

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Kurikulum Merdeka menghadirkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sebagai wujud penyatuan dua bidang keilmuan yang selama ini diajarkan terpisah, yakni IPA dan IPS. Penyatuan ini bukan tanpa alasan anak usia sekolah dasar cenderung memandang dunia di sekitarnya sebagai satu kesatuan yang utuh, bukan potongan-potongan disiplin ilmu yang berdiri sendiri. Melalui IPAS, peserta didik diarahkan untuk melihat keterkaitan antara fenomena alam dan kehidupan sosial, sekaligus dibekali kepekaan terhadap lingkungan dan sesama (Sari et al., 2024).

Melalui pembelajaran IPAS, peserta didik diharapkan mampu berpikir kritis, berkolaborasi, dan peka terhadap lingkungan sekitarnya, sehingga mata Pelajaran IPAS memiliki peran penting dalam membentuk generasi yang berkarakter, cerdas dan juga berwawasan yang luas. Namun dengan demikian, pelaksanaan pembelajaran IPAS itu sendiri yang ada di sekolah dasar, termasuk di madrasah ibtidaiyah, belum sepenuhnya berjalan secara optimal. Pembelajaran IPAS itu masih cenderung bersifat teoritis dan kurang mengaktifkan peserta didik. Guru lebih mengandalkan metode ceramah dan penugasan tanpa membuka ruang bagi siswa untuk menemukan sendiri konsep yang dipelajari. Akibatnya banyak peserta didik menjadi pasif, cepat bosan dan kesulitan dalam memahami materi secara langsung dan mendalam. Kondisi ini diperparah dengan minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar (Handayani, 2024).

Menurut (Alimuddin, 2023) Pelaksanaan pembelajaran IPAS di sekolah dasar dilakukan sesuai panduan dari pemerintah sebagai bagian dari implementasi Kurikulum Merdeka. IPAS menggabungkan unsur IPA dan IPS supaya peserta didik dapat memahami fenomena alam dan sosial secara terpadu dan kontekstual. Hal ini menjadi penting karena membantu siswa memahami bahwa fenomena alam dan peristiwa sosial tidak berdiri sendiri, tetapi saling berkaitan. Misalnya, kegiatan manusia dalam memanfaatkan sumber daya alam tidak hanya berdampak pada

lingkungan, tetapi pada kehidupan sosial masyarakat. Melalui pembelajaran IPAS, siswa dilatih untuk berpikir kritis, peduli terhadap lingkungan, serta memiliki empati sosial.

Berdasarkan Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi (IPAS) karena anak usia SD cenderung berpikir secara konkret dan holistik. Tujuan penyatuan ini adalah agar peserta didik mampu mengelola lingkungan alam dan sosial sebagai satu kesatuan yang utuh. Selain mengembangkan aspek pengetahuan, IPAS juga memiliki fungsi karakter dan moral. Pembelajaran yang terintegrasi antara alam dan sosial dapat menumbuhkan kesadaran akan tanggung jawab menjaga bumi serta menanamkan nilai gotong royong, empati, dan kemandirian. Dengan demikian, IPAS tidak hanya membentuk siswa yang cerdas secara intelektual, tetapi juga berkarakter sesuai nilai-nilai Pancasila (Husna et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada siswa kelas V di MI Mihadunal Ula, ditemukan bahwa pemahaman siswa mengenai materi IPAS, khususnya tentang Pahlawan Nasional, masih tergolong rendah. Dari total 29 siswa, hanya 7 siswa (24%) yang meraih nilai di atas Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP), sementara 22 siswa (76%) lainnya masih mendapatkan nilai di bawah KKTP. Situasi ini menggambarkan bahwa banyak siswa belum sepenuhnya menguasai konsep materi dan masih menemukan kesulitan dalam menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

Menurut (Nurhayati, 2023) rendahnya hasil belajar sering kali disebabkan oleh metode pengajaran yang belum melibatkan siswa secara aktif dan kurang merangsang keterlibatan dalam berpikir kritis. Selain itu, model pembelajaran yang digunakan guru cenderung masih bersifat konvensional dan *teacher-centered*, yaitu guru lebih banyak memberikan penjelasan sementara siswa hanya mendengarkan. Akibatnya, suasana kelas menjadi pasif, dan siswa kurang diberi kesempatan untuk mengeksplorasi konsep secara mandiri. Padahal, menurut Slavin dalam (Buhari, 2023) pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial, kolaborasi, dan adanya motivasi intrinsik dari siswa untuk belajar. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif, seperti model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*

(TGT) berbasis kartu edukasi, yang diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar sekaligus pemahaman konsep siswa pada Pelajaran IPAS materi Palawan Nasional.

Salah satu metode pembelajaran yang bisa diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif jenis *Team Games Tournament* (TGT). Pendekatan ini menekankan kolaborasi antar siswa dalam lingkungan belajar yang menyenangkan. Model ini juga menekankan pada Kerjasama kelompok dan kompetensi sehat melalui kegiatan permainan edukatif dirancang untuk membuat seluruh peserta didik berpartisipasi aktif tanpa memandang kemampuan akademik, karena setiap peserta didik memiliki peran penting dalam keberhasilan kelompoknya. Di dalamnya terdapat unsur permainan dan kompetisi yang sehat sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, rasa tanggung jawab, serta interaksi sosial antar siswa. Dengan adanya unsur *turnamen*, peserta didik terdorong untuk belajar aktif, saling membantu, dan berusaha memahami materi secara mendalam.

Menurut (Buhari, 2023) Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu model pembelajaran yang mudah diterapkan dan melibatkan seluruh peserta didik tanpa membedakan kemampuan, serta mengandung unsur permainan yang dapat menumbuhkan kerja sama, tanggung jawab, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar aktif. Model ini juga sejalan dengan prinsip *cooperative learning* yang berakar pada teori konstruktivisme, di mana pengetahuan dibangun melalui pengalaman dan interaksi sosial. Ketika siswa berdiskusi dan saling menjelaskan konsep, mereka sebenarnya sedang memperkuat pemahaman sendiri sekaligus membantu teman lain memahami pelajaran. Dalam proses ini, guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan, memotivasi, serta menjaga agar aktivitas kelompok berjalan efektif dan kondusif.

Model *Team Games Tournament* TGT memiliki ciri khas berupa langkah-langkah pembelajaran yang melibatkan *presentasi* materi, kerja tim dalam menyelesaikan lembar kegiatan siswa, turnamen akademik, dan pemberian penghargaan kelompok. Melalui tahapan ini, setiap siswa tidak hanya belajar secara individual, tetapi juga membantu teman satu tim agar bersama-sama memahami materi yang dipelajari. Dengan demikian, kegiatan belajar menjadi lebih hidup,

dinamis, dan menumbuhkan rasa kebersamaan. Keunggulan utama model TGT terletak pada kemampuannya menciptakan suasana belajar yang kompetitif sekaligus kolaboratif. Siswa diajak berkompetisi melalui *turnamen*, namun tetap menjunjung nilai kerja sama dan saling menghargai. Selain meningkatkan hasil belajar, model ini juga menumbuhkan keterampilan sosial seperti berkomunikasi, bekerja dalam kelompok, dan menghargai pendapat orang lain.

Agar penerapan model TGT ini lebih menarik, dipelukan dukungan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Untuk mendukung penerapan model TGT, digunakan media kartu edukasi sebagai alat bantu pembelajaran yang memudahkan siswa memahami materi secara visual dan interaktif. Pembelajaran akan lebih bermakna apabila guru mampu memanfaatkan media yang sesuai. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam penyampaian materi, tetapi juga dapat meningkatkan perhatian, motivasi serta mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari (Salahudin, 2024). Salah satu media yang tepat digunakan adalah kartu edukasi. Kartu edukasi ini memiliki keunggulan dalam menumbuhkan semangat belajar karena dapat digunakan dalam kegiatan permainan yang melibatkan interaksi langsung antar peserta didik satu dengan peserta didik yang lainnya. Menurut (Ashlin, 2025) penggunaan kartu edukasi dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik melalui pembelajaran berbasis aktivitas dan pengalaman. Dengan demikian kombinasi antara model pembelajaran tipe TGT dan media kartu edukasi diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan serta mendorong peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi pahlawan nasional.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian (Algifari, 2023) menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbasis Wordwall mampu meningkatkan minat dan kreativitas belajar siswa. Sementara itu, penelitian (Idris, 2024) membuktikan bahwa penerapan model TGT berbantuan media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun demikian, penelitian-penelitian tersebut belum secara khusus mengkaji

peningkatan pemahaman konsep IPAS berdasarkan indikator kognitif C2 (memahami). Selain itu, penggunaan media kartu edukasi sebagai media pembelajaran konkret dalam penerapan model TGT pada materi Pahlawan Nasional masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dengan memadukan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media kartu edukasi untuk meningkatkan pemahaman konsep IPAS siswa melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Dengan demikian kombinasi antara model pembelajaran tipe TGT dan media kartu edukasi diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan serta mendorong peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi pahlawan nasional, oleh sebab itu berdasarkan permasalahan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian Tindakan kelas dengan judul **“PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TGT BERBANTUAN KARTU EDUKASI UNTUK PEMAHAMAN IPAS PADA MATERI PAHLAWAN NASIONAL (Penelitian Tindakan Kelas pada Fase C di MI Mihadunal Ula)”**. Penelitian ini diharapkan menjadi Solusi meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata Pelajaran IPAS materi tentang pahlawan nasional melalui penerapan model pembelajaran *cooperative* tipe TGT (*Team Games Tournament*) yang kreatif dan juga menyenangkan.

B. Rumusan Masalah

Beberapa rumusan masalah yang akan dikaji dibuat berdasarkan latar belakang masalah yang ada, yaitu:

1. Bagaimana pemahaman peserta didik sebelum diterapkan model pembelajaran *cooperative* tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbasis kartu edukasi?
2. Bagaimana keterlaksanaan penerapan model *cooperative learning* tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbasis kartu edukasi pada materi pahlawan Nasional?
3. Bagaimana pemahaman peserta didik setelah diterapkannya model pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* berbasis kartu edukasi pada setiap siklusnya?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini ialah:

1. Mengetahui pemahaman peserta didik sebelum diterapkan model pembelajaran *cooperative* tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbasis kartu edukasi.
2. Untuk mengetahui keterlaksanaan penerapan model *cooperative learning* tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbasis kartu edukasi pada materi pahlawan Nasional.
3. Mengetahui bagaimana pemahaman peserta didik setelah diterapkannya model pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* berbasis kartu edukasi pada setiap siklusnya.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan manfaat teoritis dan praktis untuk pengembangan pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada materi mata pelajaran IPAS.

1. Manfaat Teoritis

Temuan ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam penelitian mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif, khususnya tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang menggunakan kartu edukasi. Penelitian ini juga dapat menjadi tambahan bukti empiris bahwa model tersebut mampu meningkatkan keaktifan juga pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, khususnya pada tema Pahlawan Nasional. Dengan demikian, Temuan dari penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi para pendidik dan peneliti lainnya dalam menciptakan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat untuk siswa

Melalui penerapan model pembelajaran TGT yang menggunakan kartu edukasi, diharapkan siswa dapat berpartisipasi lebih aktif, menunjukkan semangat, dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Proses

pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan edukatif diharapkan dapat meningkatkan kepercayaan diri, kemampuan berkolaborasi, dan semangat sportivitas dalam bersaing secara sehat.

b. Manfaat untuk guru

Penelitian ini diharapkan menjadi contoh nyata penerapan model pembelajaran yang inovatif dan mudah diterapkan di kelas. Guru dapat menggunakan temuan ini sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS melalui kegiatan yang lebih interaktif serta berpusat kepada siswa. Selain itu, penelitian ini dapat menambah wawasan guru dalam merancang serta memanfaatkan media sederhana seperti kartu edukasi agar pembelajaran lebih menarik dan kontekstual.

c. Manfaat untuk sekolah

Hasil penelitian ini dapat membantu sekolah dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Sekolah dapat mencontohkan praktik terbaik dalam menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka.

d. Manfaat untuk Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk penelitian lanjutan di berbagai mata pelajaran atau jenjang pendidikan. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber rujukan bagi peneliti berikutnya yang ingin menyelidiki penerapan model pembelajaran TGT atau pengembangan media pembelajaran berbasis permainan lainnya.

E. Kerangka Berpikir

Pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial menuntut keterlibatan aktif siswa dalam memahami hubungan antara kejadian alam dan sosial secara kontekstual. Namun pada praktiknya pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih cenderung bersifat teoritis dan juga perpusat pada guru, membuat siswa kurang antusias dalam pelajaran dan kesulitan memahami konsep secara mendalam. Kondisi ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang dapat mengaktifkan

peserta didik, meningkatkan kerja sama dan juga menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini adalah salah satu opsi yang paling tepat untuk menyelesaikan masalah tersebut. Model tersebut menekankan kolaborasi antar peserta didik didorong untuk berprestasi bersama dalam kelompok kecil dengan kegiatan permainan dan kompetensi akademik yang sehat melalui turnamen, kerjasama tim, dan diskusi. Aktivitas kompetitif dalam model ini juga membangun rasa tanggung jawab dan sportivitas serta memperkuat keterampilan sosial peserta didik. Model TGT menekankan kolaborasi dalam kelompok kecil dan persaingan yang sehat melalui permainan edukatif (Buhari, 2023).

Agar proses pembelajaran lebih menarik dan bermakna model pembelajaran ini dapat dipadukan dengan media kartu edukasi. Media ini dirancang untuk berisi materi atau soal-soal yang relevan dengan tema pembelajaran, dalam materi pahlawan nasional. Kartu edukasi ini memfasilitasi interaksi langsung antar peserta didik melalui kegiatan permainan edukatif yang menstimulasi daya ingat, keaktifan, serta keterlibatan emosional dalam belajar dengan mengombinasikan model TGT dan kartu edukasi, peserta didik tidak hanya perkembangan kognitif tetapi juga proses sosial yang mendukung gagasan IPAS.

Menurut (Ardiansa, 2023) media pembelajaran seperti kartu edukasi dapat meningkatkan motivasi, memperjelas konsep abstrak, serta mengaktifkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar. Kombinasi model TGT dengan kartu edukasi memungkinkan siswa belajar sambil bermain, berdiskusi, dan berkompetisi secara sehat dalam memahami materi IPAS, khususnya tema Pahlawan Nasional. Secara konseptual, penerapannya diharapkan dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi IPAS, khususnya tema Pahlawan Nasional. Proses belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan akan meningkatkan motivasi serta konsentrasi siswa. Pada akhirnya, hal ini akan berdampak positif terhadap peningkatan pemahaman IPAS pada materi Pahlawan Nasional.

Menurut (Rahmawati, 2023), Kemampuan siswa untuk memahami konsep dan mengaitkannya dengan situasi dunia nyata sehingga pengetahuan yang dipelajari

dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dikenal sebagai pemahaman konsep. Menurut (Indriayu, 2024) pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran tidak hanya diukur dari kemampuan mengingat data, tetapi juga dari kemampuan mengaitkan ide-ide dengan situasi dunia nyata. Menurut (Suhaemi 2020) pemahaman konsep dapat berkembang melalui kegiatan pembelajaran yang melibatkan eksplorasi, diskusi, dan refleksi, sehingga siswa dapat membangun sendiri makna dari pengalaman belajar mereka. Melalui pembelajaran berbasis TGT dan kartu edukasi, siswa diharapkan mampu memahami isi materi secara lebih mendalam, menghubungkan konsep dengan kehidupan sehari-hari, dan menunjukkan peningkatan hasil belajar IPAS materi Pahlawan Nasional pada setiap siklus tindakan.

Berdasarkan hasil observasi awal, diperoleh informasi bahwa pembelajaran IPAS di kelas masih didominasi oleh metode ceramah, siswa cenderung pasif dan tidak memahami konsep materi Pahlawan Nasional. Untuk mengatasi masalah ini, guru menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis kartu edukasi. Melalui kegiatan belajar berkelompok dan kompetisi yang menyenangkan, model ini dimaksudkan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa.

Model pembelajaran TGT terdiri dari lima tahap, menurut (Slavin 2014) diantaranya penyajian kelas (*class presentation*), kerja kelompok (*teams*), permainan (*games*), turnamen (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Setiap tahapan penelitian ini dipadukan dengan penggunaan media kartu edukasi dapat membantu siswa dalam memahami materi secara lebih jelas dan menarik.

1. Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Pada tahap ini, Secara klasikal, guru menyampaikan materi pembelajaran kepada semua siswa. Penyajian materi dilakukan secara menarik dengan melibatkan media kartu edukasi yang berisi informasi mengenai pahlawan nasional. Melalui kartu tersebut, siswa dapat mengenal nama, asal, peran, serta nilai-nilai perjuangan pahlawan. Penggunaan kartu edukasi dalam tahap ini bertujuan untuk membantu

memahami materi secara lebih jelas serta meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa.

2. Kerja Kelompok (*Teams*)

Setelah penyajian materi, dibagi ke beberapa kelompok yang bersifat heterogen. Siswa dalam setiap kelompok memiliki tingkat kemampuan yang berbeda, sehingga mereka dapat saling membantu memahami materi. Dalam tahap ini, siswa menggunakan kartu edukasi sebagai bahan diskusi. Mereka saling bertukar informasi, membahas isi kartu, serta memperdalam pemahaman mengenai materi pahlawan nasional.

3. Permainan (*Games*)

Tahap permainan dilakukan dengan memanfaatkan kartu edukasi sebagai media utama. Siswa diberi pertanyaan yang berkaitan dengan isi kartu, lalu menjawab secara bergantian dalam kelompoknya. Permainan ini dirancang untuk melihat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Suasana permainan yang menyenangkan diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

4. Turnamen (*Tournament*)

Tahap ini, siswa mewakili kelompoknya untuk mengikuti turnamen. Setiap peserta didik akan bertanding dengan kelompok lain yang mempunyai tingkat kemampuan yang sama. Pertanyaan dalam turnamen disusun berdasarkan materi yang terdapat pada kartu edukasi, sehingga siswa dituntut untuk memahami isi kartu dengan baik. Skor yang diperoleh akan diakumulasikan sebagai nilai kelompok.

5. Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Tahap terakhir adalah pemberian penghargaan kelompok yang memperoleh skor tertinggi. Guru memberikan apresiasi sebagai bentuk motivasi agar siswa lebih semangat dalam belajar. Penghargaan tidak hanya diberikan kepada kelompok terbaik, tetapi juga sebagai bentuk penguatan atas usaha dan kerja sama yang telah dilakukan seluruh peserta didik.

Menurut Slavin model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT), yang melibatkan membagi siswa ke dalam tim kecil yang berbeda untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Menurut (Rusyanto, 2021) TGT ialah model

pembelajaran yang menugaskan kelompok untuk bekerja sama memahami materi, mengerjakan latihan sebelum berkompetisi melalui kegiatan turnamen. Model pembelajaran TGT sangat sesuai digunakan pada materi atau soal yang bersifat *konvergen*, yaitu memiliki satu jawaban yang benar. Tujuan utamanya adalah memotivasi siswa agar saling membantu menguasai kompetensi yang dipelajari. Hal ini melibatkan seluruh siswa tidak membedakan status akademik, mendorong sebagai tutor sebaya, serta mengandung permainan dan penguatan (*reinforcement*). Dengan demikian, pembelajaran berlangsung lebih *rileks*, menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, serta meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam belajar (Prastini, 2020). Model TGT mengajak siswa belajar secara aktif melalui kegiatan akademik yang dikemas dalam bentuk kompetisi antar kelompok. Penerapannya diyakini dapat menumbuhkan motivasi belajar, meningkatkan interaksi sosial, dan membantu memahami konsep dengan menyenangkan dan bermakna. Melalui kombinasi aktivitas kelompok dan permainan edukatif, siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga belajar menghargai kerja sama, sportivitas, serta tanggung jawab bersama.

Langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah:

1. Tujuan pembelajaran disampaikan guru serta memotivasi siswa terkait materi yang akan dipelajari.
2. Menjelaskan konsep-konsep materi pembelajaran.
3. Membagi siswa ke dalam kelompok secara heterogen.
4. Setiap kelompok diberikan lembar kerja siswa (LKPD).
5. Siswa mendiskusikan materi yang terdapat dalam LKPD bersama kelompoknya.
6. Guru membimbing jalannya diskusi dan memberikan penguatan.
7. Guru menyiapkan game atau turnamen.
8. Siswa mengikuti game atau turnamen sesuai aturan yang telah ditentukan dan mencatat skor.
9. Kembali ke kelompok dengan membawa hasil skor turnamen.
10. Guru melakukan validasi, pembahasan soal, dan penguatan materi.

11. Skor direkap dalam kelompok dan guru memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik.
12. Guru melaksanakan evaluasi individu melalui tes.

Penerapan model TGT (*Teams Games Tournament*) ini dilakukan melalui tiga siklus tindakan.

1. Siklus I difokuskan pada pengenalan model pembelajaran TGT serta pemahaman awal peserta didik tentang nama dan asal pahlawan nasional dengan bimbingan intensif dari guru.
2. Siklus II dilakukan setelah perbaikan dari siklus I dengan mengoptimalkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran kelompok serta meningkatkan pemahaman tentang peran dan jasa pahlawan nasional.
3. Siklus III menekankan pada kemandirian peserta didik dan peningkatan kualitas pemahaman melalui kegiatan kompetisi yang lebih aktif, serta kemampuan dalam mengidentifikasi nilai-nilai keteladanan dan penerapannya dalam kehidupan.

Diharapkan melalui penerapan model TGT berbasis kartu edukasi yang dilakukan secara bertahap selama tiga siklus, kemampuan siswa dalam memahami konsep IPAS, khususnya pada materi Pahlawan Nasional, dapat meningkat secara signifikan dan dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa melalui kegiatan belajar berkelompok serta kompetisi yang menyenangkan. Pemahaman konsep dalam pembelajaran IPAS pada penelitian ini mengacu pada Taksonomi Bloom yang direvisi Anderson & Krathwohl mencakup kemampuan kognitif C2 (memahami). Aspek ini digunakan sebagai indikator untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi Pahlawan Nasional (Anderson & Krathwohl, 2001).

C2 (Memahami / Understanding) merupakan kemampuan siswa dalam menjelaskan makna dan isi materi yang dipelajari dengan kata-kata sendiri. Dalam konteks IPAS, siswa diharapkan mampu menjelaskan peran dan jasa pahlawan serta mengidentifikasi nilai-nilai perjuangan yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian, peningkatan pemahaman konsep IPAS pada materi Pahlawan Nasional

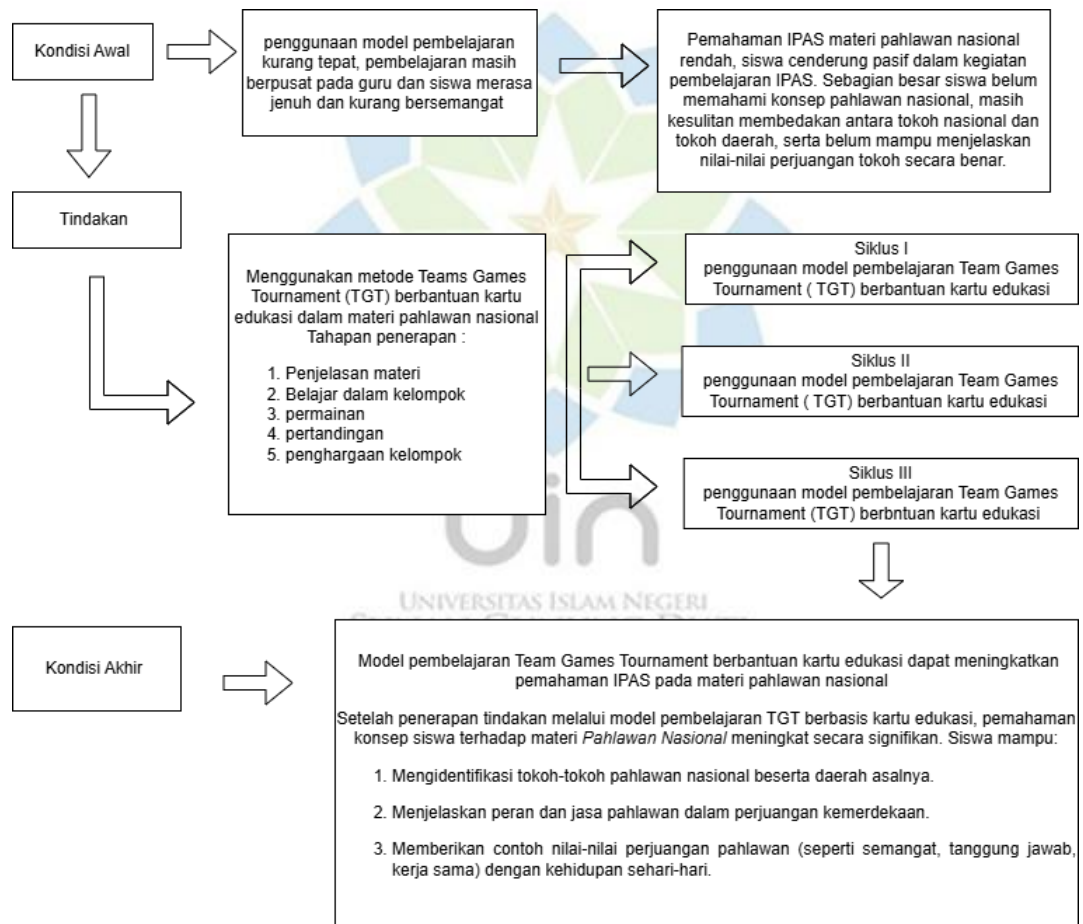
tidak hanya diukur dari kemampuan siswa mengingat fakta, tetapi juga dari kemampuan mereka memahami makna dari perjuangan pahlawan tersebut.

Selain itu, Menurut (Nurhikmawati 2024) pemahaman konsep merupakan aspek penting proses pembelajaran, khususnya pada jenjang SD/MI. Siswa tidak hanya dituntut untuk mengingat informasi, tetapi juga memahami makna dari materi yang dipelajari sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dalam pembelajaran IPAS, pemahaman terhadap materi Pahlawan Nasional menjadi penting karena berkaitan dengan pengetahuan serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Dengan berfokus pada kemampuan kognitif C2 (memahami), siswa diharapkan mampu menjelaskan makna materi dengan bahasa sendiri serta menginterpretasikan informasi yang diperoleh Krathwohl, (2001). Selain itu, karakteristik siswa yang berada pada tahap operasional konkret menunjukkan bahwa mereka lebih mudah memahami materi melalui contoh nyata dan pengalaman langsung. Pembelajaran yang dirancang secara aktif dan kontekstual sangat diperlukan untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Berdasarkan pendapat (Salahudin, 2024) media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep yang dipelajari, meningkatkan perhatian dan menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan bermakna. Oleh karena itu, dalam penelitian ini menggunakan media kartu edukasi yang dipadukan dengan model TGT (*Teams Games Tournament*) sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi pahlawan Nasional.

Dengan demikian, kerangka berpikir penelitian ini berangkat dari permasalahan rendahnya pemahaman siswa terhadap IPAS pada materi pahlawan nasional, kemudian diberikan tindakan berupa penerapan model TGT (*Teams Games Tournament*) berbasis kartu edukasi sebagai solusi yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada setiap siklus tindakan. Melalui kegiatan diskusi kelompok, permainan, turnamen dan menggunakan kartu edukasi sebagai media pembelajaran, peserta didik diharapkan lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga pemahaman peserta didik terhadap materi pahlawan Nasional dapat meningkat. Peningkatan pemahaman yang dimaksud dalam penelitian ini adalah

kemampuan siswa untuk memahami, menjelaskan, dan menerapkan konsep tentang pahlawan nasional secara bermakna. Perubahan ini ditunjukkan melalui peningkatan hasil tes pemahaman, aktivitas siswa, serta keterlibatan dalam proses pembelajaran kelompok. Berdasarkan uraian di atas, penerapan model pembelajaran TGT berbasis kartu edukasi diyakini dapat memperbaiki proses pembelajaran IPAS dan meningkatkan pemahaman konsep siswa tentang materi Pahlawan Nasional, karena siswa terlibat aktif dalam kegiatan kolaboratif dan kompetitif yang menyenangkan.



Gambar 1. 1 Kerangka berpikir

F. Hipotesis Tindakan

Dugaan sementara yang akan diuji kebenarannya melalui penelitian. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, hipotesis dalam penelitian ini ialah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis kartu edukasi diduga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi Pahlawan Nasional di kelas V MI Mihadunal Ula.

G. Penelitian terdahulu

Penelitian terdahulu digunakan sebagai landasan untuk memperkuat posisi penelitian yang akan dilakukan. Melalui kajian terhadap penelitian-penelitian sebelumnya, peneliti dapat mengetahui perkembangan kajian yang relevan, menemukan persamaan dan perbedaan fokus penelitian, serta mengidentifikasi celah penelitian (*research gap*) yang belum banyak dikaji. Selain itu, penelitian terdahulu juga berfungsi sebagai pembanding untuk menegaskan kebaruan (*novelty*) penelitian yang dilakukan. Berdasarkan penelusuran terhadap berbagai sumber ilmiah, terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian tersebut disajikan sebagai berikut.

1. Penelitian (Algifari, 2025) mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, berjudul "Penerapan Metode (TGT) Berbasis Website *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat dan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an dan Hadits di MTs Nurul Falah Kota Cimahi". Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Experimental Non-Equivalent Control Group Pretest-Posttest Design* dengan analisis data menggunakan *Independent 2-Sampl*. Minat belajar meningkat rata-rata dari 66,87 menjadi 90,87, dan kreativitas meningkat dari 98,18 menjadi 130,02. Penelitian ini dan penelitian yang dilakukan penulis sama-sama menggunakan model TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Mereka berbeda karena media dan konteks yang digunakan. Penelitian ini berfokus pada penggunaan kartu edukasi dalam

pembelajaran IPAS di sekolah dasar untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. Penelitian sebelumnya menggunakan media digital berbasis *Wordwall* untuk mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadits di MTs.

2. Penelitian yang dilakukan oleh (Fauziah, 2023), mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Pendidikan Agama Islam (Penelitian pada Siswa Kelas V SD Tulus Kartika)." Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain kelo(Fauziah, 2023)mpok kontrol yang tidak sebanding. Studi ini berfokus pada bagaimana penerapan model pembelajaran TGT berdampak pada keinginan dan hasil belajar kognitif siswa dalam Pendidikan Agama Islam (PAI). Hasil penelitian menunjukkan bahwa menerapkan model TGT membuat belajar menjadi menyenangkan, aktif, dan kompetitif. Hasil belajar kognitif meningkat dengan skor rata-rata 81,43 di kelas eksperimen dan 69,20 di kelas kontrol; di kelas kontrol, motivasi belajar rata-rata 3,96, yang merupakan kategori tinggi. Hasilnya menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan penulis karena keduanya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Mata pelajaran dan media pembelajaran yang digunakan berbeda. Jika penelitian sebelumnya menggunakan TGT dalam PAI, penelitian ini menggunakan media kartu edukasi dalam IPAS. dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi Pahlawan Nasional melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).
3. Penelitian ini berjudul “Penerapan Model Pembelajaran (TGT) Berbantuan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik (Penelitian Tindakan Kelas VB MI Matla'ul Atfal)” dilakukan oleh (Idris, 2024) seorang mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dan melibatkan 25 siswa di VB MI Matla'ul Atfal. Fokus penelitian ini adalah penerapan model

pembelajaran TGT berbantuan media teka-teki untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik. Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan penulis karena keduanya menerapkan model pembelajaran yang sama. Hasilnya menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa dari 64,5% menjadi 80% dengan kategori "Sangat Aktif", dan meningkatkan hasil belajar siswa dari nilai rata-rata 71 pada siklus I menjadi 73 pada siklus II. Tingkat ketuntasan klasikal siswa juga meningkat dari 8% pada pra-siklus menjadi 84% pada akhir siklus. Media dan materi pembelajaran yang digunakan berbeda. Penelitian ini menggunakan kartu edukasi pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi Pahlawan Nasional. Ini berbeda dengan penelitian sebelumnya yang menggunakan puzzle untuk mengajar tematik umum.

4. Penelitian yang diterbitkan dalam jurnal *Global Education Trends*, Vol. 2, No. 1, oleh Zalza Luthfiatun Nisa, Lutfi Ardiansyah, dan Isna Rahmawati dari Universitas Widya Dharma berjudul "Pengembangan Model Pembelajaran (TGT) dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV di SDN 1 Beluk" (Juni 2024). 13 siswa di kelas IV SDN 1 Beluk yang terlibat dalam penelitian ini adalah subjek dari studi kasus kualitatif. Fokus penelitian adalah menciptakan dan memeriksa seberapa efektif model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep dan keinginan mereka untuk belajar pada mata pelajaran IPAS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT meningkatkan pemahaman konsep siswa secara signifikan dari rata-rata skor 60% menjadi 80% dan meningkatkan partisipasi dan keinginan siswa untuk belajar. Guru merasa lebih mudah mengelola kelas, dan siswa menjadi lebih aktif, berkolaborasi, dan antusias. Studi ini sangat relevan dengan penelitian penulis karena keduanya membahas penerapan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Namun, tujuan dan media pembelajaran yang digunakan berbeda. Penelitian ini menggabungkan model TGT dengan media kartu edukasi untuk meningkatkan pemahaman konsep IPAS tentang materi Pahlawan Nasional. (Rahmawati, 2024)

5. Penelitian berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Media *Card Sort* terhadap Keaktifan Belajar IPAS Siswa Kelas IV MIS Darul Ulum Palangka Raya” diterbitkan dalam Jurnal Media Informatika Budidarma (JUMIN) Vol. 9, No. 3 (Maret 2025). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana model pembelajaran Turnamen Tim (TGT) yang dikombinasikan dengan media *Sort Card* berdampak pada peningkatan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Studi ini melibatkan 20 siswa dari kelas IV MIS Darul Ulum Palangka Raya. Pendekatan kuantitatif digunakan, dan desain pretest-posttest satu kelompok digunakan. Setelah observasi dan tes hasil belajar dilakukan, data dianalisis dengan uji statistik menggunakan program SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah penerapan model TGT dengan bantuan media *Sort Card*, skor keaktifan siswa meningkat dari 63,56 (kategori cukup aktif) menjadi 80,86 (kategori sangat aktif). Hasil uji hipotesis juga menunjukkan bahwa nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa ada perbedaan signifikan antara tingkat keaktifan siswa sebelum dan sesudah penerapan model. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam pengajaran IPAS di sekolah dasar, penelitian ini sangat relevan dengan penelitian yang dilakukan penulis. Perbedaannya terletak pada media pembelajaran dan variabel yang dikaji. Jika penelitian terdahulu menggunakan media *Card Sort* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa, penelitian ini menggunakan media kartu edukasi untuk meningkatkan pemahaman konsep IPAS pada materi Pahlawan Nasional melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). (Wahdana et al., 2025).