

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *THINK PAIR SHARE*
BERBASIS MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP
HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**MELINA PUTRI
NPM 2113053010**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *THINK PAIR SHARE* BERBASIS MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR

Oleh

MELINA PUTRI

Masalah penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN 2 Krawangsari. Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Think Pair Share* Berbasis media video animasi terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN 2 Krawangsari. Metode penelitian menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode *quasi experimental design* dengan *nonequivalent control group design*. Populasi dan sampel penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN 2 Krawangsari Lampung Selatan dengan jumlah 53 peserta didik. Teknik pengambilan sampel penelitian menggunakan teknik sampel jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes yaitu observasi dan pilihan ganda dan teknik nontes yaitu dokumentasi, Teknik analisis data menggunakan uji regresi sederhana dan uji T. Hasil penelitian adalah terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* Berbasis media video animasi terhadap hasil belajar IPAS kelas IV di SDN 2 Krawangsari Tahun Ajaran 2024/2025.

Kata kunci : hasil belajar, *think pair share*, video animasi

ABSTRACT

THE EFFECT OF THE THINK PAIR SHARE LEARNING MODEL BASED ON ANIMATED VIDEO MEDIA ON STUDENTS' LEARNING OUTCOMES IN IPAS FOR FOURTH GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

By

MELINA PUTRI

The problem addressed in this study is the low IPAS learning outcomes of fourth-grade students at SDN 2 Krawangsari. The purpose of this study is to determine the effect of the Think Pair Share learning model based on animated video media on learning outcomes in IPAS for fourth-grade students at SDN 2 Krawangsari. The research method used is a quantitative approach with a quasi-experimental design, specifically the nonequivalent control group design. The population and sample of the study consisted of all fourth-grade students at SDN 2 Krawangsari, South Lampung, totaling 53 students. The sampling technique used in this research was saturated sampling. Data collection techniques included test and non-test methods. The test techniques consisted of observation and multiple-choice questions, while the non-test technique was documentation. The data analysis techniques used were simple regression analysis and the t-test. The results of the study indicate that there is an effect of implementing the Think Pair Share learning model based on animated video media on the IPAS learning outcomes of fourth-grade students at SDN 2 Krawangsari in the 2024/2025 academic year.

Keywords: learning outcomes, think pair share, animated video

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *THINK PAIR SHARE*
BERBASIS MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP
HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Oleh

MELINA PUTRI

Skripsi

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

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

Judul Skripsi

: **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
THINK PAIR SHARE BERBASIS MEDIA
VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL
BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS
IV SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa

: **Melina Putri**

No. Pokok Mahasiswa

: **2113053010**

Program Studi

: **S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan

: **Ilmu Pendidikan**

Fakultas

: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

1. **Komisi Pembimbing**

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Amrina Izzatika, M.Pd
NIP. 198912182025212058

Deviyanti Pangestu, M.Pd
NIP. 199308032024212048

2. **Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**

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

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: Amrina Izzatika, M.Pd.



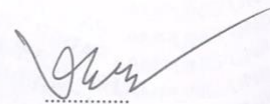
Sekretaris

: Deviyanti Pangestu, M.Pd.



Penguji Utama

: Dra. Erni, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan




Dr. Abet Maydiantoro, M.Pd.
NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 08 Januari 2026

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Melina Putri
NPM : 2113053010
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul, “Pengaruh Model *Think Pair Share* Berbasis Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya anggap dituntut berdasarkan undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 8 Januari 2026

Yang membuat pernyataan,

The image shows an official stamp of the institution, which includes the text 'KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN' and 'KEMAHAMATAN'. To the right of the stamp is a handwritten signature in black ink.

Melina Putri

NPM. 2113053010

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Melina Putri, lahir di Way Kanan, Provinsi Lampung, pada 10 Mei 2003. Peneliti merupakan anak kedua dari pasangan bapak Taryadi dan ibu Andriyani.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SDN 03 Pakuan Ratu lulus pada tahun 2015
2. SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung lulus pada tahun 2018
3. SMA AL-Kautsar Bandar Lampung lulus pada tahun 2021

Pada tahun 2021, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui tes Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Pada tahun 2024 peneliti melaksanakan program Pengenalan Lingkungan Sekolah (PLP) di SD Negeri 1 Kali Asin, serta melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Kali Asin, Kecamatan Tanjung Bintang, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung.

MOTTO

"Tidaklah mungkin bagi matahari mengejar bulan
dan malam pun tidak dapat mendahului siang.
Masing-masing beredar pada garis edarnya."

[Qs. Yasin :40]

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan ridho-Nya sehingga penyusunan skripsi ini bisa terselesaikan. Dengan kerendahan hati, karya ini saya persembahkan kepada :

Orang Tuaku Tercinta

Bapak Taryadi, S.Pd dan Ibu Andriyani, S.Pd

Yang telah memberikan kasih sayang yang sangat luas kepada putrimu, mendidik agar menjadi kuat, dan memberikan pengalaman hidup yang sangat amat berharga, sangat beruntung memiliki kedua orang tua yang sangat mendukung dan menjadikan Pendidikan sebagai warisan utama yang sangat berharga dan bernilai. Bapak dan Ibu selesai salah satu beban keluarga ini, tiada kata selain terima kasih sebesar besarnya untuk bapak dan ibu, kedepannya temani selalu putimu untuk melangkah lebih jauh lagi beriringan dengan doa dan harapan terbaik dari bapak dan ibu. Sangat besar rasa cinta putrimu pak, bu.

Kakakku dan Adikku Tersayang

M. Ilham Utama Jaya dan Melani Putri

Terima kasih sudah saling menyayangi satu sama lain, terima kasih sudah saling menguatkan, selalu menjadi garda terdepan dan memberikan semangat, memang perjalanan hidup kita tidak mudah , tapi kita bisa menjadi kakak dan adik terbaik dengan segala ketulusan hati dan menyayangi serta membantu satu sama lain, aku yakin doa terbaik dari bapak dan ibu membawa kita mendapatkan takdir terbaik.

Almamater tercinta **“Universitas Lampung”**

SANWACANA

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) Berbasis Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar” sebagai syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan dan penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A, I.P.M., ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan ijazah dan gelar sarjana.
2. Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd. Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah mengesahkan skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas lampung yang menyetujui skripsi ini serta memfasilitasi administrasi dalam penyelesaian skripsi.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., Koordinator Program Studi S1-PGSD Universitas Lampung yang senantiasa menyetujui, memfasilitasi, dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Dra. Erni, M.Pd., Penguji Utama yang telah senantiasa memberikan saran, masukan, kritik serta gagasan yang sangat luar biasa dan mengarahkan peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
6. Amrina Izzatika, M.Pd., Ketua Penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan, saran, dan arahan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Deviyanti Pangestu, M.Pd., Sekretaris Penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan, saran, dan arahan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
8. Dosen dan Tenaga Kependidikan S-1 PGSD Universitas lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman sehingga peneliti

dapat menyelesaikan skripsi ini.

9. Kepala sekolah, wali kelas IV, dan peserta didik kelas IV SDN 2 Krawangsari
10. Kepala sekolah, wali kelas IV, dan peserta didik kelas IV SDN 1 Jatimulyo
11. Sahabat penulis selama perkuliahan STECU. Terima kasih atas pengalaman terbaik yang penulis dapatkan, melakukan kegiatan bersama sehingga penulis memiliki sahabat yang memberikan kenangan indah selama perkuliahan, terima kasih sudah menemani, menyemangati dan mendukung dalam menyelesaikan skripsi ini, selalu ada cerita disetiap waktu yang kita luangkan bersama.
12. Ummu Darda Azzahra, terima kasih sudah kebersamaan sejak semester 3 menjadi *partner* selama di forkom, menambah banyak pengalaman dan kesan di perkuliahan dengan kesibukan rapat. Dengan banyaknya tawa, tawa, bahagia yang dirasakan dan tidak hanya sekedar *partner* tapi juga menjadi sahabat.
13. Rekan-rekan mahasiswa S1 PGSD Universitas Lampung, terutama kelas D yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terima kasih atas segala bantuan, dukungan, motivasi, dan doa yang telah kalian berikan selama ini.
14. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT senantiasa melindungi dan membalas segala kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi ini. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Namun dengan segala keterbatasan, peneliti berharap karya ini dapat memberikan manfaat dan menjadi bagian dari proses pembelajaran bersama.

Metro, 8 Januari 2026

Peneliti

Melina Putri

2113053010

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	8
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Kajian Teori	9
1. Belajar.....	9
a. Pengertian Belajar	9
b. Tujuan Belajar.....	10
c. Teori Belajar	11
2. Pembelajaran	12
a. Pengertian Pembelajaran.....	12
b. Komponen Pembelajaran	13
3. Pembelajaran IPAS.....	14
a. Pengertian IPAS.....	14
b. Tujuan Pembelajaran IPAS.....	15
c. Karakteristik Pembelajaran IPAS	16
4. Hasil Belajar	17
a. Pengertian Hasil Belajar	17
b. Indikator Hasil Belajar.....	18

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	18
d. Macam-macam Hasil Belajar	20
5. Model Pembelajaran	20
a. Pengertian Model Pembelajaran	20
b. Macam-macam Model Pembelajaran	21
6. Model <i>Think Pair Share (TPS)</i>	22
a. Pengertian Model Pembelajaran kooperatif.....	22
b. Pengertian Model Model <i>Think Pair Share (TPS)</i>	24
c. Karakteristik Model <i>Think Pair Share (TPS)</i>	25
d. Langkah-langkah Model <i>Think Pair Share (TPS)</i>	26
e. Kelebihan Model <i>Think Pair Share (TPS)</i>	28
f. Kekurangan Model <i>Think Pair Share (TPS)</i>	29
7. Media Pembelajaran	30
a. Pengertian Media Pembelajaran	30
b. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	31
8. Media Pembelajaran Video Animasi.....	32
a. Pengertian Media Pembelajaran Video Animasi	32
b. Kelebihan Media Pembelajaran Video Animasi.....	33
c. Kekurangan Media Pembelajaran Video Animasi.....	33
d. Langkah-langkah Media Pembelajaran Video Animasi	35
B. Penelitian yang Relevan	36
C. Kerangka Berpikir.....	37
D. Hipotesis Penelitian.....	39

III. METODE PENELITIAN.....41

A. Jenis dan Desain Penelitian.....	41
1. Jenis Penelitian	41
2. Desain Penelitian	41
B. <i>Setting</i> Penelitian.....	42
1. Subjek Penelitian	42
2. Tempat Penelitian.....	42
3. Waktu Penelitian	42

C. Prosedur Penelitian	42
D. Populasi dan Sampel Penelitian	43
1. Populasi Penelitian	43
2. Sampel Penelitian	44
E. Variabel Penelitian	45
1. Variabel Bebas (<i>Independent</i>)	45
2. Variabel Terikat (<i>Dependent</i>)	45
F. Definisi Konseptual dan Operasional	45
1. Definisi Konseptual	45
2. Definisi Operasional	46
G. Teknik Pengumpulan Data	47
1. Tes	47
2. Non tes	49
H. Instrumen Penelitian	49
I. Uji Prasyarat Instrumen	50
1. Uji Coba Instrumen	50
2. Uji Validitas	51
3. Uji Reliabilitas	52
4. Daya Pembeda Soal	53
5. Taraf Tingkat Kesukaran Soal	54
J. Teknik Analisis Data	55
1. Uji Prasyarat Analisis Data	55
2. Uji Hipotesis Penelitian	58
 IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	61
A. Hasil Penelitian	61
B. Proses Pelaksanaan Penelitian	61
C. Deskripsi Data Hasil Penelitian	62
D. Analisis Data Penelitian	63
1. Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	63
2. Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	66
E. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	70

1. Uji Normalitas	70
2. Uji Homogenitas.....	71
3. Uji Normal Gain (<i>N-Gain</i>)	72
4. Uji Hipotesis	74
F. Pembahasan.....	76
G. Keterbatasan Penelitian	81
V. KESIMPULAN DAN SARAN	82
A. Kesimpulan	82
B. Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA	84

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Hasil Sumatif Tengah Semester Muatan IPAS.....	4
2. Populasi Peserta Didik Kelas IV	44
3. Kisi-Kisi Observasi Model Pembelajaran TPS	48
4. Kisi-Kisi Instrumen Tes	50
5. Hasil Analisis Validitas Butir Soal Instrumen	52
6. Klasifikasi Reliabelitas	53
7. Klasifikasi Daya Pembeda Soal	54
8. Hasil Analisis Daya Pembeda	54
9. Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	55
10. Hasil Analisis Taraf Tingkat Kesukaran	55
11. Kriteria Uji <i>N-Gain</i>	58
12. Kategori Tafsiran Efektifitas <i>N-Gain</i>	58
13. Deskripsi Hasil Penelitian	62
14. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	63
15. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	65
16. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	67
17. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	68
18. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen	70
19. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol.....	71
20. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ...	72
21. Klasifikasi Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	72
22. R Square	74
23. Anova Uji Regresi.....	75
24. Rekapitulasi Uji T	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	39
2. Desain Penelitian.....	42
3. Histogram Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	64
4. Histogram Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	66
5. Histogram Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	68
6. Histogram Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	69
7. Histogram Rata-rata <i>N-Gain</i>	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	89
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	90
3. Surat Izin Uji Instrumen.....	91
4. Surat Izin Penelitian	92
5. Surat Balasan Izin Penelitian	93
6. Surat Validasi Instrumen.....	94
7. Surat Validasi Media.....	95
8. Surat Validasi Modul Ajar	96
9. Lembar Validasi Instrumen, Media dan Modul Ajar	97
10. Instrumen Soal Hasil Belajar	100
11. Lembar Observasi Model Pembelajaran	106
12. Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	107
13. Modul Ajar Kelas Kontrol	114
14. Media Video Animasi	121
15. Hasil Uji Instrumen	122
16. Uji Validitas	124
17. Uji Reliabelitas.....	124
18. Daya Pembeda Soal	125
19. Taraf Tingkat Kesukaran Soal	125
20. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	126
21. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	128
22. Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	130
23. Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	131
24. Tabel Perhitungan Distribusi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	132
25. Uji <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen	133
26. Uji <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol	134
27. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	135

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal utama yang memiliki peranan penting bagi perkembangan suatu negara. Menurut Permendikbud (2016) Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi suatu negara. Hal ini sesuai dengan Permendikbud No.22 Tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah yang merupakan kriteria mengenai pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan dasar dan satuan pendidikan dasar menengah untuk mencapai kompetensi lulusan. Selanjutnya Menurut Lazwardi (2017) Pendidikan adalah upaya untuk meningkatkan kualitas Kehidupan manusia dan bertujuan memanusiakan manusia. Sedangkan menurut Nabila (2021) pendidikan berfokus pada pembentukan kepribadian unggul yang berfokus pada proses kematangan kualitas berpikir, spiritual, moral dan agama.

Pendidikan memiliki peranan penting dalam proses merubah tingkah laku individu tentunya harus mempunyai tujuan yang ingin dicapai. Oleh sebab itu, melalui pendidikan akan merubah cara berpikir yang lebih baik dan praktis, karena melalui pendidikan akan merubah orang-orang untuk menuju kehidupan yang lebih baik. Dalam dunia pendidikan, untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan perlu juga diperhatikan mutu pendidikan. Mutu pendidikan dapat dikatakan berhasil jika dilaksanakan secara menyeluruh dengan cara meningkatkan mutu Pendidikan.

Kurikulum merdeka merupakan salah satu upaya pemulihan pembelajaran pasca pandemi covid-19 yang bertujuan untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas unggul dan berdaya saing tinggi sebagai bekal

menghadapi tantangan global abad ke-21. Menurut Rahayu dan Fitriza (2021:3) kurikulum merdeka berfokus pada kebebasan dan berpikir kreatif peserta didik serta dilaksanakan untuk menata kembali sistem pendidikan nasional Indonesia untuk merespon perubahan dan kemajuan di tanah air serta beradaptasi dengan perubahan zaman. Salah satu kebijakan baru dari diberlakukannya kurikulum merdeka di sekolah dasar adalah digabungkannya mata pelajaran IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Menurut Wijayanti (2023) digabungkannya mata pelajaran IPA dan IPS bertujuan agar peserta didik lebih holistik dalam memahami lingkungan sekitar sekaligus peserta didik bisa mengelola lingkungan alam dan sosialnya. Hal yang menjadi pertimbangan digabungkannya mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS pada jenjang sekolah dasar adalah peserta didik sekolah dasar masih melihat segala sesuatu secara apa adanya, utuh dan terpadu. Selain itu juga peserta didik sekolah dasar masih berada dalam tahap berpikir konkrit atau sederhana, holistik, komprehensif, dan tidak detail. Diterapkannya kebijakan baru tersebut membuat peserta didik perlu penyesuaian karena perubahan kebijakan tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar merupakan pencapaian atau hasil yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran atau pendidikan. Hasil belajar mencakup pada peningkatan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan kompetensi peserta didik dalam suatu mata pelajaran atau bidang tertentu. Hasil belajar dapat diartikan sebagai prestasi yang diperoleh karena adanya aktivitas belajar yang telah dilakukan. Menurut Bagja Sulfemi & Supriyadi (2018) hasil belajar memiliki pengertian yaitu adanya perubahan sikap yang

semakin membaik yang terjadi pada individu atau peserta didik, perubahan tersebut dapat dilihat melalui perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Jika perubahan yang terjadi pada individu tersebut baik maka akan meningkatkan pengetahuan yang sebelumnya belum mengerti menjadi mengerti. Dapat dikatakan pembelajaran berupa informasi yang diberikan oleh pendidik bagi individu atau peserta didik tersebut mengenai arti belajar dan bahan pembelajaran.

Sedangkan, menurut Kamil (2021) Hasil belajar merupakan penguasaan yang dimiliki oleh peserta didik dalam memperoleh informasi yang diberikan oleh pendidik dalam mengikuti pembelajaran yang dapat menampilkan pengalaman serta pengetahuan pada bahan pembelajaran. Dengan kata lain hasil belajar menjadi penentu tingkat keberhasilan peserta didik yang dilihat dari penyajian nilai-nilai yang didapatkan dengan proses belajar dan perubahan sikap serta tingkah laku yang terwujud pada peserta didik dengan begitu peserta didik dapat dikatakan berhasil dalam belajar. Hasil belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik.

Adanya faktor yang mempengaruhi hasil belajar yakni Menurut Asih dan Naga (2021) secara umum hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh banyak faktor, yang dapat dikelompokkan menjadi faktor internal dan faktor eksternal. Motivasi, minat, kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh dan kondisi psikis seperti: kemandirian, kemampuan intelektual, emosional serta kondisi sosial, seperti: kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan merupakan faktor-faktor internal. Beberapa faktor eksternal seperti variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (direspon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat juga dapat mempengaruhi kesiapan, proses, dan hasil belajar peserta didik. Dari kedua faktor tersebut sangat mempengaruhi tercapainya hasil belajar.

Berdasarkan penelitian Lina Rohmatun Nisa dkk (2023) "Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas V di Sekolah Dasar" bahwa di SDN Celep Sidoarjo terbukti hasil belajar kognitif masih rendah. Rendahnya hasil belajar kognitif peserta didik kelas 5 SDN Celep Sidoarjo pada pembelajaran IPA disebabkan oleh proses pembelajaran yang monoton bagi peserta didik serta kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran Pendidik hanya menggunakan buku pegangan Peserta Didik yang dapat meningkatkan pemahaman bagi peserta didik. Pembelajaran yang berpusat pada Pendidik menyebabkan Peserta Didik tidak memiliki kesempatan untuk berfikir aktif dalam menemukan dan memahami materi dan konsep yang dipelajari, Peserta Didik tidak mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi dengan Peserta Didik lainnya. Hal tersebut akan menjadikan peserta didik merasa bosan dan tidak fokus selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh peserta didik.

Rendahnya hasil belajar IPAS tersebut terjadi juga pada Sekolah Dasar Negeri 2 Krawangsari. Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan peneliti pada tanggal 04 November 2024 menunjukan bahwa hasil belajar yang rendah terhadap mata pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Krawangsari. Hal ini ditunjukkan dengan adanya sumatif tengah semester peserta didik yang dipaparkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Data Hasil Sumatif Tengah Semester Muatan IPAS

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Nilai IPAS				Jumlah (%)
		Tidak Tercapai (≤ 75)		Tercapai (> 75)		
		Jumlah	Presentase (%)	Jumlah	Presentase (%)	
IV A	27	14	52,00	13	48,00	100,00
IV B	26	11	48,00	15	58,00	100,00
Jumlah	53	25	47,00	28	53,00	100,00

Sumber: Dokumen Pendidik Kelas IV SDN 2 Krawangsari Tahun Pelajaran 2024/2025

Berdasarkan tabel 1 dan hasil penelitian pendahuluan, hasil STS pembelajaran IPAS semester ganjil di atas, dapat diketahui bahwa di kelas IV A terdapat 14 peserta didik (52%) yang telah mencapai ketuntasan, sementara terdapat 13 peserta didik (48%) yang belum mencapai ketuntasan dari KKTP yang telah ditetapkan yaitu 75. Sementara kelas IV B terdapat 11 peserta didik (42%) yang telah mencapai ketuntasan, sementara terdapat 15 peserta didik (58%) yang belum mencapai ketuntasan dari KKTP yang telah ditetapkan yaitu 75. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Krawangsari masih rendah.

Rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh beberapa faktor utama yang menjadikan suasana dan lingkungan belajar menjadi pasif. Pertama, Pembelajaran satu arah oleh pendidik yang menyebabkan peserta didik bosan dan kurang aktif dalam proses pembelajaran. Kedua, selama proses pembelajaran, Pendidik belum menggunakan media pembelajaran video animasi. Ketiga, dalam pembelajaran Penerapan model pembelajaran berkelompok yaitu TPS yang belum dilaksanakan secara optimal, Pendidik hanya membagi kelompok dan diberi tugas saja, dalam prosesnya Pendidik tidak mengawasi bagaimana proses kerja dalam kelompok tersebut.

Pada proses pembelajaran, apabila Pendidik lebih mendominasi dalam menjelaskan materi, hal ini akan menimbulkan rasa bosan dan kurang antusias dalam diri Peserta Didik untuk mengikuti proses pembelajaran di kelas. Hal ini akan berdampak pada Peserta Didik yang tidak menerima materi secara optimal dan juga menyebabkan hasil belajar Peserta Didik menjadi rendah.

Proses pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan hasil belajar, proses pembelajaran tidak terlepas dari model pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menitikberatkan pada pemanfaatan kelompok peserta didik untuk bekerja sama memaksimalkan

kondisi pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dalam model pembelajaran kooperatif terdapat macam-macam model pembelajaran salah satunya yaitu *Think Pair Share*. Menurut Shoimin (2017) model pembelajaran *Think Pair Share* merupakan model pembelajaran kooperatif yang memberikan waktu kepada peserta didik untuk berpikir, merespon dan saling membantu.

Menjelaskan langkah-langkah pembelajaran yang menggunakan model *Think Pair Share (TPS)* dapat dibantu dengan memberikan materi dalam bentuk media video, pembelajaran video animasi yang akan membantu pendidik dalam memberikan informasi kepada peserta didik. Dapat dijelaskan bahwa video animasi merupakan sebuah media video yang memperlihatkan sebuah gambar gerak disertai dengan suara yang dikemas kemudian disajikan secara padat dan jelas. Menurut Febriani (2017) Penggunaan video pembelajaran lebih baik karena dalam penyampaian informasi melalui video dapat mencakup semua keperluan untuk mendapatkan informasi pada proses pembelajaran. Dengan penggunaan media video ini akan mewujudkan suasana proses belajar mengajar yang menyenangkan yang nantinya akan memotivasi peserta didik dan hasil belajar yang dihasilkan semakin membaik. Media video juga dapat mewujudkan dan merangsang ide-ide kreatif dari peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Think Pair Share* Berbasis Media Video animasi terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV di Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik.
2. Pembelajaran satu arah oleh pendidik yang menyebabkan peserta didik bosan dan kurang aktif dalam proses pembelajaran.
3. Pendidik belum menggunakan media pembelajaran video animasi.
4. Penerapan model pembelajaran TPS yang belum dilaksanakan secara optimal.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, penulis memberi batasan masalah agar tidak menyimpang dari pokok bahasan, sebagai berikut.

1. Model pembelajaran *Think Pair Share (TPS)* Berbasis media video animasi.
2. Hasil belajar IPAS.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Think Pair Share (TPS)* Berbasis media video animasi terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Krawangsari tahun pelajaran 2024/2025?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Think Pair Share (TPS)* Berbasis media video animasi terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Krawangsari tahun pelajaran 2024/2025”.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat menjadi pedoman dalam mengadakan penelitian selanjutnya dan dapat memberikan sumbangan pengetahuan mengenai pengaruh model pembelajaran *Think Pair Share (TPS)* Berbasis media video animasi terhadap hasil belajar IPAS peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Peserta Didik

Memberikan pengetahuan kepada peserta didik dan memotivasi untuk meningkatkan hasil belajarnya dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share (TPS)* Berbasis media video animasi.

b. Pendidik

Memberikan referensi bagi pendidik dalam penggunaan model pembelajaran *Think Pair Share (TPS)* yang lebih optimal dan penggunaan media pembelajaran media video animasi yang lebih bervariasi dalam proses pembelajaran terhadap ketercapaian hasil belajar.

c. Kepala Sekolah

Memberikan kontribusi positif dan sebagai sumbangan pikiran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *Think Pair Share (TPS)* Berbasis media video animasi.

d. Peneliti Selanjutnya

Bahan kajian bagi peneliti lain dalam menambah pengetahuan dan wawasan mengenai model pembelajaran *Think Pair Share (TPS)* Berbasis media video animasi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi dalam bentuk peningkatan sebagai hasil dari pengalaman. Sejalan dengan pendapat Thursan Hakim dalam darmawan harefa dkk (2023) belajar merupakan suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia yang ditunjukkan dalam bentuk peningkatan kualitas serta kuantitas tingkah laku seperti di antaranya peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, ketrampilan, daya piker, serta berbagai kemampuan lainnya. Menurut Setiawati (2018) bahwa belajar tidak hanya sebatas membaca, mendengarkan, menulis, mengerjakan pekerjaan rumah dan mengerjakan tes saja, namun terjadi juga perubahan tingkah laku karena adanya aktivitas dalam proses pembelajaran, dimana dalam proses pembelajaran tersebut terdapat interaksi, berinteraksi secara aktif dengan lingkungan dan aktivitas tersebut yang bersifat permanen.

Belajar menurut Jaya (2019) adalah sebuah tahapan perubahan tingkah laku seseorang yang dinamis sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan unsur kognitif, afektif dan psikomotorik. Dengan kata lain, belajar merupakan proses dimana kemampuan sikap, pengetahuan dan konsep dapat dipahami, diterapkan dan digunakan untuk dikembangkan dan diperluas.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku secara permanen yang dilakukan individu sebagai hasil dari suatu pengalaman dan proses interaksi individu dengan lingkungannya.

b. Tujuan Belajar

Tujuan belajar bagi seseorang umumnya untuk mencapai suatu keterampilan, pengetahuan, maupun pengalaman. Menurut Slameto (2010) dalam darmawan harefa dkk (2023) tujuan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan. Tujuan belajar menurut Winkel (2009) dalam darmawan harefa dkk (2023) tujuan belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah perubahan yang relatif konstan dan berbekas.

Sejalan dengan pendapat Widayati (2004) tujuan belajar adalah tercapainya suatu kompetensi tertentu sesuai dengan yang telah dirumuskan. Kompetensi yang dicapai bisa berupa pengetahuan atau keterampilan. Tujuan dikatakan tercapai jika peserta didik dapat menguasai kompetensi tertentu seperti dirumuskan semula yang disebut sebagai standar kompetensi. Tujuan lain dapat tercapai sebagai akibat peserta didik menghadapi sistem lingkungan belajar mengajar. Tujuan tersebut dikenal sebagai tujuan pengiring atau efek pengiring, misalnya adalah berfikir kritis, tanggung jawab, disiplin, dan sebagainya. Jadi selain mencapai tingkat kompetensi tertentu peserta didik juga mencapai tujuan-tujuan pengiringnya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar adalah untuk mencapai suatu kompetensi tertentu yang telah ditetapkan serta mencapai tujuan pengiring lainnya. Belajar juga mampu membentuk seseorang agar memiliki kemampuan yang terampil sebagai bekal menjalani kehidupan dan mampu mengatasi permasalahan yang akan dihadapi.

c. Teori Belajar

Teori belajar merupakan suatu teori yang berkaitan dengan perubahan serta peningkatan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor seseorang diberbagai bidang yang terjadi akibat interaksi dengan lingkungannya. Jenis teori belajar menurut Rahmat (2019) ada 5, yaitu:

- a. Teori belajar behaviorisme atau behavioristik beranggapan bahwa seseorang dapat dikatakan belajar ditunjukkan dari perilaku yang dapat dilihat, bukan dari apa yang ada dalam pikirannya.
- b. Teori belajar kognitivisme lebih menekankan pada bagaimana proses atau upaya untuk mengoptimalkan kemampuan aspek rasional yang dimiliki seseorang.
- c. Teori belajar konstruktivisme memberikan keaktifan terhadap manusia untuk belajar menemukan sendiri pengetahuan dan hal lain yang diperlukan untuk mengembangkan dirinya sendiri.
- d. Teori belajar humanisme menyatakan bahwa bagian terpenting dalam proses pembelajaran adalah unsur manusianya.
- e. Teori belajar sosial menekankan pada proses pengamatan.

Wahab dan Rosnawati (2021) berpendapat mengenai 3 teori belajar, diantaranya:

- a. Teori belajar behavioristik yang menekankan perubahan perilaku sebagai hasil dari belajar atau pengalaman.
- b. Teori belajar kognitivisme yang menekankan pada bagaimana informasi diproses, memiliki perspektif bahwa peserta didik memproses informasi pelajaran melalui upaya mengorganisir, menyimpan, dan menemukan hubungan pengetahuan baru dengan yang sudah ada.
- c. Teori belajar konstruktivisme yang menekankan bahwa seseorang dalam belajar dapat terlibat secara langsung dengan aktif sehingga akan diingat lebih lama semua konsep.

Begitu juga menurut Darwis dan Mas'ud (2017) teori belajar secara umum dikelompokkan ke dalam 5 jenis, yaitu:

- a. Teori belajar behaviorisme memandang individu hanya dari sisi fenomena jasmaniah, dan mengabaikan aspek-aspek mental.
- b. Teori belajar kognitivisme mengacu pada wacana psikologi kognitif, yang didasarkan pada kegiatan kognitif dalam belajar.
- c. Teori belajar konstruktivisme menyatakan bahwa pengetahuan baru dikonstruksi sendiri oleh peserta didik secara aktif berdasarkan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya.

- d. Teori belajar humanisme memandang kegiatan belajar merupakan kegiatan yang melibatkan potensi psikis yang bersifat kognitif, afektif, dan konatif.
- e. Teori belajar gesalt menyatakan bahwa seseorang cenderung mempersepsikan apa yang terlihat dari lingkungannya sebagai kesatuan yang utuh.

Berdasarkan uraian di atas, dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori belajar konstruktivisme. Teori ini digunakan oleh peneliti karena teori konstruktivisme berhubungan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* yaitu pembelajaran yang menekankan pada peserta didik secara aktif dapat membangun pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki dalam proses pembelajaran. Menurut Sugrah (2019:160) konstruktivis mengasumsikan peserta didik membangun pengetahuan mereka sendiri berdasarkan interaksi dengan lingkungan mereka. Teori ini dapat menciptakan peserta didik yang aktif dalam pembelajaran dan pendidik yang kreatif.

2. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses interaksi antara peserta didik dan pendidik serta sumber belajarnya, menurut Sutrisno (2016) pembelajaran adalah kegiatan yang secara sistematis dirancang dan dilaksanakan dengan prosedur tertentu untuk melakukan pendekatan sebaik mungkin untuk tercapainya tujuan belajar yang sudah ditetapkan. Sistem Pendidikan Nasional dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 Depdiknas (2003) mendefinisikan mengenai pembelajaran, pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Proses pembelajaran idealnya terjadi interaksi antara pendidik dengan peserta didik. Karena pendidik dan peserta didik merupakan dua elemen yang berada pada lingkungan belajar dan memanfaatkan sumber belajar.

Pendapat Annaurotin (2022) mengatakan pembelajaran adalah sistem atau proses membelajarkan subjek didik atau pembelajaran yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik atau pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang telah disusun secara sistematis yang didalamnya terdapat interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya secara optimal.

b. Komponen Pembelajaran

Komponen pembelajaran adalah kumpulan dari beberapa item yang saling berhubungan satu sama lain yang merupakan hal penting dalam proses belajar mengajar di kelas. Menurut Pane dan Dasopang (2017) komponen pada kegiatan pembelajaran mempunyai hubungan yang kuat dan saling berinteraksi, sehingga jika salah satu komponen tidak terpenuhi, maka pembelajaran tidak efektif. Menurut Luthfi dan Nurmatin (2023) terdapat 7 komponen dalam pembelajaran di mana satu dengan yang lain saling terintegrasi, yaitu:

- 1) Tujuan pendidikan dan pengajaran
- 2) Peserta didik atau siswa
- 3) Tenaga pendidikan khususnya Pendidik
- 4) Perencanaan pengajaran sebagai segmen kurikulum
- 5) Strategi pembelajaran
- 6) Media pengajaran
- 7) Evaluasi pengajaran

Berdasarkan penjabaran di atas, peneliti menganalisis bahwa komponen belajar adalah item yang saling berkaitan yang digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Pembelajaran IPAS

a. Pengertian IPAS

IPAS merupakan mata pelajaran yang memiliki kepanjangan dari ilmu pengetahuan alam dan sosial. IPAS ini merupakan salah satu mata pelajaran yang terintegrasi dengan kurikulum merdeka, ciri khas dari kurikulum merdeka itu sendiri yaitu dengan adanya mata pelajaran IPAS. Menurut Sagendra, (2022) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau IPAS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Sejalan dengan itu Suhelayanti,(2023) mengemukakan.

IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum, yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran. IPA yang mempelajari tentang alam, pastinya juga sangat dengan kondisi masyarakat atau lingkungan, sehingga memungkinkan untuk diajarkan secara integratif. IPAS merupakan mata pelajaran yang ada pada struktur kurikulum merdeka.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah pembelajaran gabungan antara ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pembelajaran gabungan antara ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang ilmu pengetahuan alam dan sosial dalam kehidupan bermasyarakat agar dapat berinteraksi terhadap lingkungannya dengan baik.

b. Tujuan Pembelajaran IPAS

Tujuan pembelajaran IPAS pada kurikulum merdeka yaitu mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu, keterampilan inkuiri, serta pemahaman konsep pada peserta didik. Menurut Fadli dalam Sri Nuryani, dkk, (2023) Tujuan dari pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan pada keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya yang mengembangkan pengetahuan dan konsepnya pada pembelajaran. Pada pembelajaran IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap pengetahuan fenomena yang terjadi di sekitarnya. Menurut Sunendar (2022) terdapat 6 tujuan pembelajaran IPAS sebagai berikut :

- 1) Mengembangkan keterkaitan serta rasa ingin tahu sehingga siswa terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
- 2) Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
- 3) Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial siswa berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
- 4) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
- 6) Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik menjadi anggota suatu kelompok masyarakat, bangsa dan dunia. Sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan pendapat di atas mengenai tujuan pembelajaran IPAS peserta didik dapat mengembangkan kreativitas dan berperan aktif dalam melestarikan lingkungan di sekitarnya serta mengetahui kehidupan masyarakat yang berubah dari waktu ke waktu.

c. **Karakteristik Pembelajaran IPAS**

Pada saat pembelajaran IPAS tentunya memiliki karakteristik yang berbeda dengan mata pelajaran yang lainnya. Karakteristik tentunya berisikan tentang ciri- ciri yang ada di dalamnya. Karakteristik IPAS di dalam pembelajaran salah satunya yaitu berisikan tentang gambaran umum alam dan sosial dijadikan menjadi satu keterpaduan. Adapun menurut penjelasan Andreani & Gunansyah (2023) yang menjelaskan salah satu karakteristik IPAS yaitu selama pelaksanaan pembelajaran IPAS lebih memfokuskan pada kegiatan praktek. Implementasi IPAS yang salah satunya adalah materi IPA dimana dalam mata pelajaran tersebut lebih banyak tentang belajar memaknai alam dan kegiatan ilmiah yang tidak bisa dijelaskan dengan teori saja melainkan harus ada kegiatan yang relevan untuk mempelajarinya.

Sejalan dengan pendapat Aulia & Wandini (2023) yang menuturkan bahwa karakteristik Mata pelajaran IPS memiliki karakteristik sangat berkaitan dengan masalah sosial untuk diselesaikan di dalam lingkungan masyarakat. Pada saat implementasi kurikulum merdeka saat ini pembelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi satu menjadi IPAS yang tentunya menggabungkan dua karakteristik dari dua mata pelajaran yang berbeda.

Berdasarkan pemaparan diatas karakteristik pembelajaran IPAS yaitu lebih mengutamakan praktek daripada teori. Penggabungan dua mata pelajaran tentunya menuntut guru dalam melaksanakan pembelajaran secara inovatif dan kreatif. Karakteristik IPAS yang berisikan materi lebih konkret dari dua mata pelajaran yang berbeda tentunya menjadi hal yang baru dalam dunia pendidikan sehingga membutuhkan suatu hal yang baru dalam pelaksanaan pembelajaran.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat diartikan sebagai suatu perubahan pada diri seseorang yang dapat dilihat dan diukur dari pengetahuan, sikap, dan keterampilannya. Menurut Nurrita (2018) hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada peserta didik berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri peserta didik dengan adanya perubahan tingkah laku. Sejalan dengan pendapat Bima (2017) hasil belajar merupakan sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkap aspek proses berpikir (*cognitive domain*) juga dapat mengungkap aspek kejiwaan lainnya, yaitu aspek nilai atau sikap (*affective domain*) dan aspek keterampilan (*psychomotor domain*) yang melekat pada diri setiap individu peserta didik. Ini artinya melalui hasil belajar dapat terungkap secara holistik penggambaran pencapaian peserta didik setelah melalui pembelajaran.

Menurut Hamdan & Khader (2015) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan dasar untuk mengukur dan melaporkan prestasi akademik siswa, serta merupakan kunci dalam mengembangkan desain pembelajaran selanjutnya yang lebih efektif yang memiliki keselarasan antara apa yang akan dipelajari siswa dan bagaimana mereka akan dinilai.

Berdasarkan pernyataan para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil dari suatu evaluasi berisi sebuah informasi tentang pencapaian peserta didik selama proses pembelajaran yang memuat aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar juga dapat dilihat dari adanya perubahan tingkah laku setelah proses pembelajaran yang dilakukan seseorang.

b. Indikator Hasil Belajar

Menurut Moore (dalam Ricardo & Meilani, 2017) indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu:

- 1) Ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
- 2) Ranah efektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
- 3) Ranah psikomotorik, meliputi fundamental movement, generic movement, ordinative movement, creative movement.

Adapun indikator hasil belajar menurut Straus, Tetroe, & Graham (dalam Ricardo & Meilani, 2017) adalah:

- 1) Ranah kognitif memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi.
- 2) Ranah efektif berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.
- 3) Ranah psikomotorik, keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.

Berdasarkan indikator hasil belajar dapat disimpulkan yaitu mempunyai tiga ranah, 1. Kognitif, 2. Efektif, 3. Psikomotorik.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Setiap proses belajar mengajar selalu menghasilkan hasil belajar. Masalah yang dihadapi adalah sampai di tingkat mana prestasi (hasil) belajar yang dicapai. Hal tersebut menggambarkan bahwa yang dapat menjadi fokus bagi pendidik adalah bagaimana mengelola pembelajaran sehingga dapat mencapai tingkat hasil belajar yang diinginkan. Menurut Marlina (2021) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu ada faktor internal (minat, bakat, motivasi, dan cara belajar) dan faktor eksternal (lingkungan sekolah dan lingkungan keluarga).

Faktor-faktor menurut Asih dan Naga (2021) yaitu :

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh banyak faktor, yang dapat dikelompokkan menjadi faktor internal dan faktor eksternal. Motivasi, minat, kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh dan kondisi psikis seperti: kemandirian, kemampuan intelektual, emosional serta kondisi sosial, seperti: kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan merupakan faktor-faktor internal. Beberapa faktor eksternal seperti variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (direspon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat juga dapat mempengaruhi kesiapan, proses, dan hasil belajar peserta didik.

Syarifuddin (2011) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibagi menjadi dua, yaitu :

- a. Faktor internal
Faktor internal yang berasal dari diri peserta didik, antara lain: kondisi jasmani dan rohani, kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, minat, latihan dan kebiasaan belajar, motivasi pribadi dan konsep diri.
- b. Faktor eksternal
Faktor eksternal yang berasal dari luar diri peserta didik, antara lain: pendekatan belajar, kondisi keluarga, pendidik dan cara mengajarnya, kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial.

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik (internal) seperti kecerdasan, motivasi, dan minat. Serta faktor dari luar diri peserta didik (eksternal) seperti pola asuh orang tua, lingkungan tempat tinggal, dan lingkungan sekolah.

d. Macam-macam Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar. Menurut Howard Kingsley dalam Nana sudjana (2010) membagi tiga macam hasil belajar yakni: (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan

pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Adapun Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap, dan keterampilan motorik.

Menurut Tohirin (2006) menjelaskan bahwa jenis hasil belajar itu meliputi 3 (tiga) ranah atau aspek, yaitu ranah kognitif (cognitive domain), ranah afektif (affective domain), dan ranah psikomotor (psychomotor domain). Ketiga ranah tersebut juga dapat dijadikan indikator keberhasilan belajar peserta didik. Oleh karena itu, ketiga aspek tersebut juga harus menjadi indikator hasil belajar. Ketiga aspek tersebut tidak berdiri sendiri, tidak dapat dipisahkan dan saling menguatkan satu sama lain.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa Untuk mencapai hasil belajar yang ideal, kemampuan pendidik dalam membimbing belajar peserta didik sangat dituntut. Apabila guru dalam keadaan siap dan memiliki profesiensi (berkemampuan tinggi), harapan terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas akan tercapai.

5. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan proses pembelajaran hal ini dikarenakan model pembelajaran dijadikan sebagai perencanaan dalam menyusun pembelajaran agar lebih efektif. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan Ponidi dkk., (2021) bahwa model pembelajaran merupakan proses perencanaan yang digunakan oleh pendidik sebagai pedoman dalam proses pembelajaran. Menurut Isrok'atun (2018) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah pola desain pembelajaran, yang menggambarkan secara sistematis langkah demi langkah pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam mengonstruksi informasi, ide, dan membangun pola pikir untuk

mencapai tujuan pembelajaran. Darmadi (2017) menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan rancangan pola pembelajaran untuk menjadikan pembelajaran lebih terstruktur dan membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran agar lebih efektif sesuai dengan rancangan pembelajaran di kelas.

b. Macam-macam Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang paling banyak diterapkan dalam kelas dan cocok untuk digunakan dalam menerapkan kurikulum merdeka.

Menurut Arsyad & Fahira (2023) model-model pembelajaran tersebut antara lain.

1. Model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) merupakan model pembelajaran yang memulai atau berangkat dari sebuah proyek untuk memperoleh ilmu pengetahuan.
2. Model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) adalah pendekatan yang menanamkan pengetahuan baru kepada peserta didik dengan menghadirkan masalah di awal untuk dipecahkan oleh peserta didik.
3. Model pembelajaran berbasis inkuiri (*inquiry based learning*) adalah pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara mandiri mengajukan pertanyaan, melakukan penelitian atau penelusuran, mengikuti tes, atau penelitian untuk mendapatkan informasi yang mereka butuhkan.
4. Model pembelajaran penemuan (*discovery learning*) merupakan model pembelajaran yang menekankan pada proses memahami secara aktif dan mandiri suatu konsep materi untuk menarik kesimpulan.
5. Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah model pembelajaran kelompok dengan volume tertentu yang tujuannya untuk mendorong anggota kelompok mencapai hasil belajar yang maksimal. Dengan jenis model pembelajaran kooperatif yaitu Jigsaw, STAD, TGT, GI, NHT dan TPS (*Think Pair Share*).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan menggunakan model *cooperative learning* tipe *Think Pair Share (TPS)*. Model *Think Pair Share (TPS)* akan membantu mendukung hasil belajar peserta didik dengan kegiatan pembelajaran Berbasis media video animasi sehingga dapat menemukan pengalaman belajar yang bermakna.

6. Model *Think Pair Share (TPS)*

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif yaitu suatu model pembelajaran yang mengerjakan sesuatu secara berkelompok atau tim dengan saling membantu satu sama lainnya. Menurut Majid (2015) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan sebuah model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil atau tim. Selanjutnya, Menurut Rusman (2016) menambahkan bahwa pembelajaran kooperatif dilakukan melalui sharing antara peserta didik, sehingga dapat mewujudkan pemahaman bersama antara peserta didik itu sendiri. Selain itu Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen (tidak membedakan ras, agama dan jenis kelamin).

Selanjutnya Suprijono (2017) menambahkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan demokratisasi pembelajaran yang mengadopsi konsep gotong royong dan dapat diartikan juga sebagai sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dengan sesama peserta didik lainnya dalam tugas-tugas terstruktur.

Berdasarkan beberapa definisi para ahli di atas, maka dapat diberi kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik secara kelompok, yang berjumlah 4 sampai 6 peserta didik dengan struktur yang bersifat heterogen (tidak membedakan ras, agama dan jenis kelamin) dalam satu kelompok kecil atau tim. Peserta didik bekerja sama dalam kelompok kecil atau tim untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan, dan merupakan kegiatan yang dilakukan dengan cara berkelompok.

Selain itu dapat diartikan sebagai model pembelajaran yang rangkaian kegiatannya dilakukan oleh peserta didik dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama yang telah dirumuskan oleh Pendidik.

Adapun contoh pembelajaran kooperatif seperti *Jigsaw, Numbered Heads Together, Group Investigation, Two Stay Two Stray, Make A Match, Listening Team, Inside-Outside Circle, Point Counter Point, The Power Of Two, dan Think-Pair Share*. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang penulis pilih yaitu tipe *Think Pair Share (TPS)*. Model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share (TPS)* ialah salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk pola interaksi pada peserta didik serta merupakan cara yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik serta model pembelajaran ini menekankan peserta didik untuk berkerja sama dalam bentuk kelompok.

b. Pengertian Model *Think Pair Share (TPS)*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share (TPS)* dapat diartikan yaitu Thinking (berpikir) adalah memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mencari jawaban tugas secara mandiri, Pairing (berpasangan) adalah bertukar pikiran dengan teman sebangku dalam tim atau pasangan dalam kelompok kecil, Sharing (berbagi) adalah berdiskusi dengan pasangan lain. Menurut Shoimin (2018) menyatakan bahwa model pembelajaran Think Pair and Share adalah

suatu model pembelajaran kooperatif yang memberi siswa waktu untuk berfikir dan merespons saerta saling bantu satu sama lain.

Model yang tepat untuk membuat suasana kelas menjadi aktif ialah model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share (TPS)* hal ini dijelaskan oleh Riyanto (2012) berpendapat bahwa *Think Pair Share (TPS)* atau berpikir berpasangan berbagi adalah merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi peserta didik dan *Think Pair Share (TPS)* merupakan suatu model yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas menjadi lebih aktif dan tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Agar suasana kelas lebih aktif Pendidik harus dapat membawa peserta didik lebih aktif pada saat pembelajaran.

Hal ini dijelaskan oleh Huda (2015) bahwa model *Think Pair Share (TPS)* berarti memberikan waktu pada peserta didik untuk memikirkan jawaban dari pertanyaan atau permasalahan yang diberikan oleh Pendidik. Peserta didik saling membantu dalam menyelesaikan masalah tersebut dengan kemampuan yang dimiliki oleh masing-masing individu, setelah itu dibagikan atau dijelaskan hasil dari diskusinya di depan kelas kepada teman-teman atau kelompok lainnya dan di pandu juga Pendidik.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share (TPS)* yaitu model pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir dan berdiskusi atau bekerja sama dengan orang lain secara berpasangan yang heterogen (tidak membedakan ras, agama dan jenis kelamin) dalam memecahkan suatu permasalahan yang diberikan oleh Pendidik dan merumuskan ide-ide atau jawaban atas masalah yang dihadapi peserta didik secara individu maupun secara kelompok.

c. Karakteristik Model *Think Pair Share (TPS)*

Karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share (TPS)* menurut Julianto (2011) yaitu kelompok terbentuk dari peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Jika mungkin anggota kelompok terdiri dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan gender, penghargaan lebih menekankan pada kelompok daripada masing-masing individu, dibentuk secara berpasang-pasangan, serta peserta didik bertukar informasi antar peserta didik yang lainnya.

Selain pendapat di atas, terdapat pendapat lain menurut Emda (2014) ialah ciri utama pada model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share (TPS)* terdapat tiga karakteristik utamanya yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran, yaitu: (1) langkah Think (berpikir secara individual) Pada tahap think, Pendidik mengajukan suatu pertanyaan atau masalah yang dikaitkan dengan pelajaran, dan peserta didik diminta untuk berpikir secara mandiri mengenai pertanyaan atau masalah yang diajukan, (2) Pair (berpasangan dengan teman sebangku atau teman yang lain) Langkah kedua adalah Pendidik meminta para peserta didik untuk berpasangan dan mendiskusikan mengenai apa yang telah dipikirkan. Interaksi Setiap pasangan peserta didik saling berdiskusi mengenai hasil jawaban mereka sebelumnya sehingga hasil akhir yang didapat menjadi lebih baik, karena peserta didik mendapat tambahan informasi dan pemecahan masalah yang lain dan (3) Share (berbagi jawaban dengan pasangan lain atau seluruh kelas). Pada langkah akhir ini Pendidik meminta pasangan-pasangan tersebut untuk mempresentasikan hasil pemikiran mereka kepada peserta didik lain di depan kelas, sehingga materi yang diajarkan dapat mereka pahami.

Berdasarkan teori di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa karakteristik model pembelajaran tipe *Think Pair Share (TPS)* tidak mengharuskan peserta didik berpasangan dengan sesama jenis atau ras

mereka, tetapi mereka akan berpasangan dengan teman sebangkunya atau dengan pilihan dari Pendidik, peserta didik diarahkan untuk berpikir secara individual ketika Pendidik selesai memberikan pertanyaan, setelah selesai peserta didik diarahkan untuk berdiskusi dengan pasangannya untuk mencari jawaban menurut pendapatnya masing-masing, lalu peserta didik diarahkan kembali oleh Pendidik untuk menyampaikan hasil diskusi kelompoknya kepada kelompok lain di depan kelas.

d. Langkah-langkah Model *Think Pair Share (TPS)*

Langkah-langkah dalam pembelajaran *Think Pair Share (TPS)* sederhana, namun penting terutama dalam menghindari kesalahan-kesalahan kerja kelompok.

Menurut Kunandar (2011) Langkah-langkah model *Think Pair Share (TPS)* adalah sebagai berikut:

- 1) Berpikir (*Thinking*) :
yaitu Pendidik mengajukan pertanyaan atau isu yang terkait dengan pelajaran dan siswa diberi waktu untuk berpikir sendiri mengenai jawaban atau isu tersebut.
- 2) Berpasangan (*Pairing*) :
yakni Pendidik meminta kepada siswa untuk berpasangan dan mendiskusikan mengenai apa yang telah dipikirkan. Interaksi selama periode ini dapat menghasilkan jawaban bersama jika suatu isu khusus telah diidentifikasi. Biasanya Pendidik mengizinkan tidak lebih dari 4 atau 5 menit untuk berpasangan.
- 3) Berbagi (*Sharing*) :
yakni Pendidik meminta pasangan pasangan tersebut untuk berbagi atau bekerja sama dengan kelas secara keseluruhan mengenai apa yang telah mereka bicarakan. Langkah ini akan menjadi efektif jika Pendidik berkeliling kelas dari pasangan yang satu ke pasangan yang lain sehingga seperempat atau separuh dari pasangan-pasangan tersebut memperoleh kesempatan untuk melapor.

Sejalan dengan pendapat Shoimin (2018) menyatakan bahwa adapun langkah-langkah model pembelajaran *Think Pair Share* yaitu:

- 1) Tahap satu, *Think* (berpikir)
Pada tahap ini Pendidik memberikan pertanyaan yang terkait dengan materi pelajaran. Proses TPS dimulai pada saat ini yaitu

Pendidik mengemukakan pertanyaan yang menggalakkan berpikir seluruh kelas. Pertanyaan ini hendaknya berupa pertanyaan terbuka yang memungkinkan dijawab dengan berbagai macam jawaban.

2) Tahap dua, *Pair* (berpasangan)

Pada tahap ini siswa berfikir secara individu. Pendidik meminta kepada siswa untuk berpasangan dan mulai memikirkan pertanyaan atau masalah yang diberikan Pendidik dalam waktu tertentu. Lamanya waktu ditetapkan berdasarkan pemahaman Pendidik terhadap siswanya, sifat pertanyaannya, dan jadwal pembelajaran. Siswa disarankan untuk menulis jawaban atau pemecahan masalah hasil pemikirannya.

3) Tahap tiga, *Share* (berbagi)

Pada tahap ini siswa secara individu mewakili kelompok atau berdua maju bersama untuk melaporkan hasil diskusinya seluruh kelas. Pada tahap terakhir ini siswa seluruh kelas akan memperoleh keuntungan dalam bentuk mendengarkan berbagai ungkapan mengenai konsep yang sama dinyatakan dengan cara yang berbeda oleh individu yang berbeda.

Berdasarkan pendapat di atas, langkah-langkah dalam model pembelajaran *Think Pair Share* yaitu terdapat tiga tahap : tahap 1 berpikir (*think*) tahap 2 membandingkan (*pair*) dan tahap 3 membagikan (*share*) dengan cara Pendidik meminta peserta didik untuk memikirkan suatu topik, berpasangan dengan peserta didik lain, kemudian berbagi ide dengan seluruh kelas. Adanya kegiatan berpikir-berpasangan-berbagi dalam metode think- pair share memberi banyak keuntungan. Peserta didik secara individual dapat mengembangkan pemikirannya masing-masing karena adanya waktu berpikir (*think time*) sehingga kualitas jawaban Peserta didik juga dapat meningkat.

e. Kelebihan Model *Think Pair Share* (TPS)

Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Think Pair Share*

Menurut Kurniasih dan Sani (2016) berikut kelebihan dari model pembelajaran *Think Pair Share*.

1. Model ini dengan sendirinya memberikan kesempatan yang banyak kepada Peserta Didik untuk berfikir, menjawab, dan saling membantu satu sama lain.
2. Adanya kemudahan interaksi sesama Peserta Didik. Lebih mudah dan cepat membentuk kelompoknya. Antara sesama

- Peserta Didik dapat belajar dari Peserta Didik lain serta saling menyampaikan idenya untuk didiskusikan sebelum disampaikan di depan kelas.
3. Pemecahan masalah dapat dilakukan secara langsung dan Peserta Didik dapat memahami suatu materi secara berkelompok dan saling membantu antara satu dengan yang lainnya, membuat kesimpulan (diskusi) serta mempresentasikan di depan kelas sebagai salah satu langkah evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
 4. Memungkinkan Peserta Didik untuk merumuskan dan mengajukan pertanyaan- pertanyaan mengenai materi yang diajarkan karena secara tidak langsung memperoleh contoh pertanyaan yang diajukan oleh Pendidik, serta memperoleh kesempatan untuk memikirkan materi yang diajarkan.
 5. Pelaksanaan model pembelajaran ini menuntut Peserta Didik menggunakan waktunya untuk mengerjakan tugas-tugas atau permasalahan yang diberikan oleh Pendidik diawal pertemuan sehingga diharapkan Peserta Didik mampu memahami materi dengan baik sebelum Pendidik menyampaikannya pada pertemuan selanjutnya.
 6. Dengan pembelajaran *TPS* ini dapat diminimalisir peran sentral Pendidik, sebab semua Peserta Didik akan terlibat dengan permasalahan yang diberikan oleh Pendidik.

Berdasarkan pendapat di atas terdapat enam kelebihan dalam model ini yaitu terdapat banyak kesempatan peserta didik dalam berinteraksi dan memecahkan masalah dengan mengefisiensi waktu serta terpusatnya pembelajaran pada peserta didik.

f. Kekurangan Model *Think Pair Share (TPS)*

Selain beberapa kelebihan model pembelajaran *Think Pair Share* menurut Kurniasih dan Sani (2016) mempunyai beberapa kelemahan, diantaranya:

1. Membutuhkan koordinasi secara bersamaan dan berbagi aktivitas. Serta membutuhkan perhatian khusus dalam penggunaan ruangan kelas.
2. Jumlah Peserta Didik yang ganjil berdampak pada saat pembentukan kelompok, karena ada satu Peserta Didik tidak mempunyai pasangan.
3. Ketidaksesuaian antara waktu yang direncanakan dengan pelaksanaannya.
4. Mengubah kebiasaan Peserta Didik belajar dari yang dengan cara mendengarkan ceramah diganti dengan belajar berfikir

- memecahkan masalah secara kelompok, hal ini merupakan kesulitan sendiri bagi Peserta Didik.
5. Sangat sulit diterapkan di sekolah yang rata-rata kemampuan Peserta Didiknya rendah dan waktu yang terbatas.
 6. Jumlah kelompok yang terbentuk banyak dan Sejumlah Peserta Didik bingung, sebagian kehilangan rasa percaya diri, saling mengganggu antar Peserta Didik karena baru tahu model *TPS*.

Berdasarkan pendapat di atas terdapat enam kekurangan dalam model ini yaitu dalam penggunaan ruang kelas serta jumlah peserta didik yang disarankan untuk genap lalu mengubah terpusatnya proses pembelajaran ke peserta didik, dan banyaknya kelompok yang terbentuk.

7. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses pembelajaran. Menurut Latuheru (1988) dalam Hasan, dkk (2021) media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (pendidik maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik atau warga belajar).

Menurut Nurfadhillah (2021) media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu pendidik dalam memperkaya wawasan peserta didik, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh pendidik maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat peserta didik untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dapat menjadi stimulasi bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Menurut Moto (2019) media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar-mengajar, serta

menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, dan segala sesuatu yang digunakan baik benda maupun lingkungan yang berada di sekitar peserta didik yang dapat dimanfaatkan pelajar dalam proses pembelajaran. Kemudian menurut Nurrita (2018) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Menurut Fadilah, dkk (2023) Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karena saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar, contohnya seperti Media Visual, Media Audio, Media Audio Visual. Adapun contoh dari media-media tersebut yaitu:

1. Media Visual.
Berupa Gambar atau Foto, Grafik, Peta dan Globe, serta Bagan.
2. Media Audio
Berupa Radio, Podcast, Story telling, Lagu
3. Media Audio Visual
Berupa Film, Video, Pertunjukan/drama, Televisi

Menurut Saptomo (2018) jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut.

1. Media visual diam contohnya buku teks, modul, foto, diagram, bagan, dan grafik.
2. Media pameran adalah jenis media yang memiliki bentuk dua atau tiga dimensi. Contohnya poster, realia, grafis, dan model.
3. Media proyeksi diam adalah media visual yang memproyeksikan pesan melalui sebuah alat yang mampu

- memproyeksikan berbagai pesan melalui alat yang mampu memproyeksikan berbagai pesan dalam bentuk tulisan, gambar, angka, atau grafis.
4. Media audio adalah media yang menyampaikan pesannya ditangkap dengan indera pendengaran saja. Pesan yang bisa disampaikan adalah dalam bentuk kata-kata, musik, dan sound effect.
 5. Media video gambar bergerak yang disertai dengan unsur suara dapat ditayangkan melalui media video.
 6. Media multimedia adalah suatu sistem penyampaian pesan menggunakan berbagai jenis bahan pengajaran yang membentuk suatu unit atau paket. Contohnya berupa wordwall.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa jenis media terbagi menjadi: media visual diam, media pameran, media proyeksi diam, media audio, media video, dan media multimedia. Pada penelitian ini menggunakan media video gambar bergerak berupa video animasi.

8. Media Pembelajaran Video Animasi

a. Pengertian Media Video Animasi

Media video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video atau film. Pengertian media video animasi menurut Laily Rahmayanti (2016) mengemukakan bahwa “Media video animasi adalah media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi”. Adapun pengertian media video animasi menurut Husni (2021) mengemukakan bahwa “Video animasi adalah pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara pecakapan atau dialog dan suara-suara lainnya.” Selain itu Johari dkk (2014) yang menyatakan bahwa “Media animasi merupakan pergerakan sebuah objek atau

gambar sehingga dapat berubah posisi. Selain pergerakan objek dapat mengalami perubahan bentuk dan warna..”

Dari beberapa teori diatas yang mendefinisikan tentang pengertian media video animasi, dapat ditarik kesimpulan bahwa media video animasi adalah media pembelajaran berupa video yang dilengkapi dengan audio dan gambar yang bergerak. Media video animasi dapat dijadikan salah satu media pembelajaran yang membantu peserta didik untuk menambah semangat dalam belajar, mempermudah memahami materi ajar dan memotivasi peserta didik untuk belajar

b. Kelebihan Media Video Animasi

Kelebihan media video animasi yaitu seperti yang dijelaskan oleh Sobron (2019) menyatakan bahwa “Penggunaan media komunikasi yang lebih dari satu dapat memudahkan pendidik dalam pemberian materi secara langsung kepada siswa melalui video ataupun rekaman. Sehingga apabila ada materi yang sulit dipahami oleh seorang siswa, maka ia dapat membuka kembali rekaman video yang telah dibagikan oleh pendidiknya.”

Selanjutnya kelebihan yang dimiliki oleh media video animasi menurut Widiyasanti Margareta (2018:13) menjelaskan bahwa “Dari tampilan video-video tokoh pahlawan, dapat dijadikan sebagai oleh siswa. Sehingga video animasi ini juga berfungsi sebagai media dalam pembentukan karakter siswa. Hal ini dikarenakan saat menonton video animasi tersebut, siswa akan memahami pesan yang terkandung dalam video, dan secara tidak langsung siswa telah berperan secara aktif dalam proses belajar mengajar.”

Sebagaimana yang dijelaskan oleh (Nuswantoro & Vicky Dwi Wicaksono 2019) menyatakan bahwa “Kelebihan dari media video animasi ini yaitu file berbentuk .mp4. sehingga hal tersebut dapat

mempermudah penggunaanya karena dapat ditonton di laptop maupun komputer. Untuk proses penyebarannya sendiri justru lebih mudah yaitu menggunakan smartphone. Tentunya hal ini sangat memudahkan penggunaanya karena dapat dengan mudah dibawa kemana pun dan untuk pengunduhannya juga dimudahkan sebab telah disediakan link youtubenanya.” Sejalan dengan itu, Jadi, media video animasi ini sangat mendukung untuk bisa dipakai menjadi media pendukung pembelajaran daring untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.“

c. Kekurangan Media Video Animasi

Selain kelebihan, media pembelajaran memiliki kekurangan. Kekurangan media pembelajaran video animasi berdasarkan Nuswantoro and dan Vicky Dwi Wicaksono (2019) menjelaskan bahwa “Media video animasi juga terdapat kekurangan yaitu penggunaanya harus mempunyai laptop, komputer dan proyektor. Selain itu juga, dalam pembuatan video animasi membutuhkan waktu yang cukup lama dikarenakan pengerjaannya yang cukup rumit sehingga banyak menghabiskan waktu. Dalam proses pembuatannya biasanya membutuhkan bantuan dari aplikasi adobe premiere pro dan audacity guna memperoleh hasil dubbing yang sempurna. Sehingga pada akhirnya, hasil akhir dari video akan jauh lebih maksimal”

Adapun pendapat lain tentang kekurangan media video animasi yaitu menurut (Husni 2021) menjelaskan bahwa :

- 1) Memerlukan software khusus untuk membukanya
- 2) Memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Sama hal nya dengan yang dikemukakan oleh Johari (2014) bahwa kekurangan media video animasi adalah :

- 1) Hanya dapat dipergunakan dengan bantuan media computer dan memerlukan bantuan proyektor dan speaker saat digunakan pada proses pembelajaran di kelas.

- 2) Memerlukan waktu yang cukup panjang pada proses pembuatan sampai terciptanya video pembelajaran.
- 3) Memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi memiliki kekurangan, diantaranya yaitu, Media video animasi memerlukan waktu yang lama untuk terciptanya suatu video. Belum semua pendidik bisa menggunakan media video animasi ini. Memerlukan software untuk membuat videonya agar hasilnya bagus dan laptop, Media video animasi membutuhkan bantuan media lainnya untuk menambah hasil yang bagus agar motivasi belajar siswa meningkat.

d. Langkah-langkah Penggunaan Media Video Animasi

Adapun langkah-langkah menurut Ika Parma Dewi, dkk, (2021) dalam membuat video animasi adalah sebagai berikut :

- 1) Tentukan Konsep
Langkah pertama dalam membuat video animasi pembelajaran adalah menentukan konsep yang ingin Anda jelaskan. Konsep tersebut haruslah sesuai dengan tujuan Anda dalam membuat video. Setelah itu, Anda dapat merancang skenario dan alur cerita yang akan digunakan dalam video.
- 2) Membuat Naskah
Langkah selanjutnya adalah membuat naskah. Naskah adalah rancangan tulisan yang berisi konten atau informasi yang ingin disampaikan dalam video animasi. Naskah juga berisi dialog dan adegan yang akan dianimasikan. Pastikan naskah yang dibuat mudah dimengerti dan tidak terlalu rumit.
- 3) Membuat Storyboard
Setelah membuat naskah, langkah selanjutnya adalah membuat storyboard sebagai landasan dasar visualisasi video animasi pembelajaran yang akan dibuat. Storyboard adalah gambar-gambar berurutan yang mewakili adegan dalam naskah. Storyboard membantu untuk memvisualisasikan adegan dan memudahkan dalam mengatur komposisi gambar serta durasi setiap adegan. Pastikan storyboard dibuat dengan detail dan mudah dimengerti. Storyboard juga membantu untuk menghemat waktu dan biaya produksi dalam pembuatan video animasi.

- 4) Pilih Animasi dan Gambar
Setelah storyboard selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah memilih animasi dan gambar yang akan digunakan dalam video. Pastikan animasi dan gambar tersebut sesuai dengan konsep dan tujuan Anda dalam membuat video.
- 5) Tambahkan Narasi
Langkah selanjutnya adalah menambahkan narasi ke dalam video. Pastikan narasi tersebut sesuai dengan konsep dan tujuan Anda dalam membuat video dan tidak keluar dari konsep, naskah maupun storyboard yang telah dibuat.
- 6) Sunting dan Revisi
Setelah video selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah melakukan suntingan dan revisi. Pastikan video telah memenuhi tujuan dan konsep yang ingin Anda sampaikan. Perhatikan setiap detail yang ada pada video tersebut, dan sesuaikan dengan poin-poin yang telah dirancang.
- 7) Publikasikan
Langkah terakhir dalam membuat video animasi pembelajaran adalah mempublikasikan video.

Selanjutnya, Menurut Sumarno (2021) langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media video animasi adalah :

- 1) Tahap persiapan
Hal pertama yang dilakukan oleh pendidik pada tahap persiapan yaitu: (a) menyusun rencana kegiatan pembelajaran (b) pendidik meninjau petunjuk penggunaan media video animasi (c) pendidik mempersiapkan dan mengatur peralatan media video yang dipakai.
- 2) Tahap pelaksanaan / penyajian
Pada tahap ini yang harus diperhatikan oleh pendidik dalam penggunaan media video adalah : (a) pendidik memastikan semua peralatan media video telah lengkap dan siap dipakai (b) pendidik memastikan bahwa media video animasi yang digunakan terdapat penjelasan mengenai tujuan-tujuan pembelajaran yang akan dicapai (c) menjelaskan materi pelajaran kepada siswa selama proses pembelajaran (d) menghindari hal-hal yang dapat mengganggu konsentrasi siswa.
- 3) Tahap tindak lanjut
Tahap ini dilakukan agar peserta didik mampu memantapkan pemahaman mengenai materi pembelajaran yang telah disimak melalui media video animasi. Selanjutnya tahap tindak lanjut ini bertujuan untuk mengukur efesiensi pembelajaran yang telah dilakukan.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Winda Dela Arindy dkk., (2023). Hasil penelitian ini yaitu terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Think Pair Share* Berbasis media Audio Visual terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPA. Persamaan dari penelitian ini yaitu sama sama membahas tentang pengaruh penerapan model *Think Pair Share (TPS)* terhadap hasil belajar. Perbedaan penelitian ini yaitu penelitian ini menggunakan peserta didik kelas V sedangkan penulis menggunakan peserta didik kelas IV.
- b. Miftah Wati Editia dkk., (2020). Hasil penelitian ini yaitu penggunaan Pembelajaran *Think Pair Share (TPS)* Berbasis Media Ultrasi berpengaruh terhadap hasil belajar PKN peserta didik. Persamaan dari penelitian ini yaitu sama sama membahas tentang pengaruh penerapan model *Think Pair Share (TPS)* terhadap hasil belajar. Perbedaan penelitian ini yaitu penelitian ini menggunakan mata pelajaran PKN sedangkan penulis menggunakan mata pelajaran IPAS, penelitian ini tidak menggunakan media video animasi. kecerdasan intrapersonal tinggi prestasi belajarnya lebih baik dibandingkan peserta didik yang memiliki kecerdasan intrapersonal rendah.
- c. L dkk., (2017). Hasil dari penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe Think, Pair, Share (*TPS*) dapat meningkatkan hasil belajar IPS di kelas IV sekolah dasar. Persamaan dari penelitian ini yaitu sama sama membahas tentang pengaruh penerapan model *Think Pair Share (TPS)* terhadap hasil belajar. Perbedaan penelitian ini yaitu penelitian ini tidak menggunakan media video animasi.
- d. Lina Rohmatun Nisa (2023). Hasil penelitian ini berpengaruh positif dan signifikan antara penggunaan media animasi terhadap hasil

belajar subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan. Persamaan dari penelitian ini yaitu sama sama membahas tentang penggunaan media video animasi, terhadap hasil belajar. Perbedaan penelitian ini yaitu penelitian ini tidak menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share (TPS)* , serta peserta didik yang digunakan yaitu kelas V sedangkan penulis menggunakan kelas IV.

- e. Nur Ilmi dkk., (2021). Hasil penelitian ini adalah penggunaan media video animasi berpengaruh secara signifikan mengalami peningkatan pada peserta didik kelas V SD Inpres Banga Banga Kabupaten Barru terhadap kemampuan menulis karangan narasi. Persamaan dari penelitian ini yaitu sama sama membahas tentang penggunaan media video animasi. Perbedaan penelitian ini yaitu penelitian ini tidak menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share (TPS)*, serta sampel yang digunakan yaitu kelas V sedangkan penulis menggunakan kelas IV, dan menggunakan mata pelajaran bahasa indonesia sedangkan penulis menggunakan IPAS.

C. Kerangka Berpikir

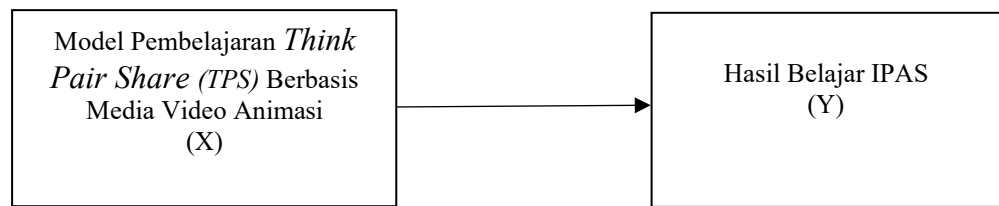
Kerangka berpikir diperlukan agar arah penelitian lebih jelas. Menurut Sekaran dalam Sugiyono (2015) mengemukakan bahwa kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai hal yang penting jadi dengan demikian maka kerangka berpikir adalah sebuah pemahaman yang melandasi pemahaman-pemahaman yang lainnya, sebuah pemahaman yang paling mendasar dan menjadi pondasi bagi setiap pemikiran atau suatu bentuk proses dari keseluruhan dari penelitian yang akan dilakukan. Kerangka berpikir pada penelitian ini mengacu pada teori belajar Konstruktivisme,

Hasil belajar merupakan dasar untuk mengukur dan melaporkan prestasi akademik siswa, serta merupakan kunci dalam mengembangkan desain

pembelajaran selanjutnya yang lebih efektif yang memiliki keselarasan antara apa yang akan dipelajari siswa dan bagaimana mereka akan dinilai. Namun berdasarkan observasi awal dikelas, ditemukan fenomena hasil belajar peserta didik saat ini sangat rendah karena dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satu faktornya adalah oleh pendidik yang kurang mengoptimalkan penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran sebagai stimulus peserta didik di dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi penulis memilih Model pembelajaran Think Pair and Share akan memberikan waktu untuk berfikir dan merespons saerta saling bantu satu sama lain. Model pembelajaran *TPS* ini bertujuan untuk mempermudah dalam pengelolaan informasi, komunikasi, dan mengembangkan cara berpikir peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Adapun langkah-langkah model *TPS* yaitu Tahap satu, *Think* (berpikir), Tahap dua, *Pair* (berpasangan) dan Tahap tiga, *Share* (berbagi). Serta dengan dibantu menggunakan media video animasi dalam proses pembelajaran, karena Media video animasi yaitu media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi sehingga peserta didik mudah memahami materi yang disampaikan dan mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi yang hendak dicapai.

Kerangka pikir dalam penelitian ini berfokus pada bagaimana penulis memiliki pikiran bahwa hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV akan meningkat jika diberikan perlakuan model pembelajaran *Think Pair Share (TPS)* dengan berbasis media video animasi dengan didukung oleh teori teori sebelumnya. Hubungan antar variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada kerangka pikir berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan :

X : Variabel Bebas

Y : Variabel Terikat

D. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2019) hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan dan kerangka pikir, maka peneliti menetapkan hipotesis yaitu “Terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran *Think Pair Share (TPS)* Berbasis media video animasi terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Krawangsari Tahun pelajaran 2024/2025”.

III. METODE PENELITIAN

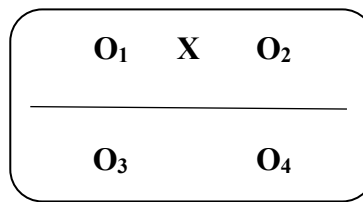
A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, sedangkan jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan dengan sengaja oleh peneliti melalui pemberian perlakuan tertentu pada subjek untuk mengamati akibat yang timbul (Priadana, 2021). Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi experimental design*). *Quasi experimental design* mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Pratama dan Pitriani, 2021). *Quasi experimental design* terdiri dari dua macam yaitu *time series design* dan *nonequivalent control group design*.

2. Desain Penelitian

Desain pada penelitian ini yaitu desain *Nonequivalent Control Group Design*. Desain penelitian ini adalah desain kuasi eksperimen dengan melihat perbedaan *Pretest* maupun *posttest* antar kelas eksperimen dan kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberikan perlakuan berupa penggunaan model *Think Pair Share* Berbasis media video animasi, sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dengan media audio visual. Desain penelitian *non-equivalent control group design* dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan:

X = Perlakuan penggunaan model pembelajaran *Think Pair Share*
Berbasis media video animasi

O₁ = Nilai *Pretest* kelompok eksperimen

O₂ = Nilai *Posttest* kelompok eksperimen

O₃ = Nilai *pretest* kelompok kontrol

O₄ = Nilai *Posttest* kelompok kontrol

Sumber: Sugiyono 2019

B. Setting Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Krawangsari yang berjumlah 53 yaitu 27 peserta didik kelas IVA dan 26 peserta didik kelas IVB

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Krawangsari

3. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap di kelas IV tahun pelajaran 2024/2025.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini. Langkah-langkah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menyiapkan surat izin penelitian pendahuluan dan melaksanakan penelitian pendahuluan ke SD Negeri 2 Krawangsari. Seperti melakukan observasi dan studi dokumentasi untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas, dan peserta didik.
2. Memilih kelompok subjek untuk dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol.
3. Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpulan data berupa tes dalam bentuk pilihan ganda.
4. Menguji coba instrument tes di SD Negeri 1 Jatimulyo.
5. Menganalisis data uji coba instrumen yang diperoleh, untuk memperoleh uji validitas dan Reliabelitas instrumen penelitian.
6. Memberikan *Pretest* pada peserta didik di kelas eksperimen.
7. Melakukan proses pembelajaran dengan memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share* Berbasis media video animasi.
8. Memberikan *Posttest* pada peserta didik di kelas eksperimen.
9. Memberikan *Pretest* pada peserta didik di kelas kontrol.
10. Melakukan proses pembelajaran dengan memberikan perlakuan pada kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning*.
11. Memberikan *Posttest* pada peserta didik di kelas kontrol.
12. Menganalisis data hasil tes dengan menghitung perbedaan antara hasil *Pretest* dan *Posttest*.
13. Menginterpretasi data hasil penelitian dan Menyusun laporan hasil penelitian.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan dari subjek/objek yang akan diteliti. Sugiyono (2019) mengartikan populasi sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan

kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Krawangsari.

Tabel 2. Populasi Peserta Didik Kelas IV

Kelas	Banyak Peserta Didik		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
IV A	12	15	27
IV B	10	16	26
Jumlah			53

Sumber: Dokumen pendidik kelas IV SDN 2 Krawangsari Tahun Pelajaran 2024/2025

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian dari subjek populasi yang diteliti dan mampu mewakili populasi. Menurut Sugiyono (2019), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini teknik sampel yang digunakan adalah teknik sampel jenuh (total sampling), Sugiyono (2019) mengemukakan bahwa sampel jenuh yaitu teknik penentuan sampel dengan cara mengambil seluruh anggota populasi digunakan atau sampel.

Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV A berjumlah 27 orang peserta didik dan IV B berjumlah 26 orang peserta didik, sehingga jumlah sampel keseluruhan berjumlah 53 peserta didik. Kriteria yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan melihat rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik. Pada saat menentukan sampel dalam pelaksanaannya peneliti meminta bantuan pihak sekolah, yaitu masing-masing wali kelas IV yang memahami karakteristik peserta didik di sekolah tersebut sehingga dipilih satu kelas eksperimen (IV B) dan satu kelas kontrol (IV A).

E. Variabel Penelitian

Sebuah penelitian harus memiliki variabel, baik berupa variabel bebas maupun variabel terikat. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu:

1. Variabel Bebas (*independent*)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Think Pair Share* Berbasis media video animasi (X).

2. Variabel Terikat (*dependent*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN (Y).

F. Definisi Konseptual dan Operasional

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah:

- a. Model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share (TPS)* dapat diartikan yaitu *Thinking* (berpikir) adalah memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mencari jawaban tugas secara mandiri, *Pairing* (berpasangan) adalah bertukar pikiran dengan teman sebangku dalam tim atau pasangan dalam kelompok kecil, *Sharing* (berbagi) adalah berdiskusi dengan pasangan lain. Menggunakan Media video animasi yang merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video atau film.

- b. Hasil belajar merupakan sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkap aspek proses berpikir (*cognitive domain*) juga dapat mengungkap aspek kejiwaan lainnya, yaitu aspek nilai atau sikap (*affective domain*) dan aspek keterampilan (*psychomotor domain*) yang melekat pada diri setiap individu peserta didik. Ini artinya melalui hasil belajar dapat terungkap secara holistik penggambaran pencapaian peserta didik setelah melalui pembelajaran.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

- a. Model pembelajaran *Think Pair Share (TPS)* adalah model pembelajaran yang menciptakan pembelajaran yang aktif dan merupakan pembelajaran diskusi, Model pembelajaran Think Pair and Share adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang memberi siswa waktu untuk berfikir dan merespons saerta saling bantu satu sama lain. Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Think Pair Share (TPS)* yaitu:

- 1) Tahap satu, *Think* (berpikir)

Pada tahap ini Pendidik memberikan pertanyaan yang terkait dengan materi pelajaran. Proses TPS dimulai pada saat ini yaitu Pendidik mengemukakan pertanyaan yang menggalakkan berpikir keseluruhan kelas. Pertanyaan ini hendaknya berupa pertanyaan terbuka yang memungkinkan dijawab dengan berbagai macam jawaban.

- 2) Tahap dua, *Pair* (berpasangan)

Pada tahap ini siswa berfikir secara individu. Pendidik meminta kepada siswa untuk berpasangan dan mulai memikirkan pertanyaan atau masalah yang diberikan Pendidik dalam waktu tertentu. Lamanya waktu ditetapkan berdasarkan pemahaman Pendidik terhadap siswanya, sifat pertanyaannya, dan jadwal

pembelajaran. Siswa disarankan untuk menulis jawaban atau pemecahan masalah hasil pemikirannya.

3) Tahap tiga, *Share* (berbagi)

Pada tahap ini siswa secara individu mewakili kelompok atau berdua maju bersama untuk melaporkan hasil diskusinya keseluruhan kelas. Pada tahap terakhir ini siswa seluruh kelas akan memperoleh keuntungan dalam bentuk mendengarkan berbagai ungkapan mengenai konsep yang sama dinyatakan dengan cara yang berbeda oleh individu yang berbeda.

- b. Hasil belajar yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV. Hasil belajar tersebut berupa nilai yang diperoleh dari hasil *Pretest* dan *Posttest* pada soal pilihan ganda yang telah disediakan. Adapun indikator yang digunakan pada hasil belajar peserta didik menggunakan indikator pada ranah kognitif atau pengetahuan. Dengan level kognitif yaitu C4, C5 dan C6.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan tes terdiri dari observasi dan Soal Pilihan Ganda.

a. Observasi

Menurut Data (2019) observasi merupakan sebuah pengamatan secara langsung terhadap suatu objek yang ada di lingkungan. Observasi menurut Sutrisno Hadi dalam Sugiyono (2019) merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan

ingatan. Yaitu melihat secara langsung aktivitas belajar peserta didik, kemudian penulis juga melakukan observasi dengan menggunakan lembar observasi yang disediakan. Lembar observasi ini berisi sintaks model TPS dengan bantuan media video animasi pada masing-masing tahapannya yang dinilai oleh observer dalam hal ini yaitu penulis. Untuk mempermudah kegiatan observasi, penulis Menyusun kisi kisi sebagai berikut :

Tabel 3. Kisi-Kisi Observasi Model Pembelajaran TPS

No	Aspek yang diamati	Indikator penilaian
1	Think (Berpikir Mandiri)	Peserta didik menganalisis permasalahan yang diberikan guru
		Peserta didik mengemukakan ide atau solusi berdasarkan pemahamannya
		Peserta didik menuliskan hasil pemikiran dengan bahasa sendiri
2	Pair (Diskusi Berpasangan)	Peserta didik membandingkan jawaban dengan pasangan
		Peserta didik menyimpulkan hasil diskusi bersama pasangan
		Peserta didik memberikan alasan atas jawaban yang dipilih
3	Share (Berbagi ke Kelas)	Peserta didik menyampaikan hasil diskusi secara lisan
		Peserta didik menanggapi pendapat kelompok lain secara logis
		Peserta didik mempertahankan pendapat dengan alasan yang tepat

Sumber : Analisis Penulis

Berdasarkan Tabel 3 diatas (data lengkap terdapat pada lampiran 11 halaman 106).

b. Pilihan Ganda

Menurut Arikunto (2018) Menyebutkan bahwa tes pilihan ganda adalah tes yang jawabannya telah disediakan, sehingga peserta tes

tinggal memilih satu jawaban yang benar. Bentuk ini banyak digunakan karena praktis dalam pelaksanaan dan pengolahan hasilnya. Pada penelitian ini tes digunakan dengan jumlah soal 25. Teknik tes ini digunakan untuk mencari data mengenai hasil belajar IPAS pada peserta didik. (data lengkap terdapat pada lampiran 10 halaman 100)

2. Non tes

Teknik non tes yang digunakan dalam penelitian ini Adalah Dokumentasi, Dokumentasi merujuk pada metode yang digunakan untuk menggambarkan data dan informasi dalam berbagai format, seperti buku, arsip, angka, gambar, laporan, dan keterangan, yang berperan penting dalam mendukung penelitian. Dalam konteks ini, peneliti akan menghimpun berbagai dokumen yang relevan dengan isu yang diteliti. Menurut Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya dari seseorang. Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang nilai Sumatif Tengah Semester (STS) semester ganjil peserta didik tahun pelajaran 2024/2025. Selain itu, teknik ini juga digunakan untuk memperoleh gambar/foto peristiwa saat kegiatan penelitian (data lengkap terdapat pada lampiran 27 hal 135).

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Salah satu tujuan dibuatnya instrumen penelitian adalah untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap mengenai hal-hal yang ingin diteliti. Instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes. Kisi-kisi instrument tes disusun berdasarkan materi pembelajaran IPAS yang telah ditentukan. Berikut ini kisi-kisi Instrumen tes yang akan diujikan sebagai berikut.

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Tes

Tujuan Pembelajaran	Indikator soal	Level Kognitif	No Soal	
			Diajukan	Dipakai
Peserta didik dapat menganalisis, mengkategorikan kebutuhan sehari hari berdasarkan waktunya dan menyimpulkan perbedaan kebutuhan dan keinginan.	Peserta didik dapat menganalisis mengenai apa saja kebutuhan manusia	C4	1,2,3	1,2
	Peserta didik dapat menganalisis perbedaan antara kebutuhan primer, sekunder dan tersier	C4	4,5,6, 7,8,9	4,5,6, 8,9
	Peserta didik dapat mengevaluasi Kebutuhan Primer Sandang, Pangan dan Papan.	C5	10,11, 12,13	10,13
	Peserta didik dapat mengevaluasi mengenai jenis kebutuhan berdasarkan waktunya	C5	14,15,16, 17,18,19	14,15,16, 17,18,19
	Peserta didik dapat menciptakan perbedaan antara kebutuhan dengan keinginan	C6	20,21,22	20,21
	Peserta didik dapat mengkombinasikan kebutuhan primer, sekunder, dan tersier.	C6	23,24,25	23,24,25
Jumlah Soal			25	20

Sumber : Analisis Penulis

I. Uji Prasyarat Instrumen

a. Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen dilakukan untuk memenuhi persyaratan instrumen penelitian yaitu instrumen tes dengan tujuan untuk mengetahui seberapa jauh peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) Berbasis media video animasi dengan menggunakan indikator pada ranah kognitif atau pengetahuan. Instrumen tes yang disusun dengan baik dapat mengukur keberhasilan dalam pembelajaran untuk memperoleh hasil belajar peserta didik.

Uji coba instrumen pada penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Jatimulyo pada kelas IV C dengan jumlah 21 siswa, 14 Siswa Perempuan dan 7 Siswa Laki-laki, Soal yang di uji yaitu 25 soal

pilihan ganda berdasarkan materi pembelajaran IPAS yang telah ditentukan.

b. Uji Validitas

Instrumen yang valid mempunyai validitas tinggi sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Uji validitas yang dipakai dalam penelitian ini adalah validitas internal. Cara untuk menguji validitas tiap item instrumen adalah dengan mengkorelasikan antara skor-skor tiap item dengan skor total keseluruhan instrumen. Item dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan sebaliknya. Uji validitas instrumen ini menggunakan korelasi *Product Moment*.

Rumus korelasi *Product Moment* yang dikemukakan oleh Pearson dalam Muncarno (2017) 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 variabel X dan Y

N = Jumlah sampel

X = Skor item

Y = Skor total

Setelah diperoleh hasil perhitungan, langkah selanjutnya adalah membandingkan r_{hitung} dengan nilai r_{tabel} untuk $\alpha = 5\%$ atau 0,05 dan derajat kebebasan (dk) = N. Sehingga diperoleh kaidah keputusan: Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti valid, sebaliknya Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak valid atau *drop out*.

Validitas soal tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda yang dilakukan dengan jumlah responden sebanyak 21 peserta didik. Jumlah soal yang di uji cobakan sebanyak 25 butir soal. Setelah dilakukan uji coba soal, peneliti melakukan analisis validitas soal uraian menggunakan rumus korelasi product moment dengan bantuan Microsoft Office Excel Student 2021. Berikut adalah hasil analisis validitas butir soal tes hasil belajar.

Tabel 5. Hasil Analisis Validitas Butir Soal Instrumen

No	No Item Soal	Jumlah Soal	Keterangan
1	1,2,4,5,6,8,9,10,13,14,15,16,17 18,19,20,21,23,24,25	20	Valid
2	3,7,11,12,22	5	Tidak Valid

Sumber : Hasil Analisis Data Penelitian Tahun 2025

Berdasarkan Tabel 5. di atas menunjukkan bahwa dari 25 butir soal instrumen yang di uji cobakan terdapat 20 butir soal yang valid dan 5 butir soal yang tidak valid, maka soal yang akan digunakan berjumlah 20 dan tidak digunakan berjumlah 5. (data lengkap terdapat pada lampiran 16 hal 124)

c. Uji Reliabilitas

Instrumen yang valid belum tentu reliabel. Instrumen dikatakan reliabel apabila instrumen yang digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Reliabelitas instrumen diuji menggunakan korelasi *Alpha Cronbach* dengan rumus sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \cdot \left(1 - \frac{\Sigma \sigma_{bi}^2}{\sigma_{2t}} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas angket

$\Sigma \sigma_{bi}^2$ = Varians skor tiap-tiap item

σ_{2t} = Varian total

n = Banyaknya soal

Sumber: Riduwan (2014)

Hasil perhitungan dari rumus korelasi *Alpha Cronbach* (r_{11}) dikonsultasikan dengan nilai tabel *r product moment* dengan $dk = N - 1$, dan α sebesar 5% atau 0,05, maka kaidah keputusannya adalah sebagai berikut.

Jika $r_{11} > r_{\text{tabel}}$ berarti reliabel.

Jika $r_{11} < r_{\text{tabel}}$ berarti tidak reliabel.

Tabel 6. Klasifikasi Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Kategori
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Sumber: Sugiyono (2019)

Uji reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana alat ukur dapat dipercaya dan diandalkan. Reliabilitas instrumen digunakan untuk mendapatkan data sesuai dengan tujuan pengukuran.

Berdasarkan jumlah soal yang valid sebanyak 20 soal kemudian dilakukan perhitungan untuk menguji tingkat reliabilitas soal tersebut. Perhitungan dilakukan dengan menggunakan rumus alpha cronbach dengan bantuan program Microsoft Office Excel Student 2021. Dengan hasil varians total yaitu 63,8476 dan jumlah varian butir yaitu 18,1333 serta r_{11} yaitu 0,74582 dan r_{tabel} yaitu 0,6. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan menunjukkan hasil $r_{11} = 0,745$ sehingga diperoleh kesimpulan bahwa soal tes tersebut mempunyai kriteria reliabilitas kuat, maka soal tersebut dapat digunakan dalam penelitian ini. (data lengkap terdapat pada lampiran 17 hal 125)

d. Daya Pembeda Soal

Arikunto (2018) mengemukakan bahwa daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Adapun rumus untuk mencari daya beda soal sebagai berikut.

$$DP = \frac{\bar{X}_A - \bar{X}_B}{SM}$$

Keterangan:

DP = Daya Pembeda

$\bar{X}_A$ = Rata-rata skor kelompok atas

$\bar{X}_B$ = Rata-rata skor kelompok bawah

SM = Skor maksimum

Tabel 7. Klasifikasi Daya Pembeda Soal

Indeks Daya Beda	Kategori
0,71 – 1,00	Baik Sekali
0,41 – 0,70	Baik
0,21 – 0,40	Cukup
0,00 – 0,20	Jelek
- (negatif)	Tidak Baik

Sumber : Arikunto (2018)

Berdasarkan perhitungan data menggunakan bantuan Microsoft Office Excel dapat diperoleh hasil perhitungan daya pembeda pada butir soal sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Analisis Daya Pembeda

Nomor Butir Soal	Klasifikasi Daya Pembeda	Jumlah
1,2,3,4,5,6,7,8,10,11,13,16,18,19	Baik	14
9,12,14,15,17,20	Cukup	6

Sumber : Hasil Pengolahan Data Uji Coba Instrumen Tahun 2025

Berdasarkan Tabel 8. Diatas dalam penelitian ini didapatkan hasil uji daya beda pada instrumen soal valid 20. Jumlah soal yang memiliki kriteria baik sekali adalah 0 soal, kriteria baik adalah 14 soal, kriteria cukup adalah 6 soal, kriteria Jelek dan Tidak Baik adalah 0 soal. (data lengkap terdapat pada lampiran 18 hal 125)

e. Taraf Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal yang akan diberikan dapat diketahui dengan cara penulis terlebih dahulu melakukan uji kesukaran terhadap soal yang akan diberikan. Rumus yang digunakan untuk menghitung taraf kesukaran pada penelitian ini sebagai berikut.

$$TK = \frac{\bar{X}}{SM}$$

Keterangan:

TK = Tingkat Kesukaran

$\bar{X}$ = Nilai rata-rata tiap butir soal

SM = Skor Maksimum

Tabel 9. Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Indeks Kesukaran	Kategori
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: (Arikunto, 2018)

Hasil analisis nilai tingkat kesukaran butir soal menggunakan Microsoft Office Excel yang hasilnya terlihat pada tabel berikut.

Tabel 10. Hasil Analisis Taraf Tingkat Kesukaran

Nomor Butir Soal	Klasifikasi Taraf Kesukaran	Jumlah
18.19	Sukar	2
1,3,4,6,10,11,12,13,14,15,16,17,20	Sedang	13
2,5,7,8,9,	Mudah	5

Sumber : Hasil Pengolahan Data Uji Coba Instrumen Tahun 2025

Berdasarkan tabel 10 diatas, hasil perhitungan taraf tingkat kesukaran soal terdapat 2 butir soal yang bernilai sukar, 13 butir soal yang bernilai sedang, dan 5 butir soal yang bernilai mudah. Hal ini berarti soal dapat dikatakan baik dan dapat digunakan pada sampel penelitian. (data lengkap terdapat pada lampiran 19 hal 125)

J. Teknik Analisis Data

Uji prasyarat analisis data diperlukan untuk mengetahui apakah analisis data untuk pengujian hipotesis dapat dilanjutkan atau tidak.

1. Uji Prasyarat Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah data dari masing-masing kelas dalam penelitian ini dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data dengan uji Shapiro-Wilk dapat dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 27 dengan taraf signifikansi yang digunakan adalah 0,05. Jika

nilai output pada kolom sig. dari hasil uji di SPSS lebih besar dari taraf signifikansi ($p > 0.05$), data tersebut berdistribusi normal dan sebaliknya jika nilai output pada kolom sig. dari hasil uji di SPSS lebih kecil dari taraf signifikansi ($p < 0,05$), data tersebut tidak berdistribusi normal.

Berikut adalah langkah-langkah untuk melakukan uji normalitas dengan menggunakan perangkat lunak SPSS:

1. Buka program SPSS dan masukkan data Anda ke dalam spreadsheet.
2. Pilih menu “analyze” dibagian atas jendela SPSS, lalu pilih “Descriptive Statistics” dan kemudian pilih “explore”
3. Setelah muncul jendela explore, pilih variabel yang ingin diuji normalitasnya pada kolom “dependent list”
4. Pilih “plots” pada jendela explore, kemudian pilih “normality plots with test”
5. Pilih “continue” pada jendela Plot, lalu klik “OK” pada jendela Explore
6. SPSS akan menampilkan output dari uji normalitas, termasuk grafik normalitas dan nilai signifikansi untuk masing-masing uji normalitas yang dilakukan.

Interpretasikan hasil uji normalitas dengan melihat nilai signifikansi. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka data dianggap tidak berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan setelah uji normalitas berdistribusi normal. Uji homogenitas dilakukan menggunakan uji Levene. Uji homogenitas dilakukan untuk menguji homogen atau tidaknya sampel yang diambil dari populasi yang sama. Sampel dapat

dikatakan memiliki varian populasi sama jika harga probabilitas perhitungan lebih besar dari 0,05 atau $p > 0,05$.

1. Buka file data yang akan dianalisis pada software SPSS
2. Pilih menu “analyze” dibagian atas layer dan pilih “compare means”
3. Pilih “one-way ANOVA” dari sub menu yang muncul
4. Pada jendela “one-way ANOVA”, masukkan variabel yang ingin dianalisis ke dalam kotak “dependent list”
5. Klik tombol “options” dan pastikan bahwa opsi “descriptives” dan “test of homogeneity of variances” dicentang.
6. Pilih salah satu dari tiga tes homogenitas yang tersedia, yaitu levene’s test, brown-forsythe test, atau welch’s test. Secara default, levene’s test dipilih.
7. Klik “continue” dan “OK” untuk menampilkan output hasil analisis. Cari bagian “test of homogeneity of variances” pada output hasil analisis untuk melihat hasil uji homogenitas.

Pada bagian ini, SPSS akan menampilkan nilai uji statistik, nilai p, dan rasio varian antara kelompok yang diuji.

Interpretasikan hasil uji homogenitas dengan melihat nilai signifikansi. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka data dianggap tidak bersifat homogen, sedangkan jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data bersifat homogen.

c. Uji Normal Gain (*N-Gain*)

Uji Normal Gain digunakan untuk mengukur sejauh mana kemajuan yang dicapai oleh peserta didik setelah diberikan perlakuan. Proses pengukuran dilakukan dengan membandingkan perbedaan nilai yang diperoleh antara *Pretest* (sebelum perlakuan) dan *Posttest* (setelah perlakuan) pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Adapun rumus *N-Gain* adalah sebagai berikut.

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

Tabel 11. Kriteria Uji *N-Gain*

Nilai <i>Gain</i>	Kategori
$0,7 \leq N-Gain \leq 1$	Tinggi
$0,3 \leq N-Gain < 0,7$	Sedang
$N-Gain < 0,3$	Rendah

Sumber: Arikunto (2018)

Tingkat efektivitas nilai *N-Gain* yang diperoleh ditafsirkan menggunakan kategori yang tercantum pada tabel berikut.

Tabel 12. Kategori Tafsiran Efektifitas *N-Gain*

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Sumber: (Supriadi, 2021)

2. Uji Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis merupakan prosedur yang mencakup kesimpulan aturan yang menuju kepada suatu keputusan apakah akan menerima atau menolak hipotesis.

a. Uji Regresi Linier Sederhana

Uji regresi linier sederhana dilakukan guna menguji ada tidaknya pengaruh penerapan model project based learning berbantuan mind mapping terhadap kemampuan berpikir kreatif digunakan uji regresi linier sederhana berbantuan program SPSS versi 27 untuk menguji hipotesis. Berikut Langkah-langkah penggunaan SPSS Versi 27.

1. Mempersiapkan data, pada aplikasi SPSS, klik bagian “Variabel View”.
2. Isi data Name pada baris satu dengan keterangan “Pretest Eksperimen”, pada baris ke dua “Posttest Eksperimen”.

3. Pastikan menu “Decimal” nol (0), sedangkan menu “Measure” diubah menjadi “Scale”.
4. Klik Data View, selanjutnya masukkan data hasil posttest kelas eksperimen dan kontrol lalu klik Analyze > Regression > Linier.
5. Masukkan data “Pretest Eksperimen” pada kolom Independent, sedangkan data “Posttest Eksperimen” dan letakkan di kolom Dependent.
6. Jika data sudah dibuat dengan pengaturan diatas lalu klik OK.

Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka tolak H_0 dan terima H_a . Jika H_a diterima, maka ada pengaruh yang signifikan.

Sehingga rumusan hipotesis adalah sebagai berikut:

H_a = Terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran *Think Pair Share (TPS)* Berbasis media video animasi terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Krawangsari Tahun pelajaran 2024/2025

H_0 = Tidak Terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran *Think Pair Share (TPS)* Berbasis media video animasi terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Krawangsari Tahun pelajaran 2024/2025

b. Uji t (Independent Sample t Tes)

Teknik analisis akhir (pengujian hipotesis) menggunakan uji-t (Independent Sample t Tes) berbantuan aplikasi SPSS versi 27.

Uji hipotesis ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan model project based learning berbantuan mind mapping terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Berikut langkah langkah penggunaan SPSS Versi 27.

1. Mempersiapkan data dalam bentuk Microsoft Excel
2. Pada aplikasi SPSS versi 27, klik bagian “Variabel View

3. 3. Isi data “Name” pada baris pertama dengan keterangan “Hasil Belajar”, pada baris kedua “Kelas”.
4. Pastikan menu “Decimal” nol (0), sedangkan menu Measure diubah menjadi “Scale”.
5. Klik Data View, selanjutnya masukkan data hasil belajar dan kelas.
6. Klik Analyze > Compare Mean > Independent-Samples T Test.
7. Masukkan data “Hasil Belajar” pada kolom Independent, dan letakkan data “Kelas” di kolom “Grouping Variable”.
8. Jika data sudah dibuat dengan pengaturan diatas lalu klik “OK”.

Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka tolak H_0 dan terima H_a . Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka terima H_0 dan tolak H_a , artinya terdapat perbedaan hasil belajar antara penerapan model think pair share berbasis media video animasi dengan penerapan model problem based learning.

H_a : Terdapat perbedaan penerapan model think pair share berbasis media video animasi dengan penerapan model problem based learning pada pembelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 2 Krawangsari Tahun pelajaran 2024/2025.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan penerapan model think pair share berbasis media video animasi dengan penerapan model problem based learning pada pembelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 2 Krawangsari Tahun pelajaran 2024/2025.

VI. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian yang didasari dari uji hipotesis dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) berbasis media video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) berbasis media video animasi membuat peserta didik menjadi lebih aktif selain itu selama proses pembelajaran ini peserta didik terlihat berinteraksi satu sama lain, berdiskusi bersama, dan saling membantu satu sama lain. Dengan demikian pada penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran model *Think Pair Share* (TPS) berbasis media video animasi terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPAS pada kelas IV SDN 2 Krawangsari tahun pelajaran 2024/2025.

B. Saran

Berdasarkan operasional hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran yang ditunjukkan kepada:

1. Peserta didik

Peserta didik diharapkan dapat ikut berperan dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) berbasis media video animasi, seperti mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh sehingga suasana belajar dapat lebih aktif dan terjalannya kerjasama yang baik antara pendidik dan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

2. Pendidik

Pendidik dapat menerapkan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) berbasis media video animasi sebagai variasi model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat memberikan dukungan kepada pendidik dalam menerapkan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) berbasis media video animasi berupa fasilitas sekolah yang dapat mendukung tercapainya pembelajaran secara maksimal sehingga dapat meningkatkan sikap sosial peserta didik dan menghasilkan output yang baik.

4. Peneliti Lain

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran, informasi, dan masukan tentang pengaruh model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) berbasis media video animasi terhadap hasil belajar peserta didik serta dapat diteliti dengan permasalahan dan lokasi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriani Auliana & Sri Andayani. (2021). Pengaruh Kecerdasan Logika-Matematis, Kecerdasan Intrapersonal Dan Kecerdasan Interpersonal Terhadap Tingkat Pemahaman Pengantar Akuntansi. *Jurnal Ekonomi & Manajemen Universitas Bina Sarana Informatika*, 19(1). <https://doi.org/10.31294/jp.v17i2>
- Bima, A. F. (2017). Penerapan Strategi Pembelajaran Index Card Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Termodinamika. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 8(1), 26–31. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/JP2F>
- Fadhillah, D., & Novianti, E. (2021). Bagaimana Pola Asuh Orang Tua dan Kecerdasan Intrapersonal Menjelaskan Prestasi Belajar Peserta Didik? *JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA*, 7(1), 17–35. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i1.15361>
- Faurisiawati, M., Supeno, S., & Suparti, S. (2022). “Keterampilan Menulis Laporan Praktikum Siswa SD dalam Pembelajaran IPA Menggunakan Model Problem-Based Learning.” *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5903–5911. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3314>
- Fernanda, S., Roshayanti, F., & Baedhowi3, S. (2020). “Efektivitas model problem based learning berbantuan media animasi terhadap keterampilan berbicara dan hasil belajar.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 511–521. Diambil dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/25502>
- Fitria, Y. (2018). Perubahan Belajar Sains Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Terintegrasi (Terpadu) Melalui Model Discovery Learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 52. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v2i2.102705>
- Ginting, D. F. B., Apriliya, S., & Mulyadiprana, A. (2021). “Video Animasi terhadap Kemampuan Menulis Puisi.” *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(3), 550–561. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i3.392>
- Gontina, R., Komariyah, K., & Hasanah, U. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal dan Interpersonal Anak. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 2622–5484. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-athfaal>

- Harefa, N A J & Zai, Dernipika. (2023). Peningkatan Kemampuan Menentukan Unsur Intrinsik Cerita Pendek Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, ISSN 0000-0000 (Online). DOI: <https://doi.org/10.56207/ta'ehao.v1i1.xx>
- Husada, S. P., Taufina, T., & Zikri, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Tematik dengan Menggunakan Metode Visual Storytelling di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 419–425. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.373>
- Kunci, K. (2014). Memperkokoh Pendidikan Karakter Melalui Mediasi Aktivitas Jasmani Berbasis Nilai. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 2, 121576. <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i2.2180>
- Lukad Perdana Sutrisno, V. (2016). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK di Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(1), 111–120. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpv>
- Lusidawaty, V., Fitria, Y., Miaz, Y., & Zikri, A. (2020). Pembelajaran Ipa Dengan Strategi Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Dan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 168–174. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.333>
- Maitrianti, C. (2021). Hubungan Antara Kecerdasan Intrapersonal Dengan Kecerdasan Emosional. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(2), 291–305. <https://doi.org/10.22373/jm.v11i2.8709>
- Mubarak, A. F., Noor, W. N., Widat, F., Wafiroh, K., & Hayati, N. (2022). Upaya Pendidik dalam Membangun Kecerdasan Intrapersonal pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3782–3792. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2124>
- Mulyasa. (2006). Menjadi Pendidik Profesional (Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mutia, T. (2020). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Model Think Pair Share (Tps) Terhadap Hasil Belajar Geografi. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu Dan Pendidikan Geografi*, 4(2), 210–219. <https://doi.org/10.29408/geodika.v4i2.2869>

- Nabila. (2021). Tujuan Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2, 867–875.
- Nurlaeliyah. (2015). Multiple Intelegency Terhadap Perkembangan Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendiidkan Dan Studi Islam*, 2(1), 133–138.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik* (Vol. 03).
- Priyantini, N. L., Suranata, K., & Jayanta, I. N. L. (2021). Video Animasi dalam Pembelajaran IPA Materi Perubahan Suhu dan Wujud Benda. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 281. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37248>
- Puspitasari, E., Setyosari, P., & Amirudin, A. (2016). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Melalui Think Pair Share (Tps) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan - Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(7), 1432–1436. <https://doi.org/10.17977/jp.v1i7.6589>
- Ramli, M. (2015). Hakikat Pendidik Dan Peserta Didik. *Tarbiyah Islamiyah*, 5(1), 61–85. <https://Jurnal.UiN-Antasari.Ac.Id/Index.Php/Tiftk/Article/View/1825>
- Ricardo & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 188-209.
- Rochmahwati, P., & Afifah, M. (2018). Korelasi Kecerdasan Interpersonal, Intrapersonal, dan Kecerdasan Emosi Peserta Didik Kelas V SD Muhammadiyah Ponorogo. *Muslim Heritage*, 3(2), 239–262.
- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Pendidik*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Santra, P., Wibawa, I. M. C., & Rati, N. W. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan Power Point Terhadap Hasil Belajar Ipa. *International Journal of Elementary Education*, 1(4), 307. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i4.12962>
- Setianigsih, W., & Kader, A. (2018). Pengaruh Disiplin Kerja, Kompetensi, dan Kompensasi Terhadap Kinerja Pendidik. *JEIM* 313, 5(2). <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/ekonologi>

- Simbolon, U. (2017). Penerapan Metode Think Pair Share Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Vi Sd 166492 Tebing Tinggi. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 7(3), 430–439. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v7i3.8182>
- Shoimin, Aris. (2018). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta. AR- RUZZ MEDIA
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta. Bandung.
- Sulfemi, W. B. (2019). Penerapan model pembelajaran discovery learning meningkatkan motivasi dan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan. ... Pancasila Dan Kewarganegaraan. <http://www.jurnal.stkippgritulungagung.ac.id/index.php/rontal/article/view/1021>
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Syafi'i, A., Marfiyanto, T., & Rodiyah, S. K. (2018). Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 115. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.114>
- Tari, E., & Hutapea, R. H. (2020). Peran Pendidik Dalam Pengembangan Peserta Didik Di Era Digital. *Kharisma: Jurnal Ilmiah Teologi*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54553/Kharisma.V1i1.1>
- Tias, I. W. U. (2017). Penerapan Model Penemuan Terbimbing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 1(1), 50–60. <https://doi.org/10.20961/jdc.v1i1.13060>
- Wiyono, B. H., & Budhi, W. (2018). Pengaruh Metode Pembelajaran Ctl Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Viii Ditinjau Dari Kemampuan Berkomunikasi. *Natural: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 5(1), 11. <https://doi.org/10.30738/natural.v5i1.2561>
- Zahra, P., Gresinta, E., & Pratiwi, R. H. (2021). Pengaruh Kecerdasan Intrapersonal Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada Mata Pelajaran Biologi. In *Zahra et al. Pengaruh Kecerdasan Intrapersonal EduBiologia* (Vol. 1, Issue 1).