



## Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Kartu Unobiosis terhadap Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik Kelas III SDN 5 Selong

Baiq Zinda Zuvina Utami<sup>1\*</sup>, Nurul Kemala Dewi<sup>1</sup>, Aisa Nikmah Rahmatih<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2991>

### Article Info:

Received : 25 Juli 2026  
Revised : 10 Agustus 2026  
Accepted : 19 Agustus 2026  
Published : 27 Agustus 2026

### Correspondence:

Baiq Zinda Zuvina Utami

Phone: +6287870854034

**Abstract:** This study aimed to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by UNOBIOSIS card media on the science concept understanding of third-grade students at SDN 5 Selong. This study employed a quasi-experimental research design using the Nonequivalent Control Group Design. The research sample consisted of 59 students, including 29 students in Class III-A as the experimental group and 30 students in Class III-B as the control group. The experimental group was taught using the TGT cooperative learning model assisted by UNOBIOSIS card media, while the control group was taught using the Student Teams Achievement Division (STAD) cooperative learning model. Data were collected using a 10-item multiple-choice test on science concept understanding that had been validated and proven reliable. The data were analyzed using descriptive statistics and inferential statistics through the Independent Samples t-test with the assistance of SPSS version 30. The results showed that the mean posttest score of the experimental group was 74.8, while that of the control group was 65.7. The Independent Samples t-test yielded a significance value (2-tailed) of 0.003 ( $< 0.05$ ), indicating a statistically significant difference between the two groups. Therefore, it can be concluded that the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by UNOBIOSIS card media has a positive and significant effect on the science concept understanding of third-grade students at SDN 5 Selong.

**Keywords:** Science Concept Understanding; Teams Games Tournament (TGT); Cooperative Learning; UNOBIOSIS Card Media.

**Citation:** Utami, B. Z. Z., Dewi, N. K., & Rahmatih, A. N. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Kartu Unobiosis terhadap Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik Kelas III SDN 5 Selong. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(3), 5151–5155. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2991>

### Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran yang esensial dalam membentuk kemampuan berpikir kritis, logis, dan ilmiah peserta didik sejak dini. Namun, kualitas pembelajaran IPA di Indonesia masih menghadapi tantangan signifikan.

Hasil Programme for International Student Assessment (PISA) 2022 menunjukkan bahwa skor rata-rata literasi sains siswa Indonesia hanya 383, jauh di bawah rata-rata OECD sebesar 485, dan hanya 34% siswa Indonesia yang mencapai Level 2 atau lebih tinggi

dalam literasi sains dibandingkan dengan rata-rata OECD sebesar 76% (OECD, 2023). Laporan Kemendikbudristek (2023) berdasarkan hasil Asesmen Nasional turut menunjukkan bahwa banyak peserta didik sekolah dasar belum mencapai kompetensi literasi sains yang memadai, yang antara lain disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang masih konvensional dan minim keterlibatan aktif peserta didik.

Zulkarnain dan Nurjanah (2022) menemukan bahwa kesulitan peserta didik dalam memahami konsep IPA dipengaruhi oleh rendahnya minat dan motivasi

belajar serta metode pengajaran yang monoton, sementara Rahmatih et al. (2024) menekankan bahwa penguasaan konsep sains tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghafal informasi, tetapi juga mencakup kemampuan memahami konsep secara menyeluruh dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran dan media yang dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu upaya untuk menjawab tantangan tersebut adalah penerapan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif, salah satunya model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Model TGT menempatkan peserta didik dalam kelompok heterogen yang belajar melalui permainan akademik dan turnamen antarkelompok sehingga mampu membangun suasana belajar yang menyenangkan dan menarik minat peserta didik untuk lebih aktif (Nurhayati & Rosadi, 2022). Dalam pelaksanaannya, peserta didik memainkan permainan dan pertandingan yang berkaitan dengan materi pembelajaran untuk memperoleh skor tertinggi bagi kelompoknya (Adiputra & Heryadi, 2021). Keberhasilan model TGT akan semakin optimal apabila didukung oleh media pembelajaran yang tepat, sebab penggunaan media pembelajaran dapat membantu menunjang keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran (Dewi, N.K., 2023) dan mempererat keterkaitan antara guru dan peserta didik dalam proses belajar (Fidel & Desyandri, 2021). Penggabungan pembelajaran dengan permainan dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif tanpa paksaan karena mereka belajar sambil merasa senang (Khasanah, Hendrapipta, & Andriana, 2023), dan penggunaan permainan edukatif berbasis media interaktif terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa kelas rendah (Putri & Dewi, 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN 5 Selong, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPA kelas III, yaitu: (1) kurangnya keaktifan peserta didik selama pembelajaran; (2) model pembelajaran yang digunakan guru masih konvensional dan kurang bervariasi; (3) media pembelajaran yang digunakan kurang kreatif dan inovatif; serta (4) hasil belajar IPA peserta didik yang belum sepenuhnya memenuhi standar ketuntasan. Data nilai Sumatif Tengah Semester menunjukkan bahwa dari 59 peserta didik, sebanyak 30 peserta didik (50,85%) memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75, sementara hanya 29 peserta didik (49,15%) yang berhasil mencapai atau melampaui KKTP. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang dikembangkan untuk mendukung

penerapan model TGT pada materi hubungan antarmakhluk hidup (simbiosis) adalah kartu UNOBIOSIS, yaitu media permainan kartu yang dimodifikasi menyerupai permainan kartu UNO namun bermuatan materi IPA. Melalui kartu ini, peserta didik memasang gambar makhluk hidup yang memiliki hubungan simbiosis sekaligus menjelaskan jenis dan alasan keterkaitannya, sehingga pembelajaran menjadi lebih konkret, interaktif, dan bermakna (Aulya, Zulyusri, & Rahmawati, 2021). Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media kartu UNOBIOSIS terhadap pemahaman konsep IPA peserta didik kelas III SDN 5 Selong.

## Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen jenis Quasi Experimental Design, yaitu penelitian yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh suatu perlakuan terhadap subjek yang diteliti (Sugiyono, 2022). Desain penelitian yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol, sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Desain Penelitian Nonequivalent Control Group Design (Sumber: Sugiyono, 2022)

| Kelas      | Pretest | Treatment | Posttest |
|------------|---------|-----------|----------|
| Eksperimen | O1      | X         | O2       |
| Kontrol    | O3      | -         | O4       |

Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT berbantuan kartu UNOBIOSIS, sedangkan kelas kontrol diberikan model pembelajaran kooperatif tipe Student Teams Achievement Division (STAD). Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas III SDN 5 Selong yang berjumlah 59 peserta didik, terdiri atas 29 peserta didik kelas III-A dan 30 peserta didik kelas III-B. Sampel ditentukan dengan teknik non-probability sampling jenis sampling jenuh karena jumlah populasi relatif kecil, dengan kelas III-A sebagai kelas eksperimen dan kelas III-B sebagai kelas kontrol. Penelitian dilaksanakan di SDN 5 Selong, Kecamatan Selong, Kabupaten Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat, pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan tes. Observasi dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan model TGT berbantuan media kartu UNOBIOSIS pada kelas eksperimen, sedangkan tes berupa pretest dan

posttest digunakan untuk mengukur pemahaman konsep IPA peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan. Instrumen tes disusun berdasarkan indikator pemahaman konsep IPA materi hubungan antarmakhluk hidup, terdiri atas 15 butir soal pilihan ganda yang divalidasi oleh ahli kemudian diujicobakan kepada 27 peserta didik kelas III SDN 6 Selong yang telah mempelajari materi tersebut. Uji validitas butir soal menggunakan rumus korelasi Product Moment berbantuan SPSS versi 30 dan menghasilkan 10 butir soal valid, sedangkan uji reliabilitas menggunakan rumus Alpha Cronbach.

Analisis data diawali dengan uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk dan uji homogenitas menggunakan Levene Statistic pada taraf signifikansi 5%. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, pengujian hipotesis dilakukan dengan uji Independent Sample T-test untuk mengetahui perbedaan rata-rata pemahaman konsep IPA antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kriteria pengujian menyatakan bahwa jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5%, maka terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media kartu UNOBiosis terhadap pemahaman konsep IPA peserta didik.

## Hasil dan Diskusi

### Validitas Media dan Instrumen

Sebelum digunakan, media kartu UNOBiosis divalidasi oleh ahli media untuk menilai kesesuaian materi, kejelasan penyajian, desain tampilan, interaktivitas, serta kemudahan penggunaan media. Hasil validasi menunjukkan skor total sebesar 85% dengan kategori sangat layak, sehingga media kartu UNOBiosis dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Instrumen tes pemahaman konsep IPA yang terdiri dari 15 butir soal diujicobakan kepada 27 peserta didik di luar sampel penelitian. Hasil uji validitas menggunakan korelasi Product Moment menunjukkan 10 butir soal valid, sedangkan uji reliabilitas dengan rumus Alpha Cronbach menghasilkan koefisien sebesar 0,845 yang tergolong sangat tinggi ( $\geq 0,60$ ), sehingga instrumen dinyatakan reliabel dan layak digunakan sebagai alat ukur penelitian.

### Keterlaksanaan Pembelajaran Model TGT

Keterlaksanaan pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT berbantuan media kartu UNOBiosis pada kelas eksperimen diamati melalui lembar observasi pada dua kali pertemuan. Hasil observasi menunjukkan nilai rata-rata keseluruhan

sebesar 90% dengan kategori sangat baik. Sintaks permainan (games) memperoleh persentase tertinggi sebesar 93,75%, sedangkan sintaks turnamen memperoleh persentase relatif lebih rendah yaitu 81,25% meski masih berada pada kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh tahapan pembelajaran TGT terlaksana secara optimal, aktif, dan mendorong kerja sama antarpeserta didik.

### Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik

Data pemahaman konsep IPA peserta didik diperoleh melalui pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

| Data                 | Pretest Eksp. | Posttest Eksp. | Pretest Kontrol | Posttest Kontrol |
|----------------------|---------------|----------------|-----------------|------------------|
| Jumlah peserta didik | 29            | 29             | 30              | 30               |
| Nilai tertinggi      | 73            | 100            | 82              | 91               |
| Nilai terendah       | 18            | 55             | 18              | 46               |
| Rata-rata            | 50,1          | 74,8           | 53              | 65,7             |

Nilai rata-rata pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berbeda jauh (50,1 berbanding 53), yang menunjukkan kemampuan awal kedua kelas relatif setara dan sama-sama masih rendah. Setelah diberikan perlakuan sebanyak dua kali pertemuan, nilai rata-rata posttest kelas eksperimen meningkat menjadi 74,8, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh rata-rata 65,7. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan media kartu UNOBiosis memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan model STAD yang diterapkan pada kelas kontrol.

### Uji Prasyarat dan Uji Hipotesis

Uji normalitas dengan Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi pretest dan posttest pada kedua kelas berada di atas 0,05 (pretest eksperimen 0,40; posttest eksperimen 0,67; pretest kontrol 0,22; posttest kontrol 0,38), sehingga seluruh data berdistribusi normal. Uji homogenitas dengan Levene Statistic menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,260 ( $> 0,05$ ),

yang berarti varian data kedua kelompok homogen. Karena data memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, pengujian hipotesis dilanjutkan dengan uji Independent Sample T-test. Hasil pengujian menunjukkan nilai thitung sebesar 3,151 lebih besar dari ttabel sebesar 2,002 pada  $df = 57$  dengan taraf signifikansi 5%, serta nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,003 ( $< 0,05$ ). Dengan demikian,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media kartu UNOBIOSIS terhadap pemahaman konsep IPA peserta didik kelas III SDN 5 Selong.

Hasil penelitian ini memperkuat temuan Saputra dan Harjono (2024) bahwa penerapan model kooperatif tipe TGT mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA peserta didik secara signifikan. Temuan serupa juga dikemukakan oleh Dwiyantri, Werang, dan Handayani (2023) bahwa model TGT menghasilkan hasil belajar IPAS yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional karena melibatkan interaksi dan kompetisi sehat melalui tahapan permainan dan turnamen, serta Muttaqin, Sriwijayanti, dan Hattarina (2023) yang menunjukkan bahwa TGT berbantuan media permainan dapat meningkatkan hasil belajar IPAS melalui aktivitas kolaboratif dan kompetitif.

Persentase keterlaksanaan tertinggi pada sintaks permainan (93,75%) mengindikasikan bahwa aktivitas permainan akademik merupakan tahap yang paling berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman konsep, karena pada tahap ini peserta didik secara aktif menerapkan konsep yang telah dipelajari melalui soal berbasis permainan yang menantang. Slavin (2015) menegaskan bahwa inti dari model TGT terletak pada kegiatan permainan dan turnamen akademik yang memungkinkan peserta didik belajar secara aktif melalui kompetisi sehat, sejalan dengan teori game-based learning yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan, perhatian, motivasi, dan retensi konsep melalui integrasi aspek kognitif, sosial, emosional, dan afektif (Plass, Homer, Mayer, & Kinzer, 2020).

Selain itu, tahap rekognisi tim turut memperkuat motivasi belajar peserta didik melalui penghargaan terhadap hasil kerja kelompok, yang berfungsi sebagai penguat (reinforcement) positif dalam meningkatkan partisipasi dan tanggung jawab individu dalam kelompok (Yusuf & Widyaningsih, 2021). Dengan

demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media kartu UNOBIOSIS terbukti berpengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep IPA peserta didik kelas III SDN 5 Selong. Tahapan permainan dan turnamen dalam model TGT mendorong peserta didik untuk lebih aktif, termotivasi, dan terlibat secara emosional, sehingga proses pembelajaran IPA menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media kartu UNOBIOSIS terhadap pemahaman konsep IPA peserta didik kelas III SDN 5 Selong, dapat disimpulkan bahwa penerapan model tersebut berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep IPA peserta didik. Keterlaksanaan pembelajaran dengan model TGT berlangsung sangat baik dengan persentase rata-rata sebesar 90%, dan instrumen tes pemahaman konsep IPA yang digunakan dinyatakan valid (10 butir soal) dan reliabel (Cronbach's Alpha 0,845). Hasil uji Independent Sample T-test menunjukkan perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol (thitung 3,151 > ttabel 2,002; sig. 0,003 < 0,05), dengan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen (74,8) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (65,7). Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media kartu UNOBIOSIS terbukti efektif meningkatkan pemahaman konsep IPA peserta didik sekolah dasar melalui aktivitas kolaboratif, interaktif, dan kompetitif yang positif. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan media atau model pembelajaran lain yang bervariasi guna memperoleh hasil yang lebih optimal.

### Ucapan Terimakasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing skripsi, Ibu Dr. Nurul Kemala Dewi, S.Sn., M.Sn. dan Ibu Aisa Nikmah Rahmatih, M.Pd., atas bimbingan dan masukan yang diberikan, serta kepada Program Studi S1 PGSD FKIP Universitas Mataram, kepala sekolah, guru, dan peserta didik SDN 5 Selong dan SDN 6 Selong yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.

### Referensi

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2), 104-111.
- Aulya, R., Zulyusri, Z., & Rahmawati, R. (2021). Media Pembelajaran Berbentuk Kartu dengan Metode

- Permainan UNO pada Materi Protista. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 421-428.
- Azwar, S. (2021). *Penyusunan Skala Psikologi* (Edisi ke-3). Pustaka Pelajar.
- Dewi, N. K. (2023). Pengembangan Media Pakapin (Papan Kantong Pintar) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu. *Journal of Classroom Action Research*, 5(2), 131-136.
- Dwiyanti, N. K., Werang, B. R., & Handayani, D. A. P. (2023). Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Indonesia*, 5(2).
- Fidel, J., & Desyandri, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Uno "Budin" Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 1149-1159.
- Kemendikbudristek. (2023). *Laporan Hasil Asesmen Nasional Tahun 2023*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Khasanah, S. N., Hendrapipta, N., & Andriana, E. (2023). Pengembangan Media Permainan Edukatif Jenga Pintar (Jetar) Tema Ekosistem Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan*, 15(2), 213-230.
- Muttaqin, M. S. H., Sriwijayanti, R. P., & Hattarina, S. (2023). Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament dengan bantuan media Monopoli Pintar untuk meningkatkan hasil belajar IPAS. *Jurnal Pendas Mahakam*, 8(2).
- Nurhayati, N., & Rosadi, K. I. (2022). Determinasi Manajemen Pendidikan Islam: Sistem Pendidikan, Pengelolaan Pendidikan dan Tenaga Pendidikan. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 451-464.
- OECD. (2023). *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education*. Paris: OECD Publishing.
- Plass, J. L., Homer, B. D., Mayer, R. E., & Kinzer, C. K. (2020). Theoretical foundations of game-based and playful learning. In J. L. Plass, R. E. Mayer, & B. D. Homer (Eds.), *Handbook of Game-Based Learning* (pp. 3-24). MIT Press.
- Priyatno, D. (2020). *Panduan Praktis Olah Data Penelitian dengan SPSS*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Putri, S., & Dewi, R. (2023). Pengaruh Permainan Edukatif Berbasis Media Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep IPA pada Siswa Kelas Rendah SD. *Jurnal Pendidikan IPA*, 12(2), 85-93.
- Rahmatih, A. N., Fauzi, A., Ermiana, I., Handika, I., & Rosyidah, A. N. K. (2024). Media Manipulatif Papan Peredaran Darah Manusia: Pengaruhnya Terhadap Penguasaan Konsep Sains Peserta Didik Sekolah Dasar. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 4(1), 392-399.
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Edisi Kedua). Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Saputra, R. Y., & Harjono, N. (2024). Model kooperatif Teams Games Tournament dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA siswa SD. *Educatio: Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1).
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sugiyono. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yusuf, M., & Widyaningsih, R. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(1), 33-42.
- Zulkarnain, A., & Nurjanah, R. (2022). Kesulitan Siswa dalam Memahami Konsep IPA dan Faktor Penyebabnya. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 77-85.