

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE*
LEARNING BERBANTUAN MEDIA *FLASH CARD* DIGITAL
TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA
DIDIK KELAS IV SD**

(Skripsi)

Oleh

**NEGI TITIN WIDYANINGTIUS
NPM 2113053167**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *FLASH CARD* DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS IV SD

Oleh

NEGI TITIN WIDYANINGTIUS

Masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV karena pendidik belum menggunakan model dan media yang bervariasi guna mendukung pembelajaran peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* berbantuan media *flashcard* digital terhadap hasil belajar IPAS peserta didik. Metode yang digunakan yaitu metode eksperimen semu (*quasi experiment design*) dengan desain penelitian *non-equivalent control group design*. Teknik pengambilan sampel penelitian ini menggunakan teknik sampling *non probability sampling* dengan jenis teknik *purposive sampling*. Populasi penelitian ini sebanyak 54 orang dan sampel yang digunakan yaitu peserta didik kelas IV A dan IV B. Teknik pengumpulan data dengan teknik tes dan non tes berupa lembar observasi. Pengujian hipotesis menggunakan regresi linier sederhana. Hasil penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* berbantuan media *flashcard* digital terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Triharjo.

Kata Kunci : *cooperative learning*, *flashcard* digital, hasil belajar

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF USING THE COOPERATIVE LEARNING MODEL ASSISTED BY DIGITAL FLASHCARD MEDIA ON THE IPAS LEARNING OUTCOMES OF FOURTH-GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

By

NEGI TITIN WIDYANINGTIUS

The problem on this study was the low IPAS learning outcomes of fourth-grade students because teachers had not yet used varied models and media to support student learning. This study aimed to determine the effect of using the cooperative learning model assisted by digital flashcard media on students IPAS learning outcomes. The method used was a quasi-experimental design with a non-equivalent control group design. The sampling technique used was non-probability sampling with a purposive sampling type. The population in this study consisted of 54 students, and the samples used were the fourth-grade students of classes IVA and IVB. Data collection techniques included tests and non-test instruments in the form of observation sheets. Hypothesis testing used simple linear regression. The results of this study indicate that there is a significant effect of using a cooperative learning model assisted by digital flashcard media on the learning outcomes of IPAS class IV students of SD Negeri 1 Triharjo.

Keywords: cooperative learning, digital flashcards, learning outcomes

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE*
LEARNING BERBANTUAN MEDIA *FLASH CARD* DIGITAL
TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA
DIDIK KELAS IV SD**

**Oleh
NEGI TITIN WIDYANINGTIUS**

**Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusal Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi : PENGARUH PENGGUNAAN MODEL
PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA *FLASH CARD*
DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS
PESERTA DIDIK KELAS IV SD

Nama Mahasiswa : Negi Titin Widyaningtius

Nomor Pokok Mahasiswa : 2113053167

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. Komisi Pembimbing

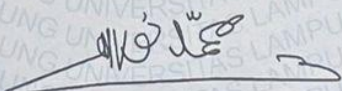
Pembimbing I

Pembimbing II


Deviyanti Pangestu, M.Pd
NIP. 199308032024212048


Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd
NIP. 199208022019032019

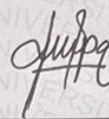
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si
NIP. 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Deviyanti Pangestu, M.Pd



Sekretaris : Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd



Penguji Utama : Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd



Dekan Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd
NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 25 Juni 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Negi Titin Widyaningtius

NPM : 2113053167

Program Studi : S-1 PGSD

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Berbantuan Media *Flashcard* digital Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Bandar Lampung, 30 April 2025

Yang membuat pernyataan,



Negi Titin Widyaningtius

NPM 2113053167

RIWAYAT HIDUP



Negi Titin Widyaningtius lahir di Kalianda, pada tanggal 1 Mei 2003. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Tulus Widodo dan Ibu Kurningsih.

Pendidikan formal yang telah peneliti tempuh sebagai berikut :

1. SD Negeri Sukatani
2. SMP Negeri 1 Kalianda
3. SMA Negeri 1 Kalianda

Pada tahun 2021 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Selesi Bersama Masuk Perguruan Tinggi (SBMPTN). Selama menyelesaikan studi peneliti mendapatkan kesempatan untuk mengikuti program kemendikbudristek pada tahun 2023 yaitu kampus mengajar angkatan 6 di SDN 2 Sukaratu. Pada tahun 2024 peneliti melaksanakan program Pengenalan Lingkungan Sekolah (PLP) di SD Negeri 1 Sidoharjo, serta melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Sidoharjo, Kecamatan Jati Agung, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung.

MOTTO

“ Tugas kita bukanlah untuk berhasil, tugas kita adalah untuk mencoba karena di dalam mencoba itulah kita menemukan kesempatan untuk berhasil “

(Buya Hamka)

“Jika kamu berbuat baik kepada orang lain (berarti) kamu berbuat baik pada dirimu sendiri”

(Q.S. Al-Isra : 7)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Puji syukur kepada Allah SWT., Dzat yang menganugerahkan kedamaian bagi jiwa-jiwa yang senantiasa merindu akan kebesaran-Nya. Shalawat beserta salam selalu terlimpahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW, yang memberikan teladan kepada seluruh umat Nya. Skripsi ini kupersembahkan kepada:

Kedua orang tua tercinta : Bapak Tulus widodo dan Ibu Kurningsih yang sangat berjasa dalam hidup saya, dua orang yang selalu mengusahakan anak pertamanya ini dalam menempuh pendidikan setinggi tingginya. Terimakasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih yang diberikan, beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan bangku perkuliahan, namun mereka mampu senantiasa memberikan yang terbaik, tak kenal lelah memberikan motivasi, pesan, do'a dan harapan yang selalu mendampingi di setiap langkah ku sehingga mampu menyelesaikan studiku sampai meraih gelar sarjana. Semoga bapak dan mamak sehat, panjang umur dan bahagia selalu.

Adiku tersayang Sulis Egista Putri yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan telah membantu mendoaka ku untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.

Almamater tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Segala puji hanya milik Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi yang berjudul “ Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Berbantuan Media *Flashcard* Digital Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar” sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penyusuna skripsi ini dapat terwujud berkat adanya bimbingan, masukan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati yang amat tulus peneliti menyampikan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM., ASEAN., Eng Rektor Universitas Lampung yang telah mengesahkan ijazah dan gelar sarjana mahasiswa Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah mengesahkan skripsi ini.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, S. Ah., M. Ag., M. Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memfasilitasi administrasi dalam penyusunan skripsi..
4. Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd Koordinator Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung sekaligus Sekretaris Penguji dan Pembimbing Akademik yang telah membantu memfasilitasi administrasi serta motivasi dalam penyelesaian skripsi ini serta yang senantiasa sabar memberikan bimbingan, saran, masukan, serta motivasi dalam proses penyusunan skripsi.
5. Deviyanti Pangestu, M.Pd., Ketua Penguji sekaligus menjadi dosen validator yang telah sabar memebrikan saran, nasihat dan masukan yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.

6. Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd., Penguji Utama yang telah sabar memberikan saran, nasihat dan masukan yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen serta Tenaga Kependidikan S-1 PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman serta membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
8. Kepala sekolah, para guru, dan peserta didik SD Negeri 1 Triharjo dan SD Negeri Sukatani yang telah memberikan izin dan kemudahan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian dan uji coba instrumen.
9. Sahabat sahabatku Resti, Yuninda, Diah, Icha, Rarra, Sahabat satu kontrakan Dila, Afi, Masita, Mifta, Pute dan sahabat print Mugi, Anisa, Yuwana, Eka yang selalu membantu serta memberikan banyak hal positif semangat dan motivasi dalam penulisan skripsi ini, terimakasih untuk kebersamaan yang terjalin dari awal perkuliahan hingga nanti kita sukses semua.
10. Kepada seseorang yang tidak bisa penulis sebutkan namanya terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis, telah menjadi rumah tempat berkeluh kesah, menjadi pendengar yang baik, mensupport penulis, memberikan semangat, dukungan, motivasi dan nasehat dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang telah diberikan. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini mungkin masih terdapat kekurangan, oleh sebab itu peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Metro, 25 Juni 2025

Peneliti

Negi Titin Widyaningtius

NPM 2113053167

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
II. KAJIAN PUSTAKA	12
A. Belajar dan Pembelajaran	12
1. Belajar	12
2. Pembelajaran.....	16
B. Hasil Belajar.....	18
1. Pengertian Hasil Belajar	18
2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	20
3. Macam-Macam Hasil Belajar	21
C. Model Pembelajaran	22
1. Pengetian Model Pembelajaran	22
2. Macam Macam Model Pembelajaran	23
D. Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i>	25
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i>	25
2. Tujuan Model <i>Cooperative Learning</i>	26
3. Jenis Model <i>Cooperative Learning</i>	28
4. Karakteristik Model <i>Cooperative Learning</i>	30
5. Langkah-Langkah Model <i>Cooperative Learning</i>	31
6. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Cooperative Learning</i>	33
E. Media Pembelajaran.....	35
1. Pengertian Media Pembelajaran	35

2.	Fungsi Media Pembelajaran.....	36
3.	Jenis Media Pembelajaran	37
F.	Media <i>Flashcard</i> Digital.....	38
1.	Pengertian Media <i>Flashcard</i>	38
2.	Karakteristik Media <i>Flashcard</i>	40
3.	Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Flashcard</i>	41
4.	Pengertian <i>Assemblr Edu</i>	42
5.	Manfaat <i>Assemblr Edu</i>	44
6.	Kelebihan dan Kekurangan <i>Assemblr Edu</i>	45
7.	Kebijakan dan Prosedur <i>Assemblr Edu</i>	46
8.	Langkah-Langkah Penggunaan <i>Flashcard</i> Digital	47
G.	Ilmu Pengetahuan Alam dan Soaial (IPAS).....	48
1.	Pengertian Pembelajaran IPAS	48
2.	Tujuan Pembelajaran IPAS.....	49
H.	Penelitian Relevan	50
I.	Kerangka Pikir	51
J.	Hipotesis Penelitian	52
III.	METODE PENELITIAN	53
A.	Jenis dan Desain Penelitian.....	53
B.	Setting Penelitian	54
1.	Subjek Penelitian	54
2.	Tempat Penelitian	54
3.	Waktu Penelitian.....	54
C.	Prosedur Penelitian	54
D.	Populasi dan Sampel Penelitian	56
1.	Populasi Penelitian.....	56
2.	Sampel Penelitian	57
E.	Variabel Penelitian.....	58
1.	Variabel Bebas (<i>Independent Variable</i>)	58
2.	Variabel Terikat (<i>Dependent Variable</i>)	58
F.	Definisi Konseptual dan Operasional	59
1.	Definisi Konseptual	59
2.	Definisi Operasional	60
G.	Teknik Pengumpulan Data.....	63
1.	Tes.....	63
2.	Non Tes.....	63
H.	Instrumen Penelitian	64
1.	Instrumen Tes	64
3.	Instrumen Non Tes.....	66
I.	Uji Coba Instrumen.....	69
1.	Uji Validitas	69

2. Uji Reliabilitas	70
3. Uji Tingkat Kesukaran.....	71
4. Uji Daya Pembeda Soal	72
J. Teknik Analisis Data.....	73
1. Nilai Hasil Belajar Secara Individual	73
2. Nilai Rata Rata Hasil Belajar Peserta Didik	74
3. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik.....	74
4. Presentase Aktivitas Peserta Didik	74
5. Peningkatan Pengetahuan (<i>N-Gain</i>).....	75
K. Uji Prasyarat Analisis Data.....	75
1. Uji Normalitas.....	75
2. Uji Homogenitas	76
3. Uji Hipotesis	76
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	78
A. Pelaksanaan Penelitian.....	78
B. Hasil Penelitian	79
1. Lembar Aktivitas Peserta Didik Dengan Model <i>Cooperative Learning</i> berbantuan Media <i>Flashcard</i> Digital	79
2. Data Hasil Belajar	81
3. Data Peningkatan Hasil Belajar	89
4. Teknik Analisis Data	90
5. Hasil Uji Hipotesis.....	91
C. Pembahasan.....	94
V. SIMPULAN DAN SARAN	98
A. Simpulan	98
B. Saran	98
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN.....	110

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Sumatif Tengah Semester Mata Pelajaran IPAS.....	7
2. Populasi Peserta Didik Kelas IV	56
3. Sintaks model pembelajaran <i>cooperative learning</i> berbantuan media <i>flash card</i> digital.....	61
4. Kisi Kisi Instrumen Tes Ranah Kognitif Pembelajaran IPAS	65
5. Kisi Kisi Penilaian Aktivitas Peserta Didik Dengan Model <i>Cooperative Learning</i> berbantuan Media <i>Flashcard</i> Digital.....	66
6. Rubrik Penilaian Aktivitas Peserta Didik dengan Model <i>Cooperative Learning</i> Berbantuan Media <i>Flashcard</i> Digital.....	68
7. Klasifikasi Validitas	69
8. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Soal	70
9. Klasifikasi Reabilitas	71
10. Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal.....	72
11. Hasil Analisis Taraf Kesukaran Butir Soal	72
12. Klasifikasi Daya Pembeda Soal	73
13. Hasil analisis uji beda butir soal tes kognitif.....	73
14. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar	74
15. Presentase Aktivitas Peserta Didik	75
16. Jadwal dan Kegiatan Pengumpulan Data	78
17. Rekapitulasi Data Aktivitas Peserta Didik.....	79
18. Distribusi Nilai <i>Pretest</i>	82
19. Nilai <i>Pretest</i> Kelas kontrol dan kelas eksperimen	83
20. Distribusi Nilai <i>Posttest</i>	85
21. Nilai <i>Posttest</i> Kelas kontrol dan kelas eksperimen.....	86
22. Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	88
23. Nilai <i>N-Gain</i> kelas kontrol dan eksperimen.....	89
24. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	90
25. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	91
26. Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Data Skor Pisa	5
2. Kerangka Pikir Penelitian	52
3. Histogram data aktivitas peserta didik	80
4. Diagram batang distribusi nilai <i>pretest</i> kelas kontrol	83
5. Diagram batang distribusi nilai <i>pretest</i> kelas eksperimen.....	83
6. Histogram data nilai <i>pretest</i> kelas kontrol dan eksperimen	84
7. Diagram batang distribusi nilai <i>posttest</i> kelas kontrol	86
8. Diagram batang distribusi nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen	86
9. Histogram data nilai <i>posttest</i> kelas kontrol dan eksperimen.....	87
10. Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	89
11. LKPD	141
12. PPT kelas kontrol	145
13 Wawancara dengan pendidik	202
14. Peserta Didik	202
15. Kondisi Lingkungan Sekolah.....	202
16. Pemberian soal uji coba instrumen	203
17. Pengerjaan Soal.....	203
18. Pemberian <i>pretest</i>	204
19. Menyampaikan tujuan pembelajaran	204
20. Pembentukan kelompok	204
21. Penggunaan media <i>flashcard</i> digital	205
22. Peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya	205
23. Memaparkan hasil diskusi tiap kelompok.....	205
24. Pemberian <i>posttest</i>	206
25. Pemberian <i>pretest</i>	206
26. Pembelajaran menggunakan ppt	206
27. Peserta didik berdiskusi dengan kelompok	207
28. Pengerjaan <i>posttest</i>	207

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	111
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	112
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen	113
4. Surat Balasan Uji Coba Instrumen	114
5. Surat Izin Penelitian	115
6. Surat Balasan Penelitian.....	116
7. Pedoman Wawancara	117
8. Data Hasil Sumatif Tengah Semester Ganjil IPAS Kelas IV A.....	118
9. Data Hasil Sumatif Tengah Semester Ganjil IPAS Kelas IV B.....	119
10. Surat Keterangan Validasi Modul Ajar Kurikulum Merdeka	120
11. Surat Keterangan Validasi LKPD	121
12. Surat Keterangan Validasi Ahli Media Pembelajaran	122
13. Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian	123
14. Surat Keterangan Validasi Ahli Lembar Observasi Keterlaksanaan Model	124
15. Modul Ajar Kelas Kontrol	125
16. Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	133
17. Bahan Ajar Pembelajaran.....	141
18. LKPD Pembelajaran.....	143
19. PPT Kelas Kontrol	145
20. Soal Uji Coba Instrumen.....	147
21. Dokumentasi Jawaban Peserta Didik Uji Instrumen.....	156
22. Validasi Butir Soal Pilihan Ganda Dengan Korelasi <i>Product Moment</i> Taraf Signifikan 5%.....	163
23. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal.....	165
24.Rekapitulasi Uji Reliabilitas Soal Tes	166
25.Rekapitulasi Uji Reliabilitas Soal	167
26.Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal	168
27. Rekapitulasi Uji Daya Beda Soal	170
28. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	172
29. Dokumentasi Jawaban Peserta Didik	177
30. Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik	181
31. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Kelas Eksperimen.....	182
32. Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	184
33. Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	188
34. Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kontrol	189

35. Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	190
36. Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	191
37. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	192
38. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen	193
39. Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol	194
40. Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen	195
41. Perhitungan Uji Coba Regresi Sederhana	196
42. Tabel Nilai Nilai <i>r Product Moment</i> $\alpha = 0,05$	199
43. Tabel <i>Chi Kuadrat</i>	200
44. Tabel Distribusi F.....	201
45. Foto Dokumentasi	202

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan di Indonesia mengalami kemajuan yang erat kaitannya dengan pengembangan dalam pendidikan. Beberapa aspek yang bisa dikembangkan dalam sektor pendidikan meliputi kurikulum, sarana dan prasarana, serta proses pembelajaran. Menurut Sesilia dkk., (2024) pendidikan memiliki peran penting bagi para peserta didik dalam upaya mengembangkan karakter serta potensi diri secara optimal, agar mereka mampu menghadapi tantangan pendidikan yang terus berkembang. Selaras dengan pendapat Marlita dkk., (2023) pendidikan adalah usaha belajar mengajar yang membimbing, mendidik, dan membina setiap orang untuk memaksimalkan potensinya. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya berfokus pada transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter dan pengembangan keterampilan hidup.

Di era globalisasi dan Industri 4.0, kebutuhan akan mutu pendidikan yang relevan semakin meningkat, di mana abad 21 menuntut adanya perubahan paradigma dalam proses pembelajaran. Menurut Wulandari dkk., (2022) pendidikan di abad ke-21 harus dirancang dengan fokus pada peningkatan kompetensi peserta didik untuk memenuhi tuntutan dan tantangan global, sekaligus mendorong pembelajaran aktif. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan yang tercantum dalam PP No.57 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 1 tahun 2021 dijelaskan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Guna menghadapi tantangan abad ke-21, setiap peserta didik perlu menguasai empat keterampilan wajib. Indarini, (2024) mengatakan empat keterampilan wajib dikuasai dan dimiliki peserta didik yaitu berpikir kritis dan kemampuan memecahkan masalah (*critical thinking and problem solving*), keterampilan komunikasi (*communication*), kemampuan bekerja sama (*collaboration*), serta kreativitas dan inovasi (*creativity and innovation*). Empat keterampilan wajib tersebut sangat penting untuk membekali peserta didik agar mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Untuk itu, analisis kurikulum menjadi langkah esensial dalam memastikan pembelajaran di sekolah mencerminkan paradigma abad ke-21. Kurikulum harus dirancang sedemikian rupa agar mampu mempersiapkan peserta didik dengan kompetensi yang relevan untuk menghadapi berbagai tantangan. Menurut Retnaningsih, (2024) kurikulum merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran di dunia pendidikan, berdasarkan perspektif standar nasional pendidikan, kurikulum termasuk dalam standar isi.

Pada tahun 2022 menandai langkah besar dalam transformasi pendidikan di Indonesia dengan diperkenalkannya Kurikulum Merdeka. Pembaruan ini dirancang agar memberikan fleksibilitas lebih besar dalam pembelajaran, sehingga dapat menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, potensi lokal, serta tantangan era globalisasi. Menurut Alimuddin, (2023) Pada tahun 2022, Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, Nadiem Anwar Makarim, mulai menerapkan kurikulum baru yaitu Kurikulum Merdeka, di berbagai satuan pendidikan sebagai bagian dari program Merdeka Belajar untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Berdasarkan Kepmendikbudristekdikti, (2022) Penerapan ini sesuai dengan Surat Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022, yang berisi pedoman penerapan kurikulum untuk mendukung pemulihan pembelajaran, khususnya implementasi Kurikulum Merdeka, yang akan berlaku pada tahun ajaran 2022/2023.

Kurikulum Merdeka memberikan pendidik dan peserta didik kebebasan lebih luas untuk bereksplorasi. Menurut Rahmadayani, (2022) yang disampaikan oleh kemendikbud bahwa Kurikulum merdeka berfokus pada materi esensial dan pengembangan kompetensi sesuai fase peserta didik, sehingga mereka dapat belajar dengan lebih mendalam, bermakna, menyenangkan, dan tanpa terburu-buru. Kurikulum merdeka memperkenalkan pembaruan dari kurikulum sebelumnya, yaitu dengan menggabungkan pembelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Menurut Rahmadayani, (2022) tujuan dari pembelajaran IPAS ini adalah untuk mengembangkan keterampilan inkuiri, pemahaman diri, serta kesadaran terhadap lingkungan, sekaligus memperluas pengetahuan dan konsep belajar peserta didik serta mendorong rasa ingin tahu peserta didik terhadap berbagai fenomena yang terjadi di sekitarnya.

Hasil penelitian Wijayanti, (2023) digabungkannya pembelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS adalah untuk menciptakan pembelajaran yang lebih holistik, sehingga peserta didik dapat memahami permasalahan terkait lingkungan alam dan sosial secara lebih menyeluruh. Penerapan kebijakan baru ini membuat peserta didik perlu menyesuaikan diri karena perubahan tersebut dapat memengaruhi hasil belajar mereka. Hasil belajar adalah pencapaian atau hasil yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran atau pendidikan. Hasil ini mencakup peningkatan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan kompetensi peserta didik dalam suatu mata pelajaran atau bidang tertentu. Menurut Hayati dkk., (2024) menjelaskan peningkatan kemampuan kognitif dalam meningkatkan hasil belajar dapat dilakukan melalui model pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pelajaran dan kebutuhan peserta didik, mendukung pemahaman materi secara optimal.

Pendidik memiliki peranan yang sangat penting dalam mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Peran ini sangat bergantung pada kemampuan pendidik untuk menjadi kreatif, inovatif, dan terus berusaha meningkatkan kualitas pembelajaran yang mereka berikan. Dengan pendekatan yang tepat, seorang pendidik dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan efektif, yang pada gilirannya akan mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik. Menurut Atika dkk., (2024) pemilihan model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kualitas pendidikan dengan membantu pendidik memperbaiki hasil belajar peserta didik secara efektif. Model dan media yang tepat dapat membantu pendidik untuk mengatasi tantangan dalam proses pembelajaran, memperbaiki hasil belajar peserta didik, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan.

Salah satu acuan penting dalam menilai mutu pendidikan suatu negara dapat dilihat melalui hasil studi internasional yang dilakukan oleh lembaga-lembaga global. Yusmar, dkk (2023) menjelaskan *Organization for Economic Cooperation and Development (OECD)* yang merupakan lembaga yang melakukan sebuah *Programme for International Student Assessment (PISA)* merupakan salah satu indikator utama untuk mengukur kualitas pendidikan secara global. PISA adalah studi internasional yang dirancang untuk mengevaluasi sistem pendidikan global dengan mengukur hasil belajar yang penting bagi kesuksesan di abad ke-21. Fokus utama PISA adalah untuk menilai pengetahuan dan keterampilan peserta didik berusia 15 tahun dalam tiga bidang utama yaitu matematika, membaca, dan sains. Hasil dari studi ini memberikan wawasan tentang seberapa siapnya sistem pendidikan di berbagai negara dalam mempersiapkan peserta didik untuk tantangan kehidupan nyata, serta memberikan data penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara global. Berdasarkan hasil PISA 2022, Indonesia menunjukkan kinerja yang stabil dalam sains, dengan skor rata-rata peserta didik mencapai 485 poin, yang sebanding dengan rata-rata global.



Gambar 1. Data Skor Pisa

Penurunan kualitas pendidikan di Indonesia dapat terlihat dari hasil asesmen internasional yang dilakukan secara berkala, salah satunya melalui *Programme for International Student Assessment* (PISA). Yusmar, dkk (2023) berdasarkan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa skor rata-rata untuk kemampuan sains mengalami penurunan sebesar 13 poin. Dalam PISA 2022, Indonesia mencatat skor rata-rata pada tahun 2015, 2018, dan 2022 yang menunjukkan total skor sains Indonesia secara berturut turut mencapai 403, 396, dan 383. Peserta didik Indonesia dalam sains berada di bawah rata rata OECD dengan skor sains Indonesia 383 lebih rendah dibandingkan rata-rata 485 poin di negara-negara OECD. Hal ini menunjukkan bahwa upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan sains di Indonesia masih memerlukan perbaikan yang signifikan.

Pendidikan di Indonesia masih dianggap memiliki kualitas yang relatif rendah dibandingkan dengan negara lain. Pendidikan di Indonesia memerlukan perbaikan segera untuk mencetak generasi unggul di berbagai bidang, sehingga Indonesia dapat bersaing dengan negara lain dan tidak semakin tertinggal dalam menghadapi perkembangan global yang cepat. Pembelajaran yang menggabungkan berbagai platform digital di dalamnya bertujuan untuk memperluas serta membangun wawasan atau pengetahuan secara mandiri. Hermansyah dkk., (2023) pengembangan media

pembelajaran digital dapat membantu menumbuhkan sikap serta keterampilan dalam penggunaan teknologi, sehingga siswa dapat memanfaatkannya secara bijak di era digital saat ini. Selain itu langkah untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan menerapkan pembelajaran yang efektif. Pembelajaran yang efektif harus menerapkan sejumlah prinsip, seperti melibatkan peserta didik secara aktif, menciptakan suasana kelas yang kondusif, mendorong kreativitas, dan memberikan pengalaman belajar yang beragam. Menurut Marlita dkk,(2023) pembelajaran yang baik akan membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang optimal, hal ini dapat dilakukan melalui penerapan strategi, model, serta media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, efisien, efektif, dan relevan dengan konteks.

Rendahnya hasil belajar terlihat dari kurangnya semangat dan antusias peserta didik dalam pelajaran berdasarkan penelitian Wulandari dkk., (2021) rendahnya hasil belajar terlihat dari hasil tugas peserta didik yang masih belum mencapai ketuntasan yaitu masih berkisar 20-67, hal ini disebabkan karena kurangnya respons peserta didik saat pembelajaran berlangsung disebabkan pembelajaran yang hanya berpusat pada pendidik dan belum menggunakan model pembelajaran yang inovatif. Penelitian lain juga menunjukkan rendahnya hasil belajar Putri dkk., (2023) faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar yaitu kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang dijelaskan, dan kurangnya penerapan model dan media pembelajaran yang menarik. Dibuktikan dengan data penilaian harian peserta didik 58% dinyatakan tidak mencapai ketuntasan yang telah ditetapkan.

Selain itu penelitian lainya juga menunjukkan rendahnya hasil belajar peserta didik Jahi dkk., (2024) mengatakan faktor utama rendahnya hasil belajar di Indonesia adalah kurangnya keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran serta kemampuan yang rendah dalam mengembangkan dan memilih media pembelajaran yang tepat hal tersebut dibuktikan dengan

rata rata nilai harian dan tugas rendah karena banyak siswa yang belum paham materi. Nurhasanah dkk., (2023) faktor lainnya disebabkan pembelajaran cenderung membosankan karena media kurang dimanfaatkan, siswa terlihat pasif, dan materi sulit dipahami karena penjelasan guru hanya lisan dan tertulis. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata rata peserta didik hanya menunjukkan angka 57,61.

Permasalahan terkait dengan rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS juga ditemukan di SD Negeri 1 Triharjo. Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan di bulan Oktober 2024 di SD Negeri 1 Triharjo, peneliti melihat proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS. Pembelajaran di kelas tersebut sudah berjalan dengan cukup baik, namun belum optimal karena prosesnya sering kali terbatas pada metode ceramah. Model yang digunakan masih bersifat konvensional, sehingga kurang melibatkan aktivitas yang memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan kreativitas dan membuat pembelajaran lebih interaktif. Keadaan ini tentu berdampak pada hasil belajar peserta didik, di mana masih banyak dari mereka yang mendapatkan nilai di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) dan harus mengikuti remedial. Hal ini terlihat dari hasil Nilai Sumatif Tengah Semester peserta didik kelas IV A dan IV B di SD Negeri 1 Triharjo.

Tabel 1. Nilai Sumatif Tengah Semester Mata Pelajaran IPAS

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Ketuntasan			
		Tuntas ≥ 75		Belum Tuntas < 75	
		Angka	Persentase	Angka	Persentase
IVA	26	6	23%	20	77%
IVB	28	8	29%	20	71%
Jumlah	54	14	26%	40	74%

Sumber: Dokumentasi pendidik kelas IV SD Negeri 1 Triharjo Tahun Pelajaran 2024/2025

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa hasil asesmen sumatif akhir pada topik IPAS untuk sebagian besar peserta didik kelas IV SD Negeri 1

Triharjo belum mencapai KKTP yang ditetapkan, yaitu 75. Hal ini terlihat dari persentase peserta didik kelas IV A yang tuntas hanya 23%, sementara yang belum tuntas mencapai 77%. Di kelas IV B, peserta didik yang tuntas hanya 29%, sedangkan yang belum tuntas mencapai 71%. Angka ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah pada tahun pelajaran 2024/2025. Oleh karena itu, perlu ada evaluasi dan upaya perbaikan dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat mencapai target yang telah ditetapkan.

Data yang diperoleh peneliti dari penelitian pendahuluan pada bulan Oktober 2024 mencakup hasil belajar peserta didik melalui dokumentasi, serta informasi dari wawancara dengan pendidik kelas IV SD Negeri 1 Triharjo. Dari informasi tersebut, diketahui bahwa hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang masih berpusat pada pendidik (*teacher-centered*), penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi, serta penerapan model *Cooperative Learning* yang belum optimal. Selain itu, metode pembelajaran dan media yang digunakan untuk menarik minat belajar peserta didik kurang bervariasi, dan media pembelajaran seperti *Assemblr Edu* belum dimanfaatkan secara maksimal oleh pendidik.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, peneliti berpendapat bahwa diperlukan alternatif solusi. Peneliti merencanakan sebuah pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dengan menerapkan model dan media pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk aktif, merasa senang, mampu bekerja sama dengan teman, dan memahami materi dengan mudah. Sebagai upaya untuk mencapai tujuan ini, peneliti memilih model pembelajaran *Cooperative Learning* yang terbukti dapat meningkatkan interaksi antar peserta didik dan kolaborasi dalam belajar. Selain itu, media pembelajaran *Flash Card* yang dipadukan dengan aplikasi *Assemblr Edu* diharapkan dapat memperkaya pengalaman belajar melalui visualisasi yang menarik dan interaktif. Dengan penerapan

model dan media ini, diharapkan hasil belajar peserta didik dapat meningkat secara signifikan, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan efektif.

Model pembelajaran *cooperative learning* dirancang untuk mengembangkan kemampuan kerja sama dalam kelompok dan meningkatkan interaksi antar peserta didik. Adiputra, (2021) menjelaskan penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* dari tingkat dasar hingga menengah atas menunjukkan pengaruh positif terhadap peserta didik dengan penerapan model tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Nafi'ah, (2023) Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menjelaskan bahwa hasil belajar siswa cukup tinggi setelah diterapkannya model *cooperative learning*. Agar model *cooperative learning* lebih mudah dipahami dalam pembelajaran, diperlukan dukungan media pembelajaran, salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah media *flashcard* dengan *assemblr edu*. Sakinah dkk., (2024) menjelaskan *flashcard* yang dibuat menggunakan *Assemblr Edu* merupakan media pembelajaran yang efektif untuk membantu peserta didik memahami dan mengingat konsep-konsep penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media ini dilengkapi dengan gambar, teks, dan simbol yang dirancang untuk memandu serta mengingatkan peserta didik pada topik terkait isi *flashcard*.

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Berbantuan Media *Flash Card* Digital Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV ”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher center*)

2. Model pembelajaran *cooperative learning* belum dilaksanakan secara optimal.
3. Pendidik belum menggunakan media pembelajaran *flash card* Digital.
4. Rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka penelitian ini dibatasi agar tidak menyimpang dari pokok permasalahan. Oleh karena itu, peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut.

1. Model pembelajaran *cooperative learning* berbantuan media *flash card* Digital (X)
2. Hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Triharjo (Y)

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka diperoleh rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah terdapat pengaruh pada penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* berbantuan media *flash card* digital terhadap hasil belajar IPAS kelas IV SD Negeri 1 Triharjo tahun pelajaran 2024/2025? “

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, dapat dirumuskan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* berbantuan media *flash card* digital terhadap hasil belajar IPAS kelas IV SD Negeri 1 Triharjo tahun ajaran 2024/2025.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis, manfaat yang diharapkan yaitu.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan memberikan pengetahuan dan pemikiran yang bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan, khususnya dalam pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* berbantuan media *flashcard* digital terhadap hasil belajar IPAS kelas IV SD.

2. Manfaat Praktis

a. Peserta Didik

Peserta didik menjadi aktif dalam mengikuti pembelajaran dari pengalaman baru penggunaan model *cooperative learning* berbantuan media *flashcard* digital untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik.

b. Pendidik

Menambahkan wawasan dan pengetahuan pendidik mengenai kegiatan pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik dengan menggunakan penggunaan model *cooperative learning* berbantuan media *flashcard* digital.

c. Kepala Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi kepala sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan serta kualitas pendidikan di SD Negeri 1 Triharjo.

d. Peneliti Lain

Memberikan ilmu pengetahuan baru, wawasan dan pengalaman yang sangat berharga serta bermanfaat bagi peneliti dalam mengembangkan kompetensi sebagai calon pendidik pada tingkat sekolah dasar.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah proses perubahan perilaku, pengetahuan, atau keterampilan melalui pengalaman, latihan, atau pendidikan. Festiawan, (2020) menyatakan secara umum, belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku yang terjadi akibat interaksi seseorang dengan lingkungannya untuk memenuhi kebutuhan hidup. Pengertian tersebut selaras dengan pendapat Nur Rahmah, (2022) belajar adalah proses atau usaha yang dilakukan oleh setiap individu untuk mencapai perubahan perilaku, baik berupa pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun nilai-nilai positif, sebagai hasil pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Abdurahman dkk., (2024) mengungkapkan belajar adalah kegiatan yang dilakukan secara sengaja oleh semua orang untuk mengubah dan meningkatkan kemampuan mereka sendiri. Dengan melakukan kegiatan belajar, mereka akan merasakan perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak paham menjadi paham, dan dari yang tidak pernah mengalami menjadi mengalami dan merasakan sesuatu yang berbeda.

Pendapat lain di ungkapkan oleh Amral, (2020) belajar adalah proses upaya yang dilakukan untuk mencapai perubahan dalam perilaku, pengetahuan, dan kemampuan bereaksi secara menyeluruh, sebagai hasil dari pengalaman pribadi dalam berinteraksi dengan lingkungan dan melalui latihan. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Laia, (2024) bahwa belajar pada

manusia adalah proses perubahan perilaku yang terjadi secara aktif, di mana individu bereaksi terhadap berbagai situasi di sekitarnya. Proses ini diarahkan pada pencapaian tujuan tertentu dan melibatkan berbagai pengalaman, pengamatan, serta pemahaman terhadap hal-hal yang dipelajari

Berdasarkan pendapat dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses interaksi pendidik dan peserta didik yang secara sadar dan direncanakan untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang belum pernah ada sebelumnya dalam interaksinya dengan lingkungan. Proses perubahan dan perkembangan tersebut merupakan upaya untuk meningkatkan aspek kognitif, psikomotor, dan afektif.

b. Tujuan Belajar

Tujuan belajar adalah untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang mendukung pertumbuhan pribadi. Herdiansyah, (2024) menyatakan tujuan belajar adalah proses hasil belajar dapat dilihat dari peningkatan kemampuan berpikir seseorang untuk memperoleh pengetahuan yang berguna, memperoleh dan meningkatkan keterampilan, dan mengubah situasi ke arah yang lebih baik. Sedangkan menurut Sartika dkk., (2022) tujuan belajar adalah mengubah tingkah laku dan perbuatan yang ditandai dengan kecakapan, keterampilan, kemampuan, dan sikap yang dilakukan untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan. Sufraini dkk., (2024) menjelaskan tujuan belajar dan pembelajaran mencakup pencapaian perilaku peserta didik yang diharapkan, pengembangan kemampuan individu, pembentukan karakter, serta peningkatan peradaban bangsa secara bermartabat sebagai bagian dari upaya mencerdaskan kehidupan bangsa.

Proses belajar memiliki tujuan utama yang mencakup berbagai aspek penting dalam pengembangan individu. Jayanto, (2021) tujuan belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Proses memperoleh pengetahuan terlihat pada peningkatan kemampuan berpikir individu; jenis perubahan ini adalah perubahan kognitif;
- 2) Proses belajar pada dasarnya memperoleh keterampilan fisik dan mental seseorang, dan
- 3) Proses belajar dapat membentuk sikap melalui pembentukan sikap.

Berdasarkan pendapat dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar adalah proses yang meningkatkan keterampilan berpikir individu untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, dan beradaptasi dengan situasi yang lebih baik. Proses ini melibatkan perubahan dalam sikap, keterampilan, kemampuan, dan motivasi untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Proses ini juga melibatkan perubahan kognitif, fisik, dan mental, serta dapat meningkatkan rasa percaya diri.

c. Teori Belajar

Teori belajar adalah kerangka konseptual yang menjelaskan bagaimana cara individu memperoleh, dan menyimpan pengetahuan. Martini dkk., (2022) menurutnya teori belajar adalah kumpulan prinsip yang saling berhubungan dan penjelasan tentang berbagai fakta dan penemuan yang terkait dengan belajar. Dalam teori belajar menjelaskan bahwa pendidik dan peserta didik menggunakan kegiatan belajar mengajar dan bagaimana membangun metode pembelajaran yang akan dilakukan. Menurut Sartika dkk., (2022) terdapat Empat teori belajar yang paling populer di kalangan guru adalah behaviorisme, kognitif, konstruktivisme, dan humanistik.

- 1) Teori belajar Behavioristic dicetuskan oleh Gagne dan Berlin. Teori ini menekankan bagaimana pengalaman belajar mengubah tingkah laku. Ketika seseorang menunjukkan perubahan perilaku setelah mengalami

proses pembelajaran, mereka dianggap telah belajar, menurut teori behavioristik.

- 2) Teori belajar Kognitivistik dicetuskan oleh Jean Piaget. Teori kognitif membahas bagaimana motivasi lingkungan manusia terhadap lingkungannya membentuk kemampuan kognitif manusia. Teori ini dapat berhasil ketika materi pelajaran baru dapat disesuaikan dengan struktur kognitif atau kemampuan peserta didik.
- 3) Teori belajar Humanistik dicetuskan oleh teori belajar ini lebih cenderung melihat perkembangan pengetahuan dari perspektif kepribadian manusia. Selain itu, teori belajar humanistik bertujuan untuk membangun kepribadian peserta didik melalui keterlibatan mereka dalam kegiatan yang positif. Teori belajar humanistik melihat tingkah laku manusia sebagai hasil dari kombinasi motivasi yang lebih tinggi atau lebih rendah, sedangkan teori belajar behavioristik hanya melihat motivasi manusia sebagai upaya untuk memenuhi kebutuhan fisiologis manusia.
- 4) Teori belajar Konstruktivisme dicetuskan Jean Piaget dan Vygotsky. Teori ini menekankan bahwa seseorang yang belajar memiliki tujuan untuk menemukan keahliannya, mendapatkan lebih banyak pengetahuan atau teknologi, dan mengembangkan berbagai aspek lainnya. Teori pembelajaran dan belajar konstruktivisme memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk membimbing pengetahuan mereka berdasarkan pengalaman mereka sendiri.

Berdasarkan uraian penjelasan di atas disimpulkan bahwa teori belajar adalah proses mengubah tingkah laku peserta didik dalam mengelola informasi yang di dapatkan peserta didik. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori belajar konstruktivisme. Teori ini digunakan oleh peneliti karena teori konstruktivisme berhubungan dengan model pembelajaran *cooperative learning*. Dengan penggunaan teori konstruktivisme peserta didik dapat mencari ide, menyelesaikan masalah, dan membuat keputusan dengan menggunakan teori konstruktivisme, karena mereka terlibat secara langsung dalam memperoleh pengetahuan baru, dan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih baik serta kemampuan untuk mengaitkannya dengan berbagai situasi.

2. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses interaksi yang dilakukan oleh peserta didik, pendidik serta sumber belajar agar tercapainya tujuan pendidikan. Laia, (2024) berpendapat bahwa pembelajaran merupakan proses interaktif di mana individu (peserta didik) berhubungan dengan lingkungan serta pendidik (guru atau fasilitator) untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, pemahaman, dan perubahan perilaku sesuai tujuan yang ingin dicapai. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Nurlina Ariani Hrp dkk., (2022) pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dan lingkungan mereka untuk mengubah perilaku mereka ke arah yang lebih baik. Tugas pendidik adalah mengatur lingkungan peserta didik untuk mendorong perubahan perilaku ini. Pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai upaya sadar pendidik untuk membantu peserta didik mereka belajar sesuai keinginan dan kebutuhan mereka.

Sedangkan menurut Purwato, (2018) pembelajaran adalah kegiatan terprogram dan sistematis di mana pendidik berinteraksi dengan peserta didik dan menggunakan sumber belajar.

Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Hasbiyallah dkk., (2023) pembelajaran adalah proses seseorang dalam belajar, berupa sistem atau interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Pendapat lain dikemukakan Faizah & Kamal, (2024) pembelajaran adalah suatu proses dinamis yang melibatkan interaksi antara peserta didik, pendidik, bahan ajar, serta berbagai elemen pendukung lainnya, seperti metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar. Proses ini berlangsung dalam lingkungan belajar

yang dirancang untuk menciptakan pengalaman yang mendalam dan bermakna bagi peserta didik.

Berdasarkan pendapat dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaktif di mana individu (peserta didik) berhubungan dengan lingkungan dan pendidik (pendidik atau fasilitator) untuk mendapat pengetahuan, keterampilan, pemahaman, dan perubahan perilaku sesuai tujuan yang ingin dicapai. Tugas pendidik adalah mengatur lingkungan peserta didik untuk mendorong perubahan. Pembelajaran juga dapat membantu peserta didik belajar sesuai keinginan dan kebutuhan.

b. Tujuan Pembelajaran

Proses pembelajaran pasti memiliki tujuan pembelajaran. Faizah & Kamal, (2024) salah satu harapan guru dalam kegiatan belajar mengajar adalah untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan ini juga berfungsi sebagai pedoman yang akan mengarahkan kegiatan belajar mengajar di kelas. Dalam mengembangkan kegiatan belajar mengajar, guru memiliki harapan untuk mencapai tujuan semaksimal mungkin. Selain itu Sutianah, (2022) juga menyatakan tujuan pembelajaran dapat dibagi menjadi dua bagian jika dilihat dari sudut pandang ruang lingkupnya yaitu

- 1) Tujuan yang dirumuskan secara khusus oleh guru dan berasal dari materi pelajaran yang akan disampaikan.
- 2) Tujuan pembelajaran umum, yang tercantum dalam garis besar pedoman pengajaran yang tercantum dalam rencana pengajaran yang dibuat oleh guru.

Sedangkan menurut Jayanto, (2021) tujuan pembelajaran adalah tujuan individual dikembangkan secara individual oleh pendidik dan tujuan umum, yang biasanya sudah dicantumkan dalam pedoman pengajaran dan dituangkan dalam modul disiapkan oleh pendidik. Tujuan khusus harus disiapkan harus memenuhi persyaratan berikut: Tindakan, perubahan perilaku, dan

deskripsikan standar minimal. Pendapat lain yaitu Ubabuddin, (2019) tujuan pendidikan adalah untuk memperoleh pengetahuan dengan menumbuhkan kemampuan intelektual, mendorong pemikiran kritis, dan memotivasi peserta didik. Oleh karena itu, banyak faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar yang berkualitas, seperti metode yang digunakan.

Berdasarkan pendapat dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah tujuan yang ingin dicapai peserta didik pada tingkat kompetensi tertentu sebagai hasil dari proses belajar serta berfungsi sebagai pedoman yang mengarahkan kegiatan belajar mengajar di kelas.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar sangat penting dalam proses pembelajaran karena memberikan informasi kepada guru tentang perkembangan peserta didik. Nugraha dkk., (2020) menjelaskan hasil belajar peserta didik adalah keterampilan dan pengetahuan yang mereka peroleh setelah mengikuti proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, peserta didik memperoleh hasil belajar melalui interaksi antara kegiatan belajar yang berfokus pada pengembangan kemampuan mentalnya dan kegiatan mengajar yang ditujukan untuk membimbing peserta didik dalam belajar. Hal tersebut sejalan dengan yang disampaikan Wulandari dkk., (2021) bahwa hasil belajar adalah pencapaian yang mencerminkan kemampuan atau keterampilan yang diperoleh peserta didik setelah menjalani proses pembelajaran. Cakupan hasil belajar ini meliputi berbagai aspek, seperti kemampuan kognitif yang berhubungan dengan pemahaman dan pengetahuan, kemampuan afektif yang berkaitan dengan sikap dan perasaan, serta kemampuan psikomotorik yang mencerminkan keterampilan fisik dan motorik peserta didik.

Penelitian ini membatasi hasil belajar yaitu dalam ranah kognitif, karena berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran yang telah diberikan. Menurut Bloom dalam Ulfah & Arifudin., (2023) ranah kognitif terdiri atas 6 level yaitu.

- a. Mengingat (C1), merupakan tingkat terendah tujuan ranah kognitif berupa pengenalan tentang fakta, istilah, dan prinsip-prinsip.
- b. Memahami (C2), merupakan tingkat berikutnya dari tujuan ranah kognitif berupa kemampuan memahami/mengerti tentang isi pelajaran yang dipelajari tanpa perlu menghubungkan dengan isi pelajaran lainnya.
- c. Mengaplikasikan (C3), merupakan kemampuan menggunakan generalisasi atau abstrak lainnya yang sesuai dalam situasi konkret dan situasi baru.
- d. Menganalisis (C4), merupakan kemampuan menjabarkan isi pelajaran kebagian-bagian yang menjadi unsur pokok.
- e. Mengevaluasi (C5), merupakan kemampuan membuat suatu pertimbangan atau penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang ada
- f. Mencipta (C6), merupakan kemampuan menempatkan elemen bersama-sama untuk membentuk satu kesatuan yang utuh dan fungsional. Termasuk dalam mencipta adalah, menghipotesiskan, merencanakan dan menghasilkan.

Sedangkan pendapat lain Mustakim, (2020) hasil belajar dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang terjadi di kelas antara peserta didik dan pendidik, dengan evaluasi yang telah ditentukan sebelumnya berdasarkan kurikulum yang berlaku di lembaga pendidikan tersebut. Evaluasi tersebut bertujuan untuk memastikan bahwa proses pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Hal tersebut sesuai dengan yang disampaikan oleh Salsabila dkk., (2023) bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang terjadi di kelas antara peserta didik dan pendidik, dengan penilaian yang telah ditentukan sebelumnya berdasarkan kurikulum yang berlaku di lembaga pendidikan tersebut. Penilaian ini digunakan untuk mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran telah

tercapai. Hasil belajar menjadi indikator utama keberhasilan baik bagi peserta didik maupun pendidik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah keterampilan dan pengetahuan yang diperoleh oleh peserta didik melalui interaksi antara kegiatan belajar dan mengajar. Aspek hasil belajar meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang dinilai berdasarkan kurikulum lembaga pendidikan. Hasil belajar yang diharapkan mencakup pencapaian pada tingkat ranah kognitif pada level C4, C5, dan C6 dalam taksonomi Bloom. Pada level C4 (Analisis), peserta didik diharapkan mampu menguraikan dan mengidentifikasi komponen dalam materi yang dipelajari. Di level C5 (Mengevaluasi), peserta didik diharapkan dapat merancang atau menggabungkan informasi untuk menghasilkan ide atau solusi baru. Sementara pada level C6 (Evaluasi), peserta didik diharapkan dapat membuat keputusan atau penilaian yang tepat berdasarkan pertimbangan yang logis dan kritis.

2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor. Astuti dkk., (2022) faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu.

a. Faktor internal

- 1) Aspek fisiologis, untuk mendapatkan hasil belajar yang baik, kebugaran fisik dan panca indera harus dipertahankan dengan makanan dan minuman bergizi, istirahat, dan olahraga.
- 2) Kecerdasan peserta didik atau kecerdasan mereka
- 3) Sikap, bakat, minat, motivasi, dan kepribadian. Hasil belajar dan kecerdasan dapat ditingkatkan, tetapi faktor psikologi diri kita sendiri sangat mempengaruhi sikap, minat, motivasi, dan kepribadian kita.

b. Faktor eksternal, mencakup lingkungan social dan lingkungan non social. Lingkungan sosial seseorang, yang terdiri dari teman,

guru, keluarga, dan komunitas. Lingkungan sosial adalah tempat seseorang bersosialisasi, bertemu, dan berinteraksi dengan orang lain. Lingkungan non-sosial, yang mencakup lingkungan rumah, sekolah, peralatan, dan alam (cuaca).

Pendapat tersebut selaras dengan pendapat Simamora dkk., (2020) prestasi belajar dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri peserta didik dan faktor eksternal yang berasal dari lingkungan sekitar. Faktor internal meliputi kemampuan intelektual, motivasi belajar, dan kesehatan fisik maupun mental peserta didik. Sementara itu, faktor eksternal mencakup lingkungan belajar, metode pengajaran, dan dukungan sosial. Selain kedua faktor tersebut, fasilitas belajar juga menjadi aspek tambahan yang memengaruhi prestasi belajar peserta didik. Orang tua, sebagai pendukung utama selain guru, memainkan peran penting dalam mendorong dan memotivasi anak-anak untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa factor yang mempengaruhi hasil belajar terdapat dua faktor yaitu factor internal dan factor eksternal, factor internal sendiri meliputi minat peserta didik, motivasi peserta didik, kecerdasan, kondisi fisik dan kesehatan. Sedangkan factor eksternal meliputi cara guru mengajar, ruang kelas, teman, lingkungan sekolah, keluarga, dan lingkungan rumah.

3. Macam-Macam Hasil Belajar

Proses pembelajaran dikatakan berhasil bila terjadi strukturisasi perubahan dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik. Agustira, (2024) hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yaitu kognitif, efektif, dan psikomotorik. Bagian kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual, yang terdiri dari enam komponen: pengetahuan, ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, dan

evaluasi. Bagian afektif berkaitan dengan sikap dan nilai. Pendapat tersebut selaras dengan pendapat Yandi dkk., (2023) adapun macam macam hasil belajar yang di klasifikasikan menjadi tiga ranah, yakni.

1. Ranah Rasa (Afektif) terdiri dari penerimaan, Penerimaan, Penghargaan (sikap menghargai), Internalisasi (Pendalaman), dan Karakterisasi (Penghayatan).
2. Ranah Cipta (Kognitif) terdiri dari pengamatan, ingatan, pemahaman, penerapan, penerapan (pemeriksaan dan pemilahan secara teliti), dan sintesis (membuat panduan baru dan utuh).
3. Ranah Karsa (Psikomotor) terdiri dari keterampilan yang diperlukan untuk bergerak dan bertindak, serta kemampuan kecakapan ekspresi verbal dan non verbal.

Berdasarkan penjelasan tentang jenis hasil belajar yang berbeda, dapat disimpulkan bahwa fokus penelitian ini adalah hasil belajar kognitif. Hal ini disebabkan fakta bahwa hasil belajar kognitif memiliki kemampuan untuk mengamati bagaimana keberhasilan dan perkembang peserta didik ketika mereka memperoleh hasil atau nilai selama proses pembelajaran.

C. Model Pembelajaran

1. Pengetian Model Pembelajaran

Kerangka yang digunakan untuk mengarahkan dalam proses belajar adalah model pembelajaran. Ahyar dkk., (2021) berpendapat model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang disusun atau dirancang dengan tujuan agar peserta didik dapat mengikuti dan memahami kegiatan tersebut. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Hendracipta, (2021) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan cara-cara sistematis untuk mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Model pembelajaran dapat menjelaskan prosedur pembelajaran, lingkungan belajar, dan penggunaan perangkat

pembelajaran lainnya. Setelah pendekatan, strategi, metode, teknik, atau bahkan taktik digabungkan menjadi satu kesatuan, model pembelajaran dapat dibentuk.

Model pembelajaran dapat membantu dalam proses pembelajaran. Utami dkk., (2024) model pembelajaran adalah prosedur yang dapat digunakan oleh pendidik untuk membantu dalam menjalankan proses pembelajaran dari awal hingga akhir. Salah satu konsep pendidikan adalah model pembelajaran untuk mengajar peserta didik dengan cara yang lebih baik. Septiani, (2022) model pembelajaran adalah sebuah pola atau rencana yang digunakan untuk merancang kurikulum sebagai pedoman pembelajaran jangka panjang. Selain itu, model ini berfungsi untuk mengembangkan bahan ajar dan mengarahkan proses pembelajaran di kelas agar lebih terstruktur dan efektif.

Berdasarkan pendapat dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang mencakup semua aspek sebelum, sedang, dan sesudah pembelajaran yang dilakukan oleh penyaji secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu.

2. Macam Macam Model Pembelajaran

Guru harus mampu memilih model pembelajaran yang tepat agar pembelajaran berjalan lancar dan mencapai tujuan. Rokhimawan dkk., (2022) model pembelajaran yang dipilih harus sesuai dengan materi peserta didik, tujuan yang ingin dicapai, karakteristik peserta didik, dan sumber daya yang tersedia. Macam model pembelajaran yaitu *discovery/inquiry*, model pembelajaran berbasis masalah, model pembelajaran berbasis proyek, dan model pembelajaran *cooperative learning*. Yazidi, (2019) menjelaskan model pembelajaran *Discovery/Inquiry*, model pembelajaran berbasis masalah, model pembelajaran berbasis proyek, model pembelajaran kontekstual, dan

model pembelajaran kooperatif adalah beberapa model pembelajaran yang telah banyak digunakan.

Pendapat lain dikemukakan oleh Polii & Polii, (2022) model pembelajaran merujuk pada pendekatan atau strategi pembelajaran yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dan mencapai tujuan dan kualitas yang diinginkan. Macam macam model pembelajaran yaitu.

- a. Model pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) adalah model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi pengetahuan, keterampilan, dan potensi diri mereka secara aktif dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Model pembelajaran *cooperative learning* adalah model pembelajaran gotong-royong di mana peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dan potensi mereka secara bersamaan.
- c. Model pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran di mana peserta didik dapat bekerja sama untuk meningkatkan kemampuan mereka sendiri.
- d. Model pembelajaran tematik mendorong peserta didik untuk tidak hanya memperoleh pengetahuan tetapi juga untuk memahami apa yang mereka pelajari.

Selanjutnya Pokhrel, (2024) mengungkapkan ada beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

- a. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem based Learning*), model ini menggunakan masalah nyata untuk mengajar peserta didik, memandirikan mereka, dan meningkatkan kepercayaan diri mereka sendiri.
- b. Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*), model ini fokus pada penggunaan kelompok kecil peserta didik untuk bekerja sama untuk memaksimalkan lingkungan belajar mereka dan mencapai tujuan belajar mereka.
- c. Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*), Proyek adalah tugas yang menantang yang melibatkan peserta didik dalam merencanakan, memecahkan masalah, membuat keputusan, atau melakukan kegiatan.
- d. Model Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching And Learning/CTL*) Model pembelajaran kontekstual membantu guru dalam proses pembelajaran dengan contoh

- materi pelajaran dengan situasi dunia nyata dan motivasi peserta didik.
- e. Model Pembelajaran Inkuiri, Model pembelajaran inkuiri merupakan salah satu bentuk pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered approach*).
 - f. Model Pembelajaran Pencapaian Konsep (*Concept prestasi belajar*). Dalam model ini, peserta didik tidak diberi rumusan konsep, tetapi mereka menemukan konsep melalui contoh, dengan penekanan khusus pada karakteristik konsep.

Berdasarkan macam macam model pembelajaran di atas, peneliti akan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* merupakan pembelajaran ke kelompok terdiri dari heterogen dan peserta didik agar tujuan masing-masing individu dalam kelompok, model pembelajaran kooperatif membantu peserta didik berpikir sistematis dan memecahkan masalah.

D. Model Pembelajaran Cooperative Learning

1. Pengertian Model Pembelajaran Cooperative Learning

Model pembelajaran yang cocok untuk melatih kerja sama kelompok peserta didik adalah model pembelajaran *cooperative learning*. Tabrani & Amin, (2023) menjelaskan *cooperative learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kelompok heterogen untuk bekerja sama menyelesaikan masalah dan mencapai tujuan bersama. Sejalan dengan itu Sari & Annur, (2024) menjelaskan model pembelajaran *cooperative learning* adalah metode belajar yang melibatkan kelompok-kelompok kecil, di mana peserta didik bekerja sama dengan rekan dalam kelompoknya untuk memahami materi pelajaran. Dalam model ini, setiap peserta didik memiliki dua tanggung jawab untuk diri sendiri dan membantu anggota kelompok lainnya dalam proses belajar.

Sebagai salah satu model pembelajaran Rakhmawati dkk., (2024) menjelaskan pembelajaran *cooperative learning* adalah pembelajaran

yang mendorong peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok. Melalui diskusi, perdebatan, dan kolaborasi, peserta didik belajar mempertimbangkan berbagai sudut pandang, dan memperoleh kemampuan untuk mencapai kesepakatan dan menyusun ide. Sejalan dengan itu menurut Utami dkk., (2024) model pembelajaran kooperatif adalah model yang menekankan kolaborasi peserta didik sehingga mereka dapat membantu satu sama lain menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru. Model ini memiliki potensi untuk mendorong peserta didik untuk memaksimalkan apa yang mereka ketahui. Dengan membagi peserta didik ke dalam kelompok, mereka dapat berbicara satu sama lain tentang topik atau pertanyaan yang diajukan oleh guru.

Berdasarkan pendapat dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *cooperative learning* adalah metode pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok melalui diskusi, debat, dan kolaborasi. Metode ini membantu peserta didik memahami berbagai topik dan memecahkan masalah yang diberikan oleh guru. Pembelajaran kooperatif juga melibatkan kelompok-kelompok kecil, tempat peserta didik bekerja sama untuk mempelajari materi, sehingga mereka dapat berbagi ide dan berkontribusi pada proses pembelajaran kelompok.

2. Tujuan Model Cooperative Learning

Tujuan model pembelajaran *cooperative learning* adalah meningkatkan keterampilan social, kerja sama, dan pemahaman peserta didik melalui kolaborasi dalam kelompok. Hasanah & Himami, (2021) menjelaskan pembelajaran *cooperative learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan sistem belajar secara berkelompok dengan tujuan agar peserta didik dapat mencapai tujuan berikut:

- a. Hasil belajar akademik: pembelajaran kooperatif mencakup berbagai tujuan sosial dan peningkatan prestasi peserta didik atau tugas-tugas hasil belajar akademik.
- b. Penerimaan perbedaan individu: tujuan tambahan adalah penerimaan secara luas oleh orang-orang yang berpartisipasi dalam pembelajaran kooperatif.
- c. Meningkatkan keterampilan sosial mengajarkan peserta didik keterampilan bekerja sama dan bekerja sama adalah tujuan penting ketiga dari pembelajaran kooperatif. Berkolaborasi dengan teman

Pendapat lain diungkapkan oleh Tabrani & Amin, (2023) bahwa pembelajaran kooperatif dirancang untuk mencapai setidaknya tiga tujuan:

- a. Prestasi akademik peserta didik, pembelajaran Kooperatif tidak hanya meningkatkan interaksi sosial tetapi juga meningkatkan kinerja peserta didik, terutama dalam kelompok kecil dan menengah yang bekerja sama untuk mengatasi tantangan akademis.
- b. Penerimaan terhadap perbedaan individu, pembelajaran Kooperatif merupakan suatu model kerjasama timbal balik antar individu berdasarkan ras, budaya, kelompok sosial, kemampuan, dan ketrampilan.
- c. Pengembangan keterampilan sosial, pembelajaran kooperatif mengajarkan peserta didik tentang pentingnya kolaborasi, keterampilan sosial, dan pembelajaran kooperatif, yang mendorong pembelajaran dan kerja sama bersama di antara peserta didik.

Model pembelajaran kooperatif memiliki tujuan utama untuk mendorong peserta didik agar dapat belajar secara kolaboratif dalam kelompok, di mana mereka saling menghargai pendapat satu sama lain dan memberikan kesempatan bagi setiap individu untuk berbicara. Menurut Nafi'ah, (2023) tujuan utama model pembelajaran kooperatif adalah agar peserta didik dapat belajar dalam kelompok dengan cara yang menghargai satu sama lain dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk menyampaikan pendapat mereka. Ada banyak keuntungan yang diperoleh peserta didik dari model ini. Dalam model pembelajaran ini, peserta didik diajak untuk lebih aktif dalam proses belajar, saling bertukar informasi, dan memecahkan masalah bersama,

yang pada gilirannya memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Berdasarkan pendapat dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa tujuan model pembelajaran *cooperative learning* adalah agar peserta didik dapat belajar secara kelompok untuk mencapai tujuan utama, prestasi akademik, perbedaan individu, dan pengembangan keterampilan sosial, fokus pada interaksi sosial, kinerja, ras, budaya, kelompok sosial, dan kemampuan.

3. Jenis Model Cooperative Learning

Pembelajaran *cooperative learning* adalah strategi yang menekankan kolaborasi peserta didik dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, dengan berbagai jenis model yang dirancang untuk memenuhi beragam kebutuhan pembelajaran melalui pendekatan unik dalam meningkatkan partisipasi dan hasil belajar peserta didik. Menurut Bialangi & Kundera, (2018) Pembelajaran *cooperative learning* dapat dibagi menjadi dua kategori utama, yaitu *Structured Team Learning* dan *Informal Group Learning Methods*. Contoh model pembelajaran *cooperative learning* yang termasuk dalam *Structured Team Learning* meliputi *Student Teams-Achievement Division* (STAD), *Teams-Games-Tournament* (TGT), serta *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC). Sementara itu, model pembelajaran kooperatif yang tergolong *Informal Group Learning Methods* mencakup *Jigsaw*, *Learning Together*, *Think Pair Share*, dan *Group Investigation*.

Model pembelajaran *cooperative learning* memiliki banyak variasi atau tipe-tipe yang digunakan dalam prose pembelajaran. Tipe tipe model *cooperative learning* dikemukakan oleh Astuti dkk., (2020) yang membagi *cooperative learning* menjadi beberapa tipe yaitu *Team Games Turnamen* (TGT), *Number Head Together* (NHT), *Integrated*

Reading and Composition (CIRC), Example Non Example, Talking Stick, Two Stay Two Stray, Scrambel, Model pembelajaran kontekstual, Model Role Playing, Model Group Investigation, Make a Match, Student Facilitator and explaining.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Sulistio, (2022), jenis jenis model *cooperative learning* yaitu:

- 1) Model *Student Teams Achievement Division* (STAD), yang dikembangkan oleh Robert Slavin, merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk meningkatkan kerja sama peserta didik dalam kelompok kecil melalui pembagian tugas, diskusi, dan evaluasi hasil belajar secara bersama-sama.
- 2) Model *Jigsaw*, yang dikembangkan oleh Elliot Aronson, adalah salah satu pendekatan pembelajaran kooperatif yang mendorong peserta didik untuk saling bergantung dalam mempelajari materi dengan cara membagi informasi menjadi bagian-bagian kecil, di mana setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk memahami dan mengajarkan bagian tersebut kepada anggota lainnya.
- 3) Model *Group Investigation* (Investigasi Kelompok), yang dikembangkan oleh Shlomo Sharan dan Yael Sharan, adalah pendekatan pembelajaran kooperatif yang menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik dalam proses penyelidikan, di mana mereka bekerja dalam kelompok untuk merencanakan, mengumpulkan informasi, menganalisis data, dan mempresentasikan hasil temuan secara kolaboratif.
- 4) Model *Teams-Games-Tournament* (TGT), yang dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, adalah pendekatan pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja sama tim dengan elemen kompetisi, di mana peserta didik bekerja dalam kelompok untuk mempersiapkan diri menghadapi permainan atau kuis, dengan tujuan meningkatkan pemahaman materi melalui kolaborasi dan persaingan yang sehat.
- 5) Model *Think Pair Share* (TPS) atau berpikir berpasangan berbagi adalah salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi cara peserta didik berinteraksi satu sama lain.
- 6) Model *Numbered Head Together* (NHT) atau penomoran berpikir bersama adalah model pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk memodifikasi pola interaksi peserta didik dan menjadi alternatif bagi struktur kelas tradisional.
- 7) Model *Make a Match* adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk mencari jawaban atau

pasangan dari konsep tertentu melalui permainan kartu pasangan.

- 8) Model *Rotating Trio Exchange*, yang dikembangkan oleh Melvin L. Silberman, merupakan metode yang memungkinkan peserta didik untuk berdiskusi secara mendalam tentang berbagai isu dengan beberapa teman sekelasnya.

Model pembelajaran tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) menurut Shamdani, (2020) merupakan model pembelajaran yang melibatkan pembagian peserta didik ke dalam kelompok heterogen yang terdiri dari empat hingga lima orang, di mana mereka saling membantu menguasai materi melalui tanya jawab atau diskusi. Evaluasi dilakukan secara berkala oleh guru untuk mengukur penguasaan materi, dengan pemberian skor dan penghargaan kepada individu atau tim yang mencapai hasil terbaik. Model STAD hampir sama dengan TGT, yang membedakan yaitu STAD menggunakan kuis individu sedangkan TGT menggunakan permainan akademik berbentuk pertandingan.

Berdasarkan pendapat dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa model *cooperative learning* yang akan digunakan yaitu model *Student Teams Achievement Division* (STAD), Model pembelajaran ini membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang, dengan anggota kelompok yang heterogen, mencakup berbagai perbedaan dalam hal kemampuan akademik, jenis kelamin, serta latar belakang suku.

4. Karakteristik Model Cooperative Learning

Model pembelajaran *cooperative learning* mengutamakan sikap dan perilaku yang bertanggung jawab baik sebagai individu maupun anggota kelompok, pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan yang sama bagi individu atau kelompok untuk menyampaikan ide. Baehaqi, (2020) menyebutkan karakteristik pembelajaran *cooperative learning* yaitu

- a. Tujuan yang ditetapkan sebagai kelompok, bukan individu;
- b. Tanggung jawab individu sebagai bagian dari kelompok;
- c. Kesempatan yang sama bagi setiap individu, baik dalam kelompok maupun di masing-masing kelompok.

Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Tabrani & Amin, (2023) karakteristik model pembelajaran *cooperative learning* yaitu

- a. Penghargaan grup, yang diberikan kepada grup berdasarkan seberapa baik mereka melakukan dalam kriteria tertentu. Bagaimana setiap individu bertindak sebagai anggota kelompok dalam membangun hubungan yang mendukung, membantu, dan peduli satu sama lain sangat penting untuk keberhasilan kelompok.
- b. Tanggung jawab individu, yang memungkinkan setiap anggota kelompok untuk melakukan setiap aktivitas secara mandiri, yang membuat setiap anggota siap untuk ujian dan tugas sendirian.
- c. Kesempatan untuk berhasil bersama, di mana semua peserta didik, baik yang berprestasi rendah maupun yang berprestasi tinggi, memiliki kesempatan untuk berhasil dan melakukan yang terbaik untuk kelompoknya.

Berdasarkan pendapat dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa karakteristik model pembelajaran *cooperative learning* adalah ditandai dengan kerja sama dalam kelompok kecil, di mana setiap anggota memiliki tanggung jawab individu dan kelompok. Keberhasilan dicapai melalui ketergantungan positif, interaksi tatap muka, serta pengembangan keterampilan sosial seperti komunikasi dan kolaborasi.

5. Langkah-Langkah Model Cooperative Learning

Setiap model pembelajaran memiliki langkah langkah yang disebut *sintaks*. *Sintaks* merupakan urutan kegiatan pembelajaran yang harus ada dalam proses pembelajaran. Wahyuni & Arwin, (2023) menyebutkan langkah-langkahnya model *cooperative learning* adalah sebagai berikut.

- a. Guru membagi peserta didik untuk berpasangan,
- b. Guru membagikan wacana atau materi untuk membaca dan membuat ringkasan,

- c. Guru dan peserta didik menentukan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang pertama berperan sebagai pendengar,
- d. Pembicara membacakan ringkasan selengkap mungkin .
- e. Bertukar peran, yang awalnya menjadi pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya,
- f. Membuat kesimpulan bersama.

Pendapat lain mengenai langkah *cooperative learning* menurut Tabrani & Amin, (2023) langkah-langkah model *cooperative learning* terbagi menjadi empat langkah yaitu.

- a. Penjelasan tentang materi sebelum peserta didik belajar dalam kelompok, materi pelajaran disampaikan dalam tahap penjelasan. Tujuan utama pada tahap ini adalah peserta didik memahami materi pelajaran. Pada tahap awal, materi yang dipelajari harus dijelaskan.
- b. Peserta didik akan mempelajarinya melalui belajar dalam kelompok. Hal ini dilakukan setelah guru menjelaskan materi dan peserta didik bekerja dalam kelompok yang telah dibentuk sebelumnya.
- c. Penilaian: Pembelajaran kooperatif dapat dievaluasi melalui kuis atau tes yang dilakukan secara individu atau kelompok.
- d. Pengakuan tim: Ini adalah tindakan tim yang dianggap paling penting untuk diberi penghargaan atau hadiah.

Pendapat lain mengenai langkah langkah atau *sintaks cooperative learning tipe student team achievement division (STAD)* menurut Trianto, (2010) yaitu.

- 1. Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik.
- 2. Menyajikan informasi.
- 3. Mengorganisasikan peserta didik kedalam kelompok belajar.
- 4. Membimbing kelompok bekerja dan belajar.
- 5. Melakukan evaluasi
- 6. Memberikan apresiasi kepada peserta didik.

Dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *cooperative learning* adalah model pembelajaran kooperatif melibatkan sekelompok peserta didik yang bekerja sama untuk menciptakan lingkungan belajar, belajar dari satu sama lain, dan belajar dari satu sama lain. Model ini juga mendorong kolaborasi dan

rasa saling menghormati, dan menekankan pentingnya komunikasi dan tim kerja dalam pembelajaran kooperatif. Berdasarkan pendapat para ahli peneliti menggunakan sintaks yang dikemukakan oleh Putri dkk dalam menyusun langkah langkah pembelajaran *cooperative learning*. Hal ini dikarenakan model pembelajaran kooperatif yang dijelaskan oleh Putri dkk mencakup tahapan aktivitas pembelajaran dari awal hingga akhir, memberikan kesiapan lebih baik bagi peneliti dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pendekatan ini juga membuat peserta didik lebih aktif selama proses belajar, sementara pendidik berperan sebagai fasilitator, yang secara efektif melatih kemampuan berpikir peserta didik.

6. Kelebihan dan Kekurangan Model Cooperative Learning

Model pembelajaran *cooperative learning* memiliki kelebihan dalam meningkatkan kerja sama dan pemahaman peserta didik, namun juga memiliki kekurangan seperti potensi ketimpangan kontribusi antar anggota kelompok. Tabrani & Amin, (2023) menyebutkan kelebihan dari model pembelajaran *cooperative learning* yaitu.

- a. Pembelajaran kooperatif adalah strategi yang memungkinkan peserta didik belajar tanpa bergantung pada guru, mengembangkan keterampilan persepsi diri, dan belajar dari orang lain.
- b. Membantu peserta didik mengekspresikan ide secara lisan dan membandingkannya dengan orang lain, mendorong rasa hormat dan pengertian, serta mendorong keterlibatan yang lebih besar dalam pembelajaran
- c. Pembelajaran kooperatif juga meningkatkan kinerja akademis dalam keterampilan sosial.
- d. Pembelajaran kooperatif meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menghasilkan ide, memahami pikiran mereka sendiri, dan memecahkan masalah tanpa membuat mereka menciptakan masalah.
- e. Pembelajaran kooperatif juga meningkatkan motivasi dan mendorong pemikiran kritis

Pendapat lain dikemukakan oleh Tabrani & Amin, (2023) kekurangan dari model pembelajaran *cooperative learning* yaitu.

- a. Dapat mengganggu suasana kerja sama kelompok karena peserta didik yang dianggap kurang memiliki kemampuan.
- b. Tanpa pelatihan rekan yang efektif, penilaian didasarkan pada hasil kerja kelompok sedangkan prestasi atau hasil yang diharapkan adalah prestasi setiap peserta didik.
- c. Mengembangkan kesadaran kelompok, memerlukan waktu yang cukup lama.

Pendapat lain dikemukakan oleh Astuti dkk., (2022) bahwa kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *cooperative learning*. Kelebihan model pembelajaran *cooperative learning* strategi yang membantu peserta didik mengembangkan rasa percaya diri, mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari orang lain. Strategi ini membantu peserta didik mengekspresikan ide secara lisan, menghargai orang lain, dan belajar dari berbagai perspektif. Strategi ini juga meningkatkan kinerja akademis, mendorong komunikasi terbuka, dan meningkatkan motivasi serta keterlibatan dalam pembelajaran. Kekurangan model pembelajaran *cooperative learning* yaitu peserta didik yang pandai akan merasa terlambat oleh sisiwa yang dianggap tidak memiliki kemampuan. Berkolaborasi untuk meningkatkan kesadaran kelompok memerlukan waktu yang lama dan tidak dapat dicapai secara mandiri

Berdasarkan pendapat dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *cooperative learning*, Kelebihannya dapat meningkatkan kemampuan, prestasi serta pemahaman peserta didik. Membangun rasa percaya diri dan kepedulian sesama teman. Menumbuhkan semangat kerjasama dan meningkatkan motivasi dalam belajar. Dapat melatih peserta didik untuk berkomunikasi secara efektif. Sedangkan kekurangannya yaitu membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mencapai target yang diinginkan. Memerlukan partisipasi peserta didik serta guru dan lebih memerlukan banyak persiapan dalam pembelajaran.

E. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, komunikasi antara guru dan peserta didik sangat penting karena guru memberikan informasi dan peserta didik menyediakannya, sehingga terjadi komunikasi yang baik. Untuk itu diperlukan alat komunikasi atau media. Hasan dkk., (2021) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara atau penghubung antara pemberi informasi (pendidik atau peserta didik) dan penerima informasi. Tujuan dari media pembelajaran adalah untuk meningkatkan motivasi peserta didik dan mendorong mereka untuk mengikuti proses pembelajaran secara menyeluruh dan bermakna. Sedangkan menurut Husein, (2020) media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau benda yang membantu peserta didik belajar, contoh media pembelajaran yaitu meja digunakan untuk membantu peserta didik memahami konsep bangun datar.

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung efektivitas kegiatan belajar-mengajar. Menurut Wulandari dkk., (2023) media pembelajaran adalah komponen penting dalam proses belajar dan mengajar, penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat memiliki efek psikologis terhadap peserta didik dan menumbuhkan minat dan keinginan baru. Selanjutnya Rohima, (2023) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pelajaran dan menarik perhatian, pikiran, dan perasaan peserta didik untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran agar proses belajar menjadi lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami oleh

peserta didik. Media pembelajaran dapat berupa objek fisik, teknologi, atau kombinasi keduanya.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam pelaksanaan pembelajaran media memiliki fungsi yang penting. Hasan dkk (2021) menjelaskan media pembelajaran biasanya berfungsi sebagai alat bantu untuk berkomunikasi, menghubungkan peserta didik dan guru, menghilangkan hambatan dan memaksimalkan pembelajaran. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Wulandari dkk., (2023) bahwa media pembelajaran memiliki dua fungsi utama. Pertama, sebagai alat bantu untuk memperjelas penjelasan guru, sehingga materi yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Kedua, sebagai alat komunikasi yang menghubungkan sumber pesan (guru atau media) dengan penerima pesan (peserta didik), baik melalui modul, film, slide, maupun alat lainnya. Dalam komunikasi ini, media berperan menyampaikan pesan secara efektif, meskipun pada komunikasi tatap muka, pesan dapat disampaikan langsung tanpa perantara.

Pendapat lain diungkapkan oleh Fadilah dkk., (2023) terdapat enam fungsi media pembelajaran yaitu sebagai berikut.

- a. Meningkatkan motivasi belajar, media pembelajaran membantu membangkitkan semangat peserta didik, membuat proses belajar yang awalnya membosankan menjadi lebih menarik dan menyenangkan.
- b. Mengingat kembali materi yang telah dipelajari, media berfungsi untuk meninjau kembali materi sebelumnya agar peserta didik tidak mudah melupakannya.
- c. Memberikan rangsangan untuk belajar, media berperan dalam merangsang peserta didik, mendorong mereka untuk berpikir lebih mendalam dan meningkatkan rasa ingin tahu.
- d. Mendorong keaktifan peserta didik di kelas, dengan media, peserta didik menjadi lebih responsif dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- e. Memberikan umpan balik, guru dapat menggunakan media untuk mengajukan pertanyaan guna mengidentifikasi pemahaman peserta didik, sehingga kesalahan dalam memahami materi dapat segera diperbaiki.

- f. Melakukan latihan dan penilaian, media juga digunakan untuk memberikan latihan dan evaluasi sebagai bentuk penilaian pemahaman peserta didik terhadap materi.

Selanjutnya Ruswan, (2024) juga menjelaskan media pembelajaran memiliki beragam fungsi untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran. Fungsi-fungsi tersebut meliputi:

- a. Membantu mengatasi keterbatasan yang dimiliki peserta didik.
- b. Memberikan gambaran yang jelas mengenai objek yang sulit diamati secara langsung.
- c. Memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sekitarnya.
- d. Menanamkan konsep dasar yang akurat, nyata, dan realistis.
- e. Membantu menumbuhkan minat dan keinginan baru pada peserta didik.
- f. Meningkatkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar.
- g. Memberikan pengalaman pembelajaran yang menyeluruh, mulai dari hal yang konkret hingga yang abstrak.
- h. Mempermudah peserta didik dalam membandingkan, mengamati, dan mendeskripsikan berbagai objek.

Berdasarkan pendapat dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi untuk menanamkan ide-ide dan menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik. Ini memastikan bahwa kegiatan pembelajaran tidak terlalu visual dan menarik minat peserta didik.

3. Jenis Media Pembelajaran

Terdapat berbagai macam jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Ruswan dkk., (2024) menjelaskan media dapat diklasifikasikan menjadi tiga kategori utama, yaitu:

- a. Media visual, media ini meliputi gambar, grafik, diagram, dan berbagai bentuk representasi visual yang digunakan untuk menyampaikan informasi secara efektif.
- b. Media audio, jenis media ini berfokus pada elemen suara, seperti rekaman audio, musik, atau narasi, yang berfungsi untuk menyampaikan pesan atau konsep.

- c. Media audio visual, media ini menggabungkan elemen visual dan audio, termasuk presentasi multimedia, video, atau animasi, untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menyeluruh.

Selanjutnya Fadhly dkk., (2024) menjelaskan media pembelajaran memiliki berbagai jenis dan dapat dikelompokkan ke dalam empat kategori utama, yaitu:

- a. Media visual, media ini melibatkan indra penglihatan dan biasanya berupa gambar representatif, diagram, peta, serta grafik yang digunakan dalam proses pembelajaran.
- b. Media audio, jenis media ini berkaitan dengan indra pendengaran, seperti suara atau musik, yang mendukung penyampaian informasi.
- c. Media audio-visual, gabungan antara elemen audio dan visual, sering disebut media pandang-dengar, yang menawarkan pengalaman pembelajaran lebih interaktif dan menarik.
- d. Media objek dan media interaktif berbasis komputer, media ini memanfaatkan objek tiga dimensi untuk menyampaikan informasi secara langsung melalui karakteristik fisiknya, tanpa memerlukan bentuk penyajian tambahan.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai macam macam media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran terdiri dari media visual, audio, audio visual, media interaktif berbasis komputer. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media visual (*flashcard*) dengan aplikasi *Assemblr Edu*.

F. Media Flash Card Assemblr Edu

1. Pengertian Media Flash Card

Flash Card merupakan media pembelajaran berupa kartuyang berisis gambar, teks, atau symbol yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Anisa & Attamimi, (2023) menjelaskan media *flash card* adalah kartu belajar yang efektif, berisi gambar, teks, atau simbol yang digunakan untuk membantu mengingat atau mengarahkan peserta didik pada hal-hal yang berkaitan dengan gambar, teks, atau simbol yang terdapat pada kartu tersebut. Media ini juga merangsang pemikiran dan minat peserta didik, sehingga proses belajar dapat

terjadi. *Flash card* biasanya berbentuk kartu kecil yang mengandung gambar, teks, atau simbol yang membantu peserta didik mengingat atau menghubungkan informasi tertentu. Ukuran *flash card* umumnya adalah 8 x 12 cm, namun bisa disesuaikan dengan kebutuhan kelas yang dihadapi. Pernyataan tersebut selaras dengan pendapat Ulfa, (2020) media flashcard adalah alat pembelajaran yang efektif, terdiri dari kartu yang memuat gambar, teks, atau simbol, yang berfungsi untuk membantu peserta didik mengingat atau mengarahkan mereka kepada sesuatu yang terkait dengan informasi yang ada pada kartu tersebut. Selain itu, flashcard juga dapat merangsang pemikiran dan minat peserta didik, sehingga memfasilitasi proses belajar.

Selanjutnya Jannah & Zuhroh, (2022) menjelaskan media *flashcard*, atau kartu cepat/kilat, adalah kumpulan kartu bergambar yang disertai dengan kata-kata. Gambar-gambar pada flashcard biasanya dikelompokkan ke dalam kategori tertentu, seperti binatang, buah-buahan, bentuk, angka, huruf, dan lainnya. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat *flashcard* adalah media visual dua dimensi yang terdiri dari kartu kecil yang berisi gambar atau teks tertentu yang dapat membuat peserta didik memperhatikan hal-hal yang berkaitan dengan gambar.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai pengertian media *flashcard* dapat disimpulkan bahwa media *flash card* adalah media visual dua dimensi yang terdiri dari gambar kilat dalam kategori tertentu seperti informasi binatang, buah-buahan, bentuk, atau tanaman dan membantu peserta didik memahami atau audio . Media *flash card* biasanya berukuran 8 x 12 cm, namun dapat disesuaikan sesuai kebutuhan.

2. Karakteristik Media *Flash Card*

Dengan adanya media *flash card* membantu pendidik dalam menyajikan pesan atau informasi terkait dengan gambar. Ulfa, (2020) menjelaskan karakteristik media *flashcard* adalah menyampaikan pesan-pesan singkat pada setiap kartu yang digunakan. Contohnya, mengenalkan huruf, angka, nama binatang, dan sebagainya. Penyajian pesan singkat ini memudahkan peserta didik dalam mengingat informasi tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami konsep, misalnya, untuk mengenali nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambar, atau sebaliknya, memahami bentuk atau wujud sebuah benda dapat dilakukan dengan melihat teks atau huruf yang tertera.

Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Maeswaty, (2023) juga menjelaskan karakteristik media *flashcard* adalah menyampaikan pesan atau informasi yang berkaitan dengan gambar pada setiap kartu. Penyajian informasi ini dirancang untuk memudahkan peserta didik dalam mengingat pesan yang disampaikan. Kombinasi antara gambar dan deskripsi pada kartu membantu peserta didik memahami konsep tertentu, misalnya, mengenali nama sebuah benda dengan bantuan gambar yang menyertainya. Menurut Jannah & Zuhroh, (2022) menyebutkan media *flashcard* memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut:

- a. Ukuran kartu sekitar 20 x 30 cm.
- b. Gambar yang ditampilkan relevan dengan materi pembelajaran.
- c. Media ini dirancang untuk digunakan oleh kelompok kecil, sekitar 25 orang.
- d. Menampilkan huruf dengan ukuran yang cukup besar.
- e. Menggunakan warna yang mencolok dengan latar polos, sehingga kontras dengan warna huruf.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai karakteristik media *flashcard* dapat disimpulkan bahwa Karakteristik media *flashcard* adalah menyampaikan pesan-pesan singkat pada setiap kartu,

mengenalkan huruf, angka, nama binatang, dan sebagainya. Kombinasi antara gambar dan teks memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami konsep, mengenali nama suatu benda dengan gambar, atau bentuk atau wujud suatu benda dapat dilakukan dengan melihat teks atau huruf tertera. Media flashcard memiliki ukuran berikut 20 x 30 cm, gambar relevan, dirancang untuk digunakan oleh kelompok kecil, huruf besar, dan dana yang mencolok dengan latar polos.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media *Flash Card*

Setiap media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar memiliki kelebihan dan kekurangan, termasuk media pembelajaran flashcard. Jannah & Zuhroh, (2022) Kelebihan dan kekurangan media *flashcard* yaitu:

Kelebihan media *flashcard* di antaranya:

- a. Mudah dibawa karena ukurannya kecil dan ringan.
- b. Praktis dalam pembuatan dan penggunaannya, sehingga peserta didik dapat belajar dengan baik kapan saja.
- c. Mudah diingat karena dilengkapi gambar menarik serta huruf atau angka yang sederhana, yang mampu merangsang otak untuk mengingat pesan lebih lama.

Kelemahan media *flashcard* adalah:

- a. Hanya mengandalkan persepsi visual.
- b. Gambar yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- c. Ukurannya terbatas, sehingga kurang cocok untuk kelompok besar.

Sedangkan menurut Utami & Andika, (2021) menyebutkan media flashcard memiliki sejumlah kelebihan, antara lain:

- a. Praktis, Media ini mudah digunakan tanpa memerlukan peralatan tambahan atau keahlian khusus, sehingga memudahkan guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran.
- b. Konkret dan mudah diingat, Dengan menyajikan gambar, teks, atau simbol yang sederhana dan langsung, flashcard membantu peserta didik mengingat materi dengan lebih baik dan memahami konsep secara visual.

- c. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, Flashcard memungkinkan penyampaian materi secara efisien, baik di dalam kelas maupun di luar ruangan, tanpa memerlukan ruang atau fasilitas khusus.
- d. Memperjelas masalah atau konsep Informasi yang disajikan dalam bentuk kombinasi gambar dan teks membantu peserta didik memahami materi yang abstrak dengan lebih jelas.
- e. Portabel, Ukurannya yang kecil dan ringan membuat flashcard mudah dibawa ke mana saja, sehingga dapat digunakan dalam berbagai situasi belajar, baik individu maupun kelompok.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai kelebihan dan kekurangan media *flashcard* dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* memiliki kelebihan seperti kepraktisan, mudah dibawa, dan sederhana dalam pembuatan serta penggunaan tanpa memerlukan alat tambahan.

Flashcard juga konkret dan menarik dengan kombinasi gambar, teks, atau simbol yang membantu peserta didik memahami dan mengingat konsep lebih lama. Selain itu, media ini dapat digunakan secara efisien di berbagai lokasi, memperjelas konsep abstrak, dan cocok untuk pembelajaran individu atau kelompok kecil. Namun, *flashcard* memiliki kelemahan, seperti hanya mengandalkan persepsi visual, kurang efektif jika gambarnya terlalu kompleks, dan terbatas untuk kelompok besar. Oleh karena itu, penggunaannya perlu disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran

4. Pengertian *Assemblr Edu*

Augmented Reality (AR) adalah teknologi yang mengintegrasikan objek virtual 2D atau 3D ke dalam lingkungan nyata dan memproyeksikannya secara real-time. Teknologi ini telah banyak diterapkan dalam berbagai aplikasi pembelajaran, salah satunya adalah *Assemblr Edu*. Aplikasi ini tidak hanya menyediakan materi ajar seperti sains dan ilmu sosial, tetapi juga mencakup konten umum seperti mendongeng, seni, dan olahraga. Roniawati, (2023) *Assemblr Edu* adalah teknologi AR yang mengintegrasikan dunia maya dengan dunia nyata, sehingga dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk

memproyeksikan konsep abstrak secara interaktif. Penggunaan AR dalam pendidikan bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik melalui pengalaman visual dan partisipatif.

Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Nurjannah & Islamiah, (2024) yang menjelaskan *Assemblr Edu* adalah aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk menggabungkan berbagai objek guna menciptakan konten *Augmented Reality* (AR) dan tiga dimensi (3D) yang menarik serta interaktif. Aplikasi ini dapat digunakan oleh guru, instruktur, pengembang pendidikan, maupun peserta didik. Selain itu, *Assemblr Edu* menyediakan fitur untuk mengelola, menyimpan, dan berbagi konten yang dibuat, sehingga mendukung kolaborasi antar pendidik atau instruktur. Menurut Iskandar dalam Intan Arumsari dan Sri Rahayu, (2024) *Assemblr Edu* adalah platform pembelajaran berbasis internet yang mengintegrasikan animasi tiga dimensi dengan fitur kelas online. Melalui *Assemblr Edu*, peserta didik dapat menjelajahi berbagai fitur *augmented reality* (AR) dan animasi 3D yang memungkinkan mereka melihat objek secara lebih nyata. Media ini membantu peserta didik memahami materi atau objek yang sulit dijangkau atau dibayangkan, seperti peristiwa pergeseran lapisan bumi, struktur kerangka manusia dalam bentuk 3D atau AR, serta hewan yang sulit dipelajari secara langsung dalam pembelajaran.

Selanjutnya Dewi dkk., (2022) beberapa fitur unggulan *Assemblr Edu* antara lain:

- a. Kelas virtual lengkap dengan berbagai fitur, memungkinkan peserta didik untuk dengan mudah berbagi catatan, file, foto, video, serta proyek 3D dan AR.
- b. Sumber belajar yang siap pakai, dengan ratusan materi instruksional yang mencakup berbagai topik untuk memperkaya aktivitas pembelajaran.
- c. Menghidupkan materi pembelajaran, memungkinkan Anda mengubah ruang kelas menjadi berbagai tempat seperti hutan atau kebun binatang dengan tampilan 3D dan AR.

- d. Editor sederhana untuk mengekspresikan kreativitas, memungkinkan Anda dengan mudah membuat materi atau proyek belajar sendiri menggunakan lebih dari 1.000 elemen 3D yang siap pakai.
- b. Aksesibilitas di berbagai perangkat, sehingga Anda dapat menggunakan Assemblr Edu di ponsel, tablet, atau komputer kapan saja dan di mana saja.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai pengertian *assemblr edu* dapat disimpulkan bahwa *assemblr edu* adalah teknologi berbasis *Augmented Reality* (AR) yang mendukung pembelajaran interaktif dengan mengintegrasikan dunia maya dan dunia nyata. Teknologi ini memungkinkan pendidik dan pengguna lainnya untuk menciptakan konten AR dan animasi 3D yang menarik, interaktif, serta mudah dikelola dan disebar. Selain itu, *Assemblr Edu* dilengkapi dengan fitur kelas online yang memungkinkan peserta didik menjelajahi objek secara lebih nyata, sehingga mendukung proses pembelajaran yang inovatif dan kolaboratif.

5. Manfaat *Assemblr Edu*

Penggunaan media pembelajaran seperti *Assemblr Edu* dapat membantu guru dalam menyampaikan konsep yang akan diajarkan di kelas, sehingga materi menjadi lebih mudah dipahami, terutama untuk materi yang bersifat abstrak. Selain itu, media ini juga dapat menghemat waktu dalam proses pembelajaran. Chairudin dkk., (2023) menjelaskan manfaat dari *Assemblr Edu* antara lain:

- a. Membuat Kelas, *Assemblr Edu* memungkinkan pengguna untuk membuat kelas yang dapat mendukung kolaborasi serta berbagi ide antara peserta didik dan pengajar.
- b. Konten Siap Pakai, Aplikasi ini menyediakan konten yang sudah siap digunakan, terutama pada fitur Topik, yang dapat mempercepat proses belajar mengajar.
- c. Membuat Konten Sesuai Kebutuhan, Pengguna dapat membuat konten berbasis AR yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran, memberikan kebebasan dalam menyusun materi.

Selanjutnya Jediut dkk., (2021) menjelaskan manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis digital melalui aplikasi *Assemblr Edu* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik antara lain:

- a. Menjadi sarana interaksi yang lebih komunikatif antara peserta didik, serta berfungsi sebagai sumber belajar yang mendukung kolaborasi.
- b. Memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi ajar, meskipun tidak ada pertemuan langsung.
- c. Menjadi media untuk transfer informasi dan interaksi selama pembelajaran jarak jauh.
- d. Mendorong inovasi dalam pembelajaran yang lebih kreatif.
- e. Membantu membuat pekerjaan lebih efektif dan efisien, baik dalam bentuk produk maupun proses untuk menyelesaikan permasalahan belajar.

6. Kelebihan dan Kekurangan *Assemblr Edu*

Assemblr Edu adalah aplikasi *augmented reality* (AR) yang pastinya memiliki kelebihan dan kekurangan. Nuraini & Suryanti, (2022) kelebihan utama dari *Assemblr Edu* dibandingkan aplikasi *Augmented Reality* lainnya adalah keberadaan animasi, audio, dan video yang dirancang dengan antarmuka yang ramah pengguna, sehingga mudah digunakan tanpa memerlukan pemahaman pemrograman tingkat lanjut. Fitur-fitur unggulan ini menjadikan aplikasi ini sangat kuat dan efektif. Namun, terdapat kekurangan pada aplikasi ini, yaitu tidak semua fitur dapat diakses secara gratis. Beberapa fitur memerlukan langganan dengan berbagai pilihan paket yang tersedia.

Dalam era pembelajaran modern, teknologi berbasis *Augmented Reality* (AR) terdapat keunggulan serta kelemahan yang mendukung proses belajar mengajar. Menurut Padang dkk., (2021) menjelaskan kelebihan dari aplikasi *Assemblr EDU* antara lain:

- a. Berbasis visual, gambar dan animasi 3D adalah media yang efektif untuk menarik perhatian dan meningkatkan rasa ingin tahu, terutama bagi pelajar muda, menjadikan pembelajaran lebih menarik.

- b. Mudah dipahami, assemblr membantu menjelaskan konsep yang abstrak dan membuatnya lebih nyata, menjembatani pemahaman materi yang rumit dengan menampilkannya langsung di ruang kelas.
- c. Interaktivitas peserta didik, pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) ini meningkatkan keterlibatan peserta didik secara signifikan, memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik.
- d. Materi tak terbatas, assemblr menyediakan berbagai konten pendidikan yang dapat digunakan secara gratis, mencakup model 3D, diagram, dan simulasi yang relevan dengan mata pelajaran yang diajarkan di sekolah.
- b. Mendorong kreativitas, fitur editor AR dan *scan-to-see* memberi kebebasan untuk membuat pengalaman belajar lebih interaktif, memungkinkan peserta didik untuk berkreasi dan membuat momen belajar lebih bermakna.

Namun, ada beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan dalam penggunaan *Assemblr Edu*, yaitu:

- a. Fitur AR yang sulit digunakan, terkadang, penggunaan fitur augmented reality bisa memerlukan waktu untuk memahaminya atau menyesuaikan dengan perangkat.
- b. Proses loading yang lama, persiapan materi dalam aplikasi bisa memakan waktu, terutama saat mengakses atau memuat konten yang lebih besar.
- c. Paket berlangganan, beberapa fitur premium memerlukan pembelian paket berlangganan, yang membatasi akses ke beberapa fungsionalitas.
- d. Gangguan teknis, pengguna kadang mengalami masalah seperti aplikasi yang keluar sendiri atau kesulitan saat mencoba mengakses materi.
- b. Memerlukan koneksi internet, aplikasi ini bergantung pada internet untuk mengakses dan memuat konten, yang bisa menjadi kendala jika koneksi tidak stabil.

7. Kebijakan dan Prosedur *Assemblr Edu*

Aplikasi *Assemblr Edu* diluncurkan pada 28 Februari 2018.

Berdasarkan IGRS.id (2016) Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika No. 11 Tahun 2016, "Permainan Interaktif Elektronik" merujuk pada aktivitas yang memungkinkan adanya interaksi balik antara pengguna dan sistem, dengan karakteristik yang mencakup tujuan (*objectives*) dan aturan (*rules*). Permainan jenis ini berbasis

elektronik dan biasanya dijalankan melalui aplikasi perangkat lunak. Dengan demikian, aplikasi seperti *Assemblr Edu* dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang memfasilitasi interaksi dan pembelajaran yang menyenangkan melalui elemen-elemen interaktif.

Assemblr Edu adalah aplikasi yang mengusung konsep *Augmented Reality* (AR), yang memungkinkan pengguna untuk membuat tampilan dalam format tiga dimensi. Aplikasi ini dapat diakses melalui website di <https://id.edu.assemblrworld.com/> dan juga tersedia di Play Store atau App Store, di mana pengguna dapat mengunduhnya secara gratis.

8. Langkah-Langkah Penggunaan *Flash Card Digital*

Langkah-langkah penggunaan media pembelajaran flashcard menurut Buttner dalam Allutfia & Setyaningsih, (2023) adalah sebagai berikut:

- a. Media ini diberikan kepada peserta didik yang bekerja secara individu.
- b. Peserta didik diminta mengamati *flashcard* yang berisi berbagai kata dan gambar.
- c. Guru kemudian menginstruksikan mereka untuk menggunakan flashcard tersebut secara kreatif, seperti menyusun kalimat, membuat pertanyaan, menyusun kalimat pernyataan benar atau salah, atau menulis cerita dengan menggunakan kosakata yang tercantum pada kartu-kartu tersebut.

Selanjutnya Musyadad dkk., (2020) menyebutkan langkah-langkah penggunaan media *flashcard*:

- a. Pegang kartu setinggi dada dengan posisi menghadap ke arah peserta didik.
- b. Setelah selesai menjelaskan materi di depan kelas, guru mencabut kartu satu per satu.
- c. Berikan kartu-kartu yang telah dijelaskan kepada peserta didik yang duduk dekat dengan guru. Minta peserta didik untuk mengamati kartu tersebut satu per satu, lalu teruskan kepada peserta didik lainnya hingga semua peserta didik mendapat giliran.
- d. Jika digunakan dalam bentuk permainan, letakkan kartu-kartu secara acak di dalam sebuah kotak tanpa menyusunnya. Pilih

beberapa peserta didik, misalnya tiga orang, untuk berdiri sejajar. Guru kemudian memberikan perintah untuk memulai perlombaan.

Langkah langkah media *flashcard* digital berbasis *assemblr edu* menurut analisis peneliti berdasarkan acuan AssemblrEdu, (2018) sebagai berikut.

- a. Unduh dan install aplikasi *Assemblr Edu*.
- b. Masuk ke akun atau daftar jika belum memiliki akun
- c. Siapkan media *flashcard* yang di dalam nya terdapat kode QR
- d. Buka aplikasi *assemblr edu*
- e. Scan kode QR yang berada pada bagian kiri bawah *flashcard*
- f. Jelajahi kartu dengan swipe atau tap
- g. Arahkan kamera ke permukaan datar untuk melihat *flashcard* dalam mode *Augmented Reality*
- h. Pelajari setiap kartu dengan melihat informasi yang disajikan

G. Ilmu Pengetahuan Alam dan Soaial (IPAS)

1. Pengertian Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah bagian dari pengembangan Kurikulum Merdeka yang diluncurkan pada tahun 2022, yang menggabungkan materi IPA dan IPS ke dalam satu tema pembelajaran terpadu. Menurut Kemendikbud., (2022) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah bidang ilmu yang mempelajari makhluk hidup dan benda mati di alam semesta beserta interaksinya, serta mempelajari kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Kurikulum merdeka belajar mempunyai pembaharuan, yaitu P5 dan pelajaran IPAS. Azzahra dkk., (2023) menjelaskan pembelajaran IPAS, sebagai mata pelajaran baru dalam kurikulum ini, berperan penting dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) mencakup kajian mengenai makhluk hidup, benda mati di alam semesta dan interaksinya, serta mempelajari kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

2. Tujuan Pembelajaran IPAS

Dengan pembelajaran IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya.

Rahman & Fuad, (2023) tujuan pembelajaran IPAS dalam kurikulum merdeka adalah untuk mengembangkan keterampilan inkuiri, serta meningkatkan pemahaman diri dan lingkungan, yang pada gilirannya memperkaya pengetahuan dan konsep peserta didik. Pembelajaran IPAS juga bertujuan untuk mendorong rasa ingin tahu peserta didik mengenai fenomena yang terjadi di sekitar mereka.

Sejalan dengan pernyataan Kemendikbud, (2022) tujuan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah untuk membantu peserta didik berkembang sesuai dengan profil Pelajar Pancasila. Tujuan tersebut meliputi:

- a. Menumbuhkan ketertarikan dan rasa ingin tahu, sehingga peserta didik terdorong untuk mengeksplorasi fenomena di sekitar manusia, memahami alam semesta, dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
- b. Mendorong peran aktif dalam melestarikan lingkungan, menjaga alam, serta mengelola sumber daya alam dengan bijaksana.
- c. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan, hingga menyelesaikan masalah melalui tindakan nyata.
- d. Memahami identitas diri, mengenali lingkungan sosialnya, serta memaknai bagaimana kehidupan manusia dan masyarakat berkembang dari waktu ke waktu.
- e. Memahami syarat menjadi anggota kelompok masyarakat dan bangsa, serta arti menjadi warga dunia, sehingga mampu berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan terkait dirinya dan lingkungan sekitar.
- f. Meningkatkan pemahaman konsep IPAS dan kemampuan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

H. Penelitian Relevan

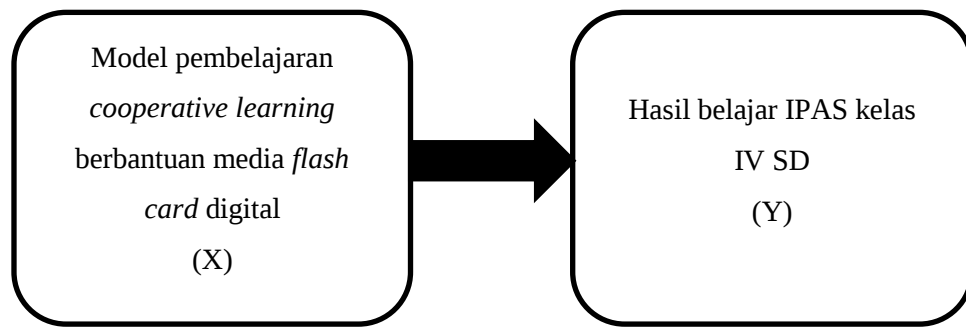
Berikut beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini:

1. Putri dkk., (2023). Hasil penelitian tersebut adanya pengaruh model Discovery Learning berbantuan media *Flash Card* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V SD.
2. Septiani, (2022). Hasil penelitian tersebut adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *flash card* dan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran ekspositori.
3. Sakinah & Yogiarni, (2024). Hasil penelitian tersebut adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan bantuan media *flashcard* digital mengalami peningkatan hasil belajar.
4. Novianti & Nisa, (2023). Hasil penelitian tersebut bahwa penggunaan media 3D berbasis *Assemblr Studio* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri Gambaran pada pembelajaran IPAS.
5. Jahi dkk., (2024). Hasil penelitian tersebut adanya pengaruh penggunaan media *Augmented Reality* berbantuan *Assemblr Edu* dalam pembelajaran kelas V di UPT SDN 73.
6. Lestari dkk., (2024). Hasil penelitian tersebut media pembelajaran *flash card* berbasis *augmented reality* pada materi tata surya layak untuk digunakan.
6. Nurhasanah dkk., (2023). Hasil penelitian tersebut adanya pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media *flash card* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV di SD Negeri Medaeng I Waru, Sidoarjo.
7. Dwi dkk., (2023). Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *flashcard* berbasis digital dalam pembelajaran matematika materi perkalian bersusun.

I. Kerangka Pikir

Kerangka pikir adalah sebuah konsep yang disajikan dalam bentuk gambar atau model, yang menggambarkan hubungan antara variabel-variabel yang saling berkaitan. Menurut Sugiono, (2019) kerangka pikir merupakan model konseptual yang menunjukkan bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang dianggap penting dalam suatu permasalahan. Kerangka pikir yang baik harus mampu menjelaskan secara teoritis hubungan antara variabel-variabel yang diteliti, termasuk penjabaran hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Variable bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *cooperative learning* berbantuan media *flash card* digital sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar IPAS peserta didik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis di dapat yaitu proses pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*), sehingga partisipasi aktif peserta didik belum maksimal. Selain itu, model pembelajaran *cooperative learning* belum diterapkan secara optimal untuk mendukung kolaborasi antar peserta didik. Pendidik juga belum memanfaatkan media pembelajaran inovatif, seperti *flash card* yang dikombinasikan dengan aplikasi *assemblr edu*, yang dapat meningkatkan minat dan interaktivitas dalam belajar. Akibatnya, hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS di kelas IV masih rendah dan belum mencapai hasil yang diharapkan. Berdasarkan masalah-masalah tersebut, peneliti akan mencoba menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* berbantuan media *flash card* digital pada pembelajaran di kelas IV SD Negeri 1 Triharjo untuk meningkatkan hasil belajar IPAS . Adapun gambar kerangka pikir penelitian ini adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan :

X = Model pembelajaran *cooperative learning* berbantuan media *flashcard* digital (variabel bebas)

Y = Hasil belajar IPAS kelas IV SD (variabel terikat)

➡ =.Pengaruh

Sumber : Sugiyono, (2019)

J. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan dan kerangka pikir di atas, maka peneliti menetapkan hipotesis sebagai berikut

H_a = Terdapat pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* berbantuan media *flash card digital* terhadap hasil belajar IPAS kelas IV SD Negeri 1 Triharjo tahun pelajaran 2024/2025.

H_o = Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* berbantuan media *flash card digital* terhadap hasil belajar IPAS kelas IV SD Negeri 1 Triharjo tahun pelajaran 2024/2025.

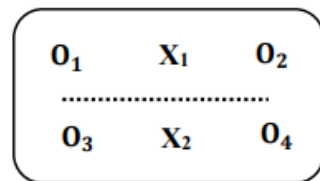
III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Menurut Charismana dkk., (2022) penelitian kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang mengandalkan data berbentuk angka dan prinsip-prinsip ilmu pasti untuk menjawab atau menguji hipotesis yang diajukan. Menurut Sugiono, (2019) penelitian eksperimen adalah jenis penelitian yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari suatu perlakuan atau *treatment* tertentu terhadap subjek yang diteliti. Peneliti melaksanakan penelitian menggunakan jenis metode eksperimen semu (*quasi experiment design*). Metode ini dipilih karena adanya kesulitan dalam mengendalikan semua variabel eksternal yang dapat memengaruhi pelaksanaan eksperimen. Metode *quasi-experimental design* terdiri dari dua jenis, yaitu *time series design* dan *non-equivalent control group design*.

Penelitian ini, peneliti menggunakan desain *non-equivalent control group*, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas yang mendapatkan perlakuan dari peneliti yaitu berupa penerapan model pembelajaran *cooperative learning* berbantuan media *flash card digital*, sedangkan kelas kontrol digunakan sebagai kelas kendali yang tidak mendapat perlakuan. Pada desain ini, pemilihan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dilakukan secara acak. Objek penelitian ini yaitu model pembelajaran *cooperative learning* berbantuan media *flash card digital* (X) dan hasil belajar IPAS (Y). Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Triharjo.

Desain penelitian *non-equivalent control group design* dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3.Desain Eksperimen

Keterangan :

X_1 = Perlakuan penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* berbantuan media *flash card digital* di dalam pembelajaran kelompok kelas eksperimen

X_2 = Perlakuan penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* berbantuan media PPT di dalam pembelajaran kelompok kelas kontrol

O_1 = *Pretest* kelompok eksperimen

O_2 = *Posttest* kelompok eksperimen

O_3 = *Pretest* kelompok kontrol

O_4 = *Posttest* kelompok kontrol

Sumber: Sugiono, (2019)

B. Setting Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Triharjo

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 1 Triharjo yang beralamat di Jalan Veteran Desa Triharjo, Kecamatan Merbau Mataram Kabupaten Lampung Selatan.

3. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester genap kelas IV SD Negeri 1 Triharjo tahun pelajaran 2024/2025

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah serangkaian langkah atau tahapan yang dilaksanakan dalam proses pelaksanaan penelitian. Adapun prosedur yang diterapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

- a. Peneliti memulai dengan melakukan penelitian pendahuluan di SD Negeri 1 Triharjo. Dalam tahap ini, peneliti berinteraksi dengan kepala sekolah, pendidik, dan tenaga kependidikan. Penelitian pendahuluan mencakup observasi dan studi dokumentasi yang melibatkan pengamatan terhadap kondisi sekolah, jumlah kelas, jumlah peserta didik yang akan menjadi subjek penelitian, serta metode pengajaran yang diterapkan oleh pendidik.
- b. Peneliti melanjutkan observasi bersama wali kelas IV SD Negeri 1 Triharjo Bapak Danang , S.Pd.
- c. Berdasarkan hasil observasi, peneliti mengidentifikasi permasalahan dalam proses pembelajaran yang kemudian dijadikan objek penelitian.
- d. Peneliti menetapkan subjek penelitian, yaitu kelas IV A yang terdiri dari 26 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B yang terdiri dari 28 peserta didik sebagai kelas kontrol.
- e. Menyusun pemetaan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), serta modul ajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- f. Merancang kisi-kisi dan instrumen pengumpulan data berupa tes pilihan jamak untuk mengukur hasil belajar peserta didik.
- g. Melaksanakan uji coba instrumen di SD Negeri Sukatani
- h. Menganalisis hasil uji coba instrumen untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya sehingga layak digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest* dalam penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Melaksanakan pretest untuk mengukur kemampuan awal peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b. Memberikan perlakuan berbeda pada kedua kelas. Kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran berupa *flash card*

digital, sedangkan kelas kontrol menggunakan media pembelajaran lainnya.

- c. Melakukan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengevaluasi perbedaan hasil belajar peserta didik setelah perlakuan diberikan.

3. Tahap Penyelesaian

- a. Menganalisis data dari hasil tes dengan menghitung selisih antara nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b. Melakukan interpretasi terhadap hasil analisis data untuk memahami perbedaan yang terjadi.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Dalam suatu penelitian, objek yang akan diamati disebut populasi. Menurut Darmawan dalam Purwanza dkk., (2022) populasi dalam penelitian mengacu pada sekumpulan data yang mencakup jumlah yang sangat besar dan cakupan yang luas. Populasi ini mencerminkan kumpulan dari seluruh individu, objek, atau elemen lain yang menjadi fokus perhatian penelitian, serta mencakup semua kemungkinan yang relevan dengan tujuan penelitian.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Triharjo tahun pelajaran 2024/2025 yang berjumlah 54 peserta didik. Data populasi dari penelitian ini disajikan dalam table berikut.

Tabel 2. Populasi Peserta Didik Kelas IV

Kelas	Banyak Peserta Didik		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
IV A	13	13	26
IV B	15	13	28
Jumlah			54

Sumber: Dokumen pendidik kelas IV SD Negeri 1 Triharjo Tahun Pelajaran 2024/2025

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian dari populasi yang diambil melalui metode tertentu. Purwanza dkk., (2022) menjelaskan sampel merupakan bagian dari populasi . Sampel ini terdiri dari sejumlah subjek yang mewakili populasi secara keseluruhan atau memiliki karakteristik serupa dengan populasi tersebut. Oleh karena itu, sampel sering dianggap sebagai representasi atau gambaran kecil dari populasi yang lebih besar. Menurut Purwanza dkk., (2022) peneliti menentukan sampel berdasarkan berbagai factor yaitu masalah yang dikaji, tujuan dan hipotesis penelitian, metode yang digunakan, dan instrumen penelitian.

Menurut Sugiono, (2019) teknik pengambilan sampel diklasifikasikan menjadi dua: *probability sampling* dan *nonprobability sampling*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode pengambilan sampel *nonprobability sampling*. karena tidak ada peluang yang sama bagi setiap elemen atau anggota populasi untuk diambil sebagai sampel.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel dengan teknik *nonprobability sampling*. Menurut Sugiono, (2019) teknik *non-probability sampling* mencakup beberapa metode, yaitu *systematic sampling*, *kuota sampling*, *incidental sampling*, *purposive sampling*, *total sampling*, dan *snowball sampling*. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini dengan teknik *purposive sampling* atau teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Dalam penelitian ini sampel yang digunakan berjumlah 2 kelas yang terdiri dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol yaitu kelas yang tidak diberikan perlakuan, sedangkan kelas eksperimen yaitu kelas yang diberikan perlakuan menggunakan model *cooperative*

learning berbantuan media *flash card digital*. Kelas kontrol adalah kelas IV B yang berjumlah 28 peserta didik dan kelas eksperimen adalah kelas IV A yang berjumlah 26 peserta didik. Sehingga total sampel pada penelitian ini berjumlah 54 peserta didik. Kelas yang mendapat perlakuan atau eksperimen adalah kelas IV A, karena presentase nilai hasil belajar peserta didik kelas IV A yang tidak tuntas KKTP lebih tinggi dibandingkan kelas IV B. Sehingga kelas IV B menjadi kelas kontrol.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan seluruh objek yang akan diteliti. Menurut Nilda, (2021) variabel penelitian adalah segala sesuatu, nilai, atau sifat dari objek penelitian (orang atau kegiatan) yang berbeda secara signifikan satu sama lain. Menurut Sugiono, (2019) variabel penelitian merujuk pada segala hal yang ditentukan oleh peneliti sebagai fokus kajian untuk memperoleh informasi yang diperlukan, yang selanjutnya digunakan untuk menarik kesimpulan. Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*), yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas adalah jenis variabel yang memengaruhi atau menyebabkan terjadinya perubahan pada variabel lainnya. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *cooperative learning* berbantuan media *flash card digital*, dilambangkan dengan (X).

2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat adalah jenis variabel yang dipengaruhi oleh perubahan pada variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD, dilambangkan dengan (Y).

F. Definisi Konseptual dan Operasional

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah penjelasan tentang makna suatu konsep yang digunakan, sehingga memudahkan peneliti dalam mengoperasionalkan konsep tersebut di lapangan. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *cooperative learning* berbantuan media *flashcard* digital, sebagai variabel bebas dan hasil belajar IPAS sebagai variabel terikat. Definisi konseptual yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Hasil belajar IPAS

Hasil belajar adalah keterampilan dan pengetahuan yang diperoleh oleh peserta didik melalui interaksi antara kegiatan belajar dan mengajar. Aspek hasil belajar meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang dinilai berdasarkan kurikulum lembaga pendidikan. Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah bagian dari pengembangan Kurikulum Merdeka yang diluncurkan pada tahun 2022, yang menggabungkan materi IPA dan IPS ke dalam satu tema pembelajaran terpadu.

b. Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Berbantuan *Flashcard* Digital

Model pembelajaran *cooperative learning* adalah metode pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok melalui diskusi, debat, dan kolaborasi. Metode ini membantu peserta didik memahami berbagai topik dan memecahkan masalah yang diberikan oleh guru. Pembelajaran kooperatif juga melibatkan kelompok-kelompok kecil, tempat peserta didik bekerja sama untuk mempelajari materi, sehingga mereka dapat berbagi ide dan berkontribusi pada proses pembelajaran kelompok.

Media *flashcard* adalah media visual dua dimensi yang terdiri dari gambar kilat dalam kategori tertentu seperti informasi binatang, buah-buahan, bentuk, atau tanaman dan membantu peserta didik memahami atau audio. Media *flash card* biasanya berukuran 8 x 12 cm, namun dapat disesuaikan sesuai kebutuhan. *Flash card* digital menggunakan aplikasi *Assemblr edu* adalah teknologi berbasis *Augmented Reality* (AR) yang mendukung pembelajaran interaktif dengan mengintegrasikan dunia maya dan dunia nyata. Teknologi ini memungkinkan pendidik dan pengguna lainnya untuk menciptakan konten AR dan animasi 3D yang menarik, interaktif, serta mudah dikelola dan disebarakan.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah penjelasan yang memberikan panduan tentang bagaimana suatu variabel diukur atau diamati. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *cooperative learning* berbantuan media *flash card* digital, sebagai variabel bebas dan hasil belajar IPAS sebagai variabel terikat.

a. Hasil belajar IPAS (Y)

Hasil belajar yang akan dianalisis dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV. Hasil belajar tersebut diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* yang dikerjakan oleh peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini berfokus pada ranah kognitif. Hasil belajar yang diharapkan mencakup pencapaian pada tingkat ranah kognitif pada level C4, C5, dan C6 dalam taksonomi bloom. Pada level C4 (Analisis), peserta didik diharapkan mampu menguraikan dan mengidentifikasi komponen dalam materi yang dipelajari. Di level C5 (Mengevaluasi), peserta didik diharapkan dapat merancang atau menggabungkan informasi untuk menghasilkan ide atau solusi baru. Sementara pada level C6 (Evaluasi), peserta didik diharapkan dapat

membuat keputusan atau penilaian yang tepat berdasarkan pertimbangan yang logis dan kritis.

- b. Model model pembelajaran *cooperative learning* berbantuan media *flashcard* digital (X)

Model pembelajaran *cooperative learning* berbantuan media *flash card* digital adalah pendekatan pembelajaran kolaboratif yang diterapkan di kelas dengan menggunakan *flash card* sebagai alat bantu fisik untuk meningkatkan interaksi antar peserta didik.

Proses pembelajaran ini dipadukan dengan aplikasi *Assemblr Edu* sebagai media digital berbasis *Augmented Reality* (AR), yang membantu menyajikan materi pembelajaran secara visual dan interaktif. Implementasi model ini diukur melalui keberhasilan peserta didik dalam bekerja sama, memahami materi, dan menyelesaikan tugas yang dirancang dalam aktivitas kelompok, serta melalui peningkatan hasil belajar yang dievaluasi menggunakan tes berbasis kognitif. Berikut merupakan langkah langkah penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* berbantuan media *flashcard* digital dalam proses pembelajaran:

Tabel 3. Sintaks model pembelajaran *cooperative learning* berbantuan media *flash card* digital.

No	Sintaks	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta didik
1.	Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik	Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran secara jelas kepada peserta didik Pendidik juga memberikan motivasi kepada peserta didik untuk lebih antusias dalam belajar .	Peserta didik dengan cermat mendengarkan penjelasan tentang tujuan pembelajaran yang diberikan oleh pendidik, kemudian mempersiapkan diri untuk memulai kegiatan.
2.	Menyajikan informasi	Menyusun materi pembelajaran yang akan disampaikan Membuat <i>flash card</i> yang memuat informasi penting atau konsep utama dalam materi. <i>Flash card</i> ini bisa berupa gambar, kata kunci, atau soal yang relevan.	Peserta didik mengikuti arahan pendidik.

No	Sintaks	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta didik
		Menggunakan aplikasi <i>Assemblr Edu</i> untuk menambahkan elemen-elemen <i>Augmented Reality</i> (AR) pada <i>flash card</i> , seperti gambar 3D, animasi, atau video yang dapat diakses ketika <i>flash card</i> dipindai.	
3.	Mengorganisa sikan peserta didik kedalam kelompok belajar	Membagi peserta didik menjadi kelompok kecil yang terdiri dari 4 hingga 5 orang, dengan masing-masing kelompok bertanggung jawab untuk memecahkan masalah atau menjawab pertanyaan .	Peserta didik membentuk kelompok dengan jumlah 4-5 orang sesuai arahan pendidik.
4.	Membimbing kelompok untuk berdiskusi dalam mencoba menggunakan media <i>flashcard</i> digital	Pendidik Mempersiapkan media <i>flash card</i> digital	Peserta didik aktif merespon pendidik
		Pendidik menyampaikan materi pembelajaran dan membimbing peserta didik dalam mencoba menggunakan media <i>flashcard</i> digital	Peserta didik bekerja bersama dalam kelompok untuk memahami informasi pada <i>flash card</i> dan mendiskusikan jawaban mereka
		Pendidik memfasilitasi proses diskusi dan kerjasama antar peserta didik, memberikan bantuan apabila diperlukan, dan memastikan setiap anggota kelompok aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.	Peserta didik memindai <i>flash card</i> menggunakan aplikasi <i>Assemblr Edu</i> , yang kemudian menampilkan elemen AR seperti gambar 3D atau video, memberikan pengalaman visual dan interaktif untuk memperdalam pemahaman mereka tentang konsep.
		Pendidik membimbing pesertadidik untuk berdiskusi	Setelah menggunakan <i>flash card</i> AR, peserta didik dapat berdiskusi untuk membahas informasi yang mereka peroleh dan mengaitkannya dengan materi yang telah dipelajari sebelumnya.
5.	Melakukan evaluasi	Pendidik memberikan tes atau tugas kelompok untuk menilai sejauh mana peserta didik memahami materi yang telah disajikan.	Peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan
6.	Memberikan Apresiasi	Setelah tes atau tugas selesai, pendidik memberikan umpan balik serta refleksi terkait cara peserta didik bekerja	Peserta didik saling berdiskusi mengenai apa yang telah dipelajari dan berbagi pengalaman tentang bagaimana mereka

		dalam kelompok dan penggunaan media AR dalam pembelajaran.	menggunakan Flashcard digital dalam menyampaikan an umpan balik konstruktif.
--	--	--	--

Sumber : Analisis Peneliti berdasarkan acuan Trianto, (2010)

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai hasil tes belajar peserta didik. Metode yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah:

1. Tes

Teknik tes digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi tentang hasil belajar peserta didik. Menurut Makbul, (2021) tes merupakan suatu metode pengukuran yang melibatkan berbagai pertanyaan, pernyataan, atau serangkaian tugas yang harus diselesaikan atau dijawab oleh responden. Tes yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*), yang merupakan tes formatif dalam bentuk soal objektif pilihan ganda, dengan skor 1 untuk jawaban yang benar dan 0 untuk jawaban yang salah.

2. Non Tes

Beberapa teknik non-tes yang dapat digunakan antara lain wawancara, observasi, penyebaran angket, atau penilaian terhadap dokumen-dokumen yang tersedia. Dalam maupun pada penelitian akhir sebagai berikut: penelitian ini, peneliti menggunakan teknik non-tes baik pada tahap pendahuluan

a. Observasi

Teknik pengumpulan data lain yang digunakan oleh peneliti adalah observasi untuk mengamati aktivitas peserta didik. Menurut Sugiono, (2019), observasi adalah teknik pengumpulan data yang memiliki ciri khas tertentu jika dibandingkan dengan teknik lainnya. Observasi tidak hanya terbatas pada manusia, tetapi juga dapat mencakup objek-objek alam lainnya. Melalui

observasi, peneliti dapat mempelajari perilaku dan makna dari perilaku tersebut. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan dengan pengamatan langsung di lapangan untuk memantau aktivitas peserta didik di SD Negeri 1 Triharjo.

b. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data lainnya yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi. Menurut Sugiono, (2019), dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, angka, tulisan, gambar, laporan, serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data terkait jumlah peserta didik dan nilai sumatif tengah semester peserta didik kelas IV di SD Negeri 1 Triharjo. Selain itu, dalam pelaksanaan penelitian, dokumentasi juga digunakan untuk mendokumentasikan gambar yang diambil oleh peneliti guna memperkuat hasil penelitian.

H. Instrumen Penelitian

1. Instrumen Tes

Peneliti menggunakan instrumen tes sebagai alat penelitian untuk mengukur tingkat pengetahuan peserta didik dan mengevaluasi hasil belajar tematik mereka setelah mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *cooperative learning* berbantuan media *flashcard* digital. Tes yang digunakan berupa tes tertulis dalam bentuk pilihan jamak dengan total 40 butir soal.

**Tabel 4. Kisi Kisi Instrumen Tes Ranah Kognitif Pembelajaran
IPAS**

Tujuan Pembelajaran (TP)	Indikator	Tingkat Ranah Kognitif	No Soal	Jumlah Soal
1. Peserta didik dapat menceritakan keberagaman budaya di lingkungan sekitar dan lingkungan provinsi	Peserta didik dapat menganalisis ciri khas budaya dari lingkungan sekitar dan membandingkannya dengan budaya di provinsi mereka.	C4	1,2,3,4,5, 6,7,8,9,10 ,11,12	12
	Peserta didik dapat mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi keberagaman budaya di lingkungan sekitar dan di provinsi.	C4	13,14,15,16,17,18	6
	Peserta didik dapat mengevaluasi dampak positif dan negatif keberagaman budaya terhadap kehidupan sosial di lingkungan sekitar.	C5	19,20,21, 22,23	5
	Peserta didik dapat memberikan penilaian tentang upaya masyarakat dalam melestarikan budaya lokal di provinsi mereka.	C5	24,25,26, 27,28,	5
	Peserta didik dapat memilih strategi promosi budaya lokal untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang keberagaman budaya di provinsi mereka.	C6	29,30,31	3
2. Peserta didik dapat menuliskan cara menjaga kelestarian budaya di lingkungannya	Peserta didik dapat menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan program pelestarian budaya di lingkungannya.	C4	32,33,34	3
	Peserta didik dapat menganalisis berbagai ancaman terhadap kelestarian budaya di lingkungan sekitar dan menentukan cara-cara yang tepat untuk mengatasinya.	C4	35,36,	2

Tujuan Pembelajaran (TP)	Indikator	Tingkat Ranah Kognitif	No Soal	Jumlah Soal
	Peserta didik dapat mengevaluasi efektivitas berbagai cara dalam menjaga kelestarian budaya lokal.	C5	37,38	2
	Peserta didik dapat memilih langkah inovatif untuk meningkatkan partisipasi masyarakat dalam menjaga budaya lokal.	C6	39,40	2
Jumlah				40

Sumber: Analisis Peneliti

2. Instrumen Non Tes

Salah satu teknik non-tes yang digunakan adalah observasi. Melalui observasi, peneliti dapat mengukur tingkat hasil belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media *flash card* digital. Instrumen observasi dalam penelitian ini berfungsi untuk mencatat dan mengamati secara langsung data yang kemudian di dokumentasikan. Berikut adalah kisi-kisi penilaian yang digunakan untuk mengevaluasi aktivitas peserta didik.

Tabel 5. Kisi Kisi Penilaian Aktivitas Peserta Didik Dengan Model *Cooperative Learning* berbantuan Media *Flashcard* Digital

No	Sintaks Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i>	Indikator	Aspek yang dinilai	Teknik penilaian	Bentuk penilaian
1.	Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik	Pendidik menyampaikan tujuan dan memberikan motivasi kepada peserta didik	mendengarkan penjelasan tentang tujuan pembelajaran yang diberikan oleh pendidik	Observasi	<i>Checklist</i>
2.	Menyajikan informasi.	Pendidik mengumpulkan informasi, berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta menyusun	Memperhatikan penjelasan yang disampaikan pendidik	Observasi	<i>Checklist</i>

No	Sintaks Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i>	Indikator	Aspek yang dinilai	Teknik penilaian	Bentuk penilaian
		rangkuman materi.			
		Mempersiapkan materi pembelajaran dengan media <i>flashcard</i> digital	Memperhatikan penjelasan yang disampaikan pendidik	Observasi	<i>Checklist</i>
		Pendidik menyampaikan materi pembelajaran menggunakan media <i>flashcard</i> digital	Memperhatikan penjelasan yang disampaikan pendidik	Observasi	<i>Checklist</i>
3.	Mengorganisasi kan peserta didik kedalam kelompok belajar.	Pendidik melakukan pengorganisasian kelompok.	Menyampaikan pendapat dalam kelompok	Observasi	<i>Checklist</i>
4.	Membimbing peserta didik dalam mencoba menggunakan media <i>flashcard</i> digital	Pendidik membimbing peserta didik dalam mencoba menggunakan media <i>flashcard</i> digital	Bekerjasama dengan teman kelompok	Observasi	<i>Checklist</i>
		Pendidik melakukan pengorganisasian kelompok belajar.	Menyampaikan pendapat dalam kelompok	Observasi	<i>Checklist</i>
		Pendidik membimbing peserta didik untuk menyampaikan hasil diskusi kelompok.	Menyampaikan hasil diskusi kelompok di depan kelas	Observasi	<i>Checklist</i>
5.	Evaluasi	Evaluasi dan penarikan kesimpulan	Berani menyimpulkan materi	Observasi	<i>Checklist</i>
6.	Memberikan apresiasi	Umpan balik serta refleksi	Menerima dan memberikan umpan balik yang positif	Observasi	<i>Checklist</i>

Sumber : Analisis peneliti berdasarkan acuan Trianto, (2010)

Tabel 6. Rubrik Penilaian Aktivitas Peserta Didik dengan Model Cooperative Learning Berbantuan Media Flashcard dengan Assemblr Edu

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	Baik Sekali (1)	Baik (2)	Cukup (3)	Perlu Pendampingan (4)
Mendengarkan penjelasan tentang tujuan pembelajaran yang diberikan oleh pendidik	Peserta didik tidak memperhatikan dengan baik dan tidak aktif merespon	Peserta didik tidak memperhatikan dengan baik dan sesekali aktif merespon	Peserta didik memperhatikan pembelajaran dengan baik dan belum aktif merespon	Peserta didik memperhatikan pembelajaran dengan baik dan aktif merespon
Mengikuti arahan pendidik	Peserta didik tidak memperhatikan dengan baik dan tidak aktif merespon	Peserta didik tidak memperhatikan dengan baik dan sesekali aktif merespon	Peserta didik memperhatikan pembelajaran dengan baik dan belum aktif merespon	Peserta didik memperhatikan pembelajaran dengan baik dan aktif merespon
Peserta didik membentuk kelompok dengan jumlah 4-5 orang sesuai arahan pendidik.	Peserta didik tidak aktif dalam kelompok	Peserta didik sesekali aktif dalam kelompok	Peserta didik tidak cukup dalam kelompok	Peserta didik sangat aktif dalam kelompok
Memperhatikan materi pembelajaran menggunakan media <i>flashcard</i> digital.	Peserta didik tidak memperhatikan dengan baik dan tidak aktif merespon	Peserta didik tidak memperhatikan dengan baik dan sesekali aktif merespon	Peserta didik tidak memperhatikan dengan baik dan cukup aktif merespon	Peserta didik tidak memperhatikan dengan baik dan aktif merespon
Menyampaikan hasil diskusi	Peserta didik malu malu dalam menyampaikan hasil diskusi di depan kelas	Peserta didik kurang efektif dalam menyampaikan hasil diskusi di depan kelas.	Peserta didik sudah cukup baik dalam menyampaikan hasil diskusi di depan kelas.	Peserta didik sudah sangat baik dalam menyampaikan hasil diskusi di depan kelas.
Membuat kesimpulan dari hasil diskusi	Peserta didik tidak berani dalam menyimpulkan hasil diskusi	Peserta didik kurang berani dalam menyimpulkan hasil diskusi	Peserta didik berani dalam menyimpulkan hasil diskusi	Peserta didik sangat berani dalam menyimpulkan hasil diskusi
Mengapresiasi kelompok lain	Peserta didik tidak berani dalam memberikan umpan balik yang positif kepada kelompok lain	Peserta didik kurang berani dalam memberikan umpan balik yang positif kepada kelompok lain	Peserta didik berani dalam memberikan umpan balik yang positif kepada kelompok lain	Peserta didik sangat tidak berani dalam memberikan umpan balik yang positif kepada kelompok lain

Sumber : Analisis peneliti berdasarkan acuan Trianto, (2010)

I. Uji Coba Instrumen

1. Uji Validitas

Salah satu karakteristik utama dari tes hasil belajar yang berkualitas adalah validitas. Sugiono, (2019) menyatakan bahwa validitas menunjukkan bahwa instrumen tersebut mampu mengukur hal yang memang seharusnya diukur. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rumus *product moment*. Dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien antara variable X dan Y

N = Jumlah sampel

$\sum X$ = Jumlah butir soal

$\sum Y$ = Skor total

Sumber : Muncarno, (2017)

Kriteria pengujian adalah apabila $r_{hitung} > r_{table}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{table}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut adalah tidak valid. Klasifikasi validitas dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 7. Klasifikasi Validitas

Klasifikasi Validitas	Kategori
0,800 – 1,00	Sangat tinggi
0,600 – 0,800	Tinggi
0,400 – 0,600	Cukup
0,200 – 0,400	Rendah
0,00 – 0,200	Sangat Rendah

Sumber : Arikunto, (2018)

Validitas instrumen tes berupa soal dalam bentuk objektif dengan soal pilihan ganda berjumlah 40 butir soal yang diujikan dengan jumlah responden 18 peserta didik di SD Negeri Sukatani. Setelah dilakukan uji coba soal, dilakukan analisis validitas butir soal menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan bantuan program *Microsoft Office Excel* 2016. Berdasarkan hasil data perhitungan validasi

instrumen soal tes dengan $n=18$ serta signifikansi sebesar 0,05 dengan r_{tabel} adalah 0,468:

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Soal

No	No soal	Validitas	Jumlah
1	2,3,6,8,10,11,13,15,16,17,18,22,23,24,25,29,31,32 33,34,35,36,37,39,40	Valid	25
2	1,4,5,7,9,12,14,19,20,21,26,27,28,30,38	Tidak valid	15

Sumber : Hasil penelitian tahun 2025

Berdasarkan tabel 8, hasil perhitungan uji validitas instrumen soal tes, dinyatakan 25 butir soal dinyatakan valid dan 15 butir soal dinyatakan tidak valid. Butir soal dinyatakan valid apabila $r_{\text{hitung}} > r_{\text{table}}$ dan sebaliknya butir soal dinyatakan tidak valid apabila $r_{\text{hitung}} < r_{\text{table}}$. 25 butir soal tersebut akan digunakan peneliti sebagai soal *pretest* dan *posttest*. Perhitungan validitas dapat dilihat pada (lampiran 22 hal 162)

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas mengacu pada tingkat konsistensi hasil yang diperoleh dari serangkaian pengukuran yang dilakukan secara berulang. Tes hasil belajar dianggap dipercaya jika mampu memberikan hasil pengukuran yang relatif stabil dan konsisten. Menurut Anggraini dkk., (2022) reliabilitas adalah pengujian kemampuan alat untuk digunakan. Ini menunjukkan seberapa konsisten hasil pengukuran ketika dilakukan dua kali atau lebih dengan data yang sama dengan alat ukur yang sama. Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus *alpha cronbach* yang dikemukakan oleh Arikunto, (2018) dengan rumus:

$$r_{11} = \left| \frac{n}{(n-1)} \right| \left| 1 - \frac{\sum a_b^2}{a_1^2} \right|$$

Keterangan :

r_{11} = Reabilitas instrument

n = Banyaknya butir soal

$\sum a_b^2$ = Skor skor tiap item

a_1^2 = Varian total

Penghitungan reliabilitas instrumen dilakukan dengan menggunakan program *Microsoft Office Excel* 2016. Butir soal yang telah dinyatakan valid kemudian dianalisis reliabilitasnya menggunakan rumus KR-20 (Kuder Richardson) dengan bantuan program *Microsoft Office Excel* 2016.

Tabel 9. Klasifikasi Reabilitas

Klasifikasi Reliabilitas	Kategori
0,800 – 1,00	Sangat tinggi
0,600 – 0,800	Tinggi
0,400 – 0,600	Cukup
0,200 – 0,400	Rendah
0,00 – 0,200	Sangat Rendah

Sumber : Arikunto, (2018)

Suatu soal dikatakan reliabel jika reabilitas soal tersebut berada pada reliabilitas tinggi atau sangat tinggi. Uji reliabilitas dilakukan pada 25 butir soal yang sudah dinyatakan valid pada uji validitas yang telah dilakukan sebelumnya. Hasil uji reliabilitas instrumen soal tes, diperoleh $r_{11} = 0,934$ yang berada dalam kategori sangat tinggi sehingga instrumen soal tes dikatakan reliabel dan dapat digunakan. Perhitungan reliabilitas dapat dilihat pada (lampiran 24 hal 165)

3. Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran harus dilakukan untuk menentukan kualitas soal. Uji tingkat kesukaran adalah cara untuk mengetahui apakah soal tersebut baik atau tidak. Rumus yang digunakan untuk menghitung tingkat kesukaran yang dikemukakan oleh Arikunto, (2018) yaitu:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Tingkat kesukaran

B = Jumlah peserta didik yang menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah seluruh peserta didik

Tabel 10. Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal

Besar Tingkat Kesukaran	Interpretasi
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber : Arikunto,(2018)

Berdasarkan hitungan data menggunakan *Microsoft Office Excel 2016* dapat diperoleh hasil tingkat kesukaran soal sebagai berikut:

Tabel 11. Hasil Analisis Taraf Kesukaran Butir Soal

No	Besar Tingkat Kesukaran	Interpretasi	Jumlah
1	33,36,38	Sukar	3
2	1,2,3,4,6,7,8,9,10,13,14,15,17,18,20,21,22,23,24,28,29,30,31,32,35,39,40	Sedang	27
3	5,11,12,16,19,25,26,27,34,37	Mudah	10

Sumber : hasil penelitian tahun 2025

Berdasarkan hasil tabel 11, hasil perhitungan analisis taraf kesukaran butir soal diperoleh 1 soal dikategorikan sukar, 19 dikategorikan sedang dan 5 soal dikategorikan mudah. Perhitungan analisis taraf kesukaran soal dapat dilihat pada (lampiran26 hal 167).

4. Uji Daya Pembeda Soal

Untuk mengetahui seberapa detail soal dapat membedakan peserta didik yang berkemampuan rendah dari peserta didik yang berkemampuan tinggi. Menurut Arikunto, (2018) mendefinisikan daya pembeda soal sebagai kemampuan suatu soal untuk membedakan peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dari peserta didik yang memiliki kemampuan rendah. Rumus daya pembeda soal dapat dituliskan sebagai berikut :

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} \quad \text{atau} \quad D = PA - PB$$

Keterangan :

D = Daya pembeda soal

J_A = Jumlah peserta kelompok atas

J_B = Jumlah peserta kelompok bawah

B_A = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab dengan benar

- B_B = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab dengan benar
 P_A = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar
 P_B = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 12. Klasifikasi Daya Pembeda Soal

Indeks Daya Pembeda	Klasifikasi
Negatif	Tidak Baik
0,00 – 0,20	Jelek
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Baik Sekali

Sumber : Arikunto, (2018)

Berdasarkan perhitungan diperoleh uji daya beda soal sebagai berikut:

Tabel 13. Hasil analisis uji beda butir soal tes kognitif

No	No soal	Klasifikasi	Jumlah
1	-	Tidak Baik	-
2	5,7,20,26	Jelek	4
3	1,9,12,14,16,29,25,28,29,30,33,35,37,38,39	Cukup	15
4	3,4,6,8,10,11,13,15,17,18,21,24,27,31,32,34,36,40	Baik	19
5	22,23	Baik Sekali	2

Sumber : Hasil Penelitian 2025

Berdasarkan tabel 13, terdapat 4 soal dengan klasifikasi jelek, 15 soal dengan klasifikasi cukup, 19 soal dengan klasifikasi baik, dan 2 soal dengan klasifikasi baik sekali. Perhitungan analisis uji beda butir soal tes kognitif dapat dilihat pada (lampiran 27 hal 169).

J. Teknik Analisis Data

1. Nilai Hasil Belajar Secara Individual

Penghitungan hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif secara individual menggunakan rumus.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

- NP = Nilai pengetahuan
 R = Skor yang diperoleh / yang dijawab benar
 SM = Skor maksimum
 100 = Bilangan tetap
 Sumber : Purwanto, (2000)

2. Nilai Rata Rata Hasil Belajar Peserta Didik

Menghitung nilai rata rata hasil belajar seluruh peserta didik dengan rumus sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum Xi}{N}$$

Keterangan:

$\bar{x}$ = Nilai rata rata seluruh peserta didik

$\sum Xi$ = Total nilai peserta didik yang diperoleh

N = Jumlah peserta didik

Sumber : Aqib, (2010)

3. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

Untuk menghitung presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik dapat digunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum \text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\sum \text{Jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

Tabel 14. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar

Presentase	Kategori
$\geq 85\%$	Sangat Tinggi
65-84%	Tinggi
45-64%	Sedang
22-44%	Rendah
$\leq 24\%$	Sangat Rendah

Sumber : Aqib, (2010)

4. Presentase Aktivitas Peserta Didik

Selama proses pembelajaran, observer melakukan penilaian terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif yang menggunakan media *flashcard* digital. Penilaian dilakukan berdasarkan kriteria yang tercantum dalam rubrik. Data aktivitas peserta didik kemudian dihitung persentasenya menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\sum f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase frekuensi aktivitas yang muncul

F = Banyaknya aktivitas peserta didik yang muncul

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

Sumber : Arikunto, (2013)

Tabel 15. Presentase Aktivitas Peserta Didik

Presentasi	Kategori
$\geq 80\%$	Baik Sekali
60-79%	Baik
50-59%	Cukup
$< 50\%$	Perlu Pendampingan

Sumber : Aqib, (2010)

5. Peningkatan Pengetahuan (*N-Gain*)

Setelah menerapkan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh data berupa hasil pretest, posttest, dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Pretest dilakukan sebelum pembelajaran untuk mengukur pengetahuan awal peserta didik terkait materi yang diajarkan, sedangkan posttest dilaksanakan setelah pembelajaran selesai untuk mengukur pengetahuan peserta didik setelah proses tersebut. Perbandingan hasil pretest dan posttest memungkinkan analisis terhadap sejauh mana pembelajaran yang dilakukan memengaruhi peserta didik. Peningkatan pengetahuan (*N-Gain*) dapat dihitung menggunakan rumus berikut.

$$N-Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Kategori :

Tinggi : $0,7 \leq N-Gain \leq 1$

Sedang : $0,3 \leq N-Gain \leq 0,7$

Rendah : $N-Gain \leq 0,3$

Sumber : Arikunto, (2013)

K. Uji Prasyarat Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui apakah data yang berasal dari kedua kelas berupa nilai hasil belajar berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data menggunakan rumus *chi kuadrat* dengan menggunakan alat bantu hitung *Microsoft Office Excel* 2016 yang dikemukakan oleh Muncarno, (2017) sebagai berikut :

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan :

X^2 = Chi Kuadrat

f_o = Frekuensi yang diobservasi

f_h = Frekuensi yang diharapkan

Kriteria pengujian apabila $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ $\alpha = 0,05$ maka berdistribusi normal, dan sebaliknya apabila $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$ maka tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh bersifat homogeny atau tidak. Pada penelitian ini menggunakan rumus Uji-F dalam perhitungan homogenitas dikemukakan oleh Muncarno, (2017) sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

Kriteria Pengujian :

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima berarti data bersifat homogen, dan sebaliknya jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak berarti data bersifat tidak homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis menggunakan uji regresi sederhana. Regresi sederhana dianalisis berdasarkan adanya hubungan fungsional atau hubungan sebab-akibat antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y)..

Uji Regresi Sederhana

Pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus regresi sederhana dengan hipotesis statistic sebagai berikut.

$$H_a : r \neq 0$$

$$H_o : r = 0$$

$$\hat{Y} = a + Bx$$

$$b = \frac{n \cdot \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$a = \frac{\sum Y - b \cdot \sum X}{n}$$

Keterangan:

$\hat{Y}$ = Variabel terikat

X = Variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu untuk diproyeksikan

a = Nilai konstanta harga Y, jika X = 0

b = Nilai arah sebagai penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan nilai peningkatan (+) atau penurunan (-) variabel Y.

Sumber : Muncarno,(2017)

Kriteria Uji:

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka H_o ditolak artinya signifikan.

$F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka H_o diterima artinya tidak signifikan dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$

Rumusan Hipotesis

H_o : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* berbantuan media *flash card* digital terhadap hasil belajar IPAS kelas IV SD Negeri 1 Triharjo tahun pelajaran 2024/2025

H_a : Terdapat pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* berbantuan media *flash card* digital terhadap hasil belajar IPAS kelas IV SD Negeri 1 Triharjo tahun pelajaran 2024/2025

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *cooperative learning* berbantuan media *flashcard* digital memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran IPAS pada peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Triharjo. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji hipotesis regresi linier sederhana yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara variabel yang diteliti. Selain itu, peningkatan hasil belajar juga terlihat dari rata-rata nilai N-Gain di mana kelompok kontrol memperoleh skor sebesar 0,39 dan termasuk dalam kategori "sedang", sedangkan kelompok eksperimen memperoleh skor sebesar 0,48 dengan kategori yang sama. Adapun selisih rata-rata N-Gain antara kedua kelompok sebesar 0,09, yang mengindikasikan adanya peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi pada kelompok yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* berbantuan *flashcard* digital. Dengan demikian hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam penerapan model *cooperative learning* berbantuan media *flashcard* digital dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Triharjo tahun ajaran 2024/2025.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan model *cooperative learning* berbantuan media *flashcard* digital terhadap hasil belajar IPAS peserta didik, terdapat beberapa saran yang ingin dikemukakan oleh peneliti kepada pihak-pihak terkait penelitian ini, antara lain sebagai berikut.

1. Peserta didik

Diharapkan peserta didik dapat lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Melalui model ini, peserta didik diharapkan mampu

meningkatkan keterampilan bekerja sama, berpikir kritis, serta memahami materi IPAS secara lebih mendalam dan menyenangkan.

2. Pendidik

Pendidik disarankan untuk mengimplementasikan model pembelajaran cooperative learning secara lebih konsisten dan inovatif dengan memanfaatkan media pembelajaran digital, seperti flashcard digital, guna menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menarik.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat mendukung dan memfasilitasi pelaksanaan pembelajaran inovatif di lingkungan sekolah, termasuk penggunaan model pembelajaran cooperative learning dan pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran. Dukungan dapat berupa pelatihan, penyediaan sarana dan prasarana pendukung, serta pemberian ruang bagi guru untuk berinovasi dalam pembelajaran.

4. Peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan menjangkau jenjang kelas atau mata pelajaran yang berbeda, serta menambahkan variabel lain yang relevan guna memperoleh pemahaman yang lebih luas terkait efektivitas model cooperative learning berbantuan media digital. Selain itu, penggunaan metode campuran atau desain eksperimen yang lebih kompleks juga dapat dipertimbangkan untuk memperkaya hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. 2021. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (*Teams Games Tournament*) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Agustira, S., & Rahmi, R. 2022. Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat SD. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72-80. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>
- Ahyar, B., Prihastari, E,B., Rahmadsyah, Setyaningsih,R., Rispatiningsih, D,M.,Yuniansyah, Zanthi,L,S., Fauzi,M., Mudrikah,S., Widyaningrum,R.,Falaq,Y., E. K. 2021. *Model Model Pembelajaran*. Sukoharjo: CV. Pradina Pustaka.
- Alimuddin, J. 2023. Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar *Implementation Of Kurikulum Merdeka In Elementary Scholl Johar. Jurnal Ilmiah Kontekstual*, 4(2), 67–75. <https://doi.org/10.47637/griyacendikia.v9i1.1094>
- Allutfia, F. T., & Setyaningsih, M. 2023. Analisis Kesiapan Guru Dalam Menghadapi Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv. *Academy of Education Journal*, 14(2), 326–338. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.1656>
- Amral, S. P. 2020. *Penerapan Everyone is A Teacher Here (ETH) melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Jakarta: Guepedia.
- Andi Sulistio, N. H. 2022. Model Pembelajaran Kooperatif. *Visipena Journal*, 2(1), 21–27. <https://doi.org/10.46244/visipena.v2i1.36>
- Anggraini, F. D. P., Aprianti, A., Setyawati, V. A. V., & Hartanto, A. A. 2022. Pembelajaran statistika menggunakan software SPSS untuk uji validitas dan reliabilitas. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6491-6504. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Anisa, A. F. Y., & Attamimi, N. 2023. Implementasi Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Dan Al-Qur'an*, 2(2), 116–125. <https://www.ejurnal.iiq.ac.id/index>.

- Aqib, Z. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk SD, SLB, TK*. Bandung : Yrama Widya.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Pendekatan Suatu Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2018. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arumsari, I., Rahayu, S., & Anastasia, M. 2024. Penggunaan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Efektivitas Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IV SDN Kebonsari 1 Malang. In *Seminar Nasional dan Prosiding PPG Unikama* (Vol. 1, No. 2, pp. 2246-2257).
<https://conference.unikama.ac.id>
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. 2022. Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195–218.
<https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>
- Astuti, N., Rapani, Ningsih, D.K., V. T. 2020. *Model Pembelajaran Kooperatif Implementasi di SD*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Atika, N., Ayu, N., & Murniati, N. 2024. Penerapan Model PBL Berbantuan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN Rejosari 01. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 11(1), 201–210.
<https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.17026>
- Azzahra, I., Nurhasanah, A., & Hermawati, E. 2023. Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6230-6238.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1270>
- Baehaqi, M. L. 2020. Cooperative Learning Sebagai Strategi Penanaman Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1), 157–174.
<https://doi.org/10.21831/jpk.v10i1.26385>
- Bialangi, M. S., & Kundera, N. 2018. Pengembangan Sikap Sosial dalam Pembelajaran Biologi: Kajian Potensi Pembelajaran Kooperatif Development of Social Attitude in Biology Learning: Review of Cooperative Learning Potential. *Proceeding Biology Education Conference*, 15(1), 138–145.
<https://jurnal.uns.ac.id/prosbi/article/view/27808>
- Chairudin, M., Nurhanifah, N., Yustianingsih, T., Aidah, Z., Atoillah, A., & Sofian Hadi, M. 2023. Studi Literatur Pemanfaatan Aplikasi ASSEMBLR EDU Sebagai Media Pembelajaran Matematika Jenjang SMP/MTS. *Communnity Development Journal*, 4(2), 1312–1318.
<https://id.edu.assemblrworld.com/>

- Charismana, D. S., Retnawati, H., & Dhewantoro, H. N. S. 2022. Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Indonesia: Kajian Analisis Meta. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKn*, 9(2), 99–113. <https://doi.org/10.36706/jbti.v9i2.18333>
- Dewi, P. R. P. I., Wijayanti, N. M. W., & Juwana, I. D. P. 2022. Efektivitas penerapan media pembelajaran digital Assemblr Edu pada mata pelajaran matematika di SMK Negeri 4 Denpasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Widya Mahadi*, 2(2), 98-109. <https://doi.org/10.59672/widyamahadi.v2i2.1961>
- Fadhly, M., Aziz, M. A. Al, Sagara, B., & Wismanto, W. 2024. Implementasi Media Pembelajaran Sederhana Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Edukasi Elita : Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(3), 86–95. <https://journal.lpkd.or.id/index.php/Edukasi/article/view/244>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. 2023. Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Faizah, H., & Kamal, R. 2024. Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>
- Festiawan, R. 2020. Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17. [https://scholar.google.com/scholar intitle:"Belajar Dan Pendekatan Pembelajaran"](https://scholar.google.com/scholar intitle:).
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten : In Tahta Media Group.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. 2021. Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Hasbiyallah, H., & Al-Ghifary, D. F. 2023. Memahami Manajemen Belajar dan Pembelajaran pada Pendidikan. In *Gunung Djati Conference Series* (Vol. 22, pp. 470-479). <https://conferences.uinsgd.ac.id>
- Hayati, N. N., Rondli, W. S., & Darmuki, A. 2024. Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Abad 21 Pada Kemampuan Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 1502-1513. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13484>
- Hendracipta, N. 2021. *Model - Model Pembelajaran SD*. Bandung : Multikreasi Press.

- Herdiansyah, H. 2024. *Strategi Guru Tahsin di Kelas Rendah Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Membaca Al-Qur'an Peserta Didik SD Unggulan Aisyiyah Taman Harapan Curup* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup). <https://e-theses.iaincurup.ac.id/7092>
- Hermansyah, S., Usman, M., & Hanafi, M. 2023. Penggunaan Flashcard Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, e-ISSN: 3025-5392, 1(1), 1-10. <https://jurnal.umsrappang.ac.id/jtp/article/view/991>
- Husein, B. H. 2020. *Media pembelajaran efektif*. Semarang: Fatawa.
- IGRS.id. 2016. Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik. *IGRS.Id*. <https://igrs.id/>
- Indarini, E. 2024. Dampak Model Problem Based Learning Terhadap Keterampilan Abad 21 (4 C) di Sekolah Dasar. *Satya Widya*, 40(1), 73–87. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2024.v40.i1.p73-87>
- Jahi, M., Irfan, M., Rahman, A., & Hermuttaqien, B. P. F. 2024. Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Berbantuan Assemblr Edu terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 24–31. <https://doi.org/10.56393/kognisi.v4i1.2115>
- janna, N.M. (2021). Variabel dan skala pengukuran statistik. *Jurnal Pengukuran Statistik*, 1(1), 1–8. <https://osf.io/preprints/osf/8326r>
- Jannah, A., & Zuhroh, F. (2022). Penggunaan media Flashcard Untuk meningkatkan Kemampuan membaca di Bimbel Ahe Kecamatan Baradatu Kabupaten Way Kanan Tahun Pelajaran 2021/2022. *Tadzkirah: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 56-71. <https://doi.org/10.55510/tadzkirah.v3i2.100>
- Jayanto, Y. S. dan I. 2021. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Malang : Literasi Nusantara.
- Jediut, M., Sennen, E., & Ameli, C. V. 2021. Manfaat media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sd selama pandemi covid-19. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 1-5. <https://www.neliti.com/publications/408793>
- Kemendikbud, B. S. K. A. P. (2022). Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A–Fase C Untuk SD/MI/Program Paket A. *Merdeka Mengajar*. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas>.
- Kepmendikbudristekdikti. (2022). Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 262/M/2022.

Menpendikbudristek, 1–112. <https://jdih.kemdikbud.go.id>

- Laia, T. 2024. Peran Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa. *Curve Elasticity: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(2), 88-102. <https://doi.org/10.57094/jpe.v5i2.2271>
- Lestari, N. P., Fatih, M., Alfi, C., & Rofiah, S. 2024. Pengembangan media pembelajaran flash card berbasis augmented reality pada materi tata surya untuk meningkatkan self-efficacy. 4(1), 16–22. <https://mail.ojs.unublitar.ac.id>
- Maeswaty, AD., Mulyasari, E., & Rahmawati, E. 2023. Pengembangan media pembelajaran flashcard menggunakan aplikasi Canva pada materi membaca permulaan siswa kelas I SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* , 8 (2), 11-18. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v8i2.63440>
- Makbul, M. 2021. Meode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian. *Pharmacognosy Magazine*. https://osf.io/preprints/osf/svu73_v1
- Marlita, I. N., Masfuah, S., & Riswari, L. A. 2023. Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran TGT Berbasis Media FTB. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1646. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2683>
- Martini, M., Saryanto, Dewi, Y., Hasan, M., P, I. M. I., Theriana, A., Padli, H., Said, A., Harahap, T. K., Hasibuan, S., Haryati, Kumanireng, L. B., Yasin, Sudarmika, P., & Susilo, M. J. 2022. *Inovasi Pembelajaran yang Berorientasi pada OBE (Outcome-Based Education)*. Bandung : Media Sains Indonesia.
- Muncarno. 2017. *Cara mudah belajar statistika pendidikan*. Metro : Hamim Group.
- Mustakim, AS (2020). Efektivitas Pembelajaran di Era New Normal Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Kuliah Matematika Diskrit: Efektivitas Pembelajaran Matematika Diskrit Era New Normal terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Eksakta Uniqbu* , 1 (1), 41-45. <https://doi.org/10.47323/ujes.v1i1.15>
- Musyadad, V. F., Supriatna, A., & Gosiah, N. 2021. Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Menggunakan Media Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas III SDN Kertamukti. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 85-96. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i1.279>
- Nafi'ah, L. 2023. Penerapan Model Cooperative Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pecahan Kelas V Mi Bilingual Al-Islam Sukomoro. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 3(1), 1289–1296. <https://e-proceedings.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/PPGAI>

- Novianti, D. W., & Nisa, F. A. 2023. Pemanfaatan Media 3D Assemblr Studio Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sd. *Prosiding Dewantara Seminar Nasional Pendidikan* , 2(01).
<https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/d-semnasdik/article/view/1842>
- Nugraha, S. A., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. 2020. Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Iv. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 265–276. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i3.74>
- Nuraini, A., & Suryanti. 2022. Pengembangan Media Flashcard Berbarcode Materi Pengaruh Kalor Terhadap Perubahan Suhu dan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(2), 302–316. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php>
- Nurhasanah, R., Sriwijayanti, R. P., & Qomariyah, R. S. 2023. Pengaruh Media Flash Card Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran IPS di S D N Banjar Sari 2. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 01(02), 142–147. <https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jpdsk>
- Nurjannah, N., & Islamiah, N. (2024). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Assemblr Edu untuk Guru SMP Negeri 7 Sinjai. *Interaksi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* , 1 (1), 01-06. <https://ejurnal.faaslibsmmedia.com/index.php/interaksi/article/view/15>
- Padang, F. A. L., Ramlawati, R., & Yunus, S. R. 2022. Media Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Organisasi Kehidupan Makhluk Hidup. *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 6(1), 38-46. <https://pdfs.semanticscholar.org>
- OECD. (2023). *PISA 2022 Result (Colume I): The State of Learning and Equity in Education*. Paris: OECD Publishing
- Pokhrel, S. 2024. Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Mts Yaspina Skripsi. In *Ayan* (Vol. 15, Issue 1).
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/81952>
- Polii, D. J., & Polii, M. 2022. Manajemen Pendidikan Agama Kristen Dalam Ketahanan Keluarga. *Edulead: Journal of Christian Education and Leadership*, 3(1), 117–132. <https://doi.org/10.47530/edulead.v3i1.99>
- Purwanto, N. 2000. *Prinsip Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Purwanza, S. W., Aditya, W., Ainul, M., Yuniarti, R. R., Adrianus, K. H., Jan, S., Darwin, Atik, B., Siskha, P. S., Maya, F., Rambu, L. K. R. N., Amruddin, Gazi, S., Tati, H., Sentalia, B. T., Rento, D. P., & Rasinus. 2022. *Metodologi*

Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi. Yogyakarta : Media Sains Indonesia .

- Purwato. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. 1–23. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Putri, F. A., Azmy, B., & Susiloningsih, W. 2023. The Influence of the Discovery Learning Model on the Learning Outcomes of Human Blood Circulation Material for Class V Elementary School Students. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(3), 1031. <https://doi.org/10.58258/jupe.v8i3.5945>
- Rahmadayani, D., Hartoyo, A. 2022. Potret kurikulum merdeka, wujud merdeka belajar di sekolah. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>
- Rahmah, AFN 2022. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Mengoptimalkan Penggunaan LKS Terbimbing Pada Pokok Bahasan Statistika Siswa Kelas XII AKL SMK Muhammadiyah 2 Playen Kabupaten Gunungkidul Tahun Pelajaran 2020/2021. *Postulat: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika* , 2 (2), 158-167. <https://doi.org/10.30587/postulat.v2i2.2633>
- Rahman, R., & Fuad, M. 2023. Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *DISCOURSE: Indonesian Journal of Social Studies and Education*, 1(1), 75–80. <https://doi.org/10.69875/djosse.v1i1.103>
- Rakhmawati, D., Hendracipta, N., Pribadi, R. A., & Nurhasanah, A. 2024. Peran Guru Dalam Mengoptimalkan Model-Model Pembelajaran Berorientasi Pada Keterampilan Abad 21. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(1), 75–85. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v5i1.1352>
- Retnaningsih, L. E., & Khairiyah, U. 2022. Kurikulum merdeka pada pendidikan anak usia dini. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 8(2), 143-158. <https://doi.org/10.69503/ijert.v4i1.579>
- Rohima, N. 2023. Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–12. <https://osf.io/preprints/acxe2>
- Rokhimawan, M. A., Badawi, J. A., & Aisyah, S. 2022. Model-Model Pembelajaran Kurikulum 2013 pada Tingkat SD/MI. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2077–2086. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2221>
- Roniawati, R. 2023. *Model Pembelajaran Jurisprudential Analitical Inquiry Berbantu augmented Reality Assemblr Edu Terhadap Kemampuan Berpikir* <https://repository.radenintan.ac.id/31082>
- Ruswan, A., Rosmana, P. S., Nafira, A., Khaerunnisa, H., Habibina, I. Z.,

- Alqindy, K. K., & Syavaqilah, W. 2024. Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan kemampuan literasi digital siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 4007-4016. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.13009>
- Sakinah, L., Nuraeni, F., & Yogiarni, T. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Flashcard Digital Terhadap Hasil Belajar Kognitif Ipa Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 839-845. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.14842>
- Salsabila, A., Wolor, C. W., & Marsofiyati, M. 2024. Pengaruh Gaya Belajar Dan Cara Mengajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(1), 21-34. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i1.2300>
- Sari, A. D. N., & Sutriyani, W. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Berbasis Digital Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Perkalian Bersusun Siswa Kelas Iii Sdn 1 Ngasem. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 1298-1308. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.10796>
- Sari, M. I., & Annur, A. F. 2024. Implementasi Pendekatan Cooperative Learning dalam Membentuk Karakter Tanggung Jawab Anak di TK Negeri Pembina Ulujami Pemalang. In *SINAU Seminar Nasional Anak Usia Dini*, 1, 594–603. <https://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/sinau/article/view/2231>
- Sartika, S. B., Untari, R. S., Rezania, V., & Rocmah, L. I. 2022. Buku ajar belajar dan pembelajaran. *Umsida Press*, 1-214. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Septiani, N. I. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Media Flash Card Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Di Kelas Iv Sd Negeri 2 Way Lunik Panjang Bandar Lampung. In *Braz Dent J.* (Vol. 33, Issue 1). <https://repository.radenintan.ac.id/21817>
- Sesilia, E., Nadana, M. S., Azzahra, D. D., Hudi, I., Pangestika, M. D., Nisak, N., Nabila, S., & Jibril, F. 2024. Peran Pendidikan Pancasila Di Era Globalisasi Dalam Pembentukan Karakter Mahasiswa. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1), 2013–2016. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i1.25616>
- Shamdani. 2020. Konsep Model Pembelajaran Cooperative Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal FKIP Unlam*, 1710111210028. <http://dx.doi.org/10.35542/osf.io/4278n>
- Simamora, T., Harapan, E., & Kesumawati, N. 2020. Faktor-Faktor Determinan Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 5(2), 191. <https://doi.org/10.31851/jmksp.v5i2.3770>

- Sufraini, S., & Budi, T. S. (2024). Teori Belajar Dan Pembelajaran Anak Usia Dasar. *Mentari: Journal of Islamic Primary School*, 2(1), 26-41.
<https://www.ejournal.staimnglawak.ac.id/index.php/ment/article/view/1420>
- Sugiono, S. 2019. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r & d*. Bandung: alfabeta
- Sutinah, C. 2022. *Belajar dan Pembelajaran*. Pasuruan : Penerbit Qiara Media.
- Tabrani, & Amin, M. 2023. Model Pembelajaran Cooperative Learning. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5, 200–213.
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.12581>
- Trianto, M. P. 2010. *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif: Konsep, landasan dan implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Ubabuddin, U. (2019). Hakikat Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Journal Edukatif*, 5, 18–27. <https://doi.org/10.37567/jie.v5i1.53>
- Ulfa, N. M. 2020. Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini. *Genius Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 34–42.
<https://doi.org/10.35719/gns.v1i1.4>
- Ulfah, U., & Arifudin, O. 2023. Analisis teori taksonomi bloom pada pendidikan di Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 4(1), 13-22.
<http://ojs-steialamar.org/index>.
- Utami, A. I., Fikri, A. A., Rohmawati, F., & Sari, W. I. 2024. Model-Model Pembelajaran Untuk Era Pasca Pandemi. *EDUPROXIMA : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(1), 73–77. <https://doi.org/10.29100/.v6i1.2581>
- Utami, F., & Andika, W. D. 2021. *Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality pada Materi Mengenal Binatang Laut*. 5(2), 1718–1728.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.933>
- Wahyuni, N. S., & Arwin, A. 2023. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu menggunakan Model Discovery Learning Kelas IV SD. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 10(1), 85.
<https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v10i1.10248>
- Wijayanti, I., & Ekantini, A. 2023. Implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran IPAS MI/SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2100-2112. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9597>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. 2023. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar.

Journal on Education, 5(2), 3928–3936.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

Wulandari, R., Timara, A., Sulistri, E., & Sumarli, S. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Sd. *ORBITA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 7(2), 283.
<https://doi.org/10.31764/orbita.v7i2.5173>

Wulandari, T. D., Widiyatmoko, A., & Pamelasari, S. D. 2022. Keefektifan Pembelajaran Ipa Berbantuan Virtual Reality Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa SMP Di Abad 21: Review Artikel. *Proceeding Seminar Nasional IPA XII*, 106–115. <https://proceeding.unnes.ac.id/index>

Yandi, A., Putri, A, N, K., & Putri, YSK (2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik (tinjauan literatur). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara* , 1 (1), 13-24.. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>

Yazidi, A. 2019. Memahami Model-Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013 (the Understanding of Model of Teaching in Curriculum 2013). *Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pembelajarannya*, 4(1), 89.
<https://doi.org/10.20527/jbsp.v4i1.3792>

Yusmar, F., & Fadilah, R. E. (2023). Analisis rendahnya literasi sains peserta didik indonesia: Hasil PISA dan faktor penyebab. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 13(1), 11-19.
<https://doi.org/10.24929/lensa.v13i1.283>