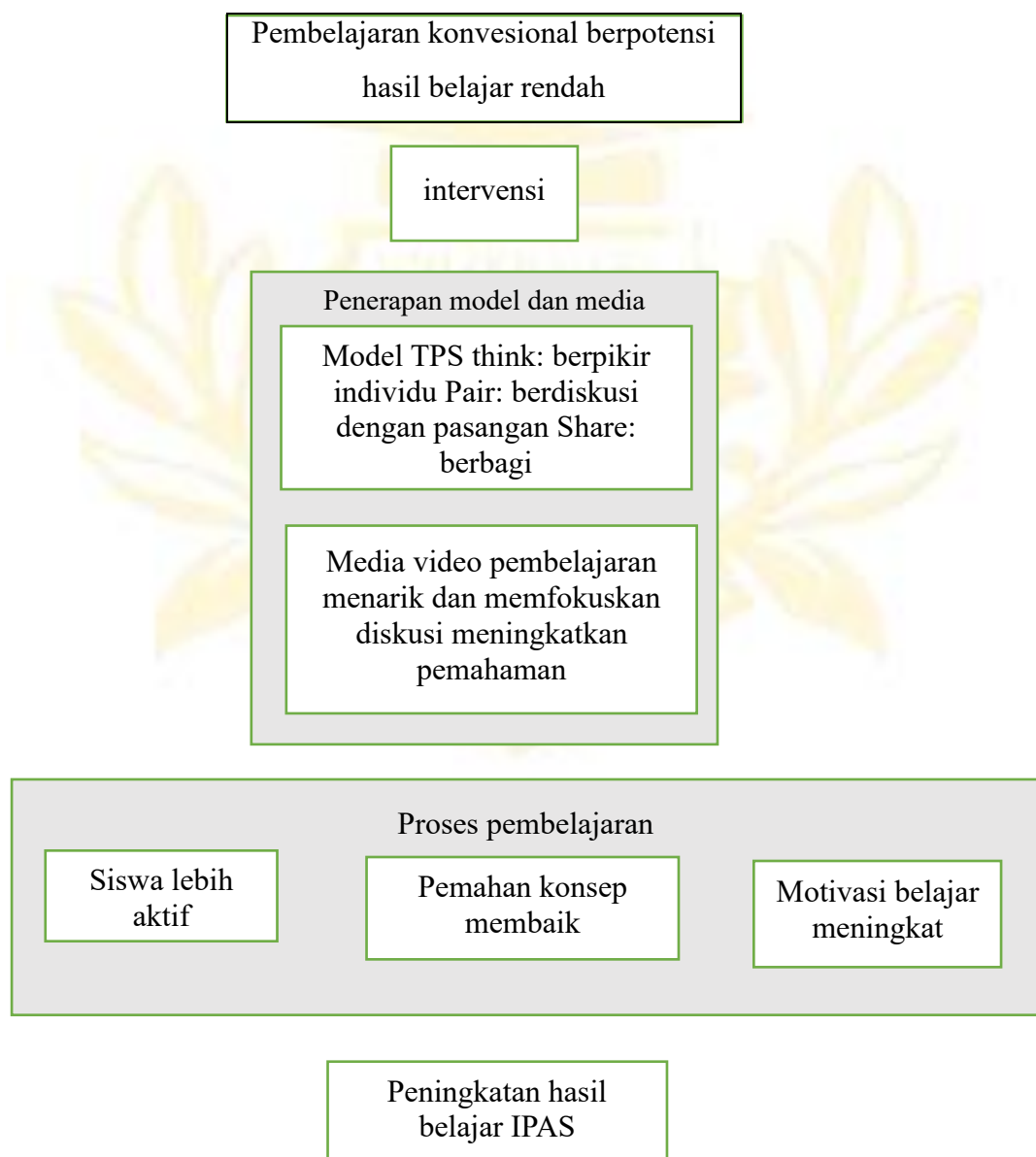
2.2 Kerangka Berpikir

Belajar merupakan proses aktif individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru yang utuh sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang mencakup aspek kognitif (pengetahuan), psikomotor (keterampilan), dan afektif (sikap) yang dapat diukur melalui evaluasi. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS (*Think Pair Share*) adalah pendekatan pembelajaran yang mengorganisir proses belajar melalui tiga tahap terstruktur: berpikir individu (*think*), berdiskusi berpasangan (*pair*), dan berbagi dengan kelas (*share*) untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe TPS (*Think Pair Share*). Model ini menekankan pada tiga tahap pembelajaran, yaitu berpikir secara individu (*think*), berdiskusi dengan berpasangan (*pair*), serta berbagi hasil diskusi ke kelas (*share*). Proses ini memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk berpikir mandiri, melatih keberanian menyampaikan pendapat, serta meningkatkan keterampilan komunikasi dan kerja sama. Dengan demikian, TPS diyakini dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa sekaligus memperdalam pemahaman materi. Namun penerapan model TPS perlu didukung oleh media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

Penggunaan Media Video dalam pembelajaran dapat menjadi Solusi untuk mengatasi berbagai permasalahan yang sering muncul di kelas, seperti rendahnya motivasi belajar, kesulitan memahami konsep abstrak, serta kurangnya variasi metode pembelajaran. Media video mampu menghadirkan visualisasi nyata melalui

kombinasi gambar, suara, dan teks sehingga materi lebih mudah dipahami dan menarik perhatian siswa. Selain itu, media ini juga memberikan kesempatan kepada guru untuk menyajikan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, dapat ditarik alur berpikir bahwa rendahnya minat dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS dapat diatasi melalui model pembelajaran kooperatif jenis TPS (Think pair share) berbantuan video terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di UPT SDN 060886 Titi Rantai Medan T.P 2025/2026.



Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) yang berbantuan media video pembelajaran dilakukan melalui beberapa tahapan yang terencana agar proses belajar lebih interaktif dan bermakna. Pada tahap awal, guru menyiapkan media video pembelajaran yang relevan dengan materi yang akan diajarkan, seperti video eksperimen atau tayangan ilustratif yang dapat memancing rasa ingin tahu siswa. Selain itu, guru juga menyiapkan lembar kerja dan pertanyaan pemantik yang akan digunakan pada tahap berpikir (*Think*) dan berdiskusi (*Pair*). Setelah semua perangkat siap, pembelajaran dimulai dengan menayangkan video pembelajaran sebagai stimulus awal. Siswa kemudian diminta untuk memperhatikan tayangan dan berpikir secara mandiri mengenai isi video serta mencatat ide atau jawaban yang muncul dalam benak mereka pada tahapan *Think*.

Selanjutnya, pada tahap *Pair* (berpasangan), siswa berdiskusi dengan teman sebangku untuk membandingkan dan memperdalam pemikiran masing-masing berdasarkan hasil pengamatan dari video. Pada tahap ini, guru dapat memutar ulang bagian tertentu dari video agar siswa lebih mudah memahami konsep yang sedang didiskusikan. Setelah berdiskusi dalam pasangan, kegiatan dilanjutkan ke tahap *Share* (berbagi), di mana setiap pasangan menyampaikan hasil diskusinya di depan kelas. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya diskusi kelas, memberikan umpan balik, serta menegaskan konsep yang telah dipelajari.

Pada tahap penutup, guru bersama siswa menarik kesimpulan dari hasil diskusi dan isi video pembelajaran, kemudian melakukan refleksi untuk menilai sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai. Penggunaan media video dalam model TPS ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga mengamati secara visual sehingga konsep yang abstrak dapat dipahami dengan lebih konkret. Melalui tahapan berpikir, berdiskusi, dan berbagi, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, serta kerja sama, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

2.3 Defenisi Operasional

1. Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan tertentu yang bertujuan untuk mencapai perubahan perilaku yang diinginkan.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang relatif permanen pada individu sebagai akibat dari proses pembelajaran, yang meliputi aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Hasil Belajar Perubahan perilaku siswa yang mencakup tiga aspek: Kognitif: Pemahaman tentang nama dan fungsi bagian tubuh tumbuhan Psikomotor: Keterampilan mengamati, berdiskusi, dan berpresentasi Afektif: Pengembangan sikap kerjasama, ketelitian, dan rasa ingin tahu

3. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu kerangka atau pola yang digunakan untuk merancang, mengorganisasikan, dan melaksanakan proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS (*Think pair share*)

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu aktivitas pembelajaran yang dapat memberikan siswa kesempatan untuk saling berbagi pemikiran serta solusi dalam memecahkan suatu masalah.

5. Media video

Media video adalah salah satu bentuk media audio visual yang menyajikan pesan pembelajaran dalam bentuk gambar bergerak yang disertai suara.

6. Pelajaran IPAS

Pengertian pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah mata pelajaran yang mengintegrasikan konsep-konsep dasar dari ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) untuk memberikan pemahaman yang menyeluruh kepada siswa mengenai lingkungan sekitar, baik dari aspek alamiah maupun sosial.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap hasil penelitian yang masih perlu dibuktikan. Berdasarkan latar belakang, dan kerangka berpikir yang telah diuraikan sebelumnya, maka adanya pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TPS berbantuan video terhadap hasil belajar siswa pada Pelajaran IPAS.

