

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Pembelajaran kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu strategi mengajar yang mudah diterapkan pada semua bidang studi. Model pembelajaran ini merupakan antitesis dari pembelajaran yang berfokus pada *teacher center*. Model pembelajaran cooperative learning adalah salah satu pendekatan yang melibatkan pembagian peserta didik ke dalam kelompok-kelompok selama proses belajar. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat saling bertukar pendapat dalam kelompok tersebut, karena biasanya mereka merasa lebih nyaman mengungkapkan ide atau pendapat kepada teman sebaya dibandingkan langsung kepada guru. Meskipun demikian, peran guru tetap penting dalam model ini, yaitu untuk mengawasi pembagian kelompok, membimbing jalannya diskusi, serta menyampaikan hasil diskusi mereka di kelas (Shamdani, 2020) dalam Putri (2024: 2).

Menurut Eggen and Kauchak dalam Trianto, (2007:42) dalam Alfahmi (2014:3) pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan peserta didik bekerja secara kolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Pembelajaran

kooperatif mendorong peserta didik saling berinteraksi, bekerjasama untuk menemukan penyelesaian dari sebuah masalah.

Menurut Thompson, et al. (1995) dalam Fahmi (2011), Cooperative Learning turut menambah unsur-unsur interaksi sosial pada pembelajaran sains. Di dalam pembelajaran kooperatif siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang saling membantu satu sama lain. Kelas disusun dalam kelompok yang terdiri dari 4 atau 6 orang siswa, dengan kemampuan yang heterogen. Maksud kelompok heterogen adalah terdiri dari campuran kemampuan siswa, jenis kelamin, dan suku. Hal ini berguna untuk melatih peserta didik agar dapat menerima perbedaan dan berkolaborasi dengan teman-teman yang memiliki latar belakang beragam.

Jadi pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang berpusat kepada siswa sehingga dirancang untuk saling berinteraksi, dan bekerja sama secara heterogen. Pembelajaran kooperatif turut meningkatkan partisipasi peserta didik serta membantu mereka mengembangkan sikap kepemimpinan, saling menghormati, berdiskusi, dan mengambil keputusan bersama. Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif ini peserta didik juga belajar tentang ketrampilan sosial dan emosional sehingga mereka terbiasa untuk memecahkan masalah, mengatasi konflik, menyelesaikan perbedaan pendapat, saling menghargai dan lain sebagainya.

Namun demikian seperti model pembelajaran yang lain, pembelajaran kooperatif juga memiliki kelebihan dan kelemahan.

b. Langkah-langkah pembelajaran kooperatif

Menurut Slavin (dalam, Taniredja, Faaridli dan Harmianto 2015:57) ada enam langkah pembelajaran kooperatif, yaitu:

1) Tujuan kelompok

Bahwa kebanyakan metode pembelajran kooperatif menggunakan beberapa bentuk tujuan kelompok dalam metode pembelajran tim siswa, ini bisa berupa sertifikat atau rekognisi lainya yang diberikan kepada tim yang memenuhi kriteria yang telah ditentukans sebelumnya.

2) Tanggung jawab individu

Menjumlahkan skor kelompok atau nilai rata-rata individu atau penilaian lainnya seperti dalam model pembelajaran siswa kedua merupakan spesialisasi tugas.

3) Kesempatan sukses yang sama

Merupakan karakteristik unik metode pembelajran tim siswa yakni penggunaan skor yang memastikan semua siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk berkontribusi dalam timnya.

4) Kompetensi Tim

Sebagai sarana untuk motivasi siswa untuk bekerja sama dengan anggota timnya.

5) Spesialisasi Tugas

Tugas untuk melaksanakan sub tugas terhadap masing-masing anggota kelompok.

6) Adaptasi terhadap kebutuhan kelompok, metode ini akan mempercepat langkah kelompok.

Menurut langkah pembelajaran kooperatif ditulis di atas disimpulkan bahwa pembelajaran berkelompok dimana setiap anggotanya mempunyai tanggung jawab masing-masing dalam menyelesaikan suatu tugas yang diberikan, setiap kelompok saling berbagi informasi.

c. Kelebihan dan kekurangan pembelajaran kooperatif

Menurut Sanjaya (2016:249) kelebihan model pembelajaran kooperatif sebagai suatu strategi pembelajaran yaitu:

- 1) Strategi pembelajaran kooperatif siswa tidak tergantung pada guru, sehingga dapat menambah kepercayaan dan kemampuan siswa untuk berfikir sendiri dan menemukan informasi.
- 2) Dengan adanya strategi pembelajaran kooperatif ini siswa dapat mengungkapkan pendapat atau ide dengan kata-kata verbal dan membandingkan pendapatnya dengan orang lain.
- 3) Dengan adanya strategi pembelajaran kooperatif siswa tidak egois dan dapat menerima perbedaan pendapat dari teman lain.
- 4) Strategi pembelajaran kooperatif dapat memperdaya setiap siswa

dapat bertanggung jawab.

- 5) Strategi pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi siswa dan kemampuan sosial.
- 6) Dengan adanya strategi pembelajaran kooperatif siswa dapat mengetahui dan mengukur kemampuan diri sendiri.
- 7) Dapat meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan kemampuan belajar.

Kekurangan Model pembelajaran kooperatif menurut Sanjaya (2016:250) adalah:

- 1) Dalam strategi pembelajaran kooperatif perlu beberapa waktu untuk memahami filsafat kooperatif learning.
- 2) Ciri utama strategi pembelajaran kooperatif bahwa siswa saling membelajarkan. Oleh karena itu apabila informasi yang diberikan guru tidak efektif dalam melakukan strategi pembelajaran kooperatif maka, apa yang seharusnya dipahami dipelajari tidak pernah dicapai oleh siswa.
- 3) Strategi pembelajaran kooperatif penilaian yang diberikan didasarkan hasil kerja kelompok masing-masing.
- 4) Keberhasilan strategi pembelajaran kooperatif upaya untuk mengembangkan kesadaran kelompok sehingga memerlukan periode waktu yang cukup panjang.

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, termasuk model pembelajaran kooperatif ini.

Berdasarkan uraian yang dipaparkan oleh Sanjaya (2016:249), keunggulan pembelajaran kooperatif meliputi peningkatan kemampuan, prestasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran, sekaligus memperkuat keterampilan sosial mereka. Sementara itu kelemahannya adalah membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mencapai target yang diinginkan.

Ada banyak model pembelajaran yang dapat digunakan antara lain, model pembelajaran *Problem Basic Learning*, *Jigsaw*, *Math A Math*, *Student Teams Achievement Division (STAD)*, *Think Pair Share (TPS)*, *Talking Stick*, *Team Games Tournament (TGT)*, dan lain sebagainya. Adapun model pembelajaran yang dipilih oleh peneliti adalah Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan *words search*.

Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Slavin pada tahun 1995. Menurut Rahayu (2022: 130) dalam Hariyati (2024: 3) model pembelajaran TGT memadukan sebuah proses pembelajaran dengan sistem permainan yang bersifat turnamen, dan menerapkan kuis dan sistem penskoran pada tiap individu, dimana setiap individu berperan sebagai anggota yang bertanding dalam turnamen akademik sebagai perwakilan dari kelompok heterogen dengan anggota kelompok lain yang standar akademiknya setara dengan mereka.

Sedangkan menurut Huda, M. (2013) dalam Sholicha, M.

dkk (2021) mengatakan bahwa model pembelajaran TGT adalah model dimana kelompok siswa dibentuk dengan ukuran yang kecil berisikan tiga hingga lima siswa yang heterogen. Maksud kata heterogen disini adalah heterogen dalam banyak hal seperti tingkat akademik siswa, ras, suku, maupun budaya, serta jenis kelamin peserta didik. Hal yang utama dalam tipe TGT ini pada turnamen atau permainan yang bersifat edukatif. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab memahami materi pelajaran, kemudian mereka melakukan permainan edukatif yang sudah disiapkan sebelumnya. Dalam permainan tersebut, guru mencatat skor yang diperoleh peserta didik dan kemudian diakumulasikan menjadi skor kelompok. Dalam pembelajaran TGT, keaktifan, peran serta peserta didik sangat berpengaruh, juga menyajikan kegembiraan yang tinggi dalam permainan.

2. Media pembelajaran

a. Pengertian media

Menurut Sitepu (2019:20) diuraikan bahwa Secara harfiah kata media merupakan “perantara atau pengantar, kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti tengah, perantaraan atau pengantar”. *Media* adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang

dimanfaatkan orang untuk menyampaikan pesan/informasi. Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sedangkan menurut Arsyad (2012:1) dalam Sitepu (2019:21) media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat pengetahuan siswa, keterampilan atau sikap.

Berdasarkan penjelasan di atas, media dapat disimpulkan sebagai alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik, sehingga mereka menjadi tertarik dan termotivasi untuk ikut serta dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.

b. Manfaat media dalam pembelajaran

Media memiliki kedudukan yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, karena media dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan penyampaian pesan yang berupa komunikasi maupun non verbal. Dalam perjalanannya menyampaikan pesan terkadang bisa berhasil bisa juga gagal. Kegagalan tersebut terjadi karena adanya hambatan-hambatan. Untuk meminimalisir kegagalan tersebut seorang guru merancang sebuah alat, media yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Menurut Sukiman (2012:42) dalam Kammis (2022:4) Kemp and Dayton (1985) mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai

berikut:

- 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.

Pendidik mungkin memiliki berbagai penafsiran terhadap suatu hal. Melalui media, perbedaan penafsiran ini dapat diminimalkan dan disampaikan kepada peserta didik secara konsisten.

- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik

Media mampu menyampaikan informasi secara audio dan visual, sehingga prinsip, konsep, proses, atau prosedur yang bersifat abstrak dan tidak utuh dapat dijelaskan dengan lebih jelas dan lengkap.

- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Jika media dipilih dan dirancang dengan tepat, media tersebut dapat mendukung komunikasi dua arah yang aktif antara pendidik dan peserta didik. Tanpa menggunakan media, pendidik cenderung melakukan komunikasi secara satu arah kepada peserta didik.

- 4) Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi.

Seringkali pendidik menghabiskan waktu banyak untuk menjelaskan materi pembelajaran. Jika mereka memanfaatkan media pembelajaran dengan baik maka pembelajaran akan membutuhkan waktu yang lebih sedikit.

- 5) Kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan. Selain

menciptakan pembelajaran yang lebih efisien, penggunaan media pun dapat membantu siswa dalam menyerap materi secara lebih mendalam dan utuh.

- 6) Proses pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja.

Proses pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja.

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapan saja mereka mau, tanpa tergantung pada keberadaan pendidik.

- 7) Sikap positif peserta didik terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.

Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Dan hal ini dapat meningkatkan kecintaan dan apresiasi peserta didik terhadap ilmu pengetahuan dan proses pencarian ilmu.

- 8) Peran pendidik dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.

Dengan media, pendidik tidak perlu mengulang penjelasan dan mengurangi penjelasan verbal (lisan), sehingga pendidik dapat memberikan perhatian lebih banyak kepada aspek pemberian motivasi, perhatian, bimbingan dan sebagainya.

Sementara Sudjana dan Rivai (1992:2) dalam Kammis (2022:5) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat

menumbuhkan motivasi belajar.

- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode pengajaran menjadi lebih beragam dan tidak hanya berupa komunikasi verbal dari guru, sehingga siswa tidak merasa bosan dan guru tidak cepat lelah, terutama jika harus mengajar setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih aktif dalam belajar karena selain mendengarkan penjelasan guru, mereka juga terlibat dalam berbagai kegiatan seperti mengamati, praktik, demonstrasi, berperan, dan sebagainya

Jadi berdasarkan pendapat para ahli di atas, media pembelajaran dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih menari, interaktif, siswa lebih aktif, mereduksi kesalahan konsep pada siswa, KBM lebih berkualitas, pembelajaran bisa dimana saja dan peran guru semakin bermakna.

c. Jenis-jenis Media pembelajaran

Beberapa ahli mengelompokkan media mulai dari yang sederhana sampai yang spesifik. Secara sederhana Azhar (2011: 44-45) dalam Paggara dkk (2022: 26) mengelompokkan media pembelajaran menjadi beberapa jenis, yaitu:

- 1) Media visual yaitu jenis media yang digunakan hanya

mengandalkan indra penglihatan misalnya media cetak seperti buku, jurnal, peta, gambar, dan sebagainya.

- 2) Media audio adalah jenis media yang digunakan hanya mengandalkan pendengaran saja, contohnya tape recorder, dan radio.
- 3) Media audio visual adalah film, video, program TV, dan lain sebagainya.
- 4) Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.

Pengelompokan yang hampir sama diungkapkan oleh Asra (2007: 5.8-5.9) Paggara dkk (2022: 26) yang mengelompokkan media pembelajaran menjadi beberapa jenis, yaitu:

- 1) Media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat, seperti foto, gambar dan poster.
- 2) Media audio yaitu media yang hanya dapat didengar saja seperti kaset audio, MP3, dan radio.
- 3) Media audio visual yaitu media yang dapat dilihat sekaligus didengar seperti film suara, video, televisi dan sound slide
- 4) Multimedia adalah media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap seperti suara, animasi, video, grafis dan film.
- 5) Media realia yaitu semua media nyata yang ada di lingkungan alam, seperti tumbuhan, batuan, air, sawah, dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas secara sederhana media terdiri dari media visual, audio, audio visual, multimedia dan realia yang merupakan media nyata sesuai tujuan pembelajaran misalnya sawa, sawah, taman, bahkan kolam renang.

d. Media words search

Word Search Puzzle (Teka-Teki Cari Kata) adalah media atau strategi pembelajaran berbasis permainan yang menggunakan matriks huruf untuk mencari kata-kata tertentu yang dihubungkan dengan materi tertentu. *Word Search puzzle* atau mencari kata adalah permainan edukatif berupa kumpulan huruf yang disusun dalam bentuk kotak atau grid, di mana peserta harus menemukan kata-kata tertentu yang tersembunyi secara horizontal, vertikal, diagonal, atau terbalik (Hancock, 2011).

Menurut Suyono & Hariyanto (2016), media permainan bahasa seperti *word search* dapat meningkatkan kemampuan mengenal kosakata dan memperkuat daya ingat peserta didik terhadap istilah yang dipelajari. Melalui words search peserta didik secara tidak langsung mampu menghafal istilah-istilah / kosakata yang baru dari keilmuan yang dipelajari.

Media permainan *Puzzle Word Search* dijadikan sarana untuk memotivasi siswa dalam belajar dan mengarahkan siswa ke suasana belajar yang lebih baik dan menyenangkan (Lestari & Yusuf, 2018).

Berdasarkan uraian di atas *Word Search* merupakan media yang berupa matrik huruf untuk menemukan kosakata tertentu bisa dilakukan berbasis IT maupun manual. *Word Search Puzzle* adalah permainan pencarian kata yang mirip dengan teka-teki, di mana sejumlah huruf telah disusun secara acak dalam bentuk persegi atau persegi panjang. Huruf-huruf ini dapat ditemukan secara horizontal, vertikal, atau diagonal. Dalam permainan ini, kata-kata yang tersembunyi biasanya telah diberikan. Strategi untuk menemukan kata-kata meliputi mencari dari kiri ke kanan (atau sebaliknya) dan mencari huruf pertama dari kata (jika kata tersebut telah disediakan), serta memperhatikan huruf kapital dan huruf ganda. Jika daftar kata tidak diberikan, maka strategi pencarian dapat dilakukan dengan membaca baris secara horizontal dari belakang ke depan, begitu pula dengan baris secara vertikal dan diagonal.

Media ini bersifat interaktif dan menyenangkan untuk membantu meningkatkan motivasi belajar dan memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi melalui aktivitas pencarian kata-kata kunci yang berkaitan dengan topik pelajaran.

d. Kelebihan dan kekurangan pembelajaran berbantuan *words search*

Menurut Sandria dkk (2023: 226) keunggulan dari metode ini meliputi: mendorong peserta didik untuk berdiskusi secara menyenangkan, merangsang pembelajaran dalam kelompok, mendorong kerjasama antara peserta didik dalam belajar dengan

teman sekelas, dan mengajak peserta didik untuk belajar secara mandiri. Namun, terdapat juga beberapa kelemahan dari metode ini, yaitu prosesnya memerlukan waktu yang relatif lama bagi peserta didik untuk memikirkan dan menemukan kata-kata yang dicari baik secara individu maupun dalam kelompok.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya meliputi peningkatan kemampuan, prestasi, dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, serta pengembangan keterampilan sosial siswa. Sedangkan kelemahannya membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mencapai target yang diinginkan.

e. Langkah-langkah pembelajaran berbantuan *words search*

Langkah pembelajaran dengan menggunakan permainan *word search game* ini menurut Garwan & Naniek (2020) dalam Sani (2024: 46) mempunyai langkah- langkah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan kerangka *word search puzzle* beserta kosa kata,
- 2) Menjelaskan peraturan permainan
- 3) Membagi beberapa kelompok secara heterogen
- 4) Membagi kerangka *word search puzzle*
- 5) Memberikan batasan waktu
- 6) Mengerjakan *word search puzzle* dengan menerapkan peraturan permainan yang telah diberikan,
- 7) Mengoreksi hasil pekerjaan

- 8) Pemberian nilai dan
- 9) Pemberian hadiah bagi pemenang atau individu yang mengerjakan paling cepat dan benar.

Adapun cara menggunakan media *word search puzzle* menurut Mailawati (2019) dalam Sani (2024: 46) adalah sebagai berikut:

- 1) Pendidik membagi kelas menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok berjumlah 4 orang peserta didik.
- 2) Peserta didik duduk sesuai dengan kelompoknya.
- 3) Pendidik membagikan kertas yang berisikan teka-teki *word search puzzle*.
- 4) Pendidik meminta peserta didik untuk mengerjakan teka-teki *word search puzzle* secara berkelompok.
- 5) Jika semua kelompok telah menyelesaikan mengerjakan pendidik kemudian memberikan evaluasi atas pekerjaan peserta didik.

Sebenarnya pembelajaran berbantuan *words search* bisa dilakukan secara online maupun manual. Namun berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dilakukan secara manual, dapat diambil kesimpulan bahwa media *word search* merupakan media pembelajaran yang memungkinkan dilakukan secara berkelompok yang heterogen, berbasis permainan yang dapat digunakan pendidik sebagai salah satu alternatif dalam memberikan pengalaman berbeda kepada peserta didik. Media *word search* dapat melatih peserta didik dalam ketelitian, ketekunan, dan kecepatan dalam menemukan susunan kata dalam

kumpulan huruf-huruf secara vertikal, horisonta maupun diagonal sebelum akhirnya peserta didik mengerjakan soal-soal formatif sesuai tema.

3. Motivasi belajar

a. Pengertian Motivasi belajar

Motivasi memiliki akar kata bahasa latin *Movere*, yang berarti gerak atau dorongan untuk bergerak (Evelin Siregar dan Hartini Nara (2010: 49) dalam Siregar dkk (2017: 12) . Menurut Petri (1981) dalam Julita (2025: 134) menggambarkan motivasi sebagai kekuatan yang bertindak pada organisme yang mendorong dan mengarahkan perilakunya. Motivasi menurut Anita Woolfolk (2009;193) dalam Hendra (2015: 36) adalah keadaan internal yang membangkitkan, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku. Bahwa motif biasanya meliputi pernyataan sebagai sesuatu yang menyebabkan seseorang melakukan tindakan. Sedangkan menurut Emda (2015) dalam Julita dkk (2025: 134) menguraikan bahwa motivasi adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi–kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu dan bila tidak suka maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi dapat dirangsang oleh faktor dari luar, tetapi motivasi itu tumbuh didalam diri seseorang.

Berdasarkan pendapat di atas motivasi adalah sebuah

kekuatan berupa dorongan, arahan yang bisa timbul karena pengaruh faktor internal maupun eksternal yang menyebabkan individu bergerak, melakukan tindakan untuk mencapai tujuannya.

Sedangkan motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil praktik atau penguatan (*reinforced practice*) yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu (Uno, 2007) dalam Hendra (2009:38). Motivasi belajar sangat penting untuk mendorong peserta didik untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Namun terkadang sulit bagi guru untuk menciptakan suasana seperti itu. Jika peserta didik tidak termotivasi untuk belajar maka akan melemah semangat belajarnya dan tujuan pembelajaran tidak akan tercapai.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar

Menurut Irmalia Susi Anggraeni (2016), faktor-faktor intrinsik yang mempengaruhi motivasi belajar ialah: (1) Minat terhadap bidang ilmu yang dipelajarinya, (2) orientasinya dalam mengikuti pendidikan tinggi. Sementara faktor-faktor ekstrinsik ialah: (1) Kualitas pengajar, (2) bobot materi yang diajarkan, 3) metode pembelajaran yang digunakan guru/ dosen, (4) kondisi dan suasana ruang kuliah, dan (5) fasilitas perpustakaan yang digunakan oleh mahasiswa/siswa.

Beberapa unsur yang mempengaruhi motivasi belajar menurut Nursalam (2008) dalam Hendra (2015: 39) diantaranya adalah sebagai berikut :

1) Cita-cita dan Aspirasi

Cita-cita merupakan faktor pendorong yang dapat menambah semangat sekaligus memberikan tujuan yang jelas dalam belajar. Hal ini diindikasikan dengan : Sifat ingin tahu dan ingin menyelidiki dunia yang lebih luas, kreativitas yang tinggi, berkeinginan untuk memperbaiki kegagalan yang pernah dialami, berusaha agar teman dan guru memiliki kemampuan bekerja sama, berusaha menguasai seluruh mata pelajaran, beranggapan bahwa semua mata pelajaran penting.

2) Kemampuan Peserta Didik

Kemampuan yang dimaksud adalah segala potensi yang berkaitan dengan intelektual atau intelegensi, termasuk kemampuan psikomotor.

3) Kondisi Peserta Didik

Kondisi jasmani dan rohani yang sehat akan mendukung pemusatan perhatian dan gairah dalam belajar.

4) Kondisi Lingkungan Belajar

Kondisi lingkungan belajar dapat berupa keadaan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan, kemasyarakatan, dan lingkungan institusi penyelenggara pendidikan.

5) Unsur-Unsur Dinamis dalam Pembelajaran

Peserta didik memiliki perasaan, perhatian, ingatan, kemauan, dan pengalaman hidup yang turut mempengaruhi minat dan motivasi dalam belajar baik secara langsung maupun tidak langsung.

6) Upaya Pengajar Dalam Membelajarkan Peserta Didik

Pengajar merupakan salah satu stimulus yang sangat besar pengaruhnya dalam memotivasi peserta didik untuk belajar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah merupakan salah satu dari sekian faktor yang bisa menentukan keberhasilan terhadap suatu tindakan yang berupa dorongan yang berasal dari dalam (internal) maupun luar diri seseorang (eksternal). Motivasi belajar internal merupakan kesadaran sendiri atas pemahaman betapa besar pentingnya belajar. Sedangkan faktor eksternal merupakan dorongan atau rangsangan yang berasal dari luar diri individu bisa berasal dari orang lain maupun lingkungan sekitar.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Wicaksono dkk., (2019) dalam Sani (2024: 29) yang mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah memperoleh pengalaman belajar. Menurut Jusmawati (2021) dalam Sani (2024:29) hasil belajar merupakan pencapaian peserta didik terhadap tingkat penguasaan dalam mengikuti program pembelajaran sesuai dengan tujuan

pembelajaran yang ditetapkan. Menurut Rahman (2022:297), hasil belajar juga dapat diartikan sebagai “hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar”, (Dimiyati dan Mudjiono, 2013).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa sebuah hasil belajar peserta didik diperoleh dari rangkaian pengalaman selama proses belajar, proses interaksi dengan yang di luar dirinya. Jadi seorang guru harus memberikan pengalaman yang menyenangkan, menciptakan mereka berinteraksi satu dengan yang lain untuk mendapat tujuan pembelajaran yang baik. Proses pembelajaran dianggap berhasil apabila hasil yang dicapai sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Keberhasilan dalam belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri peserta didik, sedangkan faktor eksternal berasal dari lingkungan luar peserta didik.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil jika diperoleh hasilnya sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sedangkan keberhasilan dalam belajar dipengaruhi oleh banyak faktor, ada faktor internal maupun eksternal. Faktor internal adalah faktor dari dalam diri peserta didik dan faktor eksternal adalah faktor dari luar

peserta didik. Sejalan dengan pendapat Yurnaliza & Andayono (2019) dalam Sani (2024:31) faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu; kesehatan, intelegensi dan bakat, minat dan motivasi, cara belajar. Faktor eksternal yaitu; keluarga, sekolah/kampus, masyarakat, dan lingkungan sekitar. Belajar merupakan suatu aktivitas mental atau psikis yang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa ialah sebagai berikut: secara spesifik, masalah yang bersumber dari faktor internal berkaitan dengan; (1) karakter siswa, (2) sikap terhadap belajar, (3) motivasi belajar, (4) konsentrasi belajar, (5) kemampuan mengolah bahan belajar, (6) kemampuan menggali hasil belajar, (7) rasa percaya diri, (8) kebiasaan belajar. Sedangkan dari faktor eksternal, dipengaruhi oleh; (a) faktor guru, (b) lingkungan sosial, terutama termasuk teman sebaya, (c) kurikulum sekolah, (d) sarana dan prasarana, (Aunurrahman, 2012) dalam Rahman (2021:298).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas bisa disimpulkan bahwa faktor internal yang mempengaruhi hasil belajara peserta didik adalah: karakter, intelegensia, kebiasaan belajar, dan sebagainya. Sedangkan faktor eksternalnya antara lain lingkungan (di sekolah dan rumah), kebijakan sekolah/kurikulum, kompetensi guru dan keberadaan sarpras.

c. Fungsi penilaian hasil belajar

Penilaian hasil belajar oleh pendidik memiliki fungsi untuk memantau kemajuan belajar, memantau hasil belajar, dan mendeteksi kebutuhan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan. Berikut fungsi penilaian hasil belajar oleh pendidik yang dikemukakan oleh Widoyoko (2014: 18) dalam Sitepu (2019: 20)

- 1) Formatif, yaitu memperbaiki kekurangan hasil belajar peserta didik dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan pada setiap kegiatan penilaian selama proses pembelajaran dalam satu semester sesuai dengan prinsip kurikulum 2013 agar peserta didik tahu, mampu, dan mau.
- 2) Sumatif, yaitu menentukan keberhasilan belajar peserta didik pada akhir suatu semester, satu tahun pembelajaran, atau masa pendidikan di satuan pendidikan. Hasil dari penentuan keberhasilan ini digunakan untuk menentukan nilai rapor, kenaikan kelas, dan keberhasilan belajar satuan pendidikan seorang peserta didik.

5. IPAS

a. Pengertian IPAS

Penerapan kurikulum merdeka di Sekolah Dasar membawa konsekuensi yaitu dua mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penggabungan ini

bertujuan upaya siswa lebih holistik dalam memahami lingkungan sekitar (Kemendikbud, 2022). Selain itu, penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS juga diharapkan dapat memperkuat pendidikan multikultural dan mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang berbagai budaya, sejarah, dan kondisi sosial di Indonesia dan dunia (Zakarina dkk, 2024: 51).

Sulehayanti (2023:20) menguraikan bahwa cakupan IPAS yang dipelajari di sekolah dasar tidak hanya berupa kumpulan fakta saja, akan tetapi juga proses perolehan fakta yang didasarkan pada kemampuan menggunakan pengetahuan dasar IPAS untuk memprediksi atau menjelaskan dan menyelesaikan berbagai fenomena yang berbeda. Selanjutnya IPAS di SD/MI diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari dirinya, alam sekitar, masyarakat sosial dan lingkungannya, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkan di kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pendapat yang diuraikan di atas disimpulkan bahwa IPAS muncul sebagai konsekuensi perubahan kurikulum dari kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka. Dalam IPAS peserta didik belajar secara holistik tentang alam dan fakta sosial, sejarah dan sebagainya.

b. Tujuan pembelajaran IPAS

Menurut Suhelayati (2023:38) tujuan Mata Pelajaran Ilmu

Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila dan dapat:

- 1) Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik 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) Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
- 4) Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
- 5) Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya.
- 6) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di

dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

c. Ruang lingkup IPAS

Berdasarkan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 dalam Trianto (2010) dalam Suhelayanti (2023: 22) tentang standar isi, ruang lingkup materi IPA SD/MI mencakup:

- 1) Makhluk hidup dan Proses kehidupan yang mencakup manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan serta kesehatan.
- 2) Benda, materi, sifat-sifat, dan kegunaannya yang meliputi benda padat, cair dan gas.
- 3) Energi dan perubahannya, yang mencakup gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana.
- 4) Bumi dan Alam semesta yang mencakup tanah, bumi, tata surya dan benda-benda langit lainnya.

Keempat kelompok bahan kajian IPA SD/MI tersebut disajikan secara spiral, artinya setiap bahan kajian disajikan di semua tingkatan kelas tetapi dengan tingkat kedalaman materi yang berbeda-beda, semakin tinggi tingkat kelas, maka semakin tinggi pula cakupan bahasannya.

Sedangkan ruang lingkup pembelajaran IPS menurut (E. Mulyasa, 2006) dalam Suhelayanti (2023: 22) mencakup:

- 1) Manusia, tempat, dan lingkungan.

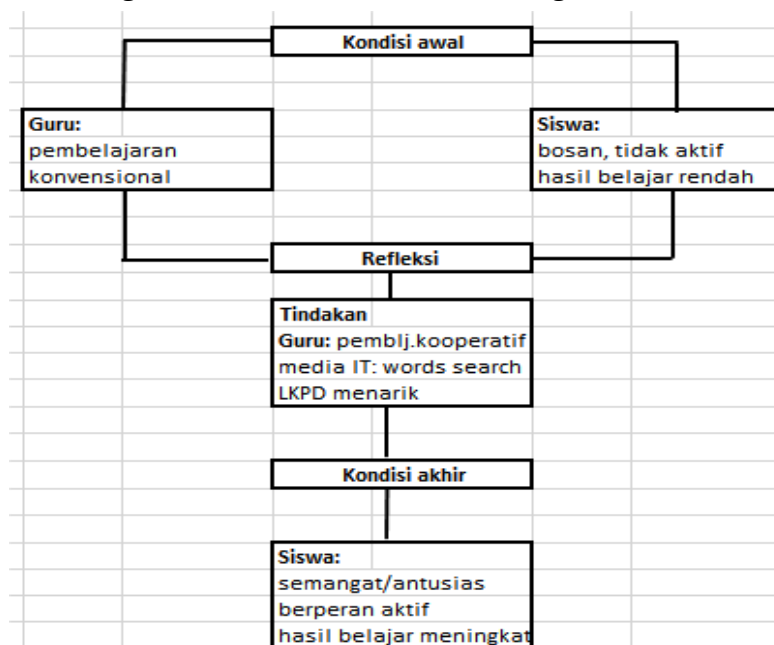
- 2) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan.
- 3) Sistem sosial dan budaya.
- 4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

B. Kerangka Berpikir

Permasalahan yang timbul pada peserta kelas IV SD N 02 Kanigoro adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik untuk mapel IPAS yaitu 30% dari 29 peserta didik. Rendahnya motivasi belajar tersebut mempengaruhi hasil belajar siswa yang juga rendah yakni hanya sekitar 28% yang dinyatakan tuntas. Rata-rata hasil belajar seluruh peserta didik pada mata pelajaran IPAS hanya 59, sedangkan KKTP nya adalah 78.00. Rendahnya motivasi dan hasil belajarnya (nilai formatif) tersebut mencerminkan kurang berhasilnya proses pembelajaran dan harus dilakukan tindak perbaikan. Pembelajaran hanya berpusat pada guru, sumber belajar tidak variatif lebih besar hanya menggunakan buku, metode pembelajaran hanya ceramah. Hal ini membuat peserta didik bosan, tidak banyak ikut berpartisipasi selama proses pembelajaran, mengantuk dan sebagainya.

Menyadari kekurangan-kekurangan tersebut maka guru berusaha mencari pemecahannya atau alternatif untuk mengatasinya antara lain dengan memilih model pembelajaran kooperatif berbantuan *words search*. Untuk membuat peserta didik ikut aktif dalam pembelajaran, termotivasi, digunakan model pembelajaran kooperatif, peserta didik akan belajar dalam sebuah kelompok kecil sehingga akan terjadi diskusi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Pada model pembelajaran kooperatif ini agar lebih optimal maka

guru menggunakan lembar *words search*. *Words search* akan lebih menyenangkan dan membantu peserta didik berfokus hanya pada tema yang minta oleh guru. Media yang diterapkan pada pembelajaran berupa sebuah permainan *word search puzzle*. Secara sederhana kerangka berpikir dari penelitian ini bisa digambarkan secara sederhana sebagai berikut:



Gambar 2.1. Kerangka Berpikir Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Words Search

Dengan pembelajaran kooperatif berbantuan *words search* diharapkan meningkatnya motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik dalam belajar IPAS materi keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia.

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berpikir di atas yang telah diuraikan di atas, maka dalam penelitian ini diajukan suatu hipotesis yaitu: “ Dengan penerapan model pembelajaran kooperatif berbantuan *words search* akan

dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV SDN 02 Kanigoro.”

D. Kebaruan Penelitian (State of Art)

1. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan oleh Nur Hasanah, Fatimah Azzahroh, Ning Ira Faturrahman tahun 2023 dengan judul Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Melalui Media Word Search ini berawal dari rendahnya motivasi belajar siswa kelas III SDIT Al Iman Bekasi. Penelitian ini bertujuan untuk mencari solusi dalam meningkatkan motivasi belajar tematik secara umum. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan metode kualitatif dan kuantitatif menggunakan persentase (%) dari angket untuk mengevaluasi keberhasilan penggunaan media word search. Metode penelitian ini terdiri dari 2 siklus dan tiap siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Kemudian diperoleh hasil bahwa pembelajaran pada siklus 2 lebih baik dari siklus 1, baik secara proses maupun hasil. Belajar dengan media word search terbukti mampu menarik perhatian dan fokus siswa. Rata-rata motivasi belajar siswa yang semula 69% meningkat menjadi 83,87% pada siklus 2.
2. Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Wordsearch Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA, oleh Sri Wahyuni Nengsih,

Hardiyanto Rahman, Salmawati tahun 2024 berhasil melakukan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan apakah dengan penerapan model pembelajaran TGT berbantuan Wordsearch Puzzle dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 128 Bontokunyi. Fokus penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran TGT dan peningkatan hasil belajar IPA. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 128 Bontokunyi kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas SD Negeri 128 Bontokunyi kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai, dengan jumlah siswa sebanyak 12 orang terdiri dari 4 orang perempuan dan 8 orang laki-laki. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada aktivitas guru dan siswa, serta peningkatan hasil belajar IPA dari kualifikasi cukup (C) pada siklus I menjadi kualifikasi baik (B) pada siklus II. Kesimpulannya, penerapan model pembelajaran TGT berhasil meningkatkan hasil belajar IPA kelas V SD Negeri 128 Bontokunyi kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai.

3. Triyani, 2022 melakukan penelitian dengan judul: Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis komputer word search puzzle terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran PPKn Kelas

VIII SMPN 22 Kota Jambi. Berdasarkan hasil observasi Awal yang telah dilakukan peneliti di kelas VIII SMP Negeri 22 Kota Jambi, peneliti menemukan masalah pada motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran PPKn. Hal tersebut dapat dilihat dari observasi saya melalui angket yang saya sebar serta pengamatan langsung. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Adapun desain yang di gunakan pada penelitian ini ialah quasi experiment design. Desain ini memiliki grup kontrol, tetapi mereka mungkin tidak bekerja dengan sempurna untuk mengontrol variabel eksternal yang memengaruhi kinerja eksperimen. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah kelas VIII SMPN 22 Kota Jambi, dengan menggunakan 2 kelas sebagai sampel yang terdiri dari kelas VIII A dan kelas VIII C yang berjumlah 70 siswa. Metode pengambilan data pada penelitian ini menggunakan kuisioner yang sebelumnya sudah di uji validitasnya untuk di tes layak atau tiaknya butir pernyataan yang akan di berikan ke pada siswa. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji komperatif untuk mengetahui perbedaan sampel, dilanjutkan dengan uji t dan uji N-Gain. Hasil uji N-Gain pada penelitian ini memperoleh nilai signifikasi (2-tailed) $0,00 < 0,05$ dengan rata-rata N-Gain eksperimen 30,3126 dan kelas kontrol -,3728 sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Komputer Word Search Puzzle berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran PPKn di banding kelas

yang tidak menggunakan media pembelajaran.

Jadi berdasarkan penelitian di atas terbukti bahwa pembelajaran berbantuan words search bisa meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik.