

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan tingkatan tertinggi dalam kerangka pembelajaran, alasannya adalah karena mencakup keseluruhan tingkatan. Lingkupnya yaitu keseluruhan kerangka pembelajaran, karena memberikan pemahaman dasar atau filosofis dalam pembelajaran. Dalam model pembelajaran, terdapat strategi yang menjelaskan operasional, alat, atau teknik yang digunakan murid dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, di dalam strategi pembelajaran ada banyak metode pembelajaran yang menjelaskan langkah-langkah untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tingkatan ini memiliki fungsi menjelaskan tentang hubungan dari kerangka pembelajaran tersebut. Istilah model pembelajaran ini sering diartikan sebagai pendekatan pembelajaran. Dalam pendekatan pembelajaran, di dalamnya terdapat rencana dan alur – alur yang digunakan sebagai petunjuk dalam merencanakan proses pembelajaran di kelas (Kadarwati dalam Rani, dkk., 2024, hlm.2). Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar murid (*learning style*) dan gaya mengajar pendidik (*teaching style*), yang keduanya disingkat menjadi SOLAT (*Style of Learning and Teaching*) (Suhana dalam Rani, dkk., 2024, hlm.2). Mengingat model pembelajaran adalah dasar untuk strategi dan metode, maka perlu diketahui pengertian model pembelajaran menurut beberapa ahli untuk mengetahui lebih jauh.

Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran ini mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan – tujuan dari pengajaran, tahap – tahap kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas (Trianto dalam Rani, dkk., 2024, hlm.3). Sedangkan menurut Joyce & Well dalam Rani, dkk. (2024, hlm.3) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan

pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, dan memiliki fungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan pengajar/ pendidik dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar di kelas. Berdasarkan beberapa uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah cara atau teknik penyajian sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pendidik dalam merancang dan melaksanakan proses belajar mengajar.

Prinsip-prinsip pembelajaran meliputi: (1) murid difasilitasi untuk mencari tahu, (2) murid belajar dari berbagai sumber belajar, (3) proses pembelajaran menggunakan pendekatan ilmiah, (4) pembelajaran berbasis kompetensi, (5) pembelajaran terpadu, (6) pembelajaran yang menekankan jawaban yang beragam yang memiliki kebenaran multidimensi, (7) pembelajaran berbasis keterampilan terapan, (8) meningkatkan keseimbangan, kontinuitas, dan keterkaitan antara keterampilan keras dan keterampilan lunak, (9) pembelajaran yang memprioritaskan pembudayaan dan pemberdayaan murid sebagai pembelajar sepanjang hayat, (10) pembelajaran yang menerapkan nilai-nilai dengan memberikan teladan (ing ngarso sung tulodo), membangun kemauan (ing madyo mangun karso), dan mengembangkan kreativitas murid dalam proses pembelajaran (tut wuri handayani), (11) pembelajaran yang berlangsung di rumah, di sekolah, dan di masyarakat, (12) pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran, (13) pengakuan terhadap perbedaan individu dan latar belakang budaya murid, dan (14) suasana pembelajaran yang menyenangkan. dan menantang.

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengatur pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan pendidik dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dalam pendapat lain, dinyatakan bahwa model pembelajaran adalah rencana atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan proses pembelajaran di kelas atau tutorial dan untuk menentukan alat pembelajaran

termasuk misalnya referensi buku, komputer, kurikulum, film, dan lain-lain (Budiningsih dalam Rani, dkk., 2024, hlm.4).

Dari beberapa definisi model pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah sesuatu yang dirancang untuk merancang proses pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas, baik dari segi alat yang digunakan, kurikulum yang digunakan, maupun strategi atau metode yang digunakan untuk membantu murid agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

2. Ciri – Ciri Model Pembelajaran

Model pembelajaran pada dasarnya adalah kerangka konseptual yang mendasari seluruh proses pengajaran di kelas. Keberadaan konsep ini ditandai oleh beberapa karakteristik utama dari model pembelajaran tersebut. Berikut ciri – ciri model pembelajaran:

1. Model pembelajaran harus didasarkan pada teori pendidikan dan teori pembelajaran dari para ahli tertentu.
2. Model pembelajaran harus memiliki misi atau tujuan pendidikan yang spesifik.
3. Model pembelajaran dapat digunakan sebagai pedoman untuk meningkatkan kegiatan pengajaran dan pembelajaran di kelas.
4. Model tersebut harus memiliki komponen yang disebut:
 - a. Harus memiliki urutan langkah pembelajaran atau sintaksis
 - b. Harus memiliki prinsip reaksi
 - c. Harus memiliki sistem sosial
 - d. Harus memiliki sistem pendukung
5. Harus ada dampak tertentu yang dihasilkan dari implementasi model pembelajaran, seperti:
 - a. Hasil pembelajaran dapat diukur (dampak pembelajaran)
 - b. Harus ada hasil jangka panjang dari pembelajaran (dampak tindak lanjut)
 - c. Membuat desain pembelajaran berdasarkan model pembelajaran yang dipilih.

Model pembelajaran memiliki empat karakteristik spesifik yang membedakannya dari strategi, metode, atau prosedur (Kardi dalam Rani, dkk., 2024, hlm.6-7). Karakteristik tersebut adalah:

1. Rasional teoritis logis yang dirumuskan oleh pencipta atau pengembangnya. Model pembelajaran memiliki kerangka teoritis yang kuat. Ini berarti bahwa pencipta atau pengembang menciptakan teori dengan mempertimbangkan teori mereka berdasarkan realitas aktual dan bukan dengan menggunakan fiksi dalam penciptaan dan pengembangannya.
2. Rasional tentang apa dan bagaimana murid belajar (tujuan pembelajaran yang ingin dicapai). Model pembelajaran memiliki tujuan yang jelas tentang apa yang akan dicapai, termasuk apa dan bagaimana murid belajar dengan terbaik dan bagaimana memecahkan masalah pembelajaran.
3. Perilaku pengajaran yang diperlukan untuk keberhasilan implementasi model. Model pembelajaran memiliki perilaku pengajaran yang diperlukan untuk memastikan keberhasilan tujuan pembelajaran.
4. Lingkungan pembelajaran yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai karakteristik model pembelajaran di atas, dapat dijelaskan bahwa istilah model pembelajaran mencakup, antara lain: keterlibatan intelektual-emosional murid melalui aktivitas analitis, partisipasi aktif dan kreatif murid selama pelaksanaan model pembelajaran, pendidik berperan sebagai fasilitator, koordinator, mediator, motivator kegiatan pembelajaran, serta penggunaan pendekatan, metode, teknik dan strategi, manfaat pembelajaran, bahan pembelajaran (kurikulum), media dan desain pembelajaran. Model pembelajaran memiliki lingkungan belajar yang kondusif dan nyaman, sehingga suasana belajar dapat menjadi salah satu aspek pendukung dari tujuan pembelajaran tersebut.

B. Definisi Model Kooperatif

1. Pengertian Model Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah strategi pengajaran yang secara sistematis menempatkan murid dalam kelompok kecil dan heterogen berdasarkan kemampuan, latar belakang, dan karakteristik individu lainnya, sehingga mendorong kerja sama positif untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama melalui interaksi tatap muka, tanggung jawab individu, dan akuntabilitas kelompok (Slavin dalam oleh Sari, N. K., 2022, hlm. 45-47). Pendekatan ini tidak hanya

menekankan penguasaan materi pelajaran secara kolektif, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi yang efektif, penyelesaian konflik, empati, dan rasa saling ketergantungan yang positif di antara anggota kelompok, di mana keberhasilan satu individu bergantung pada kontribusi semua anggota tim.

Menurut Trianto dalam Pratama.(2023, hlm. 78-80), model pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran yang menekankan kolaborasi antar murid dalam menyelesaikan tugas akademik dan non-akademik, dengan pendidik bertindak sebagai fasilitator, koordinator, dan motivator yang memastikan setiap anggota kelompok memiliki akuntabilitas pribadi sambil berkontribusi pada keberhasilan tim secara keseluruhan. Model ini mencakup tahapan terstruktur seperti presentasi materi, kerja kelompok, evaluasi individu, dan penghargaan kelompok, yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi intrinsik murid dan hasil belajar jangka panjang, terutama pada mata pelajaran terpadu seperti IPAS di tingkat sekolah dasar.

Model pembelajaran kooperatif lebih lanjut didefinisikan sebagai pendekatan pembelajaran yang secara sadar dirancang untuk membangun lingkungan belajar kolaboratif melalui struktur kelompok yang terorganisir, dengan prinsip-prinsip utama saling ketergantungan positif (saling ketergantungan untuk keberhasilan), interaksi tatap muka yang produktif, pengelolaan hubungan interpersonal yang kondusif, dan pengembangan keterampilan proses kelompok seperti pengambilan keputusan bersama dan refleksi diri (Johnson & Johnson, dalam Widodo, H., 2024, hlm. 112-115). Pendekatan ini efektif dalam mengatasi heterogenitas kelas dengan mempromosikan pembelajaran inklusif, di mana murid mengajar dan belajar dari satu sama lain, sehingga tidak hanya meningkatkan prestasi akademik tetapi juga mengembangkan karakter sosial yang adaptif terhadap dinamika kelompok nyata dalam masyarakat.

Model kooperatif pada dasarnya adalah metode pembelajaran aktif di mana murid belajar dalam tim heterogen untuk berbagi pengetahuan, saling mengajar, dan memecahkan masalah bersama, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi belajar, retensi pengetahuan, dan pemahaman mendalam tentang materi melalui diskusi intensif dan praktik kolaboratif (Rusman dalam Fitriani, R., 2021, hlm. 23-

25). Pendidik bertindak sebagai penyelenggara proses yang memastikan partisipasi yang setara, dengan unsur permainan atau kompetisi antar kelompok dalam varian seperti *teams games tournament* (TGT) untuk menjaga dinamika dan antusiasme belajar yang tinggi (Isjoni dalam Nugroho, A. D., 2025, hlm. 56-58).

Berdasarkan definisi model pembelajaran kooperatif di atas, dapat dijelaskan bahwa model kooperatif mencakup, antara lain: menempatkan murid dalam kelompok heterogen untuk kerja sama positif melalui interaksi tatap muka, tanggung jawab individu dan kelompok; pengembangan keterampilan sosial seperti komunikasi, empati, dan penyelesaian konflik dengan prinsip saling ketergantungan positif; peran pendidik sebagai fasilitator, koordinator, dan motivator dalam tahapan terstruktur seperti penyajian materi, diskusi tim, evaluasi, dan penghargaan kelompok. Model kooperatif menciptakan lingkungan pembelajaran kolaboratif yang kondusif, sehingga prestasi akademik, motivasi intrinsik, dan karakter sosial murid dapat dicapai secara holistik.

2. Karakteristik Model Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif memiliki karakteristik utama yang mencakup pembelajaran kolaboratif melalui interaksi tatap muka yang positif dan produktif. Murid ditempatkan dalam kelompok heterogen berdasarkan kemampuan akademik, latar belakang sosial, dan karakteristik individu lainnya untuk saling mendengarkan pendapat, berbicara secara efektif, dan membuat keputusan bersama untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama (Slavin dalam Sari, N.K., 2022, hlm. 12-15). Karakteristik ini tidak hanya menekankan prinsip saling ketergantungan positif, di mana keberhasilan satu individu sepenuhnya bergantung pada kontribusi optimal dari semua anggota tim, tetapi juga melibatkan tanggung jawab individu melalui penilaian pribadi yang ketat, akuntabilitas kelompok yang mendorong partisipasi yang adil tanpa dominasi, dan mengurangi ketergantungan yang berlebihan pada pendidik untuk membangun kepercayaan diri murid dalam berpikir kritis, pemecahan masalah, dan mengeksplorasi sumber belajar secara mandiri dalam lingkungan kelas yang inklusif.

Menurut Trianto dalam Pratama.(2023, hlm. 89-93), karakteristik model kooperatif meliputi pembentukan kelompok kecil ideal yang terdiri dari 4-6 murid dengan komposisi yang beragam untuk memaksimalkan dinamika pembelajaran,

mendorong interaksi tatap muka yang intensif dan berkelanjutan selama proses diskusi, pengelolaan hubungan interpersonal melalui norma kelompok yang disepakati bersama, dan pengembangan keterampilan proses penting seperti komunikasi asertif, kepemimpinan bergilir, penyelesaian konflik yang konstruktif, dan pembagian peran yang adil. Pendekatan ini juga menekankan peran pendidik sebagai fasilitator utama yang mengawasi tanpa mendominasi, dengan tahapan terstruktur yang komprehensif mulai dari pengajaran atau penyajian materi awal, kegiatan kerja kelompok kolaboratif, evaluasi individu dan tim, hingga turnamen kompetitif antar kelompok untuk mengukur pencapaian kolektif secara objektif, terutama terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran terpadu seperti IPAS di tingkat sekolah dasar yang membutuhkan kolaborasi lintas disiplin.

Pembelajaran kooperatif lebih lanjut dicirikan oleh elemen pemrosesan kelompok atau refleksi kelompok pasca-aktivitas secara teratur untuk evaluasi diri kolektif, identifikasi kekuatan dan kelemahan tim, dan rencana peningkatan berkelanjutan. Hal ini disertai dengan akuntabilitas individu, memastikan setiap murid sepenuhnya bertanggung jawab atas bagian tugas mereka yang unik melalui penilaian berbasis kinerja (Johnson & Johnson, dalam Widodo, H., 2024, hlm. 67-72). Model ini sangat efektif dalam mengelola heterogenitas kelas secara optimal dengan prinsip partisipasi yang setara, di mana murid berprestasi rendah menerima dukungan teman sebaya tanpa rasa malu atau stigma. Hal ini tidak hanya secara signifikan meningkatkan kepercayaan diri tetapi juga memperkuat retensi pengetahuan jangka panjang, transfer keterampilan sosial ke konteks kehidupan nyata, dan pengembangan sikap inklusif yang adaptif terhadap dinamika kelompok multikultural dalam masyarakat.

Model kooperatif pada dasarnya menekankan integrasi elemen permainan kompetitif yang sehat antar kelompok, seperti varian *teams games tournament* (TGT) dengan turnamen kuis yang menarik, untuk mempertahankan tingkat motivasi intrinsik murid yang tinggi. Model ini memanfaatkan media kolaboratif digital dan konvensional, serta penilaian formatif holistik berbasis tim yang menggabungkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Isjoni dalam Nugroho, A.D., 2025, hlm. 34-39). Pendidik bertindak sebagai penyelenggara proses

strategis, memastikan partisipasi yang setara melalui rotasi peran, pemantauan intensif, dan intervensi tepat waktu, menghasilkan lingkungan belajar yang benar-benar inklusif dan dinamis yang tidak hanya mengoptimalkan hasil akademik secara kuantitatif tetapi juga menumbuhkan karakter kooperatif, empati sosial, dan kompetensi abad ke-21 secara berkelanjutan dan jangka panjang (Rusman dalam Fitriani, R., 2021, hlm. 45-50).

Berdasarkan karakteristik model pembelajaran kooperatif di atas, dapat dijelaskan bahwa model kooperatif mencakup, antara lain: interaksi tatap muka yang intensif dan saling ketergantungan positif dalam kelompok yang beragam dan heterogen; akuntabilitas individu dan kelompok melalui evaluasi diri, refleksi tim, dan akuntabilitas kinerja; Pengembangan keterampilan sosial yang komprehensif seperti komunikasi asertif, kepemimpinan bergilir, resolusi konflik, dan empati; peran fasilitator pendidik dalam tahapan yang terstruktur penuh termasuk presentasi materi, diskusi kolaboratif, permainan tim kompetitif, dan proses kelompok yang berkelanjutan. Model kooperatif menciptakan lingkungan pembelajaran kolaboratif yang benar-benar kondusif dan inklusif, sehingga prestasi akademik murid, motivasi intrinsik, kompetensi sosial, dan karakter adaptif dapat dicapai secara holistik dan berkelanjutan.

3. Metode Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah strategi pengajaran inovatif yang secara sadar menempatkan murid dalam kelompok kecil yang heterogen untuk bekerja sama mencapai tujuan pembelajaran kolektif melalui prinsip-prinsip saling ketergantungan positif, interaksi tatap muka, tanggung jawab individu, dan pengembangan keterampilan sosial (Slavin dalam Sari, N. K., 2022, hlm. 45-47). Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan prestasi akademik tetapi juga membentuk karakter kolaboratif yang penting untuk pendidikan abad ke-21, terutama dalam mata pelajaran IPAS terpadu di sekolah dasar yang menuntut pemahaman lintas disiplin melalui diskusi aktif dan pengajaran timbal balik.

1. Model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) adalah strategi kooperatif dasar di mana murid dibagi menjadi tim heterogen yang terdiri dari 4-5 anggota untuk mempelajari materi bersama, diikuti oleh kuis individu yang skornya dijumlahkan untuk menentukan keberhasilan tim, sehingga

mendorong pembelajaran bersama dan persaingan sehat antar tim (Slavin, dalam Sari, N.K., 2022, hlm. 50-53). Pendekatan ini menekankan pengajaran awal oleh pendidik, diskusi kelompok untuk pengajaran bersama, tes individu mingguan, dan penghargaan tim berdasarkan peningkatan skor rata-rata. Hal ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan tanggung jawab pribadi dan kolaborasi, terutama dalam mata pelajaran IPAS sekolah dasar yang membutuhkan pemahaman menyeluruh tentang konsep dasar.

2. Menurut Trianto dalam Pratama.(2023, hlm. 95-98), model kooperatif *teams games tournament* (TGT) melibatkan kerja tim heterogen yang mirip dengan STAD tetapi menambahkan elemen turnamen pada permainan tim setelah kuis individu, di mana pemenang turnamen menerima penghargaan simbolis untuk mendorong semangat kompetitif yang menyenangkan. Model ini mencakup presentasi materi, latihan kelompok, kuis individu yang berkontribusi pada skor tim, dan turnamen permainan seperti kuis lisan atau permainan papan antar perwakilan tim. Model ini sangat cocok untuk pembelajaran dinamis di sekolah dasar untuk meningkatkan motivasi intrinsik dan retensi pengetahuan jangka panjang dalam topik terintegrasi seperti IPAS.
3. Model kooperatif Jigsaw dirancang dengan dua fase kelompok: kelompok inti heterogen dan kelompok ahli homogen. Setiap murid bertanggung jawab untuk mempelajari subtopik secara mendalam dan kemudian mengajarkannya kembali kepada kelompok intinya. Hal ini menciptakan saling ketergantungan mutlak karena tidak ada murid yang dapat "menganggur" (Aronson dalam Widodo, H., 2024, hlm. 120-124). Pendekatan ini secara efektif mengatasi heterogenitas kelas dengan mempromosikan pengajaran sebaya yang otentik, meningkatkan empati dan kepemilikan materi, dan sangat cocok untuk IPAS, yang kaya akan subkonsep ilmu sosial, karena setiap murid menjadi "ahli" unik yang penting bagi kelompoknya.
4. Model kerja sama *Numbered Heads Together* (NHT) memberikan nomor unik 1-4 kepada setiap anggota kelompok heterogen. Pendidik mengajukan pertanyaan kompleks dan kemudian memanggil nomor acak untuk menjawab atas nama kelompok setelah diskusi intensif, memastikan partisipasi 100% karena semua anggota harus siap setiap saat (Kagan dalam Fitriani, R., 2021, hlm. 28-31). Model

ini menekankan akuntabilitas tinggi dan kolaborasi mendalam, dengan tahapan pertanyaan pendidik, diskusi kelompok untuk menyepakati jawaban terbaik, pemilihan nomor acak, dan umpan balik kelompok. Model ini telah terbukti optimal untuk meningkatkan keterlibatan aktif semua murid, termasuk murid yang pemalu, dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar.

5. Model kerja sama *Think-Pair-Share* (TPS) melibatkan tiga tahapan berurutan: berpikir individual terlebih dahulu (*think*), diskusi berpasangan (*pair*), dan kemudian berbagi dengan seluruh kelas (*share*). Cara sederhana namun ampuh ini untuk membangun kepercayaan dan ide-ide kreatif secara bertahap (Lyman dalam Nugroho, A.D., 2025, hlm. 60-63). Pendekatan ini fleksibel untuk semua mata pelajaran, memfasilitasi transisi dari refleksi pribadi ke kolaborasi yang luas, dan sangat efektif dalam studi IPAS untuk mengeksplorasi pemahaman mendalam melalui pertanyaan terbuka sebelum sinapsis kelas penuh.

Berdasarkan jenis model pembelajaran kooperatif di atas, dapat dijelaskan bahwa model kooperatif meliputi, antara lain: STAD dengan kuis individu, kontribusi tim, dan penghargaan peningkatan; TGT menambahkan turnamen permainan kompetitif setelah kuis untuk motivasi tambahan; Jigsaw melalui kelompok yang beranggotakan ahli memastikan pengajaran antar teman sebaya; NHT menggunakan angka acak untuk akuntabilitas total; TPS, pendekatan langkah demi langkah berpikir-berpasangan-berbagi, mendorong kolaborasi multi-level. Jenis model kooperatif ini menciptakan variasi yang fleksibel sesuai dengan kebutuhan belajar, sehingga hasil akademik murid sekolah dasar dalam studi IPAS, keterampilan sosial, dan motivasi dapat dicapai secara optimal dan holistik.

C. Definisi Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

1. Pengertian *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif pada dasarnya dirancang untuk memungkinkan murid menjalani proses pembelajaran dengan lebih santai, tanpa mengabaikan pengembangan tanggung jawab, kejujuran, persaingan sehat, dan keterlibatan aktif murid dalam proses pembelajaran (Priansa., 2024, hlm.307). Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) tidak menggunakan tes individu, tetapi menggunakan turnamen yang dilakukan terlebih dahulu dengan membentuk kelompok baru. Pembentukan ini dilakukan dengan

mengelompokkan murid dengan kemampuan yang serupa dan setiap kelompok dikumpulkan menjadi kelompok baru. Anggota kelompok baru kemudian menempati meja turnamen dan memulai permainan akademik. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) sering diterapkan dalam mata pelajaran Matematika, Bahasa Indonesia, dan IPAS dan telah digunakan dari kelas dua sekolah dasar hingga perpendidikan tinggi. Model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) paling cocok untuk mengajarkan materi pembelajaran yang dirumuskan dengan jelas (Priansa., 2024, hlm.307-308).

Model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) adalah strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Robert Slavin, di mana murid bekerja dalam tim heterogen untuk mempersiapkan diri menghadapi kompetisi individu dalam turnamen akademik. Model ini menggabungkan kerja tim dengan kompetisi sehat untuk memaksimalkan hasil pembelajaran (Mahardi dkk., 2021, hlm. 99-100). Prinsip intinya meliputi saling ketergantungan positif, di mana keberhasilan tim bergantung pada kontribusi individu, akuntabilitas pribadi melalui kinerja turnamen, dan penguatan keterampilan sosial melalui interaksi permainan yang menyenangkan (Nugraha., 2025, hlm. 5-7). Pendekatan ini sangat efektif dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar karena elemen permainannya membuat konsep abstrak menjadi lebih konkret dan memotivasi murid untuk berpartisipasi aktif.

Implementasi model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) melibatkan tahapan sistematis seperti presentasi pendidik, latihan tim, permainan kelompok, turnamen antar peserta pada tingkat yang sama, dan evaluasi tim berdasarkan skor rata-rata, semuanya dirancang untuk meningkatkan motivasi intrinsik dan retensi pengetahuan (Sari dkk., 2021, hlm. 87-90). Tidak seperti tes konvensional, turnamen model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) menggunakan format kuis kompetitif yang cepat dan mengurangi kecemasan murid sekaligus tetap menilai pemahaman secara adil (Mahardi dkk., 2021, hlm. 102). Penelitian empiris menunjukkan peningkatan rata-rata hasil belajar hingga 12-15 poin setelah implementasi, khususnya untuk materi terstruktur di tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan uraian model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) di atas, dapat dijelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) mencakup, antara lain: kerja tim heterogen untuk persiapan turnamen akademik dengan membentuk kelompok baru berdasarkan kemampuan yang serupa, integrasi kompetisi sehat melalui permainan kuis cepat yang menggantikan tes individu, prinsip saling ketergantungan positif dengan akuntabilitas pribadi dan evaluasi tim berdasarkan nilai rata-rata, serta tahapan sistematis termasuk presentasi pendidik, latihan kelompok, turnamen antar peserta yang setara, dan penghargaan tim. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) menciptakan suasana belajar yang santai namun terstruktur yang menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kompetisi positif, dan keterlibatan aktif murid, sehingga prestasi akademik, motivasi intrinsik, dan keterampilan sosial dalam mata pelajaran terstruktur seperti IPAS di sekolah dasar dapat dicapai secara optimal dan holistik.

2. Teori yang Mendukung *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) didukung oleh beberapa teori. Teori-teori tersebut adalah sebagai berikut:

a. Teori Konstruktivis

Teori konstruktivis terdiri dari dua jenis: konstruktivisme kognitif yang dikembangkan oleh Jean Piaget dan konstruktivisme sosial yang dikembangkan oleh Vygotsky. Menurut Piaget, murid harus aktif terlibat dalam membangun pengetahuan mereka sendiri, yang selaras dengan prinsip-prinsip pembelajaran kooperatif (Priansa., 2024, hlm. 308). Pemahaman konstruktivis menyatakan bahwa dalam pembelajaran, murid secara aktif membangun pengetahuan mereka sendiri.

Kehadiran teori konstruktivis dalam model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terlihat jelas dalam diskusi kelompok. Setiap kelompok dalam model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) diberi tugas untuk diselesaikan, dengan persyaratan bahwa semua anggota kelompok memahami tugas atau materi yang dibahas. Melalui kegiatan pembelajaran atau diskusi kelompok, pengetahuan atau materi tidak hanya diperoleh dari pendidik murid dapat membangun pengetahuan mereka sendiri sehingga pembelajaran

menjadi lebih bermakna (Priansa., 2024, hlm.308).

b. Teori Motivasi

Perspektif motivasi pada pembelajaran kooperatif terutama berfokus pada imbalan atau struktur tujuan di mana murid bekerja. Imbalan ini bertujuan untuk merangsang emosi (perasaan) dan kognisi (pikiran), yang diharapkan dapat merangsang perilaku yang secara konsisten mencari imbalan. Untuk mencapai tujuan individu, setiap anggota kelompok dapat melakukan apa pun yang diperlukan untuk memastikan keberhasilan kelompok. Sangat penting bagi anggota untuk memberikan dukungan maksimal kepada anggota kelompok lainnya (Priansa., 2024, hlm.309).

Keberadaan teori motivasi dalam model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terlihat jelas dalam persaingan antar murid dalam kegiatan turnamen. Murid mewakili kelompok mereka dalam turnamen akademik. Poin atau skor yang diperoleh murid-murid ini diakumulasikan menjadi skor kelompok. Kelompok dengan skor tertinggi akan menerima penghargaan dari pendidik (Priansa., 2024, hlm.309). Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat murid dalam berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) didukung oleh teori konstruktivis Piaget dan Vygotsky, yang menekankan konstruksi pengetahuan aktif melalui diskusi kelompok, serta teori motivasi berbasis penghargaan kelompok, yang mendorong partisipasi melalui turnamen kompetitif (Priansa, 2024, hlm. 309 - 309). Teori konstruktivisme sosial Vygotsky semakin diperkuat dalam TGT melalui interaksi antar teman sebaya yang memfasilitasi zona perkembangan proksimal karena murid saling mengajar dalam latihan tim (Sari dkk., 2023, hlm. 45-47). Sementara itu, teori motivasi pencapaian kompetitif Slavin mengintegrasikan elemen permainan kooperatif *teams games tournament* (TGT) untuk meningkatkan motivasi intrinsik melalui penghargaan tim berdasarkan peningkatan skor individu (Mahardi dkk., 2022, hlm. 112-115).

Berdasarkan teori-teori dasar model TGT di atas, dapat dijelaskan bahwa model TGT mencakup, antara lain: konstruktivisme melalui diskusi kelompok aktif untuk membangun pengetahuan yang bermakna, motivasi penghargaan kelompok melalui turnamen kompetitif, interaksi sosial Vygotsky dalam zona perkembangan

proksimal, dan pencapaian kompetitif Slavin dengan penghargaan tim. Landasan teoritis ini menciptakan pembelajaran model kooperatif *teams games tournament* (TGT) holistik yang efektif, sehingga pemahaman konseptual, motivasi belajar, dan keterampilan kolaboratif murid sekolah dasar dalam IPAS dapat tercapai secara optimal.

3. Tujuan *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) pada dasarnya memiliki tujuan-tujuan berikut (Priansa., 2024, hlm.309-310):

- a. Untuk menumbuhkan kerja sama yang baik di antara murid dalam memecahkan masalah dengan memberi mereka kebebasan untuk mengekspresikan pendapat dan ide mereka.
- b. Untuk membantu murid mengembangkan sikap positif dalam belajar.
- c. Untuk mendorong murid menerima pendapat lain, sehingga mengurangi perasaan rendah diri di antara mereka yang memiliki pengetahuan terbatas.
- d. Untuk mendorong murid belajar lebih aktif dan mencapai hasil yang lebih baik karena mereka bekerja sama dan bertanggung jawab untuk menjadikan kelompok mereka yang terbaik. Hal ini karena penilaian didasarkan pada nilai rata-rata yang diperoleh oleh suatu kelompok, yang dihitung dengan menjumlahkan nilai yang diperoleh oleh setiap anggota kelompok dibagi dengan jumlah anggota kelompok.

Model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) pada dasarnya bertujuan untuk mendorong kolaborasi positif antar murid dalam pemecahan masalah dengan memungkinkan mereka untuk secara terbuka mengungkapkan pendapat dan ide mereka selama diskusi kelompok, sehingga menciptakan lingkungan belajar kolaboratif yang inklusif di mana setiap murid merasa dihargai atas kontribusinya (Slavin, dalam Sari, N.K., 2022, hlm. 56-58). Lebih lanjut, model ini dirancang khusus untuk membantu murid mengembangkan sikap positif terhadap pembelajaran, khususnya Matematika dan IPAS di sekolah dasar, melalui unsur permainan turnamen kompetitif yang menyenangkan dan sehat, yang tidak hanya meningkatkan minat belajar tetapi juga membangun kepercayaan diri murid dalam menghadapi tantangan akademis (Pratiwi dkk., 2022, hlm. 67-70). Pendekatan ini secara efektif mengubah persepsi negatif terhadap mata pelajaran yang sulit menjadi pengalaman positif yang memotivasi

partisipasi berkelanjutan.

Tujuan selanjutnya dari model kooperatif *teams games tournament* (TGT) adalah untuk mendorong murid menerima pendapat orang lain secara terbuka, sehingga secara signifikan mengurangi perasaan rendah diri di antara murid dengan pengetahuan terbatas atau kemampuan akademik rendah, melalui mekanisme dukungan pembelajaran timbal balik dalam tim heterogen yang memastikan tidak ada murid yang tertinggal (Sari dkk., 2023, hlm. 112-115). Terakhir, model ini secara intensif mendorong murid untuk belajar lebih aktif dan mencapai hasil belajar yang lebih baik karena mereka bekerja sama dan bertanggung jawab penuh untuk menjadikan kelompok mereka yang terbaik, dengan sistem penilaian berdasarkan nilai rata-rata kelompok yang dihitung dari jumlah nilai individu dibagi dengan jumlah anggota, sehingga menciptakan saling ketergantungan positif yang holistik (Nugraha, 2025, hlm. 23-25).

Berdasarkan tujuan model pembelajaran model kooperatif *teams games tournament* (TGT) di atas, dapat dijelaskan bahwa model kooperatif *teams games tournament* (TGT) mencakup, antara lain: pengembangan kerja sama kolaboratif melalui ekspresi ide yang bebas dalam diskusi tim yang heterogen, pembentukan sikap positif terhadap pembelajaran yang sulit seperti Matematika dan IPAS melalui unsur permainan kompetitif yang menyenangkan, penerimaan beragam pendapat untuk mengurangi perasaan rendah diri pada murid berprestasi rendah, dan dorongan untuk pembelajaran aktif dan bertanggung jawab dengan menilai nilai rata-rata kelompok dari kontribusi individu. Model TGT menciptakan lingkungan belajar inklusif yang mendorong saling ketergantungan positif dan motivasi intrinsik, sehingga prestasi akademik, sikap sosial, dan keterampilan kolaboratif murid sekolah dasar tercapai secara holistik dan optimal.

4. Karakteristik *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan unsur-unsur pembentukan, instruksi, dan lembar tugas. Pembentukan ditandai dengan pengelompokan murid ke dalam tim atau kelompok berdasarkan kemampuan mereka yang berbeda-beda, sedangkan instruksi terdiri dari pertanyaan atau kuis dalam bentuk kartu pertanyaan dan lembar tugas khusus. Menurut Slavin dalam Priansa. (2024, hlm.

310) menyatakan bahwa model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) memiliki banyak dinamika yang sama dengan STAD, tetapi menambahkan dimensi tambahan berupa kesenangan yang diperoleh dari penggunaan permainan.

Selama proses diskusi, anggota tim akan saling membantu mempersiapkan permainan dengan belajar atau mengerjakan lembar aktivitas murid (LKS) dan menjelaskan berbagai masalah satu sama lain, sehingga memperkuat pemahaman kolektif melalui saling ketergantungan yang positif (Pratiwi dkk., 2022, hlm. 72-74). Namun, ketika murid bermain dalam turnamen, rekan satu tim mereka tidak diperbolehkan untuk membantu, sehingga memastikan akuntabilitas individu dan persaingan sehat di antara perwakilan dengan kemampuan yang setara melalui kuis akademik singkat (Sari dkk., 2023, hlm. 118-120).

Berdasarkan karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) di atas, dapat dijelaskan bahwa model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) mencakup, antara lain: pengelompokan heterogen untuk pembentukan tim dengan instruksi berbasis kartu kuis dan LKS khusus, dinamika permainan akademik yang menyenangkan untuk meningkatkan motivasi, diskusi tim kolaboratif untuk saling membantu memahami materi, serta larangan bantuan selama turnamen untuk akuntabilitas individu dan persaingan sehat antar perwakilan yang setara. Model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) menciptakan pembelajaran dinamis yang menggabungkan saling ketergantungan positif dengan evaluasi objektif, sehingga motivasi intrinsik, pemahaman materi, dan keterampilan sosial murid sekolah dasar dalam ilmu pengetahuan alam tercapai secara holistik dan optimal.

5. Sintaks *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Slavin dalam Priansa. (2024, hlm. 310) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif TGT terdiri dari lima tahapan berikut:

1. Presentasi Kelas

Tahap ini terdiri dari dua langkah penting: pengantar dan pengembangan.

a. Pengantar

Pada awal pelajaran, pendidik memperkenalkan materi yang akan dipelajari, tujuan pembelajaran, dan memberikan motivasi (prasyarat untuk belajar). Selama kelas ini, pendidik harus telah menyiapkan lembar kerja dan pertanyaan turnamen.

b. Pengembangan

Pendidik memberikan gambaran umum materi. Panjang presentasi dan jumlah pengulangannya bergantung pada materi yang dibahas. Selama tahap presentasi kelas ini, murid harus sepenuhnya memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan oleh pendidik, karena ini akan membantu mereka berkinerja lebih baik selama kerja kelompok dan selama permainan, karena skor permainan juga menentukan skor kelompok.

2. Belajar dalam kelompok (*teams*)

Pendidik mengumumkan anggota kelompok dan meminta murid untuk berkumpul dalam kelompok masing-masing. Kelompok umumnya terdiri dari 4 atau 5 murid, masing-masing dengan anggota yang beragam berdasarkan prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnis. Pendidik menginstruksikan murid untuk belajar dalam kelompok (kelompok awal mereka).

Fungsi kelompok adalah untuk menggali lebih dalam materi bersama teman-teman kelompok mereka dan, lebih spesifik lagi, untuk mempersiapkan anggota agar dapat bekerja dengan baik dan optimal selama permainan. Umumnya, studi kelompok ini melibatkan diskusi soal bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi kesalahpahaman tentang materi.

Kelompok merupakan komponen kunci dari model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT). Dalam semua aspek, fokusnya adalah pada anggota kelompok yang melakukan yang terbaik untuk kelompok dan saling membantu. Jika seorang anggota tidak dapat menyelesaikan suatu soal atau memiliki pertanyaan terkait soal tersebut, teman-teman kelompoknya bertanggung jawab untuk menjelaskan soal atau pertanyaan tersebut. Jika tidak ada seorang pun dalam kelompok yang dapat menyelesaikan tugas tersebut, murid dapat meminta bimbingan dari pendidik.

Setelah studi kelompok selesai, pendidik meminta seorang perwakilan untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok mereka. Dalam pembelajaran model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT), pendidik bertindak sebagai fasilitator yang berkeliling kelompok jika ada anggota kelompok yang mengalami kesulitan.

3. Permainan (*game*)

Permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan murid yang diperoleh dari presentasi di kelas dan pembelajaran kelompok. Umumnya, permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor yang ditulis pada lembar yang sama. Murid memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor tersebut. Murid yang menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapatkan skor. Skor-skor ini dikumpulkan untuk turnamen mingguan. Prinsipnya adalah pertanyaan-pertanyaan sulit ditujukan untuk murid yang cerdas, sedangkan pertanyaan-pertanyaan yang lebih mudah ditujukan untuk murid dengan kemampuan rata-rata dan rendah. Hal ini dimaksudkan untuk memastikan bahwa semua murid memiliki kesempatan untuk menyumbangkan poin ke kelompok mereka.

4. Pertandingan (*tournament*)

Turnamen adalah cara terstruktur di mana sebuah permainan berlangsung. Turnamen diadakan di akhir pelajaran setelah pendidik memberikan presentasi kelas dan kelompok-kelompok telah menyelesaikan kerja kelompok mereka pada lembar aktivitas. Sebelum turnamen, pendidik membagi murid ke dalam meja turnamen. Setelah setiap murid duduk di meja turnamen berdasarkan kekuatan masing-masing, pendidik membagikan satu set pertanyaan turnamen. Satu set turnamen terdiri dari pertanyaan turnamen, kartu pertanyaan, lembar jawaban, poin wajah tersenyum, dan lembar skor turnamen. Semua set pertanyaan untuk setiap meja identik.

5. Penghargaan kelompok (*team recognition*)

Pendidik mengumumkan kelompok pemenang. Setiap kelompok mendapatkan sertifikat dan hadiah jika nilai rata-rata memenuhi kriteria yang ditentukan. Kelompok tersebut mendapatkan julukan "Tim Super" jika nilai rata-ratanya 45 atau lebih, "Tim Hebat" jika rata-ratanya mencapai 40-45, dan "Tim Baik" jika rata-ratanya 30-40.

Sintaks model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terdiri dari lima tahapan sistematis yang dirancang untuk memaksimalkan kolaborasi dan kompetisi akademis. Tahap pertama adalah presentasi awal oleh pendidik selama 10-15 menit untuk menjelaskan materi baru secara eksplisit,

diikuti oleh tahap kedua selama 20-30 menit latihan tim di mana anggota kelompok heterogen saling mengajar menggunakan lembar aktivitas murid (LKS) dan kartu pertanyaan untuk memastikan pemahaman bersama (Sari dkk., 2023, hlm. 125-127). Tahap ketiga adalah kuis individu singkat untuk mengukur akuntabilitas pribadi, diikuti oleh tahap keempat berupa turnamen selama 15-20 menit antara perwakilan tim dengan kemampuan yang sama menggunakan kuis lisan, permainan papan, atau kartu kompetitif.

Tahap kelima adalah penghargaan kelompok berdasarkan peningkatan skor individu rata-rata, yang diakumulasikan menjadi prestasi tim, sehingga menciptakan siklus motivasi berkelanjutan untuk siklus pembelajaran berikutnya (Pratiwi dkk., 2022, hlm. 78-80). Sintaks ini fleksibel dengan total durasi 60-90 menit per siklus, di mana pendidik bertindak sebagai fasilitator yang memantau rotasi peran dalam tim, menyiapkan materi turnamen yang menarik, dan mengumumkan sertifikat/trofi simbolis untuk 2-3 tim terbaik guna menjaga semangat kompetitif yang sehat sepanjang proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Berdasarkan sintaks model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) di atas, dapat dijelaskan bahwa model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) mencakup, antara lain: presentasi kelas pengantar - pengembangan materi, pembelajaran kelompok heterogen dengan diskusi LKS dan saling membantu, permainan kartu pertanyaan bernomor untuk skor tim, turnamen antar meja yang setara dengan set pertanyaan yang identik, serta penghargaan kelompok seperti "Tim Super" berdasarkan skor rata-rata. Sintaks model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) menciptakan proses pembelajaran terstruktur yang mengintegrasikan kolaborasi tim dengan kompetisi individu yang objektif, sehingga pemahaman murid sekolah dasar tentang materi IPAS, motivasi kompetitif, dan keterampilan sosial tercapai secara optimal dan holistik.

6. Tahapan Pelaksanaan *Teams Games Tournament* (TGT)

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terstruktur menjadi dua tahap: kegiatan pra-pembelajaran dan kegiatan pembelajaran terperinci. Menurut Slavin dalam Priansa. (2024, hlm. 313), langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) adalah

sebagai berikut:

1. Kegiatan Pra-pembelajaran untuk *teams games tournament* (TGT)

- a. Persiapan

1. Materi

Materi dalam pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dirancang khusus untuk pembelajaran kelompok. Oleh karena itu, pendidik harus menyiapkan lembar kerja, yang mencakup materi yang akan dibahas selama belajar kelompok, dan lembar jawaban untuk lembar kerja tersebut. Selain itu, pendidik juga harus menyiapkan soal-soal turnamen (Priansa., 2024, hlm.313).

2. Membagi murid ke dalam kelompok

Pendidik harus mengelompokkan murid di kelas menjadi 4-5 kelompok dengan kemampuan yang heterogen. Pembentukan kelompok dilakukan dengan memberi peringkat murid dari atas ke bawah dan dari bawah ke atas berdasarkan kemampuan akademik mereka. Daftar peringkat murid dibagi menjadi lima kelompok: tinggi, sedang 1, sedang 2, dan rendah. Kelompok yang dibentuk seimbang dalam hal kemampuan akademik, jenis kelamin, dan ras. Selama kerja kelompok ini, pendidik bertindak sebagai fasilitator, berkeliling untuk mengajukan pertanyaan tentang lembar kerja (Priansa., 2024, hlm.313). Kerja kelompok berlangsung selama 40 menit, diikuti oleh validasi kelas, di mana pekerjaan kelompok dibandingkan dengan pertanyaan-pertanyaan dalam lembar kerja.

3. Membagi murid ke dalam kelompok turnamen

Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT), setiap kelompok turnamen terdiri dari 4-5 murid yang homogen dan berasal dari kelompok yang berbeda.

1. Rincian kegiatan pembelajaran kooperatif dalam tipe turnamen permainan tim (TGT)

- a. Penyajian Kelas

1. Pembukaan

Pada awal pelajaran, pendidik menjelaskan materi yang akan dipelajari, tujuan pembelajaran, dan memberikan motivasi (prasyarat pembelajaran). Selama pelajaran, pendidik harus menyiapkan lembar kerja dan soal-soal turnamen. (Priansa., 2024, hlm.314).

2. Belajar Kelompok

Pendidik mengumumkan anggota kelompok dan meminta murid untuk berkumpul dalam kelompok masing-masing. Setiap kelompok terdiri dari 4 atau 5 murid, yang anggotanya heterogen dalam hal prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnis. Pendidik menginstruksikan murid untuk belajar dalam kelompok (kelompok asal mereka). Tujuan kelompok adalah untuk menggali lebih dalam materi bersama teman-teman kelompok mereka dan, lebih spesifik lagi, untuk mempersiapkan anggota agar dapat bekerja dengan baik dan optimal selama permainan. Secara umum, belajar kelompok ini melibatkan diskusi soal bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi kesalahpahaman tentang materi. Kelompok adalah elemen utama. Dalam semua aspek, fokusnya adalah pada anggota kelompok yang melakukan yang terbaik untuk saling membantu. Jika seorang anggota tidak dapat menyelesaikan suatu soal atau memiliki pertanyaan terkait soal tersebut, teman-teman kelompoknya bertanggung jawab untuk menjelaskan soal atau pertanyaan tersebut. Jika tidak ada seorang pun dalam kelompok yang dapat menyelesaikan tugas tersebut, murid dapat meminta bimbingan dari pendidik (Priansa., 2024, hlm.314-315). Setelah belajar kelompok selesai, pendidik meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok mereka. Dalam pembelajaran model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT), pendidik bertindak sebagai fasilitator, berkeliling di antara kelompok-kelompok jika ada kelompok yang mengalami kesulitan.

3. Validasi Kelas

Ini berarti pendidik meminta setiap kelompok untuk menjawab pertanyaan yang telah mereka diskusikan dengan teman-teman mereka, dan pendidik mempresentasikan jawaban dari setiap kelompok untuk didiskusikan.

4. Turnamen

Sebelum turnamen, pendidik membagi murid ke dalam meja turnamen. Setelah setiap murid duduk di meja turnamen berdasarkan kekuatan masing-masing, pendidik membagikan satu set turnamen. Satu set turnamen terdiri dari pertanyaan turnamen, kartu pertanyaan, lembar jawaban, gambar wajah tersenyum, dan lembar skor turnamen (Priansa., 2024, hlm.315).

Menurut Sari dkk. (2023, hlm. 125-127), tahapan implementasi model

pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) terdiri dari lima langkah sistematis: 1) penyampaian informasi atau presentasi kelas oleh pendidik untuk memperkenalkan materi, 2) pembentukan tim heterogen yang terdiri dari 4-5 murid berdasarkan prestasi dan latar belakang, 3) bermain game atau latihan kelompok dengan diskusi lembar kerja dan saling membantu, 4) mengadakan turnamen antar perwakilan tim dengan kemampuan yang sama melalui kuis kompetitif, dan 5) pemberian penghargaan kelompok berdasarkan nilai rata-rata untuk motivasi berkelanjutan. Sintaks ini menekankan partisipasi aktif dan integrasi keterampilan abad ke-21 seperti kolaborasi dan berpikir kritis melalui interaksi sosial yang menyenangkan.

Menurut Pratiwi dkk. (2022, hlm. 78-80), tahapan model kooperatif *teams games tournament* (TGT) meliputi: 1) penyajian materi eksplisit oleh pendidik dengan persiapan kartu pertanyaan dan lembar kerja, 2) pembelajaran kelompok heterogen untuk mengeksplorasi materi dan mempersiapkan turnamen, 3) permainan kartu bernomor dengan skor berdasarkan jawaban yang benar, 4) turnamen di meja terpisah dengan set pertanyaan yang identik untuk persaingan yang adil, dan 5) pengumuman pemenang dengan sertifikat seperti "Tim Super" jika rata-ratanya ≥ 45 . Pendekatan ini fleksibel dengan total waktu 60-90 menit, dengan pendidik sebagai fasilitator yang memastikan rotasi peran dan umpan balik yang efektif untuk pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Berdasarkan tahapan implementasi model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) di atas, dapat dijelaskan bahwa model kooperatif *teams games tournament* (TGT) mencakup, antara lain: penyajian materi oleh pendidik, pembelajaran kelompok heterogen dengan lembar kerja diskusi, permainan kartu skor individu, turnamen kompetitif antar perwakilan yang setara, dan penghargaan kelompok berdasarkan nilai rata-rata.

7. Kelebihan dan Kelemahan *Teams Games Tournament* (TGT)

Sebagai pertimbangan dalam memilih model pembelajaran yang tepat, penting untuk mengevaluasi semua aspek model yang akan diimplementasikan. Setiap model pembelajaran tentu memiliki karakteristik unik yang berdampak spesifik pada proses di kelas. Analisis rinci tentang kekuatan dan kelemahan model *Teams Games Tournament* (TGT) disajikan pada Tabel di bawah ini.

Tabel 2.1 Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) (Priansa., 2024, hlm.316).

Kelebihan	Kelemahan
Memperluas wawasan murid	Membutuhkan banyak waktu bagi pendidik pemula
Mengembangkan rasa menghargai terhadap orang lain	Membutuhkan fasilitas dan infrastruktur yang memadai
Keterlibatan aktif dalam pengajaran dan pembelajaran	Murid terbiasa belajar dengan imbalan
Meningkatkan antusiasme untuk belajar	Permainan dapat didominasi oleh murid tertentu
Pengetahuan diperoleh melalui pembangunan diri	Pemahaman pendidik tidak merata
Memupuk sikap positif	Kelas menjadi terlalu ramai
Memberikan dorongan melalui penghargaan	Tidak cocok untuk kelompok besar
Mempermudah pendidik untuk memantau murid	Informasi yang diperoleh murid terbatas

D. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran kepada murid dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan murid, sehingga mendorong proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh Arsyad dalam Supardan. (2024, hlm.14), yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses pengajaran dan pembelajaran, sehingga merangsang perhatian dan minat murid dalam belajar.

Menurut Karim dalam Supardan. (2024, hlm.14-15), media pembelajaran adalah perantara yang menghubungkan pengirim pesan dengan penerima pesan, dalam hal ini pesannya adalah bahan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang berkaitan dengan program pendidikan.

Definisi media mengacu pada segala sesuatu yang dapat mentransmisikan informasi (pesan) antara sumber (pengirim pesan) dan penerima. Media adalah semua bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi (Arsyad dalam Supardan., 2024, hlm.15).

Menggemakan perspektif yang sama, Kemp dan Dayton dalam Supardan. (2024, hlm.15) berpendapat bahwa peran media dalam proses komunikasi adalah sebagai sarana transmisi, mentransmisikan pesan dari pengirim ke penerima.

Sejalan dengan ini, Munadi dalam Supardan. (2024, hlm.15) menyatakan bahwa "media adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif di mana penerima dapat terlibat dalam proses pembelajaran secara efisien dan efektif."

Media memainkan peran penting dalam pendidikan sebagai alat atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam proses komunikasi antara komunikator dan penerima (Asyar dalam Supardan., 2024, hlm. 15-16).

Media adalah alat apa pun yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan guna mencapai tujuan pembelajaran (Djamarah dalam Supardan., 2024, hlm.16). Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan, dan warna, baik secara alami maupun melalui manipulasi, sehingga membantu pendidik menciptakan lingkungan belajar yang lebih hidup, tidak monoton, dan membosankan.

Berdasarkan pengertian di atas, media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu belajar, yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan murid, sehingga mendorong proses pembelajaran. Definisi ini cukup luas dan mencakup makna sumber daya, lingkungan, orang, dan metode yang digunakan untuk tujuan pembelajaran.

2. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Manfaat praktis penggunaan media pembelajaran dalam proses pengajaran dan pembelajaran, menurut (Kustandi dan Sutjipto dalam Supardan., 2024, hlm. 22-23):

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, sehingga

memudahkan dan meningkatkan hasil belajar.

2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian murid, sehingga menumbuhkan motivasi belajar, interaksi langsung antara murid dan lingkungannya, serta memungkinkan murid untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran juga dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan murid pengalaman bersama tentang peristiwa yang terjadi di lingkungan mereka dan memungkinkan interaksi langsung antara murid dan pendidik, masyarakat, dan lingkungan mereka.

Media berfungsi untuk tujuan instruksional, di mana informasi yang terkandung dalam media harus melibatkan murid baik secara mental maupun melalui aktivitas konkret sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang lebih sistematis dan psikologis dari perspektif prinsip pembelajaran untuk mempersiapkan pengajaran yang efektif. Selain menyenangkan, media pembelajaran juga harus mampu memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan individu murid (Arsyad dalam Supardan., 2024, hlm.23).

Menurut Hamalik dalam Supardan. (2024, hlm.23-24) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pengajaran dan pembelajaran dapat memicu keinginan dan minat baru, merangsang motivasi dan aktivitas belajar, bahkan memiliki efek psikologis pada murid. Penggunaan media pembelajaran selama fase orientasi pembelajaran akan memberikan kontribusi signifikan terhadap efektivitas pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran. Selain membangun motivasi dan minat murid, media pembelajaran juga dapat membantu murid meningkatkan pemahaman mereka, menyajikan data dengan cara yang menarik dan dapat diandalkan, memfasilitasi interpretasi data, dan meringkas informasi.

Sedangkan Menurut Asyhar dalam Supardan. (2024. hlm.24), media pembelajaran bukan hanya alat tetapi juga strategi dalam pembelajaran. Sebagai strategi, media pembelajaran memiliki banyak fungsi, termasuk sebagai sumber belajar, sumber informasi atau pengetahuan bagi murid, dan komponen sistem pembelajaran yang mencakup pesan, orang, materi, alat, teknik, dan perlengkapan yang dapat memengaruhi hasil belajar murid.

Berdasarkan manfaat dan fungsi di atas, pada dasarnya, fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Sementara itu, fungsi-fungsi lainnya merupakan hasil pertimbangan dari sebuah studi mengenai karakteristik umum yang dimilikinya.

3. Jenis – Jenis Media Pembelajaran

Memahami jenis-jenis media pembelajaran sangat penting karena dengan pemahaman yang komprehensif, pendidik akan mampu menyajikan pembelajaran secara efektif dan membuat murid merasa nyaman.

Dengan memahami jenis-jenis media pembelajaran, pendidik juga dapat mengadaptasi metode yang sesuai untuk memenuhi kebutuhan murid. Para ahli mengklasifikasikan media pembelajaran ke dalam beberapa jenis. Menurut Sadiman dalam Supardan. (2024, hlm.45-46), media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga jenis:

1. Media audio, yaitu media yang berkaitan dengan indra pendengaran (radio, disk laboratorium bahasa, perekam pita magnetik).
2. Media grafis, yaitu media yang berkaitan dengan media visual (gambar, sketsa, diagram, poster, peta, globe, dan grafik).
3. Media proyeksi statis, yaitu media visual yang memproyeksikan pesan (bingkai film, rangkaian film, transparansi, televisi, film).

Menurut Djamarah dalam Sadirman. (2024, hal.46) menyatakan bahwa media pembelajaran berkaitan dengan tiga hal berikut:

1. Media pendengaran, yaitu media yang hanya mengandalkan suara (radio, perekam, dan kaset).
2. Media visual, yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan (film, foto, dan lukisan).
3. Media audiovisual, yaitu media yang hanya menggunakan suara dan gambar.

Sedangkan menurut Arsyad dalam Sadirman. (2024, hal.46), media pembelajaran diklasifikasikan menjadi empat kelompok: (1) Media yang dihasilkan oleh teknologi cetak; (2) Media yang dihasilkan oleh teknologi audio-visual; (3) Media yang dihasilkan oleh teknologi komputer; (4) Media yang dihasilkan oleh kombinasi teknologi cetak dan komputer.

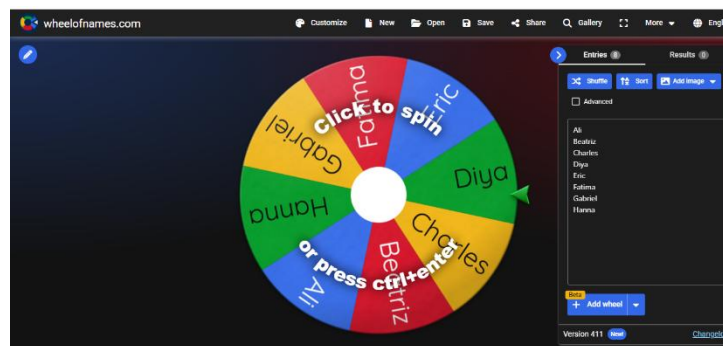
Berdasarkan klasifikasi jenis media pembelajaran di atas, dapat dijelaskan

bahwa pemahaman media mencakup audio, grafis/visual, proyeksi statis, dan teknologi audiovisual/modern. Pemahaman komprehensif ini memungkinkan pendidik untuk menyesuaikan media dengan kebutuhan murid agar pembelajaran efektif dan nyaman.

E. Definisi *Spinning Wheel*

1. Pengertian *Spinning Wheel*

Spinning wheel adalah alat pembelajaran interaktif yang dirancang untuk memfasilitasi partisipasi aktif murid dengan memilih segmen yang berisi pertanyaan, gambar, atau materi pembelajaran secara acak dengan memutar roda hingga berhenti. Alat ini menggunakan elemen gamifikasi untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton, sehingga mendukung peningkatan motivasi dan pemahaman konseptual dalam mata pelajaran tematik atau ilmu pengetahuan alam di sekolah dasar (Rohmatu & Rofiqoh, 2024, hlm. 2637).



Gambar 2.1 Tampilan *spinning wheel*

Spinning wheel, sebagai alat bantu pengajaran, dikembangkan menggunakan model ADDIE dengan tingkat validitas 92% dari para ahli media dan materi. Alat ini memungkinkan murid untuk menjawab pertanyaan langsung setelah memutar roda, yang telah terbukti meningkatkan penyelesaian pembelajaran hingga 83,33% dalam uji coba. Alat ini fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kurikulum, mendukung pendekatan yang berpusat pada murid, dan efektif untuk berbagai tingkatan pendidikan dasar. (Chairina, I., 2022, hlm. 10-12).

Penggunaan *spinning wheel* menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan murid, seperti dari 60% menjadi 85% dalam berbicara, dengan skor kepraktisan 89%, yang dinilai sangat baik oleh pendidik dan murid. Inovasi ini

direkomendasikan untuk pembelajaran IPAS karena unsur visual dan interaktifnya secara optimal memotivasi murid. (Rita Andini, 2023, hlm. 45).

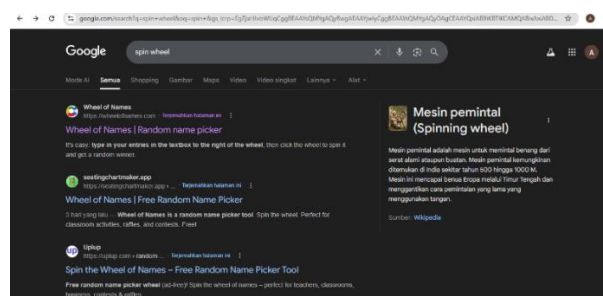
Spinning wheel juga dapat diintegrasikan dengan teknologi digital seperti aplikasi online atau presentasi PowerPoint interaktif, sehingga memudahkan pendidik untuk mengembangkan konten yang selaras dengan indikator pencapaian kompetensi inti. Fitur ini memungkinkan berbagai permainan, seperti kuis tim atau ulasan materi, yang telah terbukti meningkatkan retensi pengetahuan murid hingga 20% dibandingkan dengan metode konvensional (Chairina, I., 2022, hlm. 15).

Keunggulan *spinning wheel* terletak pada kemampuannya untuk merangsang kolaborasi antar murid melalui permainan kelompok, di mana setiap tim bergiliran memutar roda untuk menjawab tantangan, sehingga mendorong persaingan sehat dan kepercayaan diri. Penelitian menunjukkan bahwa media ini sangat cocok untuk pembelajaran berbasis proyek di sekolah dasar, dengan tingkat kepuasan murid mencapai 95% (Rita Andini, 2023, hlm. 50).

Berdasarkan karakteristik *spinning wheel* di atas, dapat dijelaskan bahwa roda putar tersebut mencakup, antara lain: alat berbasis gamifikasi interaktif dengan pemilihan pertanyaan dan gambar secara acak, pengembangan sistematis melalui model ADDIE yang telah divalidasi oleh para ahli, peningkatan signifikan dalam keterampilan berbicara, integrasi teknologi digital untuk kuis tim, dan kolaborasi kelompok melalui kompetisi yang sehat. Media ini menciptakan pembelajaran IPAS dasar yang menarik dan inklusif, sehingga motivasi, pemahaman konseptual, dan kepercayaan diri murid tercapai secara optimal dan holistik.

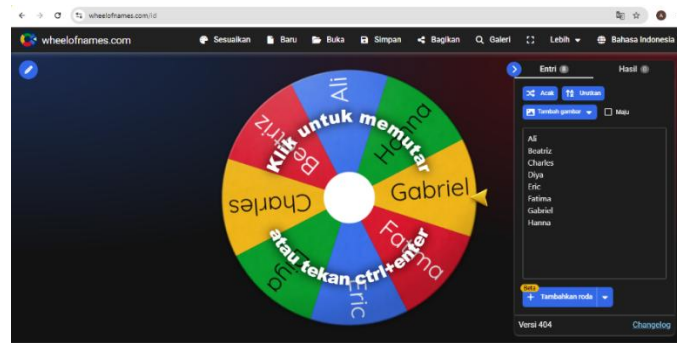
2. Cara Penggunaan *Spinning Wheel*

1. Buka situs web *spin wheel*, lalu masukan opsi pilihan (nama murid, soal kuis, gambar atau materi) di kolom input yang tersedia.



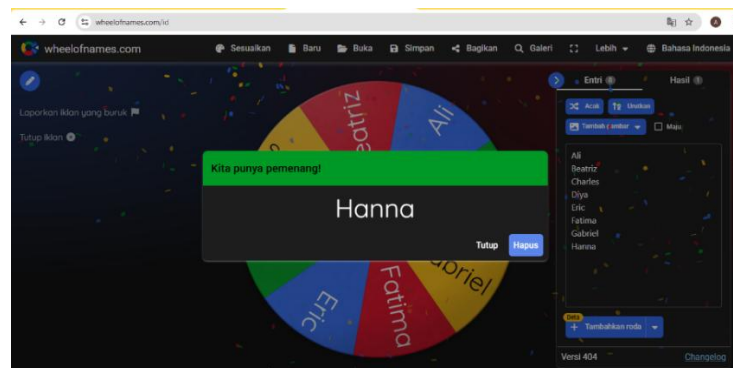
Gambar 2.2 Pilih *Spin wheel* yang menarik

2. Sesuaikan warna, ukuran segmen, dan waktu putaran jika diperlukan, kemudian tekan tombol “*spin*” atau “putar” untuk memulai animasi roda berputar



Gambar 2.3 Masukan nama murid / soal kuis di kolom kanan, kemudian klik untuk memutar

3. Tunggu roda berhenti secara otomatis, lalu gunakan hasilnya untuk aktivitas seperti menjawab soal atau jawaban acak



Gambar 2.4 Jika roda berhenti, maka salah satu nama murid terpilih untuk menjawab soal

3. Kelebihan *Spinning Wheel*

Spinning wheel memiliki beberapa keunggulan utama: 1) Mudah dibuat secara fisik atau digital menggunakan alat sederhana seperti kardus dan aplikasi gratis, sehingga meminimalkan ruang penyimpanan perangkat; 2) Mendukung metode pembelajaran berbasis permainan melalui aktivitas roda putar interaktif; dan 3) Menyediakan berbagai segmen permainan yang dapat diakses secara gratis tanpa memerlukan perangkat lunak premium. Penggunaan *spinning wheel* dalam pendidikan menawarkan manfaat yang luas, termasuk: 1) mempertajam keterampilan berpikir kritis dan menciptakan pengalaman belajar yang menarik; 2)

Memfasilitasi ekspresi bebas pemahaman murid; 3) Mendorong kemandirian; 4) Memberikan tantangan pribadi untuk mengembangkan keterampilan; dan 5) Lingkungan belajar yang menyenangkan yang diciptakan oleh *spinning wheel* pada akhirnya memudahkan murid untuk menyerap materi (Chairina, I., 2022, hlm. 15).

Media pembelajaran interaktif seperti *spinning wheel* dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan melalui berbagai segmen roda yang disediakan. Lebih lanjut, media ini memudahkan pendidik untuk merancang pengalaman belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik murid (Rita Andini, 2023, hlm. 48).

Keunggulan *spinning wheel* meliputi kemudahan bagi pendidik dalam merancang pembelajaran berbasis permainan, menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan menarik. Media ini juga dapat dibuat secara gratis, memberikan fleksibilitas kepada pendidik untuk mengembangkan materi pembelajaran dan kuis secara kreatif dan profesional sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Rohmatu & Rofiqoh, 2024, hlm. 2640). Keunggulan permainan roda putar adalah memberikan kesempatan kepada pendidik untuk merancang berbagai aktivitas interaktif, seperti pemilihan pertanyaan secara acak, tantangan tim, dan jenis permainan lain yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran, sehingga mendukung keterlibatan aktif murid (Chairina, I., 2022, hlm. 20)

Berdasarkan keunggulan *spinning wheel* di atas, dapat dijelaskan bahwa roda putar mencakup, antara lain: kemudahan kreasi fisik/digital yang bebas, dukungan untuk pembelajaran berbasis permainan interaktif, fleksibilitas dalam mendesain segmen kuis kreatif, peningkatan berpikir kritis dan kemandirian murid, serta lingkungan belajar yang menyenangkan yang memfasilitasi ekspresi pemahaman. Media ini menciptakan pembelajaran inklusif adaptif, sehingga keterlibatan aktif, retensi materi, dan motivasi murid sekolah dasar tercapai secara optimal dan holistik..

4. Kelemahan *Spinning Wheel*

Selain dari manfaatnya, *spinning wheel* juga memiliki beberapa kekurangan:

1. Pembuatan media fisik membutuhkan keterampilan manual dan bahan yang mudah didapat, sehingga tidak dapat digunakan jika fasilitas produksi tidak memadai.

2. Proses pembelajaran menggunakan media ini membutuhkan alokasi waktu lebih banyak daripada metode konvensional (Chairina, I., 2022, hlm. 20).
3. *Spinning wheel* adalah alat pembelajaran populer yang memungkinkan pendidik untuk membuat aktivitas interaktif berbasis roda pemintal, tetapi memiliki beberapa keterbatasan.
4. Versi manual dibatasi oleh ukuran fisik roda, sehingga sulit digunakan untuk kelas besar tanpa replikasi.
5. Pengoperasian sangat bergantung pada stabilitas mekanis roda, yang dapat menjadi tantangan jika bahannya tidak cukup kuat.

Opsi kustomisasi segmen mungkin tidak sepenuhnya mengakomodasi kebutuhan spesifik mata pelajaran, dan ada risiko kerusakan fisik yang dapat menghambat pembelajaran (Rita Andini, 2023, hlm. 48). Namun, meskipun *spinning wheel* telah banyak digunakan dalam kegiatan pembelajaran, pemahaman tentang efektivitasnya dalam praktik pengajaran masih terbatas. Oleh karena itu, evaluasi lebih lanjut mengenai penggunaan media ini sebagai alat pembelajaran interaktif diperlukan. Penggunaan roda putar dapat meningkatkan pemahaman, keaktifan, dan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran (Rohmatu & Rofiqoh, 2024, hlm. 2640). Namun, implementasinya masih menghadapi beberapa kendala, seperti ketergantungan pada kualitas bahan pembuatan dan variasi segmen yang terbatas pada versi sederhana, yang dapat menghambat implementasinya di sekolah-sekolah tertentu (Chairina, I., 2022, hlm. 25).

Berdasarkan kelemahan *spinning wheel* yang disebutkan di atas, dapat dijelaskan bahwa alat pemintal benang memiliki keterbatasan seperti ketergantungan pada keterampilan manual dan fasilitas produksi, alokasi waktu yang lebih lama, batasan ukuran fisik untuk kelas besar, risiko kerusakan mekanis, dan kustomisasi segmen yang terbatas untuk kebutuhan mata pelajaran tertentu. Meskipun demikian, evaluasi lebih lanjut masih diperlukan untuk mengoptimalkan penerapannya sebagai media interaktif yang efektif dalam pembelajaran di sekolah dasar.

F. Definisi Pemahaman Konsep IPAS

1. Pengertian Pemahaman

Pemahaman adalah proses kognitif kompleks yang melibatkan pengenalan,

interpretasi, dan pengintegrasian informasi baru dengan pengetahuan sebelumnya untuk membentuk makna yang koheren dan bermakna dalam konteks pembelajaran (Khoiriyah & Hayati, 2021, hlm. 34). Proses ini bukan sekadar penerimaan data secara pasif, melainkan aktivitas mental aktif yang mencakup penguraian elemen informasi, identifikasi pola hubungan, dan konstruksi representasi internal yang stabil dan dapat diakses kembali.

Menurut Nurlaela dkk. (2023, hlm. 4167), pemahaman didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami esensi materi secara mendalam yang melampaui pembelajaran hafalan, di mana individu mampu menghubungkan fakta-fakta terisolasi ke dalam struktur pengetahuan yang terorganisir dan kontekstual. Definisi ini menekankan dimensi relasional pengetahuan, di mana pemahaman sejati tercermin dalam kemampuan murid untuk menerapkan prinsip-prinsip dalam situasi baru dan menjelaskan fenomena menggunakan bahasa dan logika mereka sendiri.

Pemahaman juga mencakup kemampuan untuk merepresentasikan ide secara koheren dan logis, menerapkan konsep dalam berbagai konteks, dan menghasilkan sinkripsi kreatif yang menunjukkan tingkat penguasaan kognitif yang tinggi (Al Haq & Raqidu, 2023, hlm. 83). Dalam bidang pendidikan, pemahaman berfungsi sebagai jembatan penting antara perolehan informasi yang dangkal dan penerapan kritis, memungkinkan murid untuk mengembangkan pemikiran analitis, sintetis, dan evaluatif untuk mengatasi kompleksitas isu-isu pendidikan modern.

Pada dasarnya, pemahaman adalah fondasi pembelajaran abad ke-21, yang mengubah murid dari konsumen pengetahuan pasif menjadi produsen makna yang aktif. Proses mental ini tidak hanya menyimpan informasi tetapi juga mengubahnya menjadi kompetensi yang berkelanjutan dan adaptif (Apriyanti dkk., 2023, hlm. 1979). Pemahaman sejati tercermin ketika murid mampu menggeneralisasi, memprediksi, dan memecahkan masalah otentik melalui integrasi holistik berbagai domain pengetahuan.

Berdasarkan definisi pemahaman di atas, dapat dijelaskan bahwa pemahaman mencakup pengolahan informasi secara aktif menjadi struktur yang bermakna dan koheren, penguasaan esensi materi di luar hafalan, representasi ide

secara logis dan kreatif, serta transformasi pengetahuan menjadi kompetensi adaptif. Pemahaman merupakan fondasi berpikir kritis dalam pembelajaran modern, yang mengubah murid dari konsumen pasif menjadi produsen makna yang aktif.

2. Pengertian Konsep

Konsep adalah ide abstrak yang merangkum karakteristik penting dari suatu fenomena, objek, atau hubungan, berfungsi sebagai unit pengetahuan dasar yang memungkinkan pemahaman sistematis tentang dunia (Khoiriyah & Hayati, 2021, hlm. 34). Dalam konteks pendidikan, konsep berfungsi sebagai alat mental untuk mengklasifikasikan pengalaman, menghubungkan fakta-fakta terisolasi menjadi pola yang bermakna, dan membangun struktur kognitif yang stabil untuk berpikir tingkat tinggi.

Menurut Nurlaela dkk. (2023, hlm. 4167), konsep didefinisikan sebagai representasi mental yang mencerminkan esensi, makna, dan hubungan antar elemen dalam suatu domain pengetahuan. Hal ini membedakannya dari sekadar hafalan karena melibatkan pemahaman relasional dan aplikatif. Konsep memungkinkan generalisasi lintas konteks dan prediksi fenomena baru berdasarkan prinsip-prinsip yang dikuasai.

Konsep juga bersifat hierarkis dan bertingkat, dengan konsep dasar membentuk fondasi bagi konsep yang lebih abstrak dan kompleks, menciptakan jaringan pengetahuan yang terintegrasi (Al Haq & Raqidu, 2023, hlm. 83). Proses pembentukan konsep melibatkan asimilasi pengalaman baru ke dalam skema yang sudah ada dan akomodasi skema ketika menghadapi informasi yang bertentangan, seperti yang dijelaskan oleh Piaget.

Berdasarkan definisi konsep di atas, dapat dijelaskan bahwa konsep mencakup ide-ide abstrak penting dari fenomena, representasi mental relasional-terapan, struktur hierarkis pengetahuan yang terintegrasi, dan proses asimilasi-akomodasi pengalaman. Konsep merupakan dasar dari pemikiran pendidikan sistematis yang mengubah pengalaman empiris menjadi kompetensi kognitif yang berkelanjutan.

3. Pemahaman Konsep dalam IPA

Pemahaman konsep dalam Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah kemampuan murid untuk memahami esensi ide-ide ilmiah, fakta-fakta alam, dan hubungan antar fenomena melalui pemikiran kritis dan pengamatan langsung. Berbeda dengan hafalan, pemahaman ini menekankan pengolahan informasi menjadi pengetahuan yang dapat diterapkan, memungkinkan murid untuk menghubungkan konsep-konsep seperti gaya atau siklus hidup dengan realitas sehari-hari. Ini berfungsi sebagai fondasi utama pembelajaran IPAS untuk membangun literasi ilmiah yang berkelanjutan (Susanti dkk., 2022, hlm. 45).

Dalam konteks sekolah dasar, pemahaman konsep IPA didefinisikan sebagai penguasaan makna konsep-konsep ilmiah dasar yang diperoleh melalui pengalaman konkret, seperti eksperimen sederhana atau diskusi kelompok. Murid diharapkan mampu mengklasifikasikan objek berdasarkan sifat fisik, menjelaskan proses alam, dan menarik kesimpulan logis tanpa mengubah makna aslinya. Pendekatan ini mendukung perkembangan kognitif anak usia dini, yang pemikirannya masih didominasi oleh pemikiran konkret (Pratiwi & Santoso, 2023, hlm. 112).

Lebih dalam lagi, pemahaman konsep tentang IPA melibatkan kemampuan untuk merepresentasikan informasi ilmiah secara koheren, mengintegrasikan data observasi ke dalam model sederhana, dan menerapkan prinsip-prinsip untuk memecahkan masalah lingkungan. Konsep ini merupakan prasyarat untuk menguasai teori tingkat lanjut, di mana murid belajar untuk menghindari kesalahpahaman melalui verifikasi empiris dan penalaran deduktif. Strategi pembelajaran berbasis inkuiri sangat efektif dalam mencapai tingkat pemahaman ini (Rahman dkk., 2024, hlm. 78).

Berdasarkan pengertian pemahaman konsep IPA di atas, maka Memahami konsep IPA merupakan kemampuan integral murid untuk menguasai esensi IPAS secara aplikatif dan kritis, yang menggantikan hafalan dengan penalaran empiris dan solusi inovatif terhadap fenomena alam, sehingga memperkuat fondasi pembelajaran IPAS secara holistik.

4. Pemahaman Konsep Dalam IPS

IPS dibangun di atas beberapa konsep fundamental ilmu sosial. Dalam kehidupan sehari-hari, kita terus-menerus dihadapkan dengan beberapa konsep, beberapa konkret, seperti mobil, rumah, kapal, dan yang lainnya abstrak, seperti demokrasi, loyalitas, budaya, dan sebagainya.

Ilmu sosial sebagai bidang studi mencakup konsep-konsep sejarah dasar, seperti peristiwa/kejadian, waktu, dan tempat. Geografi mencakup konsep-konsep lokasi, posisi, situasi, situs, distribusi, dan desain. Ekonomi mencakup konsep-konsep kelangkaan, spesialisasi, saling ketergantungan, pasar, dan kebijakan publik. Sosiologi mengkaji konsep-konsep keanggotaan kelompok, perilaku, tujuan, norma, nilai, peran, fleksibilitas, dan lokasi, sementara adat istiadat, etika, tradisi, hukum, dan kepercayaan juga dipelajari (Suhada., 2021, hlm. 64 – 65).

Psikologi sosial mencakup konsep-konsep kemandirian, motif, sikap, persepsi interpersonal, kelompok, norma kelompok, konflik, dan sebagainya. Ilmu politik juga mencakup konsep-konsep negara, kekuasaan, pengambilan keputusan, kebijakan, pembagian kekuasaan, demokrasi, dan sebagainya.

Pemahaman konsep dalam Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah kemampuan murid untuk menguasai esensi gagasan sosial, fakta kehidupan sosial, dan hubungan antar fenomena sosial melalui penalaran kritis dan pengalaman kontekstual. Berbeda dengan hafalan, pemahaman ini menekankan pengolahan informasi menjadi pengetahuan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, seperti memahami dinamika ekonomi lokal atau keragaman budaya. Hal ini berfungsi sebagai dasar pembelajaran ilmu sosial untuk mengembangkan warga negara yang bertanggung jawab dan demokratis (Sapriya, 2022, hlm. 49).

Pada tingkat sekolah dasar, pemahaman konsep dalam IPS didefinisikan sebagai penguasaan makna konsep dasar ilmu sosial-humaniora yang terintegrasi, termasuk geografi, sejarah, dan norma-norma masyarakat, melalui pendekatan konkret seperti diskusi atau kunjungan lapangan. Murid diharapkan mampu mengklasifikasikan peristiwa sosial, menjelaskan sebab dan akibat lintas budaya, dan menarik kesimpulan logis yang relevan dengan lingkungan sekitar mereka,

sehingga menghindari kesalahpahaman tentang isu-isu kewarganegaraan (Trianto, 2023, hlm. 171).

Berdasarkan pengertian pemahaman konsep IPS di atas maka, memahami konsep IPS mencakup penguasaan esensi sosial secara terapan, interpretasi kontekstual, dan solusi partisipatif terhadap masalah-masalah sosial, yang merupakan landasan utama pembelajaran untuk menumbuhkan pemikiran kritis dan sikap demokratis pada murid.

5. Pengertian Pemahaman Konsep IPAS

Pemahaman konsep IPAS merupakan keterampilan mendasar yang harus dimiliki murid dalam proses pembelajaran. Kemampuan memahami konsep IPAS memainkan peran penting karena, selain menjadi salah satu tujuan pembelajaran IPAS, kemampuan ini juga membantu murid menghindari terpaku pada menghafal fakta dan sebaliknya mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang esensi materi pembelajaran IPAS. (Khoiriyah & Hayati, 2021, hlm. 34).

Kemampuan pemahaman konsep adalah kemampuan untuk memahami dan mengerti suatu ide atau konsep yang berkaitan dengan fenomena alam dan sosial secara benar, tanpa mengubah makna konsep tersebut. Di tingkat sekolah dasar, pemahaman konsep IPAS perlu ditanamkan dengan baik pada murid karena mereka cenderung berpikir secara konkret. Konsep IPAS adalah segala sesuatu yang mewujudkan makna, karakteristik, esensi, dan isi IPAS (Nurlaela dkk., 2023, hlm. 4167).

Pemahaman konsep IPAS adalah kemampuan murid untuk menguasai suatu konsep dalam materi IPAS, menunjukkan keberhasilan setelah mengalami pengalaman belajar. Pemahaman konsep adalah landasan utama pembelajaran IPAS. Hal ini menunjukkan bahwa murid perlu memiliki keterampilan pemahaman konsep yang kuat untuk memecahkan berbagai masalah lingkungan dan sosial. Pemahaman konseptual merupakan dasar untuk memahami prinsip dan teori integratif. Oleh karena itu, sebelum menguasai prinsip dan teori IPAS murid harus terlebih dahulu memahami konsep-konsep yang membentuknya (Apriyanti dkk., 2023, hlm. 1979).

Pemahaman konsep tentang IPAS adalah kemampuan murid untuk menangkap dan menafsirkan makna informasi IPAS yang diperoleh, kemudian

menerapkan definisi atau prinsip yang sesuai. Lebih lanjut, murid mampu merepresentasikan ide-ide dalam penjelasan yang koheren dan logis, serta menunjukkan unsur kreativitas dan inovasi. Dalam proses menafsirkan informasi, pemahaman konseptual tercermin dalam kemampuan untuk merumuskan langkah-langkah solusi sistematis, menggunakan pengamatan sederhana atau eksperimen dengan simbol untuk mewakili konsep, mengubah masalah menjadi konteks kehidupan nyata, dan membangun atau menyusun konsep berdasarkan fakta alam dan sosial (Al Haq & Raicudu, 2023, hlm. 83).

Berdasarkan definisi pemahaman konsep ilmu pengetahuan dan ilmu alam di atas, dapat dijelaskan bahwa pemahaman konsep ilmu pengetahuan dan ilmu alam mencakup kemampuan murid untuk menguasai esensi gagasan ilmu sosial dengan benar tanpa menghafal, menafsirkan makna informasi untuk penerapan kontekstual, menyajikan penjelasan yang koheren dan kreatif, serta membangun solusi sistematis terhadap fenomena nyata. Kemampuan ini merupakan landasan utama pembelajaran sekolah dasar yang menggantikan hafalan fakta dengan pemikiran kritis holistik untuk masalah lingkungan dan sosial.

6. Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Murid

Meningkatkan pemahaman konsep IPAS merupakan strategi penting dalam pembelajaran di sekolah dasar untuk mengembangkan kemampuan murid dalam memahami fenomena alam dan sosial secara terintegrasi (Nugroho, A. dkk., 2023, hlm. 5). Strategi ini sangat penting agar murid tidak hanya menghafal fakta tetapi juga mampu menganalisis esensi materi IPAS. Kemampuan memahami konsep IPAS memainkan peran penting karena merupakan tujuan utama pembelajaran terintegrasi, membantu murid tidak hanya fokus pada hafalan tetapi juga memahami esensi materi secara mendalam (Sari, D. P., 2025, hlm. 3).

Kemampuan memahami konsep IPAS ditingkatkan melalui model pembelajaran kooperatif, yaitu *teams games tournament* (TGT), yang melibatkan diskusi kelompok dan kuis kompetitif, sehingga memungkinkan murid untuk membangun pengetahuan secara mendalam. Pada tingkat sekolah dasar, pendekatan ini efektif karena murid berpikir secara konkret, dengan tingkat penyelesaian pembelajaran meningkat dari 33% menjadi 74% setelah dua siklus (Wulandari, R., 2025, hlm. 7). Pemahaman konsep IPAS adalah kemampuan murid

untuk memahami gagasan ilmu pengetahuan sosial dengan benar tanpa mengubah makna konsep tersebut, melalui representasi yang logis dan kreatif (Putri, A., 2025, hlm. 4).

Berdasarkan upaya untuk meningkatkan pemahaman konsep IPAS, dapat dijelaskan bahwa pemahaman konsep IPAS mencakup strategi model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) untuk menganalisis esensi fenomena alam-sosial terintegrasi, menggantikan hafalan fakta dengan diskusi kelompok dan kuis kompetitif yang efektif untuk pemikiran konkret murid sekolah dasar. Pendekatan ini menjadikan pemahaman konseptual sebagai tujuan utama pembelajaran yang membangun pengetahuan mendalam melalui representasi logis-kreatif.

7. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep murid sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor internal individu seperti tingkat kognitif, motivasi belajar, minat terhadap mata pelajaran, dan keterampilan berpikir kritis yang melekat pada setiap murid. Murid dengan motivasi intrinsik tinggi cenderung lebih aktif dalam memproses informasi dan membangun hubungan antar konsep, sementara minat yang rendah dapat menghambat proses asimilasi pengetahuan baru ke dalam struktur kognitif yang sudah ada. Berikut beberapa faktor – faktor yang mempengaruhi pemahaman konsep:

- a. Faktor internal murid memainkan peran dominan dalam pemahaman konseptual, termasuk kecerdasan kognitif, minat belajar, motivasi intrinsik, dan konsentrasi selama belajar (Khoiriyah & Hayati, 2021, hlm. 35). Murid dengan tingkat kematangan berpikir konkret yang khas murid sekolah dasar cenderung kesulitan mengabstraksikan konsep-konsep kompleks jika motivasi rendah atau perhatian terganggu, sehingga menghambat pembentukan struktur pengetahuan yang solid.
- b. Faktor lingkungan belajar eksternal seperti metode pengajaran pendidik, kualitas media pembelajaran, dan suasana kelas yang kondusif sangat memengaruhi pemahaman konseptual (Nurlaela dkk., 2023, hlm. 4168). Pendekatan yang berpusat pada pendidik dengan interaksi minimal menyebabkan pasivitas murid, sementara kurangnya media visual konkret menghambat pemahaman fenomena IPAS abstrak, terutama bagi murid dengan pemikiran visual-spasial yang dominan.
- c. Kurikulum dan materi pengajaran berkontribusi melalui struktur materi yang

terlalu padat atau abstrak bagi murid sekolah dasar, di mana konsep ilmu sosial terintegrasi membutuhkan urutan bertahap dari konkret ke abstrak (Al Haq & Raqidu, 2023, hlm. 84). Ketidaksesuaian antara indikator prestasi dan kemampuan kognitif murid menghambat penguasaan konsep dasar, sehingga sulit untuk membangun fondasi bagi prinsip-prinsip integratif yang lebih kompleks.

- d. Faktor sosiobudaya seperti dukungan orang tua, interaksi teman sebaya, dan paparan terhadap lingkungan belajar memengaruhi retensi konsep melalui penguatan positif atau kesalahpahaman kolektif. Murid dari latar belakang berprestasi rendah sering kesulitan mengakses materi pembelajaran konkret, sementara dinamika kelompok belajar yang tidak menguntungkan memperkuat kesalahpahaman konseptual di antara anggotanya.
- e. Berdasarkan faktor-faktor pemahaman konsep yang disebutkan di atas, dapat dijelaskan bahwa pemahaman konsep dipengaruhi oleh faktor internal murid (kecerdasan, motivasi), lingkungan belajar (metode pendidik, media), struktur kurikulum (abstraksi materi), dan konteks sosiobudaya (dukungan keluarga). Integrasi faktor-faktor ini menciptakan ekosistem pembelajaran optimal yang mengubah potensi kognitif menjadi kompetensi konseptual yang berkelanjutan.

8. Indikator Pemahaman Konsep

Indikator pemahaman konsep IPAS menurut Permendikbudristek No. 21 Tahun 2022 meliputi: a) Mengulas kembali konsep IPAS yang telah dipelajari; b) Mengklasifikasikan fenomena alam dan sosial berdasarkan persyaratan konsep; c) Mengidentifikasi sifat-sifat operasi atau konsep IPAS; d) Menerapkan konsep secara logis dalam konteks nyata; e) Memberikan contoh atau bukan contoh konsep IPAS; f) Menyajikan konsep dalam berbagai representasi (tabel, diagram, model fisik); g) Menghubungkan konsep IPAS dengan kehidupan sehari-hari; h) Mengembangkan syarat-syarat yang diperlukan/pasti untuk suatu konsep (Susanti & Wijaya, 2022, hlm. 45).

Indikator pemahaman konsep IPAS meliputi: 1) Mengulas kembali konsep fenomena alam dan sosial; 2) Mengklasifikasikan objek berdasarkan karakteristik ilmu pengetahuan dan ilmu alam; 3) Memberikan contoh/bukan contoh konsep; 4) Menyajikan konsep dalam bentuk visual/gambar; 5) Mengembangkan kondisi yang diperlukan untuk konsep; 6) Menggunakan prosedur observasi/eksperimen;

7) Menerapkan konsep untuk memecahkan masalah lingkungan (Nurfajriah dkk., 2023, hlm. 123).

Indikator pemahaman konsep ilmu pengetahuan sosial menurut Putri dkk. (2024, hlm. 152):

1. Mengungkapkan konsep IPAS secara akurat dalam bahasa sendiri
2. Mengelompokkan fenomena berdasarkan karakteristik IPAS
3. Memberikan contoh/bukan contoh yang sesuai dengan konsep
4. Memilih prosedur observasi yang relevan
5. Menerapkan konsep dalam pemecahan masalah kontekstual
6. Merepresentasikan konsep dalam diagram/peta konsep;
7. Merumuskan persyaratan yang diperlukan untuk konsep ilmu pengetahuan sosial.

Pemahaman konsep ilmu pengetahuan sosial meliputi: (1) mengungkapkan konsep ilmu pengetahuan sosial secara akurat; (2) mengelompokkan fenomena berdasarkan karakteristiknya; (3) merepresentasikannya secara visual; (4) menggunakan prosedur penyelidikan yang tepat; (5) menerapkan konsep pada masalah dunia nyata (Rahman & Sari, 2024, hlm. 39).

Berdasarkan indikator pemahaman konsep IPAS di atas, dapat dijelaskan bahwa pemahaman konsep IPAS, mengklasifikasikan fenomena alam dan sosial, mengidentifikasi hakikat konsep, menerapkan logika dalam konteks nyata, memberikan contoh/bukan contoh, merepresentasikan secara visual (tabel/diagram), menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari, dan merumuskan persyaratan konseptual (Susanti & Wijaya, 2022, hlm. 45). Indikator ini mengukur kemampuan murid sekolah dasar untuk membangun pengetahuan terpadu secara holistik dan aplikatif.

G. Definisi Pembelajaran IPAS

1. Pengertian Pembelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah pengembangan kurikulum yang menggabungkan materi ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial ke dalam satu tema pembelajaran. Ilmu pengetahuan alam, yang mempelajari alam, sangat berkaitan dengan kondisi sosial dan lingkungan, sehingga memungkinkan untuk mengajarkannya secara integratif.

Menurut Zimmerman dalam Suhelayanti, dkk. (2023, hlm.30) menyatakan

bahwa IPA pada dasarnya adalah ilmu dengan karakteristik khusus: mempelajari fenomena alam, bukan hanya fakta/peristiwa, berdasarkan eksperimen (induksi) dan dikembangkan berdasarkan teori (deduksi). Ilmu pengetahuan alam, sebagai proses ilmiah dan produk ilmiah, mengandung pengetahuan dalam bentuk pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif.

Ilmu pengetahuan alam (IPA) juga mempelajari fenomena alam dalam bentuk fakta, konsep, dan hukum yang telah terbukti kebenarannya melalui serangkaian penelitian. Pembelajaran IPA diharapkan dapat membantu murid memahami fenomena alam.

Berdasarkan karakteristiknya, pembelajaran IPA dapat dilihat dari dua perspektif: pembelajaran IPA sebagai produk karya ilmuwan, dan pembelajaran IPA sebagai suatu proses, di mana ilmuwan bekerja untuk menghasilkan pengetahuan (Waldrip dkk., dalam Suhelayanti, dkk., 2023, hlm.30).

Sementara itu, (Samatowa dalam Suhelayanti, dkk., 2023, hlm.30) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) membahas fenomena alam secara sistematis berdasarkan hasil eksperimen dan observasi yang dilakukan oleh manusia. IPA berkaitan dengan alam, terstruktur secara teratur, dan didasarkan pada observasi dan eksperimen.

Secara umum, IPA mencakup tiga bidang dasar: biologi, fisika, dan kimia. Fisika adalah cabang ilmu pengetahuan yang lahir dan berkembang melalui tahapan observasi, perumusan masalah, perumusan hipotesis, pengujian hipotesis melalui eksperimen, penarikan kesimpulan, dan penemuan teori dan konsep (Trianto dalam Suhelayanti, dkk., 2023, hlm.31). Lebih lanjut, Samatowa dalam Suhelayanti, dkk. (2023, hlm.31) menyatakan bahwa IPAS bukan hanya kumpulan pengetahuan tentang objek atau makhluk hidup, tetapi juga cara kerja, cara berpikir, dan cara memecahkan masalah.

Menurut Susanto dalam Suhelayanti, dkk. (2023, hlm.31) lebih lanjut menyatakan bahwa IPAS adalah cabang ilmu pengetahuan yang berupaya memahami alam semesta melalui observasi yang tepat dan terarah, menggunakan prosedur, dan menjelaskannya melalui penalaran untuk mencapai kesimpulan. Ini berarti bahwa pembelajaran IPA adalah disiplin ilmu yang dinamis dan terus berkembang seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK).

IPA mempelajari semua bentuk kehidupan yang kompleks dan kehidupan yang dicapai melalui eksperimen untuk membuat penemuan baru (Bahij dkk, dalam Suhelayanti, dkk., 2023, hlm.31).

Pembelajaran IPA diharapkan dapat meningkatkan kreativitas murid. Penggabungan pembelajaran IPAS dan teknologi dapat meningkatkan kreativitas murid, kemampuan pemecahan masalah, dan minat dalam IPAS (Norris dkk., dalam Suhelayanti, dkk., 2023, hlm.31).

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran ilmu alam merupakan konsep pembelajaran IPAS yang lebih memanfaatkan situasi alam dan dunia nyata bagi murid, mendorong murid untuk membuat hubungan antara cabang-cabang ilmu pengetahuan dan antara pengetahuan yang mereka miliki dengan kehidupan sehari-hari.

2. Pengertian Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang diajarkan dari sekolah dasar (SD/MI/SDLB) hingga sekolah menengah atas (SMA/MA). Mata pelajaran ini mengkaji serangkaian peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu-isu sosial. Di tingkat sekolah dasar (SD/MI), IPS mencakup geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui IPS, murid dibimbing untuk menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, serta warga global yang cinta damai (Fitria dkk., dalam Suhelayanti, dkk., 2023, hlm.31).

IPS adalah disiplin ilmu yang mempelajari kompleksitas kehidupan manusia dalam masyarakat. (Shaver dalam Suhelayanti, dkk., 2023, hlm.32) menyatakan bahwa setidaknya ada tiga pandangan atau asumsi mengenai makna pendidikan ilmu pengetahuan sosial:

- a. Asumsi bahwa pelajaran ilmu pengetahuan sosial yang diterapkan dalam proses pengajaran dan pembelajaran, seperti geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, harus diajarkan sesuai dengan struktur dan metode pemikiran ilmu pengetahuan sosial. Asumsi atau pandangan ini berpendapat bahwa menggabungkan beberapa disiplin ilmu pengetahuan sosial dengan nilai-nilai kewarganegaraan hanya akan membingungkan murid, karena nilai-nilai tersebut merupakan produk sampingan dan akan muncul secara alami dari pengalaman belajar ilmu pengetahuan sosial.
- b. Asumsi bahwa pelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah tidak boleh

menyerupai organisasi disiplin ilmu di universitas. Memahami konsep dan metode ilmuwan sosial bukanlah hal yang penting. Oleh karena itu, kelompok ini menekankan bahwa pelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah harus terintegrasi dan berisi materi yang dipilih dari berbagai disiplin ilmu dan dari masyarakat untuk dipresentasikan di kelas.

- c. Asumsi bahwa ilmu pengetahuan di sekolah merupakan penyederhanaan disiplin ilmu pengetahuan sosial untuk tujuan pendidikan.

Aktivitas manusia berkaitan dengan hubungan dan interaksinya dengan aspek spasial atau geografis. Aktivitas manusia memenuhi semua kebutuhan hidupnya dalam dimensi produksi, distribusi, dan konsumsi.

Lebih jauh lagi, ilmu pengetahuan sosial mengkaji bagaimana manusia membentuk seperangkat aturan sosial untuk mempertahankan pola interaksi sosial antar manusia dan bagaimana manusia memperoleh dan mempertahankan kekuasaan. Pada dasarnya, fokus studi ilmu pengetahuan sosial adalah berbagai aktivitas manusia dalam berbagai dimensi kehidupan sosial, sesuai dengan karakteristik manusia sebagai makhluk sosial (Sapriya dalam Suhelayanti,dkk., 2023, hlm.33).

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial, berdasarkan studi geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, administrasi negara, dan sejarah (Brophy & Alleman, dalam Suhelayanti,dkk., 2023, hlm.33). Sementara itu, (Aslam dkk, dalam Suhelayanti,dkk., 2023, hlm.33) menyatakan bahwa IPS adalah bidang studi yang mempelajari, mengkaji, dan menganalisis fenomena dan masalah sosial dalam masyarakat dengan mengkajinya dari berbagai aspek kehidupan atau kombinasi.

Oleh karena itu, IPS adalah mata pelajaran dalam struktur kurikulum independen. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah proses pembelajaran gabungan yang mempelajari benda-benda hidup dan tidak hidup di alam semesta dan interaksinya, serta mengkaji kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

3. Manfaat Pembelajaran IPA

Manfaat mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah kita dapat mempelajari segala sesuatu tentang lingkungan dan hubungannya dengan alam.

Selain itu, ada beberapa manfaat lain dari mempelajari mata pelajaran ini. Suhelayanti, dkk. (023, hlm.33-34) Berikut beberapa manfaat lain dari mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA):

- a. Membangkitkan rasa ingin tahu tentang kondisi lingkungan alam.
- b. Memberikan wawasan tentang konsep-konsep alam yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Berpartisipasi dalam melindungi, merawat, mengelola, dan melestarikan alam.
- d. Memiliki kemampuan untuk mengembangkan ide-ide tentang lingkungan alam di sekitar kita.

Pembelajaran IPA di sekolah dasar memiliki manfaat utama yaitu mengembangkan pemahaman tentang konsep-konsep ilmiah melalui pendekatan konkret yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif murid. Hal ini memungkinkan murid untuk tidak hanya menghafal fakta tetapi juga menganalisis fenomena alam secara kritis (Nugroho dkk., 2023, hlm. 5). Pendekatan ini juga menumbuhkan keterampilan proses ilmiah seperti mengamati, merumuskan hipotesis, dan melakukan eksperimen sederhana, yang membentuk dasar untuk pemikiran ilmiah seumur hidup.

Manfaat lain dari pembelajaran IPA adalah pengembangan sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, objektivitas, dan ketekunan dalam menghadapi kegagalan eksperimen, yang telah terbukti meningkatkan karakter adaptif murid terhadap tantangan lingkungan (Sari, 2025, hlm. 3). Pembelajaran IPA terpadu juga menghubungkan pengetahuan ilmiah dengan kehidupan sehari-hari, mempersiapkan murid untuk menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan sadar lingkungan serta teknologi.

Berdasarkan hal tersebut, manfaat mempelajari IPA sebagai sarana bagi murid untuk belajar tentang diri mereka sendiri dan dunia alam di sekitar mereka, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkan keterampilan ini melalui pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi eksplorasi ilmiah dan pemahaman tentang dunia alam.

4. Manfaat Pembelajaran IPS

Sementara itu, manfaat mempelajari ilmu pengetahuan sosial (IPS) meliputi pengembangan pengetahuan, nilai-nilai, sikap, dan keterampilan sosial

yang bermanfaat bagi diri sendiri, menumbuhkan pemahaman tentang perkembangan masyarakat Indonesia dari masa lalu hingga masa kini, sehingga menumbuhkan rasa bangga menjadi orang Indonesia (Mulyasa dalam Suhelayanti, dkk., 2023, hlm.34).

Manfaat pembelajaran ilmu pengetahuan sosial juga diharapkan dapat mengembangkan keterampilan berikut:

- a. Memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan sosial dan lingkungan.
- b. Memiliki keterampilan berpikir logis dan kritis dasar, rasa ingin tahu, keterampilan pemecahan masalah, dan keterampilan sosial.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran akan nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan bersaing dalam masyarakat yang beragam, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Menurut Supardi dalam Suhelayanti, dkk. (2023, hlm.35) lebih lanjut menjelaskan manfaat pembelajaran ilmu pengetahuan sosial, termasuk:

- a. Memberikan pengetahuan untuk menjadikan murid warga negara yang baik, menyadari peran mereka sebagai ciptaan Tuhan, menyadari hak dan kewajiban mereka sebagai warga negara, demokratis, dan menumbuhkan kebanggaan dan tanggung jawab nasional, serta memiliki identitas dan kebanggaan nasional.
- b. Mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan penyelidikan untuk memahami, mengidentifikasi, menganalisis, dan mengembangkan keterampilan sosial untuk berpartisipasi dalam memecahkan masalah sosial.
- c. mempraktikkan pembelajaran mandiri, di samping mempraktikkan pembangunan komunitas, melalui program pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

Sementara itu, manfaat mempelajari ilmu pengetahuan sosial di tingkat sekolah meliputi penekanan pada pengembangan nilai-nilai kewarganegaraan, moral, ideologi, negara, dan agama; penekanan pada isi dan metode berpikir ilmu pengetahuan sosial; dan penekanan pada penyelidikan reflektif (Somantri dalam Suhelayanti, dkk., 2023, hlm.36).

Lebih lanjut, Harianti dalam Suhelayanti, dkk. (2023, hlm.36) menyatakan bahwa manfaat mempelajari ilmu pengetahuan sosial adalah untuk mengembangkan potensi murid agar peka terhadap isu-isu sosial yang terjadi di

masyarakat, memiliki sikap mental positif dalam mengatasi ketidaksetaraan yang ada, dan terampil dalam menyelesaikan masalah sehari-hari, baik yang memengaruhi diri mereka sendiri maupun masyarakat. Manfaat ini dapat dicapai ketika program pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah terorganisir dengan baik.

Pembelajaran IPS merupakan upaya untuk menerapkan teori, konsep, dan prinsip ilmu pengetahuan sosial untuk meneliti pengalaman, peristiwa, fenomena, dan masalah sosial yang benar-benar terjadi di masyarakat. Melalui upaya ini, pembelajaran ilmu pengetahuan sosial melatih keterampilan murid, baik fisik maupun berpikir, dalam menganalisis dan menemukan solusi untuk masalah sosial yang mereka hadapi.

Oleh karena itu, manfaat mempelajari ilmu pengetahuan sosial adalah untuk membentuk karakter murid menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab, serta untuk menumbuhkan pemikiran kritis dan penyelidikan. Melalui pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah, diharapkan murid akan mampu untuk Mengembangkan keterampilan warga negara yang baik sehingga mereka dapat memecahkan masalah di lingkungan mereka.

5. Tujuan Pembelajaran IPAS

Tujuan utama IPAS adalah untuk mengembangkan rasa ingin tahu murid tentang fenomena alam dan sosial di sekitar mereka, sehingga memicu motivasi untuk mempelajari alam semesta dan hubungannya dengan kehidupan manusia secara holistik (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2022, hlm. 5). Pendekatan ini menekankan pemahaman terintegrasi tentang IPAS dan studi sosial sehingga murid tidak hanya menghafal fakta, tetapi juga mengamati, menganalisis, dan merumuskan pertanyaan ilmiah dari lingkungan sehari-hari mereka.

Tujuan kedua IPAS dan pembelajaran IPAS mencakup pengembangan sikap bertanggung jawab terhadap pelestarian lingkungan melalui pengelolaan sumber daya alam yang bijaksana, di mana murid dilatih untuk merencanakan tindakan untuk melestarikan makhluk hidup dan mengurangi perubahan iklim (Susanti & Wijaya, 2023, hlm. 12). Hal ini membekali murid dengan keterampilan penyelidikan praktis untuk mengidentifikasi masalah lingkungan dan menghasilkan solusi konkret, sejalan dengan karakteristik berpikir konkret murid

usia sekolah dasar.

Lebih jauh lagi, IPAS dan ilmu pengetahuan bertujuan untuk membangun pemahaman diri dan dinamika sosial masyarakat, termasuk bagaimana kehidupan manusia berubah dari waktu ke waktu melalui interaksi budaya, sejarah lokal, dan peran warga negara (Nurfajriah dkk., 2024, hlm. 123). Murid didorong untuk mengkomunikasikan proses pembelajaran mereka melalui video praktis, laporan proyek, atau simulasi, sehingga mengasah keterampilan kolaborasi dan representasi visual dari konsep-konsep kompleks.

Tujuan selanjutnya adalah pengembangan keterampilan proses ilmiah seperti menganalisis data tentang perubahan materi/energi, merancang solusi energi terbarukan, dan memanfaatkan ruang dan waktu secara produktif dalam konteks kehidupan (Meylovia & Julianto, 2023, hlm. 7). Pendekatan proyek berbasis penyelidikan ini mempersiapkan murid untuk menghadapi tantangan abad ke-21 melalui pemikiran kritis dan inovatif.

Terakhir, pembelajaran IPAS mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila melalui pemahaman tentang ciptaan Tuhan di alam semesta, membentuk profil murid yang beriman, bertanggung jawab, dan kooperatif dalam menjaga harmoni alam dan sosial.

Berdasarkan tujuan pembelajaran IPAS yang telah disebutkan di atas, dapat dijelaskan bahwa IPAS bertujuan untuk mengembangkan rasa ingin tahu ilmiah, sikap pelestarian lingkungan, pemahaman sosial budaya, keterampilan proyek penyelidikan, dan karakter Pancasila yang terintegrasi. Tujuan-tujuan ini menciptakan pembelajaran holistik yang mempersiapkan murid sekolah dasar untuk menjadi warga negara yang cerdas dan bertanggung jawab.

H. Penelitian Terdahulu

Beberapa studi sebelumnya telah mengeksplorasi efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan pemahaman konsep IPAS murid sekolah dasar, khususnya melalui integrasi media interaktif dan pendekatan kooperatif. Studi-studi ini secara konsisten menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan, berkisar antara 40 persen hingga 80 persen pasca-intervensi, menggunakan metode CAR, RnD, dan pra-eksperimen yang relevan dengan Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, studi ini bertujuan

untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan berfokus pada dinamika kelas dan keberlanjutan implementasi.

Pertama, sebuah studi yang dilakukan oleh Anggraeni, D. N. & Yulianti (2025, hlm. 1108–1112) dalam *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia* berjudul "Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas Empat Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang Dibantu Permainan Papan." Studi ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus pada murid kelas empat sekolah dasar, dengan 28 subjek. Hasil menunjukkan peningkatan pemahaman konsep IPAS dari 42,8% (siklus I) menjadi 85,7% (siklus II), dengan partisipasi aktif mencapai 92%. Integrasi TGT yang dibantu media permainan secara efektif menciptakan pembelajaran IPAS interaktif, dan pelatihan pendidik direkomendasikan untuk implementasi berkelanjutan.

Kedua, sebuah studi oleh Putri, E. Y. (2025, hlm. 5–10) dalam *Jurnal Inovasi Pendidik dan Ekonomi (JIGE)* berjudul "Pengembangan Media Roda Putar dalam Implementasi Model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPAS Kelas Empat di Sekolah Dasar." Metode Penelitian dan Pengembangan (RnD) ADDIE, menggunakan uji-t (sig. 0,001), menunjukkan perbedaan signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* dalam pemahaman konsep IPAS dalam fenomena alam dan ekonomi. Media *spinning wheel* dan *Teams Games Tournament* (TGT) secara signifikan meningkatkan hasil belajar (normalitas *pretest* 0,410, *posttest* 0,067), secara efektif mendukung pembelajaran IPAS di bawah Kurikulum Merdeka.

Ketiga, sebuah studi oleh Elida Yanti Putri dkk. Penelitian yang dilakukan pada dua siklus CAR di SD Negeri 25 Koto Kaciak (2024, hlm. 1–15) dalam *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu* berjudul "Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Murid Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT)" pada murid kelas lima SD Negeri 25 Koto Kaciak (20 murid) telah dilaksanakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman murid terhadap konsep IPAS meningkat dari 50% (siklus I) menjadi 85% (siklus II), dengan observasi pendidik sebesar 95,71% dan observasi murid sebesar 84,86%. Model *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti optimal untuk IPAS melalui tahapan

tim, permainan, dan turnamen.

Keempat, hasil penelitian Ramadhan, S. dkk. (2025, hlm. 1–12) dalam repositori Universitas Muhammadiyah Magelang yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang Dibantu Media Miniatur terhadap Hasil Belajar IPAS." Sebuah pra-eksperimen satu kelompok *pretest-posttest* pada 26 murid kelas empat sekolah dasar menunjukkan signifikansi $0,000 < 0,05$, membuktikan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) yang dibantu media visual secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep IPAS, lebih efektif daripada media konvensional.

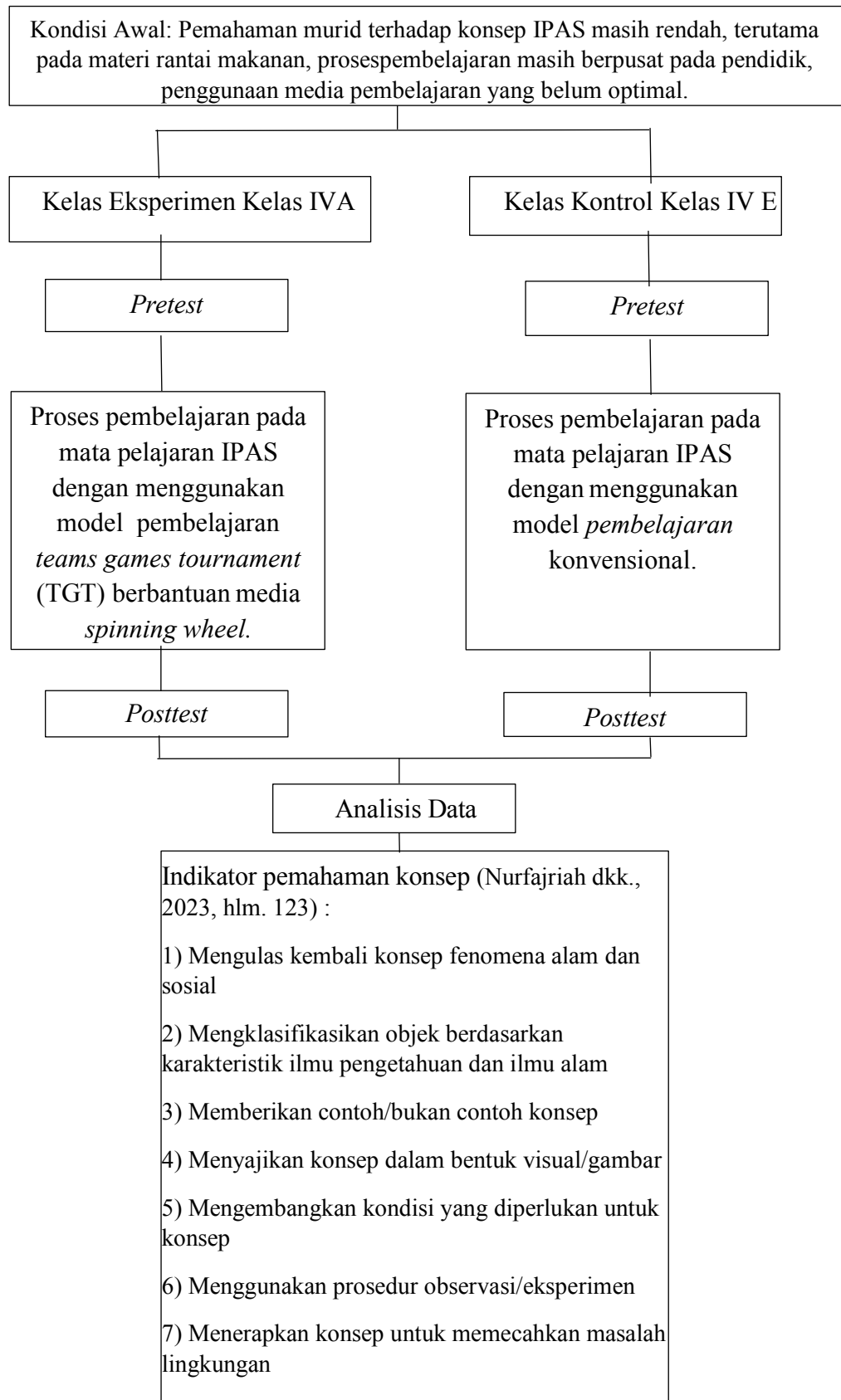
Kelima, penelitian Hasanah, N. dkk. (2024, hlm. 62–70) dalam *Jurnal IPAS Global* yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Murid dalam IPAS" Penelitian Aksi Berbasis Perawatan (CAR) dua siklus pada 24 murid kelas enam di SDN Labuang Baji II meningkatkan pemahaman konseptual dari 62,5% menjadi 83%, dengan keterlibatan aktif yang tinggi melalui permainan.

I. Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir atau kerangka pemikiran adalah dasar pemikiran dalam sebuah penelitian, berdasarkan observasi, fakta lapangan, dan studi dari berbagai sumber literatur. Oleh karena itu, kerangka berpikir memuat teori, prinsip, dan konsep yang berfungsi sebagai referensi utama dalam melakukan penelitian. Melalui kerangka berpikir ini, variabel independen (X) dan variabel dependen (Y) dari penelitian dijelaskan secara mendalam dan relevan dengan masalah yang diteliti, sehingga dapat digunakan sebagai dasar untuk menganalisis dan menjawab pertanyaan penelitian (Syahputri, A.Z., Della Fallenia, F., & Syafitri, R., 2023, hlm. 161).

Dalam penelitian ini, variabel yang diteliti adalah pemahaman konsep IPAS. Sampel yang digunakan adalah dua kelas: kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, peneliti menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), menggunakan *spinning wheel* sebagai media, sedangkan pada kelas kontrol, peneliti menerapkan model pembelajaran konvensional. Model *Teams Games Tournament* (TGT) melibatkan tahapan presentasi materi, kerja kelompok, permainan roda putar sebagai permainan

turnamen antar perwakilan kelompok, dan penghargaan tim meningkatkan pemahaman konsep IPAS melalui kolaborasi dan persaingan sehat (Anggraeni & Yulianti, 2025, hlm. 1108). Berikut ini adalah kerangka penelitian yang digunakan:



Gambar 2.5 Kerangka Pemikiran

Berdasarkan kerangka pemikiran diatas, permasalahannya adalah rendahnya pemahaman murid terhadap konsep IPAS. Pada tahap awal, di kelas kontrol, peneliti memberikan *pretest* untuk menentukan pengetahuan awal murid. Proses pembelajaran kemudian menggunakan model konvensional (ceramah dan sesi tanya jawab), yang dapat diimplementasikan oleh pendidik di sekolah. Terakhir, di kelas kontrol, peneliti memberikan *posttest* untuk menentukan pengetahuan akhir murid (Elida Yanti Putri dkk., 2024, hlm. 5).

Di kelas eksperimen, peneliti memberikan *pretest* untuk menentukan pengetahuan awal murid. Proses pembelajaran kemudian menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) kooperatif menggunakan *spinning wheel*. Tahapannya adalah: 1) penyajian materi IPAS oleh pendidik; 2) pembelajaran kelompok heterogen; 3) permainan *spinning wheel* akademik; 4) turnamen antar perwakilan kelompok; dan 5) penghargaan tim berdasarkan skor. Terakhir, di kelas eksperimen, peneliti memberikan *posttest* untuk menentukan pengetahuan akhir murid (Anggraeni & Yulianti, 2025, hlm. 1109). Hasil dari kelas kontrol dan kelas eksperimen dibandingkan menggunakan uji t untuk menarik kesimpulan akhir dari penelitian ini.

J. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Nasution, H., & Murhayati, S. (2025, hlm. 130-30) menyatakan bahwa asumsi adalah dugaan yang berfungsi sebagai dasar pemikiran dan diyakini benar. Asumsi dirumuskan secara jelas untuk mendukung masalah penelitian, menentukan objek studi, lokasi pengumpulan data, dan instrumen pengumpulan data. Dengan kata lain, asumsi adalah sesuatu yang dianggap benar oleh individu, meskipun kebenarannya tidak dapat sepenuhnya dibuktikan.

Asumsi dalam penelitian ini adalah bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT), yang didukung oleh *spinning wheel*, dapat secara positif memengaruhi pemahaman konsep IPAS murid kelas empat sekolah dasar. Model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) diimplementasikan melalui tahapan penyajian materi, kerja kelompok heterogen, permainan akademik berbasis roda putar, turnamen antar kelompok, dan penghargaan tim yang memotivasi kolaborasi. *Spinning wheel* diasumsikan

membuat proses permainan kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) lebih interaktif melalui pemilihan acak segmen pertanyaan IPAS, memungkinkan murid untuk lebih aktif mengklasifikasikan fenomena ilmu pengetahuan sosial dan merepresentasikan konsep secara visual. Studi ini juga mengasumsikan bahwa murid kelas empat memiliki keterampilan kerja kelompok dasar dan pemahaman konkret tentang materi IPAS untuk mengoptimalkan tahapan turnamen.

Oleh karena itu, studi ini mengasumsikan bahwa penerapan model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) yang dibantu media *spinning wheel* bertujuan untuk menciptakan pembelajaran kooperatif yang kompetitif, menyenangkan, dan kontekstual, sehingga dapat meningkatkan indikator pemahaman konsep IPAS (menyatakan kembali konsep, mengklasifikasikan fenomena, memberikan contoh/bukan contoh, merepresentasikan visual) murid kelas empat sekolah dasar secara lebih efektif daripada pembelajaran konvensional.

2. Hipotesis

Hulu, P., Harefa, A. O., & Mendrofa, R. N. (2023, hlm. 157) menyatakan bahwa hipotesis adalah asumsi sementara atau jawaban awal terhadap suatu masalah yang masih perlu dibuktikan melalui data. Untuk memfasilitasi proses ini, pendidik dapat meminta murid untuk mengemukakan ide-ide yang berkaitan dengan hipotesis sesuai dengan masalah yang diberikan. Dalam mengembangkan hipotesis, keterampilan yang diperlukan meliputi pengujian dan pengelompokan data yang diperoleh, pengamatan dan perumusan hubungan logis antar data, serta penyusunan hipotesis secara sistematis.

Berdasarkan teori dan kerangka berpikir yang telah dipaparkan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Hipotesis

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan antara menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Spinning wheel* dengan model

pembelajaran Konvensional terhadap pemahaman konsep IPAS murid Sekolah Dasar.

H₁ : Terdapat perbedaan antara menggunakan model model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Spinning wheel* dengan model pembelajaran Konvensional terhadap pemahaman konsep IPAS murid Sekolah Dasar.