

BAB II

KAJIAN PUSTAKA & HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang bedaa dengan lainnya, perbedaan tersebut terletak di proses pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk bkolaborasi dalam kelompok (Z. Hasanah & Himami, 2021). Pembelajaran ini bukan hanya sekedar siswa dapat memahami materi saja, tetapi juga dapat melatih ketrampilan bekerja sama dan kolaborasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model kooperatif diterapkan dengan membentuk sebuah kelompok heterogen disesuaikan dengan jumlah siswa di kelas. Tujuan diterapkan model ini yaitu guna mengoptimalkan hasil belajar siswa, dimana keberhasilan siswa ditentukan oleh pencapaian kelompok. Dalam penelitian ini, peneliti memakai model kooperatif *Team Game Tournamet*.

Menurut Slavin dalam Amalia dkk. (2025), model pembelajaran kooperatif TGT ialah suatu model pembelajaran yang mengintegrasikan kerja sama kelompok dengan aktivitas permainan dan kompetisi akademik yang terstruktur. Model ini dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran melalui interaksi

sosial yang intensif serta suasana belajar yang menyenangkan. Penemuan tersebut sepaham dengan penelitian yang dilaksanakan Harjuna & Natsir (2024), menyatakan mengenai model TGT bisa mewujudkan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif, menggugah peserta didik agar lebih aktif berdiskusi, berbagi ide, dan bekerja sama dalam kelompok. Selanjutnya, penerapan TGT juga mendongkrak nilai-nilai sosial, seperti menghargai perbedaan, yang sangat penting dalam membangun karakter positif siswa.

Menurut Sufyan & Hartono (2024), ciri utama model *Team Games Tournament* berpusat di penggunaan permainan akademik dan turnamen yang mengikutsertakan aktivitas semua siswa, tidak peduli status mereka, dan menjadi tutor teman sebaya. Sehingga setiap peserta didik terdorong untuk aktif berpartisipasi di kegiatan belajar sambil menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, dan persaingan yang sehat terhadap suasana kelas yang menyenangkan. Model TGT juga menekankan prinsip saling ketergantungan positif, tanggung jawab setiap orang, dan komunikasi langsung, yang merupakan karakteristik utama pembelajaran kooperatif (Nur dkk., 2025). Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu menciptakan lingkungan belajar yang fokus utamanya tidak hanya pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial dan karakter positif melalui interaksi antar siswa. Oleh karena itu sangat

penting untuk mempertimbangkan penggunaan model pembelajaran yang mampu mendorong partisipasi aktif dari siswa.

Secara teoretis, keterkaitan model TGT dengan peningkatan pemahaman konsep dapat dijelaskan melalui prinsip konstruktivisme menurut Piaget dan pandangan belajar bermakna dari Ausubel. Dalam konstruktivisme, siswa membangun pemahaman secara aktif melalui proses mengolah informasi, mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki, serta memperjelas gagasan melalui interaksi. Pada TGT, aktivitas team mendorong siswa untuk saling berdiskusi dan menjelaskan kembali materi sehingga pemahaman menjadi lebih bermakna, sementara tahap games dan tournament memberikan kesempatan pengulangan konsep melalui pertanyaan akademik yang menuntut proses berpikir. Selain itu, model TGT juga relevan dengan teori belajar sosial menurut Bandura, karena siswa memperoleh pemahaman melalui interaksi, observasi, dan bantuan teman sebaya (peer tutoring) yang terjadi saat siswa saling menguatkan jawabannya dalam kelompok heterogen. Dengan demikian, TGT tidak hanya berorientasi pada aktivitas kompetitif, tetapi juga menumbuhkan keterlibatan kognitif dan sosial yang relevan untuk memperkuat pemahaman konsep IPAS.

Berdasarkan berbagai opini diatas, peneliti mengambil Kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournamen* ialah strategi yang efektif untuk mengoptimalkan hasil belajar sekaligus

mengasah keterampilan sosial siswa. Model ini tidak hanya memperhatikan prestasi akademik, tapi juga membangun karakter positif melalui kerja sama, tanggung jawab individu, dan interaksi tatap muka dalam situasi belajar yang menggembirakan. Dengan penerapan TGT, siswa dapat lebih aktif berpartisipasi, saling membantu, serta belajar menghargai perbedaan, sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dan sesuai kebutuhan peserta didik di sekolah dasar.

b. Sintaks Model Pembelajaran TGT

Menurut Nur dkk. (2025), model TGT terdapat beberapa langkah dalam penggunaan yang perlu diperhatikan, diantaranya: 1) Tahap persiapan pembelajaran, 2) Tahap persiapan kelas, 3) Belajar Bersama kelompok, 4) Pertandingan, 5) Penghargaan kelompok.

Selain itu sintaks model pembelajaran kooperatif TGT terdapat atas beberapa tahapan yang sistematis dan saling berkaitan (Amri dkk., 2021).

1) Clas Presentation

Selama presentasi di kelas, pendidik menyampaikan materi, tujuan pembelajaran, dan isi utama, memberikan pengajaran langsung melalui ceramah, diskusi, atau penjelasan singkat.

2) Team

Team adalah membagi kelompok kecil yang heterogen dengan tujuan menciptakan kerja sama yang efektif. Ditahap ini, siswa

mulai berdiskusi dan membantu sesama dalam memahami pelajaran yang sudah disampaikan..

3) *Games*

Permainan ini mencakup bermacam pertanyaan penting guna mengevaluasi pemahaman yang didapat dari presentasi di kelas. Dalam permainan tersebut, siswa melaksanakan pemilihan kartu dengan nomor dan berusaha memberi jawaban pertanyaan yang sejalan dengan nomor tersebut. Siswa memperoleh poin untuk jawaban yang benar.

4) *Tournament*

Para guru menyelenggarakan turnamen ini dengan menugaskan siswa ke meja-meja turnamen. Siswa dengan berbagai tingkat kemampuan berpartisipasi pada permainan akademis. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja 1, tiga siswa selanjutnya dikelompokkan pada meja II dan seterusnya.

5) *Rekognisi Tim*

Guru menginformasikan kelompok pemenang, dan setiap kelompok akan diberi *reward* jika nilai rerata mereka memenuhi syarat yang telah ditetapkan.

Berdasarkan teori di atas, penulis mengambil kesimpulan ada lima tahapan saat menggunakan model pembelajaran TGT, ialah:

1) Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Guru menyampaikan pelajaran secara klasikal, mencakup tujuan pembelajaran dan pokok bahasan utama untuk memberikan fondasi pemahaman awal kepada seluruh siswa.

2) Pembagian Kelompok (*Team*)

Siswa dikelompokkan ke dalam kelompok kecil yang heterogen. untuk mendalami materi, saling membantu, dan berdiskusi sebagai persiapan menghadapi turnamen.

3) Permainan Akademik (*Games*)

Pelaksanaan permainan yang berisi pertanyaan-pertanyaan relevan untuk menguji pemahaman siswa melalui mekanisme skor yang menyenangkan dan interaktif.

4) Pertandingan Kelompok (*Tournament*)

Kompetisi antar siswa dengan tingkat kemampuan yang setara dari kelompok yang berbeda untuk memperebutkan poin tambahan bagi tim masing-masing.

5) Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Pemberian apresiasi ataupun hadiah kepada tim berdasarkan akumulasi skor yang berhasil dikumpulkan, guna meningkatkan motivasi dan kerja sama tim.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif TGT mempunyai berbagai keunggulan yang mendukung efektivitas pembelajaran. Salah satu kelebihan utama TGT menurut Syam dkk. (2025) adalah kemampuannya dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan dan kompetisi yang menyenangkan. Selain itu, TGT berpotensi meningkatkan hasil belajar dan prestasi akademik siswa karena siswa terdorong untuk memahami materi secara mendalam demi keberhasilan kelompoknya (Fauzi & Masrupah, 2024). Kelebihan lainnya adalah TGT mampu mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti berkolaborasi, berkomunikasi, sportivitas, dan tanggung jawab. Dalam interaksi kelompok dan turnamen, siswa belajar menghormati perspektif orang lain dan berusaha secara kolektif guna mencapai tujuan bersama. Hal ini sangat penting dalam pembelajaran di sekolah dasar yang tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan sosial siswa (Buhari, 2023). Berdasarkan beberapa pendapat diatas penulis menyimpulkan bahwa kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sangat efektif guna merangsang semangat dan keaktifan belajar siswa karena menghasilkan suasana pembelajaran yang seru dan kompetitif, yang pada akhirnya tidak hanya mendongkrak prestasi

akademik, tetapi juga kemampuan sosial seperti kerja sama tim dan tanggung jawab.

Namun demikian, model TGT juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Menurut Hidayatus (2022) dalam Afifah Usmawati dkk. (2025), menerapkan TGT membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, sehingga guru harus mampu mengelola waktu pembelajaran secara efektif. Selain itu, Dengan model pembelajaran TGT, pertandingan turnamen membutuhkan waktu yang lama, dan ruang kelas menjadi sangat ramai, yang dapat mengganggu ruang kelas lain. (Fauziyah & Anugraheni, 2020). Dengan mempertimbangkan berbagai perspektif yang disebutkan di atas, penulis mengambil kesimpulan bahwa keterbatasan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ialah pada manajemen waktu yang cukup memakan durasi lama, terutama saat pelaksanaan turnamen, serta potensi munculnya keramaian di kelas yang dapat mengganggu lingkungan belajar di sekitarnya jika tidak dikelola dengan tepat.

2. Media Pembelajaran Kotak Kartu Misterius (KOKAMI)

a. Pengertian Media Pembelajaran Kotak Kartu Misterius (KOKAMI)

Menurut F. Amalia dkk. (2025), media pembelajaran Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) ialah suatu media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang dirancang guna merangsang supaya siswa terlibat dan aktif saat kegiatan pembelajaran. Media tersebut memiliki

bentuk kotak yang berisi berbagai kartu misterius, di mana setiap kartu memuat pertanyaan, pernyataan, perintah, atau tantangan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Unsur “misterius” dalam media ini bertujuan untuk meningkatkan rasa keingintahuan siswa sebab itu mereka terdorong untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar (Aziza dkk., 2025). Media pembelajaran KOKAMI bukan sekadar alat peraga visual, melainkan strategi pembelajaran yang aktif. Dengan cara menggabungkan belajar sambil bermain menggunakan kotak berisi kartu pertanyaan yang penuh teka-teki, menjadikan siswa tidak bosan dan bersemangat untuk mengikuti pembelajaran. Media ini mampu mengubah suasana kelas yang pasif menjadi lebih aktif.

Secara teoretis, KOKAMI dapat memperkuat pemahaman konsep karena media ini menyediakan stimulus berupa pertanyaan atau perintah atau tantangan yang menuntut siswa berpikir, merespons, dan mendiskusikan jawaban. Hal ini sejalan dengan gagasan scaffolding menurut Vygotsky melalui *Zone of Proximal Development* (ZPD), yaitu bantuan terarah yang memandu siswa untuk memahami konsep pada tingkat yang sesuai dengan kemampuan mereka. Kartu-kartu misterius juga meningkatkan keterlibatan karena memicu rasa ingin tahu dan perhatian, sesuai prinsip motivasi ARCS menurut Keller (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*), sehingga siswa lebih siap terlibat dalam proses kognitif saat menjawab. Selain itu, karena KOKAMI berwujud konkret dan terstruktur, media ini mendukung proses belajar

yang bertahap dari representasi konkret menuju pemahaman konsep, sejalan dengan tahapan penyajian menurut Bruner (*enactive–iconic–symbolic*).

KOKAMI termasuk media pembelajaran konkret yang sangat cocok dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Melalui media ini, siswa tidak hanya belajar secara verbal, tetapi juga melibatkan aktivitas fisik dan mental secara bersamaan. Penggunaan KOKAMI mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan tidak monoton, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang dipelajari. Media ini juga dapat digunakan dalam berbagai model pembelajaran, khususnya pembelajaran kooperatif, karena mendorong siswa untuk berinteraksi dan bekerja sama satu sama lain (Faturrahman dkk., 2021). Menurut Firman dkk. (2019), media KOKAMI berperan sebagai alat bantu guna membuat konsep abstrak lebih mudah dipahami siswa. Kartu-kartu yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran dapat membantu siswa menghubungkan materi dengan aktivitas sehari-hari. Sebab itu, KOKAMI tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tapi juga sebagai alat guna memperkuat pemahaman konsep IPAS secara bermakna.

b. Pembuatan Media Pembelajaran Kotak Kartu Misterius (KOKAMI)

Pembuatan media pembelajaran Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) dilakukan melalui beberapa tahapan yang sistematis supaya media yang

dibuat memenuhi tujuan pembelajaran. Menurut N. P. Ningrum 2023), tahap awal adalah perencanaan, yaitu guru menentukan kompetensi dasar, indikator, dan materi yang akan dimasukkan ke dalam kartu-kartu misterius. Materi disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar agar pertanyaan atau tantangan yang diberikan tidak terlalu mudah atau terlalu sulit. Tahap berikutnya menurut Kurniasari Widodo & Suprayitno (2017), adalah proses pembuatan media secara fisik. Kotak KOKAMI dapat dibuat dari bahan sederhana seperti kardus atau karton yang dihias semenarik mungkin agar dapat menarik perhatian siswa. Kartu-kartu misterius dibuat dari kertas tebal atau karton dan ditulisi soal, perintah, atau gambar yang relevan dengan materi IPAS. Desain kartu sebaiknya menggunakan warna dan ilustrasi yang menarik supaya siswa lebih tertarik untuk berpartisipasi saat pembelajaran.

Menurut Firman dkk. (2019), tahap selanjutnya adalah uji coba penggunaan media saat kegiatan pelajaran. Pada tahap ini, guru mengamati respons siswa terhadap penggunaan KOKAMI, termasuk tingkat keaktifan, kerja sama, dan pemahaman konsep. Hasil uji digunakan untuk membuat perbaikan atau penyempurnaan media agar lebih efektif. Media KOKAMI yang dirancang dengan baik dan digunakan secara tepat terbukti mampu meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dan membantu mereka memahami konsep IPAS secara lebih optimal.

Oleh sebab itu, pembuatan media pembelajaran Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) memerlukan perencanaan yang matang, kreativitas guru, serta kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Media ini sangat potensial untuk mendukung pembelajaran IPAS yang aktif, menyenangkan, dan berorientasi pada peningkatan pemahaman konsep siswa sekolah dasar.

3. Kemampuan Pemahaman Konsep

a. Pengertian Pemahaman Konsep

Menurut Harefa dkk. (2022), pemahaman konsep adalah dasar dari kemampuan yang harus dikuasai oleh siswa, siswa mampu untuk menyerap pola atau rancangan materi yang dikaji. Menurut Putri (2017), pemahaman konsep ialah kemampuan seseorang untuk memahami, mengungkapkan, dan menyusun kembali pengetahuan yang diperoleh, baik secara lisan ataupun tulisan, hingga orang lain dapat memahami pesan dengan benar. Menurut Simanjuntak & Listiani (2020), pemahaman konsep didefinisikan sebagai kemampuan untuk merenungkan makna sesuatu guna merumuskan kembali atau menjelaskannya dalam bahasa yang mudah dipahami.

Pemahaman konsep adalah elemen penting dalam proses pembelajaran. Jika seorang siswa memahami suatu konsep secara menyeluruh dan bermakna, mereka dapat meningkatkan keterampilan mereka baik dalam aktivitas sehari-hari maupun dalam bidang akademik. Pembelajaran yang berfokus pada pemahaman konsep akan

mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan aktif, mandiri, dan percaya diri dalam proses belajarnya. Hal ini konsep pembelajaran akan lebih dipahami oleh siswa dan bukan hanya sekedar dihafalkan saja.

Berdasar penjelasan diatas, dapat ditarik kesimpulan pemahaman konsep adalah kemampuan siswa dalam menguasai, memahami, dan mengaplikasikan materi pelajaran, tidak hanya dengan menghafal tetapi juga mampu menyampaikan kembali dalam bentuk lain yang mudah dimengerti. Pemahaman konsep membantu menciptakan pembelajaran yang bermakna, memungkinkan siswa mengembangkan kemampuan berpikir dan belajar secara efektif.

Pemahaman konsep akan meningkat apabila siswa mengalami proses menjelaskan kembali, mengklasifikasikan, memberi contoh, dan menggunakan konsep untuk memecahkan masalah sederhana. Penjelasan ini sesuai dengan gagasan Piaget bahwa pemahaman berkembang melalui aktivitas kognitif saat siswa berinteraksi dengan materi, serta pandangan Ausubel bahwa belajar bermakna terjadi ketika siswa mampu mengaitkan informasi baru dengan struktur kognitif yang telah dimiliki. Oleh karena itu, dalam penelitian ini diperlukan strategi pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif, menyediakan kesempatan latihan berpikir konseptual, serta mendorong mereka berdiskusi untuk memperbaiki pemahaman yang keliru. Kegiatan permainan akademik pada TGT dan rangkaian pertanyaan

pada KOKAMI dipandang mampu memenuhi kebutuhan tersebut karena keduanya menuntut siswa memproses materi secara lebih mendalam dan sistematis.

b. Indikator Pemahaman Konsep

Astuti (2017) menyajikan indikator pemahaman konsep sebagai berikut :

- 1) Menegaskan kembali suatu pemahaman.
- 2) Membagi barang berdasarkan fitur khusus atau sesuai dengan gagasan tersebut..
- 3) Memberikan contoh dan non-contoh dari ide.
- 4) menampilkan ide pada berbagai representasi.
- 5) Mengembangkan kondisi yang cukup dan diperlukan untuk suatu ide.
- 6) Untuk menerapkan, memilih dan menggunakan prosedur atau operasi tertentu.
- 7) Menerapkan algoritma atau konsep pemecahan masalah.

Menurut Suryani Ela (2018), indikator pemahaman konsep difokuskan pada domain kognitif memahami (*understand*) sesuai Taksonomi Bloom yaitu:

- 1) Menafsirkan (*Interpreting*).
- 2) Memberi contoh (*Exemplifying*).
- 3) Mengelompokkan (*Classifying*).
- 4) Menarik inferensi (*Inferring*).

5) Membandingkan (*Comparing*),

6) Menjelaskan (*Explaining*).

c. Faktor yang Mempengaruhi Pemahaman Konsep

Menurut Safitri dkk. (2021), berikut adalah faktor-faktor yang memengaruhi pemahaman konsep :

1) Cara ataupun proses belajar yang dilakukan

Proses pembelajaran yang dilaksanakan siswa sangat berpengaruh pada pemahaman mereka tentang konsep atau materi yang dipelajari.

Siswa yang memiliki proses pembelajaran yang langsung dan menarik cenderung memahami konsep dengan baik.

2) Minat belajar

Minat siswa pada proses pembelajaran sangat memengaruhi dorongan maupun ketepatan pemahaman mereka tentang suatu ide.

3) Kemampuan kognitif siswa

Setiap siswa memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda.

Siswa dengan kemampuan di atas rata-rata akan lebih mudah memahami ide-ide daripada siswa dengan kemampuan di bawah rata-rata.

4. Pembelajaran IPAS SD

a. Pengertian Pembelajaran IPAS

IPAS pada kurikulum merdeka merupakan gabungan dari mata pelajaran IPA dan IPS. Perubahan status mata pelajaran IPA yang digabung dengan IPS menjadi IPAS memiliki tujuan guna memperoleh

kemampuan yang diperlukan untuk setiap siswa saat ini dan di masa depan. Pembelajaran IPAS di sekolah dasar bertujuan untuk menumbuhkan kemampuan literasi dasar. Hal ini meletakkan dasar bagi siswa untuk siap mengikuti mata pelajaran IPA dan IPS yang lebih lanjut (A. Hasanah dkk., 2023). Salah satu definisi IPA adalah ilmu tentang sebab dan akibat dari fenomena alam. IPA adalah kumpulan ilmu-ilmu yang memiliki ciri khas yang sama, yaitu meneliti kejadian alam nyata di dunia nyata atau peristiwa sebab-akibat (Lestari dkk., 2024). IPA adalah pengetahuan yang objektif dan rasional tentang alam semesta secara keseluruhan (Jaya, 2021). IPA ialah kumpulan informasi yang sistematis, dan penerapannya biasanya berfokus pada fenomena. (M. Amalia dkk., 2024). IPA adalah pemahaman teoritis dan objektif tentang gejala-gejala alam yang diperoleh dengan menggunakan model-model ilmiah khusus. (Sakila dkk., 2023).

Pendidikan IPA merupakan salah satu metode pengajaran terpenting untuk siswa sebab memungkinkan mereka untuk memecahkan permasalahan dengan cara yang ringkas. Proses pembelajaran IPA di Sekolah Dasar memfasilitasi hubungan siswa dengan lingkungan sekitarnya. (Purba dkk., 2023). Tujuan pendidikan IPA di sekolah dasar ialah supaya siswa memahami dan mengembangkan pengetahuan konsep-konsep IPA yang saling berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, serta memahami lingkungan alam dan fisik, dan menerapkan metode ilmiah dasar serta mengadopsi pola pikir ilmiah untuk mengatasi

tantangan menggunakan pendekatan keterampilan proses (Marudut dkk., 2020).

Berdasarkan uraian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa IPAS ialah gabungan dari mata pelajaran IPA dan IPS. IPA yaitu ilmu yang mempelajari fenomena alam secara rasional, objektif, dan sistematis melalui pendekatan ilmiah. Pembelajaran IPA di SD bertujuan membantu siswa memahami konsep yang memiliki kaitan dengan aktivitas sehari-hari, mengenali lingkungan, dan mengembangkan keterampilan ilmiah sederhana untuk memecahkan masalah.

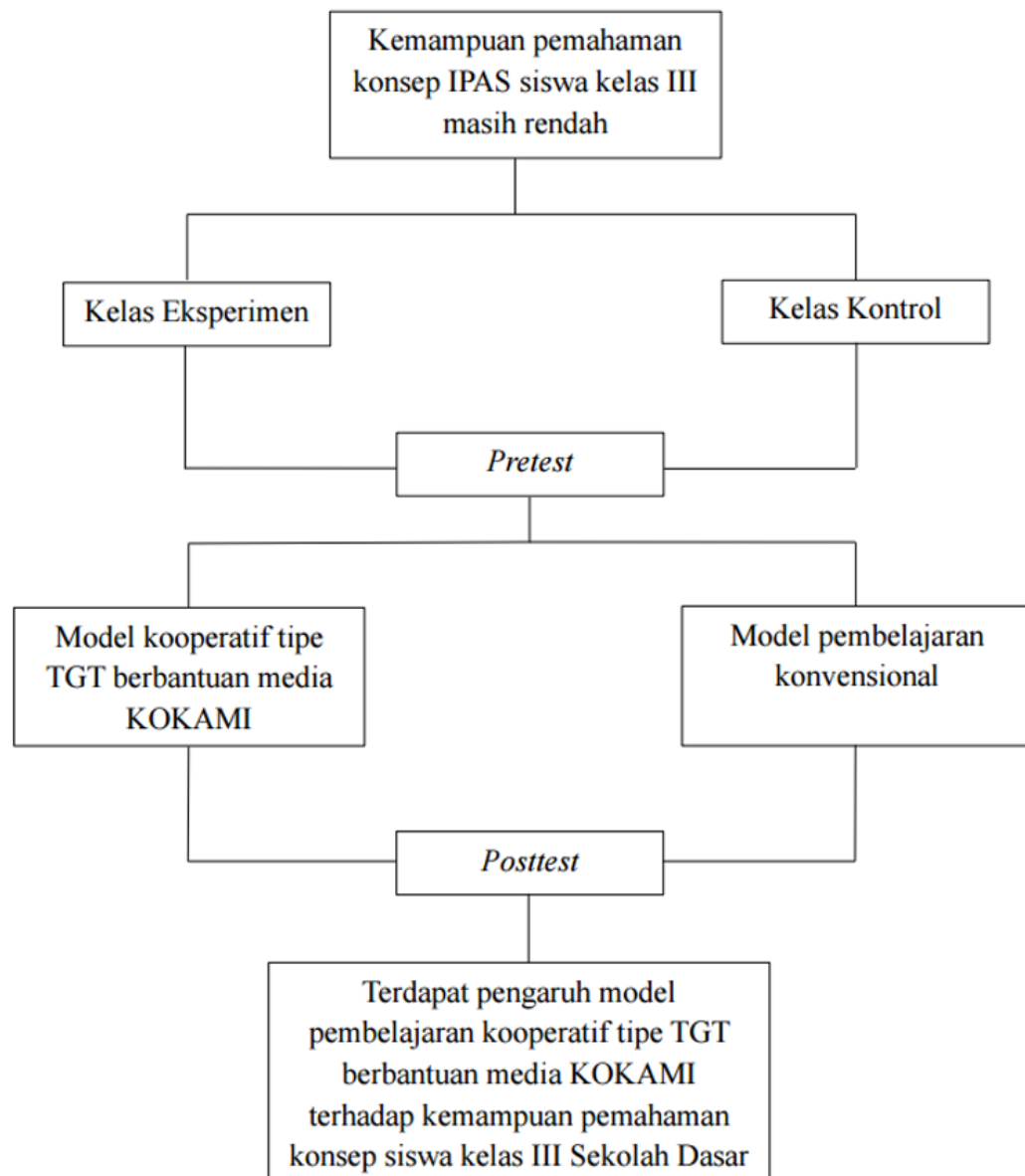
B. Kerangka Berpikir

Siswa Kelas V Sekolah Dasar masih kurang dalam memahami konsep IPAS. Ini terlihat dari kemampuan mereka untuk menjelaskan kembali konsep, mengaitkan materi dengan peristiwa di lingkungan sekitar, dan menerapkan konsep IPAS dalam pemecahan masalah sederhana. Kondisi tersebut tidak terjadi meskipun proses pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru, kurangnya partisipasi aktif siswa, dan kurangnya penggunaan model dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa dan pemahaman konsep mereka.

Sebagai upaya guna menyelesaikan permasalahan tersebut, diperlukan penerapan model pembelajaran yang bersifat kooperatif dan menyenangkan. Model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dalam kelompok, berinteraksi, serta berkompetisi secara sehat melalui kegiatan permainan dan turnamen.

Penerapan model TGT yang didukung oleh media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) bisa mempermudah siswa memahami konsep IPAS dengan konkret, karena media ini menyajikan pertanyaan atau tantangan yang menyokong siswa supaya berpikir, berdiskusi, dan menemukan masalah bersama tim.

Sebelum perlakuan diberikan, siswa mengikuti pretest untuk mengukur kemampuan awal mereka untuk memahami konsep IPAS. Kemudian, pembelajaran dilakukan dengan model kooperatif tipe TGT dengan bantuan media KOKAMI. Setelah proses pembelajaran berakhir, siswa diberikan posttest untuk mengukur perubahan dalam pemahaman mereka tentang konsep. Diharapkan perbandingan hasil pretest dan posttest menunjukkan peningkatan atau pengaruh.



Gambar 2.1. Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis menurut Sugiyono (2020), adalah asumsi atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang dibuat berdasarkan studi teori dan temuan penelitian sebelumnya, yang selanjutnya diuji kebenarannya melalui penelitian. Dengan demikian, hipotesis berfungsi sebagai garis besar untuk menentukan jalan penelitian dan metode analisis yang digunakan untuk mengevaluasi bagaimana variabel yang diteliti berinteraksi satu sama lain.

H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan media Kotak Kartu Misterius terhadap kemampuan pemahaman konsep IPAS siswa Kelas V Sekolah Dasar.

H_1 : Ada pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan media Kotak Kartu Misterius terhadap kemampuan pemahaman konsep IPAS siswa Kelas V Sekolah Dasar.