

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Pengertian belajar yakni, dimana proses interaksi antara individu dengan sumber belajar yang dilakukan secara sadar untuk memahami tentang sesuatu dengan tujuan memperoleh hal yang baru dalam bentuk informasi-informasi yang mengakibatkan terjadinya perubahan perilaku pada diri individu Nurhasanah Siti (2019).

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap individu, sehingga terjadi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak dapat berjalan menjadi dapat berjalan, tidak dapat membaca menjadi dapat membaca dan sebagainya (Wahab Gusnarib (2021). Namun menurut (Afkarina 2025), Belajar adalah perubahan dalam cara seseorang bertindak atau berpikir yang terjadi karena pengalaman atau latihan.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses interaksi yang dilakukan secara sadar maupun tidak sadar oleh individu dengan tujuan memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman baru yang pada akhirnya menimbulkan perubahan perilaku, cara berpikir, maupun tindakan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, belajar tidak hanya terbatas pada penguasaan materi secara kognitif, tetapi juga mencakup perkembangan kemampuan psikomotor dan afektif yang tercermin dalam perilaku nyata individu.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan satu kesatuan di dalam penerapannya. Seorang pembelajar pasti mengalami proses pembelajaran baik itu didampingi oleh sang pemberi belajar atau guru maupun dengan dirinya sendiri. Dimana dalam hal tersebut terdapat berbagai macam cara atau teknik dalam pelaksanaannya (Faizah Haizatul 2024)

Pembelajaran dapat dikatakan sebagai suatu sistem, karena pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang memiliki tujuan, yaitu membelajarkan siswa. Sebagai suatu sistem, tentu saja kegiatan belajar mengajar mengandung komponen. Proses pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang melibatkan berbagai komponen yang satu sama lain saling berinteraksi, dimana guru harus memanfaatkan komponen tersebut dalam proses kegiatan untuk mencapai tujuan yang ingin direncanakan (Darsyah Syukron 2023). Namun dapat diperkuat lagi oleh Safitri Dkk (2023: Vol 3) Pembelajaran berdiferensiasi memiliki karakteristik yang mencakup mengakomodasi, melayani, dan mengakui keberagaman siswa dalam belajar sesuai dengan kesiapan, minat, dan preferensi belajar mereka.

Dapat disimpulkan dari para ahli bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem yang melibatkan interaksi berbagai komponen dengan tujuan membelajarkan siswa, di mana guru berperan dalam mengelola proses tersebut. Selain itu, pembelajaran juga harus mampu mengakomodasi keberagaman siswa melalui pendekatan berdiferensiasi yang menyesuaikan kesiapan, minat, dan gaya belajar agar tercapai hasil belajar yang efektif dan bermakna.

2.1.3 Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dipahami sebagai wujud dari perubahan pada kebiasaan, keterampilan, sikap, kemampuan berpikir, maupun pengamatan seseorang setelah melalui proses pembelajaran. Konsep hasil belajar juga mencakup kegiatan penilaian atau pengukuran yang dilakukan melalui evaluasi. Dalam dunia pendidikan, pemahaman terhadap hasil belajar sangatlah penting karena menjadi tolok ukur utama untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran sekaligus pencapaian tujuan pendidikan.

Hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh setelah melakukan kegiatan belajar dan menjadi indikator keberhasilan seorang siswa dalam mengikuti pembelajaran. Setelah proses belajar, siswa memperoleh berbagai informasi dan pengetahuan yang sangat berguna sehingga terjadinya perubahan tingkah laku terhadap diri siswa, (Julhadi M.A 2021:47)

Namun menurut (Bunyamin 2021: 99), yang menyatakan hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif terdiri dari pengetahuan, mengingat, pemahaman, dan evaluasi. Ranah afektif terdiri dari pengenalan, merespon, penghargaan, dan pengalaman. Sedangkan ranah psikomotorik yang terdiri dari peniruan, penggunaan, ketepatan, perangkaian, dan naturalisasi. Hasil belajar dapat dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar dan kemampuan-kemampuan baru.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang dialami peserta didik setelah melalui proses pembelajaran, baik dalam aspek kebiasaan, keterampilan, sikap, pemikiran, maupun pengamatan. Hasil belajar tidak hanya menjadi indikator keberhasilan siswa dalam memperoleh pengetahuan, tetapi juga mencakup perkembangan dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan demikian, hasil belajar berfungsi sebagai tolok ukur efektivitas pembelajaran sekaligus pencapaian tujuan Pendidikan.

2.1.4 Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berikut adalah faktor- faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut (Mu'in dalam putra 2019:29), menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

1. Faktor internal (dalam)

yaitu faktor dalam manusia itu sendiri yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar peserta didik, sebagai berikut: (1) Kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif seseorang seperti kemampuan untuk memproses informasi, memecahkan masalah, dan mengingat informasi berperan penting dalam hasil belajar. Individu dengan kemampuan kognitif yang lebih baik lebih mudah dalam menyerap dan memahami materi pembelajaran; (2) Motivasi. Tingkat motivasi seseorang sangat mempengaruhi keefektifan seseorang dalam belajar. Motivasi internal seperti minat dan tujuan pribadi, serta motivasi eksternal seperti dorongan dari orang lain dapat berperan penting dalam menentukan seberapa keras

seseorang belajar dan seberapa baik mereka menyerap materi; (3) Dukungan keluarga dan teman. Dukungan dari keluarga, teman, dan rekan sebaya dapat mempengaruhi hasil belajar. Dukungan sosial ini dapat berupa dukungan sosial, motivasi, atau pemberian bantuan dalam belajar; (4) Kondisi kesehatan. Kondisi kesehatan seseorang dapat mempengaruhi hasil belajar. Siswa yang merasa sehat secara fisik dan stabil secara emosional akan lebih mampu untuk berkonsentrasi untuk belajar dengan baik sehingga dapat mengingat informasi dengan lebih baik; dan (5) Kebutuhan individual. Setiap individu memiliki kebutuhan yang berbeda. Mengakomodasi kebutuhan individu dan menyediakan lingkungan pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar dan minat siswa dapat membantu meningkatkan hasil belajar.

2. Faktor Eksternal (luar)

yang ada dari luar individu, Terbagi menjadi 3 faktor, yaitu: (1) Metode pembelajaran. Pendekatan dan metode pembelajaran yang digunakan memiliki dampak besar pada hasil belajar. Metode yang interaktif, terlibat, dan disesuaikan dengan gaya belajar individu cenderung lebih efektif daripada metode yang pasif atau tidak sesuai; (2) Kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran dan dukungan dari guru berperan penting dalam hasil belajar. Guru yang dapat menyampaikan materi dengan jelas, merangsang minat siswa dan memberikan umpan balik yang konstruktif dapat meningkatkan pemahaman dan kinerja siswa; (3) Lingkungan belajar. Lingkungan di mana pembelajaran berlangsung mempengaruhi hasil belajar. Lingkungan belajar yang nyaman, terorganisir, dan mendukung memberikan kesempatan yang lebih baik bagi siswa untuk fokus dalam menyerap informasi secara lebih baik.

2.1.5 Pengertian Model Pembelajaran

Dalam konsep pengertian Model Pembelajaran menurut (Manasikana, dkk 2022:1) Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan sistem belajar untuk mencapai tujuan

belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas.

Menurut (Dapot Tua & M. Siahaan 2023), Model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar guna mencapai tujuan tertentu. Model ini juga berperan sebagai acuan bagi perancang maupun pendidik dalam merencanakan serta melaksanakan kegiatan pembelajaran.

2.1.6 Pengertian Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda (Manasikana 2022:72).

Model pembelajaran kooperatif pada dasarnya dirancang agar peserta didik dapat melaksanakan proses pembelajaran dalam suasana yang lebih menyenangkan, namun tetap memperhatikan perkembangan tanggung jawab, kejujuran, kompetisi yang sehat, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan belajar. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tidak menggunakan tes secara individual, melainkan digantikan dengan kegiatan turnamen yang terlebih dahulu diawali dengan pembentukan kelompok baru.

Teams Games Tournament (TGT) sejatinya merupakan model pembelajaran yang diperkenalkan oleh Johns Hopkins yang kemudian dalam perjalannya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards. Model pembelajaran ini merupakan jenis pembelajaran kooperatif dimana lebih mengacu kepada sisite pembelajaran yang lebih memebrikan penekanan terhadap keaktifan peserta didik khususnya ketika mendapatkan tugas berupa kerja kelompok (Najmi et al. 2021).

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang berfungsi sebagai pedoman dalam merancang dan melaksanakan proses belajar. Model pembelajaran kooperatif, khususnya tipe *Teams Games Tournament* (TGT), dirancang agar pembelajaran berlangsung menyenangkan dengan

menekankan tanggung jawab, kejujuran, kompetisi sehat, dan keaktifan peserta didik.

2.1.7 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) menurut (Rusyanto 2021:16) adalah :

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa yang berhubungan dengan materi yang akan diberikan.
2. Guru menyampaikan konsep-konsep materi.
3. Guru membagi kelompok secara heterogen.
4. Masing-masing kelompok diberi lembar kerja (LKS).
5. Siswa mendiskusikan materi yang ada di lembar kerja dengan kelompoknya.
6. Guru melakukan bimbingan pada saat siswa melakukan diskusi dan memberi penguatan-penguatan.
7. Guru menyiapkan 1 meja turnamen.
8. Siswa melakukan turnamen pada meja yang sudah disiapkan oleh guru dan mencatat skor yang diperolehnya.
9. Siswa kembali ke kelompok awal dengan membawa hasil turnamen (skor).
10. Guru melakukan validasi, penjelasan soal dan jawaban untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.
11. Skor-skor direkap di kelompoknya, kemudian memberikan penghargaan bagi kelompok yang menang.
12. Guru melakukan evaluasi individu dengan tes.

2.1.8 Kekurangan dan Kelebihan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Berdasarkan hasil penelitian (Rahmawati 2018:73) menunjukkan bahwa Kelebihan model *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu:

1. Model TGT tidak hanya membuat siswa dengan kemampuan tinggi, tetapi siswa yang mampu akademis lebih rendah akan mendorong untuk aktif, dan memiliki peran penting dalam kelompok.
2. Model pembelajaran ini dapat mengembangkan rasa kerjasama dan saling menghormati antara siswa dalam anggota kelompoknya.
3. Membuat siswa antusias tentang kursus, karena dalam penelitian ini guru membuat kesepakatan tentang imbalan yang akan diberikan untuk siswa sebagai kelompok terbaik.

Berikut adalah hasil penelitian (Rahmawati 2018:73) menunjukkan bahwa kekurangan model Teams Games Tournamen (TGT) terbagi menjadi 3 yaitu:

1. Memakan waktu yang lama karena pendidik harus menetapkan kondisi yang di tentukan dalam penerapan TGT.
2. Para guru dituntut untuk pandai memilih mata pelajaran yang cocok untuk model ini.
3. Guru harus mempersiapkan sebelum di terapkan, misalnya untuk membuat pertanyaan untuk setiap turnamen meja atau kompetensi dan guru perlu mengetahui ukuran peserta didik yang secara akademis tertinggi ke terendah.

2.1.9 Pengertian Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik untuk belajar (Olivia Harahap dkk 2022: 1). Namun menurut (Daniyati Ani Dkk 2023: 285), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, seperti merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Menyatakan bahwa media pembelajaran ialah media-media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana

pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa) (Abdul Wahab dkk 2021: 3).

Berdasarkan ketiga pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana atau alat yang berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan, informasi, maupun materi dari pendidik kepada peserta didik. Media ini memiliki peran penting dalam merangsang perhatian, minat, pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mampu menciptakan proses belajar yang lebih efektif, menambah informasi baru, serta membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

2.1.10 Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan Media Pembelajaran menurut (Heryana, dkk, 2024: 106-108), mengemukakan bahwa “Tujuan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam proses penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik dilakukan agar semua materi pelajaran yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah oleh peserta didik, dan menjadikan pembelajaran yang menarik maupun mengasyikkan” berikut tujuan dari media dalam pembelajaran:

1. Menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik perhatian peserta didik.
2. Menjadikan bahan pelajaran menjadi lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami.
3. Strategi mengajar akan lebih bervariasi dan menarik.
4. Peserta didik akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Media pembelajaran juga berperan penting dalam meningkatkan mutu atau kualitas pendidik dan pengajar, karena mampu memudahkan guru dalam menjelaskan materi pengajaran, dan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran harus diadakan disekolah dan dimanfaatkan dengan baik sehingga:

1. Memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memahami konsep, prinsip dan keterampilan tertentu melalui penggunaan media yang paling tepat menurut sifat bahan ajar.

2. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih dari minat dan motivasi peserta didik untuk belajar.
3. Menciptakan suasana belajar yang tidak dapat dilupakan oleh peserta didik.
4. Memperjelas informasi atau pesan dalam pembelajaran.
5. Meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah.

Yang dapat disimpulkan dari pendapat di atas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Tujuan utama media dalam pembelajaran adalah untuk menarik perhatian peserta didik, memperjelas makna bahan pelajaran, memberikan variasi dalam strategi mengajar, dan mendorong keterlibatan aktif pada peserta didik.

2.1.11 Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat dari Media Pembelajaran menurut (Putri & Hidayat 2021) yakni, media pembelajaran berperan penting dalam memperjelas pesan sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara verbal, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang nyata. Namun diperkuat lagi oleh (Nugraha 2022) menjelaskan bahwa media interaktif mampu meningkatkan minat belajar karena menimbulkan rasa ingin tahu, tantangan, dan suasana belajar yang menyenangkan.

Namun diperkuat lagi oleh (Santoso 2024), menemukan bahwa media berbasis permainan mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas siswa melalui aktivitas belajar yang menuntut pemecahan masalah. Adapula Pendapat (Lestari & Handayani 2025), menegaskan bahwa penggunaan media permainan edukatif dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan karena mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa.

Dapat disimpulkan dari pendapat di atas bahwa media pembelajaran berfungsi tidak hanya sebagai sarana memperjelas pesan dan mengurangi verbalisme, tetapi juga sebagai instrumen penting untuk meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain itu,

media berbasis permainan mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas melalui aktivitas pemecahan masalah, sekaligus berkontribusi pada peningkatan hasil belajar secara signifikan karena melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara terpadu.

2.1.12 Pengertian Media Monopoli

Media Permainan Monopoli ialah menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang menarik, aktif, dan menyenangkan. Kebanyakan peserta didik sudah mengerti cara bermain monopoli karena permainan ini termasuk salah satu permainan tradisional yang dimainkan oleh empat orang. Sehingga tujuan pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli agar peserta didik bisa tertarik dalam belajar, bisa memahami materi dengan baik (Ulfaeni, Wakhyudin, & Saputra: 2017). Sedangkan menurut (Zahra: 2020), Media permainan monopoli adalah media permainan yang memberikan pembelajaran edukasi, pemain akan dibagikan secara berkelompok oleh 5 siswa. Tujuan media permainan monopoli yang didesain sebagus dan sebaik mungkin agar peserta didik lebih mudah menguasai serta memahami materi tersebut. Sedangkan menurut Pendapat (Mahesti & Koeswanti: 2021) mengenai media pembelajaran permainan monopoli sangat cocok dalam diterapkan untuk di Sekolah Dasar, karena permainan ini sangat mudah untuk dimainkan serta permainan monopoli sangat membantu peserta didik dalam belajar.

Dapat ditarik kesimpulan dari pendapat di atas bahwa, media permainan monopoli merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang efektif digunakan sekolah dasar karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan menyenangkan. Permainan monopoli tidak hanya memanfaatkan familiaritas siswa terhadap aturan permainan tradisional, tetapi juga dirancang secara edukatif untuk mempermudah penguasaan dan pemahaman materi. Dengan demikian, media permainan monopoli dapat menjadi sarana pembelajaran yang relevan, praktis, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

2.1.13 Kelebihan dan Kekurangan Media Monopoli

Berikut beberapa Kelebihan dan Kekurangan Media Monopoli Menurut (Lestari, Dewi, & Hasanah, 2021: 279) berpendapat tentang kelebihan dan kekurangan terhadap media permainan monopoli sebagai berikut: Kelebihan dari media permainan monopoli yaitu: 1) Dirancang semenarik mungkin 2) Meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik, 3) Dapat meningkatkan kekompakan kelompok dan individu. Sedangkan kekurangan dari media permainan monopoli sebagai berikut: 1) Media permainan monopoli membatasi hanya terfokus pada satu mata pelajaran saja tidak tematik, 2) Bermain monopoli membutuhkan waktu yang lama, 3) Media permainan monopoli tidak cocok untuk diterapkan kepada anak yang suka belajar dengan menggunakan musik/audio saja.

Media permainan monopoli memiliki kelebihan dan kekurangan pada media permainan monopoli diantaranya yaitu: Kelebihan media permainan monopoli sebagai berikut: a) Media permainan monopoli di buat sesuai dengan mata pelajaran diajarkan, b) Media permainan monopoli di desain semenarik mungkin agar peserta didik bisa belajar sambil bermain yang menyenangkan, dan aktif dalam belajar di kelas. Selanjutnya menurut (Desyawati, dkk., 2021) menyatakan bahwa ada beberapa kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran monopoli. Kelebihan dari media pembelajaran monopoli dapat digunakan diberbagai mata pelajaran dan tidak hanya pada pada satu ilmu saja. Penggunaan media pembelajaran monopoli membuat siswa lebih aktif saat pembelajaran dan akan menumbuhkan minat belajar siswa. Media pembelajaran monopoli mengajarkan kerjasama dan jiwa saling menghargai. Sedangkan kekurangannya yaitu media pembelajaran monopoli pada saat dikembangkan memerlukan perencanaan yang benar-benar matang, memerlukan alokasi waktu pembelajaran yang lebih panjang untuk menerapkan media permainan monopoli dan guru harus dapat mengondisikan kelas agar tidak terjadi kegaduhan karena media ini berbasis pembelajaran.

Lebih lanjut (Indah, dkk., 2021) mengatakan bahwa terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan media pembelajaran monopoli. Kelebihan dari media pembelajaran monopoli, yaitu dapat meningkatkan aspek sosial dan komunikasi antara siswa karena pembelajaran dilakukan dalam bentuk kerjasama kelompok,

menarik perhatian serta minat belajar peserta didik karena media pembelajaran dikolaborasikan dengan sebuah pembelajaran, dan materi disajikan dalam bentuk pertanyaan, perintah, dan tantangan sehingga memunculkan rasa ingin tahu, kerja keras dan tanggung jawab para siswa dalam menyelesaikan perintah yang ada dalam media. Sedangkan kekurangannya yaitu, untuk memainkannya dibutuhkan meja atau lantai yang datar, membutuhkan waktu yang agak lama untuk memulai pembelajaran, karena harus membagi uang dan menyusun setiap kartu dan tidak dapat dimainkan secara perorangan.

Dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli memiliki kelebihan sekaligus kekurangan yang perlu diperhatikan dalam penerapannya pada pembelajaran di sekolah dasar. Kelebihannya terletak pada aspek desain yang menarik, kemampuan meningkatkan minat, rasa ingin tahu, kerja sama, serta interaksi sosial siswa, dan fleksibilitas dalam mendukung pembelajaran yang aktif serta menyenangkan.

Namun demikian, kekurangannya mencakup keterbatasan penggunaan pada jenis mata pelajaran tertentu, kebutuhan waktu yang relatif lama dalam pelaksanaannya, perlunya perencanaan dan pengelolaan kelas yang baik, serta tuntutan kondisi fisik ruang belajar yang mendukung. Dengan demikian, media permainan monopoli efektif sebagai alternatif media pembelajaran inovatif, tetapi tetap memerlukan strategi implementasi yang tepat agar kelemahannya dapat di minimalisir.

2.1.14 Langkah- langkah Pembuatan Media Monopoli

Berikut beberapa langkah-langkah dalam melaksanakan permainan monopoli Menurut (Rohmawati, 2019: 177- 178) sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan bahan dan peralatan terlebih dahulu.
- 2) Dimainkan 2-4 orang/lebih.
- 3) Untuk memulai permainan maka melemparkan dadu terlebih dahulu di kotak.
- 4) Jika pemain sudah berhenti disalah satu kotak.

- 5) Pemain mendapatkan pertanyaan dan perintah dalam kartu tersebut maka pemain harus bisa menjawab sebuah dan melaksanakan perintah.
- 6) Seorang pemenang mendapatkan hadiah dan pujian dari sorang guru. Sedangkan (M.Lena, Susilo, & Hariyani, 2021: 130) tentang Langkah-langkah pengguna permainan monopoli yaitu menyiapkan bahan-bahan terlebih dahulu, Peserta didik akan memainkan dadu lalu berjalan sesuai angka yang didapatkan pada dadu tersebut, dan Peserta didik menjalankan pion sesuai angka pada dadu lalu pion itu berhenti pada kotak yang telah di sediakan, dan peserta didik akan mendapatkan sebuah pertanyaan/perintah pada kotak yang disediakan.

2.1.15 Langkah- Langkah cara Bermain Monopoli

- 1) Siswa menempati meja-meja tournament sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh guru.
- 2) Media monopoli diberikan di setiap meja tournament, siswa diminta untuk mempersiapkan diri dalam permainan tersebut.
- 3) Siswa menentukan urutan dalam bermain.
- 4) Siswa yang mendapat urutan bermain diminta mengocok dadu, kemudian berjalan sesuai angka dadu yang keluar menempati petak- petak yang tersedia.
- 5) Di setiap petak permainan monopoli ada warna oren dan hijau di sudut kanan atas. Siswa wajib mengambil kartu pertanyaan sesuai dengan warna yang ada di petak tersebut.
- 6) Kartu pertanyaan diambil oleh pemain sebelumnya untuk dibacakan. Pemain kemudian menjawab pertanyaan tersebut dengan menulisnya di lembar jawab yang telah diberikan.
- 7) Untuk mengkonfirmasi jawaban dari pemain itu benar atau salah, siswa yang mengambilkan kartu melihat kunci jawaban di belakang kartu soal yang sebelumnya telah di steker.

- 8) Pemain akan mendapatkan uang monopoli sebesar jumlah yang tertera pada kartu soal apabila menjawab dengan benar, jika salah maka pertanyaan akan jadi rebutan pemain lain kecuali pemain yang mengambil pertanyaan.
- 9) Setelah waktu tournament habis, setiap pemain diminta untuk merekap jumlah uang yang ia dapatkan kemudian diminta untuk kembali ke posisi awal (saat pembentukan kelompok belajar).
- 10) Setelah itu, guru memberikan apresiasi atas keantusiasan siswa dalam mengikuti tournament dengan memberikan hadiah atau reward kepada masing-masing kelompok sesuai dengan pencapaiannya masing-masing.

2.1.16 Pengertian Quasi Eksperimen

Penelitian quasi eksperimen adalah suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menguji hubungan sebab-akibat antara variabel tanpa melakukan pengacakan secara penuh terhadap subjek penelitian.

Penelitian quasi eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap hasil dengan tidak sepenuhnya mengontrol semua variabel luar yang memengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono 2022). Sementara itu, menurut Sudjana (2021) menyatakan bahwa penelitian quasi eksperimen dilakukan apabila peneliti tidak memungkinkan untuk melakukan pengacakan subjek ke dalam kelompok, tetapi masih dapat memberikan perlakuan tertentu pada kelompok yang sudah ada.

Dapat ditarik kesimpulannya bahwa penelitian quasi eksperimen merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menguji hubungan sebab-akibat antara variabel dengan memberikan perlakuan tertentu kepada subjek, namun tanpa pengacakan secara penuh terhadap kelompok penelitian. Desain ini tetap mempertahankan prinsip eksperimen untuk mengetahui pengaruh suatu variabel bebas terhadap variabel terikat, tetapi memiliki keterbatasan dalam pengendalian variabel luar.

2.1.17 Hakikat Pembelajaran IPAS

Kurikulum Merdeka Belajar adalah kurikulum baru yang diterapkan di Indonesia dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan global di masa depan. Salah satu fokus dari Kurikulum Merdeka Belajar adalah pengembangan keterampilan abad ke-21, termasuk keterampilan dalam bidang lingkungan hidup. Dalam muatan kurikulum 2013 dan sebelumnya mata pelajaran IPA dan IPS berdiri sendiri namun dengan pertimbangan psikologi perkembangan anak usia SD/MI saat masa strategis untuk penambangan kemampuan inkuiri anak. Dalam desain kurikulum merdeka belajar ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial digabung menjadi ilmu pengetahuan alam dan social (IPAS).

IPAS merupakan mata pelajaran yang ada pada struktur kurikulum merdeka. Ini merupakan mata pelajaran baru gabungan antara IPA dan IPS dan hanya ada di struktur kurikulum sekolah dasar. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Sunendar 2022:17).

Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu siswa menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu siswa untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi ini. Pada mata pelajaran IPAS terdapat dua elemen yaitu:

- 1) elemen pemahaman IPAS (IPA dan IPS) dan
- 2) elemen keterampilan proses.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa Kurikulum Merdeka Belajar bertujuan meningkatkan kualitas pendidikan dan keterampilan abad ke-21. Salah satu wujudnya adalah mata pelajaran IPAS, gabungan dari IPA dan IPS, yang membantu siswa memahami hubungan antara alam dan kehidupan sosial. Melalui IPAS, siswa

diajak berpikir kritis, kreatif, dan peduli lingkungan sesuai dengan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila.

2.1.18 Bentang Alam Daerahku

1. Pengertian Bentang Alam Daerahku

Bentang alam daerahku adalah keseluruhan bentuk permukaan bumi yang terdapat di suatu wilayah tempat tinggal manusia, yang terbentuk secara alami akibat proses geologis, biologis, dan iklim yang terjadi selama ribuan tahun. Bentang alam meliputi gunung, dataran tinggi, dataran rendah, pantai, lembah, sungai, danau, pegunungan, serta perbukitan. Menurut (Sari & Prasetyo 2022: 45), bentang alam adalah bentuk fisik permukaan bumi yang terbentuk secara alami dan menjadi ciri khas suatu wilayah yang memengaruhi kehidupan manusia di dalamnya. Dalam pembelajaran IPAS, pemahaman terhadap bentang alam membantu siswa mengenali lingkungan sekitarnya serta menumbuhkan rasa syukur dan tanggung jawab terhadap alam.

2. Hakikat Pengajaran Bentang Alam Daerahku

Hakikat pengajaran bentang alam daerahku adalah proses pembelajaran yang mengintegrasikan aspek pengetahuan alam (IPA) dan sosial (IPS) agar siswa memahami hubungan timbal balik antara lingkungan fisik dan kehidupan manusia.

Pembelajaran ini menekankan pada:

- a. Keterlibatan langsung siswa melalui observasi lingkungan sekitar.
- b. Pendekatan kontekstual yang mengaitkan materi dengan kehidupan nyata.
- c. Pemanfaatan potensi lokal sebagai sumber belajar (gunung, sawah, sungai, pantai, dll).
- d. Pendidikan karakter, seperti rasa syukur terhadap ciptaan Tuhan dan tanggung jawab menjaga lingkungan.

3. Kemampuan Memahami Bentang Alam Daerahku

Kemampuan memahami bentang alam daerahku mencakup kompetensi berikut:

- a. Mengenali jenis-jenis bentang alam di sekitar tempat tinggal (gunung, dataran, sungai, pantai, lembah, dsb).
- b. Menjelaskan proses terbentuknya bentang alam (geologi, pelapukan, erosi, sedimentasi).
- c. Mengidentifikasi hubungan antara bentang alam dan kegiatan manusia seperti pertanian, perikanan, pariwisata, transportasi, dan permukiman.
- d. Menganalisis pengaruh bentang alam terhadap sosial ekonomi masyarakat.
- e. Menunjukkan sikap peduli dan tanggung jawab terhadap kelestarian lingkungan.

4. Jenis- Jenis Bentang Alam

Secara umum, bentang alam dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis, yaitu:

- a. Pegunungan dan perbukitan, yang memiliki ketinggian dan kemiringan yang bervariasi.
- b. Dataran tinggi dan dataran rendah, yang banyak dimanfaatkan untuk pertanian dan permukiman.
- c. Sungai dan danau, yang berfungsi sebagai sumber air, irigasi, dan transportasi alami.
- d. Pantai dan laut, yang menjadi pusat kegiatan ekonomi seperti perikanan dan pariwisata.
- e. Lembah dan gunung berapi, yang terbentuk dari proses tektonik dan vulkanik (Nugraha, 2021:77).

Jenis-jenis bentang alam ini menunjukkan keragaman karakteristik wilayah Indonesia yang kaya akan sumber daya alam dan keindahan geografis.

5. Ciri- Ciri Bentang Alam di Daerahku

Setiap daerah di Indonesia memiliki ciri khas bentang alam yang berbeda-

beda. Misalnya, daerah dataran tinggi cenderung memiliki udara sejuk dan subur, sedangkan daerah pesisir memiliki suhu hangat dengan aktivitas masyarakat yang dominan di bidang perikanan. Menurut (Lestari dan Wahyuni 2023:92), pengenalan karakteristik bentang alam daerah setempat dalam pembelajaran IPAS dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap keterkaitan antara kondisi alam dan kegiatan manusia. Dengan demikian, siswa mampu mengidentifikasi ciri khas bentang alam didaerahnya dan memahami pengaruhnya terhadap kehidupan masyarakat.

6. Tujuan dan Fungsi Pembelajaran Bentang Alam Daerahku

Adapun tujuannya sebagai berikut:

- a. Menumbuhkan pemahaman tentang karakteristik bentang alam di daerah tempat tinggal siswa.
- b. Mengembangkan kemampuan berpikir ilmiah melalui pengamatan dan eksplorasi lingkungan.
- c. Menumbuhkan rasa cinta tanah air dan kepedulian terhadap lingkungan sekitar.
- d. Mengaitkan pengaruh kondisi geografis terhadap aktivitas ekonomi dan sosial masyarakat.

Berikut Fungsi Bentang Alam Daerahku:

- a. Sebagai sumber pengetahuan tentang hubungan manusia dan alam.
- b. Sebagai media pembentukan karakter, seperti kepedulian dan tanggung jawab lingkungan.
- c. Sebagai dasar pengembangan keterampilan ilmiah (mengamati, menanya, menalar, mencoba).
- d. Sebagai pengenalan potensi daerah dalam bidang ekonomi, pariwisata, dan budaya.

7. Manfaat dan Pengaruh Bentang Alam Terhadap Kehidupan Masyarakat

Bentang alam memiliki pengaruh besar terhadap pola hidup masyarakat, baik dalam bidang ekonomi, sosial, maupun budaya. Contohnya, masyarakat yang tinggal di daerah pegunungan cenderung bekerja di bidang

pertanian dan perkebunan, sedangkan masyarakat di daerah pantai berprofesi sebagai nelayan atau pedagang hasil laut. Hal ini menunjukkan bahwa kondisi geografis suatu wilayah sangat menentukan jenis pekerjaan, pola permukiman, dan budaya masyarakatnya (Utami & Rahmawati, 2024:58).

Keanekaragaman bentang alam tersebut memberikan manfaat yang luas bagi kehidupan manusia, baik dalam aspek ekonomi, budaya pendidikan, maupun dari lingkungan. Manfaat dan pengaruh bentang alam terhadap kehidupan masyarakat dapat dilihat dari Tabel tersebut:

Tabel 2.1 Manfaat dan Pengaruh Bentang Alam terhadap Kehidupan Masyarakat:

Aspek	Manfaat/ Pengaruh Bentang Alam	Contoh Konkret
Ekonomi	Menentukan jenis pekerjaan (petani di dataran rendah, nelayan di pantai, peternak di pegunungan).	<ul style="list-style-type: none"> - Masyarakat di dataran rendah memanfaatkan lahan untuk pertanian padi dan palawija. - Di pegunungan, masyarakat menanam sayuran atau teh. - Di pantai, masyarakat bekerja sebagai nelayan atau pengrajin garam.
Sosial Budaya	Membentuk tradisi, bahasa, dan pola hidup masyarakat yang sesuai dengan lingkungan.	<ul style="list-style-type: none"> - Masyarakat pegunungan hidup lebih gotong royong karena kondisi medan yang berat. - Masyarakat pesisir lebih terbuka karena sering berinteraksi dengan pendatang

		melalui perdagangan laut.
Pendidikan	Sumber belajar kontekstual bagi peserta didik.	Siswa dapat belajar tentang ekosistem sungai, gunung, atau pesisir langsung dari lingkungan sekitarnya.
Lingkungan	Sumber belajar kontekstual bagi peserta didik.	<ul style="list-style-type: none"> - Hutan didaerah pegunungan mencegah erosi dan longsor. - Rawa dan sungai menjadi tempat hidup ikan dan burung.
Pariwisata	Menjadi daya tarik alam daerah seperti gunung, danau, pantai, air terjun.	<ul style="list-style-type: none"> - Gunung Sibayak di Sumatera Utara menjadi destinasi wisata alam - Pantai Parbaba di Danau Toba ramai dikunjungi wisatawan.

8. Keterkaitan dengan Pembelajaran IPAS

Dalam Kurikulum Merdeka, materi Bentang Alam Daerahku diajarkan pada mata pelajaran IPAS dengan tujuan agar siswa memahami hubungan antara manusia dan lingkungannya. Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan mampu mengembangkan rasa ingin tahu, berpikir kritis, serta kesadaran ekologis terhadap alam sekitar. Menurut (Kemendikbudristek 2022), pembelajaran IPAS mendorong peserta didik untuk melakukan observasi dan eksplorasi terhadap fenomena alam di sekitarnya sebagai bagian dari proses inkuiri ilmiah.

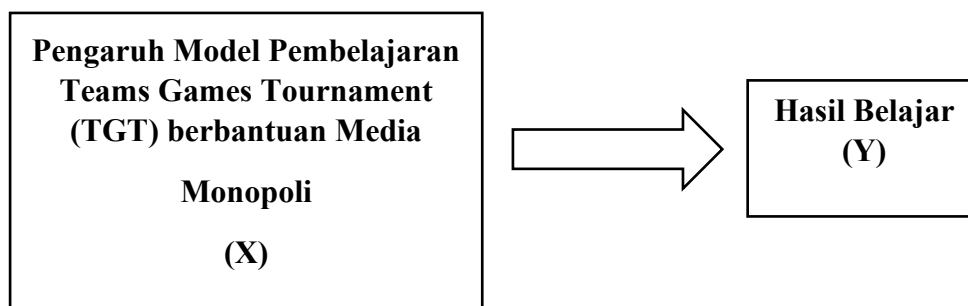
2.2 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah alur berpikir logis dan sistematis yang menjelaskan hubungan antara variabel bebas dan terikat berdasarkan teori serta dapat diuji secara empiris (Sugiyono 2022:97). (Riduwan 2020) menambahkan bahwa kerangka berpikir merupakan gambaran konseptual tentang hubungan antar variabel penelitian yang disusun dari hasil kajian teori dan penelitian terdahulu, serta menjelaskan alasan teoritis mengapa hubungan tersebut terjadi. Dalam penelitian ini, proses pembelajaran di sekolah dasar masih cenderung konvensional dan berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dan hasil belajar IPAS, khususnya materi Bentang Alam Daerahku, menjadi rendah. Untuk mengatasinya, digunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang, menurut (Slavin 2019), menekankan pembelajaran dalam kelompok kecil heterogen melalui presentasi, diskusi, permainan akademik, dan turnamen untuk meningkatkan motivasi serta tanggung jawab belajar siswa.

Selain itu, media pembelajaran juga penting untuk menarik minat belajar. (Arsyad 2020) menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang menyalurkan pesan pembelajaran guna merangsang perhatian dan motivasi belajar siswa. Dalam penelitian ini digunakan media permainan monopoli yang dimodifikasi menjadi sarana belajar edukatif. Menurut (Lestari, Dewi, dan Hasanah 2021), media monopoli dapat meningkatkan keaktifan dan rasa ingin tahu siswa, sedangkan (Mahesti & Koeswanti 2021) menyatakan bahwa media permainan edukatif membantu siswa memahami konsep secara lebih mudah dan kolaboratif. Kombinasi model *Teams Games Tournament* (TGT) dan media monopoli diharapkan menciptakan pembelajaran yang menarik, kolaboratif, dan bermakna, sehingga siswa lebih aktif, termotivasi, dan mudah memahami materi. Peningkatan motivasi dan keaktifan ini akan berdampak positif pada hasil belajar IPAS. Sejalan dengan pendapat (Sudjana 2024) bahwa hasil belajar dipengaruhi faktor internal (motivasi, minat, kemampuan) dan eksternal (strategi dan media pembelajaran), penerapan model TGT berbantuan media monopoli diyakini dapat mengoptimalkan kedua faktor tersebut. Dengan demikian, semakin tepat penerapan model *Teams*

Games Tournament (TGT) dengan media monopoli, semakin tinggi pula hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS.

Tabel 2.2 Kerangka Berpikir



2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan hasil perumusan hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media monopoli terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SD Swasta IT AL- Fakhri Sei Mencirim Tahun Pelajaran 2025/2026.

H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media monopoli terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SD Swasta IT AL- Fakhri Sei Mencirim Tahun Pelajaran 2025/2026.

2.4 Definisi Operasional

Definisi operasional diperlukan agar variabel penelitian dapat dipahami dengan jelas dan tidak menimbulkan perbedaan penafsiran. Dalam penelitian ini:

1. *Teams Games Tournament* (TGT): model pembelajaran kooperatif yang menekankan kegiatan belajar melalui permainan dan turnamen antar kelompok. Dalam penelitian ini, penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dilakukan pada kelas eksperimen dalam mata pelajaran IPAS dengan tahapan yang dapat digunakan yakni, pembentukan kelompok Heterogen, permainan akademik berbentuk turnamen, dan pemberian penghargaan kepada kelompok terbaik.

2. Media monopoli: Media dua dimensi berbentuk papan permainan yang didesain berisi soal atau perintah sesuai materi IPAS “Bentang Alam Daerahku”. Media ini digunakan untuk membantu siswa memahami konsep sambil bermain sambil belajar dilakukan secara berkelompok.
3. Hasil Belajar Siswa : Skor yang diperoleh siswa dari tes (*pre-test* dan *post-test*) pada mata pelajaran IPAS, dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan pembelajaran (KKTP) sebesar 75.

