

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Agustin dkk. (2024) menyatakan bahwa Teams Games Tournament (TGT) model yang menggabungkan kerja kelompok dan kompetisi dalam bentuk turnamen akademik. TGT mendorong siswa untuk belajar lebih aktif dan bertanggung jawab atas pekerjaan kelompok mereka.

Sementara itu, Sutriawan (2024) menambahkan bahwa model TGT tidak hanya meningkatkan hasil akademik siswa, tetapi juga menumbuhkan semangat sportivitas, kerja sama, dan kepercayaan diri siswa melalui kegiatan permainan yang menyenangkan. Selain itu, Gustika (2024) menyatakan bahwa menggunakan TGT dapat meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk belajar karena pembelajaran menjadi lebih interaktif dan kompetitif.

Dengan demikian, hasil belajar dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat diartikan sebagai peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa yang diperoleh melalui kegiatan belajar yang didasarkan pada kerja sama tim dan kompetisi

edukatif. Model ini membantu menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menyenangkan. Sehingga, memungkinkan siswa mencapai hasil belajar lebih baik.

b. Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Menurut Hartono dan Sufyan (2024), penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang terstruktur yaitu: (1) Penyajian kelas (*class presentation*), oleh guru kepada seluruh peserta didik sebagai dasar pembahasan awal; (2) pembentukan tim (*teams*), yaitu membagi siswa ke dalam kelompok heterogen beranggotakan 4-6 orang dengan latar belakang, jenis kelamin, dan kecerdasan akademik yang bervariasi; (3) permainan (*games*), yaitu peserta didik mengerjakan soal dalam bentuk permainan akademik yang dirancang untuk membantu peserta didik memperdalam pemahaman terhadap materi yang dipelajari; (4) turnamen (*tournament*), yakni peserta didik mewakili timnya untuk bertanding secara akademik dengan anggota dari tim lain yang memiliki tingkat kemampuan setara; dan (5) penghargaan tim (*team recognition*), yaitu pemberian apresiasi kepada tim berdasarkan akumulasi skor yang diperoleh selama kegiatan berlangsung.

Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Harjuna dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan sintaks TGT secara konsisten mampu menciptakan suasana pembelajaran yang

interaktif, kompetitif secara sehat, serta mendorong peningkatan kerja sama antar peserta didik. Sehingga model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat dipahami sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan aktivitas kolaboratif dan kompetitif melalui tahapan yang terstruktur, sehingga tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil belajar individu, tetapi juga pada penguatan dinamika kerja tim dalam proses pembelajaran.

c. Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki keunggulan utama dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui perpaduan unsur permainan dan kompetisi yang positif. Penerapan model ini membuat peserta didik lebih aktif serta bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. TGT mampu mendorong tanggung jawab individu dan kerja sama kelompok karena setiap anggota memberikan kontribusi terhadap pencapaian skor kelompok (Amalia dkk., 2025).

Sejalan dengan itu, Wahidah & Kristin (2023) mengemukakan bahwa kelebihan TGT terletak pada kemampuannya membuat suasana belajar menyenangkan dan tidak monoton, serta memberikan kesempatan yang sama kepada setiap peserta didik untuk berpartisipasi aktif, termasuk siswa dengan

kemampuan akademik rendah. Hal ini karena sistem turnamen disusun berdasarkan tingkat kemampuan yang setara.

Sementara itu, Asrianti dkk. (2025) menegaskan bahwa TGT efektif dalam meningkatkan interaksi sosial dan keterampilan komunikasi peserta didik, karena pembelajaran berpusat melalui diskusi kelompok dan kerja sama antar anggota yang dilaksanakan secara terarah. Berdasarkan berbagai pendapat para ahli, dapat disimpulkan model pembelajaran tipe TGT meliputi: (1) meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar melalui unsur permainan, (2) menumbuhkan kemampuan bekerja sama dan rasa tanggung jawab setiap anggota kelompok: serta (3) memperkuat keterampilan sosial dan komunikasi peserta didik melalui suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan inklusif

d. Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Menurut Slavin, salah satu kelemahan model TGT adalah membutuhkan waktu yang relatif lebih lama dalam pelaksanaannya, terutama pada tahap pembentukan kelompok, pelaksanaan permainan, dan turnamen, sehingga kurang efisien apabila alokasi waktu pembelajaran terbatas (Widayana, 2021).

Selanjutnya, Rahayu (2025) menyatakan bahwa penerapan TGT menuntut kesiapan guru yang tinggi dalam merancang permainan dan mengelola kelas. Jika tidak dirancang dengan baik,

kegiatan dapat menjadi tidak terarah dan tujuan pembelajaran sulit tercapai secara optimal.

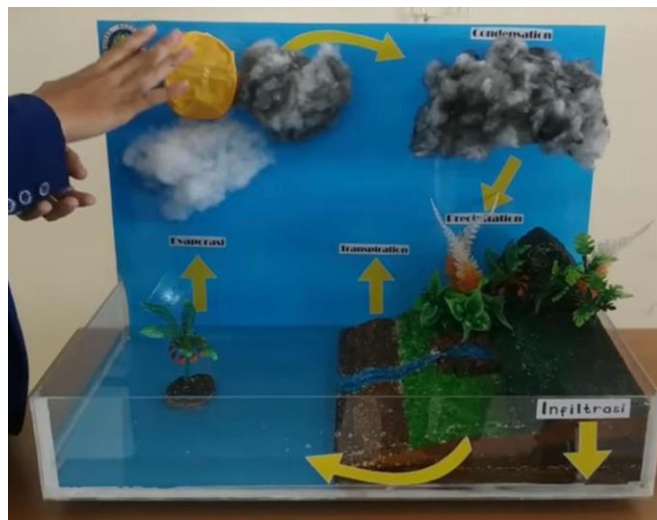
Pendapat lain dikemukakan oleh Sulistyo dkk. (2025) yang menyoroti adanya potensi ketimpangan partisipasi antar anggota kelompok, di mana siswa yang lebih dominan cenderung menguasai jalannya diskusi, sementara siswa yang kurang percaya diri menjadi pasif. Berdasarkan berbagai pendapat yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki beberapa keterbatasan, yaitu: (1) memerlukan alokasi waktu pembelajaran yang lebih lama, (2) menuntut kesiapan dan kreativitas guru dalam pengelolaan pembelajaran, serta (3) berpotensi menimbulkan ketimpangan partisipasi apabila tidak dikelola secara efektif.

2. Media Belajar DIOSILIR

a. Pengertian Media Pembelajaran DIOLISIR

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana pendukung untuk membantu peserta didik memahami materi yang bersifat abstrak melalui penyajian visual dan konkret. Salah satu media yang sering digunakan dalam pembelajaran IPAS adalah media diorama. Menurut Afifah dkk. (2022), diorama adalah media tiga dimensi yang dapat memberikan gambaran nyata terhadap suatu konsep, sehingga mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang sulit dibayangkan secara abstrak. Dalam konteks materi siklus

air, penggunaan diorama memungkinkan siswa untuk melihat langsung tahapan proses alami seperti evaporasi, kondensasi, presipitasi, dan infiltrasi dalam bentuk visual yang menarik dan interaktif.



Gambar 2. 1 Contoh Penggunaan Media Diosilir

Sumber PGSD Kampus 3 Universitas Negeri Malang. (2020).
Media Pembelajaran – Diorama Siklus Air [Video]. YouTube.
<https://share.google/xxIRMRE6lStt4pSmN>

Haryanti dkk. (2025) menjelaskan bahwa diorama pada materi siklus air membantu peserta didik memahami alur perputaran air di alam secara lebih mendalam karena mereka dapat mengamati hubungan sebab-akibat antarproses secara konkret. Sementara itu, Regita & Barokah (2025) melalui pengembangan media DIOSILIR (Diorama Siklus Air) menemukan bahwa media ini sangat valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran, serta dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi siklus air. Hasil penelitian

tersebut juga memperlihatkan respons positif dari siswa terhadap tampilan dan kemudahan penggunaan media.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran DIOSILIR (Diorama Siklus Air) merupakan media konkret tiga dimensi yang sesuai diterapkan dalam pembelajaran IPAS guna memudahkan peserta didik memahami tahapan siklus air secara visual dan kontekstual. Melalui tampilan nyata dan interaktivitasnya, DIOSILIR dapat mendorong motivasi, aktivitas, serta hasil belajar siswa di sekolah dasar.

b. Karakteristik Media Pembelajaran DIOSILIR

Karakteristik media pembelajaran DIOSILIR tidak dapat dilepaskan dari sifat dasar diorama sebagai media tiga dimensi yang menekankan pada visualisasi konkret dan representasi nyata suatu konsep. Media ini dirancang sedemikian rupa agar mampu menghadirkan fenomena alam siklus air dalam bentuk miniatur yang sistematis dan terstruktur, sehingga peserta didik dapat mengamati setiap tahapan proses secara langsung. Keunggulan utama dari DIOSILIR terletak pada kemampuannya mengintegrasikan unsur visual, spasial, dan kontekstual dalam satu media pembelajaran yang utuh.

Menurut Irdawati dkk. (2026), salah satu karakteristik utama media diorama adalah sifatnya yang konkret dan realistis, sehingga mampu mengurangi tingkat abstraksi materi pembelajaran. Selain

itu, diorama juga memiliki dimensi ruang yang memungkinkan peserta didik mengamati objek dari berbagai sudut pandang. Hal ini mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan media dua dimensi seperti gambar atau tulisan.

Selanjutnya, Utami dkk. (2025) mengemukakan bahwa karakteristik lain dari media diorama adalah kemampuannya menyajikan hubungan sebab-akibat antarproses secara visual dan sistematis. Dalam DIOSILIR, hal ini tercermin melalui penyajian alur siklus air yang saling berkaitan, sehingga peserta didik dapat memahami keterhubungan antarproses secara logis. Sementara itu, Azizah dkk. (2024) menambahkan bahwa DIOSILIR memiliki karakteristik praktis, menarik, serta mudah digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga mampu mendorong partisipasi peserta didik secara maksimal

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa karakteristik media pembelajaran DIOSILIR meliputi: (1) bersifat konkret dan realistis, (2) berbentuk tiga dimensi yang memungkinkan observasi dari berbagai sudut, (3) menyajikan hubungan konseptual secara sistematis, serta (4) memiliki daya tarik visual dan kemudahan penggunaan yang tinggi. Karakteristik tersebut menjadikan DIOSILIR sebagai media yang mendukung pembelajaran berbasis pengalaman langsung dan pemahaman konseptual yang mendalam.

c. Kelebihan Media Pembelajaran DIOSILIR

Media pembelajaran DIOSILIR memiliki sejumlah kelebihan yang menjadikannya relevan dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Salah satu keunggulan utamanya adalah kemampuannya dalam menghadirkan konsep abstrak menjadi lebih konkret melalui representasi visual tiga dimensi. Hal ini sangat penting mengingat kondisi peserta didik tingkat sekolah dasar yang masih berada pada tahap berpikir konkret, sehingga membutuhkan sarana pembelajaran yang mampu menjembatani pemahaman mereka terhadap konsep-konsep ilmiah.

Menurut Putri & Tyas (2026), penggunaan diorama mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran karena menghadirkan tampilan visual yang nyata dan interaktif. Hal ini berdampak pada meningkatnya perhatian dan minat dalam pembelajaran peserta didik. Selain itu, diorama juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara lebih aktif melalui observasi langsung terhadap objek yang dipelajari.

Pendapat tersebut diperkuat oleh Khasanah & Budiharti (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media diorama memperkuat pemahaman peserta didik terhadap konsep secara signifikan karena peserta didik dapat melihat keterkaitan antarproses secara konkret. Sementara itu, Anggraini dkk. (2025) menemukan bahwa DIOSILIR memiliki kelebihan dalam aspek kepraktisan,

validitas, serta keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar dan respons positif peserta didik terhadap pembelajaran.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa kelebihan media pembelajaran DIOSILIR meliputi: (1) meningkatkan motivasi dan minat belajar melalui visualisasi yang menarik, (2) mempermudah pemahaman konsep abstrak menjadi konkret, (3) mendorong keaktifan dan keterlibatan peserta didik, serta (4) terbukti efektif dan praktis dalam meningkatkan hasil belajar. Dengan demikian, DIOSILIR merupakan media yang tidak hanya inovatif, tetapi juga memiliki kontribusi signifikan terhadap kualitas pembelajaran.

d. Kekurangan Media Pembelajaran DIOSILIR

Meskipun memiliki berbagai keunggulan, media pembelajaran DIOSILIR juga tidak terlepas dari sejumlah aspek yang perlu diperhatikan dalam penerapannya. Salah satu hambatan utama adalah proses pembuatan media diorama yang relatif membutuhkan waktu, tenaga, dan biaya yang tidak sedikit. Kondisi tersebut dapat menjadi hambatan bagi guru ketika merancang media secara mandiri, terutama jika keterbatasan sumber daya menjadi faktor penghambat.

Menurut Lingga (2025), penggunaan media diorama memerlukan persiapan yang matang, baik dari segi perancangan maupun pelaksanaan, sehingga guru dituntut memiliki kreativitas

dan keterampilan khusus. Selain itu, diorama juga memiliki keterbatasan dalam hal fleksibilitas penggunaan, karena ukurannya yang relatif besar dan sulit untuk dipindahkan.

Selanjutnya, Irawan dkk. (2025) mengemukakan bahwa media diorama cenderung kurang optimal diterapkan pada kelas yang memiliki banyak siswa, karena tidak seluruh peserta didik dapat melakukan pengamatan secara maksimal pada waktu yang sama. Sementara itu, Yusra dkk. (2025) menambahkan bahwa penggunaan DIOSILIR tetap memerlukan pendampingan guru agar pembelajaran tetap terarah dan tidak hanya berfokus pada aspek visual semata.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kekurangan media pembelajaran DIOSILIR meliputi: (1) membutuhkan waktu dan biaya dalam proses pembuatan, (2) menuntut kreativitas dan kesiapan guru, (3) memiliki keterbatasan dalam penggunaan pada kelas besar, serta (4) memerlukan pengelolaan yang baik agar tetap efektif. Oleh karena itu, penggunaan DIOSILIR perlu direncanakan secara matang agar kelebihanannya dapat dimaksimalkan dan kekurangannya dapat diminimalkan dalam proses pembelajaran.

3. Hasil Belajar Siswa

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan indikator penting dalam menilai sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Erawati (2022), hasil belajar mencakup perubahan kemampuan siswa dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor yang diperoleh melalui proses pembelajaran. Hal senada disampaikan oleh Mujahidah dkk. (2024) yang menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan indikator keberhasilan peserta didik dalam menguasai serta mengaplikasikan materi yang telah dipelajari.

Secara konseptual, hasil belajar tidak hanya dimaknai sebagai perolehan nilai atau skor semata, melainkan sebagai manifestasi dari perubahan kemampuan yang terjadi pada diri peserta didik setelah mengikuti serangkaian aktivitas pembelajaran (Angkat et al., 2024). Perubahan tersebut mencerminkan adanya proses kognitif yang melibatkan penerimaan, pengolahan, hingga penyimpanan informasi dalam struktur berpikir siswa.

Dalam perspektif teoretis, hasil belajar meliputi tiga aspek utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan aspek intelektual yang meliputi kemampuan berpikir, memahami, serta memecahkan masalah; ranah afektif berhubungan dengan sikap, nilai, serta kecenderungan emosional peserta didik dalam proses pembelajaran; sementara itu, ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan fisik dan kemampuan bertindak (Zainudin & Ubabuddin, 2023). Ketiga ranah

tersebut secara ideal berkembang secara integratif dalam proses pembelajaran.

Namun, dalam praktik penelitian kuantitatif, tidak seluruh ranah hasil belajar dapat diukur secara optimal dalam satu waktu. Oleh karena itu, penelitian ini secara metodologis membatasi fokus kajian pada ranah kognitif sebagai representasi utama dari hasil belajar. Pembatasan ini didasarkan pada pertimbangan bahwa ranah kognitif memiliki indikator yang lebih operasional, terstruktur, dan memungkinkan untuk diukur secara objektif melalui instrumen tes tertulis.

Dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi siklus air, kemampuan kognitif menjadi aspek yang krusial karena berkaitan langsung dengan pemahaman konsep ilmiah yang bersifat sistematis dan hierarkis. Siswa tidak harus dituntut untuk menghafal konsep, namun juga memahami keterkaitan antarproses, seperti evaporasi, kondensasi, presipitasi, dan infiltrasi, serta mampu menjelaskan hubungan sebab-akibat yang terjadi dalam siklus tersebut.

Sehingga hasil belajar dalam penelitian ini diartikan sebagai tingkat penguasaan pengetahuan siswa terhadap materi siklus air yang tercermin melalui kemampuan berpikir dalam ranah kognitif, yang diukur melalui skor tes sebelum dan sesudah proses pembelajaran.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif siswa tidak hanya menunjukkan kemampuan dasar sementara secara sederhana, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang bersifat multidimensional dan saling berinteraksi. Faktor-faktor tersebut secara umum dapat diklasifikasikan ke dalam faktor internal dan faktor eksternal, yang keduanya memiliki kontribusi signifikan dalam menentukan kualitas capaian belajar siswa (Syafi'i et al., 2018).

1) Faktor Internal

Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yang secara langsung memengaruhi proses kognitif dalam pembelajaran. Faktor ini berkaitan dengan kondisi psikologis dan kesiapan individu dalam menerima serta mengolah informasi.

a) Minat belajar

Minat belajar yaitu kecenderungan psikologis yang menunjukkan ketertarikan siswa terhadap suatu objek atau aktivitas belajar. Siswa yang memiliki minat tinggi cenderung menunjukkan keterlibatan yang lebih intens dalam proses pembelajaran, sehingga mampu memproses informasi secara lebih

mendalam. Dalam hal kognitif, minat berperan dalam meningkatkan fokus perhatian, memperkuat daya ingat, serta mempercepat proses pemahaman konsep.

b) Motivasi belajar

Motivasi belajar berfungsi sebagai energi pendorong yang mengarahkan perilaku belajar siswa menuju pencapaian tujuan tertentu. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif mencari pengetahuan, berusaha menguasai materi yang dipelajari, serta menunjukkan ketekunan dalam mengatasi hambatan selama proses pembelajaran. Secara kognitif, motivasi berkontribusi dalam meningkatkan ketekunan berpikir dan kedalaman elaborasi informasi.

c) Perhatian dan konsentrasi

Perhatian merupakan kemampuan untuk memusatkan aktivitas mental pada objek tertentu, sedangkan konsentrasi merupakan keberlanjutan dari perhatian tersebut dalam jangka waktu tertentu. Kedua aspek ini sangat penting dalam proses pembelajaran, karena tanpa perhatian yang optimal,

informasi yang disampaikan tidak akan diproses secara efektif dalam sistem kognitif siswa.

d) Kesiapan belajar

Kesiapan belajar mencerminkan kondisi awal siswa sebelum mengikuti pembelajaran, yang meliputi kesiapan fisik, mental, dan intelektual. Siswa yang memiliki kesiapan belajar yang baik akan lebih mampu menerima dan mengolah informasi secara sistematis, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar kognitif.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari lingkungan di luar diri siswa sehingga memengaruhi proses dan hasil belajar.

1) Model dan strategi pembelajaran

Pemilihan model pembelajaran yang sesuai memiliki peran strategis dalam meningkatkan hasil belajar kognitif. Model pembelajaran yang berorientasi pada keaktifan siswa, seperti model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*,

mampu meningkatkan keterlibatan kognitif melalui interaksi sosial, diskusi kelompok, serta aktivitas pemecahan masalah. Proses ini memungkinkan siswa untuk membangun pengetahuan secara konstruktif.

2) Media pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang menjembatani pemahaman siswa terhadap konsep yang bersifat abstrak. Dalam pembelajaran IPAS, penggunaan media konkret seperti diorama siklus air (DIOSILIR) dapat membantu siswa memvisualisasikan proses ilmiah secara nyata. Hal ini berimplikasi pada peningkatan kemampuan kognitif, terutama dalam memahami hubungan antar konsep.

3) Lingkungan belajar

Lingkungan belajar yang kondusif, baik secara fisik maupun psikologis, akan mendukung proses pembelajaran yang efektif. Lingkungan yang nyaman dan minim gangguan memungkinkan siswa untuk lebih fokus dalam berpikir dan mengolah informasi.

4) Interaksi sosial

Interaksi antara siswa dengan guru maupun teman sebaya juga memengaruhi perkembangan kognitif. Diskusi kelompok, kerja sama, dan pertukaran gagasan dalam pembelajaran kooperatif dapat memperluas wawasan siswa serta memperdalam pemahaman konsep melalui proses negosiasi makna.

c. Indikator Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif dapat diukur melalui indikator yang mencerminkan tingkat kemampuan berpikir siswa. Indikator ini disusun secara hierarkis sesuai dengan tingkat kompleksitas proses kognitif yang terjadi dalam pembelajaran (Adawiyah dkk., 2022).

Dalam penelitian ini, indikator hasil belajar kognitif difokuskan pada 4 tingkat kemampuan berpikir berdasarkan Ramadhani & Handayani (2024) sebagai berikut:

1) Mengingat (*remembering*)

Merupakan kemampuan dasar dalam ranah kognitif yang berkaitan dengan proses mengingat kembali informasi yang telah dipelajari. Pada tahap ini, siswa mampu

mengenali dan menyebutkan fakta, istilah, atau konsep dasar yang berkaitan dengan materi siklus.

2) Memahami (*understanding*)

Kemampuan memahami ditunjukkan melalui kemampuan siswa dalam menjelaskan konsep dengan bahasa sendiri, menginterpretasikan informasi, serta mengidentifikasi hubungan antar konsep. Pada tahapan ini, siswa tidak sekadar mengetahui informasi yang diberikan, melainkan juga memahami konsep serta makna dari materi yang dipelajari.

3) Menerapkan (*applying*)

Pada tahap ini, siswa mampu menggunakan konsep atau prinsip yang telah dipelajari untuk menyelesaikan masalah dalam konteks tertentu. Dalam materi siklus air, kemampuan ini terlihat ketika siswa dapat mengaitkan konsep dengan fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar.

4) Menganalisis (*analyzing*)

Merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang melibatkan proses menguraikan suatu konsep menjadi bagian-bagian yang lebih kecil, serta memahami hubungan

antar bagian tersebut. Siswa mampu mengidentifikasi pola, sebab-akibat, serta struktur dari suatu fenomena, seperti proses terjadinya siklus air secara menyeluruh.

Dengan mengacu pada indikator tersebut, pengukuran hasil belajar kognitif dalam penelitian ini dilakukan melalui instrumen tes yang dirancang secara sistematis dan terstruktur, sehingga mampu merepresentasikan tingkat penguasaan konsep siswa secara objektif dan komprehensif.

4. Hakikat IPAS/Pembelajaran IPAS SD

a. Pengertian Pembelajaran IPAS

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar merupakan proses pembelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar ilmu alam dan ilmu sosial dalam satu kesatuan pembelajaran yang kontekstual, holistik, dan bermakna. Pembelajaran IPAS tidak hanya bertujuan pada penguasaan pengetahuan faktual semata, melainkan juga berperan dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta pembentukan sikap ilmiah dan sosial peserta didik. Dalam implementasinya, pembelajaran IPAS dirancang untuk menghubungkan fenomena alam dengan kehidupan sosial, sehingga

peserta didik mampu memahami realitas lingkungan secara komprehensif dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi menjelaskan bahwa, IPAS termasuk mata pelajaran yang mengintegrasikan konten ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial dengan tujuan membentuk peserta didik yang memiliki literasi sains dan sosial secara seimbang. Pembelajaran IPAS difokuskan pada pengembangan pemahaman konsep melalui pendekatan ilmiah (*scientific approach*) yang melibatkan kegiatan mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan (Viqri dkk., 2024). Pendekatan ini diharapkan mampu menjadikan peserta didik untuk aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar langsung.

Selanjutnya, Wijayati (2026) mengemukakan bahwa pembelajaran terpadu seperti IPAS memungkinkan peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena materi disajikan secara kontekstual dan tidak terpisah-pisah. Integrasi antarbidang ilmu ini membantu peserta didik memahami hubungan antara konsep-konsep yang dipelajari dengan realitas kehidupan. Sementara itu, Martir dkk. (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran IPAS di sekolah dasar harus menyesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik, yaitu dengan mengutamakan pengalaman konkret dan aktivitas eksploratif.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS merupakan suatu proses pembelajaran terpadu yang menggabungkan konsep ilmu alam dan sosial secara kontekstual dan ilmiah, dengan tujuan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta sikap peserta didik secara menyeluruh. Pembelajaran ini menekankan pada pengalaman langsung, keterlibatan aktif, serta relevansi dengan kehidupan nyata, sehingga mampu membentuk peserta didik yang literat secara sains dan sosial sekaligus memiliki kemampuan berpikir kritis dan adaptif terhadap lingkungan.

b. Karakteristik IPAS

IPAS sebagai mata pelajaran terpadu memiliki karakteristik khas yang membedakannya dari pembelajaran konvensional yang memisahkan disiplin ilmu secara parsial. Karakteristik utama IPAS terletak pada pendekatan integratif yang menggabungkan aspek ilmu pengetahuan alam dan sosial dalam satu kerangka pembelajaran yang utuh. Hal ini mampu membuat peserta didik dalam memahami fenomena secara menyeluruh, bukan hanya dari sudut pandang ilmiah, tetapi juga dari perspektif sosial dan lingkungan. Dengan demikian, IPAS menuntut adanya keterpaduan antara konsep, proses, dan aplikasi dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, karakteristik IPAS meliputi pembelajaran yang berbasis

inkuiri, kontekstual, serta berorientasi pada pengembangan literasi sains dan sosial. Pembelajaran dirancang untuk mendorong peserta didik aktif untuk mencari, mengolah, dan mengomunikasikan informasi melalui proses ilmiah. Selain itu, pembelajaran IPAS menekankan keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan lingkungan kehidupan peserta didik, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih relevan, kontekstual, dan bermakna (Syaifulloh, 2025).

Pendapat lain dikemukakan oleh Malawi dkk. (2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran terpadu memiliki karakteristik berupa keterpaduan antar konsep, fleksibilitas dalam pengorganisasian materi, serta berpusat pada peserta didik. Sementara itu, Mifroh (2020) menambahkan bahwa pembelajaran di sekolah dasar, termasuk IPAS, harus bersifat konkret, aktif, dan menyenangkan agar sesuai dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik yang masih berada pada tahap operasional konkret.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa karakteristik IPAS meliputi: (1) bersifat integratif antara ilmu alam dan sosial, (2) berbasis inkuiri dan pendekatan ilmiah, (3) berkaitan dengan lingkungan dan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari, serta (4) mengutamakan peran aktif dalam proses pembelajaran melalui pengalaman belajar yang bersifat langsung dan konkrer. Karakteristik ini menjadikan IPAS sebagai pembelajaran yang tidak

hanya mentransfer pengetahuan, namun juga membangun pemahaman yang mendalam dan aplikatif dalam kehidupan nyata.

5. Penelitian yang Relevan

Penelitian oleh Rahmi, Nurhasanah & Husniati (2025) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Wordwall* terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 20 Cakranegara menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT yang didukung oleh media *Wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V di SDN 20 Cakranegara.

Penelitian oleh Tamba et al. (2025) yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* berbantuan Media *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 060847 Medan Petisah. Memperoleh hasil bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media *Educaplay* memberikan dampak positif dan signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 060847 Medan Petisah pada Tahun Pembelajaran 2024/2025.

Penelitian yang dilakukan oleh Ridha dkk. (2025) yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas VI. Hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwa hasil analisis statistik menggunakan uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang

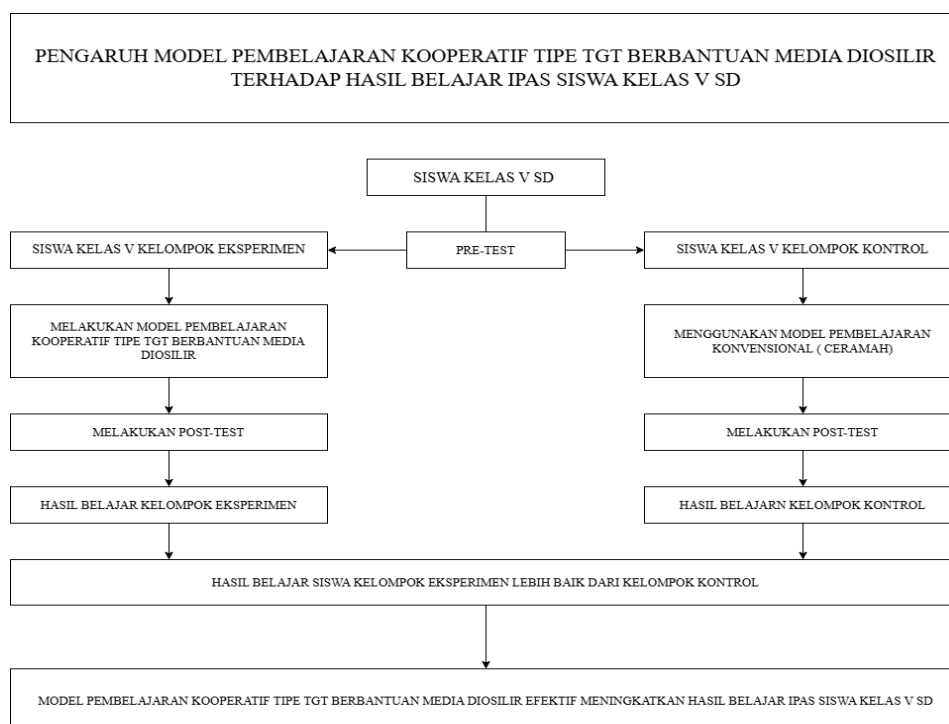
lebih kecil dari taraf signifikansi (α) 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak, menandakan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Nilai t-hitung sebesar -8,853 memperkuat temuan tersebut, yang termasuk dalam kategori sedang. Oleh karena itu, model pembelajaran yang digunakan terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkembangbiakan hewan di kelas VI.

B. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan arahan penalaran yang digunakan untuk mencapai jawaban sementara terhadap masalah penelitian. Dalam konteks penelitian ini, hasil belajar IPAS pada tingkat Sekolah Dasar masih tergolong rendah, terutama dalam hal pemahaman konsep dan penerapan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar.

Dalam mengatasi permasalahan tersebut, diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media DIOSILIR pada siswa kelas V SDN Kare 01 Kecamatan Kare, Kabupaten Madiun. Model pembelajaran TGT dipilih karena mengombinasikan unsur kerja sama kelompok, kompetisi yang sehat, dan permainan edukatif yang dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Sementara itu, media DIOSILIR berfungsi sebagai alat bantu visual yang menarik dan kontekstual, sehingga dapat membantu siswa memahami konsep IPAS secara konkret dan menyenangkan.

Sebelum penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media DIOSILIR, siswa diberikan pretest untuk mengukur kemampuan awal mereka dalam memahami materi Siklus air. Setelah perlakuan pembelajaran siswa kembali diberikan posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah intervensi. Melalui penerapan model TGT yang menekankan kerja sama, partisipasi aktif, serta dukungan media pembelajaran yang interaktif, diharapkan terjadi peningkatan hasil belajar IPAS siswa secara signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, kerangka berpikir penelitian ini menggambarkan hubungan antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media DIOSILIR dengan peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V di SDN Kare 01. Dengan demikian, berikut gambaran kerangka penelitian ini disajikan pada gambar 2.1.



Gambar 2.1. Kerangka Berpikir Penelitian

C. Hipotesis Penelitian

“Ha= terdapat pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media DIOSILIR terhadap hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPAS di SDN Kare 01 Kecamatan Kare, Kabupaten Madiun. “