

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

Kerangka konseptual yang dikenal sebagai model pembelajaran memberikan instruksi untuk merencanakan dan melaksanakan proses belajar mengajar. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, model ini membantu guru dalam memilih teknik, pendekatan, dan strategi pengajaran terbaik. Model pembelajaran memegang peranan penting dalam bidang pendidikan karena berkontribusi pada pembentukan lingkungan belajar yang sistematis, terarah, dan berpusat pada siswa. Menurut Ummah (2019) lingkungan belajar termasuk cara guru dalam melaksanakan pembelajaran, dijelaskan oleh model pembelajaran. Ada banyak bahan penunjang untuk model pembelajaran, mulai dari kurikulum dan perencanaan pembelajaran hingga pembuatan program multimedia dan materi pembelajaran lainnya.

Model pembelajaran konvensional guru biasanya lebih menonjol sebagai sumber informasi. Namun, siswa didorong untuk lebih aktif, berpikir kritis, berkolaborasi dengan orang lain, dan mandiri dalam membangun pengetahuan mereka sendiri dalam model pembelajaran kontemporer seperti pembelajaran inkuiri, kooperatif, dan project. Oleh karena itu, model pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan mengembangkan keterampilan berpikir

tingkat tinggi. Dalam penggunaannya, pemilihan model pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi, dan keadaan siswa. Dalam menciptakan taktik mengajar yang berhasil, pendidik yang memiliki pengetahuan tentang berbagai model pembelajaran akan lebih mudah beradaptasi. Agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan berfokus pada peningkatan kompetensi siswa, penting bagi pendidik untuk terus belajar dan menilai model yang mereka gunakan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dikemukakan oleh Sudarta (2022) bahwa model pembelajaran menjadi suatu rencana atau pola yang berfungsi sebagai panduan untuk mengatur pembelajaran di kelas dan untuk menentukan sumber daya pendidikan seperti komputer, film, buku, kurikulum, dan lain-lain.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Sudarta (2022) pembelajaran kooperatif menggunakan struktur kelompok yang beragam dan kelompok kolaboratif kecil yang terdiri dari 4 – 5 orang, siswa belajar dan berkolaborasi dalam pembelajaran kooperatif. Untuk mengatasi suatu masalah, siswa dalam paradigma pembelajaran kooperatif ini berkolaborasi dengan kelompok mereka. Dengan cara ini, siswa akan mencari informasi untuk menjawab pertanyaan yang diajukan kepada mereka. Jelas dari penjelasan di atas bahwa model pembelajaran kooperatif menekankan pembentukan kelompok dengan tujuan mengembangkan strategi pengajaran yang efisien. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang

dapat digunakan adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Pada penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

2. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

a. Definisi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang diciptakan oleh Slavin & DeVries dalam Qurrotulayunsufyan dkk (2024) model TGT merupakan model yang melalui lingkungan belajar menyenangkan dan kompetitif, model ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, menumbuhkan kerja sama, dan memperkuat pemahaman konseptual. Model TGT adalah pendekatan pembelajaran kooperatif yang memadukan permainan turnamen dengan pembelajaran kelompok. Siswa dalam model ini dibagi menjadi beberapa kelompok yang beragam berdasarkan keterampilan mereka, dan mereka kemudian belajar bersama untuk memahami materi.

Setelah proses pembelajaran kelompok, siswa berkompetisi dalam turnamen permainan akademis yang menghibur untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Menurut Dewi Setianingsih (2020) Tujuan utama metode permainan adalah untuk melibatkan anak-anak dalam proses pembelajaran sekaligus menciptakan lingkungan yang menyenangkan. Di kelas, pendekatan ini dapat mengurangi kebosanan dan kemonotonan.

Menurut Santoso dkk (2019) model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan pendekatan pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan gaya belajar siswa dan memberikan banyak keuntungan pembelajaran dengan menggabungkan ide pembelajaran kelompok dengan permainan. Siswa ditempatkan dalam kelompok belajar yang beragam menggunakan paradigma pembelajaran TGT, yang mencakup tahapan pembelajaran, permainan, pertandingan, dan hadiah. Melalui turnamen akademik, kuis, dan sistem penilaian kemajuan individu, Siswa berkompetisi sebagai perwakilan tim melawan anggota tim lain dengan prestasi akademik yang sebanding dalam TGT, program pembelajaran kooperatif. Dalam hal susunan kelompok, lembar kerja, dan format pengajaran, pendekatan TGT diterapkan serupa dengan model STAD.

Perbedaannya menurut Rosyada (2024) STAD berkonsentrasi pada penempatan kelompok menurut jenis kelamin, ras, dan etnis, sedangkan TGT berkonsentrasi pada komposisi. Paradigma pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memperkenalkan gagasan pembelajaran dan permainan kelompok dan dikaitkan dengan manfaat pembelajaran yang lengkap, relevansi, dan cara siswa belajar. Setelah itu guru dapat membuat kuis dengan menyusun pertanyaan.

Semua siswa, apa pun statusnya, berpartisipasi dalam pendekatan pembelajaran kooperatif yang dikenal sebagai TGT (*Teams Games Tournament*), yang mudah diadopsi dan menggunakan siswa

sebagai tutor sebaya. Model pembelajaran ini juga mencakup unsur permainan dan penguatan. Menurut Rosyada (2024) model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menjadi strategi pembelajaran kooperatif yang menggabungkan pengelompokan, permainan, turnamen, pembagian materi tradisional, dan hadiah kelompok. Siswa saling berkompetisi untuk mendapatkan poin bagi tim mereka dalam TGT. Instruktur dapat membuat permainan bergaya kuis dengan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan topik.

TGT menjadi gaya pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, gaya ini melibatkan siswa yang bertindak sebagai tutor sebaya, menggabungkan permainan dan penghargaan, serta mengintegrasikan semua tindakan siswa tanpa mengharuskan mereka memiliki status yang berbeda. Menurut Sudarta (2022) aktivitas pembelajaran yang mencakup permainan dimana dirancang untuk pembelajaran kooperatif tipe TGT tidak hanya mendorong tanggung jawab, kerjasama tim, persaingan yang sehat, dan keterlibatan dalam pembelajaran, tetapi juga membuat pembelajaran lebih nyaman bagi siswa.

Menurut Santoso dkk (2019) kompetensi-kompetensi yang dapat dikembangkan dengan menggunakan model pembelajaran TGT :

1. Pengetahuan, khususnya kesadaran dalam aspek kognitif, TGT menggabungkan tutor sebaya, yang akan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.
2. Pemahaman, khususnya yang berkaitan dengan karakteristik emosional dan kognitif seseorang. TGT mengajarkan siswa untuk peka terhadap perasaan orang lain selain membantu mereka memahami materi pelajaran.
3. Kemampuan (skill) seseorang adalah apa yang memungkinkannya untuk menyelesaikan tugas atau pekerjaan yang diberikan kepadanya. Siswa dapat dengan mudah memperoleh kemampuan ini karena TGT memungkinkan mereka untuk membangun berbagai keterampilan, seperti mengajukan pertanyaan dan memberikan penjelasan kepada siswa lain.
4. Nilai merupakan norma perilaku yang dikatakan telah tertanam dalam psikologi seseorang. Kompetensi dalam TGT ini ditunjukkan dengan keterbukaan dalam menjelaskan berbagai hal kepada teman, kejujuran dalam menjaga masalah pribadi, dan demokrasi dalam menyatukan berbagai sudut pandang yang berbeda selama diskusi.
5. Sikap (Attitude) atau respons terhadap stimulus eksternal disebut sikap. Karena TGT memungkinkan siswa untuk belajar dalam kelompok mereka sendiri tanpa tekanan guru, anak-anak

merasa puas dan tenang, yang membantu mereka mengembangkan kompetensi sikap.

6. Minat merupakan kecenderungan untuk mengambil tindakan. Kenyataan bahwa turnamen TGT ada membuat siswa lebih bersemangat untuk mempelajari subjek tersebut.

b. Langkah – Langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Langkah – Langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Astuti dkk (2022) sebagai berikut :

a) Presentasi di Kelas

Guru dapat menggunakan instruksi langsung, diskusi kelas, atau presentasi video untuk memperkenalkan materi pembelajaran. Konten utama dan teknis dari pembelajaran yang akan diterapkan adalah materi pembelajaran yang dipresentasi di kelas.

b) Kelompok

Sebuah tim terdiri dari empat hingga lima anak dengan berbagai tingkat keterampilan. Anggota tim beragam mewakili ras, jenis kelamin, dan kategori akademis di kelas.

c) Permainan

Tugas berikutnya bagi siswa adalah bermain permainan, permainan dimaksudkan untuk menilai

pemahaman siswa dan biasanya disusun dengan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan topik presentasi. Tiga atau empat anak dengan tingkat keterampilan yang sama berpartisipasi dalam permainan, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Sebagian besar peralatan permainan terdiri pertanyaan serta kunci jawaban. Setelah membaca pertanyaan, seorang siswa mencoba menjawab pertanyaan tersebut. Jika siswa lain memiliki jawaban yang berbeda, mereka dapat mengajukan keberatan. Setiap siswa berpartisipasi dalam turnamen, setiap siswa ditempatkan di meja berdasarkan tingkat keterampilan mereka dan konsensus teman sekelas mereka.

Siswa akan bersaing untuk mewakili kelompok mereka dengan menjawab pertanyaan yang diberikan di meja turnamen. Perlu dibuat soal-soal turnamen yang memungkinkan siswa dengan tingkat keterampilan yang berbeda untuk mencetak poin bagi tim mereka. Untuk siswa yang cerdas, guru menyediakan soal-soal yang menantang, dan untuk siswa yang kurang cerdas guru membuat soal-soal yang sederhana. Siswa yang memperoleh nilai tinggi akan naik ke meja satu tingkat lebih tinggi. Siswa dengan peringkat yang lebih rendah

akan pindah ke meja yang lebih rendah, sementara mereka yang berada di posisi kedua akan tetap berada di meja yang sama.

d) Penghargaan Kelompok

Menemukan skor rata - rata kelompok adalah langkah terakhir dalam memberikan penghargaan kelompok. Di mana jumlah soal yang dijawab dengan benar setiap anggota kelompok menentukan kemenangan.

Dengan adanya kelemahan dalam model pembelajaran TGT, peneliti akan meminimalisir beberapa kelemahan model pembelajaran TGT dengan cara membuat pembelajaran yang menarik agar siswa dapat memaksimalkan kinerjanya saat proses diskusi berlangsung. Untuk mengatasi kelemahan tersebut guru juga dapat menggunakan media pembelajaran yang komunikatif, interaktif, menarik, dan informatif, serta dapat digunakan berkali - kali. Salah satu media tersebut adalah media digital *Educaplay*.

c. Karakteristik Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Pembelajaran kooperatif dengan model TGT mempunyai karakteristik atau ciri-ciri menurut Pipit Mulyah dkk (2020) :

1. Model TGT dimainkan siswa secara berkelompok yang berjumlah 5 – 6 anggota yang heterogen.
2. Mengharuskan semua anggota kelompok bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan dibentuknya kelompok kecil diharapkan siswa mampu memaksimalkan kegiatan belajar.
3. Model pembelajaran TGT melibatkan peranan siswa sebagai tutor sebaya.

d. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

1. Kelebihan Model Pembelajaran TGT

Metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Santoso dkk (2019) metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut :

- 1) Mengutamakan penerimaan terhadap keberagaman individu
- 2) Materi dapat dipahami secara menyeluruh dalam waktu yang singkat.
- 3) Melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar
- 4) Melatih siswa untuk berinteraksi dengan orang lain
- 5) Meningkatkan motivasi belajar

- 6) Meningkatkan hasil belajar
- 7) Meningkatkan toleransi, kepekaan, dan karakter yang baik.

2. Kelemahan Model Pembelajaran TGT

Menurut Hidayah (2023) model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki beberapa kelemahan sebagai berikut:

- 1) Tantangan dalam menempatkan siswa dengan latar belakang akademis yang beragam ke dalam kelompok. Jika guru yang bertindak sebagai pengawas membagi kelompok dengan hati-hati, solusi ini dapat diterapkan.
- 2) Siswa menghabiskan banyak waktu untuk membahas topik, melampaui waktu yang dialokasikan. Jika guru dapat menguasai kelas secara keseluruhan, masalah ini dapat diatasi.
- 3) Siswa yang berprestasi tinggi dapat kesulitan untuk menjelaskan sesuatu kepada siswa lain karena mereka kurang terbiasa. Mendidik siswa dengan bakat akademis yang kuat sehingga mereka dapat dan mampu mengomunikasikan atau menyampaikan pengetahuan kepada temannya adalah tugas guru.

3. Media Pembelajaran

Segala sesuatu yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar dianggap sebagai media pembelajaran. Diharapkan agar individu

yang mengikuti proses belajar mengajar dapat memahami dan menghayati ilmu yang disampaikan melalui media pembelajaran. Menurut Hasan dkk (2021) dari sudut pandang pengajaran dan pembelajaran, media berfungsi sebagai saluran bagi guru untuk mengkomunikasikan pengetahuan kepada siswa guna memfasilitasi pembelajaran yang berhasil. Media pembelajaran mengalami kemajuan seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan zaman. Hal ini menunjukkan bahwa seiring dengan perubahan zaman dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka jenis dan varian media pembelajaran pun ikut berkembang. Oleh karena itu, muncullah klasifikasi, pengelompokan, atau penggolongan bahan ajar. Dalam memilih media yang akan digunakan untuk proses belajar mengajar, para pendidik merasa bahwa pengelompokan, yang juga dikenal sebagai klasifikasi media pembelajaran, merupakan alat yang sangat membantu.

Media pembelajaran menjadi salah satu sumber daya yang paling berpotensi dalam meningkatkan proses pembelajaran. Diharapkan efisiensi dan efektivitas proses serta hasil kegiatan belajar mengajar akan tercapai karena pemilihan media tentu saja disesuaikan dengan tujuan, sumber daya, keterampilan, dan sifat siswa dalam proses belajar mengajar. Menurut Wardani dkk (2024) bahwa penggunaan media dalam proses belajar mengajar memiliki hal yang penting. Karena penggunaan media sebagai perantara dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu penyampaian materi yang tidak jelas atau sulit dipahami jika hanya dibayangkan. Melalui materi yang disampaikan di media, dapat mempermudah pendidik dalam

pembelajaran. Keberadaan media bahkan dapat memberikan bentuk konkret pada konten yang sifatnya abstrak.

Menurut Rizal dkk (2021) menambahkan bahwa fungsi media pembelajaran, yaitu :

1. Untuk menciptakan lingkungan yang produktif untuk pengajaran dan pembelajaran.
2. Komponen utama dari sistem pendidikan adalah pemanfaatan media.
3. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, media pendidikan sangat penting.
4. Tujuan penggunaan media di kelas adalah untuk mempercepat pengajaran dan membantu siswa memahami konten yang dibahas oleh pendidik.
5. Tujuan penggunaan media di kelas adalah untuk meningkatkan standar pendidikan.

Menurut berbagai sudut pandang yang dikemukakan, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berfungsi sebagai penghubung antar pendidik dengan siswa, dengan tujuan membangkitkan motivasi dan kemampuan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran secara menyeluruh dan bermakna. Tentunya hal ini diharapkan dapat mencapai tujuan dari suatu pembelajaran.

4. Media Pembelajaran Digital

Kehidupan sehari - hari masyarakat tampaknya tidak dapat dipisahkan dari era digital. Serupa dengan itu, pendidikan yang tidak mampu mengikuti perkembangan teknologi, seperti dunia digital, akan kehilangan arah dan tertinggal. Sepling Paling dkk (2022) menekankan pentingnya media digital dalam Pendidikan, menawarkan waktu dan ruang tanpa batas, serta memfasilitasi pembelajaran mendalam melalui permainan edukatif, modul elektronik, simulasi, film, dan penilaian daring yang terfokus. Dalam perkembangannya, penggunaan teknologi dalam pendidikan telah menjadi kebutuhan sekaligus keharusan. Penggunaan teknologi digital memungkinkan pengembangan pendidikan untuk mengikuti perkembangan teknologi terkini. Pembelajaran konvensional pada akhirnya akan digantikan oleh pendekatan yang lebih inovatif terhadap proses pembelajaran. Tentu saja pembelajaran langsung di mana guru menjadi pusat pembelajaran harus dimodifikasi.

Sistem student center harus lebih ditekankan, didukung dengan guru menggunakan alat bantu pembelajaran seperti proyektor, media presentasi, dan lain-lain untuk memaksimalkan keterlibatan siswa, terutama dalam memahami konsep. Menurut Sarumaha dkk (2024) media digital menjadi jenis teknologi informasi yang digunakan dalam bidang pendidikan melalui penggunaan internet maupun aplikasi digital. Lebih tepatnya, kata media digital mengacu pada upaya untuk mengubah proses pembelajaran secara tradisional menjadi pembelajaran berbasis digital yang difasilitasi oleh

teknologi internet. Klasifikasi media pembelajaran digital yang dikemukakan oleh Heryani dkk (2022) diklasifikasikan menjadi beberapa jenis, yakni meliputi :

1. Media audio, yang didefinisikan sebagai media yang menghasilkan suara yang dapat didengar oleh manusia, seperti suara yang mengalami proses perekaman.
2. Media Visual, jenis media ini menampilkan sesuatu yang dapat dilihat oleh mata manusia, seperti gambar
3. Media Audiovisual, jenis media ini memadukan elemen audio dan visual untuk menciptakan sesuatu yang dapat dilihat dan didengar, seperti video.

Ada banyak keuntungan dalam menggunakan media digital, termasuk motivasi belajar yang lebih baik, akses yang lebih mudah ke pengetahuan, dan interaksi yang lebih mudah beradaptasi dan menarik. Media digital juga memungkinkan untuk menyesuaikan kebutuhan dan minat belajar masing-masing siswa. Kekurangan dalam penggunaan media digital, termasuk ketergantungan pada teknologi, kesenjangan koneksi internet, dsb. Mempertimbangkan semua hal, pembelajaran dengan media digital merupakan kemajuan signifikan dalam pendidikan kontemporer yang jika digunakan dengan tepat dapat meningkatkan mutu dan efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti sebisa mungkin akan meminimalisir kekurangan dalam penggunaan media digital agar materi yang disampaikan bisa dipahami dengan baik oleh siswa.

5. Media Pembelajaran Digital *Educaplay*

a. Definisi Media Digital *Educaplay*

Media interaktif bertujuan agar siswa dapat menyerap materi seefektif mungkin dan mengembangkan sikap antusias, penggunaan media interaktif selama proses pembelajaran sangat penting untuk merangsang dan menarik perhatian mereka. Menurut Soedibyo (2023) media pembelajaran menghasilkan kualitas yang menarik, interaktif, menantang, dan mengundang rasa ingin tahu. Aplikasi bernama *Educaplay* memiliki banyak fitur edukatif yang membantu guru dalam menyediakan sumber belajar dan penilaian saat siswa belajar.

Aplikasi bernama *Educaplay* menawarkan berbagai game edukatif yang dapat membantu siswa agar tidak bosan saat belajar. Guru dapat memperkenalkan penggunaan media digital untuk meningkatkan pemahaman siswa di kelas dengan menggunakan sumber belajar ini sebagai contoh. Media digital *Educaplay* memiliki sejumlah manfaat, termasuk menarik secara visual, interaktif, dan sebagai cara untuk meningkatkan hubungan antara siswa dan guru. Selain dapat meningkatkan minat dan rasa ingin tahu siswa terhadap topik pelajaran, media ini dapat mengurangi rasa bosan, jenuh, dan lelah. Menurut Adolph (2022) siswa yang menggunakan media ini juga memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap lingkungannya, sehingga pelajaran yang dipelajarinya menjadi lebih konkret dan dapat dibuktikan kebenarannya.

Seperti yang dikatakan oleh Dila dkk (2024) *educaplay* merupakan salah satu jenis permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dan perangkat pemain terhubung dengan jaringan internet. Siswa lebih suka bermain game daring daripada belajar karena daya tariknya. Mengingat minat siswa terhadap game semakin meningkat, terutama di sekolah dasar. Menggunakan game sebagai alat pengajaran dapat menjadi cara untuk meningkatkan motivasi belajar. Siswa dapat melaksanakan pembelajaran IPAS menggunakan platform *educaplay* tanpa merasa bosan, sebaliknya mereka merasa terinspirasi dan gembira.

b. Karakteristik Media Digital *Educaplay*

Educaplay menjadi satu platform yang menyajikan media pengajaran yang interaktif dan menarik melalui berbagai fitur yang tersedia, diantaranya adalah fitur Froggy Jumps. Berbagai fitur tersebut secara aktif dalam memantik pemahaman siswa terkait materi ekosistem dengan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Batitusta & Hardinata (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan platform *educaplay* dapat mendorong berbagai aspek belajar siswa, diantaranya aspek pemahaman, keterampilan, refleksi, argumentasi dan interaksi antara guru dengan siswa.

c. Kelebihan Media Digital *Educaplay*

1. Menawarkan berbagai jenis aktivitas interaktif, termasuk permainan mencocokkan, teka-teki silang, kuis, peta interaktif, dan banyak lagi.
2. Fitur dasar dapat digunakan secara gratis, dan ada opsi berlangganan untuk fungsionalitas yang lebih banyak.
3. Mudah dipahami serta mendorong lebih banyak siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran berbasis permainan.

d. Kelemahan Media Digital *Educaplay*

1. Tidak dapat digunakan secara offline, sehingga bergantung pada koneksi internet yang stabil.
2. Meskipun mudah digunakan, pembuatan media ini tetap perlu waktu untuk merancang aktivitas yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

6. Pembelajaran IPAS Materi Ekosistem

Karena studi metodis tentang alam menjadi fokus ilmu pengetahuan alam (IPA), IPA adalah proses menemukan dan menguasai sekumpulan pengetahuan yang dinyatakan sebagai fakta, ide, atau prinsip. Menurut Kumala (2016) Sains merupakan sekumpulan konsep dan ide terkait yang muncul dari pengamatan dan eksperimen dan berguna untuk pengamatan dan eksperimen tambahan.

Karena kejadian-kejadian alam saling terkait dan terorganisasi menjadi suatu sistem yang saling menjelaskan dan merupakan suatu

kesatuan yang utuh, maka sains tidak mungkin ada dalam ruang hampa. Sains menurut Mufidzah (2024) ilmu yang mempelajari kumpulan hasil pengamatan dan percobaan yang sistematis yang disusun dalam suatu sistem yang terpadu, serta kejadian-kejadian alam dan objek - objek sistematis yang dikelompokkan secara teratur dan lazim dipakai.

Menurut Ummah (2019) Kemajuan ilmu pengetahuan dan kehidupan manusia merupakan hubungan yang erat dan tak terpisahkan antara ilmu pengetahuan dan teknologi. Ilmu pengetahuan berkaitan dengan penggunaan observasi, eksperimen, dan analisis untuk mempelajari lebih lanjut tentang memahami peristiwa alam. Di sisi lain, teknologi adalah penggunaan pengetahuan ilmiah untuk menciptakan instrumen, metode, atau prosedur yang mengatasi masalah dunia nyata. Keduanya memiliki hubungan simbiosis mutualisme di mana sains menghasilkan hipotesis dan prinsip ilmiah dan teknologi mengubahnya menjadi inovasi dan barang nyata. Misalnya, pengembangan teknologi seperti lampu, komputer, dan mobil listrik dimungkinkan oleh penemuan para ilmuwan tentang hukum kelistrikan. Di sisi lain, kemajuan ilmiah sering kali didorong oleh kemajuan teknis. Komputer super cepat, teleskop luar angkasa, dan mikroskop elektron adalah contoh alat teknologi canggih yang memungkinkan para ilmuwan melakukan penelitian yang sebelumnya tidak dapat dicapai. Menurut Dewi (2024) penelitian ilmiah sekarang dapat dilakukan dengan lebih menyeluruh, cepat, dan akurat berkat teknologi. Hasilnya, teknologi dan sains tidak hanya saling melengkapi, tetapi juga mempercepat

kemajuannya. Hasil nyata dari kolaborasi kedua bidang ini adalah kehidupan modern yang penuh dengan efisiensi, inovasi, dan kemudahan.

Salah satu materi dalam pembelajaran IPAS merupakan materi ekosistem, Dimana materi tersebut membahas hubungan antara biotik (makhluk hidup) dan abiotik (lingkungan). Semua elemen yang membentuk ekosistem saling terkait dan menciptakan keseimbangan. Sistem yang terdiri dari unsur - unsur hidup dan tak hidup yang berinteraksi satu sama lain dalam lingkungan tertentu disebut ekosistem. Hubungan timbal balik di antara komponen ekosistem merupakan contoh interaksi dalam ekosistem.

Berdasarkan pandangan para ahli tersebut, IPAS dapat diartikan sebagai sekumpulan konsep dan ide terkait yang muncul dari hasil pengamatan dan percobaan serta berguna untuk pengamatan dan percobaan tambahan. Materi ekosistem, yang membahas interaksi antara biotik (makhluk hidup) dan abiotik (makhluk tak hidup) menjadi salah satu materi dalam pembelajaran IPAS. Semua bagian penyusun ekosistem saling berhubungan dan berkontribusi terhadap keseimbangan. Selain itu, sains dan teknologi yang saling mendukung menjadi motivasi peneliti untuk menggabungkan pembelajaran IPAS dengan media digital *Educaplay*.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini digunakan sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian diantaranya :

1. Penelitian yang membuktikan dari penelitian yang sebelumnya sudah dilakukan bahwa model TGT berbantuan media *educaplay* ini merupakan model yang sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Dian Arifiani dkk 2020).
2. Pembelajaran dengan menggunakan model TGT ini pada siswa kelas III SD Muhammadiyah 8 Surabaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Pipit Mulyah dkk, 2020).
3. Penelitian mengenai pembelajaran dengan model TGT pada siswa kelas IV SDN PR mampu meningkatkan kemampuan kerja sama siswa (Mulyani, Rini dkk, 2018).

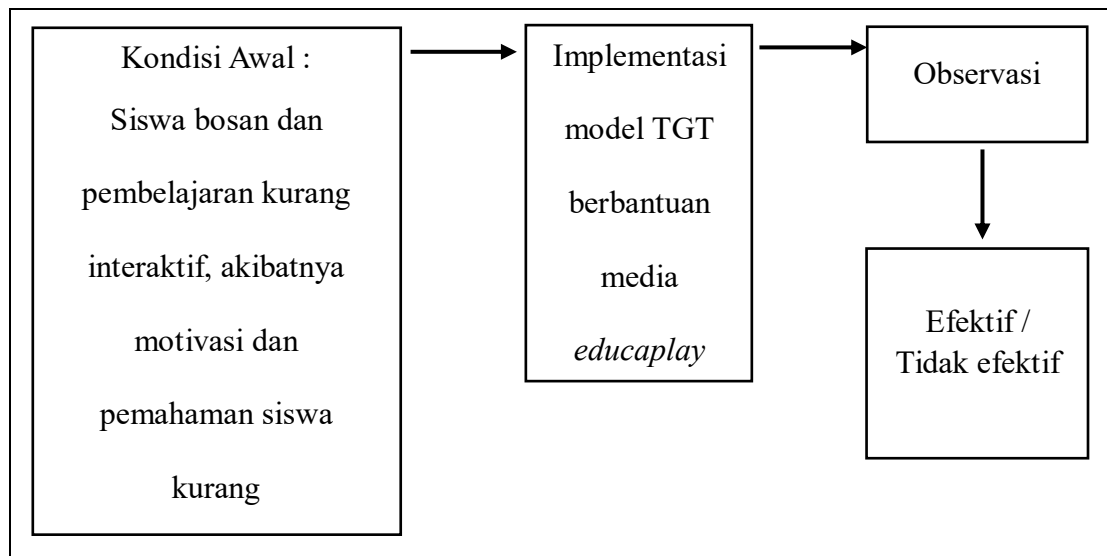
Ketiga penelitian tersebut memiliki kesamaan dalam penggunaan model TGT dan berfokus pada siswa sebagai subjek penelitian jadi dapat disimpulkan bahwa model TGT dengan bantuan media *educaplay* ini mempunyai banyak manfaat yaitu siswa akan lebih tertarik dan dengan mudah memahami materi-materi pembelajaran IPAS sehingga sangat berpengaruh pada pemahaman siswa. Sementara itu, peneliti akan melakukan analisis pengalaman siswa secara mendalam dalam menggunakan model pembelajaran TGT dengan media *educaplay* dalam peningkatan pemahaman IPAS materi Ekosistem kelas III sekolah dasar.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran yang selama ini kita lihat masih banyak yang menggunakan metode ceramah atau yang sering disebut dengan teacher center. Padahal siswa seharusnya dituntun untuk menjadi anak yang mandiri, kreatif,

inovatif, dan bertanggung jawab atas pengetahuan yang peserta didik dapatkan dari pengalaman mereka sendiri ataupun orang lain. Siswa biasanya akan cepat lupa pembelajaran yang diberikan jika hanya menggunakan metode ceramah serta penugasan karena tidak sesuai dengan gaya belajar yang dibutuhkan oleh masing – masing peserta didik.

Kurikulum Merdeka saat ini menuntut guru untuk menciptakan pembelajaran secara kreatif salah satunya bisa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). TGT ini dapat membantu guru untuk mempermudah proses pembelajaran. Selain metode pembelajaran perlu juga menggunakan media pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar bisa dilakukan secara maksimal, salah satunya dengan menggunakan media *educaplay*. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki kelebihan dalam meningkatkan kerjasama siswa dan hasil belajar siswa. Media *educaplay* menurut peneliti sebelumnya dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *educaplay* diharapkan dapat menjadi solusi untuk permasalahan peserta didik dapat dijelaskan dalam gambar 2.1.



Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir