

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang dan dikembangkan berdasarkan pola pembelajaran tertentu, yang dapat menggambarkan bagaimana guru dan peserta didik berinteraksi dalam menciptakan suasana atau lingkungan belajar yang mendukung tercapainya proses belajar secara optimal (Hidayat, 2016). Penjelasan tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran bukan sekadar metode mengajar, tetapi menjadi arah atau kerangka yang membantu guru memilih cara belajar yang tepat sesuai kondisi kelas, karakter siswa, maupun materi yang dipelajari dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Menurut Nomleni dalam (Rahmawati dkk., 2023) model pembelajaran dapat diartikan sebagai gambaran atau uraian mengenai prosedur pembelajaran, lingkungan belajar beserta penggunaan berbagai perangkat pembelajaran lainnya yang tersusun secara sistematis sehingga dapat menggambarkan sebuah alur kegiatan pembelajaran yang runtut dari awal hingga akhir. Dengan begitu, model pembelajaran membutuhkan perencanaan yang matang dalam menyusun langkah-langkah pembelajaran agar proses belajar tidak berjalan acak atau asal-asalan, tetapi terencana mengikuti urutan yang runtut dan logis sehingga siswa lebih mudah memahami materi.

Model pembelajaran merupakan seperangkat strategi yang berdasarkan landasan teori dan penelitian tertentu yang meliputi latar belakang, prosedur pembelajaran, sistem pendukung dan evaluasi pembelajaran yang ditujukan bagi guru dan siswa untuk mencapai tujuan (Sundari, 2015). Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran memiliki struktur yang lengkap dan dapat dijadikan acuan dalam pelaksanaan pembelajaran agar guru tidak hanya fokus pada penyampaian materi, tetapi juga mempertimbangkan bagaimana cara siswa memahami dan memproses informasi.

Model pembelajaran ini dinilai efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran karena siswa diajak aktif berpartisipasi, menggunakan kemampuan berpikir yang lebih tinggi, serta belajar bekerja sama dengan kelompoknya agar tujuan belajar dapat tercapai dengan lebih baik (Octavia, 2020). Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan memberi ruang bagi siswa untuk berperan langsung dalam memahami materi, menghubungkannya dengan pengalaman, serta menerapkannya dalam berbagai situasi belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan pola atau rancangan yang disusun secara sistematis untuk menjadi pedoman bagi guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar agar berjalan lebih efektif, terarah, dan mampu membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Rusman dalam (Ahyar dkk., 2021) model pembelajaran mempunyai ciri-ciri sebagai berikut.

- a. Disusun berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar yang dikembangkan oleh para ahli. Contohnya, model riset kelompok yang dirancang oleh Herbert Thelen dan berlandaskan pada teori John Dewey. Model tersebut dibuat untuk melatih partisipasi dan kerja sama kelompok dalam suasana demokratis.
- b. Setiap model pembelajaran memiliki tujuan atau misi khusus. Misalnya, model berpikir induktif dibuat untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir induktif secara lebih sistematis.
- c. Model pembelajaran juga digunakan untuk panduan dalam meningkatkan dan mengembangkan proses pembelajaran di kelas. Contohnya, model *Synectic* yang dikembangkan untuk meningkatkan kreativitas siswa, khususnya dalam kegiatan menulis atau mengarang.
- d. Setiap model memiliki komponen atau bagian-bagian dalam pelaksanaannya, yaitu: langkah-langkah pembelajaran (*syntax*), prinsip reaksi, sistem sosial, dan sistem pendukung. Keempat komponen tersebut menjadi acuan praktis bagi guru dalam melaksanakan atau menerapkan model pembelajaran di kelas.
- e. Model pembelajaran juga menghasilkan dampak tertentu setelah diterapkan. Dampak tersebut meliputi:
 - 1) Dampak pembelajaran, yaitu hasil yang dapat diukur secara langsung setelah proses pembelajaran

- 2) Dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang karena dampak jangka panjang yang mungkin tidak tampak secara langsung namun berkembang seiring waktu.
- f. Dalam merencanakan proses pembelajaran, guru harus menyiapkan perencanaan mengajar (desain instruksional) berdasarkan model pembelajaran yang telah dipilih. Membuat persiapan mengajar dengan berpedoman pada model pembelajaran yang dipilihnya.

Ada empat kelompok model pembelajaran yang diklasifikasikan oleh Syaiful Sagala dalam (Mirdad, 2020) yaitu sebagai berikut.

- a. Model pembelajaran pemrosesan informasi (*information processing models*), yaitu model yang menggambarkan bagaimana peserta didik merespons rangsangan dari lingkungan melalui proses mengolah informasi, merumuskan masalah, membangun konsep, menyusun strategi pemecahan masalah, serta menggunakan simbol verbal dan nonverbal. Model ini bertujuan membantu peserta didik memahami konsep, menguji hipotesis, dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, sehingga dapat diterapkan dalam berbagai pembelajaran baik intelektual, personal, maupun sosial.
- b. Model pembelajaran personal (*personal family*), yaitu model yang menekankan pada pengembangan diri peserta didik, mulai dari kesadaran diri, tanggung jawab, kreativitas, hingga kemampuan mengelola emosi. Melalui model ini, proses pembelajaran sengaja

diarahkan agar siswa mampu memahami dirinya dengan lebih baik dan membangun kualitas hidup yang lebih bermakna.

- c. Model pembelajaran sosial (*social family*), yaitu model yang mengutamakan kerja sama, interaksi, serta komunikasi antar peserta didik untuk membangun sikap demokratis dan kemampuan menghargai perbedaan. Model ini didasarkan pada konsep *synergy*, di mana kekuatan belajar muncul dari kerja kelompok, sehingga pembelajaran lebih banyak diarahkan pada aktivitas kolaboratif seperti diskusi, analisis masalah, dan penelitian bersama terhadap persoalan akademis maupun sosial.
- d. Model pembelajaran sistem perilaku (*behavior model of teaching*), yaitu model yang dikembangkan berdasarkan teori perilaku, di mana peserta didik dibimbing menyelesaikan tugas atau permasalahan belajar melalui langkah-langkah kecil yang terstruktur dan berurutan untuk memudahkan penguasaan materi dan pencapaian tujuan belajar secara bertahap.

Adapun menurut Mulyono dalam (Octavia, 2020) ada beberapa manfaat model pembelajaran yaitu sebagai berikut.

- a. Model pembelajaran dapat membantu guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar karena langkah-langkahnya sudah dirancang sesuai dengan alokasi waktu, tujuan pembelajaran, kemampuan siswa, serta

media yang tersedia, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih terarah.

- b. Model pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat untuk mendorong siswa lebih aktif selama mengikuti pembelajaran, baik melalui interaksi, diskusi, maupun kegiatan yang melibatkan keaktifan fisik dan mental.
- c. Model pembelajaran juga memudahkan guru dalam menganalisis perkembangan belajar siswa, baik secara individu maupun kelompok, dalam waktu yang relatif singkat.
- d. Model ini dapat digunakan sebagai dasar pertimbangan dalam menyusun rencana Penelitian Tindakan Kelas (PTK), terutama ketika guru ingin memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan bentuk kegiatan belajar secara berkelompok di mana siswa saling membantu, berbagi pemahaman, dan bekerja sama untuk mempelajari konsep, menyelesaikan masalah, atau melakukan kegiatan inkuiri (Amalia dkk., 2023). Pada penerapannya, model ini tidak hanya fokus pada hasil belajar saja, tetapi juga memberi perhatian pada proses belajar yang terjadi di antara siswa, seperti bagaimana mereka berdiskusi, mengambil keputusan bersama, serta menghargai perbedaan pendapat dalam kelompok. Dengan begitu, pembelajaran kooperatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, natural, dan bermakna karena

siswa terlibat langsung dalam kegiatan belajar, bukan hanya mendengarkan penjelasan guru.

Menurut Roghib dan Arini (2025), bahwa Pembelajaran kooperatif merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang optimal bagi siswa, baik secara individu maupun kelompok. Melalui pembelajaran kooperatif, siswa dilatih untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, tanggung jawab, kemampuan berkomunikasi, serta rasa percaya diri. Selain itu, siswa belajar menghargai perbedaan pendapat dan latar belakang antaranggota kelompok, sehingga nilai-nilai sosial dan etika dapat tumbuh dan berkembang. Dari proses berkelompok, pembelajaran kooperatif memungkinkan proses belajar menjadi lebih efektif karena siswa saling melengkapi dalam memahami materi, dimana kelebihan yang dimiliki seorang siswa dapat membantu mengatasi keterbatasan siswa lainnya.

Sejalan dengan Ponidi dkk. (2021) model pembelajaran kooperatif dapat menjadi salah satu pilihan yang alternatif digunakan guru dalam proses belajar mengajar, karena melalui model ini siswa terlibat langsung dalam kegiatan belajar secara aktif sehingga materi yang disampaikan guru terasa lebih menarik dan membuat suasana pembelajaran menjadi lebih hidup. Keterlibatan siswa yang tinggi pada pembelajaran kooperatif juga membantu mencegah kebosanan, meningkatkan motivasi belajar, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dari pengalaman nyata saat bekerja sama dalam kelompok.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif bukan hanya sekedar strategi mengelola kelas menjadi kelompok-kelompok kecil, tetapi juga merupakan sebuah pendekatan yang membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir, bekerja sama, berkomunikasi, dan membangun sikap sosial yang positif. Dengan demikian, model ini dapat menjadi salah satu pilihan yang efektif dalam pembelajaran, terutama ketika tujuan pembelajaran bukan hanya pada pencapaian nilai, tetapi juga pada pembentukan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa.

Adapun menurut Husain (2022) ciri-ciri dari model pembelajaran kooperatif dapat dilihat melalui:

- a. Siswa belajar dalam kelompok kecil dan bekerja sama untuk menyelesaikan materi atau tugas pembelajaran yang diberikan.
- b. Pembentukan kelompok dilakukan dengan menggabungkan siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda, mulai dari yang berkemampuan tinggi, sedang, hingga yang masih memerlukan bantuan.
- c. Jika memungkinkan, anggota kelompok dibuat beragam dari segi latar belakang seperti suku, budaya, ras, maupun jenis kelamin agar siswa belajar menghargai perbedaan.
- d. Sistem penghargaan atau penilaian lebih difokuskan pada hasil kerja kelompok secara keseluruhan daripada pencapaian individu.

Menurut Harpern dalam (Ponidi dkk., 2021) langkah yang dapat ditempuh dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif meliputi beberapa tahapan, yaitu:

- a. Mengadakan kegiatan diskusi secara berpasangan, di mana siswa saling bertukar pikiran dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.
- b. Membentuk kelompok kecil yang memiliki tanggung jawab untuk mengumpulkan data atau materi pembelajaran dalam waktu yang relatif singkat.
- c. Mengajak siswa melakukan kegiatan bermain peran, kemudian mereka diminta untuk memeragakan kembali sebagai bentuk evaluasi pemahaman sekaligus melatih keterampilan sosial.
- d. Mengikutsertakan siswa dalam permainan pembelajaran seperti mencari jejak agar proses belajar terasa lebih menyenangkan dan bermakna.

3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Menurut Aje (2022) model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran pertama dari Universitas John Hopkins yang dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards yang dikembangkan oleh Robert Slavin yang memadukan kerja tim, permainan edukatif, dan turnamen akademik. *Team Game Tournamnet* atau yang disingkat TGT (Dewi dan Wilujeng, 2020) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dimana peserta didik membagi kedalam

kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai dengan 6 orang yang mempunyai kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda. Keberagaman ini penting karena dapat membantu siswa saling melengkapi dan belajar menghargai satu sama lain.

Menurut Nurhikmawati dkk. (2024) model *Teams Games Tournament* memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk belajar lebih aktif karena mereka termotivasi untuk berjaya dalam turnamen. Pada tahap permainan, siswa biasanya berlatih soal sambil berdiskusi dengan rekan satu tim, sehingga pemahaman mereka terhadap materi meningkat tanpa disadari. Hal ini membuat *Teams Games Tournament* sangat cocok untuk mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman konsep, bukan sekadar hafalan.

Menurut Ningsih dkk. (2025), model *Teams Games Tournament* membantu siswa memahami materi melalui proses diskusi, latihan soal, dan permainan yang menuntut pemahaman konsep. Aktivitas turnamen dalam *Teams Games Tournament* juga membuat siswa lebih serius mempelajari materi karena mereka ingin memberikan kontribusi bagi kelompoknya. Selain itu, *Teams Games Tournament* menciptakan lingkungan belajar yang kompetitif tetapi tetap sehat karena semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berperan dalam keberhasilan kelompok.

Penelitian yang dilakukan oleh Marlita (2023) menunjukkan bahwa penerapan *Teams Games Tournament* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS. Siswa yang belajar

menggunakan *Teams Games Tournament* menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi dan pemahaman konsep yang lebih baik dibandingkan siswa yang belajar dengan metode konvensional (Nisa dkk., 2024). Selain itu, penelitian oleh Ningsih dkk. (2025) juga menemukan bahwa *Teams Games Tournament* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, model *Teams Games Tournament* menjadi salah satu model yang relevan dan efektif diterapkan dalam pembelajaran IPAS, terutama ketika guru ingin menciptakan suasana belajar yang aktif, kompetitif, dan kolaboratif secara bersamaan.

Adapun langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat dilakukan melalui beberapa tahapan berikut (Sensualita dkk., 2020):

- a. Guru terlebih dahulu membentuk kelompok yang beranggotakan empat siswa dengan kemampuan beragam. Setelah itu, guru menyampaikan garis besar materi serta penjelasan tentang alur kegiatan yang akan dilakukan.
- b. Pada kondisi pembelajaran di kelas, guru perlu menyiapkan media turnamen yang mudah digunakan, baik oleh guru maupun siswa, sehingga proses permainan akademik dapat berjalan lancar.
- c. Tahap berikutnya adalah pelaksanaan turnamen. Setiap siswa menjawab soal-soal yang telah disediakan dalam batas waktu tertentu.

Siswa diperbolehkan menyelesaikan lebih dari satu soal. Setelah waktu habis atau dihentikan oleh guru.

- d. Pada sesi turnamen berikutnya, termasuk putaran kedua, ketiga, dan seterusnya, dilakukan bumping, yaitu pengubahan komposisi kelompok agar susunannya lebih dinamis.
- e. Setelah seluruh rangkaian selesai, guru menghitung skor kelompok dan skor individu. Selanjutnya, guru memberikan penghargaan kepada kelompok dan siswa yang menunjukkan pencapaian terbaik.

Menurut Suarjana dalam (Az-Zahra dkk., 2023) model pembelajaran *Teams Games Tournament* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan sebagai berikut.

a. Kelebihan Model *Teams Games Tournament*

- 1) Lebih dapat memaksimalkan waktu siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Model *Teams Games Tournament* membantu siswa memanfaatkan waktu belajar secara lebih melalui kerja kelompok dan permainan akademik yang terarah. Setiap tahap pembelajaran dirancang sistematis sehingga siswa tetap fokus pada tujuan pembelajaran meskipun waktu terbatas. Dengan pengelolaan kegiatan yang terstruktur, model *Teams Games Tournament* efektif dalam mengoptimalkan waktu pembelajaran sehingga mendukung pencapaian hasil belajar IPAS secara maksimal.

- 2) Membantu menumbuhkan sikap menerima perbedaan kemampuan dan karakter antar individu.

Pembagian kelompok secara heterogen dalam *Teams Games Tournament* melatih siswa untuk menerima perbedaan kemampuan dan karakter teman sekelompoknya. Interaksi yang terjadi mendorong sikap saling menghargai dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas. Hal tersebut menunjukkan model *Teams Games Tournament* efektif dalam menciptakan pembelajaran yang inklusif dan mendukung perkembangan sosial siswa sekolah dasar.

- 3) Materi dapat dikuasai siswa secara lebih mendalam meskipun waktu pembelajaran relatif terbatas.

Diskusi kelompok dan penguatan melalui permainan membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam. Pengulangan konsep melalui permainan membuat siswa lebih mudah mengingat dan memahami materi IPAS. Model *Teams Games Tournament* efektif dalam meningkatkan pemahaman materi meskipun alokasi waktu pembelajaran relatif terbatas.

- 4) Meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar.

Keterlibatan siswa dalam diskusi dan turnamen membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton. Kondisi ini mendorong siswa lebih aktif berpartisipasi selama proses pembelajaran. Peningkatan motivasi dan keaktifan belajar

menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna.

5) Mengembangkan kemampuan sosial dan karakter positif.

Interaksi antar siswa selama pembelajaran melatih kerja sama, toleransi, dan sikap sosial yang baik. Pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga karakter siswa. Hal tersebut menunjukan model *Teams Games Tournament* ini efektif dalam mengintegrasikan pencapaian akademik dengan penguatan karakter siswa sekolah dasar.

b. Kekurangan Model *Teams Games Tournament*

1) Membutuhkan manajemen waktu yang cukup lama.

Penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* melibatkan beberapa tahapan pembelajaran, seperti pembentukan kelompok, diskusi, permainan, dan turnamen, yang berpotensi menyita waktu.

Upaya untuk mengatasinya, guru perlu menyusun alokasi waktu secara rinci sejak tahap perencanaan, membatasi jumlah soal turnamen, serta memberikan instruksi yang jelas dan ringkas sebelum setiap kegiatan dimulai (Switri, 2025). Dengan pengelolaan waktu yang terencana dan terstruktur, kekurangan ini dapat diminimalisir sehingga efektivitas pembelajaran *Teams*

Games Tournament tetap terjaga dan proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan alokasi waktu yang telah ditentukan.

- 2) Berpotensi menimbulkan kegaduhan saat permainan berlangsung.

Kegiatan permainan dan turnamen dapat menciptakan suasana kelas yang ramai dan kurang terkendali akibat tingginya antusiasme siswa dalam bersaing satu sama lain.

Upaya mengatasinya guru perlu menetapkan aturan permainan dan aturan kelas yang tegas, memberikan batasan suara, serta menanamkan sikap sportivitas sebelum kegiatan dimulai (Mulyadi dan Maulana, 2025). Dengan pengelolaan kelas yang efektif dan aturan yang diterapkan secara konsisten, model *Teams Games Tournament* dapat tetap berjalan secara kondusif sehingga efektivitas pembelajaran tidak terganggu oleh kegaduhan yang tidak terkendali.

- 3) Dominasi siswa berkemampuan tinggi dalam diskusi kelompok.

Dalam diskusi kelompok, siswa yang memiliki kemampuan lebih tinggi cenderung lebih aktif dan mendominasi, sedangkan siswa lain menjadi pasif dan kurang berdistribusi.

Solusi yang dapat diterapkan adalah pembagian peran yang jelas dalam kelompok, seperti ketua, pencatat, pembaca soal, dan penyaji, sehingga setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab masing-masing (Hopipah dkk., 2026). Pembagian peran

yang seimbang dan terstruktur meningkatkan efektivitas pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan melibatkan seluruh siswa secara aktif dan berkontribusi dalam proses pembelajaran.

4) Risiko pemahaman materi yang kurang mendalam.

Pembelajaran berbasis permainan dalam model *Teams Games Tournament* berisiko membuat siswa hanya menghafal isi *flashcard* tanpa memahami makna materi secara menyeluruh.

Upaya dalam mengatasinya, guru harus memberikan penguatan konsep secara berkala di tengah pembelajaran, mengajukan pertanyaan reflektif yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, serta melakukan penegasan dan ringkasan materi di akhir setiap sesi pembelajaran (Jannah dkk., 2025). Penguatan konsep dan refleksi yang dilakukan secara konsisten menjadikan model *Teams Games Tournament* efektif dalam membangun pemahaman IPAS yang bermakna dan mendalam.

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, dapat disimpulkan bahwa model ini memiliki potensi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran IPAS di kelas IV karena mampu mendorong keaktifan, motivasi, dan kerja sama siswa melalui kegiatan diskusi kelompok dan permainan akademik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Kondisi

tersebut mendukung siswa dalam memahami materi dan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar IPAS.

Namun demikian, model *Teams Games Tournament* juga memiliki beberapa kelemahan, seperti kebutuhan akan manajemen waktu yang lama, potensi kegaduhan saat kegiatan turnamen, dominasi siswa berkemampuan tinggi dalam kelompok, serta risiko pemahaman materi yang kurang mendalam apabila pembelajaran terlalu berfokus pada permainan. Kelemahan tersebut dapat diminimalkan melalui perencanaan pembelajaran yang matang, pengelolaan kelas yang efektif, pembagian peran yang jelas dalam kelompok, pemberian penguatan dan refleksi materi secara konsisten, serta penggunaan media pendukung tambahan.

Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* dipandang relevan untuk diteliti lebih lanjut guna mengetahui sejauh mana efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV. Media *flashcard* berperan sebagai sarana pendukung yang membantu siswa memahami materi secara visual dan konkret. Penggunaan *flashcard* yang disertai penjelasan lisan dari guru serta didukung dengan LKS dan lembar kerja peserta didik (LKPD), sehingga diharapkan dapat mengoptimalkan kelebihan model *Teams Games Tournament* sekaligus meminimalisir kelemahan yang ada. Dengan demikian, penelitian ini dilakukan untuk memberikan bukti empiris mengenai efektivitas model *Teams Games*

Tournament berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV.

4. Media Pembelajaran *Flashcard*

Flashcard merupakan salah satu media pembelajaran visual yang dirancang dalam bentuk kartu berukuran kecil berisi gambar, simbol, atau teks singkat yang berfungsi untuk mempermudah pemahaman konsep dan memperkuat daya ingat peserta didik. Menurut Safitri dkk. (2025), *flashcard* efektif meningkatkan atensi dan retensi karena mengombinasikan elemen visual dan verbal yang memicu keterlibatan kognitif siswa.

Penelitian oleh Sabir (2025) menegaskan bahwa *flashcard* bukan hanya alat bantu visual, tetapi juga dapat menjadi media interaktif ketika digunakan dalam aktivitas berpasangan atau kelompok, seperti permainan kuis atau turnamen akademik. Melalui pendekatan tersebut, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif mengingat, menjawab, dan berdiskusi dengan teman sejawat.

Dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, *flashcard* sangat relevan karena mampu menampilkan representasi konkret dari konsep-konsep budaya, tradisi, dan fenomena sosial yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif *Piaget* bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan stimulus visual yang jelas untuk memahami konsep abstrak (Susanto dkk., 2024).

Secara teoritis, *flashcard* diintegrasikan dalam langkah-langkah Model *Teams Games Tournament* sebagai berikut:

a. Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Memperkenalkan materi menggunakan *flashcard* sebagai alat bantu untuk memvisualisasikan konsep, misalnya gambar tradisi lokal, pakaian adat, atau alat musik daerah. Dalam hal ini media *flashcard* dapat membantu mengaktifkan skemata awal siswa (Yusnaldi, 2022).

b. Pembentukan Kelompok

Pembentukan kelompok belajar secara heterogen yang terdiri atas siswa dengan kemampuan akademik yang berbeda-beda.

c. Belajar dalam Kelompok (*Teams*)

Siswa bekerja sama dengan kelompok untuk mendiskusikan jawaban lembar kerja peserta didik (LKPD). Proses ini mendukung teori *Vygotsky* tentang zona perkembangan proksimal, di mana interaksi sosial mempercepat perkembangan kognitif (Switri, 2025).

d. Turnamen Permainan (*Games Tournament*)

Flashcard digunakan sebagai alat permainan dalam sesi turnamen, di mana setiap siswa mewakili tim untuk menjawab pertanyaan atau mengenali gambar yang terdapat pada kartu. Pendekatan ini menciptakan suasana belajar kompetitif yang sehat dan menyenangkan (Rachmawan dkk., 2025).

e. Pemberian Penghargaan (*Team Recognition*)

Setelah turnamen, hasil permainan dicatat dan tim dengan skor tertinggi diberi apresiasi. *Flashcard* dapat menambah motivasi siswa dalam belajar, dan juga dapat mendukung ketercapaian hasil belajar siswa (Harpiani dkk., 2025).

Dengan demikian, *flashcard* berperan dalam setiap tahapan *Teams Games Tournament*, bukan sekadar media bantu, melainkan sebagai alat pembelajaran aktif yang membangun interaksi sosial, kompetisi akademik, serta penguatan memori jangka panjang siswa.

5. IPAS

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada Kurikulum Merdeka merupakan penggabungan dua disiplin ilmu, yaitu IPA dan IPS, yang dirancang agar siswa memahami fenomena alam dan sosial secara terpadu. Pembelajaran IPAS menekankan pengalaman belajar yang bersifat eksploratif, kontekstual, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Hal ini selaras dengan karakteristik peserta didik SD yang berada pada tahap operasional konkret (umur 7-11 tahun), di mana pemahaman mereka berkembang melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, dan pengamatan terhadap lingkungan sekitar (Susanto dkk., 2024).

Pembelajaran IPAS diharapkan dapat membentuk rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, dan sikap ilmiah siswa sejak dini melalui aktivitas penyelidikan, pengamatan, pemecahan masalah sederhana, serta kegiatan kolaboratif. Pembelajaran IPAS tidak hanya diarahkan pada penguasaan konsep, tetapi juga pada kemampuan menghubungkan

pengetahuan dengan kehidupan nyata (Agustina dkk., 2025). Pendekatan ini diperlukan agar siswa memahami bahwa ilmu pengetahuan tidak berdiri sendiri, tetapi selalu berkaitan dengan dinamika sosial dan budaya.

Penelitian oleh Sinaga dkk. (2025) menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran IPAS berbasis aktivitas efektif meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa. Siswa lebih mudah memahami konsep ketika kegiatan belajar dilakukan melalui eksperimen sederhana, diskusi kelompok, dan eksplorasi lingkungan sekolah. Dengan demikian, pembelajaran IPAS di sekolah dasar menuntut guru untuk tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kolaboratif, dan relevan dengan pengalaman siswa.

6. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan pencapaian siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur melalui tes, observasi, atau penilaian lainnya. Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor yang berkembang sebagai akibat dari pengalaman belajar (Mulia dkk., 2021). Pada pembelajaran IPAS, hasil belajar biasanya diukur melalui kemampuan siswa memahami konsep, menjelaskan fenomena, dan menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk strategi pembelajaran yang inovatif, keterlibatan siswa, lingkungan belajar, dan motivasi, serta kesiapan mental dan fisik siswa (Ritonga dkk., 2025). Oleh karena itu, guru perlu memastikan bahwa proses pembelajaran dirancang

untuk mendukung pengembangan ketiga ranah tersebut. Penelitian oleh Wardianti dan Rini (2023) menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat ketika pembelajaran menggunakan metode yang melibatkan siswa secara aktif, seperti diskusi kelompok, eksperimen, dan permainan edukatif.

Dalam Kurikulum Merdeka, hasil belajar diukur berdasarkan ketercapaian tujuan pembelajaran, bukan hanya nilai akhir. Penilaian dilakukan secara berkelanjutan melalui observasi, portofolio, dan asesmen formatif. Oleh karena itu, model pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar bermakna, seperti *Teams Games Tournament*, dianggap dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena memberikan kesempatan lebih luas bagi siswa untuk memahami materi melalui berbagai aktivitas.

7. Indikator Hasil Belajar

Menurut Benjamin S. Bloom yang dikutip oleh Nabillah dan Abadi (2019), hasil belajar diklasifikasikan ke dalam tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir peserta didik dalam menerima, mengolah, menyimpan, dan menggunakan informasi yang diperoleh selama proses pembelajaran. Ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai, minat, dan apresiasi peserta didik terhadap proses pembelajaran, sedangkan ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan peserta didik dalam melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pengalaman belajar.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Nurhasanah dan Sobandi (2016) menyatakan bahwa indikator hasil belajar meliputi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada ranah kognitif, indikator hasil belajar meliputi kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, dan menganalisis. Pada ranah afektif, indikator meliputi penerimaan, sikap menghargai, pendalaman, dan penghayatan. Adapun pada ranah psikomotorik, indikator meliputi keterampilan bergerak dan bertindak serta kemampuan mengekspresikan gagasan secara verbal maupun nonverbal.

Lebih lanjut, Muhibbin yang dikutip oleh Krisnayanti dan Wijaya (2022) menjelaskan bahwa ranah kognitif mencakup kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, dan menganalisis. Ranah afektif mencakup kemampuan menerima, menghargai, meyakini, serta mengimplementasikan nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari. Sementara itu, ranah psikomotorik mencakup kemampuan bertindak, bergerak, serta mengekspresikan gagasan secara verbal maupun nonverbal.

Berdasarkan penjelasan diatas, hasil belajar peserta didik meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang saling mendukung dalam proses pembelajaran. Namun, penelitian ini memfokuskan pengukuran hasil belajar pada ranah kognitif karena tujuan penelitian adalah mengetahui efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* terhadap kemampuan kognitif peserta didik. Selain itu, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes hasil belajar yang dirancang untuk mengukur pencapaian kemampuan kognitif

sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran pada materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Peneliti merujuk pada beberapa penelitian terdahulu yang relevan untuk memperkuat landasan penelitian dan mengidentifikasi persamaan serta perbedaan pendekatan yang digunakan. Selain itu, penelitian terdahulu digunakan untuk mengidentifikasi celah penelitian (*research gap*) yang menjadi dasar dilaksanakannya penelitian ini. Adapun penelitian yang dijadikan acuan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap keterampilan kerja sama siswa menunjukkan bahwa model tersebut dapat meningkatkan keterampilan kerja sama siswa kelas III SDN 005 Langgini (Sari dkk., 2022).

Persamaannya adalah kedua penelitian sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* di Sekolah Dasar. Perbedaannya, penelitian tersebut menggunakan metode PTK dan berfokus pada keterampilan kerja sama siswa, sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif untuk mengkaji efektivitas model *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV. Dengan demikian, penelitian tersebut belum mengkaji efektivitas model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar IPAS melalui pendekatan eksperimen pada siswa kelas IV.

2. Penelitian mengenai efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan kartu soal menunjukkan bahwa model tersebut lebih efektif meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional (Sya'adah dkk., 2023).

Persamaannya adalah kedua penelitian sama-sama mengkaji efektivitas model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar. Perbedaannya, penelitian tersebut dilakukan pada siswa SMP kelas VIII dengan media kartu soal, sedangkan penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SD menggunakan media *flashcard*. Artinya, penelitian tersebut belum mengkaji penggunaan media *flashcard* dalam model *Teams Games Tournament* pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV.

3. Penelitian mengenai efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan keaktifan belajar pada mata pelajaran IPAS menunjukkan bahwa model tersebut efektif meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas V SDN Ngadirejo 3 Kartasura (Fadillah dkk., 2024).

Persamaannya adalah kedua penelitian sama-sama mengkaji efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran IPAS. Perbedaannya, penelitian tersebut berfokus pada keaktifan belajar siswa kelas V, sedangkan penelitian ini berfokus pada hasil belajar IPAS siswa kelas IV. Hal tersebut menunjukkan bahwa penelitian terdahulu lebih menekankan aspek keaktifan belajar, sehingga kajian

mengenai efektivitas *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV masih perlu dikembangkan.

4. Penelitian mengenai efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament terhadap hasil belajar IPAS dan keterampilan kolaborasi menunjukkan bahwa model tersebut efektif meningkatkan hasil belajar IPAS dan keterampilan kolaborasi siswa kelas IV SD (Aszari dkk., 2024).

Persamaannya adalah kedua penelitian sama-sama mengkaji efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* di kelas IV Sekolah Dasar. Perbedaannya, penelitian tersebut meneliti hasil belajar IPAS dan keterampilan kolaborasi pada materi wujud zat dan perubahannya, sedangkan penelitian ini berfokus pada hasil belajar IPAS materi keragaman budaya dan kearifan lokal. Dengan demikian, meskipun penelitian terdahulu telah mengkaji hasil belajar IPAS siswa kelas IV, penelitian tersebut belum mengkaji materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal serta belum menggunakan media *flashcard* dalam penerapan model *Teams Games Tournament*.

5. Penelitian mengenai efektivitas model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan aplikasi Powtoon menunjukkan bahwa model tersebut efektif meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPAS (Sonia dan Arifin, 2023).

Persamaannya adalah kedua penelitian sama-sama mengkaji efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar IPAS di kelas IV Sekolah Dasar. Perbedaannya, penelitian tersebut

menggunakan aplikasi Powtoon, sedangkan penelitian ini menggunakan media *flashcard*. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media flashcard dalam model *Teams Games Tournament* sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPAS masih perlu dikaji.

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai penelitian terdahulu, tabel perbandingan beserta tautan jurnal disajikan pada Lampiran 8. Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* telah banyak diteliti dan terbukti memberikan dampak positif terhadap berbagai aspek pembelajaran, seperti keterampilan kerja sama, keaktifan, minat, serta hasil belajar siswa.

Namun, penelitian terdahulu menunjukkan adanya celah penelitian, yaitu belum ditemukannya kajian yang secara khusus mengombinasikan model TGT dengan media flashcard untuk menguji efektivitasnya terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV pada materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal. Penelitian terdahulu yang menggunakan media pendukung TGT juga menggunakan media yang berbeda, seperti kartu soal dan Powtoon, sedangkan penelitian yang mengkaji hasil belajar IPAS kelas IV menggunakan materi dan media yang berbeda.

Berdasarkan *research gap* tersebut, penelitian ini hadir untuk mengisi celah penelitian dengan menguji efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil

belajar IPAS siswa kelas IV pada materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal di SD Negeri Menganti 01.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki kebaruan pada beberapa aspek berikut:

1. Pelaksanaan penelitian model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada siswa kelas IV di SD Negeri Menganti 01.
2. Jenis penelitian kuantitatif metode *Quasi Experimental Design* dengan *Non-equivalent Control Group Design*.
3. Penerapan Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan berbantuan media *flashcard*.
4. Fokus kajian pada efektivitas model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar IPAS pada materi “Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal”.

C. Kerangka Pikir

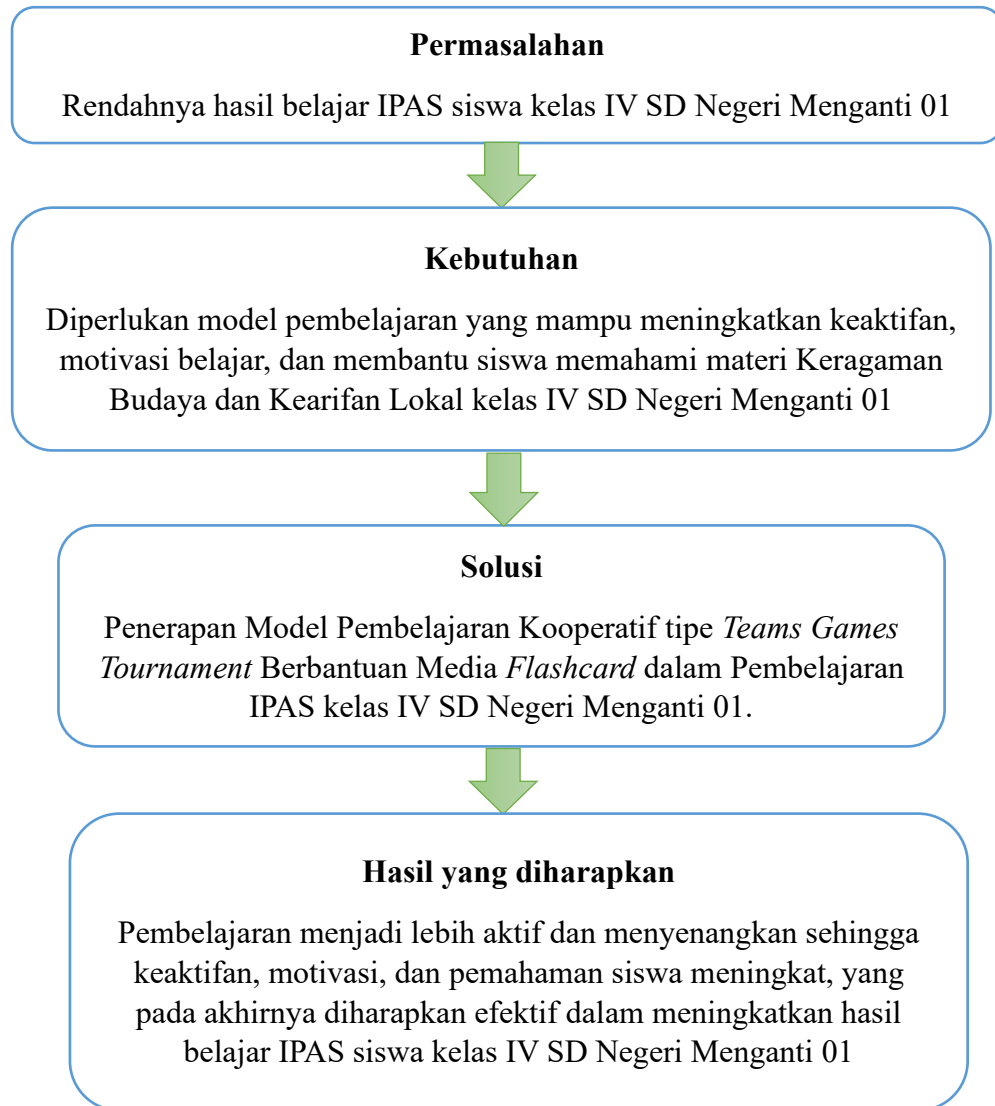
Pembelajaran IPAS di sekolah dasar menuntut guru untuk menciptakan proses belajar yang aktif, menyenangkan, dan mampu membuat siswa memahami konsep secara mendalam. Namun, pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri Menganti 01 masih didominasi metode ceramah sehingga siswa pasif, mudah bosan, dan kurang terlibat dalam proses belajar. Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar IPAS siswa, khususnya pada materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal.

Model pembelajaran kooperatif menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu tipe yang banyak direkomendasikan adalah *Teams Games Tournament*. Model ini menekankan

kerja sama siswa dalam kelompok, diskusi, serta permainan dan turnamen akademik yang mendorong keaktifan belajar. Penerapan model *Teams Games Tournament* dipadukan dengan media *flashcard* yang memiliki tampilan visual sederhana dan menarik sehingga membantu siswa memahami konsep IPAS dengan lebih mudah serta meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran.

Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard*, pembelajaran IPAS diharapkan menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Keterlibatan siswa dalam diskusi dan permainan mendorong meningkatnya motivasi belajar serta pemahaman konsep. Peningkatan kualitas proses pembelajaran tersebut berdampak pada meningkatnya hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Menganti 01.

Secara logis, hubungan antarvariabel dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Menganti 01. Permasalahan tersebut diduga disebabkan oleh proses pembelajaran yang

masih didominasi metode ceramah sehingga siswa kurang aktif, kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran, dan berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa, penelitian ini menerapkan model pembelajaran yang berbeda pada kedua kelas. Kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard*, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional dengan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*). Penerapan kedua model pembelajaran tersebut bertujuan untuk membandingkan hasil belajar siswa sehingga dapat diketahui efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Menganti 01.

Apabila hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, maka model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* dinyatakan lebih efektif daripada pembelajaran konvensional dengan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Menganti 01.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah disusun, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis Nol (H_0): Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Menganti 01.
2. Hipotesis Alternatif (H_a): Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Menganti 01.