BAB II

KAJIAN TEORI

A. *Team Games Tournament (TGT)*

1. Pengertian Team Games Tournament (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT*) merupakan salah satu bentuk strategi pembelajaran *kooperatif* yang dirancang untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui edukatif berbasis kompetisi kelompok (Putri & Hartati, 2022). Pendekatan ini menggabungkan pembelajaran dalam kelompok kecil dengan unsur permainan edukatif yang dikemas dalam bentuk turnamen, sehingga menciptakan suasana belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan, namun tetap berorientasi pada tujuan akademik yang ingin dicapai.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang kompetitif secara sehat. Ciri khas utama dari TGT terletak pada keterlibatan siswa dalam tim-tim belajar yang heterogen, penggunaan permainan berbasis materi pelajaran, serta pelaksanaan turnamen sebagai bagian dari evaluasi pembelajaran (Sagala,2010).

Secara keseluruhan, TGT bukan sekadar strategi untuk membantu siswa memahami materi pelajaran, melainkan juga alat untuk menumbuhkan nilai-nilai penting seperti kerja sama, kepedulian sosial, dan tanggung jawab, yang semuanya sangat krusial bagi perkembangan karakter anak sejak usia dini.

2. Karakteristik TGT

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* memiliki karakteristik khas yang menjadikannya efektif diterapkan di jenjang sekolah dasar. Menurut Slavin (2005), model ini menekankan pada kerja sama dalam kelompok kecil yang heterogen, di mana setiap siswa memiliki kesempatan untuk saling membantu dan berkontribusi dalam keberhasilan tim. Pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi oleh guru, melainkan memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi sosial melalui aktivitas diskusi kelompok dan turnamen akademik yang menyenangkan.

Karakteristik lain yang menonjol dari model TGT adalah adanya sistem turnamen sebagai evaluasi yang bersifat kompetitif namun tetap mendidik, serta penggunaan skor tim yang mendorong tanggung jawab bersama dalam pencapaian hasil belajar. Anjani dan Sutrisno (2023) menambahkan bahwa TGT juga mendorong pembelajaran yang partisipatif, bermakna, dan memotivasi siswa karena melibatkan aspek emosional dan sosial secara langsung dalam proses belajar.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* memiliki sejumlah karakteristik khas yang menjadikannya berbeda dibandingkan pendekatan kooperatif lainnya. Inti dari model ini adalah perpaduan antara kerja sama tim dan kompetisi yang sehat melalui permainan edukatif yang berbasis akademik. Setiap tahapan dalam TGT dirancang untuk mendukung keterlibatan aktif siswa dan mengembangkan keterampilan sosial secara bersamaan.

a. Pembentukan kelompok heterogen

Siswa dikelompokkan ke dalam tim kecil yang heterogen, baik dari segi kemampuan akademik, latar belakang sosial, maupun karakter individu. Strategi ini dimaksudkan agar setiap anggota kelompok dapat saling membantu dan berbagi pengetahuan, sehingga terjadi proses pembelajaran yang saling melengkapi dan inklusif. Penelitian oleh Sai'in, Yusrizal, dan Nazaruddin (2024) menunjukkan bahwa pengelompokan heterogen mampu meningkatkan pencapaian belajar siswa SD, karena siswa dengan kemampuan tinggi turut membantu teman-temannya untuk memahami materi.

b. Aktivitas belajar berbentuk kolaborasi

Qushwa dan Sulala (2023) mencatat bahwa model TGT memberikan ruang partisipasi aktif dalam diskusi, yang pada akhirnya meningkatkan daya pikir kritis dan pemahaman konseptual siswa. Setelah terbentuk, tiap kelompok diberi tanggung jawab untuk mempelajari materi pelajaran bersama-sama. Dalam tahap ini, siswa didorong untuk berdiskusi, menjelaskan gagasan, dan mengonfirmasi pemahaman antar anggota tim. Proses ini memupuk rasa tanggung jawab kolektif dan memperkuat solidaritas di antara siswa.

c. Permainan akademik sebagai media penguatan.

Menurut Hamsyah et al. (2025), unsur permainan yang disisipkan dalam TGT terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan emosional siswa, bahkan dalam konteks pembelajaran keterampilan motorik seperti olahraga. TGT adalah pemanfaatan permainan edukatif sebagai media utama penguatan materi. Permainan yang digunakan tidak

hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga dirancang secara khusus untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

d. Penghargaan untuk tim berprestasi

Sebagai bagian dari sistem motivasi dalam TGT, guru memberikan penghargaan kepada tim-tim yang menunjukkan performa terbaik selama turnamen. Penghargaan ini dapat berupa pujian, sertifikat, atau bentuk simbolik lainnya yang menumbuhkan rasa bangga dan semangat berkompetisi secara sehat. Studi oleh Almagfira, Alibasyahi, dan Agni (2024) menunjukkan bahwa pemberian penghargaan dalam TGT mampu memicu motivasi intrinsik siswa untuk terus meningkatkan kinerja akademik mereka melalui kerja tim.

Karakteristik-karakteristik tersebut menjadikan TGT sebagai pendekatan yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga pembentukan karakter sosial, seperti kerja sama, empati, dan tanggung jawab. Oleh karena itu, model ini sangat relevan diterapkan di jenjang Sekolah Dasar, di mana aspek perkembangan sosial dan emosional anak berada dalam tahap yang kritis dan butuh difasilitasi secara positif.

3. Tahapan TGT

Team Games Tournament (TGT) dilaksanakan melalui tahapan-tahapan yang terstruktur dan sistematis. Berikut adalah penjabaran tahapan pelaksanaan TGT berdasarkan teori dan temuan penelitian terbaru:

a. Presentasi atau penyampaian materi

Tahapan awal dimulai dengan penyampaian materi oleh guru. Tujuan dari sesi ini adalah memberikan pemahaman awal terhadap

konsep yang akan dipelajari dalam kelompok. Penyampaian dapat dilakukan secara langsung atau melalui media pembelajaran interaktif. Menurut Yulianti dan Witanto (2025), tahap presentasi yang dilakukan secara efektif mampu memberikan dasar yang kuat sebelum siswa masuk ke sesi diskusi kelompok dan permainan. Mereka menemukan bahwa penggunaan media greenopoly berbasis misi yang diawali dengan penjelasan guru mampu meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan siswa.

b. Kerja tim dan kelompok heterogen

Setelah penyampaian materi, siswa dibagi dalam kelompok kecil yang heterogen berdasarkan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan karakteristik lainnya. Setiap kelompok bekerja sama untuk memahami materi, mendiskusikan soal, dan saling membantu. Menurut Wahyudi (2024), pembentukan kelompok heterogen dalam model TGT menciptakan ruang bagi siswa untuk belajar bersama. Hal ini memperkuat rasa tanggung jawab sosial dan empati dalam proses belajar.

c. Permainan akademik

Tahap selanjutnya adalah permainan akademik. Guru memberikan soal atau permainan berbasis materi yang telah dipelajari. Permainan ini dirancang untuk memperkuat konsep yang telah dipelajari siswa secara menyenangkan. Penelitian Panginan, Awaliyah, dan Ramadani (2023) menunjukkan bahwa permainan edukatif dalam model TGT dapat meningkatkan keterampilan literasi, komunikasi dan mempercepat pemahaman konsep.

d. Turnamen (Tournament)

Setiap kelompok mengirimkan perwakilan anggotanya untuk mengikuti turnamen. Peserta dari kelompok yang berbeda tetapi dengan tingkat kemampuan setara saling berkompetisi untuk menjawab pertanyaan atau menyelesaikan soal. Menurut Pratiwi (2024), pelaksanaan turnamen dalam TGT memberikan tantangan yang sehat dan mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menjawab soal. Selain itu, format ini melatih sportivitas siswa dalam menerima hasil dari kompetisi.

e. Skor dan penghargaan tim

Hasil dari turnamen dikonversi menjadi skor kelompok. Tim dengan skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan dari guru. Penghargaan dapat berupa sertifikat, pujian, atau bentuk apresiasi lainnya yang disesuaikan dengan konteks sekolah. Almagfira, Alibasyahi, dan Agni (2024) menemukan bahwa pemberian penghargaan secara konsisten mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa dan membuat mereka lebih aktif dalam pembelajaran.

f. Refleksi dan Umpan balik

Sebagai tahap akhir, guru bersama siswa melakukan refleksi terhadap proses belajar yang telah berlangsung. Refleksi ini mencakup evaluasi tentang apa yang berhasil, tantangan yang dihadapi, serta strategi perbaikan untuk pertemuan berikutnya. Menurut Pratiwi (2024), tahap refleksi penting untuk mengembangkan siklus perbaikan berkelanjutan dalam pembelajaran berbasis tindakan.

Adapun menurut *Slavin* (2005), model TGT mencakup lima tahap utama, yaitu presentasi kelas, kerja tim, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Tahapan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a.) Penyampaian Materi *(Class Presentation)*

Tahap awal diawali dengan guru menyampaikan materi pelajaran secara klasikal. Penyampaian bisa dilakukan melalui ceramah, demonstrasi, tanya jawab, atau diskusi terbimbing. Tujuan dari tahap ini adalah memberikan pemahaman dasar yang akan menjadi bekal bagi siswa dalam aktivitas kelompok berikutnya. Penyampaian materi dilakukan secara singkat namun tetap mengarah pada tujuan pembelajaran.

b.) Kerja Tim *(Team Study)*

Setelah penjelasan materi, siswa diarahkan untuk berdiskusi dalam kelompok yang telah dibentuk secara *heterogen*. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab membantu teman-temannya memahami materi. Proses ini menumbuhkan sikap saling mendukung dan meningkatkan penguasaan konsep melalui interaksi antarsiswa. Kerja tim menjadi inti dalam model TGT, karena dari sinilah terbentuk kolaborasi dan rasa tanggung jawab bersama.

c.) Permainan *(Games)*

Tahapan ini, siswa mengikuti permainan edukatif yang disusun berdasarkan materi yang telah dipelajari. Permainan bersifat akademik dan menggunakan soal-soal atau pertanyaan yang menuntut pemahaman konsep. Aktivitas ini bertujuan untuk memperkuat materi, sekaligus

menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Permainan dilakukan dengan format yang membuat semua siswa aktif berpartisipasi.

d.) Turnamen *(Tournament)*

Setelah sesi permainan, siswa mengikuti turnamen sebagai bentuk evaluasi. Dalam turnamen ini, siswa dari berbagai kelompok bertemu dalam kelompok baru (biasanya berdasarkan tingkat kemampuan) untuk menjawab pertanyaan atau menyelesaikan soal. Turnamen dilakukan secara teratur dan bergilir, dengan sistem skor yang disesuaikan agar kompetisi tetap adil dan seimbang.

e.) Pemberian Penghargaan *(Team Recognition)*

Tahap terakhir adalah pemberian penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi dari akumulasi hasil turnamen anggotanya. Penghargaan ini bisa berupa pujian, sertifikat, atau hadiah kecil yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa serta menumbuhkan semangat kerja sama dalam kelompok. Penguatan positif ini juga menjadi cara untuk membentuk iklim belajar yang sehat dan menyenangkan.

Dengan mengikuti lima tahapan tersebut, model TGT dapat menjadi strategi yang efektif dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna, terutama di jenjang sekolah dasar yang membutuhkan pendekatan pembelajaran aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa.

B. Media Pembelajaran *Greenopoly*

Media *Greenopoly* yang digunakan dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran hasil adaptasi dari permainan monopoli edukatif *(educational monopoly board game)* yang telah banyak dikembangkan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran didasarkan pada teori media pembelajaran yang dikemukakan oleh Arsyad (2017), yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran agar lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Media permainan papan termasuk media visual dan kinestetik yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar karena melibatkan aktivitas langsung dan interaksi sosial antar siswa.

Secara empiris, efektivitas monopoli edukatif sebagai media pembelajaran telah dibuktikan melalui beberapa penelitian. Wahyuni dan Suyanto (2021) menyatakan bahwa penggunaan media monopoli edukatif dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar mampu meningkatkan keaktifan, kerja sama, serta pemahaman konsep siswa. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa unsur permainan, tantangan, dan kompetisi yang terdapat dalam monopoli edukatif memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Hal ini diperkuat oleh penelitian Lestari dan Nurjanah (2020) yang menyimpulkan bahwa permainan papan edukatif efektif digunakan sebagai media pembelajaran tematik di sekolah dasar karena mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa. Berdasarkan landasan teoretis dan hasil penelitian tersebut, Media *Greenopoly* dikembangkan sebagai bentuk modifikasi monopoli edukatif

yang disesuaikan dengan materi bagian-bagian tumbuhan dan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar.

1. Pengertian Media Pembelajaran *Greenopoly*

Menurut Arsyad (2017), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi yang dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, *Greenopoly* berfungsi sebagai media penyampaian konsep melalui metode yang lebih partisipatif dan kontekstual.

Secara umum, *Greenopoly* merupakan media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang didesain menyerupai permainan *monopoli* dengan konten pendidikan. Media ini bertujuan untuk mengubah proses belajar mengajar yang bersifat konvensional menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan pendekatan permainan yang kompetitif dan kolaboratif, *Greenopoly* memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain.

Secara khusus, *Greenopoly* dikembangkan untuk membantu siswa kelas IV Sekolah Dasar dalam memahami materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya**,** yang diajarkan dalam mata pelajaran IPAS. Melalui permainan ini, setiap langkah pemain di papan permainan disertai tantangan berupa soal-soal tentang materi tumbuhan. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian oleh Maharani dan Utomo (2023) yang menunjukkan bahwa permainan edukatif berbasis kelompok tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep IPA, tetapi juga menumbuhkan kemampuan sosial siswa di kelas IV SD.

Dari segi bahasa, *Greenopoly* merupakan akronim dari dua kata utama, yaitu *green* (yang melambangkan warna alam dan tumbuhan) dan *monopoly*

(permainan papan populer yang telah dikenal luas). Penggabungan kedua kata ini menunjukkan bahwa *Greenopoly* adalah permainan edukatif yang bertema lingkungan atau sains tentang tumbuhan, dengan gaya bermain yang menyenangkan dan kompetitif. Penamaan ini dipilih dengan harapan dapat menarik minat siswa dan menciptakan kesan ramah lingkungan serta kontekstual terhadap materi.

Greenopoly adalah bentuk inovasi media pembelajaran berbasis permainan papan yang dikembangkan untuk mendukung penerapan kurikulum tematik integratif di jenjang Sekolah Dasar. Setiap petak dalam permainan mewakili bagian dari materi yang dipelajari, khususnya tentang struktur dan fungsi tumbuhan. Ketika siswa berhenti pada suatu petak, mereka dihadapkan pada pertanyaan atau tantangan yang harus diselesaikan untuk melanjutkan permainan. Sistem *reward* berupa poin atau kartu bonus menjadi pemicu motivasi belajar dan kompetisi sehat antar siswa.

2. Manfaat Media Pembelajaran *Greenopoly*

Media pembelajaran *Greenopoly* memberikan berbagai manfaat yang signifikan dalam proses pembelajaran, khususnya bagi siswa Sekolah Dasar kelas IV yang sedang mempelajari materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya. Sebagai media yang menggabungkan unsur permainan dan edukasi, *Greenopoly* tidak hanya berperan sebagai alat bantu visual, tetapi juga mampu meningkatkan pengalaman belajar siswa secara menyeluruh baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Adapun manfaat pembelajaran *Greenopoly* adalah :

1. Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar

Salah satu manfaat utama dari penggunaan *Greenopoly* adalah mampu menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa. Suasana bermain yang menyenangkan dan penuh tantangan membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Ketika materi disampaikan melalui permainan, siswa tidak merasa terbebani, bahkan sering kali merasa sedang bermain meskipun mereka sebenarnya sedang belajar. Hal ini selaras dengan pendapat Sardiman (2011) yang menyatakan bahwa motivasi belajar siswa dapat meningkat jika media yang digunakan sesuai dengan minat dan karakteristik anak.

2. Membantu Pemahaman Materi Secara Konkrit

Materi tentang bagian-bagian tumbuhan sering kali bersifat abstrak jika hanya dijelaskan secara verbal atau teks. Melalui *Greenopoly*, konsep-konsep tersebut dikemas dalam bentuk soal permainan, kartu bergambar, atau aktivitas interaktif, sehingga siswa dapat memahami secara lebih kontekstual dan konkrit. Ini sejalan dengan teori Piaget tentang tahap perkembangan operasional konkret pada anak usia sekolah dasar, di mana mereka lebih mudah memahami sesuatu jika dikaitkan dengan aktivitas nyata atau visual.

Firdaus & Lestari (2024) menemukan bahwa media permainan berbasis papan, ketika digunakan dalam pembelajaran IPA, membantu siswa menghubungkan konsep-konsep abstrak dengan aktivitas nyata. Penelitian mereka menunjukkan adanya peningkatan nilai pemahaman konsep IPA dari rata-rata 62 menjadi 84 setelah dua siklus penggunaan permainan edukatif.

3. Mendorong Interaksi dan Kolaborasi

Karena permainan *Greenopoly* dilakukan secara berkelompok, maka secara otomatis siswa diajak untuk berinteraksi, berdiskusi, dan bekerja sama dengan teman-temannya. Proses ini tidak hanya mengasah keterampilan sosial dan komunikasi siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman mereka melalui pembelajaran kolaboratif.

Dalam permainan *Greenopoly*, siswa bermain secara berkelompok, saling berdiskusi, dan berbagi strategi. Hal ini berdampak langsung terhadap pengembangan keterampilan sosial. Menurut penelitian oleh Chiarello & Gabriella (2025) yang dilakukan di 7 sekolah dasar, 85% guru melaporkan peningkatan interaksi sosial dan kerja sama antar siswa saat menggunakan permainan edukatif dalam pembelajaran.

Permainan *Greenopoly* dalam desainnya menuntut siswa berpikir cepat, menjawab soal dengan tepat, serta menyusun strategi untuk memenangkan permainan. Dalam konteks ini, media tidak hanya mendorong penghafalan, tetapi juga pemprosesan informasi dan aplikasi konsep. Secara konseptual, pendekatan semacam ini mendukung pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*, HOTS), khususnya keterampilan analisis dan evaluasi (Fitriyadi & Wuryandani, 2021; Bloom, 1956 dalam konsep HOTS.

4. Menciptakan Suasana Belajar yang Menyenangkan

Suasana belajar yang santai dan menyenangkan membuat siswa lebih nyaman dan tidak cemas dalam menerima pelajaran. Ketika siswa menikmati proses belajar, mereka akan lebih mudah menyerap informasi.

Greenopoly sebagai media permainan edukatif mampu menciptakan iklim belajar yang positif, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

5. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif seperti *Greenopoly* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam jurnal yang ditulis oleh Wahyuni & Suyanto (2021), dijelaskan bahwa penggunaan media monopoli edukatif dapat meningkatkan pemahaman konsep dan skor evaluasi belajar siswa secara signifikan dibandingkan metode ceramah konvensional.

Manfaat Media Pembelajaran *Greenopoly* Menurut Azhar Arsyad (2017): media pembelajaran merupakan segala bentuk alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan pesan pembelajaran dan menumbuhkan respon belajar siswa. Dengan menggunakan media yang tepat, guru dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mudah dan menarik. Dalam konteks ini, *Greenopoly* sebagai media berbasis permainan mampu memperjelas konsep abstrak seperti struktur dan fungsi bagian tumbuhan melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif.

3. Karakteristik Media Pembelajaran *Greenopoly*

Media pembelajaran *Greenopoly* dirancang sebagai permainan edukatif berbasis papan *(board game)* yang mengusung tema *sains*, khususnya materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya**.** Media ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar berbasis visual dan praktik, tetapi juga menumbuhkan

suasana pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Sejumlah karakteristik berikut ini menjadi ciri khas dari *Greenopoly* yang membedakannya dengan media pembelajaran konvensional.

Adapun karakteristik media pembelajaran *Greenopol* adalah :

1) *Greenopol* dirancang sesuai dengan kompetensi dasar pada Kurikulum Merdeka untuk mata pelajaran IPAS kelas IV. Setiap elemen permainan, seperti papan, kartu soal, dan token, mengandung unsur materi ajar, khususnya pada tema tumbuhan**.**
2) Mengandung Unsur Kompetisi dan Kooperasi

Wahyudi & Suryani (2024) menegaskan bahwa media pembelajaran yang memadukan kerja sama dan kompetisi mampu menstimulasi motivasi siswa sekaligus mengembangkan keterampilan sosial mereka. *Greenopoly* dirancang untuk dimainkan secara berkelompok, yang menggabungkan unsur kerja sama tim (kooperatif) dan kompetisi sehat (kompetitif)**.** Dalam permainan, siswa tidak hanya berlomba-lomba menjawab soal dengan benar, tetapi juga saling mendukung anggota tim agar menang bersama.

3) Dilengkapi Soal yang Berbasis HOTS

Nugroho & Hasanah (2023) dalam penelitiannya menyatakan bahwa media permainan edukatif yang disisipi soal-soal HOTS mendorong siswa untuk berpikir lebih kritis dan tidak hanya menghafal informasi Setiap langkah pemain dalam *Greenopoly* dihadapkan pada soal atau tantangan yang disesuaikan dengan level kognitif siswa**,** bahkan

mencakup soal-soal berbasis *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* seperti analisis, sintesis, dan evaluasi sederhana.

4) Visual Menarik dan Ramah Anak

Menurut Utami & Kurniasih (2022)**,** tampilan visual yang menarik pada media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap daya tarik dan keterlibatan belajar siswa usia 9–11 tahun**,** yang masih berada dalam tahap eksplorasi sensorik-visual. Papan *Greenopoly* dan komponennya menggunakan warna-warna cerah, ilustrasi menarik, dan gambar bagian tumbuhan yang sesuai dengan dunia anak. Desain ini dirancang untuk menarik perhatian visual dan membangkitkan minat belajar siswa sekolah dasar.

5) Berbasis Interaktif dan Eksperiensial

Yulianti & Darlina (2025) menemukan bahwa model pembelajaran yang mengedepankan pengalaman langsung *(experiential learning)* dapat meningkatkan retensi informasi dan keterampilan berpikir reflektif. Greenopoly menekankan pada aktivitas langsung dan pengalaman belajar nyata**.** Siswa tidak hanya mendengarkan atau melihat, tetapi juga mengalami proses belajar melalui langkah-langkah dalam permainan, diskusi tim, menjawab soal, hingga perhitungan poin.

6) Dapat Diadaptasi dan Dikembangkan

Penelitian oleh Fahmi & Rachmawati (2023) menyebutkan bahwa media pembelajaran yang fleksibel dan dapat dikembangkan ulang memberikan ruang inovasi yang luas bagi guru dalam mendesain pembelajaran Salah satu keunggulan *Greenopoly* adalah fleksibilitasnya.

Format permainan ini dapat disesuaikan dengan berbagai topik lain, seperti organ manusia, sistem pencernaan, atau energi alternatif. Karakteristik ini menjadikan *Greenopoly* sebagai media yang adaptif dan dapat digunakan lintas tema.

7) Mengintegrasikan Asesmen Formatif

Salsabila & Herlambang (2024) menyatakan bahwa board game edukatif yang terstruktur baik dapat digunakan sebagai alat asesmen alternatif yang mampu menggambarkan perkembangan kognitif dan afektif siswa secara lebih otentik. *Greenopoly* secara tidak langsung mengintegrasikan evaluasi proses belajar melalui sistem skor, pertanyaan tantangan, dan observasi keterampilan siswa saat bermain. Guru dapat melihat sejauh mana pemahaman siswa, sikap kolaboratif, dan kemampuan memecahkan masalah mereka.

4. Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran *Greenopoly*

Media Media pembelajaran *Greenopoly* merupakan bentuk permainan edukatif berbasis papan *(board game)* yang terinspirasi dari permainan monopoli. Media ini dirancang untuk mendukung proses pembelajaran siswa Sekolah Dasar secara aktif dan menyenangkan, khususnya dalam memahami materi tentang bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya. Meskipun memberikan berbagai kelebihan yang mendukung keterlibatan dan pencapaian belajar siswa, *Greenopoly* juga memiliki sejumlah kelemahan yang perlu dipertimbangkan agar penggunaannya dapat lebih optimal.

1. Kelebihan Media *Greenopoly*

Salah satu keunggulan utama Greenopoly adalah kemampuannya dalam meningkatkan motivasi dan antusiasme belajar siswa**.** Suasana permainan yang menyenangkan dan kompetitif dapat membuat siswa lebih tertarik dan tidak mudah bosan dalam mengikuti pelajaran. Penelitian oleh Barekat (2023) menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dalam bentuk *board games* secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar, dengan peningkatan yang dilaporkan mencapai sekitar 27% dibandingkan metode pembelajaran konvensional (Barekat, 2023). Permainan ini memberikan pengalaman belajar yang kompetitif, interaktif, dan menyenangkan, yang mendorong keterlibatan aktif siswa, menambah minat belajar, serta memperkuat motivasi intrinsik mereka.

Selain itu, *Greenopoly* mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak secara konkret. Materi seperti struktur dan fungsi bagian tumbuhan yang sulit dijelaskan secara verbal, menjadi lebih mudah dipahami ketika disajikan melalui permainan visual dan interaktif. Hal ini sejalan dengan temuan Okra et al. (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis visual konkret dapat meningkatkan pemahaman siswa hingga mencapai tingkat validitas sangat tinggi.

Penggunaan media pembelajaran *Greenopoly* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara kuantitatif. Barekat (2023) mencatat bahwa nilai rata-rata post-test siswa yang belajar dengan *board game* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar melalui

metode konvensional. Selain itu, tantangan-tantangan dalam permainan juga dirancang untuk mendorong kemampuan berpikir tingkat tinggi *(Higher Order Thinking Skills/HOTS)*, seperti strategi, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah. Menurut Yang dan Kopcha (2025), *board game edukatif* dapat melatih keterampilan berpikir komputasional dan logis yang merupakan bagian dari HOTS.

2. Kelemahan Media Pembelajaran Greenopoly

Meskipun memiliki banyak kelebihan, penggunaan media *Greenopoly* juga memiliki sejumlah kelemahan. Salah satunya adalah memerlukan waktu pelaksanaan yang lebih lama dibandingkan metode pembelajaran biasa. Proses seperti penjelasan aturan permainan, pelaksanaan permainan, hingga evaluasi seringkali memakan waktu yang cukup banyak. Kelemahan *Greenopoly* adalah keterbatasan waktu dalam implementasinya di kelas.

Selain itu, *Greenopoly* membutuhkan perencanaan dan persiapan yang matang dari guru. Komponen seperti papan permainan, kartu soal, dan pion harus dirancang secara sistematis. Masih banyak guru yang mengalami kesulitan teknis dalam merancang media permainan pembelajaran, yang menunjukkan adanya kebutuhan mendesak terhadap pelatihan khusus agar guru mampu mengembangkan media permainan yang efektif dan selaras dengan tujuan pembelajaran.

Permainan ini juga memiliki risiko ketimpangan partisipasi di dalam kelompok. Ada kemungkinan beberapa siswa menjadi lebih dominan, sementara siswa lain bersikap pasif. Meskipun penggunaan

board game seperti Greenopoly mampu menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif dan menyenangkan, partisipasi siswa dalam proses pembelajaran belum sepenuhnya merata, sehingga masih ditemukan siswa yang kurang aktif.

Kelemahan lain adalah fokus siswa yang bisa teralihkan pada aspek hiburan permainan jika tidak diarahkan dengan baik. Siswa dapat terlalu larut dalam keseruan bermain sehingga melupakan tujuan pembelajaran. Peran guru sebagai fasilitator menjadi faktor kunci dalam menjaga keseimbangan antara unsur hiburan dan tujuan pembelajaran, karena tanpa pengelolaan yang tepat, aktivitas bermain berpotensi mengaburkan fokus belajar siswa.

Terakhir, *Greenopoly* juga menghadapi tantangan dalam penyesuaian dengan kurikulum dan asesmen pembelajara. Guru perlu cermat dalam mengaitkan isi permainan dengan kompetensi dasar dan indikator penilaian. Salah satu tantangan utama dalam penggunaan media permainan pembelajaran terletak pada belum optimalnya integrasi antara konten permainan dan capaian pembelajaran yang diharapkan, sehingga efektivitas pembelajaran tidak selalu tercapai secara maksimal.

C. Hasil Belajar

1) Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan cerminan dari sejauh mana proses pembelajaran memberikan perubahan positif dalam diri siswa, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dalam dunia pendidikan dasar, hasil

belajar bukan hanya soal angka atau nilai ujian semata, tetapi lebih dari itu, hasil belajar mencerminkan pemahaman, sikap, dan keterampilan yang berkembang seiring dengan pengalaman belajar anak.

Menurut Sudjana (2017), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Pengalaman tersebut tidak hanya bersumber dari guru atau buku teks, tetapi juga dari interaksi sosial, pemecahan masalah, dan kegiatan reflektif yang melibatkan siswa secara aktif.

Lebih lanjut, Dimyati dan Mudjiono (2018) mengemukakan bahwa hasil belajar mencakup tiga ranah, yakni: kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Ketiga ranah ini saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan, karena sejatinya pendidikan yang ideal adalah yang mampu mengembangkan ketiganya secara seimbang.

Dari sudut pandang kontemporer, menurut Pratiwi & Arofah (2023) dalam jurnal Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, hasil belajar merupakan bentuk konkret dari perkembangan yang terjadi dalam diri siswa sebagai akibat dari proses pembelajaran yang bermakna dan kontekstual. Proses ini tidak hanya berorientasi pada capaian akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis siswa.

Senada dengan hal tersebut, Wulandari, Susilo, & Winarko (2022) dalam Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar menjelaskan bahwa hasil belajar adalah indikator penting untuk mengukur efektivitas pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil ini mencerminkan keterlibatan emosional dan mental siswa terhadap materi, serta kemampuan mereka dalam menerapkannya dalam

kehidupan sehari-hari. Secara esensial, hasil belajar menjadi dasar evaluasi apakah proses pembelajaran telah berhasil mencapai tujuannya atau belum. Ketika siswa mampu memahami konsep, menunjukkan sikap yang baik, dan mampu melakukan suatu keterampilan tertentu, maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar telah tercapai.

Dengan demikian, hasil belajar tidak bisa hanya dilihat sebagai angka di atas kertas, melainkan sebagai representasi menyeluruh dari perkembangan potensi anak. Guru berperan penting dalam menciptakan iklim belajar yang mendukung, sementara siswa menjadi subjek aktif dalam proses pencapaian hasil belajar itu sendiri.

2) Jenis – Jenis Hasil belajar

Hasil belajar tidak dapat dipandang sebagai sesuatu yang tunggal. Ia mencerminkan beragam capaian siswa yang meliputi ranah berpikir, bersikap, hingga keterampilan bertindak. Beragam jenis hasil belajar ini merefleksikan kompleksitas proses pembelajaran itu sendiri, yang menyentuh sisi intelektual, emosional, dan motorik anak.

Dalam penelitiannya berjudul *"Analisis Ranah Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Ditinjau dari Strategi Pembelajaran yang Digunakan Guru"*, Puspitasari dan Rahman (2022) mengkaji secara mendalam bagaimana ketiga ranah hasil belajar berkembang dalam konteks pembelajaran di SD. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa ketiga ranah hasil belajar perlu diintegrasikan secara seimbang agar pembelajaran berdampak pada kemampuan siswa secara utuh.

a) Ranah Kognitif

Ranah ini mencakup kemampuan berpikir dan pengetahuan. Dalam penelitian tersebut ditemukan bahwa strategi pembelajaran berbasis aktivitas, seperti permainan edukatif dan proyek tematik**,** sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, seperti memahami, menerapkan, dan mengevaluasi informasi.*"Pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif terbukti meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan berpikir kritis mereka"* (Puspitasari & Rahman, 2022, hlm. 106).

b) Ranah Afektif

Afektif berkaitan dengan sikap, nilai, minat, dan apresiasi terhadap materi atau aktivitas pembelajaran. Penelitian tersebut menekankan bahwa strategi seperti diskusi kelompok, refleksi diri, dan kerja sama tim berperan besar dalam membentuk sikap positif siswa terhadap pembelajaran. *"Aktivitas kolaboratif dan reflektif memicu siswa untuk lebih peduli terhadap proses belajar dan menunjukkan sikap positif di kelas"* (Puspitasari & Rahman, 2022, hlm. 108).

c) Ranah Psikomotorik

Ranah ini mencakup keterampilan fisik dan manipulatif, seperti membuat proyek, melakukan eksperimen, atau bermain peran. Puspitasari dan Rahman (2022) menemukan bahwa siswa yang dilibatkan dalam kegiatan praktik langsung dan penggunaan media permainan menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan psikomotorik.

Dalam sebuah penelitian oleh Sari & Purnamasari (2022) dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan, ditegaskan bahwa pemahaman terhadap jenis-jenis hasil belajar sangat penting bagi guru dalam merancang metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan karakteristik siswa. Guru yang hanya berfokus pada ranah kognitif saja, cenderung mengabaikan perkembangan emosi dan keterampilan anak secara holistik.

3) Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Setiap anak hadir ke ruang kelas dengan latar belakang, potensi, dan pengalaman yang berbeda-beda. Maka, tak mengherankan bila hasil belajar mereka pun tidak bisa disamaratakan. Dalam proses pendidikan, ada banyak faktor yang memengaruhi keberhasilan belajar siswa. Faktor-faktor ini dapat datang dari dalam diri siswa itu sendiri maupun dari luar, seperti lingkungan, metode mengajar, bahkan peran keluarga.

Harefa, Telaumbanua, Laoli, dan Lahagu (2025) menjelaskan bahwa hasi belajar siswa dipengaruhi oleh dua kelompok faktor utama, yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa seperti minat, motivasi, dan kesiapan belajar, serta faktor eksternal yang berasal dari lingkungan di luar siswa, termasuk dukungan keluarga, lingkungan sekolah, dan interaksi dengan teman sebaya. Kedua faktor tersebut saling berinteraksi dan secara simultan memengaruhi pencapaian hasil belajar siswa

Faktor Internal merujuk pada segala sesuatu yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri. Beberapa di antaranya meliputi:

1) Kondisi Fisik dan Kesehatan

Anak-anak yang dalam keadaan sehat cenderung lebih siap mengikuti pelajaran. Sebaliknya, anak yang mudah lelah, sering sakit, atau memiliki gangguan penglihatan atau pendengaran akan mengalami kesulitan dalam menyerap informasi.

2) Kecerdasan dan Bakat

Setiap siswa memiliki potensi kecerdasan yang beragam, mulai dari kemampuan berbahasa, berpikir logis dan matematis, hingga kepekaan musikal serta keterampilan berinteraksi sosial. Keberagaman potensi tersebut menuntut guru untuk memahami karakteristik siswa secara lebih mendalam agar pembelajaran yang diberikan dapat difasilitasi secara tepat dan bermakna

3) Motivasi Belajar

Motivasi adalah dorongan dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih tekun, ulet, dan tidak mudah menyerah dalam belajar. Menurut Sardiman (2018), motivasi bisa berasal dari dalam diri siswa (intrinsik) maupun dari luar (ekstrinsik).

4) Kedisiplinan dan Sikap Belajar

Sikap positif terhadap belajar, seperti rasa ingin tahu, keteraturan belajar, serta tanggung jawab terhadap tugas, sangat memengaruhi pencapaian hasil belajar siswa.

a. Faktor Eksternal

Sementara itu, faktor eksternal adalah hal-hal yang berada di luar diri siswa tetapi turut membentuk keberhasilan mereka dalam belajar. Faktor-faktor ini antara lain:

1. Lingkungan Keluarga

Keharmonisan keluarga, perhatian orang tua, dan fasilitas belajar di rumah memberikan pengaruh besar terhadap semangat dan konsentrasi anak saat belajar. Menurut penelitian oleh Nuraini & Andriani (2023) dalam Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, dukungan keluarga merupakan prediktor signifikan terhadap prestasi akademik anak usia sekolah dasar.

2. Lingkungan Sekolah

Kondisi fisik sekolah, hubungan antara guru dan siswa, serta suasana kelas sangat memengaruhi proses belajar. Guru yang mampu menciptakan suasana menyenangkan dan menjalin kedekatan emosional dengan siswa akan mendorong anak lebih aktif dan antusias dalam belajar.

3. Strategi dan Metode Pembelajaran

Cara guru menyampaikan materi, penggunaan media pembelajaran yang menarik, serta penerapan pendekatan yang bervariasi menjadi faktor penting dalam membantu siswa memahami pelajaran. Model pembelajaran aktif, kontekstual, atau berbasis proyek misalnya, terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa SD (Rahmawati & Hidayat, 2022).

4. Pengaruh Teman Sebaya

Lingkungan pergaulan di sekolah juga berpengaruh, terutama pada sikap dan motivasi belajar anak. Teman yang suportif bisa mendorong semangat belajar, sedangkan tekanan negatif dari kelompok tertentu dapat menjadi penghambat.

D. Materi Bagian-Bagian Tumbuhan

1. Pengertian Materi Bagian-Bagian Tumbuhan

Materi tentang bagian-bagian tumbuhan merupakan salah satu topik esensial dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV sekolah dasar. Tujuan utama dari materi ini adalah untuk membekali siswa dengan pemahaman awal mengenai struktur dasar tumbuhan dan fungsinya dalam menunjang kehidupan tanaman itu sendiri. Siswa diajak untuk mengidentifikasi komponen penting tumbuhan seperti akar, batang, daun, bunga, buah, dan biji, serta memahami bagaimana setiap bagian tersebut memiliki peran spesifik dalam proses pertumbuhan dan reproduksi tumbuhan. Pemahaman ini penting sebagai landasan berpikir ilmiah dan ekologis sejak dini. Menurut Sari dan Prasetyo (2023), penguasaan konsep bagian-bagian tumbuhan dapat menumbuhkan kesadaran ekologis serta keterampilan observasi siswa dalam mengenali lingkungan sekitarnya.

Materi bagian-bagian tumbuhan merupakan salah satu topik utama dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV sekolah dasar. Tujuan dari pembelajaran materi ini adalah untuk memperkenalkan struktur morfologis dasar tumbuhan serta fungsi masing-masing bagi kelangsungan hidup tanaman. Siswa diajak untuk

mengidentifikasi bagian-bagian penting tumbuhan seperti akar, batang, daun, bunga, buah, dan biji, serta memahami bagaimana tiap bagian berperan dalam proses pertumbuhan, reproduksi, dan adaptasi tumbuhan terhadap lingkungannya. Melalui pembelajaran ini, siswa tidak hanya mengenal istilah biologis secara pasif, tetapi juga dilatih untuk mengamati dan menganalisis hubungan antara tumbuhan dan lingkungan secara holistik (Anjani & Fatmawati, 2023).

Pemahaman terhadap materi ini menjadi fondasi penting untuk mempersiapkan siswa dalam mempelajari konsep biologi yang lebih kompleks pada jenjang pendidikan selanjutnya. Pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam pengenalan materi ini perlu bersifat kontekstual dan eksploratif, agar siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung seperti observasi tumbuhan di lingkungan sekitar sekolah. Menurut Maulana dan Lestari (2022), pendekatan berbasis lingkungan dan kontrukifitas sangat efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami konsep dasar biologi, terutama pada usia sekolah dasar yang cenderung aktif dan visual.

2. Pentingnya Materi Bagian-Bagian Tumbuhan

Pembelajaran tentang bagian-bagian tumbuhan sangat penting karena:

a. Membangun pemahaman awal tentang makhluk hidup

Tumbuhan merupakan objek konkret yang sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Mengenal bagian-bagiannya membuat siswa lebih memahami bahwa tumbuhan juga memiliki sistem kehidupan yang kompleks dan saling mendukung.

b. Menumbuhkan rasa peduli terhadap lingkungan

Ketika siswa tahu fungsi daun dalam fotosintesis atau peran akar dalam menyerap air, mereka akan lebih menghargai peran tumbuhan bagi kehidupan manusia dan ekosistem.

c. Menjadi dasar bagi pembelajaran IPA yang lebih kompleks

Pemahaman mengenai struktur dan fungsi tumbuhan akan menjadi bekal bagi siswa dalam mempelajari ekosistem, rantai makanan, serta siklus hidup tumbuhan di kelas-kelas berikutnya.

d. Mengembangkan kemampuan observasi dan klasifikasi

Melalui pembelajaran ini, siswa dilatih untuk mengamati, membandingkan, dan mengklasifikasikan bagian tumbuhan secara langsung, baik di lingkungan sekolah maupun rumah.

3. Karakteristik Materi Bagian-Bagian Tumbuhan

Materi bagian-bagian tumbuhan merupakan salah satu konten utama dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV Sekolah Dasar. Materi ini bersifat konseptual dan konkret, mencakup pengenalan serta pemahaman terhadap struktur morfologi tumbuhan seperti akar, batang, daun, bunga, buah, dan biji, beserta fungsi biologis masing-masing bagian. Karakteristik utama materi ini adalah kemudahannya untuk diamati secara langsung di lingkungan sekitar, sehingga sangat sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret, di mana pembelajaran berbasis pengalaman nyata akan lebih efektif.

Selain menekankan aspek pengetahuan faktual dan konseptual, materi bagian-bagian tumbuhan juga dapat dikembangkan untuk melatih keterampilan

berpikir tingkat tinggi dalam konteks ini, siswa tidak hanya diharapkan mampu mengingat dan memahami nama-nama bagian tumbuhan, tetapi juga menganalisis hubungan antar bagiannya, mengevaluasi fungsi, serta mengkreasikan model sederhana berdasarkan pengamatannya terhadap tumbuhan nyata. Pembelajaran ini juga mencakup HOTS siswa dengan melibatkan keterampilan analisis, evaluasi, dan penciptaan, yang semuanya dapat diasah melalui pembelajaran berbasis pengamatan, diskusi kelompok, dan proyek eksploratif seperti permainan edukatif.

Lebih lanjut, karakteristik materi ini sangat sesuai untuk dikolaborasikan dengan pendekatan pembelajaran kooperatif seperti *Teams Games Tournament (TGT),* karena memberikan peluang bagi siswa untuk belajar dalam tim, berdiskusi, serta mengikuti turnamen berbasis pemahaman materi yang mengasah keterampilan berpikir kritis dan reflektif. Penelitian oleh Zubaidah (2018) juga menegaskan bahwa pembelajaran sains berbasis HOTS dapat meningkatkan daya analitis dan kemampuan pemecahan masalah siswa secara signifikan. Oleh karena itu, materi ini tidak hanya membekali siswa dengan dasar pengetahuan biologi, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang sangat relevan dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21.

4. Strategi Penggunaan Media Greenopoly untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Permainan ini menyajikan pertanyaan yang mendorong siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan solusi dari permasalahan yang disajikan secara kontekstual, sehingga memperkuat aspek berpikir tingkat

tinggi (Widayanti & Fadillah, 2022). Suasana belajar yang santai, namun tetap kompetitif, menjadikan siswa lebih fokus dan bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, kerja sama dalam kelompok membantu menumbuhkan sikap sosial seperti toleransi, tanggung jawab, dan komunikasi interpersonal.

Lebih jauh lagi, strategi ini juga mendukung pembelajaran diferensiasi, karena siswa dengan berbagai gaya belajar baik visual, kinestetik, maupun auditori dapat mengakses materi sesuai dengan keunggulan masing-masing. Hal ini sejalan dengan pandangan Hapsari, R. D., Nugroho, A. A., & Prasetyo, T. (2021) yang menyatakan bahwa media permainan edukatif dapat mengakomodasi keberagaman gaya belajar siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Dengan demikian, penggunaan Greenopoly tidak hanya menjadi alat bantu belajar, tetapi juga menjadi strategi yang efektif dalam membentuk pengalaman belajar holistik dan berkelanjutan.

Berikut strategi implementasinya:

a) Pembagian Kelompok dan Peran

Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil secara heterogen. Setiap anggota kelompok memiliki peran aktif, seperti pembaca soal, penjawab, pencatat skor, atau pembuat keputusan. Pembagian ini menciptakan struktur yang menuntut interaksi antar anggota.

b) Penyisipan Soal-Soal Materi Tumbuhan

Setiap petak pada papan Greenopoly berisi soal atau tugas yang berkaitan dengan bagian-bagian tumbuhan, misalnya:

“Apa fungsi batang bagi tumbuhan?”

"Apa yang terjadi jika tumbuhan tidak memiliki daun?" Siswa harus berdiskusi sebelum menjawab, yang secara alami memicu komunikasi interpersonal antaranggota.

c) Pemberian Waktu untuk Diskusi Terbuka

Sebelum menjawab soal, siswa diberi waktu diskusi agar mereka belajar mendengarkan, mengemukakan pendapat, dan menghargai perbedaan pandangan. Diskusi ini menjadi sarana mengasah keterampilan berbicara dan bekerja sama.

d) Penerapan Nilai-nilai Sportivitas dan Empati

Dalam permainan, siswa belajar menerima kemenangan atau kekalahan dengan sikap terbuka. Guru bisa menekankan pentingnya kerja sama, empati, dan toleransi sebagai bagian dari tujuan pembelajaran interpersonal.

e) Refleksi Akhir

Setelah permainan selesai, siswa diajak untuk melakukan refleksi:

Bagaimana kamu berkomunikasi dalam kelompok?

Apakah kamu sudah mendengarkan pendapat teman?

Apa yang kamu pelajari hari ini? Refleksi ini membantu siswa menyadari pentingnya komunikasi yang baik dalam proses belajar.

E. Kerangka Berpikir

Pembelajaran di tingkat ini tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan (aspek kognitif), tetapi juga menumbuhkan sikap positif terhadap

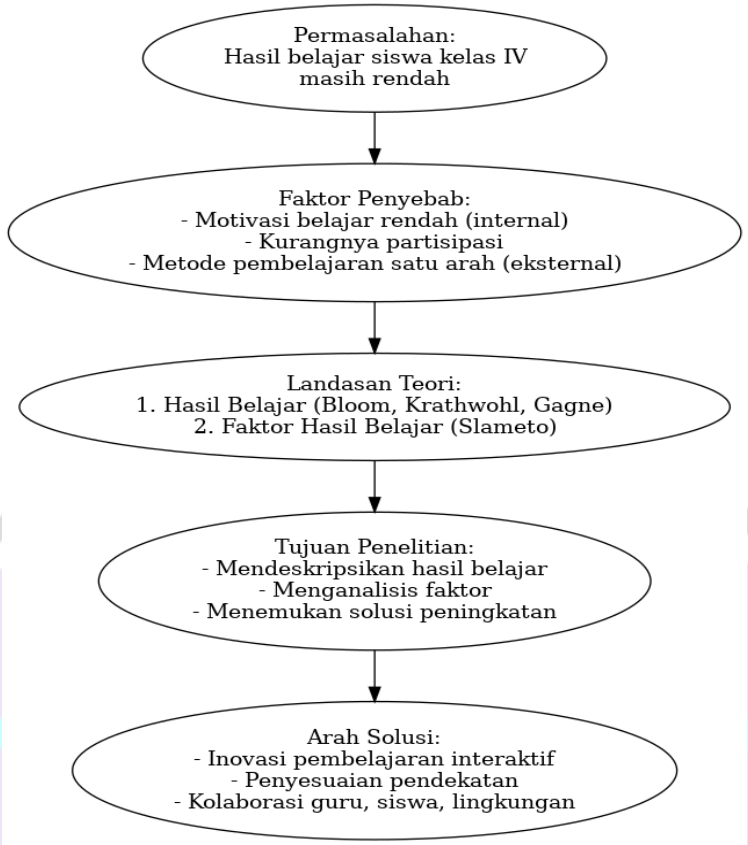
belajar (aspek afektif) dan mengasah keterampilan praktis (aspek psikomotorik). Oleh karena itu, hasil belajar menjadi indikator penting untuk menilai apakah proses pembelajaran telah berhasil menyentuh seluruh aspek tersebut.

Berbagai literatur telah menunjukkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh banyak faktor, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan eksternal. Faktor-faktor seperti motivasi, kondisi keluarga, metode pembelajaran yang digunakan guru, hingga suasana kelas sangat memengaruhi capaian belajar siswa.

Namun pada kenyataannya, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya tercapai di SDN Kalipucang 3 kabupaten Pasuruan, khususnya di kelas IV. Berdasarkan pengamatan awal dan diskusi dengan guru kelas, ditemukan bahwa hasil belajar siswa masih bervariasi dan cenderung belum optimal. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi karena kurangnya motivasi, rendahnya partisipasi aktif dalam pembelajaran, dan metode pembelajaran yang masih bersifat satu arah.

Melihat kondisi tersebut, diperlukan upaya untuk memahami lebih dalam mengenai jenis-jenis hasil belajar yang seharusnya dicapai siswa serta faktor-faktor apa saja yang berpengaruh terhadap keberhasilan belajar mereka. Kerangka berpikir ini disusun dengan mengacu pada teori hasil belajar menurut Bloom, Krathwohl, dan Gagne, yang membagi hasil belajar ke dalam tiga ranah utama: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penelitian ini juga mempertimbangkan faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar yang membedakan antara faktor internal (seperti motivasi, kesehatan, dan kecerdasan) dan eksternal (seperti lingkungan keluarga, sekolah, dan metode pembelajaran). Dengan pemahaman tersebut,

penelitian ini bertujuan untuk menemukan cara yang lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Kalipucang 3 kabupaten Malang.



Bagan 2.1 Kerangka Berfikir

F. Definisi Operasional Variabel

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

Merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Slavin, di mana siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil yang bersifat heterogen. Proses pembelajaran terdiri atas lima tahapan utama yaitu: presentasi kelas, kerja tim, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Dalam penelitian ini, TGT digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui kerja sama kelompok dan kompetisi yang menyenangkan (Slavin, 2021). Indikator operasional**:**

a) Partisipasi aktif siswa dalam kerja tim
b) Penerapan permainan dan turnamen dalam proses belajar
c) Pemberian penghargaan kelompok
d) Keterlibatan siswa dalam menjawab soal dan diskusi

2. Media Pembelajaran Greenopoly

Greenopoly adalah media permainan edukatif yang dimodifikasi dari permainan monopoli, mengusung tema lingkungan dan materi pelajaran IPAS kelas IV tentang bagian-bagian tumbuhan. Dalam penelitian ini, Greenopoly digunakan sebagai alat bantu dalam model TGT untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran serta keterlibatan siswa secara aktif. Indikator operasional:

a) Siswa menggunakan papan permainan Greenopoly sesuai aturan
b) Soal-soal yang terdapat dalam permainan berkaitan dengan materi bagian-bagian tumbuhan
c) Siswa termotivasi dan menunjukkan minat dalam pembelajaran
d) Permainan berjalan dalam suasana kompetitif yang sehat

3. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa merupakan perubahan perilaku atau kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, hasil belajar meliputi tiga ranah menurut Bloom dan Krathwohl, yaitu:

a) Kognitif: pemahaman siswa terhadap materi bagian-bagian tumbuhan yang diukur melalui tes pilihan ganda dan isian
b) Afektif: sikap siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, seperti antusiasme, kerja sama, dan tanggung jawab, diukur melalui lembar observasi

c) Psikomotorik: keterampilan siswa dalam menyampaikan hasil diskusi, menjawab soal secara lisan, dan berpartisipasi aktif dalam permainan, diukur melalui lembar observasi keterampi