Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan
Volume 10, Nomor 2, Mei 2025
ISSN (Print): 2502-7069; ISSN (*Online*): 2620-8326

Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV dengan Menggunakan Model *Teams Games Tournaments*

Arika Febriana Habsari* & Sri Utaminingsih
Program Studi PPG PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, Indonesia
*Corresponding Author: arikafebriana2@gmail.com

Article History
Received : March 06th, 2025
Revised : April 27th, 2025
Accepted : May 15th, 2025

Abstract: Pembelajaran yang baik adalah sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Model atau media pembelajaran yang digunakan akan mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar siswa. Salah satunya pembelajaran yang tidak sesuai akan menyebabkan rendahnya hasil belajar. Maka, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa dengan menggunakan penerapan model *Teams Games Tournaments*. Pemilihan model ini dikarenakan sesuai dengan karakteristik siswa yang aktif dan mendukung terciptanya pembelajaran yang menyenangkan serta bermakna. Metode penelitian yang digunakan adalah tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus pembelajaran. Penelitian tindakan kelas melalui empat tahap meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi (pengamatan) dan refleksi. Keberhasilan belajar siswa dilihat berdasarkan indikator ketuntasan hasil belajar yaitu dengan nilai KKTP sebesar 75. Berdasarkan penelitian diperoleh ketuntasan hasil belajar IPAS siswa kelas IV pada siklus I yaitu sebesar 66,7% dan 33,3% siswa belum tuntas dengan rata-rata nilai siswa 73,5. Sedangkan pada siklus II diperoleh hasil ketuntasan belajar IPAS yaitu sebesar 80,9% dan 19,1 siswa belum tuntas dengan rata-rata nilai 81,7. Hasil ini membuktikan bahwa model *Teams Games Tournament*s dalam pembelajaran IPAS dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan siginifikan. Hal ini dikarenakan motivasi belajar IPAS siswa menjadi tinggi. Dalam penerapan model TGT perlu adanya manajemen waktu yang baik agar tetap berjalan efektif dan efisien.

Keywords: Hasil belajar, IPAS, Permainan, TGT

PENDAHULUAN

Kualitas pendidikan berhubungan erat dengan beberapa komponen meliputi guru, siswa, kurikulum, dan proses pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar yang di dalamnya menggunakan media, metode atau model pembelajaran (Fauziah *et al*., 2024). Pembelajaran yang dilaksanakan harus mampu mencapai tujuan dan sesuai dengan karakteristik kebutuhan siswa. Pada kurikulum merdeka saat ini, guru diberikan kebebasan untuk menyusun tujuan pembelajaran berdasarkan pengalaman dan materi esensial yang cocok untuk siswa (Maulani & Merliana, 2024). Salah satu indikator ketercapaian tujuan pembelajaran adalah berdasarkan nilai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang sudah ditetapkan. Dalam KKTP sudah mencakup sikap dan keterampilan yang dicapai oleh siswa**.**

Berdasarkan data lapangan dari wawancara dan observasi, diperoleh hasil bahwa salah satu hambatan atau masalah dalam kelas IV SD 1 Bakalankrapyak adalah nilai hasil belajar mata pelajaran IPAS. Data menunjukkan bahwa hanya terdapat 42,3% siswa yang mampu mencapai nilai KKM. Wali kelas menyatakan bahwa siswa kesulitan untuk memahami bacaan dan konsep IPAS dengan baik. Apalagi materi IPAS yang cukup banyak dan kompleks juga menjadi alasan kesulitan siswa untuk menguasainya. IPAS adalah ilmu yang berkaitan dengan alam semesta dan kehidupan sosial bermasyarakat (Wulandari, 2024). Keberhasilan pembelajaran IPAS juga berkaitan erat dengan pemilihan media dan model pembelajaran yang digunakan oleh guru, dimana harus sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

Berdasarkan analisis data asesmen diagnostik yang dilakukan pada siswa kelas IV, menunjukkan hampir 80% siswa merasa kesulitan memahami materi IPAS karena materi yang terlalu banyak dan pembelajarannya yang monoton dengan menggunakan buku LKS. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Wulanda *et al*., (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang masih didominasi menggunakan metode pembelajaran konvensional atau monoton, menyebabkan

peserta didik bosan dan tidak terlibat aktif sehingga akan berpengaruh terhadap nilai hasil belajar. Penerapan *teacher center learning* akan menyebabkan siswa jenuh dan tidak tertarik atau memiliki rasa ingin tahu yang rendah. Tidak hanya itu, pembelajaran berpusat pada guru juga akan menyebabkan pembelajaran menjadi tidak efektif dan siswa akan sibuk bermain sendiri tanpa memperhatikan penjelasan guru. Oleh karena itu perlu adanya inovasi baik media atau model pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa (Nasuha & Elfrianto, 2025).

Penggunaan media yang terbatas hanya buku akan membuat siswa sulit untuk memahami konsep-konsep karena terbatas pada bacaan semata. Bacaan buku membuat siswa kesulitan utuk memvisualisasikan beberapa konsep IPAS yang bersifat abstrak. Mengingat anak sekolah dasar khususnya kelas 4 berada pada tahap perkembangan kognitif yang sudah mampu berpikir logis dan rasional tentang hal-hal konkret, tetapi masih kesulitan dengan konsep abstrak. Oleh karena itu salah satu hambatan belajar IPAS di kelas 4 adalah belum adanya penggunaan mediaa interaktif yang melibatkan siswa. Penggunaan teknologi seperti video animasi sangat perlu diterapkan untuk membantu siswa untuk mempermudah pemahaman suatu konsep materi (Parisu *et al*., 2025).

Hasil belajar IPAS kelas IV SD 1 Bakalankrapyak berdasarkan pra riset menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas IV cukup rendah. Data dari nilai ulangan ditemukan sebanyak 12 siswa yang belum mencapai KKTP dan terdapat 9 siswa yang sudah tuntas. Hasil wawancara wali kelas, diperoleh informasi bawah penyebab rendahnya kognitif ini adalah siswa kesulitan memahami dan tidak termotivasi saat belajar. Selan itu, juga banyak siswa yang berbicara dan cenderung tidak tertarik dengan materi yang diberikan, sehingga kurang menunjukkan perhatian serta keterlibatan dalam belajar. Menurut Mayasari *et al*., (2024) menyatakan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kecerdasan, gaya belajar, tingkat ketekunan, motivasi belajar, serta kesehatan siswa yang mampu mempengaruhi proses dan hasil belajar. Faktor eksternal juga dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu misalnya dukungan orang tua, media, metode atau model pembelajaran.

Inovasi terhadap pembelajaran dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Afandi et al., (2024) yang diperoleh hasil bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV B SD Negeri Pandeanlamper 03 Semarang. Hal ini membuktikan bahwa model PBL berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Sulastri *et al*., (2024) menunjukkan bawah penggunaan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) pada SDN Jajartunggal 3/452 Surabaya juga dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS. Hasil ini dapat dilihat dengan data nilai ketuntasan hasil belajar siswa yang meningkat cukup signifikan yaitu dari siklus I sebesar 57% menjadi 82% pada siklus II.

Alternatif solusi untuk meningkatkan hasil belajar IPAS Kelas IV SD 1 Bakalankrapyak adalah dengan penerapan model *Team Games Tournament* (TGT). Pemilihan model ini berdasarkan data observasi dan angket asesmen diagnostik siswa kelas 4. Hasil analisis asesmen diagnostik 90% siswa menyatakan menyukai pembelajaran berbasis game atau permainan. Selain itu 10% anak menyatakan menyukai pembelajaran dengan diskusi kelompok. Hal ini juga sesuai pernyataan wali kelas bahwa karakteristik anak kelas 4 sangat aktif dan menyukai pembelajaran dengan berkelompok. Hasil asesmen diagnostik juga menunjukkan mayoritas siswa memiliki gaya belajar visual dan kinestetik. Siswa juga menyatakan menyukai pembelajaran dengan video dan kuis permainan interaktif melalui *wordwall.*

Menurut Nisa *et al.*, (2024) dalam penelitiannya menyatakan bahwa penerapan model TGT mampu memotivasi siswa dalam mencapai nilai terbaik untuk menjadi kelompok pemenang. Model ini juga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, karena siswa akan senantiasa berusaha untuk memahami materi agar menjadi pemenang dalam permainan. Model pembelajaran TGT juga mampu meningkatkan motivasi belajar yaitu melalui suasana kelas yang menyenangkan dan interaktif. Kepercayaan diri siswa juga akan meningkat seiring pembelajaran karena dengan permainan edukatif akan melibatkan siswa dalam kegiatan menarik dan relevan, sehingga

mereka dapat merasakan pencapaian dalam proses belajar (Pasaribu & Sihotang, 2024).

Penerapan model TGT efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS sesuai dengan hasil penelitian Hakikah & Adri, (2024) yang menunjukkan nilai hasil belajar siswa yang tuntas pada siklus II sebanyak 90,32%. Melalui model TGT membuat siswa lebih antusias dan tertarik untuk belajar sehingga meningkatkan nilai hasil belajarnya. Hasil penelitian yaitu oleh Sari *et al*., (2024) juga menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa hampir mencapai 100% dengan angka 92,86%. Pada penelitian tersebut yaitu menggunakan model TGT yang didintegrasikan dengan media puzzle. Melalui model TGT ini dapat menginovasi pembelajaran yang monoton, kaku, dan kurang menarik menjadi lebih menyenangkan. Dampak positif lainnya adalah juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran karena mampu mendorong siswa untuk berpikir secara aktif, kreatif, dan bekerja sama dalam proses belajar.

Berdasarkan penjelasan informasi tersebut, semakin memperkuat bahwa untuk meningkatkan hasil belajar IPAS dapat menggunakan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* yang menyenangkan. Hal ini dapat dijadikan alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan kelas IV SD 1 Bakalankrapyak yang menunjukkan rendahnya nilai kognitif hasil belajar IPAS. Oleh karena itu, dilakukan penelitian tindak kelas yang berjudul " Peningkatan Hasil Belajar IPAS Kelas IV dengan Menggunakan Model *Teams Games Tournaments"*. Diharapkan penerapan ini dapat mempebaiki permasalahan tingkat hasil belajar IPAS siswa.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis & McTaggart. Model yang dikemukakan Kemmis & McTaggart merupakan pengembangan dari model Kurt Lewin yang banyak dipakai karena sederhana dan mudah dipahami. Tahapan PTK model Kemmis McTaggart meliputi: perencanaan (*plan*), pelaksanaan dan pengamatan (*act & observe*), dan refleksi (*reflect*). Tahapan-tahapan ini berlangsung secara berulang-ulang, sampai tujuan penelitian tercapai (Kemmis *et.al*, 2014). Tahap pertama adalah perencanaan yang merupakan untuk merinci aspek-aspek seperti apa yang akan dilakukan, waktu, tempat, dan cara kegiatan tersebut dilaksanakan. Tahap kedua yaitu pelaksanaan tindakan yang terdiri atas dua siklus. Tahap ketiga adalah observasi hasil belajar siswa yang diperoleh siswa. Tahap refleksi yaitu tahap evaluasi untuk mengukur keberhasilan dari pembelajaran yang sudah dilakukan. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi siswa, asesmen diagnostik, asesmen sumatif (evaluasi) hasil belajar

Subjek penelitiannya adalah siswa kelas IV SD 1 Bakalankraprak yang berjumlah 21 siswa, dimana terdiri atas 8 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Penelitian mulai dilakukan pada awal bulan Januari yaitu tepatnya pada tanggal 27 Januari 2025 peneliti melaksanakan observasi dan menemukan permasalahan pada kelas IV yaitu rendahnya nilai IPAS. Selanjutnya diteruskan dengan penyusunan proposal dan instrumen penelitian yang meliputi angket observasi, modul ajar, LKPD, dan asesmen sumatif. Pengambilan data dengan melaksanakan pembelajaran Teams Games Tournament selama dua siklus yang dimulai pada tanggal 03 Februari 2025 sampai dengan 26 Februari 2025. Data yang dianalisis dalam penelitian ini berasal data primer dan data sekunder. Data primer primer yang merupakan data utama diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan hasil asesmen sumatif siswa kelas IV sedangkan data sekunder berupa informasi dari jurnal penelitian terdahulu yang digunakan sebagai penguat. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$x = \frac{\Sigma xi}{n} \quad (1)$$

Keterangan:
X = Nilai rata-rata kelas.
Σxi = Jumlah nilai tes siswa.
n = Jumlah siswa yang mengikuti tes

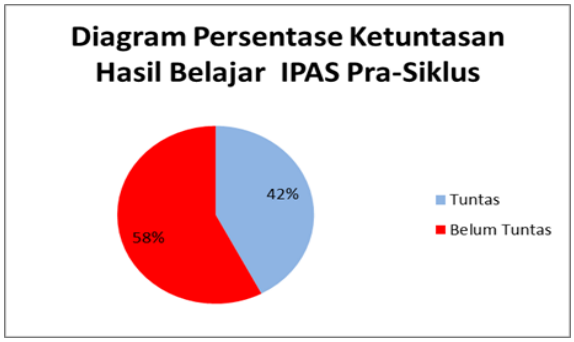
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV SD 1 Bakalankrapyak dengan menerapkan model *teams games tournaments*. Penelitian yang dilaksanakan terbaagi menjadi pra siklus, siklus I dan siklus II. Tahap pra siklus merupakan tahap awal untuk melakukan identifikasi masalah dengan mencari penyebab rendahnya nilai hasil belajar IPAS siswa kelas IV.

Selanjutnya dilakukan tindakan kelas denga melalui siklus I dan siklus II dengan masing-masing melalui empat tahap yang terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Pra-Siklus

Identifikasi masalah pada tahap pra siklus ini diperoleh hasil bahwa permasalahan yang dihadapi oleh siswa kelas IV adalah rendahnya nilai hasil belajar IPAS. Permasalahan lainnya adalah siswa kurang aktif dan kurang antusias pada saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan informasi tersebut, kemudian dilakukan wawancara dengan wali kelas dan siswa untuk mengetahui minat dan metode belajar yang disukai dalam pembelajaran. Berdasarkan angket diagnostik diperoleh hasil 90% siswa menyukai metode game atau permainan. Saat wawancara siswa menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *game* membuat mereka semangat belajar karena ingin menjadi pemenang dalam pertandingan. Melalui *game* siswa tidak hanya bermain melainkan menyelesaikan misi yang membantu mengasah keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi siswa (Selviari *et al*., 2025). Tidak hanya itu, berdasarkan diagnostik juga menunjukkan bahwa siswa kelas 4 memiliki beragam gaya belajar yaitu meliputi 70% visual, 25% kinestetik dan 5% audio. Informasi lain terkait banyak siswa yang tidak menyukai IPAS adalah dikarenakan materinya yang banyak dan kompleks sehingga membuat siswa cepat merasa bosan dan susah untuk dipahami. Hal ini dikarenakan banyaknya istilah asing yang membuat siswa kesulitan memahami dan juga karena media pembelajaran. Rasa bosan pembelajaran IPAS juga muncul dikarenakan peran guru yang lebih mendominasi dalam pembelajaran sehingga monoton (Nurdiana *et al*., 2025).



Gambar 1. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar IPAS Pra-Siklus.

Berdasarkan analisis nilai ulangan harian yang dilakukan siswa kelas IV diperoleh informasi bahwa nilai IPAS siswa masih tergolong rendah. Data dari nilai ulangan ditemukan bahwa terdapat 12 siswa yang belum tuntas KKTP dan terdapat 9 siswa yang sudah tuntas. Hasil wawancara dengan wali kelas, penyebab rendahnya kognitif ini adalah siswa kesulitan memahami dan tidak termotivasi saat belajar sehingga saat pembelajaran masih banyak siswa yang berbicara dan cenderung tidak tertarik dengan materi yang diberikan, selain itu juga kurang menunjukkan perhatian serta keterlibatan dalam belajar. Oleh karena ini perlu adanya penerapan model pembelajaran yang menyenangkan, salah satunya adalah *Teams Games Tournaments* (TGT). Hal ini bertujuan setelah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS.

Siklus I

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan yang dilakukan adalah menyusun perangkat pembelajaran yang dibutuhkan selama penelitian. Tahap ini memegang peranan penting karena keberhasilan tindakan kelas apabila memiliki rencana yang terstuktur dan efisien. Perencanaan mencakup waktu pelaksanaan, sumber daya yang dibutuhkan, dan indikator keberhasilan (Salmah *et al*., 2025). Beberapa kegiatan perencanaan yang dilakukan meliputi a) menetapkan objek penelitian yaitu siswa kelas IV SD 1 Bakalankrapyak yang terdiri 21 siswa; b) menentukan pokok bahasan materi yaitu Bab 7 IPAS materi "Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita" yang membahas tentang jenis-jenis kebutuhan, sistem barter, mengenal uang, dan kegiatan ekonomi; c) menyusun perangkat pembelajaran meliputi modul ajar yang didalamnya memuat tentang ATP, asesmen dan langkah-langkah pembelajaran model TGT; d) mempersiapkan sumber pembelajaran baik dari buku maupun internet; e) mempersiapkan media pembelajaran mulai dari kuis soal yang ditempel di papan tulis dan *gameshow worldwall*; f) menyusun asesmen pembelajaran yang terdiri atas 10 soal pilgan dan 5 soal uraian serta juga mempersiapkan lembar observasi yang digunakan guru waki kelas sebagai observer.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksaan ini dilakukan dalam dua pertemuan pembelajaran dengan menerapkan

langkah model *teams games tournaments*. Penerapan TGT ini memegang prinsip dengan menggabungkan elemen kompetisi dan kerjasama, sehingga TGT tidak hanya dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial (Mulyasari *et al*., 2025). Keterampilan ini sangat berguna untuk membentuk siswa menjadi anak yang mampu beradaptasi dan bekerjasama dalam memecahkan masalah sehari-hari. Pembelajaran melalui tiga tahap yang terdiri atas kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan penutup.

Kegiatan pendahuluan terdiri atas beberapa kegiatan meliputi doa bersama, presensi kehadiran siswa, apersepsi pembelajaran, dan penyampaian tujuan pembelajaran. Kegiatan dilanjutkan dengan penyajian materi dimana guru menyampaikan materi pembelajaran menggunakan video *youtube* untuk mempermudah pemahaman siswa. Tahap selanjutnya adalah belajar dalam kelompok, dimana guru membagi siswa menjadi lima kelompok yang terdiri atas 4-5 siswa untuk melakukan tutor sebaya. Tahapan selanjutnya adalah permainan dan *tournament* dimana siswa menjawab pertanyaan pada *wordwall* secara rebutan antar kelompok. Setiap kelompok baris secara berurutan untuk mengambil stik di meja guru. Siswa yang berhasil tercepat memegang stik akan mendapat keuntungan untuk memilih satu angka yang ditampilkan pada *wordwall*. Pada tahap ini siswa sangat antusias karena mlalui media pembelajaran interaktif dapat memfasilitasi interaksi sosial antara anak-anak sehingga membantu mereka belajar bekerja.

Berdasarkan hasil analisis data nilai evaluasi siklus I diperoleh bahwa terdapat 14 siswa yang sudah tuntas dan terdapat 7 siswa yang belum tuntas. Nilai yang diperoleh siswa juga beragam dalam rata-rata 73,5. Data nilai tersebut menunjukkan bahwa sudah mulai ada peningkatan nilai hasil belajar IPAS dibandingkan pada nilai pra siklus. Penerapan model TGT pada siklus I ini sudah mampu meningkatkan motivasi anak untuk belajar sehingga meningkatkan nilai hasil belajar IPAS siswa. Dalam pelaksanaan siklus I masih belum cukup maksimal, karena masih terdapat tujuh siswa yang belum tuntas mencapai nilai KKTP. Namun siklus I sudah mampu meningkatkan hasil belajar dari 40% menjadi 66,7%. Hasil ini dapat ditingkatkan dengan melakukan perbaikan dan penyempurnaan pembelajaran pada siklus sama, berbagi ide, dan menghargai perbedaan (Puspita, 2025).

Selanjutnya guru menjumlahkan skor yang diperoleh setiap kelompok dan mengumumkan kelompok poin tertinggi. Kegiatan dilanjutkan dengan mengerjakan LKPD dan terakhir adalah pemberian penghargaan kepada pemenang. Kegiatan ditutup dengan menarik kesimpulan dan melakukan refleksi bersama. Pada pertemuan kedua juga menggunakan langkah-langkah yang sama namun dengan materi pembelajaran yang berlanjut yaitu tentang kegiatan barter. Terakhir adalah pelaksaan tes evaluasi untuk mengukur hasil belajar siswa.

3. Tahap Observasi

Tahap pengamatan ini dilakukan saat pelaksanaan pembelajaran di kelas dan juga diperoleh data hasil tes evaluasi hasil belajar IPAS. Melalui kegiatan observasi ini juga Hasil yang diperoleh siswa dalam pembelajaran TGT ini dapa dilihat pada tabel hasil belajar berikut ini.

Tabel 1. Nilai Hasil Belajar Siklus I Mata Pelajaran IPAS

Kategori	Nilai
Nilai tertinggi	95
Nilai Terendah	60
Rata-Rata	73,5
Jumlah Siswa Tuntas	14
Jumlah Siswa Belum Tuntas	7
% Tuntas	66,7%
% Belum Tuntas	33,3%

II. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mulai tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dibandingkan dengan sebelumnya. Pada siklus I ini memang pada umumnya belum mencapai target yang ditentukan, namun sudah menunjukkan kemajuan hasil belajar secara bertahap (Siregar & Rabbany, 2025).

4. Tahap Refleksi

Tahap keempat yaitu refleksi yang berguna untuk mengkaji keberhasilan dan kekurangan selama pelaksaan siklus I (Rahmi & Farida, 2025). Hasil penerapan model pembelajaran *teams games tournament* menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa mencapai tingkat ketuntasan 66,7%. Selanjutnya persentase hasil belajar dapat ditingkatkan kembali melalui pembelajaran di siklus II. Hasil

analisis refleksi pelaksanaan pembelajaran siklus I adalah meliputi a) siswa lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti permainan di kelas b) siswa menjadi lebih aktif dengan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi selama pembelajaran c) siswa dapat melakukan kerjasama tim dengan baik melalui kegiatan diskusi dan tutor sebaya. Selain dampak positif tersebut, masih terdapat beberapa siswa yang merasa bosan dan ramai ketika sudah selesai *game*, sehingga perlu perbaikan pada siklus II dengan merancang permainan yang sesuai dengan manajemen waktu jam pembelajaran.

Siklus II

1. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan siklus II ini tidak jauh berbeda dengan siklus sebelumnya, hanya saja terdapat beberapa perbaikan. Kegiatan perencanaan siklus II meliputi (1) Penyusunan modul ajar materi mengenal fungsi uang dan kegiatan ekonomi, (2) Menyusun asesmen soal evaluasi hasil belajar (3)Merancang permainan yang lebih seru dan menarik dengan manajemen waktu yang efektif dan efisien, (4) Menyiapkan media pembelajaran seperti *wordwall* untuk mendukung pembelajaran yang interaktif.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi siklus I dengan langkah pembelajaran yang sama. Pembelajaran diawali juga dengan ice breaking, sehingga siswa jauh lebih siap dalam mengikuti pembelajaran. Setelah melaksanakan berdoa bersama dan mengecek kehadiran, dilanjutkan dengan tahap model *teams games tournaments*. Tahap pertama yaitu dalam penyajian kelas siswa lebih kondusif dan mengikuti penyampaian materi dengan baik melalui penayangan video *youtube*. Tahap selajutnya yaitu belajar dalam kelompok dengan melakukan diskusi mengerjakan LKPD. Kegiatan diskusi kelompok juga berjalan dengan baik dimana siswa slaing membantu menyelesaikan soal secara bersama-sama. Diskusi pada siklus II ini jauh lebih baik karena semua siswa sudah mampu berkontribusi dalam mengerjakan soal. Siswa juga sudah dapat membagi tugas sehingga selesai tepat waktu Diskusi merupakan salah satu cara dalam memecahkan masalah yang dihadapi, di mana dua orang atau lebih berbicara tentang pendapat mereka masing-masing untuk memperkuat argument mereka (Puspita, 2025).

Tahap selanjutnya adalah permainan dan *tournaments* dengan sedikit modifikasi untuk mengefektifkan waktu pembelajaran. Siswa mengerjakan soal secara berkelompok di papan tulis dengan ditandai mata uang mulai dari uang pecahan lima ribu sampai dengan seratus ribu. Setiap mata uang tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab. Setiap kelompok baris ke belakang satu per satu dan maju bergantian untuk mengerjakan soal yang ditempel di papan tulis. Aturan permainannya adalah setiap kelompok baris pertama maju mengerjakan soal pertama dalam waktu lima menit. Setelah waktu habis dilanjutkan oleh anggota kelompok lainnya yang terdapat dibelakangnya. Peserta didik yang berhasil menjawab soal pertama boleh lanjut ke soal berikutnya, namun apabila belum selesai menjawab maka tugas anggota kelompok lainnya untuk melengkapi. Dalam pelaksaan permainan tersebut, siswa jauh lebih antusias dan dapat dikondisikan dengan baik dibanding dari siklus I.

Pada tahap akhir yaitu pemberian penghargaan kepada kelompok yang berhasil menjawab paling banyak dan tepat. Pertemuan kedua juga dilaksanakan seuai dengan pertemuan sebelumnya dan diakhiri dengan siswa mengerjakan soal tes evaluasi hasil belajar.

3. Tahap Observasi (Pengamatan)

Kegiatan observasi dilakukan untuk menganalisis data tes hasil belajar siswa yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Nilai Hasil Belajar Siklus II Mata Pelajaran IPAS

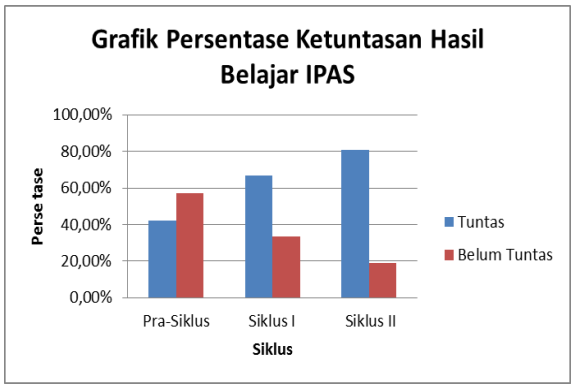
Kategori	**Nilai**
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	65
Rata-Rata	81,7
Jumlah SiswaTuntas	17
Jumlah Siswa Belum Tuntas	4
%Tuntas	80,9%
% Belum Tuntas	19,1%

Berdasarkan data analisis tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar sudah cukup signifikan. Data hasil belajar IPAS siswa kelas IV menperoleh hasil terdapat 17 siswa yang tuntas dan 4 siswa ang belum tuntas. Tingkat ketuntasan siswa yaitu tinggi dengan

persentase 80,9% dan siswa yang belum tuntas juga sudah menurun hingga tersisa 19,1%. Hasil ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *teams games tournaments* yang dilaksanakan mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Rasa ingin tahu dan rasa kompetitif yang sehat mendorong siswa untuk semangat belajar untuk mendapatkan nilai terbaik. Oleh karena itu pada siklus II ini membuktikan bahwa ketercapaian hasil belajar dan tujuan pembelajaran telah tercapai. Hasil ini menunjukkan bahwa metode TGT dapat membuat pembelajaran lebih menarik, meningkatkan interaksi siswa, serta membantu mereka memahami konsep IPAS dengan lebih baik (Amtiran, 2025).

4.Tahap Refleksi

Hasil refleksi pelaksanaan model TGT pada siklus II sudah menunjukkan hasil yang baik yaitu sudah mencapai keberhasilan meningkatkan nilai IPAS siswa kelas IV. Pada pembelajaran siklus II ini diperoleh perubahan yang signifikan terkait dengan sikap dan hasil belajar siswa. Selama pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan ketertarikan dengan aktif bertanya dan berpendapat. Siswa juga sudah mulai terbiasa untuk bekerjasama saling membantu dalam tim. Pembelajaran dengan model TGT ini, membuat suasan kelas menjadi menyenangkan dan membuat pembelajaran lebih bermakna.



Gambar 2. Grafik Perbandingan Hasil Belajar IPAS

Berdasarkan data grafik di atas, menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran dengan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa mulai dari pra siklus sampai dengan siklus II. Pada tahap pra siklus, tingkat ketuntasan siswa hanya mencapai 42,3% dimana hanya terdapat 9 siswa yang tuntas dan terdapat 12 siswa yang belum tuntas. Tingkat ketuntasan hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus I yaitu mencapai 66,7% dengan terdapat 14 siswa yang tuntas dan 7 siswa yang belum tuntas. Hasil pada siklus I ini belum memenuhi persentase ketuntasan yang ditetapkan, namun sudah menunjukkan hasil kemajuan yang baik. Selanjutnya pada siklus II sudah diperoleh hasil yang snagat baik yaitu mencapai ketuntasan sebesar 80,9% dengan terdapat 17 siswa tuntas dan 4 siswa yang belum tuntas. Peningkatan persentase ketuntasan dari pra siklus sampai siklus II ini membuktikan bahwa penerapan model *teams games tournaments* sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa kelas IV sehingga diperoleh hasil yang maksimal dalam pembelajaran IPAS. Model ini juga mendapat respon yang positif dari siswa dengan merasa antusias dalam pembelajaran. Namun rentang nilai siswa masih lumayan jauh dimana pada siklus II nilai masih ada siswa yang mendapatkan nilai 60 atau di bawah KKTP. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi salah satunya, masih ada siswa yang belum lancar dalam membaca sehingga kesulitan untuk mengikuti pembelajaran.

Peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar IPAS dalam dua siklus menunjukkan hasil yang signifikan. Hasil pembelajaran siklus I belum mencapai hasil yang maksimal sehingga dilakukan perbaikan pada pembelajaran siklus II, sehingga memperoleh hasil yang memuaskan. Penerapan model TGT dapat memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran yaitu mampu menciptakan suasana menyenangkan dan bermakna. *Teams games tournaments* juga mampu meningkatkan antusias belajar dan kemampuan bersosialisasi siswa (Farida *et al*., 2022). Motivasi belajar yang meningkat ini akan berpengaruh terhadap hasill belajar dan mendorong siswa untuk mendapatkan nilai yang terbaik. Tidak hanya itu, model TGT juga membantu siswa bekerjasama dalam kelompok,sehingga pembelajaran terasa lebih semangat (Yuliawati, 2021). Berdasarkan hasil pengamatan, siswa kelas IV lebih antusias dan tidak sabar untuk belajar setiap memulai permainan IPAS. Pada pelaksaan siklus I siswa pada awalnya banyak yang masih merasa bingung dan kurang kondusif untuk diatur menaati aturan permainan, namun pada siklus II siswa sudah mulai kondusif dan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

Penerapan model TGT juga mempermudah siswa untuk memahami materi IPAS karena pembelajaran yang menyenangkan akan mempercepat otak dalam menyerap materi pembelajaran. Hal ini dikarenakan model TGT yang edukatif dan menarik dapat menjadikan pembelajaran IPAS yang berkaitan dengan lingkungan dan masyarakat sekitar semakin kontekstual dan menyenangkan (Ridha *et al*., 2025). Kegiatan permainan yang dilakukan berkelompok ini akan mendukung terjadinya interaksi sehingga tercipta pembelajaran yang berpusat pada siswa (*students center learning*). Interaksi aktif ini akan mendukung proses pembelajaran dalam menciptakan kelas dengan semangat belajar yang tinggi. Penggunaan model TGT ini juga mempermudah siswa dalam menerima materi yang guru sampaikan. Dalam pembelajaran siswa tidak mudah merasa bosan, karena dengan permainan mampu membuat siswa lebih aktif terlibat dalam pembelajaran. Selain itu, melalui permainan dan pertandingan mampu meningkatkan semangat kompetisi di antara siswa sehingga mendorong mereka untuk memberikan hasil yang terbaik (Purnama *et al*., 2025).

Model pembelajaran kooperatif yang melibatkan kerjasama seperti *teams games tournamnets* ini, cocok diterapkan karena sesuai dengan karakteristik siswa SD 1 Bakalakrpayak yang aktif dan menyukai permainan. Pembelajaran dengan model TGT mampu memfasilitasi siswa dengan permainan akademik yang mendukung dalam mempermudah pemahaman materi. Belajar sambil bermain *game* secara berkelompok mampu membangkitkan semangat belajar khususnya pada mata pelajaran IPAS yang memiliki materi yang kompleks. Pembelajaran IPAS dengan menggunakan TGT akan menjadikan materi ajar tidak membosankan. Hal ini sejalan dengan Wahyudin *et al*., (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran IPAS yang baik adalah interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang. Pembelajaran IPAS yang dilaksanakan secara interaktif akan meningkatkan hasil belajar siswa (Marlita *et al*., 2023). Penerapan model *teams games tournaments* juga terbukti dapat merangsang siswa untuk berinteraksi sosial dalam proses fisik dan meningkatkan keterampilan sosialnya. Keterampilan sosial siswa di tingkat sekolah dasar semakin meningkat dengan pemilihan strategi, media, atau metode yang inovatif (Eka *et al*., 2025).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *teams games tournaments* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar IPAS pada materi kegiatan ekonomi. Hal ini terlihat dari data hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa yang signifikan, yaitu pada siklus I mencapai persentase ketuntasan sebesar 66,7% dengan rata-rata nilai 73,5 kemudian pada siklus II menjadi 80,9% dengan rata-rata nilai siswa 81,7. Penerapan model TGT dengan permainan dan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan daya tarik dan motivasi belajar siswa sehingga berpengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada ibu Juniati, S.Pd. SD selaku kepala sekolah dan ibu Afdlolina, S.Pd. selaku wali kelas IV yang telah memfasilitasi pelaksanaan penelitian di SD N 1 Bakalankrapyak. Terima kasih juga kepada Prof. Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd. selaku dosen pembimbing lapangan yang sudah memberikan arahan dan bimbingan selama penelitian.

REFERENSI

Afandi, D. D., Subekti, E. E., & Saputro, S. A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPAS. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, *4*(1), 113–120. Https://Doi.Org/10.51574/Kognitif.V3i2.955

Amtiran, Y. (2025). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Menggunakan Metode Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Di Kelas III SD GMIT Nenu Yulius Amtiran Minimal (KKM). Menerapkan Model Pembelajaran Yang Lebih In. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, *2*(2), 89–100.

Eka, Z., Rifayanti, T., Salamah, E. R., Monkonsawad, P., Andari, S., Surabaya, U. N., Info, S., & Interaction, S. (2025). Analysis Of Student Interaction And Social Skills In Game Activities In Elementary School In Indonesian Context. *IJORER : International Journal Of Recent Educational Research*, *6*(1), 43–55.

Farida, Z., Sabila, M. S., & Setiawaty, R. (2022). Systematic Literature Review: Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Model Team Games Tournament. *Seminar Nasional LPPM UMMAT*, *1*(1), 158–168.

Fauziah, R. R., Kamaliah, N., & Aidah, S. (2024). Pentingnya Pemahaman Guru Dalam Menyusun Rencana Perencanaan Pembelajaran (RPP) Di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, *3*(6), 6467–6473.

Hakikah, A. D., & Adri, H. T. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tim Game Tournament (TGT). *Didaktik Global : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *1*(1), 31–43.

Kemmis, S., McTaggart, R., Nixon, R., Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *Introducing critical participatory action research. The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*, 1–31.

Marlita, I. N., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran TGT Berbasis Media FTB. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *7*(4), 1646. Https://Doi.Org/10.35931/Am.V7i4.2683

Maulani, A., & Merliana, A. (2024). Analisis Keterpaduan Pembelajaran Dalam Pembuatan Modul Ajar Ipas Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Binagonik*, *11*(2), 185–193.

Mayasari, M., Mayasari, D., Anitra, R., & Ibrahim, I. (2024). Hubungan Motivasi Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Kognitif IPA Siswa Kelas V SDN 11 Singkawang Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9*(1), 546–557. Https://Doi.Org/10.29303/Jipp.V9i1.2054

Mulyasari, I., Ardiansyah, R., & Misrani. (2025). Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Pada Mata Pelajaran Ipas. *JITERA – Journal In Teaching And Education Area*, *2*(1), 1–14.

Nasuha, S., & Elfrianto. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Memahami Materi Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Di SD Negeri 1641612. *Advances In Education Research*, *1*(1), 32–36.

Nisa, M., Alim, J. A., & Putra, Z. H. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran IPAS Di SDS Cendana Duri. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *4*(1), 320–327.

Nurdiana, I., Rozie, F., & Koesmini, A. D. (2025). *Analisis Peran Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Pembelajaran Ipas Siswa Kelas V Sdn Mlajah 2*. *5*(1), 228–233.

Parisu, C. Z. L., Sisi, L., & Juwairiyah, A. (2025). Pengembangan Literasi Sains Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui. *Jurnal Pendidikan Multidisplin*, *1*(1), 11–19.

Pasaribu, S. A., & Sihotang, D. O. (2024). Implementasi Teams Games Tournament Model Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sd St. Antonius Bangun Mulia Medan. *Jurnal Penelitian Dosen*, *5*(1), 31–43.

Purnama, I., Nasution, S., & Fitrah, D. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Dengan Menggunakan Model Kooperatif TGT (Team Games Tournament) Di Kelas III UPT SPF SDN 101800 Deli Tua. *Jurnal Sains Ekonomi Dan Edukasi*, *2*(2), 614–631.

Puspita, R. A. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas VB SD Negeri 5 Kota Bengkulu. *Early Child Research And Practice - ECRP*, *5*(2), 63–72.

Rahmi, R., & Farida, H. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada

Pembelajaran Tematik …. *Jurnal Transformasi Pendidikan Dasar*, *01*(01), 18–27. Https://Ejournal.Nusantaraglobal.Ac.Id/Index.Php/Nusra/Article/View/162

Ridha, M. P., Sulistyowati, & Rizal, S. U. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI. *Jurnal Media Informatika*, *6*(2), 1494–1500.

Salmah, T., Siregar, I., Nola, I. S., & Hartati, T. (2025). Prosedur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (Ptk). *Ta'Limuna : Jurnal Pendidikan*, *3*(1), 63–73.

Sari, L. D. W., Raharjo, M., & Rudiansyah. (2024). Penerapan Model TGT Berbantu Media Puzzel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Kelas 5 Di SD Negeri 78 Palembang. *Indonesian Research Journal On Education Web:*, *4*(4), 2778–2782.

Selviari, S., Rosidah, C., & Rosmiati, R. (2025). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Sistem Pencernaan Manusia Melalui Penerapan Game Based Learning Pada Siswa Kelas V SDN Dukuh Kupang 3 / 490 Surabaya Rowe , E ., Et Al . (2019) Challenging Games For Learning : An Examination Of Engagement And Terha. *Dinamika Pembelajaran : Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, *2*(1), 298–315.

Siregar, I., & Rabbany, F. (2025). Konsep Fundamental Dalam Penelitian Tindakan Kelas : Landasan Teori Dan Implementasi Dalam Pengembangan Praktik Pembelajaran. *Kiswah Jurnal Of Islamic Studies And Education*, *01*(01), 35–44.

Sulastri, S., Setiyawan, H., & Widyaningrum, R. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Dengan Menerapkan Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) Pada Siswa Kelas IV SDN Jajartunggal 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa*, *2*(2), 167–173.

Wahyudin, D., Jennyta Caturiasari, & Asri Apri Tri Lianti Putri. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *9*(04), 1902–1914. Https://Doi.Org/10.36989/Didaktik.V9i04.1853

Wulanda, F. H., Widiyono, A., & Muzakki, M. A. (2025). Pengaruh Model Pjbl Berbasis Media Kartu Sifat Benda Terhadap Hasil Belajar IPAS Di SD. *Jagomipa: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, *5*(1), 239–248.

Wulandari, N. K. D. (2024). Analisis Pelaksanaan Kegiatan Literasi Dengan Program Gerli (Gerakan Literasi) Yang Dikaitkan Dengan Dongeng Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Di SDN 1 Demulih. *Morfologi : Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, *2*(6), 186–198.

Yuliawati, N. A. A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Indonesian Journal Of Educational Development*, *2*(2), 356–364.