

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Pengertian Model *Think Pair Share*

Penerapan model *Think Pair Share* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif sederhana. Dengan model pembelajaran ini siswa dilatih bagaimana menguraikan pendapat dan siswa juga belajar menghargai pendapat orang lain dengan tetap mengacu pada materi/tujuan pembelajaran. *Think Pair Share* dirancang untuk mempengaruhi interaksi siswa. Struktur ini menghendaki siswa saling bekerja membantu dalam kelompok-kelompok kecil. *Think Pair Share* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat suatu informasi dan seorang siswa juga dapat belajar dari siswa yang lain serta saling menyampaikan idenya untuk didiskusikan sebelum disampaikan di depan kelas. Selain itu, *Think Pair Share* juga dapat memperbaiki rasa percaya diri dan semua siswa dapat diberi kesempatan berpartisipasi dalam kelas (Rukmini, 2020)

Model pembelajaran *Thnik Pair Share* bertujuan agar siswa berlatih berkomunikasi untuk mengungkapkan berbagai ide yang ada di pikirannya selama proses pembelajaran, baik kepada guru maupun kepada siswa. Hal ini dapat dilihat dari tahap-tahap pembelajaran *Think Pair Share* yaitu berpikir, berpasangan dan berbagi. Pada tahap berpasangan dan berbagi kemampuan berkomunikasi sangat diperlukan untuk menyampaikan ide-ide kepada orang

lain agar dapat dipahami. Oleh karena itu, model pembelajaran *Think Pair Share* dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa.

Pembelajaran *Kooperatif Tipe Think Pair Share* adalah model pembelajaran yang mengharuskan peserta didik berpartisipasi aktif berkolaborasi bersama kelompok. *Pembelajaran Think Pair Share* adalah sebagai tipe maupun model pembelajaran berpasangan penerapannya yakni keterlibatan kegiatan semua pelajar dalam pembagian pasangan kecil, perancangan guna mengajarkan bentuk hubungan peserta didik supaya mampu tercapainya suatu pembelajaran kooperatif yang mampu menciptakan keterampilan peserta serta kemampuan akademik (Setiani et al., 2025)

Ciri utama pada model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* ada tiga langkah utamanya yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran (Trianto, 2009.) yaitu sebagai berikut:

a. *Think* (berpikir secara individual)

Pada tahap *Think*, guru mengajukan suatu pertanyaan atau masalah yang dikaitkan dengan pelajaran, dan siswa diminta untuk berpikir secara mandiri mengenai pertanyaan atau masalah yang diajukan. Pada tahapan ini, siswa sebaiknya menuliskan jawaban mereka, hal ini karena guru tidak dapat memantau semua jawaban siswa sehingga melalui catatan tersebut guru dapat mengetahui jawaban yang harus diperbaiki atau diluruskan di akhir pembelajaran. Dalam menentukan batasan waktu untuk tahap ini, guru harus mempertimbangkan pengetahuan dasar siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan, jenis dan bentuk pertanyaan pertanyaan yang diberikan, serta jadwal pembelajaran untuk setiap kali pertemuan.

Kelebihan dari tahap ini adalah adanya *Think Time* atau waktu berpikir yang memberikan kesempatan pada siswa untuk berpikir mengenai jawaban mereka sendiri

sebelum pertanyaan tersebut dijawab oleh siswa yang lain. Selain itu guru dapat mengurangi masalah dari adanya siswa yang mengobrol, karena tiap siswa memiliki tugas untuk dikerjakan sendiri

b. *Pair* (berpasangan dengan teman sebangku)

Langkah kedua adalah guru meminta para siswa untuk berpasangan dan mendiskusikan mengenai apa yang telah dipikirkan. Interaksi selama periode ini dapat menghasilkan jawaban bersama. Biasanya guru mengizinkan tidak lebih dari 4 atau 5 menit untuk berpasangan. Setiap pasangan siswa saling berdiskusi mengenai hasil jawaban mereka sebelumnya sehingga hasil akhir yang didapat menjadi lebih baik, karena siswa mendapat tambahan informasi dan pemecahan masalah yang lain.

c. *Share* (berbagi jawaban dengan pasangan lain atau seluruh kelas)

Pada langkah akhir ini guru meminta pasangan-pasangan tersebut untuk berbagi hasil pemikiran mereka dengan pasangan lain atau dengan seluruh kelas. Pada langkah ini akan menjadi efektif jika guru berkeliling kelas dari pasangan ke pasangan yang lain, sehingga seperempat atau separuh dari pasangan-pasangan tersebut memperoleh kesempatan untuk melapor. Langkah ini merupakan penyempurnaan dari langkah-langkah sebelumnya, dalam arti bahwa langkah ini menolong agar semua kelompok menjadi lebih memahami mengenai pemecahan masalah yang diberikan berdasarkan penjelasan kelompok yang lain. Hal ini juga agar siswa benar-benar mengerti ketika guru memberikan koreksi maupun penguatan di akhir pembelajaran.

Menurut (Leonardo, 2013) Prinsip-prinsip pembelajaran *Think Pair Share* yaitu meliputi:

1. Prinsip ketergantungan (*positive independence*)

Artinya tugas kelompok tidak mungkin bisa diselesaikan manakala ada anggota kelompok yang tidak bisa menyelesaikan tugasnya dan semua ini memerlukan kerja sama yang baik dari masing-masing anggota kelompok.

2. Tanggung Jawab Perseorangan (*Individual Accountability*)

Artinya setiap anggota kelompok harus memiliki tanggung jawab sesuai dengan tugasnya untuk memberikan yang terbaik demi keberhasilan kelompoknya.

3. Interaksi tatap muka

Artinya setiap anggota kelompok diberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka dan saling memberikan informasi.

4. Partisipasi dan komunikasi

Artinya setiap anggota kelompok harus dapat bekerjasama satu sama lain dan dapat berkomunikasi dengan baik dengan kelompoknya.

Berdasarkan beberapa prinsip di atas penelitian ini bermaksud untuk melihat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD.

2. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah berbagai alat fisik, seperti buku, film, atau kaset, yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Fungsi media adalah untuk membantu merangsang dan mempermudah proses penyampaian informasi kepada pembelajar. Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk membantu mereka belajar dengan cara yang lebih efektif dan menyenangkan. Media pembelajaran dapat digunakan untuk memberikan pesan (materi pembelajaran) dan menarik perhatian, minat, pikiran, dan emosi siswa untuk

mencapai tujuan pembelajaran. Media adalah alat yang digunakan untuk mengirimkan pesan kepada penerima. Pesan yang disampaikan biasanya berupa informasi yang berguna untuk pembelajaran, dengan tujuan agar proses belajar dapat berjalan dengan efektif (Ani Daniyati et al.,2023).

Media merupakan salah satu dari empat komponen penting dalam pembelajaran proses komunikasi, selain sumber informasi, informasi itu sendiri, dan penerima informasi. (Nuramini et al., 2024)

Dapat disimpulkan dari beberapa para ahli tersebut bahwa Media Pembelajaran adalah saran seperti buku, film, atau rekaman yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dengan tujuan meningkatkan keterlibatan dan efektivitas siswa. Fungsi media adalah untuk meningkatkan perhatian dan minat siswa serta mempermudah proses penyampaian informasi, sehingga pembelajaran berjalan lebih baik dan mencapai tujuan.

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut pendapat (Aisyah et al., 2025) terdapat beberapa jenis media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dikelompokkan sebagai berikut:

a. Media Audio

Media ini biasa digunakan dalam pembelajaran yang menekankan keterampilan mendengarkan. Ini adalah jenis media yang menyampaikan informasi dalam bentuk suara yang hanya dapat didengar, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa untuk memahami materi pelajaran.

b. Media visual

Media Visual terdiri dari jenis media yang hanya dapat dilihat oleh mata. Media visual dibagi menjadi dua, yaitu media yang bisa diproyeksikan dan yang tidak. Contohnya adalah foto, ilustrasi, film bingkai, dan PowerPoint.

c. Media Audio Visual

Media audio visual adalah komponen yang menggabungkan elemen audio dan visual. Dengan menggunakan media ini, pelajaran disajikan dengan lebih lengkap dan efektif. Mereka juga dapat membantu siswa dalam beberapa situasi. Contohnya program video atau televisi, film, CD, dan proyektor.

4. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum pemanfaatan media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Pemilihan model pembelajaran sangat mempengaruhi media pembelajaran yang digunakan. Hal tersebut berarti bahwa pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada model pembelajaran yang dapat digunakan. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran dapat membawa manfaat besar terhadap keberhasilan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas.

Dunia Pendidikan telah berubah karena kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Teknik seperti media interaktif dan animasi membuat belajar lebih baik, dan pembelajaran jarak jauh lebih fleksibel dan dapat diakses, yang keduanya membantu siswa maju dan sukses akademik. Pemanfaatan teknologi informasi seperti internet, ponsel, dan laptop memudahkan siswa dan guru dalam pembelajaran. Media ini memungkinkan siswa mencari materi, mengerjakan tugas, membuat laporan, dan mengakses sumber online seperti perpustakaan digital. Teknologi juga mempermudah diskusi, presentasi, simulasi, dan kolaborasi, menjadikan pembelajaran lebih efektif.

Pemanfaatan teknologi dalam Pendidikan mendorong kemandirian dan keaktifan peserta didik. Peserta didik lebih aktif mencari, menganalisis, dan berbagi ilmu secara mandiri, disbanding hanya menerima materi dari pendidik. Pendidik berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan proses belajar. Keaktifan ini membantu peserta didik menjadi percaya diri, mandiri, kritis, dan matang. Selain belajar individu, mereka juga dapat berdiskusi dalam kelompok untuk memecahkan topik pembelajaran (Sumenep & Sumenep, 2025)

5. Media Pembelajaran *Educaplay*

Educaplay adalah merupakan platfrom pembelajaran berbasis website yang digunakan untuk membuat permainan edukasi yang dapat digunakan secara interaktif oleh guru dan peserta didik. Penggunaan *Educaplay* selama pembelajaran dapat membantu peserta didik tetap belajar dalam dunia bermainnya. Memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Pembelajaran interaktif yang membantu peserta didik dalam belajar dan penguasaan materi sehingga hasil belajar peserta didik juga akan meningkat.

Tujuan penggunaan permainan pembelajaran *Educaplay* adalah agar siswa lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar, dan pada akhirnya meningkatkan pemahaman terhadap isi teks yang akan diceritakan kembali. melalui penelitian ini, kami menyelidiki evektivitas penggunaan game *Educaplay* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa saat mereview materi teks. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa. (Nurita et al., 2024)

Adapun beberapa jenis permainan edukatif yang tersedia dalam aplikasi ini, 18 jenis permainan edukatif, diantaranya:

a. *Yes or No*

Permainan menunjukkan kartu dengan multimedia untuk dijawab ya atau tidak.

b. *Froggy jumps* (permainan lompat katak)

Pemain dapat membantu katak melompat ke tempat yang aman untuk menuju daratan dengan memilih jawaban yang benar. Jika tidak, katak tersebut akan dinyatakan kalah. Jenis soal yang digunakan untuk membuat permainan ini adalah pilihan ganda.

c. *Matching Game*

Dalam permainan ini, guru bisa menulis beberapa daftar kata yang berkaitan untuk dikategorikan oleh siswa sesuai dengan kelompoknya.

d. *Quiz*

Guru bisa membuat quiz ini dengan menggunakan file berbentuk teks ataupun multimedia. Bentuk soalnya bisa berupa pilihan ganda dan jawaban singkat.

e. *Alphabet Game*

Bentuk permainan ini adalah permainan huruf (A-Z) yang disusun berbentuk lingkaran, dan setiap huruf akan diberi pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa.

f. *Memory Game*

Permainan ini dilakukan dengan mengumpulkan kartu yang berpasangan. Siswa bisa memasangkan kartu yang tertera berdasarkan jenis dan letaknya. Setiap kartu bisa berisikan gambar, teks ataupun audio. Permainan ini dapat memperdayakan daya ingat siswa.

g. *Matching Column Game*

siswa dapat mencocokkan setiap elemen yang ada di dua kolom yang berbeda sesuai dengan pasangannya.

h. *Words Search Puzzle*

Permainan ini mewajibkan siswa untuk mencari kata yang tersembunyi. Manfaat permainan ini yaitu dapat melatih kemampuan siswa dalam memecahkan suatu masalah

i. Crossword Puzzle

Pada permainan ini, siswa harus mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf yang benar sehingga membentuk kata yang sesuai dengan petunjuk. Kita bisa menggunakan petunjuk berbentuk teks, foto, ataupun audio.

j. Fill in the blank Game

Bentuk game permainan ini merupakan permainan mengisi teks rumpang. Nantinya, guru dapat memilih kata-kata mana yang harus dihilangkan. Siswa bisa melengkapi teks tersebut dengan mengklik atau mengetik kata-kata yang tersedia.

k. Unscramble Letters Game

Permainan ini dapat mengasah kemampuan anagram yaitu kemampuan Menyusun atau mengolah kata. Ini bisa membantu siswa dalam memperkaya kosa kata dengan cara yang asyik.

l. Unscramble Words Game

Jika dalam permainan *Unscramble Lettes* huruf acak harus disusun menjadi kata yang tetap, maka pada permainan *Unscramble Words*, siswa harus Menyusun kata acak menjadi kalimat yang benar.

m. Riddle

Permainan ini seperti permainan tebak gambar. Guru harus memberikan clues berupa teks dan audio sehingga siswa bisa menebak gambar dan jawaban yang sesuai dengan petunjuk yang diberikan. Game ini bisa diterapkan Ketika kita ingin memulai kelas.

n. Video Quiz

Pada aktivitas ini, guru bisa membuat soal-soal yang berkaitan dengan cuplikan video Youtube dengan cara memasukan pertanyaan tersebut kedalam video. Dengan menggunakan video *quiz*, guru bisa mengajak siswa menjawab soal-soal sambil menonton.

o. Map Quiz

Pada permainan ini, menunjukan elemen pada gambar diidentifikasi dengan mengklik atau menulis.

p. Slideshow

Menampilkkan serangkaian slide dengan elemen teks multimedia

q. Dictation Game

Dalam permainan ini, guru dapat merekam atau mengunggah teks lisan. Siswa mendengarkan kata-kata tersebut dan harus mengetik apa saja yang mereka dengar. Dictation game sangat cocok diterapkan ketika guru ingin mengetahui kemampuan siswa mendengarkan (*listening skill*).

r. Dialog Game

Permainan ini bisa membantu siswa berlatih dialog atau percakapan. Siswa dapat memutar dan mendengarkan suatu percakapan kemudian mereka bisa mengulangi dialog itu sendiri. Siswa juga bisa membuat dialognya sendiri untuk dibagikan dengan guru ataupun satu sama lain. Ini sangat cocok diterapkan oleh guru bahasa.

Dalam perangkat ini akan menggunakam *Educaplay Unscramble Words*, dimana siswa harus menyusun kata acak menjadi kalimat yang benar.

Langkah-langkah penerapan model *Think Pair Share* berbantuan media *Educaplay*:

1. *Think* (berpikir) siswa diberi teks yang acak melalui *Unscramble Words Game*, kemudian siswa diminta membaca dan memikirkan teks tersebut secara individu di *Educaplay*.
2. *Pair* (berpasangan) siswa berdiskusi dengan pasangannya dan saling membandingkan jawaban mereka tentang teks acak tersebut
3. *Share* (berbagi) siswa menceritakan hasil diskusi dengan pasangannya tentang kata-kata dalam teks acak tersebut, dengan melakukan review bersama melalui layar utama (*live review game* di *Educaplay*)

6. Pengertian Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan dalam setiap jenjang pendidikan di Indonesia. Bahasa Indonesia juga meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis, membaca, dan berkomunikasi dengan baik dan benar. Standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu merupakan kualifikasi kemampuan peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Penguasaan bahasa Indonesia memegang peranan penting dalam meningkatkan kemampuan berbahasa, menumbuhkan pemikiran kritis, mengembangkan penalaran logis. (Haloho et al., 2025)

Secara mendasar Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik yang berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan Indonesia. Mata pelajaran Bahasa Indonesia menjadi modal dasar untuk belajar dan perkembangan anak-anak Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk membina dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan berkomunikasi yang dibutuhkan peserta didik dalam menempuh pendidikan dan di dunia kerja. Mata pelajaran Bahasa Indonesia secara umum bertujuan agar peserta didik mampu

mendengarkan, membaca, memirs. Berbicara. Dan menulis. Di samping itu, pembelajaran bahasa indonesia turut mendukung pengenalan nilai-nilai budaya indonesia serta meningkatkan pemahaman mengenai pentingnya bahasa sebagai alat komunikasi yang efektif dalam kehidupan sehari-hari (Mugia Lestari et al., 2025).

Tujuan mata pelajaran ini agar peserta didik memiliki kemampuan:

- 1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun secara tulisan.
- 2) Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
- 3) Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual secara kematangan emosional dan sosial.
- 4) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperluas budi pekerti serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- 5) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia (Mailida, 2023)

7. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar. Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, efektif, maupun psikomotor (Wulandari, 2021). Hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai oleh peserta didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum Lembaga Pendidikan sebelumnya. Dari beberapa pendapat diatas hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil dari

proses belajar mengajar baik kognitif, efektif, maupun psikomotor dengan penilaian yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran Lembaga Pendidikan.

Hasil belajar sebagai akibat dari proses belajar seseorang terkait dengan perubahan perilaku pada diri orang yang belajar. Bentuk perubahan sebagai hasil dari belajar berupa perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan dan kecakapan. Perubahan sebagai hasil belajar bersifat leratif menetap dan memiliki potensi untuk dapat berkembang. Hasil belajar dapat diamati dan diukur secara langsung dengan memberikan tes maupun non tes (Maharani et al., 2025)

Hasil belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh siswa itu sendiri, tetapi juga dilakukan oleh guru. Biasanya dalam proses pembelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa secara optimal, artinya tidak seluruh mata pelajaran dipahami dengan baik oleh siswa. Kurangnya model pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas. Selain itu guru dalam mengajar hanya terpaku pada buku sebagai satu-satunya sumber belajar mengajar dan masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi (Tulak et al., 2023)

Hasil belajar merupakan potensi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Dikalangan akademis memang sering muncul pemikiran bahkan keberhasilan pendidik tidak ditentukan oleh nilai siswa yang tertera di raport atau ijazah, akan tetapi untuk ukuran keberhasilan bidang kognitif dapat diketahui melalui hasil belajar seoarng siswa. Hasil belajar berkaitan dengan perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku dalam diri seseorang akibat pembelajaran yang dilakukannya, perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan bukan termasuk kedalam hasil belajar. Hasil belajar merupakan perubahan

yang dimiliki oleh seseorang setelah melalui proses belajarnya. Muin, 2012 mengatakan bahwa hasil belajar adalah pencapaian yang didapat oleh seseorang berupa perubahan dalam dirinya yang didapat setelah proses belajar. Hasil belajar seseorang dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor dari dalam diri seseorang (faktor internal) maupun faktor dari luar (eksternal). Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik sendiri yang mempengaruhi hasil belajarnya. Faktor internal meliputi minat belajar, motivasi belajar, perhatian belajar, kondisi fisik dan Kesehatan. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik. Faktor internal meliputi, metode guru dalam mengajar, ruang kelas, lingkungan keluarga, kurikulum, lingkungan sekolah dan masyarakat (Marlina,dkk, 2021).

Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif terdiri dari pengetahuan, mengingat, pemahaman, dan evaluasi. Ranah efektif terdiri dari pengenalan, merespon, penghargaan, dan pengalaman. Sedangkan ranah psikomotorik terdiri dari peniruan, penggunaan, ketepatan, perangkaian, dan naturalisasi. Hasil belajar dapat dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar dan kemampuan-kemampuan baru (Ayu et al., 2025).

8. Indikator Hasil Belajar

Menurut Nur & Anisa (2023) indikator hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa selama belajar di sekolah yang merupakan gabungan tiga ranah yaitu:

- a) Rana kognitif, diperoleh dari hasil belajar siswa yang ditandai dengan hasil nilai ulangan harian maupun semester atau ulangan harian.
- b) Ranah efektif, merupakan penilaian hasil belajar yang menyangkut perilaku siswa setiap mengikuti proses pembelajaran dalam kelas.

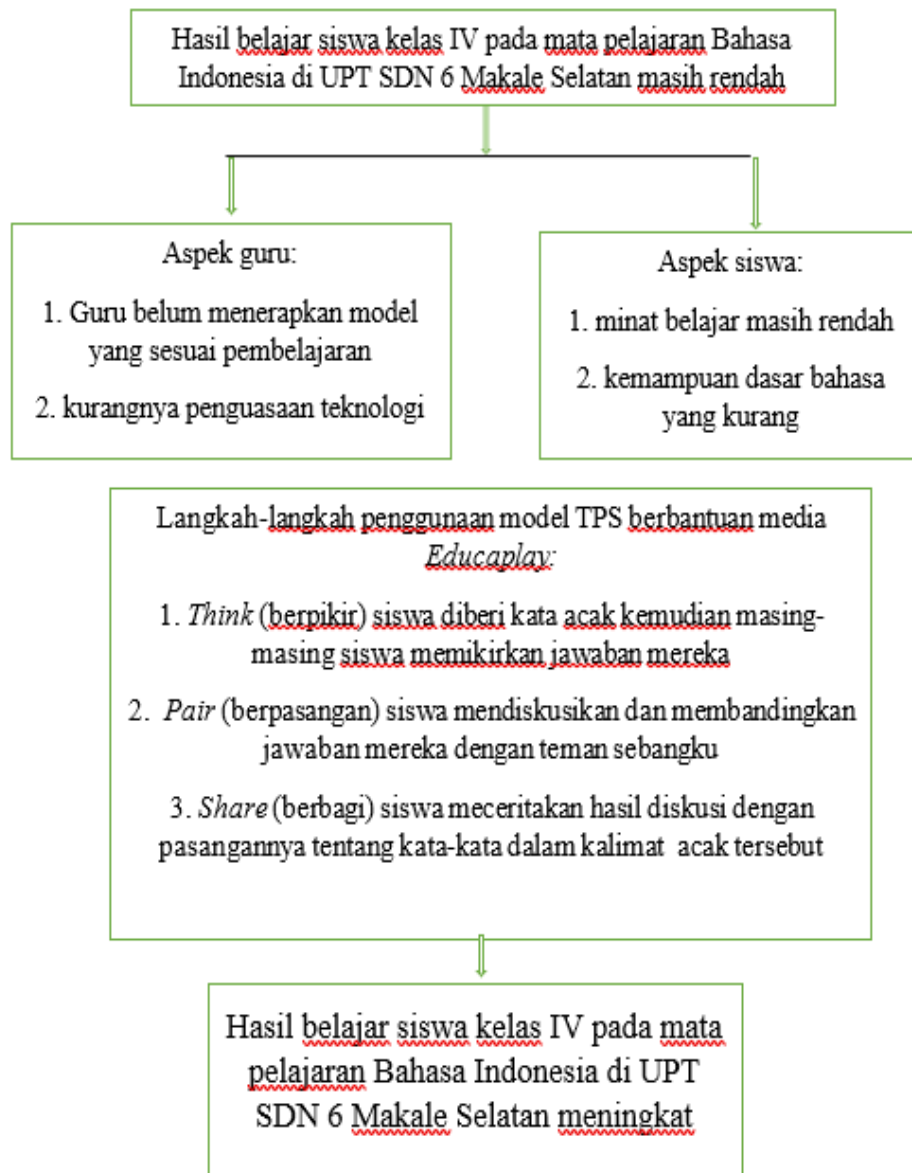
- c) Ranah psikomotorik, penilaian terhadap hasil belajar siswa yang dituangkan dalam bentuk penyesuaian tugas-tugas yang diberikan guru di sekolah, untuk dikerjakan dan dikembangkan di rumah, sehingga dapat ditentukan siswa mampu mengumpulkan tugas tersebut untuk dinilai di sekolah.

B. Kerangka Pikir

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang tepat dapat memudahkan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Hal tersebut dilakukan agar siswa mempunyai ketertarikan dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan hasil belajarnya.

Namun kenyataannya hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di UPT SDN 6 Makale Selatan masih rendah. Hal ini disebabkan karena pembelajaran tidak menyenangkan karena guru hanya menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas guru kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dan guru kurang menggunakan model dan media pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dan pembelajaran tersebut kurang menarik bagi siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka perlu diterapkan model dan media pembelajaran yang tepat, adalah model *Think Pair Share* berbantuan media pembelajaran *Educaplay*. Dengan menggunakan model *Think Pair Share* berbantuan media *Educaplay* diharapkan dapat menarik perhatian siswa, pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan bagi siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar bagi siswa. Dengan dasar inilah sehingga peneliti menjadikan kerangka pikir mengenai Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Think Pair Share* berbantuan media *Educaplay* di kelas IV UPT SDN 6 Makale Selatan.

Berdasarkan urain tersebut, maka dikemukakan alur atau bagan kerangka pikir peneliti sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan Latar Belakang, Kajian Teori, dan Kerangka Pikir tersebut, dapat dirumuskan Hipotesis Tindakan sebagai berikut: ”jika menggunakan model *Think Pair Share* berbantuan media *Educaplay*, maka hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV UPT SDN 6 Makale Selatan meningkat”.