

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengembangan ilmu pengetahuan dalam IPAS di sekolah dasar bertujuan untuk membekali murid dengan pemahaman komprehensif tentang fenomena alam dan dinamika sosial melalui pendekatan berbasis observasi empiris dan analisis kontekstual (Fadila, 2021, hlm. 3). Proses pengembangan ini menekankan integrasi konsep-konsep penting seperti siklus hidup makhluk hidup dan interaksi manusia-lingkungan untuk membangun kesadaran akan konservasi sumber daya alam (Kemendikdasmen, 2025, hlm. 8).

Pengembangan IPAS berfokus pada penguatan keterampilan proses IPAS, termasuk identifikasi masalah, pengumpulan data, dan penyelesaiannya melalui tindakan konkret yang relevan dengan kehidupan sehari-hari (Dewi, 2022, hlm. 5). Pendekatan ini memfasilitasi pemahaman mendalam tentang proses perubahan keadaan materi dan sumber energi terbarukan sebagai respons terhadap isu perubahan iklim global (BSKAP, 2025, hlm. 12). Pengembangan ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) mendukung pembentukan profil murid Pancasila dengan memperkuat pemikiran kritis dan kontribusi sosial, di mana murid dilatih untuk menganalisis hubungan antara manusia dan lingkungannya (Kemendikbud, 2025, hlm. 10). Manfaat utamanya terletak pada peningkatan partisipasi aktif murid dalam mengeksplorasi fenomena di sekitarnya, sehingga memperkuat penerapan pengetahuan dalam konteks masyarakat (Fadila, 2021, hlm. 7).

Mengembangkan potensi murid untuk menjadi individu dengan karakter unggul, memiliki wawasan luas tentang masa depan, kemampuan beradaptasi dengan cepat dan tepat terhadap dinamika lingkungan, dan motivasi berkelanjutan untuk pengembangan diri secara holistik dalam berbagai aspek kehidupan adalah inti dari proses pembelajaran. Pembelajaran harus dirancang secara inklusif, kontekstual, dan berbasis proyek sehingga setiap murid memperoleh pengalaman dunia nyata, keterampilan berpikir kritis, dan kepercayaan diri untuk berkontribusi secara bermakna.

Diriwayatkan dari Anas bin Malik RA, Rasulullah SAW bersabda:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَ مُسْلِمَةٍ

“Tholabul Ilmi Faridhotun ala kulli muslimin wal muslimat.”

Artinya: Mencari ilmu itu wajib bagi setiap muslim laki-laki dan muslim perempuan dimana makna untuk kita seorang muslimah. (HR. Muslim)

Dari hadits di atas, Islam mengajarkan kita untuk selalu memperoleh ilmu dari berbagai sumber. Pada dasarnya, ilmu yang kita miliki harus bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Istilah pendidikan sering dikaitkan dengan peribahasa Sunda seperti, *"Adab sareng elmu sami pentingna pikeun ngudag kahirupan dunya."* yang artinya (Adab dan ilmu sama pentingnya untuk mengejar kehidupan duniawi). Kita perlu mengetahui bahwa yang penting adalah jika adab disertai dengan ilmu yang baik, maka keduanya merupakan bekal yang akan menyelamatkan kita selama hidup di dunia ini. Demikian pula, *"Gagalna mangrupikeun konci pikeun kasuksésan sareng unggal kassalahanna ngajarkeun urang pangaweruh."* yang artinya (Kegagalan adalah langkah pertama menuju kunci kesuksesan). Di mana kata-kata peribahasa ini sangat berkesinambungan dengan pendidikan, artinya jika kita gagal dalam melakukan sesuatu, jangan pernah menyerah karena itu adalah ilmu baru yang akan menjadi langkah pertama menuju arah yang lebih baik.

IPAS adalah disiplin ilmu sistematis yang meneliti pola hubungan antara fenomena alam dan sosial, pola berpikir kritis kontekstual, seni pengamatan lingkungan, dan bahasa ilmiah sederhana, yang semuanya dipelajari secara logis dan induktif-deduktif, yang berguna untuk membantu murid sekolah dasar memahami dan menguasai masalah sosial, ekonomi, dan alam sehari-hari. Selain itu, ilmu pengetahuan adalah ilmu yang objek studinya adalah konsep abstrak seperti ekosistem dan dinamika komunitas, kemudian ditampilkan dalam bentuk data pengamatan, gambar, dan simbol sederhana untuk menafsirkan gagasan ilmiah berdasarkan fakta empiris dan kebenaran logis dalam konteks pembelajaran kurikulum merdeka (Hasibuan, A., 2024, hlm. 19118).

Dimensi IPAS di sekolah dasar mencakup pemahaman tentang fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan model yang terintegrasi antara fenomena alam dan sosial, termasuk makhluk hidup dan lingkungannya, zat dan perubahannya, energi dan perubahannya, bumi dan alam semesta, serta keterkaitan antara ruang dan waktu (Kemendikdasmen, 2025, hlm. 7). Dimensi ini bertujuan untuk membentuk pemahaman yang mendalam, reflektif, dan bermakna melalui analisis terintegrasi terhadap fenomena untuk mengembangkan pengetahuan ilmiah dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Kemendikdasmen, 2025, hlm. 8).

Pengetahuan IPAS terdiri dari empat unsur utama, yaitu pemahaman IPAS yang menjelaskan bentuk dan fungsi kelima indera serta siklus hidup makhluk hidup, keterampilan proses sains untuk mengidentifikasi masalah lingkungan, kontribusi sosial melalui pelestarian sumber daya alam, dan pemahaman interaksi antara manusia dan lingkungannya (BSKAP, 2025, hlm. 12-15). Unsur-unsur ini mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan kreatif dalam memecahkan masalah kontekstual seperti perubahan iklim dan ketidaksetaraan sosial (Kemendikdasmen, 2025, hlm. 10).

Konsep dasar IPAS di sekolah dasar mengacu pada integrasi sistematis ilmu alam dan ilmu sosial yang mengkaji fenomena lingkungan, kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial, serta hubungannya dengan alam semesta melalui analisis kausalitas dan pola hubungan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2022, hlm. 2). Konsep ini mencakup pemahaman tentang fakta, prinsip, dan model yang menjelaskan siklus hidup makhluk hidup, perubahan materi dan energi, serta dinamika interaksi sosial dalam konteks ruang dan waktu (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2025, hlm. 7).

Pembelajaran IPAS di kelas menekankan dua elemen utama: pemahaman sains, yang mencakup fakta dan konsep tentang makhluk hidup, materi, energi, bumi, dan konektivitas sosial, serta keterampilan proses untuk mengidentifikasi dan memecahkan masalah melalui penyelidikan berdasarkan fenomena nyata (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2022, hlm. 5). Pendekatan ini memfasilitasi murid untuk mengembangkan minat pada fenomena di sekitarnya, memahami perubahan kondisi alam akibat faktor manusia. (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, 2025, hlm. 10).

Dalam praktik di kelas, pembelajaran IPAS mengintegrasikan studi alam dan sosial melalui analisis terpadu terhadap fenomena seperti pola gaya hidup yang memengaruhi lingkungan, penggunaan peta konvensional/digital untuk memahami lokasi dan interaksi spasial, dan refleksi tentang kontribusi sains terhadap konservasi sumber daya alam (Wahyuni dkk., 2023, hlm. 6). Proses ini mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan terapan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari melalui observasi empiris dan diskusi kontekstual (Kemendikbud, 2022, hlm. 8).

Pemahaman konsep dalam pembelajaran IPAS menjadi landasan penting untuk memecahkan masalah alam-sosial maupun persoalan dalam kehidupan nyata. Kemampuan memahami konsep IPAS sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Hal ini berarti, dalam pembelajaran IPAS murid perlu menguasai konsep secara komprehensif supaya dapat menyelesaikan berbagai persoalan dan mampu menerapkan ilmu tersebut dalam aktivitas keseharian mereka. Pemahaman konsep didefinisikan sebagai kapasitas murid dalam: (1) menjelaskan konsep, yang bermakna murid sanggup menyampaikan kembali informasi fenomena alam-sosial yang telah diterima, (2) menerapkan konsep dalam berbagai kondisi lingkungan yang beragam, dan (3) merumuskan sejumlah akibat yang muncul dari keberadaan suatu konsep alam-sosial (Rohmawati, D., 2025, hlm. 95).

Penguasaan pemahaman konsep merupakan kemampuan dasar yang wajib dimiliki oleh murid dalam proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Kemampuan memahami konsep IPAS memegang peranan penting karena selain menjadi salah satu sasaran utama pembelajaran IPAS dalam pembelajaran, kemampuan ini juga membantu murid agar tidak terpaku pada hafalan fakta saja, namun dapat memahami secara mendalam esensi dari fenomena alam dan sosial yang dipelajari (Holifah, L., 2025, hlm. 2).

Pengetahuan dan pemahaman murid tentang konsep IPAS dapat diukur dengan kemampuan mereka untuk: a) mendefinisikan konsep fenomena alam-sosial secara verbal dan tertulis; b) mengidentifikasi dan menyajikan contoh dan bukan contoh dari pengamatan lingkungan; c) menggunakan model, diagram, dan simbol sederhana untuk mewakili konsep ekosistem atau dinamika sosial; d)

mengubah representasi fenomena dari satu bentuk ke bentuk lain, seperti dari gambar ke penjelasan verbal; e) mengenali makna dan interpretasi konsep alam-sosial dalam konteks kehidupan sehari-hari; f) mengidentifikasi sifat-sifat konsep beserta kondisi penentu konsep ilmu pengetahuan alam; g) membandingkan dan membedakan konsep seperti interaksi makhluk hidup dengan benda mati (Rohmawati, 2025, hlm. 95; Holifah, 2025, hlm. 3).

Berdasarkan temuan awal di kelas IV A SDN 200 Leuwipanjang di kota Bandung melalui kegiatan Pengenalan Lingkungan Persekolahan II terdapat beberapa fenomena yang menunjukkan rendahnya pemahaman konsep IPAS. Pembelajaran IPAS murid terlihat kurang memahami konsep interaksi makhluk hidup dan lingkungannya, di mana mereka belum benar-benar menyadari bahwa setiap organisme memiliki peran dan hubungan yang berbeda dalam ekosistem. Hal ini menyebabkan murid hanya mampu menghafal nama-nama makhluk hidup tanpa memahami makna dari setiap proses interaksi yang terjadi. Misalnya, mereka mengetahui bahwa tanaman membutuhkan air dan sinar matahari, namun belum memahami alasan atau konsep di balik proses fotosintesis dan rantai makanan tersebut. Selain itu, murid juga masih sering melakukan kesalahan prosedural, seperti kurang teliti dalam mengamati ciri-ciri organisme, salah mengklasifikasikan makhluk hidup dan benda mati, lupa menghubungkan kebutuhan dasar dengan lingkungan, serta tidak sistematis dalam menyusun diagram alur ekosistem (produsen tidak diletakkan di awal, konsumen dengan konsumen, dan seterusnya). Permasalahan-permasalahan tersebut menunjukkan bahwa pemahaman konseptual murid terhadap hubungan makhluk hidup dan lingkungan masih perlu ditingkatkan agar mereka tidak hanya menghafal fakta, tetapi juga memahami makna setiap proses dalam ekosistem.

Berdasarkan observasi awal di kelas IV SD, ditemukan bahwa sebagian besar murid mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPAS, khususnya materi interaksi makhluk hidup dan lingkungannya. Berdasarkan data nilai asesmen sumatif IPAS dapat membuktikan bahwa pemahaman konsep IPAS belum memuaskan.

Tabel 1.1 Nilai Asesmen Sumatif

Kategori	Jumlah Murid	Persentase
Kurang	17	60.7%
Baik	11	39,3%

Hal ini terlihat dari rendahnya nilai asesmen sumatif yang menunjukkan bahwa sebanyak 17 orang murid (60,7%) berada pada kategori “kurang” dan belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar 70. Hanya 11 orang murid (39,3%) yang mencapai kategori “baik”.

Peneliti mengamati proses pembelajaran dan menemukan faktor penyebab utama, model pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*Teacher Centered Learning*), bukan pada murid (*Student Centered Learning*). Selain itu, pada proses pembelajaran IPAS berlangsung masih terdapat kurangnya penggunaan media pembelajaran, sehingga mengakibatkan murid cepat bosan dan minat belajarnya kurang, sebagian murid belum mencapai KKTP yang diharapkan, dikarenakan mengalami kesulitan dalam memahami konsep materi IPAS kelas IV SD. Oleh karena itu, sebagai pendidik harus bisa mengurangi dan menghilangkan persepsi yang salah tersebut, dengan cara memilih strategi pembelajaran yang lebih bervariasi dan tepat, dengan mengikutsertakan peran aktif murid sehingga proses belajar mengajar lebih menarik, menantang, efektif, efisien dalam suasana akrab dan menyenangkan (Ningsih, W., 2025, hlm. 5).

Pemahaman murid sekolah dasar tentang konsep IPAS masih relatif rendah, seperti yang tercermin dalam skor pra-tes rata-rata 51,53, yang menunjukkan perlunya memperkuat pemahaman mendalam mereka tentang interaksi antara makhluk hidup dan lingkungannya melalui analisis kontekstual fenomena (Khasanah, 2025, hlm. 2). Pendekatan berbasis etnosains telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman murid sekolah dasar tentang konsep IPAS dari 47% menjadi 85%, dengan penekanan pada penerapan pengetahuan lokal untuk mengatasi kesulitan konseptual seperti klasifikasi organisme dan hubungan ekosistem (Dhoka, 2024, hlm. 4). Lebih lanjut, rendahnya pemahaman konsep IPAS disebabkan oleh ketidakmampuan murid untuk menghubungkan fakta dengan proses kausal, sehingga diperlukan strategi yang mendorong keterlibatan

aktif dalam menganalisis rantai makanan dan konservasi lingkungan (Hanami, 2025, hlm. 3). Ini berarti bahwa penguatan pemahaman konsep IPAS dapat dikatakan memiliki keuntungan membiasakan murid untuk lebih aktif dalam menganalisis fenomena, mengembangkan rasa tanggung jawab untuk melestarikan ekosistem, dan berani mengungkapkan pendapat berdasarkan pengamatan empiris. Pendekatan ini secara signifikan membantu pendidik dalam mengajar IPAS dalam lingkungan pembelajaran yang lebih kontekstual dan efektif.

Untuk mengatasi rendahnya pemahaman konsep IPAS di sekolah dasar, diperlukan suatu model pembelajaran yang inovatif dan partisipatif. Dalam hal ini, model kooperatif didefinisikan sebagai pendekatan pedagogis yang menekankan kolaborasi antar murid dalam kelompok kecil dan heterogen, di mana setiap anggota bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri sambil berkontribusi pada pencapaian tujuan kolektif kelompok. Model ini menekankan prinsip-prinsip utama seperti saling ketergantungan positif, akuntabilitas individu, interaksi promotif, pengajaran keterampilan sosial, dan pemrosesan kelompok, seperti yang diuraikan dalam kerangka teori pembelajaran konstruktivis Johnson dan Johnson. Dalam mengatasi pemahaman konseptual yang rendah, pembelajaran kooperatif efektif karena memfasilitasi rekonstruksi pengetahuan melalui diskusi dan penjelasan di antara murid, yang telah terbukti meningkatkan retensi dan penerapan konsep dibandingkan dengan metode konvensional yang lebih pasif (Raharja, 2020, hlm. 1).

Salah satu bentuk penerapannya, model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) merupakan varian struktural dari pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin, yang mengintegrasikan empat fase utama: (1) fase pengajaran klasik (penyampaian materi oleh pendidik), (2) studi dan praktik tim (latihan kelompok dengan pengawasan), (3) turnamen mingguan (turnamen individu antar anggota tim yang berbeda melalui kuis kompetitif), dan (4) pengakuan tim (penghargaan untuk tim berprestasi tinggi). Model ini tidak hanya mendorong kerja sama intra-tim selama fase latihan, tetapi juga persaingan antar-individu yang sehat untuk memaksimalkan upaya pribadi, sehingga menciptakan keseimbangan antara kerja sama dan persaingan. Model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dirancang khusus untuk mata pelajaran yang

membutuhkan pemahaman konseptual yang mendalam, seperti IPAS di sekolah dasar, karena elemen gamifikasi meningkatkan motivasi intrinsik dan mengurangi kecemasan belajar, yang seringkali menjadi hambatan untuk memahami konsep-konsep tingkat rendah (Pratiwi, 2024, hlm. 2).

Selain itu, beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dalam meningkatkan pemahaman murid sekolah dasar tentang konsep IPAS, yang relevan dengan integrasi IPAS dalam kurikulum merdeka. Misalnya, penelitian di SDN Banjaran 01 menunjukkan peningkatan skor pemahaman konsep IPAS dari rata-rata 62,96% pada siklus awal menjadi 92,86% setelah tiga siklus implementasi kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT), dengan analisis peningkatan yang menunjukkan efektivitas tinggi (ukuran efek 0,8). Studi ini menggunakan desain Kemmis dan McTaggart, mengukur pemahaman melalui tes esai dan observasi, dan menyoroti peran turnamen dalam memperkuat retensi konsep melalui pengulangan dan umpan balik langsung. Temuan ini mendukung adaptasi kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) untuk IPAS, di mana konteks terintegrasi membutuhkan kolaborasi serupa (UNJ Repository, 2024, hlm. 15).

Model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dapat diimplementasikan sebagai strategi efektif yang memfasilitasi peningkatan hasil belajar melalui kerja kelompok kolaboratif dan turnamen kompetitif berdasarkan interaksi makhluk hidup dan lingkungannya (Sitepu, 2025, hlm. 3). Pendekatan ini memungkinkan murid untuk secara aktif terlibat dalam diskusi tim untuk menganalisis proses ekosistem, klasifikasi organisme, dan hubungan sebab akibat antara fenomena alam, mengubah hafalan pasif menjadi pemahaman konseptual yang mendalam dan dapat diterapkan.

Model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) memiliki keunggulan dalam membiasakan murid pada kolaborasi aktif, menumbuhkan rasa tanggung jawab di antara anggota kelompok, dan mendorong keberanian untuk mengungkapkan pendapat secara empiris melalui persiapan turnamen kelas. Oleh karena itu, strategi ini secara signifikan mendukung pendidik dalam mengoptimalkan pembelajaran sains dengan dinamika kelas yang lebih kontekstual, menarik, dan efektif (Sitepu, 2025, hlm. 5).

Berdasarkan observasi, peneliti menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran di kelas masih belum optimal. Fenomena ini merupakan masalah mengingat peran strategis media dalam proses pedagogis. Media pembelajaran didefinisikan sebagai segala bentuk alat, bahan, atau teknologi yang digunakan pendidik untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara efektif, sehingga memfasilitasi pemahaman dan penguasaan konsep oleh murid melalui stimulasi indra penglihatan, pendengaran, atau sentuhan. Menurut berbagai ahli, media pembelajaran berfungsi sebagai perantara komunikasi yang membuat proses pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan bermakna, terutama untuk materi abstrak seperti konsep IPAS di sekolah dasar. Penggunaan media ini sangat penting untuk mengatasi pemahaman konseptual yang rendah karena mengubah penyajian informasi dari murni verbal menjadi multisensori, sehingga meningkatkan daya ingat dan motivasi belajar (UMSU FKIP, 2023, hlm. 1).

Peran media pembelajaran dalam proses pengajaran sangat strategis, termasuk memperjelas materi pelajaran, menarik perhatian murid, mengatasi keterbatasan ruang-waktu, dan mendorong keterlibatan aktif melalui elemen interaktif. Media bertindak sebagai penguat interaksi pendidik-murid, memvisualisasikan konsep IPAS yang kompleks seperti siklus alam atau dinamika sosial, dan mendukung pembelajaran diferensiasi sesuai dengan beragam kebutuhan murid. Dalam konteks pemahaman konseptual yang rendah, media seperti roda putar efektif karena menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan gamifikasi, sehingga mengurangi kebosanan dan meningkatkan fokus kognitif murid sekolah dasar (Arya Pageh, 2025, hlm. 1). Sejalan dengan urgensi tersebut, salah satu instrumen yang dapat diimplementasikan adalah media *spinning wheel* untuk memfasilitasi diskusi kolaboratif di dalam kelas.

Spinning wheel berasal dari kata "roda putar," yang merujuk pada aktivitas memutar roda untuk memilih konsep secara acak, mengelompokkannya, dan menghubungkannya melalui elemen permainan interaktif. Interaksi terjadi karena hubungan sebab-akibat antara pemilihan fenomena secara acak dan pengelompokan konsep. *Spinning wheel* merupakan alat pembelajaran yang populer di kalangan murid sekolah dasar karena melibatkan aktivitas fisik dan

mental (Ramina, T., 2025, hlm. 45). *Spinning wheel* dikategorikan sebagai media konstruktivis, yang terdiri dari roda segmen konsep, murid, dan proses diskusi kelompok. Media ini menggabungkan elemen teks, gambar organisme, diagram ekosistem, dan instruksi pemilihan acak terintegrasi untuk materi IPAS. Dengan roda putar, pendidik dapat berinovasi dalam merancang pembelajaran untuk membuat proses lebih menarik dan interaktif, khususnya untuk klasifikasi makhluk hidup, rantai makanan, dan interaksi lingkungan.

Spinning wheel adalah media berbasis roda berputar yang dapat mendukung proses pembelajaran IPAS dengan menyediakan permainan edukatif interaktif untuk mengelompokkan konsep biotik dan abiotik. Permainan roda putar dirancang khusus untuk membantu pendidik dan murid memperkuat pemahaman mereka tentang ekosistem dan dinamika sosial melalui pemilihan acak dan aktivitas pengelompokan konsep (Yasin, 5(6), 2025, hlm. 65-30).

Selanjutnya, penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas media *spinning wheel* dalam meningkatkan pemahaman konsep IPAS, seperti pengembangan media ini di SDN Pandean Lamper 02 yang menghasilkan peningkatan skor *pretest* ke *posttest* sebesar 11,12% pada materi tentang bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya. Studi R&D dengan model ADDIE ini melibatkan 29 murid kelas empat, di mana validasi ahli materi mencapai 95,31% dan ahli media 98,21%, dan respons murid sangat baik (91,2%) karena sifat interaktifnya. Media *spinning wheel* telah terbukti menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga sangat cocok untuk mengatasi pemahaman konsep IPAS yang rendah (Zulfah dkk., 2025, hlm. 270).

Penerapan model kooperatif *tipe teams games tournament* (TGT), dikombinasikan dengan media *spinning wheel*, secara optimal mengintegrasikan kolaborasi tim dan interaksi dinamis dalam pembelajaran IPAS, secara signifikan meningkatkan pemahaman konseptual murid melalui perencanaan kelompok, permainan turnamen, dan evaluasi acak materi ekosistem. Pendekatan ini memfasilitasi transformasi proses pembelajaran dari hafalan pasif menjadi analisis konseptual mendalam, dengan model kooperatif *tipe teams games tournament* (TGT) memastikan tanggung jawab kolektif dan *spinning wheel* memperkaya stimulasi kognitif melalui unsur kejutan dan pengelompokan konsep interaktif.

Implementasi dari model dan media tersebut, dapat menciptakan dinamika kelas yang kondusif untuk pengembangan keterampilan berpikir kritis, komunikasi yang efektif, dan penerapan pengetahuan ilmiah dalam konteks kehidupan nyata, sehingga secara empiris mendukung pencapaian kompetensi murid dalam menganalisis interaksi antara makhluk hidup dan lingkungan secara sistematis dan berkelanjutan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti ini tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pembelajaran IPAS di sekolah dasar dengan mengangkat judul “Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Teams games tournament* (TGT) Berbantuan Media *Spinning Wheel* Terhadap Pemahaman Konsep IPAS Sekolah Dasar.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Pemahaman konsep IPAS masih tergolong rendah
2. Proses pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*).
3. Penggunaan media dalam pembelajaran belum terlaksana secara optimal.
4. Rendahnya pemahaman konseptual murid terhadap interaksi makhluk hidup & lingkungannya

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka permasalahan yang akan di kaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses implementasi model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan media *spinning wheel* terhadap pemahaman konsep IPAS kelas IV Sekolah Dasar?
2. Apakah terdapat perbedaan pemahaman konsep IPAS antara kelas eksperimen yang menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional?
3. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan media *spinning wheel* terhadap pemahaman konsep

IPAS murid di kelas IV Sekolah Dasar?.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ada, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui proses implementasi model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan media *spinning wheel* terhadap pemahaman konsep IPAS kelas IV Sekolah Dasar
2. Untuk mengetahui perbedaan pemahaman konsep IPAS antara kelas eksperimen yang menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan media *spinning wheel* terhadap pemahaman konsep IPAS murid di kelas IV Sekolah Dasar.

E. Manfaat Penelitian

Jika penelitian ini berhasil maka diharapkan memberikan kebermanfaatan berikut ini:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi berupa gambaran mengenai teori yang menyatakan bahwa pemahaman konsep murid dalam pembelajaran IPAS dapat dilakukan dengan menggunakan model *teams games tournament* (TGT) berbantuan *spinning wheel*.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dan referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Segi Kebijakan

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam merumuskan kebijakan terkait pengembangan pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Temuan penelitian dapat mendukung kebijakan pembelajaran yang berpusat pada murid serta mendorong pemanfaatan media *spinning wheel* sesuai dengan arah kebijakan pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

3. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya:

a) Bagi Sekolah

1. Menambah referensi penggunaan media dan strategi pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan di sekolah.
2. Menjadi dasar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam memfasilitasi pembelajaran yang mendorong keaktifan dan pemahaman konsep.

b) Bagi Pendidik

1. Membantu pendidik meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran IPAS melalui penerapan model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan media *spinning wheel*.
2. Memberikan wawasan dan pengetahuan baru tentang strategi pembelajaran berbasis penemuan yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar.

c) Bagi Murid

1. Membantu murid lebih mudah memahami konsep-konsep IPAS melalui kegiatan belajar yang melibatkan eksplorasi, penemuan, dan penggunaan media *spinning wheel*.
2. Meningkatkan motivasi dan minat belajar murid karena pembelajaran menjadi lebih menarik, aktif, dan tidak membosankan.

d) Bagi Peneliti

Sebagai pengalaman berharga untuk menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh selama perkuliahan, sekaligus memperkaya pemahaman peneliti mengenai penerapan kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dan media *spinning wheel* dalam pembelajaran

e) Bagi Pembaca

Dapat menjadi sumber informasi dan referensi bagi mahasiswa, peneliti, atau pihak lain yang ingin memperdalam kajian tentang model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan media *spinning wheel* dalam meningkatkan pemahaman konsep ipas di Sekolah Dasar.

F. Definisi Operasional

1. Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) mampu membantu murid memahami pembelajaran dengan lebih baik karena proses belajar dilakukan secara kolaboratif melalui kerja tim dan kompetisi sehat. Selain itu, model ini juga dapat meningkatkan keaktifan murid selama pembelajaran. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPAS murid dibandingkan dengan model pembelajaran lainnya. Melalui model ini, murid difasilitasi untuk mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif dengan cara terlibat langsung dalam kegiatan kelompok dan turnamen berdasarkan pengalaman belajar yang dialami (Putri, E. Y., 2024, hlm. 1).

2. Media *Spinning Wheel*

Media pembelajaran roda putar merupakan instrumen interaktif yang merangsang keterlibatan aktif murid melalui segmen pertanyaan dan konsep yang dipilih secara acak dalam IPAS, memfasilitasi diskusi kolaboratif dan analisis konseptual dalam pembelajaran sekolah dasar (Putri & Mintohari, 2022, hlm. 3). Media ini menciptakan dinamika pembelajaran yang dinamis melalui perubahan tak terduga yang efektif untuk materi tentang interaksi makhluk hidup dan lingkungan, memungkinkan transisi dari hafalan pasif ke pemahaman yang bermakna tentang ekosistem dan klasifikasi organisme (Khanzani, 2025, hlm. 5; Marini, 2025, hlm. 2).

3. Pemahaman Konsep

Kemampuan pemahaman konsep IPAS adalah kemampuan murid untuk memahami dan menguasai konsep fenomena alam-sosial secara komprehensif melalui pengamatan, klasifikasi, dan penerapan dalam konteks kehidupan nyata, tanpa mengubah esensi konsep tersebut (Khasanah, I. N., 2025, hlm. 7). Adapun indikator kemampuan pemahaman konsep IPAS meliputi a) menyatakan kembali konsep fenomena alam-sosial secara verbal dan tulisan; b) mengklasifikasikan dan mengelompokkan observasi lingkungan berdasarkan karakteristik tertentu; c) memberikan contoh dan non-contoh dari konsep ekosistem atau interaksi sosial; d)

menyajikan konsep melalui model, diagram, dan simbol sederhana; e) menjelaskan syarat minimal dan sifat-sifat konsep seperti biotik-abiotik; f) menafsirkan dan membandingkan konsep dalam berbagai representasi; g) menerapkan konsep untuk menyelesaikan masalah fenomena alam-sosial sehari-hari (Hanami, R., 2025, hlm. 3).

4. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika skripsi merupakan bagian yang menjelaskan susunan penulisan skripsi secara keseluruhan. Bagian ini memaparkan isi dari setiap bab, urutan penyajiannya, serta keterkaitan antar bab sehingga membentuk satu kesatuan yang utuh. Sistematika penulisan skripsi disusun ke dalam beberapa bab, dengan gambaran isi skripsi mengacu pada Tim Penyusun Buku Panduan Penulisan KTI FKIP Universitas Pasundan (2024, hlm. 39–49).

1. Bagian Pembuka

Bagian pembuka skripsi mencakup halaman sampul, halaman pengesahan, halaman moto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, serta daftar lampiran. Ketentuan dan penjelasan mengenai bagian awal skripsi dijabarkan dalam Bab V tentang Ketentuan Teknis Penulisan Karya Tulis Ilmiah.

2. Bagian isi

Bagian isi skripsi tersusun atas beberapa bab, dengan uraian sebagai berikut:

- a. Bab I Pendahuluan memuat latar belakang permasalahan penelitian, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, serta sistematika penulisan skripsi.
- b. Bab II Kajian Pustaka dan Kerangka Berpikir berisi kajian teori yang berkaitan dengan belajar dan pembelajaran, meliputi pembahasan mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT), media *spinning wheel*, serta pemahaman konsep ipas. Selain itu, bab ini juga memuat penelitian yang relevan, kerangka pemikiran, asumsi, dan hipotesis penelitian.
- c. Bab III Metode Penelitian menjelaskan metode dan desain penelitian yang digunakan, yaitu metode *quasi experiment*. Pada bab ini juga diuraikan instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.

- d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan menyajikan paparan hasil penelitian dan temuan yang diperoleh, serta pembahasan untuk menanggapi hipotesis yang telah dirumuskan, baik diterima maupun ditolak berdasarkan hasil pengujian.
- e. Bab V Simpulan dan Saran berisi simpulan dari hasil pembahasan pada bab-bab sebelumnya serta saran yang diberikan berdasarkan temuan penelitian.

3. Bagian Penutup

Bagian akhir skripsi memuat daftar pustaka yang berisi seluruh sumber dan referensi yang digunakan peneliti, baik yang berasal dari buku, skripsi, jurnal, maupun sumber lainnya. Selain itu, bagian ini juga dilengkapi dengan lampiran yang memuat informasi tambahan yang mendukung penelitian, serta daftar riwayat hidup penulis.