

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

#### A. Kajian Pustaka

##### 1. Media Pembelajaran *Scratch*

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

Papadakis (2021), teori yang mengemukakan bahwa pengalaman belajar akan lebih berarti jika siswa diberi kesempatan untuk menciptakan sesuatu yang bisa dibagikan dan dievaluasi oleh orang lain. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai sarana, baik yang bersifat fisik maupun tidak, yang digunakan secara sengaja sebagai penghubung antara pengajar dan siswa untuk memahami materi pelajaran sehingga proses belajar mengajar berlangsung dengan lebih efektif dan efisien (Moto, 2019). Menurut Wulandari dkk. (2023), media pembelajaran berperan sebagai alat untuk menyampaikan informasi dalam model pembelajaran langsung, di mana guru memiliki tanggung jawab untuk menyampaikan informasi dan harus memanfaatkan berbagai jenis media sesuai dengan kebutuhan. Menurut Zaki (2020), menyatakan bahwa media tersebut merupakan komponen penting dalam mencapai tujuan pembelajaran melalui proses yang berlangsung. Selain itu, media ini juga memiliki potensi untuk meningkatkan daya tarik dan motivasi siswa sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

Menurut Rohima (2023), mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari

pengirim kepada penerima, yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat siswa selama proses pembelajaran. Tafonao (2018), menyatakan bahwa media berfungsi sebagai alat, metode, dan cara yang digunakan oleh pengajar untuk membangun komunikasi atau interaksi antara guru dan siswa. Rahmawati dkk. (2024), menegaskan bahwa dengan adanya media pembelajaran, diharapkan siswa dapat memahami materi yang diberikan dengan lebih baik.

Menurut Damayanti (2021), menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan informasi pendidikan kepada siswa, dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar. Sulistyanti dkk. (2019), menekankan pentingnya instrumen ini dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa agar proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien, sehingga materi yang diajarkan dapat dipahami secara maksimal.

Peneliti menyimpulkan bahwa pemilihan media yang sesuai dengan kondisi kelas sangat penting agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih optimal. Salah satu media yang efektif untuk digunakan adalah media pembelajaran *Scratch*, yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan efisien.

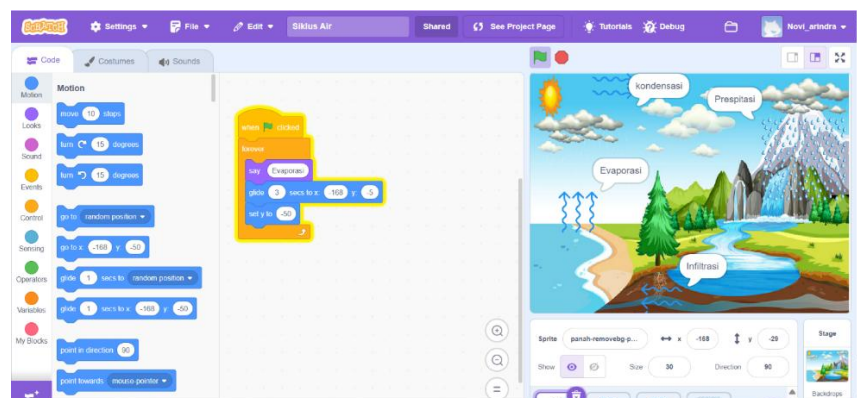
Menurut Nabilah dkk. (2024), media pembelajaran *Scratch* adalah perangkat lunak berbasis visual yang digunakan untuk membuat

cerita, game, dan animasi interaktif. Media ini memadukan unsur suara dan gambar yang dapat dinikmati secara indrawi oleh siswa, sehingga mampu memperjelas sekaligus mempermudah pemahaman materi melalui permainan interaktif yang menarik. Media pembelajaran *Scratch* merupakan bahasa pemrograman berbasis grafis yang memudahkan pembuatan berbagai karya digital (Lestari, 2019).

Menurut Qodir & Efendi (2024), media pembelajaran *Scratch* adalah bahasa pemrograman yang dirancang dengan konsep sederhana sehingga mudah dipahami oleh pengguna. Winata dkk. (2022), menjelaskan bahwa media pembelajaran *Scratch* merupakan platform yang ditujukan untuk anak usia 8 hingga 16 tahun yang ingin mempelajari pemrograman secara interaktif dengan pendekatan yang menyenangkan. Melalui media pembelajaran *Scratch*, konsep dasar pemrograman dapat dipahami secara sederhana, menjadikannya alat yang efektif untuk menggabungkan pembelajaran dengan permainan kreatif sekaligus memperkenalkan perkembangan teknologi kepada siswa.

Dari berbagai uraian ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Scratch* merupakan sebuah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi melalui aplikasi pemrograman dalam membuat permainan, animasi, dan karya visual secara interaktif, yang membantu menjadikan proses pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan.

Kesimpulan peneliti sesuai dengan uraian tersebut adalah bahwa media pembelajaran *Scratch* efektif dalam menunjang pembelajaran siswa sehingga mereka tidak merasa bosan selama proses pembelajaran di kelas.



Gambar 2.1. Media Pembelajaran *Scratch*

#### b. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Scratch*

Media pembelajaran *Scratch* mempunyai kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya. Kelebihan media pembelajaran *Scratch* menurut Isnaini dkk. (2021), antara lain:

- 1) Ukuran media pembelajaran *Scratch* lebih kecil dari bahasa pemrograman lainnya
- 2) Tersedia versi *online* dan *offline* dalam membuat media pembelajaran
- 3) Siswa dapat mengakses media tanpa adanya koneksi internet
- 4) Media pembelajaran *Scratch* dapat membantu dalam pembuatan cerita interaktif, animasi, dan permainan

- 5) Siapa pun dapat dengan mudah membuat kreasi dengan fitur yang dimiliki oleh media pembelajaran *Scratch*
- 6) Siswa dapat membuat, mengoperasikan, dan mengontrol animasi
- 7) Memudahkan dalam mengakses pada sistem operasi *Windows, Linux dan Macintosh*.

Menurut Khalil & Wardana (2022), kelebihan dari program media pembelajaran *Scratch* yaitu:

- 1) Dapat dijalankan secara *online* maupun *offline*
- 2) Dapat beroperasi pada sistem operasi yang berbeda
- 3) Mampu berfungsi secara optimal di berbagai jenis peramban web.

Menurut Widiningrum dkk. (2021), selain banyak memiliki kelebihan media pembelajaran *Scratch* juga memiliki kekurangan, yaitu:

- 1) Ketidakmampuan untuk mengekspor hasil pembuatan ke format lain
- 2) Keterbatasan dalam perintah-perintah yang merealisasikan algoritma tertentu
- 3) Rentan terhadap serangan virus
- 4) Hanya tersedia untuk *Mac* dan *Windows*.

Menurut Wahyuni & Perdana (2024), kekurangan dari media pembelajaran *Scratch* adalah:

- 1) Media ini memerlukan program tambahan, seperti basis data dan *server web*, untuk dapat berfungsi secara *offline*

2) Penggunaan media pembelajaran *Scratch* juga memerlukan pencatatan aktivitas pengguna, khususnya siswa, agar interaksi mereka saat menggunakan media pembelajaran ini dapat dipantau dengan baik.

c. Langkah-langkah Pembuatan Media Pembelajaran *Scratch*

1) Tentukan Tujuan Pembelajaran

Tentukan kompetensi dasar (KD) dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Materi siklus air.

2) Rancang Alur Cerita atau *Flowchart*

Buat skenario atau alur media yang akan dibuat. Tentukan karakter (*sprite*), latar (*background*), dan interaksi yang diinginkan. Buat *storyboard* atau sketsa tampilan antar halaman/adegan.

3) Buka dan Kenali *Scratch*

Akses *Scratch* secara online di <https://scratch.mit.edu> atau gunakan versi *offline* (*Scratch Desktop*). Pelajari antarmuka: *Stage*, *Sprite*, *Block Palette*, dan *Script Area*.

4) Tambahkan dan Atur *Sprite*

Pilih *sprite* dari galeri, unggah sendiri, atau gambar baru. Atur posisi *sprite* di panggung sesuai kebutuhan.

5) Buat Latar (*Background*)

Pilih atau buat latar sesuai tema pelajaran seperti kelas, taman, laboratorium, dll. Gunakan beberapa latar jika ada pergantian adegan.

6) Buat *Script* Interaktif

Gunakan blok-blok *Scratch* untuk kontrol alur, gerakan, penampilan, suara, serta sensing dan variabel.

7) Tambahkan Interaktivitas

Buat kuis sederhana seperti klik jawaban yang benar. Tambahkan skor atau *feedback* langsung.

8) Uji Coba dan Revisi

Jalankan proyek dan uji setiap bagian. Periksa bug atau kesalahan logika.

9) Simpan dan Bagikan

Simpan proyek di akun *Scratch*. Bagikan tautan publik jika *online*, atau ekspor file *.sb3* untuk *offline*.

10) Evaluasi dan Refleksi

Gunakan media di kelas dan amati respon siswa. Catat kelebihan, kekurangan, dan rencana pengembangan selanjutnya.

Media pembelajaran *Scratch* akan lebih efektif lagi digunakan pada pembelajaran jika dikombinasikan dengan model pembelajaran yang sesuai. Salah satu model pembelajaran yang sesuai digunakan yaitu dengan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS).

2. Model Pembelajaran *Think Pair Share* (TPS)

a. Pengertian Model Pembelajaran *Think Pair Share* (TPS)

Model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) pertama kali diperkenalkan oleh Frank Lyman pada tahun 1981. Strategi ini

merupakan pendekatan pembelajaran aktif yang dirancang agar setiap siswa memiliki kesempatan untuk berpikir secara mandiri, berdiskusi dengan pasangan, dan kemudian berbagi hasil diskusi dengan kelompoknya (Ardan dkk., 2024). Secara umum, model pembelajaran adalah gambaran terstruktur mengenai proses pembelajaran yang berfokus pada pencapaian tujuan tertentu (Asyafah, 2019). Model ini berperan sebagai struktur yang menggabungkan berbagai taktik, cara, pendekatan, dan metode dalam proses pembelajaran. Secara fundamental, model pembelajaran menggambarkan keseluruhan proses yang dilakukan guru mulai dari awal hingga akhir pembelajaran (Samala dkk., 2022).

Menurut Andi dkk. (2023), model pembelajaran merupakan suatu pola atau acuan yang diterapkan dalam merancang kegiatan belajar di ruang kelas. Model ini mencakup tujuan pengajaran, tahapan kegiatan, pengelolaan lingkungan belajar, serta pengaturan kelas. Noge dkk. (2023), menambahkan bahwa model pembelajaran merupakan struktur konseptual yang menunjukkan langkah-langkah sistematis dalam menyusun pengalaman belajar guna mencapai tujuan yang diinginkan, serta berfungsi sebagai pedoman bagi perancang dan pelaksana pendidikan. Marzuki (2023), menyatakan bahwa model pembelajaran adalah proses mendesain dan mengatur suasana yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan materi dan lingkungannya dengan cara yang efektif, sekaligus mencerminkan tindakan guru selama proses tersebut.

Salamah (2022), juga mengemukakan bahwa model ini merupakan rancangan rinci mengenai interaksi antara siswa, guru, materi, dan lingkungan belajar yang bertujuan menciptakan perubahan positif dalam perkembangan siswa.

Dari berbagai pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan panduan terstruktur yang dirancang untuk memastikan tujuan belajar tercapai. Selain itu, model ini dapat meningkatkan minat siswa dan memotivasi mereka selama proses pembelajaran.

Salah satu cara yang efektif untuk mendorong keterlibatan aktif siswa adalah model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS). Model ini mendorong siswa untuk berpikir secara mandiri, berdiskusi dengan teman sejawat, dan berbagi hasil pemikiran mereka dalam kelompok.

Khoirudin & Supriyanah (2021), menjelaskan bahwa model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) adalah metode yang mengharuskan siswa untuk berpikir sendiri, berdiskusi dalam kelompok, dan membagikan hasil diskusi terkait masalah yang diberikan guru pada awal pembelajaran. Strategi ini memberikan waktu kepada siswa untuk memikirkan dan merespons, serta menumbuhkan sikap saling mendukung di antara mereka.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) memberikan peluang bagi siswa untuk mengembangkan potensi terbaik mereka selama proses pembelajaran, sehingga diharapkan bisa

meningkatkan hasil belajar (Arlinah, 2021). Pendekatan ini menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, yang membuat siswa lebih bersemangat dan guru lebih mudah dalam mentransfer pengetahuan.

Dengan demikian, model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) dapat dijelaskan sebagai metode yang terdiri dari tiga tahap utama: berpikir (*think*), berpasangan (*pair*), dan berbagi (*share*). Guru memberikan masalah kepada siswa, memberi mereka waktu untuk berpikir secara mandiri, lalu berdiskusi dalam pasangan, dan akhirnya membagikan hasil diskusi kepada kelompok atau kelas.

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) sebagai metode yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

b. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Think Pair Share* (TPS)

Model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) mempunyai kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya. Berdasarkan pendapat Rukmini (2020), kelebihan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) antara lain:

- 1) Mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam kegiatan belajar melalui diskusi dengan pasangan, sehingga meningkatkan mutu interaksi di antara mereka.

- 2) Diskusi kelompok memberi kesempatan kepada siswa untuk memahami materi dengan lebih baik karena adanya pertukaran gagasan.
- 3) Membantu mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, sikap saling menghargai, dan kerja sama antar siswa.
- 4) Mudah diimplementasikan pada berbagai mata pelajaran dan jenis materi pembelajaran.
- 5) Struktur tiga tahap (berpikir, berpasangan, berbagi) membuat waktu belajar menjadi lebih fokus dan efisien.
- 6) Keterlibatan aktif siswa dalam diskusi mengurangi tingkat kekurangan karena mereka termotivasi untuk berpartisipasi.

Menurut Pangemanan (2021), model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) juga memiliki kekurangan, yaitu:

- 1) Tahapan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) membutuhkan waktu tambahan dibanding metode konvensional, terutama untuk memastikan setiap siswa berpartisipasi secara aktif.
- 2) Jika jumlah siswa besar, guru bisa kesulitan memantau diskusi secara menyeluruh
- 3) Siswa yang kurang aktif atau pemalu mungkin tidak memberikan kontribusi maksimal jika pasangan mereka lebih dominan.
- 4) Proses berbagi dan diskusi memerlukan keterampilan evaluasi yang baik dari guru untuk memastikan seluruh siswa benar-benar memahami materi yang disampaikan.

Kelebihan dari model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) seperti yang dijelaskan oleh Pamungkas dkk. (2023), adalah mendukung siswa dalam mengembangkan potensi diri mereka dan juga mengarahkan perkembangan potensi dalam kelompok.

Putri & Sukma (2023), menyatakan bahwa keunggulan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) adalah memberikan waktu yang cukup bagi siswa untuk berpikir. Model ini dapat diterapkan pada berbagai tingkat kemampuan berpikir, baik secara individu maupun dalam kelompok. Siswa diizinkan untuk terlibat dalam menjawab pertanyaan dan saling mendukung satu sama lain.

Gea (2022), menyampaikan bahwa keunggulan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam proses belajar, termasuk saat diskusi kelompok kecil yang dilakukan secara berpasangan. Tahap ini dapat mengurangi jumlah siswa yang kurang aktif dalam diskusi kelompok.

Menurut Ekawati (2022), kelebihan dari model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) adalah memberikan kesempatan untuk bertukar ide dengan kesenangan dan keceriaan. Hal ini tidak hanya membantu mengurangi rasa malu di depan teman sekelas, tetapi juga merangsang pemikiran serta memotivasi siswa, yang pada gilirannya berdampak positif pada hasil belajar mereka.

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

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) menurut Asmaniah dkk. (2024), sebagai berikut:

- 1) Berpikir Mandiri: Setiap siswa diminta untuk memikirkan dan mengerjakan tugas tersebut secara individu terlebih dahulu.
- 2) Diskusi Berpasangan: Setelah itu, siswa berpasangan dengan salah satu anggota kelompoknya untuk mendiskusikan hasil pemikiran masing-masing.
- 3) Berbagi Hasil: Setiap siswa diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil kerjanya kepada anggota kelompok.

Menurut Purwanti dkk. (2024), langkah-langkah dari model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) adalah sebagai berikut:

- 1) *Think* (Berpikir): Guru memulai pembelajaran dengan memberikan pertanyaan atau permasalahan, lalu meminta siswa untuk memikirkan jawabannya secara individu.
- 2) *Pair* (Berpasangan): Pada tahap ini, siswa diminta untuk berpasangan dan mendiskusikan jawaban atau solusi yang telah mereka pikirkan secara mandiri. Diskusi berpasangan ini menekankan tanggung jawab individu dalam menyelesaikan permasalahan.
- 3) *Share* (Berbagi): Pasangan siswa kemudian menyampaikan hasil diskusi mereka kepada kelompok yang lebih besar atau di depan

kelas, sehingga terjadi proses berbagi ide dan klarifikasi pemahaman bersama.

Berdasarkan pendapat ahli yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) meliputi tiga tahap: berpikir sendiri, berdiskusi berpasangan, dan berbagi hasil ke kelompok, dengan tujuan meningkatkan partisipasi, tanggung jawab, dan pemahaman siswa melalui diskusi.

### 3. Hasil Belajar IPAS

#### a. Pengertian Hasil Belajar IPAS

Hasil belajar dapat diartikan sebagai kemampuan atau potensi yang dimiliki siswa setelah menerima materi dari guru sebagai pendidik (Lumban Gaol dkk., 2022). Azhari (2022), menyatakan bahwa hasil belajar adalah interaksi antara guru sebagai pengajar dan siswa sebagai murid, yang berakhir dengan evaluasi terhadap materi yang telah diajarkan selama proses belajar mengajar.

Ningsih & Hayati (2020), menjelaskan bahwa hasil pembelajaran adalah evaluasi yang diperoleh siswa setelah mereka menyelesaikan proses pendidikan, yang mencakup penilaian terhadap pengetahuan, sikap, dan keterampilan, serta dapat diamati dari perubahan dalam perilaku. Rahman (2021), menambahkan bahwa pencapaian hasil pembelajaran terbagi dalam tiga domain utama sesuai dengan taksonomi Bloom, yaitu bidang kognitif, afektif, dan psikomotor. Bidang kognitif sendiri terdiri dari enam tingkatan, yaitu pengetahuan, pemahaman,

penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Menurut Erawati (2022), menyatakan bahwa hasil pembelajaran adalah transformasi yang terjadi pada diri siswa. Transformasi ini merefleksikan potensi baru yang diperoleh siswa selepas menjalani proses pembelajaran.

Dari penjelasan berbagai pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran merupakan perubahan yang berlangsung pada diri siswa setelah mereka menjalani proses pendidikan, yang mencakup aspek kognitif (pengetahuan dan pemahaman), afektif (sikap dan nilai), serta psikomotor (keterampilan praktis). Perubahan ini menunjukkan kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan yang telah mereka pelajari di dalam kehidupan nyata, baik dalam bentuk berpikir kritis, sikap positif, maupun keterampilan yang relevan. Hasil pembelajaran tidak hanya menjadi ukuran keberhasilan siswa, tetapi juga evaluasi efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan.

Somayana (2020), menambahkan bahwa hasil belajar merupakan proses di mana siswa mempelajari materi yang diajarkan oleh pendidik dan dinilai berdasarkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Tingkat keberhasilan ini bergantung pada kemampuan siswa dalam menyerap dan memahami materi pelajaran. Hasil pembelajaran tersebut memungkinkan siswa untuk bersaing dalam berbagai aspek, termasuk dalam pembelajaran IPAS. IPAS merupakan pengembangan kurikulum yang menggabungkan materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu

Pengetahuan Sosial (IPS) ke dalam satu kesatuan dalam proses belajar mengajar. IPAS mempelajari makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, termasuk kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Adnyana & Yudaparmita, 2023).

Pembelajaran IPAS berperan untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap fenomena di sekitarnya, yang pada gilirannya mendorong pemahaman mereka tentang cara kerja alam semesta dan hubungannya dengan kehidupan manusia di bumi ini. Materi seperti siklus air sangat penting diajarkan di sekolah dasar agar siswa dapat memahami cara bersikap terhadap alam dan mengembangkan kepedulian terhadap lingkungan sekitar (Nisaa' & Adriyani, 2021). Hasil belajar IPAS dapat diamati melalui berbagai aktivitas pembelajaran, baik dalam bentuk praktik maupun proses pembelajaran secara keseluruhan. Proses pembelajaran IPAS yang sesuai dengan karakteristiknya adalah yang mampu mengintegrasikan aspek lingkungan alam dan sosial serta menumbuhkan kepekaan terhadap lingkungan sekitar.

Kesimpulan dari uraian diatas, hasil belajar IPAS merupakan hasil dari proses belajar yang maksimal, yang memberikan siswa pengalaman belajar seperti praktek, ujian, dan sebagainya. Pengalaman belajar tersebut merupakan sebuah proses pembelajaran yang nantinya

menjadikan siswa memiliki perubahan atau capaian dari hasil belajar tersebut.

b. Ranah Hasil Belajar

Benjamin S. Bloom menyatakan bahwa taksonomi atau pengelompokan tujuan pendidikan harus selalu memperhatikan tiga jenis ranah yang terkait dengan siswa, yaitu: (1) Ranah kognitif yang berkaitan dengan proses berpikir, (2) Ranah afektif yang berhubungan dengan nilai atau sikap, dan (3) Ranah psikomotor yang terkait dengan keterampilan. Dalam konteks penilaian hasil belajar, ketiga ranah tersebut perlu menjadi fokus dalam setiap aktivitas evaluasi hasil pembelajaran. Secara umum, pencapaian kompetensi dalam suatu mata pelajaran mencakup tiga ranah penting yang perlu diperhatikan, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Menurut Ibda (2015), ranah kognitif adalah kemampuan intelektual siswa dalam berfikir, mengetahui, dan memecahkan masalah. Taksonomi bloom menjelaskan bahwa aspek kognitif berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian dan keterampilan. Aspek kognitif diklasifikasikan menjadi enam jenjang proses berfikir, yaitu: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Menurut Ihwan dkk. (2022), ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Menurut Sabri (2023), ranah psikomotor merupakan ranah yang

berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.

c. Indikator Hasil Belajar

Pengukuran hasil belajar dilakukan berdasarkan indikator yang telah dirumuskan secara sistematis. Pada penelitian ini, fokus penilaian diarahkan pada hasil belajar aspek kognitif siswa kelas V dalam mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi siklus air. Menurut Gustalia & Setiyawati (2023), ranah kognitif siswa dalam pembelajaran IPAS mencakup proses mental yang terlibat dalam memahami, mengolah, menyimpan, dan menerapkan pengetahuan mengenai fenomena alam dan sosial. Teori kognitif dapat diaplikasikan dengan memberikan siswa kesempatan untuk memproses informasi dengan cara yang efektif dan efisien. Aspek intelektual ini tercermin dalam kemampuan siswa untuk mengingat informasi faktual, memahami konsep, menerapkan pengetahuan dalam situasi baru, menganalisis hubungan antar komponen, mengevaluasi informasi, serta menciptakan pemahaman yang lebih mendalam. Perkembangan ranah kognitif siswa dapat diamati melalui kemampuan mereka dalam menjelaskan konsep-konsep ilmiah, memecahkan masalah, dan mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman sehari-hari. Indikator hasil belajar IPAS siswa kelas V pada materi siklus air akan disajikan pada tabel 2.1 berikut:

Tabel 2.1. Indikator Hasil Belajar IPAS Materi Siklus Air

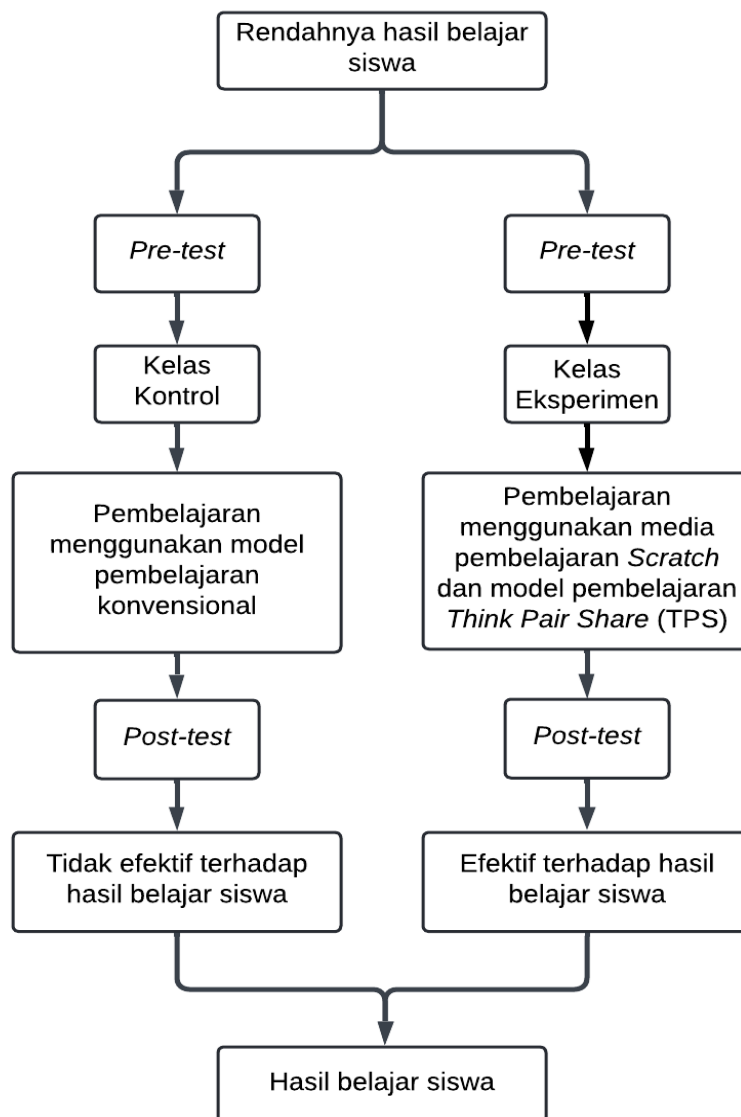
Sub Bab	Indikator
Tahapan Siklus Air	1. Menyebutkan tahapan-tahapan siklus air (penguapan, kondensasi, presipitasi, infiltrasi) 2. Menjelaskan proses yang terjadi pada setiap tahapan siklus air

## B. Kerangka Berpikir

Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh kurangnya variasi yang tepat dalam penggunaan media dan metode pembelajaran oleh guru. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat memperbaiki hasil belajar siswa. Salah satu cara yang dapat diterapkan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran digital seperti *Scratch*, yang bersifat interaktif dan visual sehingga membantu siswa memahami materi secara menyenangkan. Media ini diintegrasikan dengan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS), metode kolaboratif yang mendorong siswa berpikir mandiri, berdiskusi berpasangan, dan berbagi hasil diskusi dalam kelompok sehingga partisipasi siswa dalam proses belajar menjadi lebih aktif.

Penelitian dilakukan pada dua kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen, dengan *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal siswa. Kelas kontrol menggunakan metode konvensional, sedangkan kelas eksperimen memakai media *Scratch* yang dipadukan dengan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS). Setelah pembelajaran, *post-test* menunjukkan bahwa siswa kelas eksperimen mengalami perkembangan

yang lebih signifikan dibanding kelas kontrol. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media *Scratch* dalam model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) efektif dalam memperbaiki hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran IPAS, sehingga model ini dapat menjadi alternatif untuk memajukan mutu pembelajaran di sekolah dasar. Berdasarkan kerangka berpikir dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.2. Skema Kerangka Berpikir

### C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah pernyataan sementara yang diajukan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Hipotesis ini harus diuji kebenarannya melalui metode penelitian yang relevan, seperti eksperimen atau analisis data, untuk menentukan apakah hipotesis tersebut didukung oleh bukti empiris atau tidak.

Hipotesis ini adalah sebagai berikut:

$H_a$  : Penggunaan media *Scratch* dalam model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) efektif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V di SDN Ngadirejo 02.

$H_0$  : Penggunaan media *Scratch* dalam model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) tidak efektif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V di SDN Ngadirejo 02.