

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES*
TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA MINIATUR
TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS**
(Penelitian Pada Siswa IV di SD Negeri Rejowinangun Utara 6 Kota Magelang)

SKRIPSI



Disusun Oleh :
Nurwidya Restiyono
20.0305.0055

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2025**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah hal yang penting guna meningkatkan kualitas mutu serta sumberdaya manusia itu sendiri, melalui pendidikan maka individu dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. Menurut Ardiansyah dan Nana (2020) pendidikan merupakan hal penting dalam pengembangan sumber daya manusia. Melalui pendidikan, akan terbentuk generasi penerus bangsa yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan karakter diri yang mengarah pada pribadi yang lebih baik (Hanifah, dkk, 2020). Adnyani, dkk (2020) mengartikan pendidikan sebagai kegiatan seseorang dalam memimpin dan membimbing anak menuju ke perkembangan secara optimal agar dapat berdiri sendiri dan bertanggung jawab. Dalam pendidikan metode atau gaya belajar juga sangat menentukan hasil belajar serta prestasi siswa itu sendiri. Guru sebagai tenaga pengajar harus memiliki kemampuan dan ketrampilan dalam menerapkan model belajar suasana serta keefektifan dalam proses pembelajaran agar tercapainya tujuan pendidikan sesuai dengan yang di harapkan oleh pemerintah, dalam sekolah dasar anak-anak cenderung aktif dan antusias apabila dalam pembelajaran itu terdapat permainan dan berkelompok dalam mengerjakan tugas serta memahami materi

Di Indonesia pendidikan dapat ditempuh secara formal maupun non formal. Banyak pendapat beranggapan bahwa pendidikan formal dinilai

hanya menjadi formalitas saja untuk membentuk sumber daya manusia di Indonesia. Pendidikan yang formal itu adalah sekolahan, yaitu dari yang SD sampai dengan perguruan tinggi disebut dengan pendidikan formal. Salah satu mata pelajaran yang penting dan dapat digunakan dalam segala aspek kehidupan adalah mata pelajaran IPA. Menurut Dessty, dkk (2017:2) IPA adalah tubuh dari ilmu pengetahuan yang terdiri dari fakta, teori, konsep, dan hukum yang dapat ditemukan melalui proses ilmiah. Lain halnya menurut Baharuddin, dkk (2017) Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA adalah mata pelajaran yang memberikan akses untuk siswa dapat berkembang menjadi manusia berkualitas yang mampu proaktif dalam menjawab tantangan zaman. IPA merupakan salah satu muatan pelajaran yang berhubungan langsung dengan lingkungan siswa (Utami dan Renda, 2019). Mata pelajaran IPA sendiri merupakan ilmu yang mendasari perkembangan teknologi modern, sehingga IPA mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Penguasaan IPA yang kuat sejak dini. Mata pelajaran IPA hendaknya dipelajari secara sistematis dan teratur serta harus disajikan dengan struktur yang jelas dan harus disesuaikan dengan perkembangan intelektual peserta didik serta kemampuan prasyarat yang telah dimilikinya. Ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Mayuni, dkk (2019) bahwa IPA menekankan pada pemberian pengalaman untuk pengembangan kemampuan siswa agar mampu menjelajahi lingkungan alam secara ilmiah. Dengan demikian

pembelajaran IPA akan terlaksana secara efektif dan efisien.

Saat ini pendidikan di Indonesia menerapkan sebuah kurikulum yang membebaskan pendidik untuk mengemas proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Salah satu perbedaan yang ada didalam kurikulum 2013 dengan kurikulum merdeka adalah pengabungan antara muatan pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS. Pada kurikulum merdeka kedua mata pelajaran diajarkan secara bersamaan (holistik) dalam tema pembelajaran tertentu. Penilaiannya saja yang dilakukan secara terpisah. Perubahan tersebut mengindikasikan bahwa IPA dan IPS sebenarnya dapat diajarkan secara bersamaan. Terlebih objek kajian kedua mata pelajaran sama-sama tentang lingkungan sekitar. Menurut (Budiwati, 2023) IPA berfokus pada objek kajian ilmiah fenomena alamnya, sedangkan IPS berfokus pada konteks sosial (berkaitan dengan kemasyarakatan). Pada kurikulum merdeka, IPA dan IPS dileburkan menjadi satu mata pelajaran yaitu IPAS.

Berdasarkan wawancara dan observasi dengan guru kelas IV di SD Negeri Rejowinangun 6 Magelang, menyatakan bahwa dari hasil ulangan IPAS siswa rendah dibuktikan dari masih banyak siswa yang menjawab salah pada beberapa soal tersebut, dari 26 siswa dengan nilai rata-rata 68,07 dengan KKTP sebesar 75 hanya 6 (31,04%) siswa yang mampu mendapat nilai diatas KKTP khususnya pada mata pelajaran IPAS di semester awal tahun pelajaran 2024 lalu diperoleh data: 1) Diketahui bahwa 68,96% siswa belum mampu mencapai KKM. 2) Banyak siswa belum mampu

menyelesaikan soal IPAS khususnya jika penyajian soal dikemas dalam bentuk cerita dan dikaitkan pada permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. 3) Sebagian besar siswa tidak mengetahui langkah-langkah memecahkan soal IPAS. 4) Siswa masih kesulitan dalam mengamati permasalahan suatu pembelajaran. 5) Siswa belum bisa mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran dengan jelas. 6) Siswa masih kesulitan dalam menginterpretasikan sebuah permasalahan dalam pembelajaran. Dari berbagai permasalahan tersebut menjadi faktor utama siswa yang memiliki hasil belajar yang rendah.

Salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar peserta didik dalam pelajaran IPA salah satunya materi gaya adalah model pembelajaran yang digunakan oleh guru mata pelajaran IPA. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPA di atas bahwa guru tersebut masih menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu model pembelajaran yang masih terpusat pada guru sedangkan peserta didik masih pasif. Nasution menyatakan bahwa pembelajaran konvensional merupakan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada guru yang menyebabkan peserta didik kurang dilibatkan dalam menemukan konsep-konsep yang seharusnya dikuasai. Dengan demikian, model pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran konvensional masih kurang efektif dalam pembelajaran IPA, oleh karena itu prestasi yang diperoleh oleh peserta didik masih jauh dari yang diharapkan.

Guru dalam hal ini sesungguhnya telah berusaha menciptakan pembelajaran agar siswa lebih aktif, diantaranya: mengerjakan Lembar Kerja Siswa (*LKS*), menggunakan media yang ada di sekolah, dan menggunakan metode tanya jawab. Namun hasilnya belum dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara maksimal. Kondisi seperti ini apabila tidak diberikan alternatif pemecahan masalah, maka guru tetap sebagai sumber informasi satu-satunya di kelas dan tidak ada pertukaran informasi, dampaknya pembelajaran IPA jadi membosankan sehingga berpengaruh pada penguasaan konsep dan hasil belajar IPA siswa yang rendah.

Salah satu metode model pembelajaran yang efektif Model TGT adalah metode pembelajaran kooperatif yang melibatkan pembentukan tim dalam kelas. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang menyenangkan karena siswa belajar dalam kelompok dan melakukan *games* dan *tournament* yang membuat siswa bersemangat dalam belajar dan mempermudah siswa memahami materi pembelajaran (Suaeb, ddk, 2018) Ini mendorong kerja sama, partisipasi aktif, dan pembelajaran antar teman sebaya. Sejalan dengan hal itu Menurut (Karim, 2017) model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merujuk pada pembelajaran yang menekankan pada kerjasama tim dan menambah dimensi kesenangan dan penggunaan games dan tournament. Dalam model ini, siswa bekerja dalam tim kecil untuk mempelajari dan

memahami materi pelajaran dengan cara yang terstruktur dan menyenangkan. Langkah- langkah umum dalam model TGT meliputi pembentukan tim, penyampaian materi pelajaran, kegiatan tim untuk mempelajari materi, turnamen tim yang menguji pemahaman siswa, dan umpan balik dari guru. Model TGT menggabungkan elemen permainan dan kompetisi yang sehat untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Manfaat dari model TGT meliputi meningkatkan keterampilan sosial siswa, seperti kerja tim, komunikasi, dan negosiasi, serta memperkuat pemahaman konsep dan pencapaian akademik. Model ini juga dapat meningkatkan rasa tanggung jawab individu dan tim dalam pembelajaran. di dalam nya terdapat kerjasama dalam menyelesaikan tugas atau soal yang di berikan oleh guru. Pembelajaran model *Teams Games Tournament* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa secara berkelompok dengan tujuan memotivasi siswa serta membuat siswa aktif dalam pembelajaran dan di harapkan pemahaman akan materi semain mendalam, tentu suasana yang menyenangkan di harapkan dapat meningkatkan materi yang diberikan oleh guru serta dapat mempermudah siswa dalam mencernaapa saja yang di berikan oleh gurunya, dalam menerapkan model pembelajaran TGT tersebut guru dapat menggunakan media bantu seperti miniatur.

Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah

salah satu pendekatan pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kompetisi dan kerja sama antar siswa. Menurut Nasution (2018:145-146) model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan pembelajaran berbasis kelompok yang dapat meningkatkan pola interaksi guru dan siswa. Artinya dalam model *Teams Games Tournament* (TGT) interaksi antara siswa dan guru maupun sebaliknya dapat menciptakan suasana baru di dalam kelas dengan diskusi kelompok, bertanya jawab, maupun menyampaikan informasi kepada teman yang lain dan berjalan dengan efektif dan efisien. Sehingga apada akhirnya hasil belajar siswa akan meningkat Dalam model ini, media miniatur dapat memiliki peran penting dalam mendukung hasil belajar IPA siswa, termasuk pada tingkat Sekolah Dasar. Konsep IPA yang diajarkan seringkali bersifat abstrak dan sulit dimengerti hanya dengan kata-kata atau gambar di buku teks. Media miniatur, seperti model-model mini dari organ tubuh, sistem tata surya, atau peristiwa alam, dapat membantu siswa untuk secara visual melihat dan memahami konsep tersebut dengan lebih baik. Misalnya, melalui model miniatur sistem pencernaan, siswa dapat melihat bagaimana makanan bergerak dan diolah di dalam tubuh. Menurut pendapat Martina, dkk (2018) peningkatan hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh pemilihan media pembelajaran yang tepat. Menurut Adi, dkk (2020) peran penting media dalam pembelajaran adalah dapat meningkatkan antusias siswa, sehingga siswa menjadi tertarik serta memberikan perhatiannya pada pelajaran tersebut.materi dan berkompetisi dalam permainan.

Media miniatur dapat digunakan sebagai alat untuk memfasilitasi diskusi antar anggota tim. Siswa dapat mengamati model miniatur bersama-sama, mengajukan pertanyaan, dan berbagi pengetahuan mereka. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga memperkuat kerja sama tim. Media miniatur membantu siswa untuk memvisualisasikan perbandingan skala yang sebenarnya. Misalnya, model miniatur tata surya dapat menunjukkan ukuran dan jarak antar planet dengan lebih jelas daripada gambar di buku teks.

Melalui penggunaan media miniatur, siswa juga dapat mendorong imajinasi mereka. Mereka dapat melihat dan menyentuh objek-objek yang biasanya hanya mereka baca atau dengar. Hal ini dapat merangsang minat mereka terhadap IPA dan memicu pertanyaan-pertanyaan yang lebih dalam. Dan dengan menggunakan media miniatur dalam model TGT, guru dapat mengubah pendekatan pengajaran mereka menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial dan keterampilan berpikir kritis melalui kolaborasi dalam tim. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian eksperimen yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* Berbantuan media Miniatur Terhadap hasil belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri Rejowinangun 6 Kota Magelang”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri Rejowinangun Selatan 6 ditunjukkan dengan sebanyak 68,96% siswa belum mampu mencapai KKTP yang di tentukan.
2. Banyak siswa belum mampu menyelesaikan soal IPAS khususnya jika penyajian soal dikemas dalam bentuk cerita dan dikaitkan pada permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Sebagian besar siswa tidak mengetahui langkah-langkah memecahkan soal IPAS.
4. Siswa masih kesulitan dalam mengamati permasalahan suatu pembelajaran.
5. Siswa belum bisa mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajara dengan jelas.
6. Siswa masih kesulitan dalam menginterpretasikan sebuah permasalahan dalam pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri Rejowinangun Utara 6 ditunjukkan dengan sebanyak 68,96%

siswa belum mampu mencapai KKTP yang di tentukan.

2. Banyak siswa belum mampu menyelesaikan soal IPAS khususnya jika penyajian soal dikemas dalam bentuk cerita dan dikaitkan pada permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Sebagian besar siswa tidak mengetahui langkah-langkah memecahkan soal IPAS.
4. Siswa masih kesulitan dalam mengamati permasalahan suatu pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media miniatur berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri Rejowinangun Utara 6”?

E. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh Model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media miniatur Terhadap Hasil Belajar IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri Rejowinangun Utara 6.

F. Manfaat

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat menemukan teori dan pengetahuan baru tentang peningkatan kualitas pembelajaran IPA melalui penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)*
- b. Sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Dapat mengetahui model pembelajaran yang bervariasi sehingga mampu memperbaiki dan meningkatkan sistem pembelajaran di kelas sehingga permasalahan-permasalahan yang dihadapi baik oleh siswa maupun guru, dalam proses pembelajaran dapat diminimalkan.

b. Bagi Siswa

- 1) Memberikan suasana pembelajaran yang berbeda dengan yang selama ini dialami sehingga dapat menghilangkan rasa bosan dan jenuh pada diri siswa
- 2) Siswa terlatih untuk berperan aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran di kelas baik dengan sesama siswa maupun dengan guru.

- 3) Menghilangkan anggapan bahwa belajar kelompok itu cukup dikerjakan oleh satu atau dua orang saja sehingga memupuk tanggungjawab individu maupun kelompok
- 4) Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA beserta kemampuan untuk bekerjasama dalam menyelesaikan masalah, sehingga hasil yang diperoleh lebih baik karena materi yang diberikan lebih mudah untuk diserap terlebih dengan adanya tutor sebaya.

c. Bagi Kepala Sekolah

Mengetahui model-model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan tepat di berbagai jenjang kelas sesuai dengan kebutuhan siswa.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi peneliti selanjutnya yang akan mengkaji mengenai model pembelajaran pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* dan hasil belajar IPAS.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan sebuah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah melaksanakan proses kegiatan belajar (Sudjana, 2012). Dari pendapat tersebut dijelaskan bahwa pengalaman yang didapat siswa selama melaksanakan proses pembelajaran disekolah bersama dengan guru dan teman-teman menjadikan siswa memiliki kemampuan untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran yaitu hasil belajar. Pendapat tersebut diperkuat oleh (Aunurrohman, 2019) yang menyebutkan belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk mencapai suatu inovasi perubahan tingkah lakunya, sebagai hasil dari pengalamannya sendiri terhadap interaksi dengan lingkungannya. Jadi, belajar dapat dilakukan dengan benar jika ada usaha.

Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai proses kegiatan untuk menyimpulkan apakah tujuan instruksional suatu program telah tercapai (Daryanto, 2016). Hasil belajar sering dijadikan ukuran seberapa baik seseorang memahami materi yang sudah diajarkan. Untuk mewujudkan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran dengan menggunakan instrumen penilaian yang mumpuni. Pengukuran tersebut dimungkinkan karena pengukuran merupakan kegiatan ilmiah yang dapat diterapkan pada berbagai bidang, termasuk pendidikan. Hasil

belajar dapat dijelaskan dengan menambahkan dua kata yang membentuknya, yaitu "hasil" dan "belajar". Menurut (Purwanto, 2011), konsep hasil (*product*) mengacu pada perolehan akibat dilakukannya suatu kegiatan atau proses yang mengarah pada perubahan fungsional input. Tujuan pengajaran adalah tujuan yang menggambarkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diharapkan siswa yang diperoleh dari hasil pengajaran yang dinyatakan dalam bentuk perilaku (*behavior*) yang dapat diamati dan dapat diukur.

Berdasarkan pendapat ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melaksanakan proses pembelajaran bersama teman maupun guru yang berdampak kepada perubahan tingkah laku baik pengetahuan, sikap, dan ketrampilan.

2. Aspek Hasil Belajar

Perubahan tingkah laku yang diperoleh selama proses pembelajaran mencakup tiga aspek yaitu Pengetahuan (*Kognitif*), Sikap (*Afektif*), dan Ketrampilan (*Psikomotor*) hal tersebut dijelaskan kembali oleh (Sudaryono, 2012) sebagai berikut:

a. Aspek Pengetahuan (*Cognitive domain*)

Aspek kognitif merupakan salah satu aspek yang kaitannya berhubungan mencakup ingatan atau pengenalan terhadap fakta-fakta tertentu, pola-pola prosedural, dan konsep-konsep yang memungkinkan berkembangnya kemampuan dan skill intelektual.

Ranah kognitif ini juga sering kali dikaitkan dengan kecerdasan IQ, dengan demikian kognitif juga dikatakan sebagai kemampuan seseorang dalam berpikir ataupun bernalar.

b. Aspek Afektif (*Affective domain*)

Aspek afektif merupakan salah satu aspek yang berkaitan dengan perkembangan perasaan, sikap, nilai dan emosi. Berbeda dengan ranah kognitif, afektif lebih mengarah pada sikap seseorang. Sebagaimana yang tercantum dalam KI-2, yang tercantum sebagai Afektif contohnya seperti: Bertanggung jawab, Disiplin, Berani, Percaya diri, dan sebagainya. Oleh sebab itu seseorang dapat dinilai sikapnya ketika ia memiliki penguasaan kognitif yang tinggi. Dari penjelasan tersebut menjelaskan bahwa perubahan sikap seseorang sebelum melaksanakan pembelajaran dan setelah melaksanakan pembelajaran dapat dinilai melalui penguasaannya pada kemampuan kognitif yang tinggi.

c. Aspek Psikomotorik (*Psychomotoric domain*)

Aspek psikomotorik yaitu salah satu aspek yang berkaitan dengan kegiatan-kegiatan manipulatif atau keterampilan motorik. Berdasarkan penjelasan sebelumnya, maka dapat dipahami bahwa ranah psikomotorik ini berkaitan dengan kemampuan seseorang melakukan sesuatu, tidak hanya dalam hal menciptakan sebuah produk, namun juga termasuk keterampilan komunikasi (presentasi), demonstrasi, dan sebagainya. Berdasarkan penjelasan

tersebut dijelaskan bahwa pengalaman selama proses belajar siswa akan menjadikan siswa memiliki sebuah keterampilan untuk melaksanakan sesuatu atau melakukan tindakan.

Dari ketiga aspek hasil belajar diatas, maka didalam penelitian ini lebih didominasi oleh aspek kognitif, sebab dalam kegiatan penelitian, peneliti memfokuskan pencapaian untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan rendahnya hasil belajar siswa khususnya pada materi Gaya. Di dalam gaya ini mencakup mengidentifikasi ragam gaya dan pemanfaatan gaya untuk membantu manusia dalam kehidupan sehari hari.

3. Domain Kognitif

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengukur hasil belajar yang difokuskan pada ranah kognitif khususnya elemen pemahaman sesuai dengan kurikulum merdeka yang sebagaimana tujuan pembelajarannya sudah diuraikan dalam lingkup penelitian pada Bab I. Adapun tingkatan dalam domain kognitif menurut (Arifin, 2016) yaitu:

- a. Pengetahuan (*knowledge*), yaitu tingkat kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengenali atau mengetahui adanya konsep, prinsip, fakta atau istilah tanpa harus mengerti atau dapat menggunakannya.
- b. Pemahaman (*comprehension*), yaitu tingkat kemampuan yang menuntut peserta didik untuk memahami atau mengerti tentang materi pelajaran yang disampaikan guru dan dapat

memanfaatkannya tanpa harus menghubungkannya dengan hal-hal lain.

- c. Penerapan (*application*), yaitu tingkat kemampuan yang menuntut siswa untuk menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun Model, prinsip dan teori-teori dalam situasi baru dan konkret.
- d. Analisis (*analysis*) yaitu tingkat kemampuan yang menuntut siswa untuk menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu ke dalam komponen pembentukannya.
- e. Sintesis (*synthesis*) yaitu tingkat kemampuan yang menuntut siswa untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggabungkan berbagai faktor.
- f. Evaluasi (*evaluation*) yaitu tingkat kemampuan yang menuntut siswa untuk dapat mengevaluasi suatu situasi, keadaan, pernyataan atau konsep berdasarkan kriteria tertentu.

Dalam setiap tingkatan terdapat kata kerja operasional yang digunakan untuk merumuskan indikator pembelajaran. Adapun indikator pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Peserta didik dapat mengidentifikasi ragam gaya yang terlibat dalam aktivitas sehari-hari dengan benar. Peserta didik dapat memanfaatkan gaya tersebut untuk membantu manusia mengatasi tantangan dalam kehidupan sehari-hari dengan baik.

4. Indikator Hasil Belajar

Hasil capaian dari indikator yang digunakan dalam pembelajaran IPAS pada kelas IV materi gaya semester 1 yang akan digunakan penulis berdasarkan pada Kemendikbudristek Keputusan Kepala Badan Standar, kurikulum, dan Assesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008 tahun 2023 Tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka.

Tabel 1. Capaian Pembelajaran Fase B

Elemen	Capaian Pembelajaran Fase B
Pemahaman IPAS	Peserta didik memanfaatkan gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari, mendemonstrasikan berbagai jenis gaya dan pengaruhnya terhadap arah, gerak dan bentuk benda.
Keterampilan proses	1. Mengamati Di akhir fase ini, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan pancaindra dan dapat mencatat hasil pengamatannya. 2. Mempertanyakan dan memprediksi Dengan menggunakan panduan, peserta didik mengidentifikasi pertanyaan yang dapat diselidiki secara ilmiah dan membuat prediksi berdasarkan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. 3. Merencanakan dan melakukan penyelidikan Dengan panduan, peserta didik membuat rencana dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Menggunakan alat dan bahan yang sesuai dengan mengutamakan keselamatan. Peserta didik menggunakan alat bantu pengukuran untuk mendapatkan data yang akurat. 4. Memproses, menganalisis data dan informasi Mengorganisasikan data dalam bentuk table dan grafik sederhana untuk menyajikan data dan mengidentifikasi pola. Peserta didik membandingkan antara hasil pengamatan dengan prediksi dan

Elemen	Capaian Pembelajaran Fase B
	memberikan alasan yang bersifat ilmiah.
5.	Mengevaluasi dan refleksi Mengevaluasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang ada. Menunjukkan kelebihan dan kekurangan proses penyelidikan.

Berdasarkan tabel 1. Indikator hasil belajar materi gaya indikator pemahaman yang digunakan peserta didik memanfaatkan gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari, mendemonstrasikan berbagai jenis gaya dan pengaruhnya terhadap arah, gerak dan bentuk benda.. pada penulisan ini dibatasi pada materi mengubah Bentuk Energi.

Tabel 2 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran IPAS Fase B

Capaian Pembelajaran Fase C	Capaian Pembelajaran Kelas IV	Tujuan Pembelajaran
Pada Fase B peserta didik mengidentifikasi keterkaitan antara pengetahuan yang baru saja diperoleh serta mencari tahu bagaimana konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial berkaitan satu sama lain yang ada di lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari.	Peserta didik memanfaatkan gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari, mendemonstrasikan berbagai jenis gaya dan pengaruhnya terhadap arah, gerak dan bentuk benda	5.1.1. Peserta didik melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai pengenalan.
		5.1.2. Peserta didik memahami konsep dasar gaya dan pengaruhnya terhadap benda.
		5.1.3. Peserta didik mengenal gaya magnet dan sifatnya
		5.1.4. Peserta didik dapat mengidentifikasi gaya pegas di sekitarnya
		5.1.5. Peserta didik dapat mengidentifikasi gaya gravitasi yang ada di Bumi serta pengaruhnya terhadap bendabenda di Bumi.

Indikator hasil belajar IPAS pada penulisan ini dibatasi pada materi materi Gaya.

5. Karakteristik Siswa SD

Hal yang mempengaruhi pembelajaran siswa yaitu tentang Karakteristik Anak Sekolah Dasar. Menurut (Desmita, 2012) “usia rata-rata anak Indonesia saat masuk sekolah dasar adalah 6 tahun dan selesai pada usia 12 tahun. Bila mengacu pada bagian tahapan perkembangan anak, berarti anak usia sekolah berada dalam dua masa perkembangan, yaitu masa kanak-kanak tengah (6-9 tahun) dan masa kanak-kanak akhir (10-12 tahun).”

Menurut Havighurst (Desmita, 2012) tugas perkembangan anak usia sekolah dasar meliputi:

- a) Menguasai keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan dan aktivitas fisik.
- b) Membina hidup sehat.
- c) Belajar bergaul dan bekerja dalam kelompok.
- d) Belajar menjalankan peranan sosial sesuai dengan jenis kelamin.
- e) Belajar membaca, menulis, dan berhitung agar mampu berpartisipasi dalam masyarakat.
- f) Memperoleh sejumlah konsep yang diperlukan untuk berpikir efektif.
- g) Mengembangkan kata hati, moral, dan nilai-nilai.

h) Mencapai kemandirian pribadi.

Dalam upaya mencapai setiap tugas perkembangan tertentu, guru dituntut memberikan bantuan berupa:

- a) Menciptakan lingkungan teman sebaya yang mengajarkan keterampilan fisik.
- b) Melaksanakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar bergaul dan bekerja dengan teman sebaya, sehingga kepribadian sosialnya berkembang.
- c) Mengembangkan kegiatan pembelajaran yang memberikan pengalaman konkret atau langsung dalam membangun konsep.
- d) Melaksanakan pembelajaran yang dapat mengembangkan nilai-nilai, sehingga siswa mampu menentukan pilihan yang stabil dan menjadi pegangan bagi dirinya.

Karakteristik perkembangan kognitif peserta didik usia sekolah dasar mengacu pada teori kognitif Piaget, pemikiran anak-anak usia sekolah dasar masuk dalam tahap pemikiran konkrit-operasional (*concrete operational thought*), yaitu masa dimana aktivitas mental anak terfokus pada objek-objek yang nyata atau pada berbagai kejadian yang pernah dialaminya. Menurut Piaget, operasi adalah hubungan-hubungan logis di antara konsep-konsep atau skema-skema. Sedangkan operasi konkret adalah aktivitas mental yang difokuskan pada objek-objek dan peristiwa-peristiwa nyata atau konkret dapat diukur. Tahap perkembangan kognitif piaget meyakini bahwa

pemikiran seseorang anak berkembang melalui serangkaian tahap pemikiran dari masa bayi hingga masa dewasa.

6. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Kegiatan pembelajaran yang berlangsung disekolah biasanya dipengaruhi oleh beberapa faktor menurut Rusman, (2012 : 130-131) siswa dalam memperoleh hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya:

a. Faktor Internal

Faktor internal dalam memperoleh hasil belajar merupakan faktor penyebab yang berasal dari dalam diri siswa. Faktor internal meliputi:

1) Kecerdasan

Kecerdasan ataupun kemampuan kognitif yang dimiliki siswa biasanya merupakan kemampuan bawaan dari semasa kandungan namun meskipun faktor kecerdasan merupakan faktor bawaan sedari dulu orang tua dapat mengasah ataupun mengembangkan kemampuan siswa melalui latihan yang berkelanjutan dan terus menerus.

2) Motivasi Belajar

Motivasi yang kuat pada diri siswa diyakini akan menyemangati siswa untuk berupaya keras dan pantang menyerah dalam menghadapi segala tantangan dan rintangan

dalam belajar sehingga pada akhirnya akan menghasilkan prestasi belajar yang optimal.

3) Ketekunan dan Sikap

Ketekunan dan sikap menjadi faktor internal yang terpenting sebagai salah satu penyebab keberhasilan siswa dalam memperoleh hasil belajar. Karena dengan adanya sikap yang tekun dalam belajar menjadikan siswa lebih bersemangat dan berambisi untuk memperoleh sesuatu yang diinginkan.

4) Kondisi Fisik dan Kesehatan

Kesehatan fisik siswa sangat mempengaruhi hasil belajar siswa dimana ketika siswa memiliki kondisi fisik dan kesehatan yang kuat siswa mampu berpikir dengan jernih dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal biasanya adalah penyebab yang timbul dari luar diri siswa. Faktor eksternal yang dimaksud meliputi:

1) Keluarga

Keluarga menjadi salah satu faktor dari luar yang mempengaruhi hasil belajar siswa dimana ketika keadaan keluarga harmonis dan orang tua memberikan dukungan baik moral maupun material kepada siswa tentunya menjadikan anak menjadi bersemangat dan lebih mudah menerima segala bentuk informasi dari guru. Namun sebaliknya jika keluarga tidak

harmonis serta kasih sayang dan perhatian yang kurang dari orang tua maka pikiran siswa akan terbagi bagi atau tidak fokus sehingga setiap materi yang disampaikan oleh guru tidak akan bisa diserap secara maksimal oleh siswa.

2) Sekolah

Sekolah dengan sarana dan prasarana yang mendukung seperti guru yang berkompeten, strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru (Model, pendekatan serta media) dalam proses pembelajaran, ruang kelas yang nyaman, akan menjadikan siswa lebih fokus dalam belajar sehingga segala bentuk informasi yang disampaikan oleh guru akan mudah dicermati oleh siswa.

3) Masyarakat

Lingkungan tempat tinggal atau masyarakat akan berpengaruh sekali kepada hasil belajar siswa dimana ketika lingkungan tempat tinggal siswa baik maka akan berdampak pula kepada kepribadian siswa. Ketika lingkungan masyarakatnya kurang baik maka siswa akan mengikuti sehingga bisa saja kebiasaan yang kurang baik itu akan terbawa sampai ke sekolah.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh faktor internal atau dalam diri peserta didik seperti motivasi dan faktor eksternal atau

dorongan dari luar berupa dukungan keluarga, lingkungan sekolah sehingga dalam penelitian ini fokus kepada faktor yang eksternal meliputi strategi pembelajaran seperti model pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan guru.

B. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial IPAS

1. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Desain pembelajaran merupakan proses sistematis, berdasarkan teori pendidikan, strategi pembelajaran, dan spesifikasi untuk mempromosikan pengalaman belajar yang berkualitas.

Pembelajaran adalah suatu kombinasi tersusun unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Manusia yang terlibat dalam sistem pembelajaran terdiri dari anak didik, guru dan tenaga lainnya. Material meliputi buku-buku, fil, audio, dan lain-lain. Fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruang kelas, perlengkapan audio visual dan juga komputer. Sedangkan prosedur meliputi jadwal, metode penyampaian, belajar dan lain-lain. Unsur tersebut saling berhubungan (interaksi) antara unsur satu dengan yang lain (Ainurrahman, 2013).

IPAS singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. IPAS merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk memahami lingkungan sekitar, meliputi fenomena alam dan sosial (WIjayanti, 2023). Namun, pada kurikulum merdeka kedua mata pelajaran diajarkan secara

bersamaan (holistik) dalam tema pembelajaran tertentu. Penilaiannya saja yang dilakukan secara terpisah. Perubahan tersebut mengindikasikan bahwa IPA dan IPS sebenarnya dapat diajarkan secara bersamaan. Terlebih objek kajian kedua mata pelajaran sama-sama tentang lingkungan sekitar. Menurut (Budiwati, 2023) IPA berfokus pada objek kajian ilmiah fenomena alamnya, sedangkan IPS berfokus pada konteks sosial (berkaitan dengan kemasyarakatan). Pada kurikulum merdeka, IPA dan IPS dileburkan menjadi satu mata pelajaran yaitu IPAS.

IPA merupakan kumpulan pengetahuan dan cara-cara untuk mendapatkan dan mempergunakan pengetahuan itu. Sain memiliki tiga kompetensi yang tidak dapat dipisahkan, yaitu produk, proses, dan sikap (Agustina & Tika, 2013). Sedangkan menurut (Ischak, 2017) IPS merupakan pengetahuan yang mengkaji peristiwa, fakta, dan konsep yang berkaitan dengan ilmu sosial. Melalui pembelajaran IPS, siswa diarahkan untuk menjadi warga negara Indonesia yang berwawasan sosial, luas, demokratis, dan bertanggung jawab, serta menjadi warga dunia yang cinta damai.

Berdasarkan uraian diatas maka dalam proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar terbagi atas dua elemen yaitu pemahaman IPAS dan Keterampilan proses. Dimana dalam penelitian ini difokuskan pada elemen pemahaman IPAS dengan deskripsi peserta didik melakukan simulasi dengan menggunakan gambar/bagan/alat/media sederhana tentang sistem organ tubuh manusia (sistem pernafasan/ pencernaan/

peredaran darah) yang dikaitkan dengan cara menjaga kesehatan organ tubuhnya dengan benar. Peserta didik menyelidiki bagaimana hubungan saling ketergantungan antar komponen biotik-abiotik dapat memengaruhi kestabilan suatu ekosistem di lingkungan sekitarnya

2. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan dan Sosial (IPAS)

Menurut (Sagendra, 2022) dengan mempelajari IPAS, peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila dan dapat:

- a. Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia;
- b. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak;
- c. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
- d. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu;
- e. Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia,

sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya.

- b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pendapat tersebut sejalan dengan (Rahmayati & Prastowo, 2023) yang menyebutkan mengenai tujuan pembelajaran IPAS sebagai upaya untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila yang memiliki gambaran ideal profil peserta didik di Indonesia.

Berdasarkan pendapat ahli diatas maka dapat disimpulkan dengan diterapkannya pembelajaran IPAS secara tidak langsung dapat membantu peserta didik untuk tumbuh dalam rasa ingin tahu terkait fenomena yang sedang atau sudah terjadi dalam lingkungannya. Rasa ingin tahu dari peserta didik akan tumbuh dengan pemikiran bagaimana alam dapat bekerja dan bagaimana cara untuk berinteraksi dengan sesama manusia di bumi ini.

3. Muatan Materi Gaya

1) Pengertian Gaya

Gaya merupakan salah satu bagian dari materi dalam ilmu fisika dasar. Satuan simbol yang akan digunakan di dalam rumus gaya sudah ditentukan oleh hukum fisika. Di dalam ilmu fisika, gaya adalah tarikan atau dorongan. Gaya dapat menggerakkan

benda bebas atau benda yang tidak terikat. Selain itu, pengertian gaya di dalam ilmu fisika adalah sebuah besaran yang memiliki besar dan arah tertentu. Gaya adalah sebuah interaksi yang bila bekerja sendiri akan menyebabkan suatu perubahan keadaan gerak benda.

Gaya dapat mempengaruhi perubahan gerak, posisi atau perubahan bentuk benda. Gaya merupakan bagian yang tidak dapat terlepas di dalam kehidupan manusia sehari-hari. Gaya dapat dimulai dari berbagai hal. Seperti pergerakan tubuh, memindahkan barang sampai melakukan sebuah pekerjaan. Dapat dikatakan bahwa gaya adalah sesuatu yang selalu mengiringi aktivitas manusia. Konsep mengenai pengertian gaya dapat dijelaskan di dalam hukum gerak Isaac Newton. Terdapat tiga istilah hukum yang ditetapkan di dalam sebuah karyanya. Karya tersebut adalah *Principia Mathematica* pada tahun 1687. Berdasarkan prinsip Newton pertama, benda yang masih diam atau bergerak dengan laju seragam di dalam garis lurus, akan tetap dalam keadaan seperti itu. Sampai adanya sebuah gaya yang diterapkan kepadanya.

Hukum kedua, mengatakan bahwa saat gaya eksternal bekerja pada tubuh akan menghasilkan percepatan. Percepatan atau perubahan kecepatan tubuh di dalam arah gaya. Besarnya percepatan tersebut akan berbanding lurus dengan besarnya gaya

luar. Serta akan berbanding terbalik dengan jumlah materi yang ada di dalam benda.

Hukum ketiga Newton, menyatakan bahwa saat suatu benda diberikan sebuah gaya dari benda lain, maka kedua benda akan memberikan gaya. Gaya tersebut sama dengan gaya benda pertama. Prinsip aksi serta reaksi ini akan menjelaskan sesuatu. Menjelaskan mengapa sebuah gaya akan cenderung mengubah bentuk benda. Terlepas dari apakah gaya tersebut akan menyebabkan benda tersebut bergerak atau tidak.

2) Sifat – sifat Gaya

Berikut ini adalah beberapa sifat dari gaya. Di antaranya adalah sebagai berikut:

a) Gaya dapat mengubah bentuk benda

Sifat ini adalah salah satu sifat gaya yang utama. gaya dapat mengubah bentuk benda atau sebuah objek tertentu. Contohnya seperti pada tanah liat. Melalui gaya, tanah liat bisa dijadikan sebuah bentuk. Itu adalah contoh sifat gaya dalam mengubah bentuk benda.

b) Gaya dapat mengubah arah benda

Tidak hanya bentuk benda, gaya juga dapat mengubah arah benda. Gaya dapat mengubah arah benda yang bergerak. Benda yang bergerak dapat berubah ke arah lain melalui gaya. Contohnya seperti permainan sepak bola. Ketika seseorang

menendang bola ke arah kipper, kipper dapat mengubah kembali arah bola tersebut. Melalui gaya tendangan, kipper dapat membuat bola menjauh dari gawang dan dirinya.

c) Gaya dapat mengubah benda yang diam menjadi bergerak

Sifat dari gaya berikutnya adalah dapat mengubah benda yang diam menjadi bergerak. *Contohnya* seperti benda-benda di sekitar kita. Seperti sebuah meja yang diam. Melalui gaya tarikan atau dorongan, meja tersebut dapat berubah menjadi bergerak

d) Gaya dapat mengubah benda bergerak menjadi benda yang diam

Sifat gaya kali ini adalah sifat sebaliknya dari poin sebelumnya. Melalui gaya, benda yang bergerak dapat menjadi diam. *Contohnya* seperti permainan baseball. Ketika seseorang menangkap bola, maka bola yang semula bergerak menjadi diam. Inilah salah satu contoh sifat gaya dapat mengubah benda yang bergerak menjadi benda yang diam.

e) Gaya dapat mengubah kecepatan gerak benda

Sifat gaya yang kelima adalah dapat mengubah kecepatan pada gerak benda. Melalui gaya, benda yang bergerak dapat diatur batas kecepatannya. Bisa dibuat melambat atau bahkan lebih cepat. *Contohnya* seperti sedang mengendarai mobil. Melalui gaya, mobil bisa diatur

kecepatannya. Mobil bisa berjalan dengan sangat cepat maupun sangat lambat. Semua itu tergantung pada gaya yang diberikan oleh orang yang menyetir mobil.

3) Jenis – jenis Gaya

a) Gaya normal

Gaya normal adalah sebuah gaya reaksi yang timbul saat sebuah benda diletakkan. Posisi benda tersebut tegak lurus di atas permukaan yang bidang. Besarnya gaya normal yang terjadi pada sebuah benda ditentukan oleh besar gaya lain. Gaya tersebut juga bekerja pada benda di saat yang bersamaan. Contohnya seperti buku-buku yang bertumpu di suatu permukaan. Maka permukaan tersebut akan mengarahkan gaya ke arah atas pada buku itu. Tujuannya adalah untuk menopang bobot dari buku-buku. Terkadang, gaya normal yang diberikan secara horizontal antara dua benda yang satu sama lainnya saling bersentuhan. Contoh, seseorang yang sedang bersandar ke arah dinding.

Maka dinding tersebut akan mendorong orang yang bersandar tersebut. dorongan yang diberikan akan dilakukan secara horizontal. Itu adalah contoh dari gaya normal.

b) Gaya Otot

Gaya otot adalah jenis atau macam gaya yang dimiliki oleh makhluk hidup yang memiliki otot. Gaya otot ini timbul

karena adanya sebuah koordinasi. Koordinasi tersebut terjadi di antara struktur otot dan rangkatubuh. Gaya otot masuk ke dalam kelompok gaya sentuh. Contohnya ketika ada seseorang yang mengangkat beban. Untuk dapat mengangkat beban, otot yang ada di dalam tubuh akan berkoordinasi. Hal itulah yang dapat membantu seseorang dapat mengangkat beban tersebut. Otot-otot di dalam tubuh akan berkoordinasi. Hal itu akan membuat tangan dapat bergerak sehingga beban yang ada akan terangkat.

c) Gaya pegas

Gaya pegas merupakan gaya yang dihasilkan oleh sebuah pegas. Pegas yang dimaksud disini adalah pegas yang memiliki sifat elastis. Gaya pegas dapat muncul karena pegas tersebut bergerak. Seperti merenggang atau merapat. Itu membuat bentuknya dapat kembali seperti semula setelah terjadinya gaya tersebut. Contohnya seperti orang yang sedang memanah. Ketika hendak memanah, seseorang akan mengeluarkan gayaberupa menarik anak panah. Anak panah tersebut tentu akan merenggangdan memunculkan gaya.

d) Gaya gravitasi

Gaya gravitasi merupakan macam-macam dari gaya tarik. Gaya gravitasi ini akan menarik pada keseluruhan benda bermassa. Tarikan tersebut akan mengarah ke permukaannya.

Contoh yang paling sederhana adalah gaya gravitasi terhadap bumi. Seandainya tidak ada gaya gravitasi bumi, seluruh benda yang ada di bumi tentu akan melayang. Hal itu sama seperti di luar angkasa. Maka dari itu, bumi menarik semua benda-benda yang ada sehingga benda tersebut mengarah pada permukaan bumi.

e) Gaya gesek

Gaya gesek adalah macam-macam gaya yang muncul karena ada sebuah sentuhan. Sentuhan tersebut terjadi secara langsung di antara dua permukaan benda. Gaya gesek memiliki arah yang selalu berlawanan. Arah gaya gesek akan berlawanan dengan arah benda tersebut bergerak. Adapun besar atau kecilnya gaya gesek akan ditentukan oleh permukaan benda. Seperti halus atau kasarnya permukaan benda. Semakin halus permukaan benda, maka gaya gesekan yang muncul akan semakin kecil. Sebaliknya, semakin kasar permukaan benda, maka gaya gesekan yang muncul akan semakin besar. Gaya gesekan juga dibagi menjadi dua, yaitu gaya gesek kinetik dan gaya gesek statis.

f) Gaya listrik

Gaya listrik adalah jenis gaya yang berasal dari benda dengan muatan listrik. Benda-benda yang bermuatan listrik tersebut akan menghasilkan medan listrik. Contohnya seperti

sebuah kipas angin. Melalui aliran listrik, maka kipas angin dapat menjadi energi gerak yang kemudian akan berputar.

g) Gaya Mesin

Gaya selanjutnya adalah gaya mesin. Gaya mesin adalah gaya yang timbul akibat dari kerja sebuah mesin. Contohnya seperti pada mesin motor, mobil atau peralatan elektronik. Di dalam benda-benda tersebut terdapat sebuah mesin. Gaya mesin dinilai sangat efektif untuk membantu meringankan kerja manusia. Hal itu karena membuat manusia tidak perlu mengeluarkan gaya penuh dalam menggunakannya. Berkat bantuan dari mesin, sesuatu dapat berjalan dengan mudah.

h) Gaya Magnet

Macam-macam gaya selanjutnya adalah gaya magnet. Gaya magnet adalah konsekuensi dari adanya gaya elektromagnetik. Salah satu dari empat gaya pada dasar alam. Gaya magnet disebabkan karena sebuah gerakan muatan. Dua benda yang di dalamnya mengandung muatan dengan arah yang sama dalam bergerak. Kedua benda tersebut masing-masing memiliki gaya tarik magnet. Demikian pula, benda-benda yang bermuatan gerak ke arah berlawanan akan memiliki gaya tolak pada masing-masingnya. Besarnya gaya magnet antara kedua benda tersebut tidak menentu. Tergantung pada seberapa jauh jarak kedua benda tersebut.

arah gaya juga tergantung pada arah gerak relatif pada muatan di dalam setiap kasus.

i) Gaya Tegangan

Gaya tegangan merupakan macam-macam gaya yang salurannya menggunakan tali, kawat atau kabel. Gaya tersebut akan muncul ketika benda-benda tersebut ditarik secara kencang. Tarikannya melalui gaya yang bekerja dari arah ujung dan berlawanan. Gaya tegangan ini akan diarahkan pada sepanjang kabel. Selanjutnya, akan menarik secara merata pada objek. Objek yang dimaksud adalah objek yang berada di ujung kabel dengan arah yang berlawanan.

j) Gaya Hambatan Udara

Gaya hambatan udara ini adalah jenis gaya gesekan khusus. Gaya ini akan berkerja pada benda ketika bergerak di udara. Gaya hambatan udarasering diamati. Tujuannya adalah untuk melawan gerakan pada suatu benda. Gaya ini juga dapat terlihat pada objek yang bergerak. Akan tetapi, gerakannya terjadi dengan kecepatan tinggi. Contohnya seperti pemain ski yang bergerak menuruni sebuah bukit, skydriver, atau objek yang memiliki area permukaan luas.

C. Model *Team Games Tournament* (TGT)

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran erat kaitannya dengan gaya belajar siswa dan gaya guru dalam mengajar. Kemudian dijelaskan lebih lanjut oleh Rusman (2012) yang mengemukakan model pembelajaran merupakan suatu pola dalam kegiatan pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Soekamto (2010) menjelaskan model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur secara sistematis dalam mengorganisasikan sebuah pengalaman belajar guna mencapai tujuan pembelajaran yang berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam mengimplementasikan kegiatan belajar mengajar.

Pendapat tersebut ditegaskan kembali oleh Huda (2013) model pembelajaran merupakan sesuatu yang berdampak pada kegiatan belajar mengajar yang bisa digunakan oleh guru untuk mencapai sarana-sarana intruksional kedalam kurikulum guna mencapai kemampuan mengajar yang lebih besar. Sani (2013) menyatakan model pembelajaran adalah sebuah kerangka konseptual berupa pola prosedur yang sistematis dan dikembangkan berlandaskan teori yang digunakan dalam mengorganisasikan kegiatan belajar mengajar guna mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli yang membahas mengenai model pembelajaran, maka peneliti menyimpulkan bahwa model

pembelajaran adalah sebuah pola yang berdampak kepada proses pembelajaran yang dilaksanakan secara sistematis, intruksional berlandaskan teori sehingga memberikan pengalaman belajar guna mencapai tujuan pembelajaran.

2. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Istilah pembelajaran kooperatif dalam pengertian bahasa asing adalah cooperative learning. Menurut Saputra dan Rudyanto (2005) Pada hakekatnya, metode pembelajaran kooperatif merupakan metode atau strategi pembelajaran gotong-royong yang konsepnya hampir tidak jauh berbeda dengan metode pembelajaran kelompok. Pembelajaran kooperatif berbeda dengan metode pembelajaran kelompok. Ada unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakan dengan pembelajaran kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prinsip dasar pokok sistem pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas dengan lebih efektif.

Pendapat tersebut sejalan dengan (Trianto, 2012) pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial diantara kelompok-kelompok pembelajaran yang didalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggotanya yang lain. Dalam pembelajaran

kooperatif ini mempunyai tujuan tidak hanya meningkatkan kegiatan proses pembelajaran melalui kerja kelompok tetapi juga meningkatkan aktivitas sosial.

Berdasarkan berbagai pendapat tentang definisi pembelajaran kooperatif, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu cara atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberikan dorongan kepada peserta didik agar bekerja sama selama proses pembelajaran. Dengan model pembelajaran kooperatif dapat diterapkan untuk memotivasi siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, pembelajaran kooperatif sangat baik untuk dilaksanakan karena siswa dapat bekerja sama dan saling tolong menolong mengatasi tugas yang dihadapi.

3. Pengertian Model *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran adalah satu kesatuan yang utuh dari pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik pembelajaran (sumber pembelajaran). Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bentuk yang tergambar dari awal sampai akhir dalam suatu proses pembelajaran yang disajikan secara khas oleh guru.

Setiap model pembelajaran memiliki desain, sifat, tujuan (baik umum maupun khusus) serta karakter yang berbeda satu dengan yang lainnya. Apabila ingin menggunakan salah satu model pembelajaran yang ada maka sebelum memilih harus mengetahui fungsi dan manfaat

yang terkandung di dalam model pembelajaran tersebut. Guru dalam pembelajaran harus menyesuaikan antara model pembelajaran yang digunakan dengan materi yang akan diajarkan, sehingga materi yang akan diajarkan dapat dengan mudah diserap oleh peserta didik. Menggunakan suatu model pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan kerjasama akademik antar siswa, serta membentuk hubungan positif mengembangkan rasa percaya diri, serta meningkatkan kemampuan akademik melalui aktivitas individu maupun kelompok. Menggunakan model pembelajaran yang tepat diharapkan adanya peningkatan prestasi belajar baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik dari peserta didik.

Menurut (Rusman, 2014) *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Hal ini senada dengan pendapat Hamdani (2011) Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah satu kesatuan yang utuh dari pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik pembelajaran. Untuk model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok belajar, serta melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*

4. Langkah-Langkah Model *Team Games Tournament* (TGT)

Langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Slavin (2015) sebagai berikut:

- a. Kelompokkan siswa dengan masing-masing kelompok terdiri dari 3 sampai 5 orang. Anggota-anggota kelompok dibuat heterogen meliputi kecerdasan, kemampuan awal ekonomi, motivasi belajar, jenis kelamin, ataupun latar belakang etnis yang berbeda.
- b. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan presentasi guru dalam menjelaskan pelajaran berupa paparan masalah, pemberian data, pemberian contoh. Tujuan presentasi adalah untuk mengenalkan konsep dan mendorong rasa ingin tahu peserta didik.
- c. Pemahaman konsep dilakukan dengan peserta didik diberi tugas-tugas kelompok. Mereka boleh mengerjakan tugas-tugas tersebut secara serentak atau saling bergantian menanyakan kepada

temannya yang lain atau mendiskusikan masalah dalam kelompok atau apa saja untuk menguasai materi pelajaran tersebut.

- d. Peserta didik memainkan pertandingan-pertandingan akademik dalam tournament mingguan dan teman sekelompoknya tidak boleh menolong satu sama lain.
- e. Hasil pertandingan selanjutnya dibandingkan dengan rata-rata sebelumnya dan poin akan diberikan berdasarkan tingkat keberhasilan peserta didik mencapai atau melebihi kinerja sebelumnya. Poin ini selanjutnya dijumlahkan untuk membentuk skor kelompok.

Pendapat tersebut sejalan dengan Slavin (2011) yang menyebutkan ada lima komponen utama dalam komponen utama dalam TGT menurut yaitu sebagai berikut.

- a. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas. Biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau ceramah dan diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini, siswa harus benar-benar memerhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *game* karena skor *game* akan menentukan skor kelompok.

b. Kelompok (*team*)

Kelompok biasanya terdiri atas empat sampai lima orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, ras, atau etnik. Fungsi kelompok adalah lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.

c. *Game*

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

d. *Turnament*

Turnament dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan Lembar kerja. Pada *turnament* pertama, guru membagi siswa ke dalam beberapa meja *turnament*.

e. *Team recognize* (penghargaan kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang dan masing-masing kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan langkah-langkah *Teams games Tournament* (TGT) dibagi menjadi beberapa fase, yaitu: 1) Penyampaian materi, 2) *Teams*, 3) Fase evaluasi (*Tournamnet*) , 4) Penghargaan kelompok (*reward*)

5. Kelebihan dan kekurangan Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Sama halnya dengan model pembelajaran lain, *Teams Games Tournament* (TGT) juga memiliki kekurangan dan kelebihan tersendiri. Tidak ada model pembelajaran yang lebih unggul dari model pembelajaran yang lain, yang ada model mana yang sesuai dengan kemampuan dan tujuan yang ingin dicapai oleh pengguna.

Slavin (2015) menguraikan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai berikut.

Kelebihan:

- a. Para siswa di dalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak daripada siswa yang ada pada kelas tradisional.
- b. Meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil yang diperoleh bergantung dari kinerja bukan keberuntungan.

- c. TGT meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik
- d. Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama.

Kekurangan:

- a. Memerlukan waktu yang banyak
- b. Sulitnya mengelompokkan kemampuan heterogen siswa dari segi akademis
- c. Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan.

Sedangkan Taniredja (2014) mengungkapkan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran TGT sebagai berikut

Kelebihan:

- a. Dalam kelas kooperatif, siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
- b. Rasa percaya diri siswa menjadi tinggi
- c. Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi kecil
- d. Motivasi belajar siswa bertambah
- e. Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran
- f. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antar siswa dengan guru
- g. Kerjasama antarsiswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Kekurangan:

- a. Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya
- b. Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran
- c. Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan tidak ada model pembelajaran yang sempurna, sama halnya dengan TGT yang memiliki kekurangan dan kelebihan. Kelebihan yang dimiliki diantaranya yaitu meningkatkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran, keterlibatan antar siswa dan interaksi belajar dalam kelas tidak membosankan, rasa percaya diri siswa bertambah serta meningkatkan motivasi belajar. Sedangkan kekurangan dari TGT yaitu memakan waktu yang lebih lama, tidak semua siswa ikut serta dalam berpendapat dan kemungkinan terjadi kegaduhan jika guru tidak dapat mengelola kelas.

D. Media Miniatur**1. Pengertian Media Pembelajaran**

Komponen terpenting dalam mengsucceskan proses pembelajaran salah satu aspek yang terpenting yaitu adanya media pembelajaran karena dengan adanya media pembelajaran akan membantu memudahkan guru dalam menyampaikan sebuah informasi

berkaitan dengan materi pelajaran. Menurut (Sanaky, 2013) media pembelajaran merupakan sebuah sarana atau sebuah alat bantu dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan efektifitas guru dalam mencapai sebuah tujuan pembelajaran. Menurut (Djamarah & Zain, 2013) yang menyebutkan media pembelajaran merupakan alat bantu apa saja yang dipergunakan oleh seorang pendidik sebagai alat menyalur informasi dalam proses pembelajaran dari guru menuju siswa guna mendapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Pendapat tersebut diperjelas oleh (Musfiquon, 2012) yang mendefinisikan media sebagai yang menyebutkan bahawa media pembelajaran merupakan alat berbentuk fisik maupun non fisik yang digunakan dengan sengaja sebagai perantara penyampaian informasi dari guru kepada siswa agar lebih memhami materi yang akan disampaikan sehingga tercipta pembelajaran yang efektif dan efisien.

Berdasarkan pendapat pra ahli diatas maka dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan sebagai suatu usaha sadar untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya.

2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Saat ini pendidik atau guru dihadapkan oleh berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai penyampai informasi dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Suryani dan Agung (2012: 140-143) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi :

a. Media Visual

Media visual merupakan suatu media yang dapat ditangkap dengan indra penglihatan yang terdiri dari :

1) Media gambar diam (*still pictures*) dan grafis.

Media ini merupakan hasil dari potretan berbagai peristiwa objek yang dituangkan kedalam bentuk gambar-gambar, grafis, kata-kata, simbol-simbol, maupun gambaran.

2) Media papan

Media papan adalah media pelajaran dengan bahan utamanya yaitu papan yang dirancang secara memanjang maupun secara melebar seperti papan tulis, papan flanel, papan tempel, papan pameran.

3) Media dengan proyeksi

Media dengan proyeksi adalah sebuah media yang memanfaatkan proyektor sehingga gambar nampak pada layar seperti *slide*, *film strips*, *overhead projector*, transparansi, dan mikro film dan mikro fische.

b. Media Audio

Media audio termasuk kedalam jenis media yang didengar.

Media ini memiliki karakteristik pemanipulasian pesan hanya dilakukan melalui bunyi atau sura-sura seperti *cassete tape recorder* dan radio

c. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang tidak hanya dapat dilihat atau diamati tetapi juga dapat didengar. Jenis dari media audio visual diantaranya televisi dan video kaset.

d. Benda Asli dan Orang

Media ini merupakan benda yang sebenarnya, media yang membantu pengalaman nyata untuk siswa. Jenis dari media ini diantaranya :

- 1) *Speciment* (spesimen) merupakan bagian atau pecahan benda yang sebenarnya. Spesimen terdiri dari spesimen makhluk hidup, spesimen akuarium, insektarium, kebun binatang dan kebun percobaan
- 2) *Moleck-up* merupakan model suatu benda yang menonjolkan bagian-bagian tertentu dari suatu benda asli dan menghilangkan bagian lain dengan maksud untuk menghilangkan perhatian peserta didik.
- 3) Diorama merupakan model pemandangan yang dibuat seperti aslinya.
- 4) Laboratorium diluar sekolah
- 5) Museum

Djamarah dan Zain (2013) mengemukakan mengenai klasifikasi media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Media Pembelajaran dilihat dari jenisnya
 - 1) Media Auditif

Media auditif merupakan sebuah media pembelajaran yang mengutamakan kemampuan suara seperti radio, piringan hitam, *cassette recorder*.

2) Media Visual

Media visual merupakan media yang hanya mengutamakan indra pengelihatan seperti film *strip* (film rangkai), *slides* (film bingkai), foto, gambar, lukisan.

3) Media Audiovisual

Media audiovisual merupakan media pembelajaran yang memiliki unsur suara dan juga gambar seperti *video cassette* dan film rangkai suara.

b. Media pembelajaran dilihat dari daya liputnya

1) Media dengan daya liput luas dan serentak

Media ini dipergunakan tanpa ada batasan ruang atau tempat tertentu

2) Media dengan daya liput yang terbatas ruang dan tempat

Penggunaan media jenis ini membutuhkan tempat atau ruangan tertentu seperti film rangkai, sound slide yang membutuhkan tempat tertutup

c. Media untuk pengajaran individu

Media pembelajaran ini dalam penggunaannya hanya untuk seorang diri seperti modul dan pembelajaran melalui komputer

d. Media pembelajaran dilihat dari bahan pembuatnya

1) Media sederhana

Media pembelajaran sederhana dibuat dengan bahan utama yang mudah diperoleh, harganya murah, prosedur pembuatannya mudah dan cara penggunaannya tidak sulit.

2) Media kompleks

Media pembelajaran kompleks terbuat dari bahan baku yang mahal, prosedur pembuatannya sulit dan dalam penggunaannya memerlukan keahlian yang memadai.

Berdasarkan klasifikasi media pembelajaran diatas peneliti memilih salah satu media yang akan dibahas yaitu media visual tiga dimensi. Media visual disini adalah media minatur.

3. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Ciri-ciri umum dari media pembelajaran menurut (Hamalik, 1994) adalah : *Pertama*, Media pembelajaran identik dengan pengertian peragaan yang berasal dari kata “raga”, artinya suatu benda yang dapat diraba, dilihat dan didengar dan yang dapat diamati melalui panca indera. *Kedua*, Tekanan utama terletak pada benda atau hal-hal yang dapat dilihat dan didengar. *Ketiga*, media pembelajaran digunakan dalam rangka hubungan (komunikasi) dalam pengajaran antara guru dan siswa. *Keempat*, Media pembelajaran adalah semacam alat bantu belajar mengajar, baik didalam maupun di luar kelas. *Kelima*, Media pembelajaran merupakan suatu “prantara” (medium, media) dan digunakan dalam rangka belajar. *Keenam*, Media pembelajaran

mengandung aspek, sebagai alat dan dan sebagai teknik yang erat pertaliannya dengan Model belajar. *Ketujuh*, Karena itu, sebagai tindakan operasional, dalam buku ini digunakan pengertian “media pembelajaran”.

Menurut (Musfiquon, 2012) Ciri-ciri media pembelajaran:

- a. Semua jenis alat dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran.
- b. Menumbuhkan minat belajar siswa.
- c. Meningkatkan kualitas pembelajaran
- d. Memudahkan komunikasi antara guru dan siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan ciri-ciri media diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki ciri-ciri yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa serta dapat meningkatkan kualitas dan minat untuk mengikuti pembelajaran di dalam maupun diluar kelas.

4. Manfaat Media Pembelajaran.

Sebagai sebuah komponen terpenting dalam tercapainya pembelajaran yang berhasil media pembelajaran memiliki beberapa manfaat. Menurut Arsyad (Nurfadhila, 2021) media pembelajaran memiliki manfaat sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan hasil belajar siswa.

- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian anak sehingga menumbuhkan motivasi belajar.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu.

Pendapat tersebut sejalan dengan (Daryanto, 2013) yang menjabarkan mengenai manfaat ketika guru menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

- a. Memperjelas pesan yang akan disampaikan oleh guru kepada siswa karena tidak hanya melalui verbalitas saja.
- b. Sebagai solusi untuk guru ketika memiliki ruang, waktu, dan tenaga yang terbatas.
- c. Menimbulkan semangat baru dalam proses pembelajaran dan terjalin interaksi langsung anatar guru dan murid.
- d. Menjadikan siswa untuk terbiasa belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh siswa.
- e. Meningkatkan rangsangan tentang pengalaman belajar yang baru antara guru dan siswa.

Berdasarkan pendapat ahli mengenai manfaat media pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa manfaat bagi guru dan siswa diantaranya: 1) Kegiatan pembelajaran yang berlangsung akan menjadi menarik serta dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa. 2) Memperjelas pesan materi yang disampaikan oleh guru karena dalam

penyampaianannya tidak didominasi oleh Model verbal atau ceramah. 3) kegiatan pembelajaran yang ada tidak sebatas teoritis semata melainkan siswa juga akan mendapatkan pengalaman belajar langsung yang bermakna melalui kegiatan mengamati, menanya, dan mendemonstrasikan.

5. Pengertian Media Miniatur

Media miniatur adalah representasi tiruan dari benda asli yang memiliki ukuran lebih kecil. Biasanya, media miniatur digunakan untuk menjelaskan konsep atau proses yang bersifat abstrak atau kompleks. Menurut sudjana(2015) mengemukakan bahwa penggunaan media miniatur atau model menjadi sangat penting ketika benda asli sulit dijangkau, sulit diamati, tidak dapat dibawa masuk ke dalam kelas, atau karena pertimbangan biaya. Miniatur adalah bentuk media pembelajaran tiga dimensi yang dirancang khusus untuk meniru, menggantikan, atau memperjelas objek sebenarnya. Model atau miniatur adalah representasi tiga dimensi dari objek nyata yang dapat digunakan oleh siswa untuk belajar.

Pendapat tersebut sejalan dengan Arsyad (2017), media miniatur adalah bentuk media pembelajaran yang merupakan tiruan dari benda aslinya namun dengan ukuran yang lebih kecil. Dengan berbagai definisi ini, dapat disimpulkan bahwa media miniatur adalah representasi tiruan dari benda asli yang memiliki ukuran lebih kecil. Penggunaannya umumnya untuk menjelaskan konsep atau proses yang

bersifat abstrak atau kompleks.

Pengimplementasian media minatur dalam proses pembelajaran khususnya IPAS memiliki beberapa kelebihan diantaranya

- a. Media miniatur dapat membantu siswa memahami konsep atau proses yang abstrak atau kompleks. Misalnya, menggunakan media miniatur struktur lapisan bumi dengan Crust, Mantel, Outer Core, dan Inner Core dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep tersebut, yang mungkin sulit dipahami hanya dengan penjelasan verbal.
- b. Media miniatur memiliki daya tarik tersendiri yang dapat menarik perhatian dan minat siswa. Bentuknya yang unik dan menarik dapat membuat siswa lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran.
- c. Penggunaan media miniatur juga dapat meningkatkan aktivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan melihat dan menyentuh langsung benda tiruan tersebut, siswa dapat lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Selain keunggulan penggunaan media miniature juga memiliki keterbatasan atau kekurangan diantaranya

- a. Memerlukan biaya dan waktu yang signifikan untuk pembuatannya. Tidak cocok untuk semua objek, karena beberapa objek mungkin sulit direplikasi dengan baik dalam bentuk miniatur karena karakteristik atau kompleksitasnya.

- b. Rentan terhadap kerusakan karena ukurannya yang kecil, sehingga miniatur dapat menjadi mudah rusak atau hilang.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media miniatur merupakan media pembelajaran tiruan dari benda aslinya namun dengan ukuran yang lebih kecil dengan tujuan untuk meniru, menggantikan, atau memperjelas objek sebenarnya. Pada penelitian ini media minatur yang digunakan berupa miniatur diecast mobil.

E. Perbedaan Model *Team Games Tournament (TGT)* dengan Model *Team Games Tournament (TGT)* Berbantuan Media Miniatur

Model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan media Minatur merupakan salah satu dari model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran TGT berbantuan media *miniatur* memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar atau berdiskusi dalam kelompok belajar. Siswa dapat bertukar pikiran mengenai materi pelajaran yang belum dipahaminya dan siswa dapat membantu satu sama lain untuk memecahkan masalah yang diberikan oleh guru. Pembentukan kelompok, siswa bisa belajar bagaimana cara bersosialisasi dengan teman sekelompoknya dan belajar untuk berani mengemukakan pendapatnya di dalam kelompok.

Pertama guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat LKPD dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah. Selanjutnya siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok dengan

anggota antara 4 sampai 5 orang. Kelompok ini akan bertugas mempelajari lembar kerja dengan mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.

Langkah selanjutnya adalah games, siswa berbaris dengan berurutan sesuai dengan kelompok, kemudian memilih kartu yang tersedia dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai soal. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan untuk menentukan pemenang.

Melalui penerapan TGT diharapkan, siswa akan tertantang dengan mengikuti pembelajaran. Hal ini karena dalam kegiatan pembelajaran TGT berbantuan media miniature siswa merasa kompetitif dengan kelompok lain untuk menjawab pertanyaan. Hal inilah yang akan memacu siswa menjadi lebih giat mempelajari materi karena dalam model ini siswa akan bersaing dengan anggota kelompok lain, sehingga siswa merasa antusias dan tertantang untuk bisa menjawab setiap pertanyaan yang didapat.

Selain itu melalui penerapan TGT suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, karena dalam kegiatan pembelajaran model TGT berbantuan media miniatur terdapat unsur permainan sehingga pembelajaran tidak menjadi membosankan. Sesuai dengan perkembangan peserta didik yang masih berada pada usia bermain. Hal ini diperkuat dengan pernyataan yang dikemukakan oleh (Puspitawangi, 2016:79) yakni

pembelajaran tampak menyenangkan dengan menyisipkan unsur permainan sehingga pembelajaran tidak monoton dan tidak membosankan.

Tabel 3 Perbedaan TGT Murni dan TGT berbantuan Media Miniatur

Sintak <i>Teams Games Tournament</i>	Sintak TGT Berbantuan Media Miniatur
Penyampaian tujuan dan materi pembelajaran	Penyampaian tujuan dan materi pembelajaran
Pembentukan kelompok	Pembentukan kelompok
Kegiatan belajar tim	Kegiatan belajar tim berbantuan media <i>miniatur</i>
<i>Tournament</i> antar kelompok	<i>Tournament</i> antar kelompok
Penghargaan tim	Penghargaan tim

Aktifitas pembelajaran yang dilakukan melalui model TGT terbantuan media miniatur disajikan pada tabel dibawah ini

Tabel 4 Sintak Model TGT Berantuan Media Miniatur

Sintak Model TGT Berbantuan Media Miniatur	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Penggunaan Media	Guru memperkenalkan media miniatur , dan menjelaskan kepada siswa cara menggunakannya	Siswa memperhatikan penjelasan oleh guru
Teams	Guru membagi siswa dalam kelompok secara heterogen	Siswa mengelompokkan diri dengan teman yang lain
Games	Guru menyediakan kertas bernomor yang berisikan pertanyaan yang sesuai dengan materi	Perwakilan kelompok mengambil soal dari guru dan menjawab pertanyaan dari guru secara berkelompok.
Tournament	Guru mengajukan pertanyaan kepada dua kelompok yang jawabanya ada di miniatur	Setiap kelompok memilih wakilnya untuk mengikuti tournament. Siswa yang terlebih dahulu menjawab pertanyaan akan mendapat skor.
Penghargaan	Guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing kelompok	Kelompok yang mendapat skor tertinggi menapat penghargaan dari guru

Sintak Model TGT Berbantuan Media Miniatur	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
	akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan	

F. Penelitian Relevan

Penelitaian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini digunakan sebagai landasan atau acuan dalam melakukan penelitian. Berikut ini penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu antara lain:

1. Penelitian pertama dilakukan oleh (Nurhasanah, Nugraha, & Karlina, 2024) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Media Interaktif Mentimeter terhadap Hasil Belajar IPAS”. Berdasarkan penelitian yang dilakukan ternyata penggunaan model pembelajaran team game tournament berbantuan media interaktif mentimeter berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV pada materi kerajaan bercorak Hindu Budha. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan adalah terletak pada variabel (Y) yaitu strategi pembelajaran yang digunakan berupa *Teams Games Tournament* dan variabel (X) berupa hasil belajar IPAS. Sedangkan perbedaan terletak ada penggunaan media pembelajaran dimana dalam penelitian Nurhasanah menggunakan media interaktif mentimeter sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan media miniature selain itu perbedaan lain terletak pada subjek penelitian.

2. Penelitian (Putri, 2024) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Soal Teka- Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V SD Gugus III Kecamatan Mengwi”. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran TGT berbantuan soal TTS terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Gugus III Kecamatan Mengwi. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian adalah terletak pada variabel (Y) yaitu strategi pembelajaran yang digunakan berupa *Teams Games Tournament* dan variabel (X) berupa hasil belajar IPAS. Sedangkan perbedaan penelitian ini terletak ada penggunaan media pembelajaran dimana dalam penelitian Putri menggunakan media TTS sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan media miniature selain itu perbedaan lain terletak pada subjek penelitian
3. Penelitian yang dilakukan oleh (Pratiwi, 2024) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* berbantuan media *Snake And Ladder Game* Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV” Berdasarkan hasil pembahasan yang dilakukan peneliti maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan media *Snake And Ladder Game* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan adalah terletak pada variabel (Y) yaitu strategi pembelajaran yang digunakan berupa *Teams Games Tournament* dan variabel (X) berupa hasil belajar IPAS. Sedangkan perbedaan

penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan media pembelajaran dimana penelitian Pratiwi menggunakan media *Snake And Ladder Game* sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan media miniatur selain itu perbedaan lain terletak pada subjek penelitian

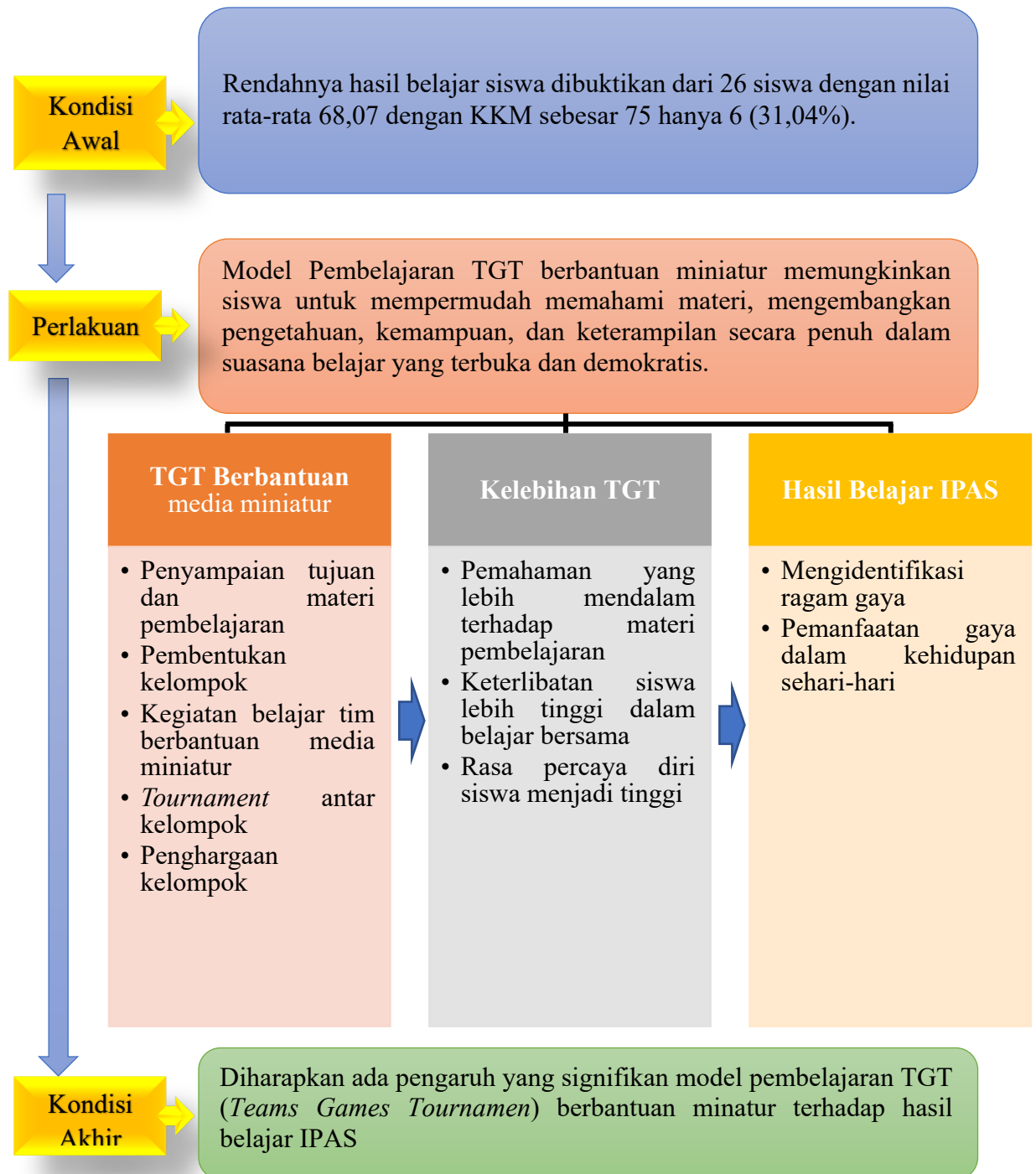
Berdasarkan beberapa penelitian relevan diatas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian terkait penerapan model *TGT (Teams Games Tournament)* sudah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya dimana terletak pada variabel terikat yaitu hasil belajar, pada pembelajaran IPAS. Maka penelitian ini perlu dilakukan karena memiliki keterbaharuan berupa penggunaan media miniature dicast mobil. Oleh sebab itu maka judul dalam penelitian ini adalah Pengaruh Model *TGT (Teams Games Tournament)* berbantuan media miniature dicast mobil terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPAS kelas IV.

G. Kerangka Pemikiran

Kondisi awal subjek penelitian sebelum dilakukan treatment menunjukkan bahwa Hasil Belajar IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri Rejowinangun Utara 6 masih rendah dikarenakan kurangnya inovasi model, teknik dan media pembelajaran yang digunakan. Selanjutnya peneliti melakukan treatment yakni menerapkan pembelajaran menggunakan Model *Teams Games Tournament* dan media miniatur. Diharapkan siswa aktif, kelas interaktif dengan media yang variatif dan inovatif. Kondisi akhir yang diharapkan adalah meningkatnya Hasil Belajar IPAS pada materi gaya,

dengan aktivitas belajar meningkat serta meningkatnya minat belajar.

Berikut ini adalah kerangka berpikir dalam penelitian ini



Gambar 1. Kerangka Pikir

H. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teoritis dan kerangka pikir diatas maka peneliti merumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut: Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournamen*) berbantuan media miniatur terhadap hasil belajar IPAS di SD Negeri Rejowinangun Utara 6 Kota Magelang.

a. Hipotesis Alternatif (H_a)

Terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran TGT (*Teams Games Turnamen*) berbantuan media miniatur terhadap hasil belajar IPAS di SD Negeri Rejowinangun Utara 6 Kota Magelang.

b. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournamen*) berbantuan media miniatur terhadap hasil belajar IPAS di SD Negeri Rejowinangun Utara 6 Kota Magelang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian merupakan sebuah proses yang sistematis untuk memecahkan sebuah permasalahan dengan menerapkan sebuah Model ilmiah Emzir (2017). Pada penelitian ini, penulis melakukan penelitian kuantitatif dengan menggunakan Model *pre-experimental design* tipe *one group pretest-posttest* (tes awal-tes akhir kelompok tunggal). Sugiono (2015) mendefinisikan mengenai penelitian eksperimen merupakan Model penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh dari perlakuan tertentu terhadap yang lain dengan kondisi yang terkendalikan. (Arikunto & Suharmi, 2013) mengatakan, bahwa *one group pretest-posttest design* kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan barulah memberikan tes akhir (*posttest*).

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil perlahan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Penggunaan desain ini disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai, Penelitian ini menguji pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournamen*) berbantuan media miniatur terhadap Hasil Belajar IPAS. Adapun alur dari design *one group pretest-posttest* yang memiliki tiga langkah diantaranya: 1) Memberikan tes awal atau *pre-test* 2) Memberikan perlakuan atau treatment penerpan pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournamen*) berbantuan media miniatur

dan 3) Memberikan tes akhir atau *post-test*. Model penelitian tersebut dapat digambarkan dalam skema seperti dibawah ini:

Tabel 5 Dsain Penelitian

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O1	X	O2

Keterangan :

O1 = Pengukuran awal atau *Pretest* Hasil Belajar IPAS

X = pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournamen*)
berbantuan media miniatur

O2 = Pengukuran akhir atau *Posttest* hasil belajar IPAS

Berdasarkan desain penelitian yang digunakan, terlihat bahwa terdapat *pretest* sebelum diberikan perlakuan (*treatmen*) yaitu model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournamen*) berbantuan media miniatur terhadap Hasil Belajar IPAS serta diakhiri dengan pemberian *posttest*.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan komponen sangat penting bagi peneliti dalam melakukan penelitian, sebab dalam sebuah penelitian variabel adalah satu hal yang dijadikan sebagai pusat perhatian. Menurut Sugiono (2015: 61) variabel penelitian merupakan atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik sebuah kesimpulan. Satu variabel dengan variabel yang lain saling berhubunga, oleh sebab itu variabel dalam penelitian ini terdapat variabel bebas dan variabel terikat.

Menurut Sugiono (2015: 61) variabel bebas atau *independent* merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab adanya perubahan atau timbulnya variabel terikat atau *dependent*. Sedangkan variabel terikat (*dependent*) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Berdasarkan judul penelitian “pengaruh Model Index Card Matc yang Berbantuan media papan diagram (padi) terhadap hasil belajar Matematika” Variabel penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Variabel terikat atau *Dependent Variable* (Y)

Variabel terikat yang digunakan dalam penelitian ini adalah Hasil Belajar IPAS kelas IV SD Negeri Rejowinangun Utara 6 Kota Magelang.

2. Variabel bebas atau *Independent Variable* (X)

Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournamen*) berbantuan media miniatur.

C. Definisi Operasional Variabel

Penelitian ini berjudul “pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournamen*) berbantuan minatur terhadap Hasil Belajar IPAS” adapun pengertian yang memerlukan penjelasan adalah sebagai berikut:

1. Hasil Belajar IPAS

Berdasarkan penjelasan-penjelasan teori diatas, hasil belajar IPAS merupakan hasil dari perubahan tingkah laku selama siswa melaksanakan proses pembelajaran mengani sejauh mana siswa mampu untuk memecahkan soal-soal serta pengalamannya dalam menjawab

berbagai persoalan yang sesuai dengan kompetensi pada mata pelajaran IPAS. Pada penelitian ini hasil belajar IPAS difokuskan pada hasil belajar materi Gaya dalam ranah kognitif. Adapun indikator yang digunakan dalam ranah kognitif hasil belajar pada elemen pemahaman konsep IPAS yang meliputi 1) Mengamati, 2) Mempertanyaan dan memprediksi, 3) Merencanakan dan Melakukan Penyelidikan, 4) Memproses, 5) Mengevaluasi dan Refleksi, 6) Mengkomunikasikan.

2. Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournamen*) berbantuan Media Miniatur

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan Minatur merupakan salah satu dari model pembelajaran kooperatif yang dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar atau berdiskusi dalam kelompok belajar.

Penerapan model TGT berbantuan Miniatur dilakukan dengan langkah pertama yaitu *class presentation*, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat LKS. Selanjutnya *Teams*, siswa dibagi menjadi kelompok beranggota antara 4 sampai 5 orang. Langkah selanjutnya adalah *Games & Tournament*, siswa berbaris dengan berurutan sesuai dengan kelompok dan akan dibacakan soal oleh guru, kemudian memilih kartu yang tersedia dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai soal. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan untuk menentukan pemenang

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Dalam Model penelitian, populasi adalah suatu objek yang menjadi sasaran penelitian baik berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, sikap hidup, dan sebagainya yang dapat menjadi sumber dari data penelitian yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sasangka, 2018).

Populasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah. seluruh siswa kelas IV SD Negeri Rejowinangun Utara 6 Kota Magelang tahun ajar 2024/2025.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi, yang nantinya akan digunakan dalam teknik pengambilan sampel (Simanjuntak, 2020). Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Rejowinangun Utara 6 Kota Magelang tahun ajar 2024/2025 dengan jumlah 26 peserta didik.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel Sugiono (2015). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan total sampling yaitu jenis sampel nonprobabilitas. Total sampling bertujuan untuk menghasilkan sampel secara logis dan mewakili populasi.

E. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan cara yang digunakan untuk mengumpulkan informasi-informasi sebagai data. Model pengumpulan data merupakan cara yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian. Pada penelitian ini Model pengumpulan data yang digunakan yaitu

1. Tes

Tes adalah sejumlah pertanyaan yang harus diberikan tanggapan dengan tujuan untuk mengukur tingkat kemampuan atau mengungkap aspek tertentu (Widoyoko, Eko Putro, 2015). Tes digunakan untuk mengukur ada atau tidaknya serta besar kemampuan objek yang diteliti (Arikunto S. , 2013). Dalam penelitian ini tes yang digunakan adalah tes pilihan ganda, tes ini digunakan untuk mengukur hasil belajar IPAS siswa dalam ranah kognitif dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*.

2. Observasi

Bahwasanya salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengetahui atau menyelidiki tingkah laku nonverbal yakni dengan menggunakan teknik observasi Kasiram, (2018). Dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi yang digunakan peneliti yaitu *participant observation* (observasi berperan serta). Penelitian ini menggunakan teknik observasi terus terang dalam penelitian yang dilakukan. Penelitian ini menyatakan terus terang kepada sumber data dalam melakukan observasi.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian berkaitan dengan kegiatan pengumpulan data dan pengolahan data, sebab insrtumen merupakan alat bantu pengumpulan dan pengolahan data tentang variabel-variabel yang diteliti. (Sugiyono, 2013) menyatakan, bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Dalam penelitian ini penulis menggunakan instrument.

1. Tes Pilihan Ganda

Soal tes yaitu soal *pretest* dan *posttest* dengan jenis soal tes pilihan ganda. Sebelum melakukan sebuah tes dalam usaha mengetahui tingkat pemahaman siswa. Guru diwajibkan untuk membuat kisi-kisi:

Tabel 6. Kisi-kisi instrumen

Capaian Pembelajaran Kelas IV	Tujuan Pembelajaran	Ranah IPK	Nomor	Jumlah
Peserta didik mengidentifikasi proses perubahan wujud zat dan perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari.	Peserta didik memahami konsep dasar gaya dan pengaruhnya terhadap benda	C3	1, 6, 11, 16, 21, 26	6
Peserta didik mengidentifikasi sumber dan bentuk energi	Peserta didik mengenal gaya magnet dan sifatnya	C4	2, 7, 12, 17, 22, 27	6
	Peserta didik dapat mengidentifikasi tipe gaya yang dihasilkan dari benda magnetis.	C4	3, 8, 13, 18, 23, 28	6

Capaian Pembelajaran Kelas IV	Tujuan Pembelajaran	Ranah IPK	Nomor	Jumlah
serta menjelaskan proses perubahan bentuk energy dalam kehidupan sehari-hari (contoh: energy kalor, listrik, bunyi, cahaya).	Peserta didik dapat mengidentifikasi gaya pegas di sekitarnya	C3	4, 9, 14, 19, 24, 29	6
	Peserta didik dapat mengidentifikasi gaya gravitasi yang ada di Bumi serta pengaruhnya terhadap bendabenda di Bumi	C4	5, 10, 15, 20, 25, 30	6
			30	30

2. Observasi

Observasi dilakukan oleh peneliti dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan yang terfokus pada aktivitas yang dilakukan guru dan siswa selama proses pembelajaran IPAS. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan langkah-langkah metode eksperimen.

Observasi dilakukan terhadap guru dan siswa selama kegiatan belajar mengajar. Observasi dilakukan dengan lembar observasi yang telah dipersiapkan. Lembar observasi merupakan daftar serangkaian kegiatan yang ada dalam penelitian dan sebagai obyek yang akan diamati seorang peneliti.

Tabel 7. Kisi-Kisi Lembar Observasi

No.	Aspek yang diamati	Nomor Pernyataan	Jumlah Butir
1	Mempersiapkan diri untuk menerima pembelajaran	1,2	2
2	Menanggapi apersepsi	3,4	2

No.	Aspek yang diamati	Nomor Pernyataan	Jumlah Butir
3	Menyimak penjelasan guru tentang tujuan dan Langkah pembelajaran serta Constructivism	5	1
4	Menjawab pertanyaan guru (Questioning)	6	1
5	Merencanakan diskusi sesuai LKPD (Learning community)	7	1
6	Menyusun jadwal aktivitas sesuai LKPD demonstrasi/ modeling	8,9	2
7	Melaksanakan investigasi dengan teman kelompoknya Inquiry	10,11	2
8	Bereksperimen dengan teman sekelompoknya	12,13	2
9	Siswa membuat kesimpulan pembelajaran Bersama guru (Reflection)	14	1
10	Melaporkan hasil eksperimen dengan kelompoknya / Authentic assessment	15	1
11	Mempersiapkan diri untuk menerima pembelajaran	1,2	2

G. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument (Arikunto S. , 2013). Menurut Sugiyono (2013) sebuah instrument dikatakan valid apabila dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Suatu tes atau instrument pengukuran dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan ukurnya atau memberikan hasil ukur benar, dan yang menghasilkan data yang tidak respon dengan tujuan pengukuran dikatakan sebagai test yang memiliki validitas

rendah. Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dari ahli (*Expert Judgment*) dan Validitas tes (*test validity*).

a. Validitas Ahli (*Expert Judgment*)

Validasi ahli yaitu validasi yang dilakukan dengan bantuan ahli. Validasi ahli dilakukan pada perangkat pembelajaran yang dilengkapi dengan pedoman penilaian, Modul Materi Ajar yang dilengkapi dengan LKPD, Media Pembelajaran yang dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media, soal *pre-test post-test*, dan lembar unjuk kerja. Validator dalam validasi ahli adalah dosen ahli dalam mata pelajaran IPAS dan guru kelas IV.

Surat pernyataan validator dapat dilihat pada (Lampiran 3) dan hasil validasi dosen dapat dilihat pada (Lampiran 4). Hasil validasi instrumen oleh *expert judgment* menunjukkan bahwa instrumen layak digunakan untuk penelitian. yang dapat dilihat pada Tabel 8:

Tabel 8. Hasil Validasi Dosen Ahli

No	Instrumen	Nilai Rata-Rata	Keterangan
1.	CP dan ATP	74	Valid
2.	Modul AJar	72	Valid (Sedikit Revisi)
3.	Materi Ajar	73	Valid
4.	LKPD	70	Valid (Sedikit Revisi)
5.	Soal <i>Pre-test dan Post-test</i>	72	Valid
6.	Media Pembelajaran	70	Valid (Sedikit Revisi)

Hasil validasi instrumen oleh *expert judgment* yang kedua yaitu Ibu Erlina Hardiyanti S.Pd selaku guru kelas IV. Adapun

Surat pernyataan validator dapat dilihat pada (Lampiran 5) dan hasil validasi Guru dapat dilihat pada (Lampiran 6). Hasil validasi Guru menunjukkan bahwa instrumen layak digunakan untuk penelitian yang dapat dilihat pada Tabel 9:

Tabel 9. Hasil Validasi Guru Kelas V

No	Instrumen	Nilai Rata-Rata	Keterangan
1.	CP dan ATP	85	Valid
2.	Modul AJar	85	Valid
3.	Materi Ajar	80	Valid
4.	LKPD	84	Valid
5.	Soal <i>Pre-test</i> <i>dan Post-test</i>	85	Valid
6.	Media Pembelajaran	80	Valid

Berdasarkan hasil validitas dari kedua ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian yang disusun oleh peneliti layak digunakan dalam penelitian dengan kategori valid.

b. Validitas tes (test validity)

Validitas instrumen menunjukkan bahwa hasil dari suatu pengukuran menggambarkan segi atau aspek yang diukur (Sudjana, 2002: 228). Pengujian validitas instrumen dilakukan dengan bantuan IBM SPSS 25. Teknik yang digunakan untuk uji validitas yaitu menggunakan tekni *korelasi product moment* dari *karl pearson*. Selanjutnya koefisien korelasi hitung tiap butir soal dibandingkan dengan r_{tabel} . Apabila besar rhitung lebih besar

dibandingkan dengan r_{tabel} maka butir soal dinyatakan valid. Tes yang akan diuji cobakan berupa soal pilihan pilihan ganda.

Tabel 10. Hasil Uji Validitas

No Butir	Person Correlation R Hitung	R Tabel	Nilai Signifikasi	Keterangan
1	0,078	0,514	0,781	Tidak Valid
2	0,600	0,514	0,018	Valid
3	0,501	0,514	0,057	Tidak Valid
4	0,738	0,514	0,002	Valid
5	0,644	0,514	0,010	Valid
6	0,386	0,514	0,156	Tidak Valid
7	0,304	0,514	0,270	Tidak Valid
8	0,664	0,514	0,007	Valid
9	0,833	0,514	0,000	Valid
10	0,623	0,514	0,013	Valid
11	0,732	0,514	0,002	Valid
12	0,769	0,514	0,001	Valid
13	0,147	0,514	0,601	Tidak Valid
14	0,756	0,514	0,001	Valid
15	0,693	0,514	0,004	Valid
16	0,602	0,514	0,018	Valid
17	0,449	0,514	0,093	Tidak Valid
18	0,442	0,514	0,099	Tidak Valid
19	0,707	0,514	0,003	Valid
20	0,635	0,514	0,012	Valid
21	0,122	0,514	0,665	Tidak Valid
22	0,031	0,514	0,912	Tidak Valid
23	0,347	0,514	0,169	Tidak Valid
24	0,450	0,514	0,092	Tidak Valid
25	0,259	0,514	0,351	Tidak Valid
26	0,645	0,514	0,009	Valid
27	0,486	0,514	0,066	Tidak Valid
28	0,544	0,514	0,036	Valid
29	0,203	0,514	0,467	Tidak valid
30	0,294	0,514	0,287	Tidak Valid

Berdasarkan tabel 10 maka dapat disimpulkan bahwa dari 30 butir soal yang diujikan dan kemudian dilakukan analisis menggunakan IBM SPSS 25 terdapat 15 item soal yang tidak valid

dan 15 item soal valid yang sudah disesuaikan dengan indikator hasil belajar sehingga soal ini dinyatakan layak digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa kelas IV. Hasil lengkapnya dapat dilihat pada (Lampiran 18).

2. Reliabilitas

Menurut Arikunto (2013) reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrument cukup dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Reliabilitas mampu menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan yaitu berupa konsistensi terhadap hasil pengukuran. Reliabilitas dinyatakan dalam nilai *alfa cronbach's*. Dengan bantuan *IBM SPSS Statistics 25* dengan taraf signifikasi 5% dengan membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} dengan ketentuan jika r_{hitung} lebih besar dibandingkan r_{tabel} berarti reliabel dan jika r_{hitung} lebih kecil dibandingkan dengan r_{tabel} maka tidak reliabel.

Pengukuran reliabilitas soal uji coba instrumen ini menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* berbantuan *SPSS 25,0 for windows* dengan taraf signifikan 5% dan nilai *alpha* lebih besar dari yang dipersyaratkan yaitu 0,6. Koefisien reliabilitas dapat dilihat dari Tabel 11.

Tabel 11. Koefisien Reliabilitas Tes

No	Intervensi	Kriteria
1.	$\leq 0,200$	Sangat Rendah
2.	0,200-0,399	Rendah
3.	0,400-0,599	Cukup
4.	0,600-0,799	Tinggi
5.	0,800-1,00	Sangat Tinggi

Uji reliabilitas yang digunakan adalah dengan *crobach's Alpha*

bila *alpha* lebih kecil dari 0,6 maka dinyatakan tidak reliabel dan sebaliknya. Berikut ini adalah hasil uji relibilitas disajikan pada Tabel 12.

Tabel 12. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	<i>Corbach's Alpha</i>	R tabel	Keterangan
Hasil Belajar IPAS	0,874	0,514	Reliabel

Berdasarkan tabel 10 terlihat bahwa instrumen tersebut layak digunakan dalam penelitian. Hasil uji ini dapat dilihat pada (Lampiran 19).

H. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini meliputi langkah-langkah kegiatan sebagai berikut:

1. Persiapan penelitian
 - a. Mengumpulkan dan mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan masalah penelitian.
 - b. Mengajukan permohonan ijin untuk melakukan penelitian pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang, kemudian diajukan kepada Kepala Sekolah SD Negeri Rejowinangun Utara 6 Kota Magelang.
 - c. Mempersiapkan instrument penelitian untuk pengumpulan data:

- 1) Membuat kisi- kisi soal
- 2) Mengadakan uji coba sebelum pelaksanaan penelitian,
dengan tujuan: menguji validitas dan reliabilitas setiap
soal yang diberikan.
- d. Menguji kelayakan kepada ahli yaitu Dosen FKIP Universitas
Muhammadiyah Magelang.
- e. Memberikan uji instrument soal kepada responden
- f. Sebelum uji instrument soal yang diberikan oleh responden,
terlebih dahulu peneliti menjelaskan cara mengisinya agar
jawaban sesuai dengan keadaan responden yang sebenarnya.
2. Tes awal (*pre-test*)
 - a. Menentukan sampel penelitian
 - b. Penyebaran instrument kepada responden
 - c. Pengumpulan data setelah ressponden mengerjakan instumen
 - d. Memberikan skor instrument kemudian menyusun ke dalam tabel
 - e. Menyesuaikan data penelitian dengan teknik analisis yang
digunakan.
3. Perlakuan

Treatment dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan menggunakan
Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournamen*) berbantuan
media miniature terhadap hasil belajar IPAS IV SD Negeri
Rejowinangun Utara 6 Kota Magelang.

Berikut ini penjabaran dari setiap treatment yang dilakukan dalam penelitian ini:

1) *Treatment 1*

Pada *Treatment 1* peneliti memberikan materi pengaruh gaya terhadap benda dengan menerapkan model *Team Game Tournament* berbantuan media miniatur. Pada awal pembelajaran guru memulai dengan berdoa, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan apakah siswa pernah memindahkan sebuah barang atau benda?. Pada fase 1 presentasi kelas yaitu siswa mengamati penjelasan guru tentang berbagai gaya, siswa mengamati secara langsung bangun ruang yang sudah disediakan. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang telah disampaikan oleh guru. siswa menanyakan penjelasan guru yang belum di pahami. Guru menjelaskan pertanyaan siswa. Pada Fase 2 *Team* (Pembentukan Kelompok) yaitu Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok. 1 kelompok berisikan 4-6 siswa. Secara kelompok siswa berdiskusi membahas mengenai percobaan gaya otot. Pada fase 3 *Game* yaitu Guru memberikan soal LKPD kepada perkelompok siswa yang berkaitan dengan bangun ruang. Setiap siswa memastikan wajib menguasai materi yang telah dibuat. Pada fase 4 *Tournament* Siswa akan berlomba untuk memperoleh poin terbanyak melalui menjawab pertanyaan yang diajukan guru agar

dapat menjadi juara dalam permainan. Setiap siswa yang tidak bermain akan memberikan tanggapan. Pada fase 5 Penghargaan Kelompok yaitu Guru mengumumkan kelompok yang menang kemudian masing masing tim mendapatkan hadiah sesuai peringkat. Setelah selesai, siswa diberikan soal evaluasi untuk mengetahui pemahaman materi siswa.

2) *Treatment 2*

Pada *Treatment 2* peneliti memberikan materi magnet sebuah benda yang ajaib dengan menerapkan model *Team Game Tournament* berbantuan media miniatur. Pada awal pembelajaran guru memulai dengan berdoa, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa.. Guru melakukan apersepsi dengan mengulas materi yang sebelumnya telah dipelajari?. Pada fase 1 presentasi kelas yaitu siswa melakukan percobaan, siswa mengamati secara langsung pada percobaan yang dilakukan. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang telah disampaikan oleh guru. siswa menanyakan penjelasan guru yang belum di pahami. Guru menjelaskan pertanyaan siswa. Pada Fase 2 *Team* (Pembentukan Kelompok) yaitu Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok. 1 kelompok berisikan 4-6 siswa. Secara kelompok siswa berdiskusi membahas magnet dan kutubnya. Pada fase 3 *Game* yaitu Guru memberikan soal LKPD kepada perkelompok siswa yang berkaitan dengan volume bangun ruang.

Setiap siswa memastikan wajib menguasai materi yang telah dibuat. Pada fase 4 Tournament yaitu. Siswa akan berlomba untuk memperoleh poin terbanyak agar dapat menjadi juara dalam permainan. Setiap siswa yang tidak bermain akan memberikan tanggapan. Pada fase 5 Penghargaan Kelompok yaitu Guru mengumumkan kelompok yang menang kemudian masing-masing tim mendapatkan hadiah sesuai peringkat. Setelah selesai, siswa diberikan soal evaluasi untuk mengetahui pemahaman materi siswa.

3) *Treatment 3*

Pada *Treatment 3* peneliti memberikan materi benda yang elastis dengan menerapkan model *Team Game Tournament* berbantuan media miniatur. Pada awal pembelajaran guru memulai dengan berdoa, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa.. Guru melakukan apersepsi dengan mengulas materi yang sebelumnya telah dipelajari?. Pada fase 1 presentasi kelas yaitu siswa mengamati penjelasan guru tentang karakteristik karet yang lentur melalui percobaan. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang telah disampaikan oleh guru. siswa menanyakan penjelasan guru yang belum di pahami. Guru menjelaskan pertanyaan siswa. Pada Fase 2 *Team* (Pembentukan Kelompok) yaitu Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok. 1 kelompok berisikan 4-6 siswa. Secara kelompok

siswa berdiskusi membahas mengenai jaring-jaring kubus dan balok. Pada fase 3 *Game* yaitu Guru memberikan soal LKPD kepada perkelompok siswa yang berkaitan dengan bend elastis yang ada disekitar. Setiap siswa memastikan wajib menguasai materi yang telah dibuat. Pada fase 4 *Tournament* yaitu Siswa akan berlomba untuk memperoleh ponint terbanyak agar dapat menjadi juara dalam permainan. Setiap siswa yang tidak bermain akan memberikan tanggapan. Pada fase 5 *Penghargaan Kelompok* yaitu Guru mengumumkan kelompok yang menang kemudian masing masing tim mendapatkan hadiah sesuai peringkat. Setelah selesai, siswa diberikan soal evaluasi untuk mengetahui pemahaman materi siswa.

4. Tes akhir (*post- test*)
 - a. Penelitian menjelaskan maksud dan tujuan pelaksanaan *posttest*
 - b. Membagikan soal *posttest*
 - c. Mengoreksi hasil *posttest* dan mentabulasikan sesuai dengan pedoman penelitian
 - d. Menganalisis hasil *posttest* untuk menentukan tindak lanjut
 - e. Memberikan hasil interpretasi pada hasil analisis tersebut
 - f. Memberikan informasi hasil analisis kepada pihak sekolah
5. Pengolahan Data

Tahapan pengolahan data merupakan tahapan melakukan analisis data penelitian berupa data *pretest* dan *posttest* berbantuan *IBM SPSS 2.5 for windows*.

6. Kesimpulan dan pelaporan

Tahapan penarikan kesimpulan dan pelaporan merupakan tahapan dimana peneliti akan menginterpretasikan hasil penelitian dan hasil analisis data kedalam BAB IV dan V.

I. Teknik Analisis Data

Model analisis data merupakan cara untuk mengolah suatu data yang diperoleh dalam penelitian untuk mengambil sebuah kesimpulan. Untuk menentukan Model analisis data yang digunakan peneliti melakukan uji normalitas dan homogenitas terlebih dahulu guna mengetahui apakah data yang diperoleh peneliti bersifat normal dan juga homogen. Apabila data yang diperoleh bersifat normal dan homogen maka data tersebut termasuk kedalam statistik parametrik maka analisis data yang sesuai yaitu menggunakan *paired sampel t test*. Namun, apabila data yang diperoleh peneliti tidak normal ataupun tidak homogen maka memakai statistik non-parametrik yaitu uji statistik *wilcoxon test*. Adapaun dasar pengambilan keputusan dalam menganalisis data sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah dalam sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Cara untuk mengetahui data

berdistribusi normal dengan cara melakukan uji normalitas *shapiro wilk* berbantuan *IBM SPSS 25* dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Jika signifikansi $> 0,05 \rightarrow H_0$ diterima, artinya data berdistribusi normal
- b. Jika signifikansi $< 0,05 \rightarrow H_0$ ditolak, artinya data tidak berdistribusi normal.

2. Uji Hipotesis

Setelah uji prasyarat terpenuhi, langkah selanjutnya yang dilakukan adalah uji hipotesis. Uji hipotesis menggunakan *paired sample t test* untuk melihat perbedaan skor *pre-test* dan *post-test*. Namun ketika uji prasyarat tidak terpenuhi maka terdapat alternatif lain untuk menguji hipotesis yaitu uji statistik *wilcoxon test* yang termasuk kedalam statistik non-parametrik

Analisis data yang digunakan menggunakan bantuan komputer IBM SPSS 25 dengan kriteri pengambilan keputusan berdasarkan nilai signifikansi $< 0,05$ maka dapat diartikan terdapat pengaruh yang signifikan dengan adanya Model TGT (*Teams Games Tournamen*) berbantuan media miniatur terhadap hasil belajar IPAS.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa terdapat pengaruh hasil belajar siswa melalui Model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media miniatur. Peningkatan yang terjadi dapat dilihat melalui peningkatan kualitas pembelajaran dimana proses pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model dan juga media yang menarik sehingga semangat dan minat belajar siswa meningkat, yang tadinya siswa pasif dalam kegiatan diskusi menjadi aktif dalam diskusi yang berlangsung.

Berdasarkan hasil uji hipotesis *pretest* dan *posttest* dengan uji *PAIRED SAMPLE T Test* diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* bernilai 0,000. Karena nilai $0,000 \leq 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa “Hipotesis diterima” artinya terdapat perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* yang memberikan pengaruh penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media miniatur terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri Rejowinangun Utara 6 Kota Magelang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang disimpulkan diatas, maka peneliti menyarankan beberapa hal yaitu:

1. Bagi Guru

Guru sebaiknya memiliki pemahaman dan pengetahuan yang luas mengenai model-model pembelajaran yang bervariasi hal ini dimaksudkan untuk menyeimbangi kemajuan teknologi yang semakin

pesat agar guru dapat menciptakan sebuah suasana pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan adanya inovasi baru yang dilakukan guru menjadikan aktivitas pembelajaran dan hasil belajar yang meningkat. Selain itu sebagai seorang pendidik guru harus selalu meningkatkan kualitas diri agar dapat memberikan teladan dan bimbingan kepada siswa.

2. Bagi siswa

Siswa sebaiknya lebih kondusif dan memperhatikan mata pelajaran IPAS dikarenakan mata pelajaran IPAS adalah pelajaran yang wajib untuk di perhatikan supaya dapat mengetahui isi dari pelajaran tersebut.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat dijadikan salah satu referensi untuk melakukan penelitian sejenis dan lebih lanjut dalam bidang yang sama serta mampu mengkondisikan kelas sehingga dalam melaksanakan penelitian berjalan secara maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, & Tika. (2013). *Konsep Dasar IPA*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Ainurrahman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Arifin, Zainal. (2016). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, & Suharmi. (2013). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik, Edisi. Revisi VI*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Asriani. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Miniatur Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ipa*. Uin Alauddin Makassar.
- Budiwati, Rini, Budiarti, Ani, Muckromin, Ali, Hidayati, Yulia Maftuhah, & Dessty, Anatri. (2023). Analisis Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau dari Miskonsepsi. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 523–534. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4566>
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, Saayiful Bahri, & Zain, Azwan. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahari, & Zain, Aswan. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dwiyanti, N. I. Kadek. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ipas Siswa Kelas V Sd N I Buahan Tahun Pelajaran 2023 / 2024*. Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.
- Huda, Miftahul. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ischak. (2001). Pendidikan IPS SD; materi pokok pgsd. *Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka*.
- Kasiram, Moh. (2018). *Metodologi Penelitian*. Malang: UIN-Malang Perss.
- Musfiquon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Nurhasanah, Syifa Siti, Nugraha, Rana Gustian, & Karlina, Dety Amelia. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Berbantuan*

- Media Interaktif Mentimeter terhadap Hasil Belajar IPAS. *Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru p-ISSN*, 9(3).
- Pratiwi, Ika. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Tipe Tgt Berbantuan Media Snake And Ladder Game Terhadap Hasil Belajar Ips Kelas IV*. Universitas PGRI Madiun.
- Putri, Ni Nyoman Triana. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Soal Teka- Teki Silang (Tts) Terhadap Hasil Belajar Ips Kelas V Sd Gugus Iii Kecamatan Mengwi*. Universitas Pendidikan ganesa Singaraja.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Sagendra, Berti. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) Fase A-Fase C*. Retrieved from https://drive.google.com/drive/folders/1hWJF_aa1QJKc2POtF71rOwp__WyBbgKZ
- Sanaky, Hujair AH. (2013a). *Media Pembelajaran Interaktif-Inofatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sanaky, Hujair AH. (2013b). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sani, Abdullah. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sasangka, Indra. (2018). Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Volume Penjualan Pada Mini Market Minamart'90 Bandung. *Jurnal Ilmiah Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi (MEA)*, 2(1), 129–154. <https://doi.org/10.31955/mea.vol2.iss1.pp129-154>
- Simanjuntak, Martha Berliana. (2020). *Dengan Kepribadian Siswa Oleh* : 2(1), 59–70.
- Soekamto, Dkk. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Sudaryono. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Graha Ilmu.
- Sudjana, N. (2012). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja

Rosda Karya.

Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.

Bandung: Alfabeta.

Suryani, Nunuk, & Agung, Loe. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: ombak.

Trianto. (2012). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Jakarta : Bumi Aksara.

WIjayanti, Inggit Dyaning. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Ips MI/SD*. 08(September), 2100–2112.

Yulinda, Nina, Witono, A. Hari, & Fauzi, Asri. (2023). Pengembangan Media Miniatur Tiga Dimensi Berbahan Dasar Kertas untuk Pemahaman Diri Siswa Tentang Mitigasi Bencana di Kelas 6 Sekolah Dasar. *Journal of Classroom Action Research*, 5.