

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Belajar adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui pengalaman. Anggit (2020:9). Selanjutnya menurut Anggit dalam Slameto (2020:11) menyatakan belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Selanjutnya menurut Anggit dalam Sudjana (2020:11) berpendapat bahwa belajar adalah proses aktif, belajar adalah perubahan tingkah laku terhadap semua situasi yang ada disekitar individu, dan belajar adalah proses yang di arahkan kepada tujuan yang melalui berbagai pengalaman seperti proses melihat, mengamati, dan memahami dan memahami sesuatu.

Berdasarkan pengertian dari para ahli di atas dapat di tarik kesimpulan belajar adalah suatu proses aktif dan berusaha yang dilakukan individu melalui pengalaman serta interaksi dengan lingkungannya, yang diarahkan untuk mencapai tujuan berupa perubahan tingkah laku secara menyeluruh.

##### **2.1.2 Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran dapat diartikan sebagai aktifitas menyampaikan informasi dari pengajar keada pelajar Albert(2020:1). Menurut Albert dalam Azhar (2020:1) Menjelaskan bahwa pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. Alat yang digunakan dalam pembelajarn sesuai dengan materi

pelajaran yang di ajarkan, sesuai dengan karakteristik peserta didik, dan di pandang sangat efektif untuk menyampaikan informasi, sehingga siswa dapat memahami dengan baik. Selanjutnya menurut Albert dalam Sagala (2020:1) pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Mengajar dilakukan pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar oleh peserta didik.

Berdasarkan kutipan dari berbagai ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada hakikatnya adlah sebuah proses aktif untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan. Proses ini terjadi secara satu arah, melainkan melalui interaksi yang dinamis antara pendidik sebagai pemberi informasi dan peserta didik sebagai penerimanya. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan suatu aktivitas komunikasi edukatif yang di rancanng untuk memindahkan ilmu dari pengajar kepada pelajar.

Agar proses tersebut dapat berlangsung secara efektif dan mencapai tujuannya, diperlukan perencanaan yang matang. Pemilihan alat dan 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 dipahami, sehingga peserta didik dapat menguasai materi dengan baik. Keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada kesesuaian metode dan alat dengan kondisi pembelajaran.

Pada akhirnya, pembelajaran dipandang sebagai suatu sistem yang melibatkan dua peran utama secara sinergis. Di satu sisi, guru berperan sebagai pengajar yang membelajarkan siswa dengan menerapkan berbagai asas pendidikan dan teori belajar. Di sisi lain, peserta didik berperan aktif dalam proses belajar mereka. Dengan demikian, pembelajaran adalah upaya yang disengaja dan terstruktur untuk menciptakan lingkungan dimana transfer pengetahuan dapat teerjadi secara optimal.

### 2.1.3 Pengertian Mengajar

Mengajar merupakan suatu proses yang kompleks. Tidak hanya sekedar menyampaikan informasi dari guru kepada siswa. Banyak kegiatan maupun tindakan harus dilakukan, terutama bila diinginkan hasil belajar lebih baik pada seluruh siswa. Oleh karena itu rumusan pengertian mengajar tidaklah sederhana. Dalam arti membutuhkan rumusan yang dapat meliputi seluruh kegiatan dan tindakan dalam perbuatan mengajar itu sendiri. Menurut Burton (2020:12) dikatakan bahwa mengajar adalah upaya dalam memberikan rangsangan, bimbingan, pengarahan dan motivasi kepada siswa agar terjadi proses belajar. Selanjutnya menurut Gagne & Briggs (2020:3) yang mengatakan bahwa pentingnya siswa dalam belajar secara aktif. Pemahaman dari dua tokoh di atas sudah memberikan pandangan yang berbeda terhadap belajar. Kondisi dan telaah lainnya masih banyak, apalagi jika mengajar ini dipahami berdasarkan kajian bidang study, dimana mengajarkan suatu bidang studi tidak bisa di samakan antara yang satu dengan yang lainnya.

Berdasarkan kutipan dari berbagai ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa mengajar bukanlah sekedar aktivitas menyampaikan informasi secara satu arah dari guru kepada siswa, melainkan sebuah proses yang kompleks dan penuh pertimbangan. Untuk mencapai hasil belajar yang optimal pada seluruh siswa, diperlukan serangkaian kegiatan dan tindakan yang jauh lebih dari sekedar ceramah. Oleh karena itu, mendefinisikan "mengajar" membutuhkan rumusan yang komprehensif yang mampu mencakup seluruh dinamika dan interaksi yang terjadi dalam proses tersebut.

Pandangan dari Burton (2020) dan Gagne & Briggs (2020) memperkaya pemahaman kita tentang kompleksitas mengajar ini. Burton menekankan peran guru sebagai pemberi rangsangan, bimbingan, arahan, dan motivasi untuk memicu terjadinya proses belajar. Sementara itu, Gagne & Briggs menyoroti aspek lain yang tak kalah pentingnya, yaitu perlunya keaktifan siswa dalam belajar. Kedua pendapat

ini menunjukkan bahwa mengajar adalah proses timbal balik yang melibatkan peran aktif baik dari guru maupun siswa.

Lebih jauh lagi, pemahaman tentang mengajar menjadi semakin kompleks ketika dikaitkan dengan karakteristik bidang studi yang spesifik. Mengajarkan matematika, misalnya, akan memerlukan pendekatan, metode, dan tindakan yang berbeda dibandingkan mengajarkan seni atau bahasa. Kesimpulannya, mengajar adalah suatu praktik yang dinamis, di mana pendekatannya harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan muatan dari bidang studi itu sendiri, sehingga tidak dapat disamaratakan.

#### **2.1.4 Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu berupa tes yang disusun secara, baik tes tertulis, tes lisan, maupun tes perbuatan, Sutrisno(2020:22). Menurut Sutrisno dalam Nasution (2020:22) berpendapat bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan pada individu yang belajar tidak hanya mengenai pengetahuan, tetapi juga membuat kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi individu yang belajar. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu materi tertentu dari mata pelajaran yang berupa data kuantitatif maupun kualitatif. Untuk melihat hasil belajar dilakukan suatu penilaian terhadap siswa setelah menguasai suatu materi atau belum. Penilaian merupakan upaya sistematis yang di kembangkan oleh suatu institusi pendidikan serta kualitas kemampuan peserta didik sesuai dengan tujuan yang telah di tetapkan.

Selanjutnya menurut Sutrisno dalam Gagne dan Driscoll (2020:24) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat di amati melalui penampilan siswa. Gagne dan Brings menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan internal yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang menjasi milik pribadi seseorang dan memungkinkan orang itu melakukan sesuatu.

Berdasarkan kutipan dari berbagai ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada dasarnya merupakan suatu dampak atau akibat yang timbul dari proses belajar yang dialami oleh seorang individu. Hasil ini tidak hanya sekadar dilihat dari nilai ujian semata, tetapi lebih merupakan suatu bentuk perubahan dalam diri siswa. Perubahan ini bersifat menyeluruh, mencakup aspek pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), serta sikap dan penghayatan (afektif) yang menjadi milik pribadinya.

Untuk dapat mengetahui dan memastikan terjadinya perubahan tersebut, diperlukan alat ukur yang disebut dengan penilaian atau evaluasi. Penilaian ini dilakukan secara sistematis melalui berbagai metode, seperti tes tertulis, lisan, maupun perbuatan, yang bertujuan untuk mengumpulkan data baik secara kuantitatif (angka) maupun kualitatif (deskripsi). Fungsi utama dari penilaian ini adalah untuk melihat sejauh mana penguasaan siswa terhadap suatu materi dan apakah tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh institusi pendidikan telah tercapai.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan internal yang dimiliki siswa—berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap—sebagai buah dari proses belajar, yang membuatnya mampu melakukan sesuatu dan dapat diamati penampilannya. Pada akhirnya, hasil belajar merupakan bukti nyata dan tolok ukur utama dari keberhasilan suatu proses pendidikan, yang menunjukkan terjadinya perkembangan dan peningkatan kualitas pada diri peserta didik.

### **2.1.5 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Ada banyak yang mempengaruhi hasil belajar. Berikut beberapa pandangan terkait hasil 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. Agar siswa dapat belajar dengan baik haruslah mengutamakan kesehatan jasmani agar tetap terjamin dengan cara selalu mengindahkan ketentuan bekerja, tidur, makan, olahraga, dan psikologis dapat mempengaruhi proses belajar siswa. Dan juga faktor eksternalnya terdiri dari faktor keluarga, seperti cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, orang tua dan latar belakang kebudayaan dan faktor sekolah yang meliputi guru sebagai pengajar, metode mengajar, alat pengajaran, disiplin sekolah, relasi guru dengan siswa, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran.

Berdasarkan kutipan dari berbagai ahli tersebut, dapat disimpulkan 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 dalam diri 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.

Faktor internal mencakup segala aspek yang ada dalam diri individu pelajar. Aspek-aspek ini meliputi kondisi jasmani seperti kesehatan, kecacatan tubuh, dan tingkat kelelahan, serta kondisi psikologis seperti minat, motivasi, kecerdasan, dan kondisi emosional. Untuk dapat belajar dengan optimal, seorang siswa harus menjaga keseimbangan kondisi internalnya dengan memperhatikan pola tidur, nutrisi, olahraga, dan kesehatan mental. Faktor internal ini merupakan fondasi utama yang menentukan kesiapan dan kemampuan seorang siswa dalam menyerap pengetahuan. Sementara itu, faktor eksternal terdiri dari pengaruh yang berasal dari lingkungan luar siswa, utamanya dari tiga sumber: keluarga, sekolah, dan

masyarakat. Dari lingkungan keluarga, cara orang tua mendidik, suasana rumah, dan keadaan ekonomi sangat berperan. Dari lingkungan sekolah, kualitas guru, metode mengajar yang digunakan, sarana prasarana, dan hubungan antar warga sekolah menjadi penentu yang krusial. Terakhir, lingkungan masyarakat dengan latar belakang kebudayaannya juga turut membentuk proses belajar. Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar, diperlukan pendekatan yang holistik dengan memperhatikan dan mengoptimalkan seluruh faktor internal dan eksternal ini secara simultan.

### **2.1.6 Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model tersebut merupakan pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai kompetensi/tujuan pembelajaran yang diharapkan Muhammad Ishaac (2023:7). Menurut Arends dalam Suprijono (2023:46) mengungkapkan bahwa model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Sedangkan menurut Joyce dan Weil dalam Isjoni (2023:50), model pembelajaran adalah suatu pola atau rencana yang sudah direncanakan sedemikian rupa dan digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada guru dikelasnya.

Berdasarkan kutipan dari berbagai ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola sistematis yang berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran di kelas. Model ini mencakup tujuan pembelajaran, tahapan kegiatan, lingkungan belajar, dan strategi pengelolaan kelas yang dirancang secara koheren untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif. Secara keseluruhan, model pembelajaran berperan sebagai blueprint yang memberikan panduan praktis dalam menyusun kurikulum, mengorganisir materi, dan membimbing perilaku mengajar guru agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai secara

optimal dan terukur.

### **2.1.7 Pengertian Model Pembelajaran kooperatif tipe TPS (*Think Pair Share*)**

Model pembelajaran kooperatif tipe TPS merupakan model pembelajaran yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Model kooperatif tipe TPS merupakan model pembelajaran yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas Endang (2024:56). Menurut Endang dalam Frang Lyman (2024:56), menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TPS merupakan model pembelajaran kooperatif yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas. Keunggulan model model pemebelajaran kooperatif tipe TPS yaitu guru dapat melatih siswa untuk mengemukakan pendapat. Sedangkan menurut Endang dalam Hamzah (2024:56) Kooperatif tipe TPS merrupakan model pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa.

Berdasarkan kutipan dari berbagai ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran kooperatif tipe *Think-Pair-Share* (TPS) pada dasarnya adalah sebuah strategi pembelajaran yang dirancang khusus untuk mengubah dan meningkatkan pola interaksi antar siswa di dalam kelas. Inti dari model ini adalah menciptakan variasi dalam suasana diskusi kelas yang selama ini mungkin didominasi oleh pola konvensional, seperti hanya guru yang berbicara atau hanya siswa-siswa tertentu yang aktif. Dengan demikian, TPS hadir sebagai solusi untuk membuat lingkungan diskusi menjadi lebih dinamis dan melibatkan partisipasi lebih banyak siswa.

Keunggulan utama dari penerapan model TPS adalah kemampuannya untuk melatih keberanian dan kemampuan siswa dalam mengemukakan 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.

### **2.1.8 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif tipe TPS (*Think Pair Share*)**

Menurut Dr. Amin (2022:589) 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 penggalan 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 mengelompokan 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

memeriksa 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.

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

Menurut Shilpy (2020:37) 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 dapat belajar dari siswa lain.
  - e. 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.

### **2.1.10 Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Yogi dalam Gerlach (2020:7) 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. Menurut Yogi dalam Asyhar(2020:7) 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 menurut Arifannisa dalam Syaodih (2023:27) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk media atau alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran atau pendidikan.

Berdasarkan kutipan para ahli di atas, dapat disimpulkan 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.

### **2.1.11 Pengertian Media Pembelajaran Canva Poster**

Menurut Panca dalam Malahayati (2023:13) canva merupakan program aplikasi bersifat online yang ada di internet dan dapat berfungsi sebagai aplikasi bersifat online yang ada di internet dan dapat berfungsi sebagai aplikasi pembuat video untuk presentase maupun media pembelajaran. Sedangkan menurut Panca dalam Rahmatullah (2023:13) beberapa penelitian sebelumnya mengatakan canva merupakan salah satu aplikasi online yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Menurut Sei Rahayu (2024:32) Poster menggabungkan kombinasi visual gambar, baris, warna dan kata. Kombinasi ini dimaksudkan untuk menangkap dan menarik perhatian orang paling tidak dalam jarak yang sedikit jauh untuk berkomunikasi melalui perasaan, untuk efektifnya poster harus berwarna warni dan dinamik.

Berdasarkan kutipan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa Canva adalah sebuah aplikasi atau program online yang memiliki fungsi utama sebagai pembuat media presentasi dan pembelajaran. Lebih dari sekadar alat, Canva dimanfaatkan oleh para guru untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik, sebagaimana yang telah dibuktikan dalam berbagai penelitian. Kemudahan aksesnya yang berbasis internet menjadikannya alat yang praktis dan efisien untuk mendukung proses edukasi.

Ditinjau dari bentuk medianya, Canva dapat digunakan untuk membuat poster, yang merupakan salah satu media komunikasi visual yang efektif. Seperti yang diungkapkan, poster memadukan unsur gambar, garis, warna, dan kata-kata dengan tujuan untuk menarik perhatian dan menyampaikan pesan dari jarak tertentu. Poster yang dibuat secara dinamis dan berwarna-warni akan lebih efektif dalam

menangkap perasaan audiens. Oleh karena itu, Canva hadir sebagai alat yang memungkinkan guru untuk merancang media visual, seperti poster, yang tidak hanya menarik tetapi juga mampu menyampaikan pesan pembelajaran secara komunikatif dan efektif.

### **2.1.12 Langkah-Langkah Media Pembelajaran Canva Poster**

1. Unduh aplikasi canva melalui playstore
2. Instal aplikasi canva ini
3. Buat akun canva. Akan dapat menggunakan akun facebook, google atau email yang terkoneksi dengan perangkat dimana canva di instal
4. Membuat desain melalui canva. Hal-hal yang dapat didesain melalui canva yaitu desain logo, poster, vidio, story instagram, kartu nama, kartu undangan, label, kolase foto, iklan, promosi, dan lain sebagainya.
5. Untuk membuat desain sendiri, klik tanda+berwarna hitam pada pojok kanan bawah. Buat desain sesuai dengan keinginan,
6. Simpan desain yang sudah dibuat dengan cara klik tanda panah ke bawah yang berada di pojok kanan atas maka hasil desain akan otomatis tersimpan dalam galeri maupun file perangkat.

### **2.1.13 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Canva Poster**

#### Kelebihan

1. Dapat diakses menggunakan web dan android.
2. Tampilannya yang sederhana tetapi sangat lengkap
3. Tersedia puluhan ribu jenis template yang dapat digunakan
4. Desain yang telah di edit dapat diunduh dibagikan dengan berbagai format.
5. Tidak memerlukan ruang penyimpanan yang besar.
6. Tersedia fitur simpan otomatis

#### Kekurangan

1. Hanya bisa di akses secara online
2. Beberapa fitur hanya bisa diakses dengan akun profesional dan premium
3. Membutuhkan sinyal internet yang stabil

4. Desain video membutuhkan waktu yang lama untuk diunduh
5. Belum terdapat fitur *insert table* untuk membuat slide presentase

#### 2.1.14 Pengertian Mata Pelajaran IPAS

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.

### **2.1.15 Pengertian Materi Bagian Tubuh Tumbuhan**

Tumbuhan adalah salah satu Dri kelompok makhluk hidup yang memiliki kemampuan untuk membuat makanannya sendiri dengan menggunakan energi cahaya matahari melalui proses yang disebut fotosintesis. Karena kemampuannya ini, tumbuhan sering disebut sebagai produsen dalam suatu rantai makanan, menjadi sumber energi bagi hampir seluruh kehidupan di bumi.

#### **A. Akar**

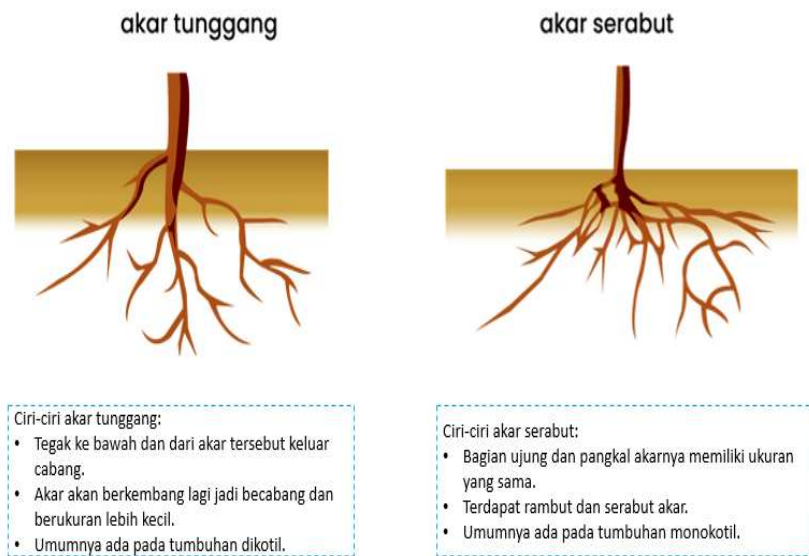
Akar adalah bagian dasar dari tubuh tumbuhan yang biasanya tumbuh di bawah permukaan tanah. Akar merupakan salah satu organ pokok (selain batang dan daun) yang berkembang dari meristem apikal diujungnya. Fungsi utama akar untuk meenyerap air dan mineral dari dalam tanah, serta menambatkan atau mengokohkan berdirinya tumbuhan. Namun, selain kedua fungsi tersebut, beberapa jenis akar juga dapat beradaptasi untuk menjalankan fungsi khusus lainnya.

##### **1. Akar Tunggang**

Akar tunggang adalah akar yang memiliki satu akar utama yang besar dan kuat. Akar utama ini tumbuh lurus ke tanah. Dari akar utama tersebut, tumbuh akar-akar yang lebih kecil.

##### **2. Akar Serabut**

Akar serabut adalah akar yang tidak memiliki akar utama. Semua akarnya tumbuh dari pangkal batang dan ukurannya hampir sama, seperti serabut atau benang.



**Gambar 2.1 contoh akar tunggang dan akar serabut**

## B. Batang

Batang merupakan salah satu organ pokok pada tumbuhan yang berperan sebagai penopang utama dan sistem transportasi vital. Secara terstruktur, batang biasanya tumbuh di atas tanah dengan arah pertumbuhan menuju cahaya, dan memiliki ciri khas berupa buku sebagai tempat tumbuhnya daun atau tunas. Fungsi utama batang adalah sebagai penopang yang menyangga daun, bunga, dan buah agar dapat terpapar cahaya matahari secara optimal untuk proses fotosintesis dan penyerbukan. Sebagai jalur transportasi, batang mengandung pembuluh xilem yang menyangkut air dan mineral dari akar ke daun, serta pembuluh floem yang mendistribusikan hasil fotosintesis (seperti gula) dari daun ke seluruh bagian tumbuhan. Selain itu, batang juga berfungsi sebagai penyimpan cadangan makanan pada beberapa tumbuhan (seperti pada tebu yang menyimpan gula atau kentang yang menyimpan pati), alat perkembangbiakan vegetatif (melalui stek atau rhizoma), dan bahkan sebagai organ fotosintesis pada tumbuhan tertentu yang tidak memiliki daun (seperti kaktus). Dengan berbagai modifikasi bentuknya, batang beradaptasi untuk mendukung kelangsungan hidup tumbuhan dalam lingkungan yang beragam.



**Gambar 2.2 contoh batang**

### C. Daun

Daun adalah organ tumbuhan yang biasanya berbentuk pipih dan melebar serta mengandung klorofil (zat hijau daun), yang berperan sebagai pusat produksi makanan melalui proses fotosintesis. Fungsi utamanya adalah mengubah energi cahaya matahari, karbon dioksida ( $\text{CO}_2$ ), dan air ( $\text{H}_2\text{O}$ ) menjadi glukosa (makanan) dan oksigen ( $\text{O}_2$ ) yang vital bagi kehidupan. Selain itu daun juga berperan dalam pertukaran gas melalui stomata (mulut daun) dan menyerap  $\text{CO}_2$  dan melepaskan  $\text{O}_2$ , penguapan air (transpirasi) yang membantu penyerapan hara dari akar, serta ekskresi zat sisa metabolisme. Pada beberapa tumbuhan, daun termodifikasi untuk fungsi khusus seperti penyimpan air (lidah buaya) atau alat reproduksi (cocor bebek).



**Gambar 2.3 contoh daun**

#### D. Bunga

Bunga adalah organ reproduksi seksual pada tumbuhan yang berfungsi sebagai alat perkembangbiakan untuk menghasilkan biji dan buah. Secara struktural, bungan terdiri dari bagian-bagian utama seperti kelopak, (sepal), mahkota (petal), benang sari (statemen) sebagai alat kelamin jantan, putik (pistil) sebagai alat kelamin betina. Fungsi utama bunga adalah memfasilitasi penyerbukan (transfer serbuk sari dari benang sari ke putik) yang dapat dibantu oleh angin, serangga, burung, hewan lain, sehingga terjadi pembuahan dan terbentuknya biji. Selain itu, bungan juga berperan sebagai pemikat polinator melalui warna, aroma, dan nektarnya, serta melindungi orga reproduksi selama proses perkembangan. Pada beberapa tumbuhan, bunga dapat menjadi sumber makanan bagi manusia dan hewan, serta meiliki nilai estetika yang tinggi.



**Gambar 2.4 contoh bunga**

#### E. Buah dan Biji

Buah dan biji merupakan dua organ tumbuhan yang terbentuk setelah proses pembuahan pada bunga, keduanya memiliki peran krusial dalam kelangsungan hidup spesies tumbuhan. Buah berkembang dari bakal buah (ovarium) yang membesar dan mengalami modifikasi, berfungsi primarly sebagai pelindung biji dari kerusakan fisik, kekeringan, atau predator. Selain itu, buah juga berperan dalam penyebaran biji (dipersal) melalui mekanisme seperti dimakan hewan (zookor), terbawa angin, air, atau mekanisme lain, sehingga biji dapat tersebar di lingkungan yang favorable untuk perkecambahan. Beberapa buah juga menyimpan cadangan makanan (seperti pati, gula, vitamin yang menjadi sumber nutrisi bagi biji selama perkecambahan, sekaligus menjadi sumber makanan bagi manusia dan hewan. Semnetara itu, biji adalah organ reproduksi yang mengandung embrio tumbuhan baru, serta cadangan makanan (endosperma atau kotiledon) untuk mendukung pertumbuhan awal kecambah. Fungsi biji adalah sebagai alat perkembangbiakan yang memastikan kelestarian generasi tumbuhan, memiliki kemampuan dormansi untuk bertahan dalam

kondisi lingkungan tidak ideal, dan menjadi penyebaran spesies ke wilayah baru. Secara bersama-sama, buah dan biji menjamin generasi, dispersi, dan kelangsungan hidup tumbuhan di alam.



**Gambar 2.5 contoh buah dan biji**

## 2.2 Kerangka Berfikir

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. Media Pembelajaran Canva Poster merupakan alat bantu visual digital yang memadukan unsur grafis, warna, dan teks secara menarik untuk memvisualisasikan materi pembelajaran sehingga memudahkan pemahaman konsep dan meningkatkan

fokus belajar siswa.

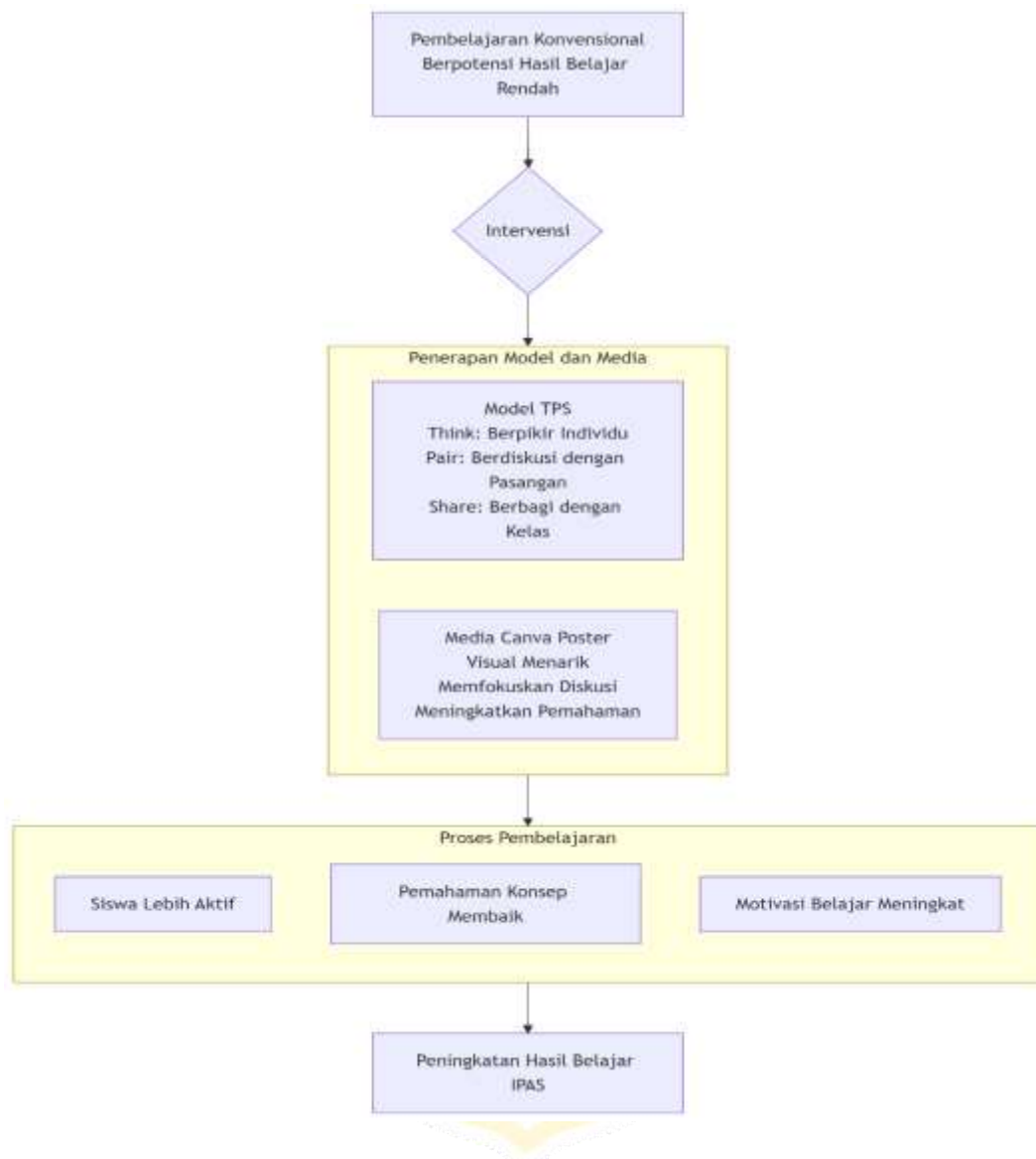
Pembelajaran IPAS materi "Bagian Tubuh Tumbuhan" memerlukan pendekatan yang mampu membuat siswa aktif dan mudah memahami konsep-konsep visual. Pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru seringkali kurang efektif dalam mencapai tujuan ini, sehingga berpotensi menyebabkan hasil belajar yang belum optimal.

Model *Think Pair Share* (TPS) diduga dapat meningkatkan hasil belajar karena melibatkan siswa secara aktif dalam proses berpikir, berdiskusi, dan berkomunikasi. Namun, agar proses diskusi lebih terarah dan efektif, diperlukan media yang dapat memvisualisasikan materi dengan jelas.

Media Canva Poster hadir sebagai solusi untuk memvisualisasikan materi bagian tubuh tumbuhan secara menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Penggunaan media ini diharapkan dapat memfokuskan diskusi siswa pada konsep-konsep kunci yang dipelajari.

Sinergi antara Model TPS dan Media Canva Poster dihipotesiskan dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, dimana siswa lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Pada akhirnya, kombinasi ini diduga mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Berikut adalah bagan kerangka berfikir yang menggambarkan hubungan antar variabel:



Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* (TPS) yang berbantuan Media Canva Poster diduga dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena menciptakan sebuah proses pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada siswa. Canva Poster menyajikan materi bagian tubuh tumbuhan secara visual yang menarik dan terstruktur, yang berfungsi sebagai fokus perhatian dan sumber informasi utama yang mudah dicerna. Visualisasi ini membantu siswa memahami konsep abstrak menjadi lebih nyata, sehingga pada tahap *Think* mereka dapat menganalisis materi secara mandiri dengan lebih baik. Selanjutnya, dalam tahap *Pair*, poster menjadi alat bantu yang memandu diskusi antar siswa menjadi lebih

terarah dan produktif, memungkinkan mereka saling menjelaskan dan menguatkan pemahaman. Pada tahap *Share*, poster digunakan sebagai referensi bersama yang memudahkan siswa dalam mempresentasikan hasil diskusi dan guru dalam memberikan penguatan konsep. Sinergi antara aktivitas kolaboratif dalam TPS dan dukungan visual dari Canva Poster ini secara keseluruhan menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam, engagif, dan bermakna, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan pemahaman konseptual (kognitif), keterampilan berkomunikasi (psikomotor), serta sikap percaya diri dan kerja sama (afektif) siswa. Berdasarkan uraian di atas, kerangka berfikir penelitian ini adalah bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* (TPS) dengan berbantuan Media Canva Poster diduga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS materi Bagian Tubuh Tumbuhan di Kelas V SD.

### 2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara atau dugaan ilmiah terhadap suatu permasalahan yang diajukan dalam penelitian, pernyataan yang masih perlu diuji kebenarannya melalui data dan analisis lebih lanjut. Dalam konteks penelitian, hipotesis berfungsi sebagai panduan untuk mengarahkan proses pengumpulan data dan pengujian, sehingga dapat menentukan apakah dugaan awal tersebut diterima atau ditolak berdasarkan hasil analisis.

Berdasarkan dari kerangka teori dan kerangka berfikir diatas maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* (TPS) berbantuan Media Canva Poster terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS materi Bagian Tubuh Tumbuhan di Kelas IV SD. Sinergi antara tahapan struktural dalam model TPS (*think, pair, share*) yang mendorong aktivitas kolaboratif dengan visualisasi materi yang jelas dan menarik melalui Canva Poster diduga mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konseptual siswa.

## 2.4 Definisi Operasional

### 1. Pembelajaran

Proses interaksi edukatif antara guru dan peserta didik yang dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan pendidikan melalui penyampaian materi, pengembangan keterampilan, dan penanaman nilai-nilai.

### 2. Pembelajaran IPAS

Proses pembelajaran yang mengintegrasikan ilmu pengetahuan alam dan sosial secara tematik, dilaksanakan melalui pendekatan eksploratif, diskusi, dan observasi untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman tentang lingkungan sekitar.

### 3. Materi Bagian Tubuh Tumbuhan

Konten pembelajaran yang membahas tentang struktur dan fungsi organ tumbuhan meliputi akar (tunggang dan serabut), batang, daun, bunga, buah, dan biji. Disajikan dengan pendekatan visual dan konkret sesuai tingkat perkembangan kognitif siswa kelas IV SD.

### 4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* (TPS)

Sebuah pendekatan pembelajaran kolaboratif yang dilaksanakan melalui tiga fase berurutan:

*Think*: Siswa melakukan pengamatan mandiri terhadap materi bagian tubuh tumbuhan

*Pair*: Siswa berdiskusi dengan teman sebangku untuk membahas hasil pengamatan

*Share*: Siswa menyampaikan hasil diskusi di depan kelas dengan bimbingan guru

### 5. Media Pembelajaran Canva Poster

Alat peraga visual digital yang menampilkan gambar bagian-bagian tumbuhan beserta penjelasan sederhana, dirancang menggunakan platform

Canva dengan tampilan warna-warni dan *child-friendly* untuk siswa kelas IV SD.

6. 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

7. Siswa Kelas IV SD

Peserta didik berusia 9-10 tahun yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret, membutuhkan pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung dan stimulasi visual.

