

## **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 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. Perubahan tingkah laku atau tanggapan, karena adanya pengalaman baru, memiliki kepandaian/ilmu setelah belajar, dan aktivitas berlatih. Arti belajar adalah suatu proses perubahan kepribadian seseorang bahwa perubahan tersebut dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya. Belajar merupakan sesuatu yang berproses dan merupakan unsur yang fundamental dalam masing-masing tingkatan pendidikan.

Menurut Hamalik (2019:36) menjelaskan bahwa belajar adalah suatu proses yang kompleks dan dinamis yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui pengalaman, latihan, dan interaksi dengan lingkungan. Proses belajar ini tidak hanya terbatas pada penguasaan informasi atau fakta, tetapi juga mencakup perubahan perilaku yang dapat diamati serbagai hasil pengalaman yang diperoleh. Menurut Hamalik, “belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan individu untuk mengembangkan potensi diri. Proses ini melibatkan berbagai aspek, termasuk kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berdasarkan konteks ini, aspek kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir, memahami, dan menganalisis informasi. Aspek afektif berhubungan dengan sikap, nilai, dan emosi yang dimiliki individu terhadap proses belajar, sedangkan aspek psikomotorik mencakup keterampilan fisik dan kemampuan untuk melakukan tindakan tertentu.”

Menurut Prasetyo (2023:2) “Belajar adalah proses aktif di mana individu terlibat dalam pencarian pengetahuan dan keterampilan baru yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan diri. Proses ini tidak hanya melibatkan penguasaan informasi, tetapi juga mencakup perubahan dalam berpikir, sikap, dan perilaku individu sebagai respons terhadap pengalaman yang diperoleh. Prasetyo menekankan bahwa belajar adalah suatu proses yang berkelanjutan dan tidak terbatas pada konteks formal pendidikan. Belajar dapat terjadi di mana saja dan kapan saja, baik di dalam kelas maupun di luar kelas, melalui berbagai pengalaman hidup sehari-hari.

Berdasarkan uraian pendapat di atas maka penulis menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan perilaku yang terjadi akibat pengalaman dan latihan, yang bertujuan untuk mencapai penguasaan pengetahuan atau keterampilan baru.

### **2.1.2 Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan Kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Menurut Munandar (2021:3) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah suatu aktivitas yang aktif dan interaktif, di mana peserta didik terlibat secara langsung dalam proses belajar. Proses ini melibatkan berbagai metode dan strategi yang dapat memfasilitasi pemahaman dan penerapan materi yang diajarkan.

Lebih lanjut Munandar (2021:3) menjelaskan bahwa pembelajaran yang efektif harus mampu mendorong kreativitas dan inovasi peserta didik. Oleh karena itu, pendidik perlu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, dimana siswa merasa aman untuk bereksplorasi, berkolaborasi, dan mengembangkan ide-ide baru. Oleh karena itu, pembelajaran tidak hanya menjadi proses transfer pengetahuan, tetapi juga menjadi sarana untuk membentuk karakter dan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Menurut Winataputra (2021:25) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi dan meningkatkan intensitas dan kapasitas serta kualitas belajar pada diri peserta didik”. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Pada konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seseorang peserta didik. Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja. Sedangkan pembelajaran juga menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik. Pembelajaran adalah suatu system yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. 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. Di sini pendidik berperan sebagai fasilitator yang menyediakan fasilitas dan menciptakan situasi yang mendukung peningkatan kemampuan belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis menyimpulkan pembelajaran adalah sebagai proses interaktif yang melibatkan peserta didik dan lingkungan belajarnya. Untuk membantu peserta didik mengembangkan pemahaman dan keterampilan secara sistematis.

### **2.1.3 Hasil Belajar Siswa**

Hasil belajar adalah indikator penting dalam pendidikan yang menunjukkan seberapa baik siswa memahami materi yang diajarkan dan seberapa baik siswa

memahami materi yang diajarkan dan seberapa siap mereka untuk menghadapi tantangan di masa depan.

Menurut Wina Sanjaya (2020:22), hasil belajar adalah keseluruhan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar. Hasil belajar mencakup berbagai bentuk perubahan perilaku yang terjadi sebagai akibat dari proses pembelajaran yang dialami, baik secara langsung maupun tidak langsung. Perubahan ini tidak hanya terbatas pada aspek kognitif seperti peningkatan pengetahuan atau penguasaan materi pelajaran, tetapi juga mencakup perubahan dalam sikap (afektif) serta keterampilan (psikomotorik).

Menurut Asep Jihad dan Abdul Haris (2022:14), hasil belajar merupakan suatu konsep yang merujuk pada kemampuan yang diperoleh oleh siswa setelah menjalani proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, hasil belajar tidak hanya terbatas pada penugasan materi pelajaran, tetapi juga mencakup perubahan dalam sikap, keterampilan, dan nilai-nilai yang dimiliki oleh siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan menyeluruh yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar tidak hanya diukur dari peningkatan pengetahuan (aspek kognitif), tetapi juga mencakup perubahan dalam sikap (aspek afektif) dan keterampilan (aspek psikomotorik). Dengan demikian, hasil belajar mencerminkan adanya perubahan perilaku secara holistik sebagai akibat dari pengalaman belajar yang dialami siswa, baik secara langsung maupun tidak langsung.

#### **2.1.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Menurut Riyani (2012:19-25), ada dua jenis faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu:

1. Faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari diri seseorang.
2. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar individu. Kedua faktor tersebut dapat saja menjadi penghambat ataupun pendukung belajar siswa. Penelitian ini difokuskan pada faktor-faktor internal dan eksternal

yang mempengaruhi hasil belajar. Faktor internal yang peneliti bahas yaitu mengenai faktor non intelektual siswa. Faktor intelektual merupakan unsur kepribadian tertentu berupa minat, motivasi, perhatian, sikap, kebiasaan.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu (Slameto,2003). Perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju kepada sesuatu objek atau sekumpulan objek. Hasil belajar dapat menjadi bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka akan timbul kebosanan, sehingga siswa tidak mau lagi belajar.

Berdasarkan uraian di atas, bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri individu, terutama aspek non-intelektif seperti minat, motivasi, perhatian, sikap, dan kebiasaan. Sementara itu, faktor eksternal berasal dari lingkungan di luar diri individu. Kedua faktor ini dapat menjadi penghambat maupun pendukung proses belajar. Perhatian memiliki peran penting, karena tanpa adanya perhatian siswa terhadap pelajaran, akan muncul kebosanan yang dapat menurunkan semangat belajar serta hasil yang dicapai.

#### **2.1.4 Model Pembelajaran Kooperatif**

Model pembelajaran kooperatif adalah suatu pendekatan dalam proses belajar mengajar yang menekankan kerja sama antara siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Dalam model ini, siswa tidak hanya belajar secara mandiri, tetapi juga saling berinteraksi, berbagi pengetahuan, dan membantu satu sama lain dalam memahami materi pelajaran.

Menurut Slavin (2019:373), model pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi pembelajaran yang mengutamakan kerja sama dan interaksi antar anggota kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sama.

Oleh karena itu, pembelajaran kooperatif bergantung pada efektivitas kelompok-kelompok siswa tersebut. Masing-masing anggota kelompok

bertanggung jawab mempelajari apa yang disajikan dan membantu teman-teman satu anggota untuk mempelajarinya juga.

#### **a. Ciri-ciri Pembelajaran Kooperatif**

Secara umum pembelajaran kooperatif terdiri dari empat prinsip, yaitu:

1. Kerja sama: Siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sama.
2. Interaksi: Siswa berinteraksi dengan anggota kelompok lain untuk saling belajar dan berbagi informasi.
3. Keunggulan individu: setiap siswa memiliki kemampuan dan pengetahuan yang unik, dan model ini memanfaatkan keunggulan individu tersebut untuk mencapai tujuan pembelajaran.
4. Persyaratan yang menantang: Model pembelajaran kooperatif memiliki persyaratan yang menantang untuk mencapai tujuan pembelajaran, sehingga siswa dapat berkembang dan meningkatkan kemampuan mereka.

#### **b. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (STAD)**

Model pembelajaran Kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) adalah salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama siswa dalam kelompok kecil yang bersifat heterogen untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Melalui pembagian kelompok heterogen, penyajian materi, diskusi kolaboratif, dan evaluasi berbasis kontribusi tiap anggota, STAD mampu meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan sosial, dan motivasi belajar siswa. Pendekatan ini tidak hanya menekankan pencapaian hasil akademik, tetapi juga membentuk sikap saling menghargai, bertanggung jawab, dan bekerja sama.

Penerapan STAD memberikan beberapa manfaat penting, antara lain: meningkatkan pemahaman konsep melalui diskusi kelompok, mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi dan kerja sama, menumbuhkan rasa tanggung jawab individu maupun kelompok, serta memupuk motivasi belajar melalui persaingan sehat antar kelompok. Keunggulan model ini sejalan dengan temuan Slavin (2015) yang menyatakan bahwa keberhasilan STAD terletak pada

kombinasi kelompok dan kerja sama internal, yang mampu mendorong peningkatan prestasakad akademik secara signifikan.

Jika dipadukan dengan media *Canva*, model STAD menjadi lebih interaktif dan menarik. *Canva* sebagai platform desain grafis berbasis digital menyediakan berbagai fitur seperti slide presentasi, infografis, animasi, maupun video pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk menyajikan materi dengan cara visual dan kreatif. Integrasi *Canva* dalam model STAD mempermudah guru dalam menyampaikan materi, membantu siswa mengorganisasi informasi melalui template visual, serta menyediakan media evaluasi yang lebih menarik.

Oleh karena itu, Model Pembelajaran Kooperatif tipe STAD berbantuan *Canva* adalah suatu pendekatan pembelajaran kooperatif yang menggabungkan prinsip kerja sama kelompok heterogen dengan dukungan media digital *Canva*, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

### **c. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif tipe STAD Berbantuan *Canva***

Menurut Slavin (2019: 47–52) model pembelajaran STAD memiliki lima komponen, yaitu;

1. Presentasi kelas. Guru memulai pembelajaran dengan menyampaikan materi menggunakan video pembelajaran yang dibuat melalui *Canva*. Video ini dapat berupa penjelasan materi, animasi, maupun kombinasi teks, gambar, dan audio. Penyajian video membantu peserta didik memahami konsep dengan lebih visual dan kontekstual, serta mendorong fokus dan perhatian mereka terhadap materi.
2. Tim. Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnistas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik. Setelah guru menyiapkan materinya, tim berkumpul untuk mempelajari lembaran kegiatan atau materi lainnya.

3. Kuis. Setelah diskusi kelompok, siswa mengerjakan kuis secara individu. Guru dapat menyajikan soal berbantuan video singkat dari *Canva*, misalnya potongan video yang disisipi pertanyaan, atau kuis visual dengan elemen animasi *Canva*. Dengan demikian, siswa tetap bertanggung jawab secara individu terhadap pemahamannya, meskipun belajar dilakukan secara kooperatif.
4. Skor kemajuan individual. Gagasan dibalik skor kemajuan individual adalah untuk memberikan kepada setiap siswa tujuan kinerja yang akan dapat dicapai apabila mereka bekerja lebih giat dan memberikan kinerja yang lebih baik daripada sebelumnya.
5. Rekognisi Tim. Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu.

### **2.1.5 Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah segala bentuk perantara atau sarana yang digunakan oleh pendidikan untuk menyalurkan pesan atau informasi pembelajaran kepada peserta didik, dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan motivasi belajar sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Menurut Heinich, Molenda, dan Russell (2002), media pembelajaran mencakup segala alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran, baik yang berbentuk cetak, visual, audio, maupun multimedia.

Menurut Arsyad (2020:10) “segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar”. Media merupakan seluruh benda dalam lingkungan siswa yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga bisa meningkatkan perhatian, minat serta pikiran siswa sehingga dapat terjadinya proses pembelajaran (Nasaruddin, 2018). Media pembelajaran merupakan alat yang mampu mempermudah komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Setiyorini, dkk. 2017).

Berdasarkan uraian diatas, media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang digunakan dalam proses pendidikan untuk menyampaikan pesan atau

informasi kepada peserta didik. Media ini berfungsi untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan motivasi belajar sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Media pembelajaran mencakup berbagai bentuk, baik fisik seperti media cetak, visual, audio, maupun multimedia. Selain itu, media juga berperan sebagai penghubung komunikasi antara guru dan siswa, yang dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa dalam belajar. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk mendukung keberhasilan proses belajar mengajar.

### **b. Manfaat Media Pembelajaran**

Manfaat media pembelajaran menurut Rahmawati dan Suryani (2020:3), media pembelajaran, khususnya yang berbasis digital, memiliki manfaat penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Pertama, media digital mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena menyajikan materi secara interaktif dan menarik, sehingga siswa terdorong untuk aktif berpartisipasi. Kedua, media pembelajaran membantu mempermudah pemahaman materi, terutama konsep yang sulit, dengan memanfaatkan gambar, animasi, dan simulasi. Ketiga, media digital dapat meningkatkan motivasi belajar melalui penyajian yang variatif dan tidak menonton. Selain itu, media pembelajaran memberikan fleksibilitas waktu dan tempat sehingga siswa dapat mengakses materi kapan saja sesuai kebutuhan.

### **2.1.6 Media Canva**

#### **a. Pengertian Media Canva**

Media canva adalah sebuah platform desain grafis berbasis web dan aplikasi yang memungkinkan pengguna membuat berbagai materi visual seperti poster, presentasi, infografis, video, dan konten media sosial dengan mudah. *Canva* menyediakan beragam template siap pakai, elemen desain, dan fitur pengeditan yang sederhana, sehingga dapat digunakan oleh siapa saja, termasuk yang tidak memiliki latar belakang desain. Dalam pembelajaran, *Canva* dapat dimanfaatkan sebagai media untuk menyampaikan materi secara visual, kreatif, dan menarik, sehingga membantu meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan.

#### **b. Kelebihan dan Kekurangan Media Canva**

## 1. Kelebihan Media *Canva*

Tanjung dan Faiza (2019:18) adapun kelebihan dari aplikasi *Canva* sebagai berikut:

- a) Seseorang mudah mendesain sebuah media yang dibutuhkan, seperti desain media sosial, pendidikan, presentasi, pemasaran, periklanan, penjualan, pembuatan video dan masih banyak desain lainnya.
- b) Dalam aplikasi ini juga menyediakan berbagai macam template dalam mendesain, seperti tulisan, background, instrumen musik, gambar, animasi dan lain sebagainya.
- c) Aplikasi *Canva* ini mudah terjangkau, bisa didownload secara gratis dalam android maupun laptop.

## 2. Kekurangan Media *Canva*

Tanjung dan Faiza (2019:19) adapun kekurangan dari aplikasi *Canva* sebagai berikut:

- a) Untuk menjalankan Aplikasi *Canva* ini harus terhubung dengan internet.
- b) Dalam aplikasi *Canva* ini ada juga template, animasi, tulisan yang berbayar dan ada juga yang tidak berbayar.

### 2.1.7 Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam & Sosial (IPAS)

Dengan mengamati secara langsung berbagai hal yang ada di sekitar kita, kita akan menyadari bahwa bumi tempat kita tinggal, bahkan alam semesta, yang mempesona. Semua itu mendorong kita untuk bertanya-tanya tentang alasan dan proses terjadinya berbagai peristiwa tersebut.

Ilmu Pengetahuan Alam, atau yang sering disebut kealaman dasar, merupakan bidang ilmu yang mempelajari konsep dan prinsip dasar yang penting terkait berbagai gejala alam semesta. Sifat ilmu alamiah bersifat relatif, artinya kebenaran yang ditemukan manusia pada suatu waktu dapat dibantah atau diperbarui ketika muncul kebenaran baru. Suatu teori yang sudah tidak sejalan dengan hasil pengamatan terbaru akan digantikan oleh teori lain yang lebih sesuai dan mampu menjawab kebutuhan.

### **a. Pengertian IPAS di SD**

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016). Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial. Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS akan melatih sikap ilmiah (keingintahuan yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, analitis dan kemampuan mengambil kesimpulan yang tepat) yang melahirkan kebijaksanaan dalam diri peserta didik. Sebagai negara yang kaya akan budaya dan kearifan lokal, melalui IPAS diharapkan peserta didik menggali kekayaan kearifan lokal terkait IPAS termasuk menggunakannya dalam memecahkan masalah.

Oleh karena itu, fokus utama yang ingin dicapai dari pembelajaran IPAS di SD bukanlah pada seberapa banyak konten materi yang dapat diserap oleh peserta didik, akan tetapi dari seberapa besar kompetensi peserta didik dalam memanfaatkan pengetahuan yang dimiliki. Dengan mempertimbangkan bahwa anak usia SD masih melihat segala sesuatu secara apa adanya, utuh dan terpadu maka pembelajaran IPA dan IPS disederhanakan menjadi satu mata pelajaran yaitu IPAS. Hal ini juga dilakukan dengan pertimbangan anak usia SD masih dalam tahap berpikir konkrit/ sederhana, holistik, komprehensif, dan tidak detail. Pembelajaran di SD perlu memberikan peserta didik kesempatan untuk melakukan eksplorasi, investigasi dan mengembangkan pemahaman terkait lingkungan di

sekitar nya. Jadi mempelajari fenomena alam serta interaksi manusia dengan alam dan antar manusia sangat penting dilakukan di tahapan ini. (Kemdikbud 2022:4)

## **b. Materi Pembelajaran**

### **1. Perubahan Wujud Benda**

Wujud benda adalah bentuk atau keadaan fisik suatu zat yang dapat dilihat dan diamati melalui pancaindra, yang ditentukan oleh susunan partikel penyusunnya, jarak antarpartikel, serta energi yang dimiliki oleh partikel tersebut. Dalam ilmu pengetahuan, wujud benda secara umum dibedakan menjadi tiga jenis utama, yaitu padat, cair, dan gas. Ketiga wujud ini memiliki perbedaan sifat dan karakteristik yang dipengaruhi oleh interaksi antara gaya tarik antarpartikel dan energi gerak (energi kinetik) partikel.

#### **a. Benda Padat**

Benda padat mempunyai bentuk dan ukuran yang tidak berubah meskipun dipindahkan ke tempat lain. Hal ini karena partikel-partikel di dalamnya tersusun rapat dan saling tarik menarik dengan kuat, sehingga hanya bisa bergetar di tempat. Contoh benda padat adalah batu, pensil, meja, dan es.

#### **b. Benda Cair**

Benda cair memiliki ukuran yang tetap, tetapi bentuknya akan mengikuti bentuk wadah yang menampungnya. Partikel pada benda cair lebih renggang daripada benda padat, sehingga dapat bergerak dan saling bergeser. Contohnya air, minyak, susu, dan sirup.

#### **c. Benda Gas**

Benda gas tidak memiliki bentuk dan ukuran yang tetap. Partikel-partikelnya berjauhan dan bergerak bebas ke segala arah, sehingga gas dapat mengisi seluruh ruang wadah yang ditempatinya. Contohnya udara, uap air, dan asap.

### **2. Jenis Perubahan Wujud Benda**

Perubahan wujud benda adalah proses berpindahnya suatu zat dari satu bentuk fisik ke bentuk fisik lainnya karena adanya pengaruh energi, terutama energi panas. Perubahan ini bersifat fisika, artinya tidak mengubah susunan

partikel atau jenis zat tersebut. Secara umum, terdapat enam jenis perubahan wujud benda, yaitu :

a. Mencair

Mencair adalah proses perubahan wujud dari padat menjadi cair akibat penerimaan energi panas. Peningkatan suhu membuat partikel pada benda padat bergetar lebih cepat, sehingga ikatan antarpartikel melemah dan memungkinkan partikel bergerak lebih bebas seperti pada zat cair. Contoh peristiwa mencair adalah es yang berubah menjadi air ketika diletakkan di tempat bersuhu tinggi.

b. Membeku

Membeku adalah proses perubahan wujud cair menjadi padat akibat pelepasan energi panas. Penurunan suhu menyebabkan gerakan partikel menjadi lebih lambat, sehingga partikel kembali tersusun rapat dan membentuk struktur padat. Contohnya adalah air yang berubah menjadi es ketika dimasukkan ke dalam *freezer*.

c. Menguap

Menguap adalah perubahan wujud dari cair menjadi gas karena zat cair menerima energi panas. Panas yang diterima membuat partikel cair bergerak cukup cepat untuk melepaskan diri dari gaya tarik antarpartikel dan berpindah ke fase gas. Contoh menguap dapat dilihat pada air yang mendidih dan menghasilkan uap.

d. Mengembun

Mengembun adalah proses perubahan wujud gas menjadi cair akibat pelepasan panas. Saat gas kehilangan energi panas, partikel-partikel di dalamnya melambat dan mulai saling mendekat, membentuk zat cair. Fenomena ini terlihat ketika uap air di udara berubah menjadi titik-titik air pada permukaan gelas berisi minuman dingin.

e. Menyublim

Menyublim adalah perubahan wujud langsung dari padat menjadi gas tanpa melalui fase cair. Proses ini terjadi ketika benda padat menerima energi panas yang cukup untuk memutus ikatan antarpartikel secara

langsung, sehingga partikel bebas bergerak seperti gas. Contohnya menyublim adalah kapur barus yang lama kelamaan habis di udara.

f. Mengkristal

Mengkristal adalah perubahan wujud dari gas menjadi padat tanpa melalui fase cair, biasanya terjadi pada suhu yang sangat rendah. Proses ini melibatkan pelepasan energi panas secara cepat, sehingga partikel gas langsung tersusun rapat membentuk struktur padat. Contoh mengkristal adalah terbentuknya salju dari uap air di udara pada musim dingin.

## 2.2 Kerangka Berpikir

Belajar merupakan suatu kegiatan yang sangat penting bagi peserta didik karena melalui belajar terjadi proses perubahan perilaku, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), salah satu tujuan pembelajaran adalah membantu peserta didik memahami konsep energi dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Materi mengubah bentuk energi menjadi salah satu pokok bahasan yang menuntut siswa untuk lebih paham dalam memanfaatkan energi secara tepat.

Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah model dan media pembelajaran yang digunakan. Model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) menekankan kerja sama dalam kelompok heterogen, di mana setiap siswa bertanggung jawab baik secara individu maupun kelompok. Melalui langkah-langkah STAD seperti presentasi kelas, diskusi kelompok, kuis individu, skor kemajuan, dan penghargaan tim, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman konsep, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, komunikasi, dan motivasi belajar.

Agar proses pembelajaran lebih menarik dan bermakna, model STAD dapat dipadukan dengan media *Canva*. *Canva* sebagai platform desain grafis memungkinkan guru menyajikan materi secara visual, interaktif, dan kreatif, sehingga membantu siswa lebih mudah memahami konsep abstrak, termasuk materi IPAS. Media ini juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena menghadirkan variasi penyajian yang berbeda dari metode konvensional.

Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan *Canva* diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Kombinasi keduanya mampu membantu peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih mendalam, meningkatkan motivasi serta keterlibatan, serta mendukung keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Hal ini berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi Perubahan Wujud Benda.

### 2.3 Defenisi Operasional

Agar penelitian sesuai dengan yang diharapkan dan menghindari kesalahan pemahaman maka perlu di defenisi operasional sebagai berikut:

1. Belajar dalam penelitian ini dioperasionalkan sebagai proses perubahan perilaku siswa kelas IV UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani Tahun Pelajaran 2025/2026 yang ditunjukkan melalui peningkatan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai setelah mengikuti pembelajaran dengan materi *Perubahan Wujud Benda* pada mata pelajaran IPAS.
2. Hasil belajar dalam penelitian ini diukur melalui skor tes kognitif berupa soal uraian sebanyak lima butir yang diberikan pada saat *pretest* dan *posttest* kepada seluruh siswa kelas IV. Hasil belajar siswa dikatakan meningkat apabila skor *posttest* lebih tinggi dibandingkan skor *pretest*, serta memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75 yang ditetapkan sekolah.
3. Model pembelajaran kooperatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan pembelajaran yang melibatkan kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil. Dalam penelitian ini, model kooperatif diterapkan pada siswa kelas IV UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani untuk mencapai pemahaman materi IPAS secara bersama-sama..
4. Model pembelajaran Kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) adalah salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama siswa dalam kelompok kecil yang bersifat heterogen untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama.
5. Model Pembelajaran Kooperatif tipe STAD berbantuan *Canva* adalah suatu pendekatan pembelajaran kooperatif yang menggabungkan prinsip

kerja sama kelompok heterogen dengan dukungan media digital *Canva*, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

6. Media *canva* adalah sebuah platform desain grafis berbasis web dan aplikasi yang memungkinkan pengguna membuat berbagai materi visual seperti poster, presentasi, infografis, video, dan konten media sosial dengan mudah.
7. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dioperasionalkan sebagai mata pelajaran pada Kurikulum Merdeka untuk kelas IV SD yang mengkaji konsep dasar alam dan sosial. Dalam penelitian ini, materi IPAS yang dijadikan fokus adalah Perubahan Wujud Benda (mencair, membeku, menguap, mengembun, menyublim, dan mengkristal).

#### **2.4 Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan uji teoritis dan kerangka berfikir, maka hipotesis dalam penelitian ini terdapat Pengaruh signifikan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) Berbantuan *Canva* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran perubahan wujud benda kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2025/2026.