Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan
Volume 11, Nomor 4, November 2026
ISSN (Print): 2502-7069; ISSN (*Online*): 2620-8326

Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Papan Soal Pada Murid Kelas IV D Sekolah Dasar

Atika Safitri Nur Robiyatun* & Muhamad Afandi
Pendidikan Profesi Guru, FKIP, Universitas Islam Sultan Agung Semarang, Indonesia
*Corresponding Author: atikasafitrinurobiyatun@gmail.com

Article History
Received : September 23th, 2026
Revised : October 13th, 2026
Accepted : October 20th, 2026

Abstract: Pembelajaran IPAS pada materi Aku dan Kebutuhanku memerlukan keterlibatan aktif murid agar konsep kebutuhan hidup dapat dipahami secara bermakna. Kondisi awal menunjukkan keterlibatan dan hasil belajar murid kelas IV D SDI Darul Huda Semarang belum mencapai target ketuntasan yang ditetapkan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media papan soal. Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek 29 murid, data dikumpulkan melalui tes evaluasi, observasi aktivitas guru dan murid, serta dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata kelas meningkat dari 71,56 pada Siklus I menjadi 84,57 pada Siklus II, sedangkan ketuntasan klasikal meningkat dari 58,62% menjadi 86,21%. Aktivitas guru meningkat dari 77,50% menjadi 86,67% dan aktivitas murid dari 71,84% menjadi 81,67%. Dengan demikian, penerapan TGT berbantuan media papan soal dapat meningkatkan hasil belajar IPAS murid kelas IV D SDI Darul Huda Semarang pada materi Aku dan Kebutuhanku.

Keywords: Hasil Belajar, IPAS, *Teams Games Tournament* (TGT).

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada jenjang sekolah dasar dalam implementasi Kurikulum Merdeka diarahkan agar murid terlibat aktif dalam proses belajar dan memperoleh pengalaman yang sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan belajarnya. Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), integrasi konsep sains dan sosial mendorong guru untuk menghadirkan kegiatan yang kontekstual dan berpusat pada murid. Pramudita et al., (2026) menjelaskan bahwa pembelajaran IPAS dalam kerangka Kurikulum Merdeka menuntut integrasi konsep sains dan sosial melalui kegiatan yang kontekstual dan berpusat pada murid. Sejalan dengan hal tersebut, pembelajaran yang berpusat pada murid perlu memberikan kesempatan kepada murid untuk terlibat aktif dalam proses belajar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristiknya.

Pembelajaran IPAS pada materi "Aku dan Kebutuhanku" menuntut murid tidak hanya menghafal konsep mengenai kebutuhan hidup, tetapi juga mampu menganalisis hubungan antara kebutuhan manusia dengan pemanfaatan sumber daya di lingkungan sekitar. Oleh sebab itu, guru perlu menghadirkan pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan menyenangkan agar murid dapat mengonstruksi pengetahuannya melalui aktivitas belajar yang bermakna. Dalam praktik pembelajaran, penggunaan metode dan media yang kurang bervariasi dapat menjadi salah satu faktor yang memengaruhi keterlibatan murid dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut juga ditemukan berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas IV D SDI Darul Huda Semarang.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV D SDI Darul Huda Semarang, proses pembelajaran IPAS masih menghadapi beberapa kendala. Sebagian besar murid cenderung pasif selama pembelajaran dan hanya beberapa murid yang berani mengemukakan pendapat atau menjawab pertanyaan guru. Aktivitas diskusi kelompok juga belum berlangsung secara optimal karena sebagian murid masih menunggu arahan guru dan belum terlibat aktif dalam kerja sama kelompok. Selain itu, penggunaan media pembelajaran masih terbatas sehingga kegiatan pembelajaran belum sepenuhnya mampu menarik perhatian dan mendorong keterlibatan seluruh murid. Kondisi tersebut turut tercermin pada hasil belajar murid yang belum mencapai target ketuntasan yang ditetapkan sekolah, yaitu

sekurang-kurangnya 85% murid memperoleh nilai ≥ 75.

Salah satu alternatif untuk merespons permasalahan tersebut adalah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). TGT menggabungkan pembelajaran dalam kelompok dengan kegiatan permainan akademik dan turnamen sehingga murid memperoleh kesempatan untuk bekerja sama, berdiskusi, berlatih, dan menguji pemahaman melalui kegiatan yang terstruktur. Purnamasari et al., (2026) juga mengkaji penerapan TGT yang berkaitan dengan motivasi, keterlibatan, dan prestasi belajar murid. Temuan tersebut memperkuat bahwa TGT dapat digunakan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang mendorong keterlibatan murid sekaligus mendukung pencapaian hasil belajar. Sukowati et al., (2024) menunjukkan bahwa penerapan TGT pada murid sekolah dasar dapat mendukung motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar. Temuan tersebut sejalan dengan Nurharyanti et al., (2025) yang menerapkan TGT pada pembelajaran IPAS sekolah dasar dan melaporkan peningkatan ketuntasan belajar antarsiklus. Selain itu, Simbolon et al., (2026) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar diikuti dengan peningkatan hasil belajar murid. Temuan dari beberapa penelitian tersebut menunjukkan bahwa TGT dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada murid untuk terlibat dalam kerja kelompok, permainan akademik, dan kegiatan turnamen.

Efektivitas model TGT dalam pembelajaran di sekolah dasar juga didukung oleh berbagai hasil penelitian terbaru. Ulfiyana et al., (2025) menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbasis pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) mampu meningkatkan minat belajar murid pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan rata-rata persentase minat belajar sebesar 76,02% pada kriteria tinggi. Siti Muniroh & Yunita Sari, (2025) membuktikan bahwa model TGT berbantuan media *Math Bingo* meningkatkan keterampilan berhitung perkalian murid kelas II, dengan nilai rata-rata meningkat dari 21,7 menjadi 43,5 ($p < 0,05$). Sejalan dengan hal tersebut, Alfadila et al., (2026) menemukan bahwa model TGT berbantuan *Flash Card* Bhinneka berpengaruh signifikan terhadap minat belajar IPAS murid kelas IV, dengan nilai rata-rata meningkat dari 47,86 menjadi 60,18. Ketiga penelitian tersebut memperkuat asumsi bahwa model TGT dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran dan jenjang kelas untuk meningkatkan minat maupun hasil belajar murid.

Kajian-kajian tersebut menunjukkan pola yang konsisten, yaitu model TGT senantiasa dipadukan dengan media pembelajaran konkret atau permainan edukatif agar tahap games dan tournament dapat berjalan optimal. Media yang digunakan beragam, mulai dari *flash card*, papan permainan angka, hingga media visual berbasis budaya lokal, namun seluruhnya berfungsi sebagai sarana untuk menghadirkan unsur kompetisi yang menyenangkan sekaligus mengarahkan perhatian murid pada materi yang sedang dipelajari. Penggunaan media berbasis pertanyaan dalam model TGT juga telah diterapkan pada pembelajaran sekolah dasar. Tsabita et al., (2026) melaporkan bahwa TGT berbantuan media ular tangga meningkatkan hasil belajar kognitif murid kelas IV dari 80,72 menjadi 91,25. Sedangkan Putri et al., (2026) menjelaskan peningkatan hasil belajar melalui TGT berbantuan *Wordwall*. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan TGT tidak semata-mata ditentukan oleh sintaks model itu sendiri, tetapi juga oleh ketepatan pemilihan media pendukung yang disesuaikan dengan karakteristik materi dan murid.

Dari perspektif teori belajar, penggunaan permainan dan turnamen dalam TGT juga relevan dengan pandangan konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun murid secara aktif melalui pengalaman dan interaksi sosial, bukan sekadar ditransfer oleh guru, Fitriani & Maemonah, (2022). Melalui diskusi kelompok pada tahap *teams,* murid saling bertukar gagasan dan mengonstruksi pemahamannya sendiri mengenai konsep kebutuhan dan keinginan, sementara pada tahap games dan tournament murid menguji serta memantapkan pemahaman tersebut dalam suasana yang kompetitif namun tetap kolaboratif. Proses inilah yang diyakini menjadi salah satu faktor pendukung peningkatan hasil belajar murid pada penelitian ini.

Agar penerapan model TGT semakin optimal, diperlukan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menantang. Salah satu media yang digunakan dalam penelitian ini adalah papan soal interaktif, yaitu media yang menyajikan pertanyaan dalam bentuk permainan sehingga murid dapat memilih soal, berdiskusi, serta

memperoleh skor secara langsung. Dalam penelitian ini, papan soal dirancang sebagai media permainan akademik yang menyajikan pertanyaan dalam bentuk permainan sehingga murid dapat memilih soal, berdiskusi, dan memperoleh skor secara langsung. Media tersebut digunakan untuk mendukung pelaksanaan tahap games dan tournament dalam model TGT.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri atas lima tahapan utama, yaitu penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition) (*Nur Wahidah & Kristin, 2023); Paramastuti & Bua, 2024). Pada tahap penyajian kelas, guru menyampaikan materi secara klasikal sebelum murid berdiskusi dalam kelompok heterogen untuk memperdalam pemahaman. Selanjutnya, murid mengikuti permainan akademik dan turnamen antarkelompok untuk menguji penguasaan materi, kemudian kelompok dengan perolehan skor tertinggi memperoleh penghargaan sebagai bentuk apresiasi atas kerja sama dan pencapaian belajarnya. Kelima tahapan tersebut saling berkaitan dan dirancang agar murid memperoleh pengalaman belajar yang aktif, kompetitif secara sehat, sekaligus menyenangkan.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media papan soal dapat meningkatkan hasil belajar IPAS murid kelas IV D SDI Darul Huda Semarang. Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS murid kelas IV D SDI Darul Huda Semarang melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media papan soal pada materi Aku dan Kebutuhanku. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi model TGT dengan media papan soal yang dirancang khusus untuk materi kebutuhan hidup pada jenjang kelas IV, yang diterapkan pada pembelajaran IPAS materi Aku dan Kebutuhanku di kelas IV SDI Darul Huda Semarang.

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan kajian bagi pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Secara praktis, penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi murid untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna, bagi guru sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar murid, serta bagi sekolah sebagai kontribusi dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran yang sesuai dengan implementasi Kurikulum Merdeka.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang meliputi empat tahapan pada setiap siklus, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) Machali, (2022). Afandi, (2013) menjelaskan bahwa PTK merupakan kegiatan penelitian yang dilakukan guru untuk memperbaiki pembelajaran secara sistematis melalui tindakan di kelas. Pemilihan PTK dalam penelitian ini didasarkan pada adanya permasalahan dalam proses pembelajaran IPAS yang perlu diperbaiki melalui tindakan secara bertahap. Tindakan yang diberikan berupa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media papan soal untuk meningkatkan hasil belajar murid. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 × 35 menit, pada bulan Maret sampai April 2026, semester genap tahun ajaran 2025/2026, bertempat di kelas IV D SDI Darul Huda Semarang.

Populasi penelitian adalah seluruh murid kelas IV D SDI Darul Huda Semarang yang berjumlah 29 murid. Seluruh anggota populasi dilibatkan sebagai subjek penelitian, sehingga penelitian menggunakan sampel sebanyak 29 murid. Pemilihan subjek didasarkan pada permasalahan pembelajaran IPAS yang ditemukan melalui observasi awal, yaitu rendahnya keterlibatan murid dan hasil belajar yang belum mencapai target ketuntasan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi teknik tes dan non-tes. Teknik tes digunakan untuk mengukur hasil belajar murid melalui soal evaluasi yang diberikan pada akhir setiap pertemuan. Teknik non-tes dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dalam menerapkan sintaks TGT, yaitu penyajian kelas, belajar kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok, serta aktivitas murid selama pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi berskala 1 sampai 4.

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung berupa foto kegiatan, daftar nilai, dan perangkat pembelajaran.

Prosedur penelitian pada setiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar, media papan soal, Lembar Kerja Murid (LKM), instrumen evaluasi, dan lembar observasi. Tahap pelaksanaan dilakukan sesuai sintaks TGT yang meliputi kegiatan pendahuluan, penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), penghargaan kelompok (*team recognition*), dan kegiatan penutup. Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan untuk mengamati keterlaksanaan pembelajaran. Refleksi dilakukan pada akhir setiap siklus untuk mengevaluasi hasil tindakan dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya. Pada Siklus I, pembelajaran difokuskan pada konsep kebutuhan dan keinginan serta jenis-jenis kebutuhan. Berdasarkan hasil refleksi, Siklus II diperbaiki melalui penjelasan aturan permainan yang lebih jelas, pengelolaan waktu yang lebih efektif, bimbingan lebih intensif bagi kelompok yang kurang aktif, serta pemberian penguatan dan apresiasi yang lebih merata. Siklus II membahas cara memenuhi kebutuhan secara bijak serta hubungan kebutuhan dengan pemanfaatan sumber daya di lingkungan sekitar.

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Nilai hasil belajar setiap murid dihitung dengan membandingkan skor yang diperoleh dengan skor maksimal kemudian dikalikan 100, sedangkan nilai rata-rata kelas diperoleh dari jumlah seluruh nilai murid dibagi jumlah murid (Arikunto, 2021). Data aktivitas guru dan murid dianalisis menggunakan persentase, yaitu jumlah skor yang diperoleh dibagi jumlah skor maksimal kemudian dikalikan 100%. Persentase tersebut dikategorikan menjadi sangat baik (81%–100%), baik (61%–80%), cukup baik (41%–60%), dan kurang baik (21%–40%). Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila sekurang-kurangnya 85% murid memperoleh nilai ≥75 sesuai KKTP yang ditetapkan di SDI Darul Huda Semarang. Apabila indikator keberhasilan belum tercapai pada Siklus I, tindakan dilanjutkan pada Siklus II berdasarkan hasil refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus pada pembelajaran IPAS materi Aku dan Kebutuhanku dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media papan soal. Data yang diperoleh meliputi aktivitas guru, aktivitas murid, dan hasil belajar murid pada setiap siklus.

Tabel 1. Rekapitulasi Aktivitas Guru dan Murid

Aspek	Siklus I	Siklus II
Aktivitas guru	77,50% (Baik)	86,67% (S. Baik)
Aktivitas murid	71,84% (Baik)	81,67% (S. Baik)

Sumber: hasil observasi aktivitas guru dan murid, 2026.

Berdasarkan Tabel 1, aktivitas guru dalam menerapkan sintaks model TGT mengalami peningkatan dari 77,50% pada Siklus I dengan kategori baik menjadi 86,67% pada Siklus II dengan kategori sangat baik. Peningkatan tersebut terjadi karena guru memanfaatkan hasil refleksi Siklus I untuk memperbaiki kekurangan, khususnya dalam mempersiapkan media dan perangkat pembelajaran, menjelaskan aturan permainan, mengelola waktu, serta mengarahkan pelaksanaan permainan dan turnamen antarkelompok. Perbaikan yang paling menonjol tampak pada aspek pembentukan kelompok belajar, penyajian materi, dan pengarahan pelaksanaan turnamen yang pada Siklus II telah mencapai skor maksimal, sedangkan aspek pemberian penghargaan kelompok dan penyampaian rencana pertemuan berikutnya masih menjadi catatan untuk terus ditingkatkan.

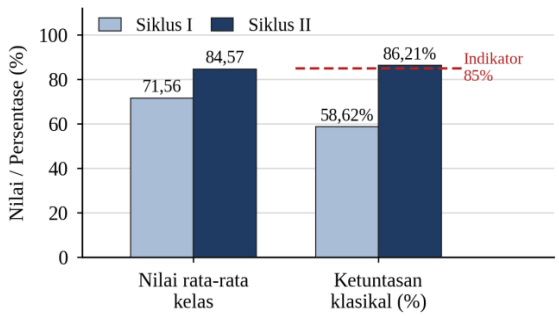
Aktivitas murid juga menunjukkan peningkatan dari 71,84% pada Siklus I menjadi 81,67% pada Siklus II. Peningkatan ini tampak pada keberanian menjawab pertanyaan, keaktifan mengikuti permainan menggunakan media papan soal, kepercayaan diri dalam menyampaikan jawaban, serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Aspek antusiasme murid dalam mengikuti permainan menggunakan media papan soal serta kerja sama dalam kelompok menunjukkan capaian tertinggi, sedangkan aspek keberanian mengacungkan tangan untuk menjawab pertanyaan dan kemampuan mempresentasikan hasil diskusi kelompok masih tergolong lebih rendah dibandingkan aspek lainnya sehingga memerlukan perhatian lebih lanjut dari guru pada pembelajaran berikutnya.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar IPAS

Indikator	Siklus I	Siklus II
Nilai rata-rata kelas	71,56	84,57
Ketuntasan klasikal	58,62%	86,21%
Kategori	Belum tuntas	Tuntas

Sumber: hasil tes evaluasi murid, 2026. Indikator keberhasilan: ≥ 85% murid nilai ≥ 75.

Hasil belajar IPAS murid kelas IV pada materi Aku dan Kebutuhanku mengalami peningkatan dari Siklus I ke Siklus II sebagaimana disajikan pada Tabel 2 dan Gambar 1. Pada Siklus I, nilai rata-rata kelas mencapai 71,56 dengan ketuntasan klasikal sebesar 58,62%, sehingga belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Pada Siklus II, nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 84,57 dengan ketuntasan klasikal sebesar 86,21%. Peningkatan tersebut menunjukkan kenaikan nilai rata-rata sebesar 13,01 poin dan kenaikan ketuntasan klasikal sebesar 27,59 poin persentase. Ketuntasan klasikal pada Siklus II telah melampaui indikator keberhasilan penelitian, yaitu sekurang-kurangnya 85% murid memperoleh nilai ≥ 75, sehingga penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil dan dihentikan pada Siklus II.



Gambar 1. Nilai Rata-rata Kelas dan Ketuntasan Klasikal pada Siklus I dan II
Sumber: hasil tes evaluasi murid, 2026. Garis putus-putus menunjukkan indikator keberhasilan (≥ 85% murid nilai ≥ 75).

Tabel 3. Hasil Belajar per Pertemuan

Pertemuan	Rata-rata	Tuntas
Siklus I - P1	71,38	62,07%
Siklus I - P2	76,21	75,86%
Siklus II - P1	82,07	82,76%
Siklus II - P2	87,07	89,66%

Nilai rata-rata pada Tabel 2 merupakan rekapitulasi hasil belajar pada setiap siklus, sedangkan Tabel 3 menyajikan perkembangan hasil belajar pada setiap pertemuan.

Sumber: rekapitulasi tes evaluasi tiap pertemuan, 2026. P1 = Pertemuan 1; P2 = Pertemuan 2.

Data pada Tabel 3 memperlihatkan bahwa peningkatan hasil belajar berlangsung secara bertahap pada setiap pertemuan, baik pada Siklus I maupun Siklus II. Pola peningkatan yang konsisten dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua pada masing-masing siklus mengindikasikan bahwa perbaikan pelaksanaan pembelajaran turut memberikan pengaruh terhadap penguatan pemahaman murid dari waktu ke waktu, tidak hanya pada perbandingan antarsiklus.

Peningkatan hasil belajar tersebut tidak terlepas dari perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil refleksi Siklus I, antara lain penguatan bimbingan kelompok bagi murid yang masih pasif, pengelolaan waktu permainan dan turnamen yang lebih efektif, serta pemberian penguatan dan apresiasi yang lebih optimal kepada seluruh kelompok. Perbaikan tersebut membuat pelaksanaan tahapan *class presentation, teams, games, tournament,* dan *team recognition* pada Siklus II berlangsung lebih terarah sehingga murid semakin aktif, antusias, dan percaya diri dalam mengikuti pembelajaran.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPAS melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media papan soal murid kelas IV pada materi Aku dan Kebutuhanku. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Rahmi & Ridwan, (2026) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Hal ini juga diperkuat oleh Tamba et al., (2025) yang melaporkan pengaruh positif signifikan TGT berbantuan media *Educaplay* terhadap hasil belajar IPAS kelas IV (rata-rata posttest 83,20 dibandingkan pretest 55,80). Model TGT menggabungkan kerja sama kelompok dengan permainan akademik sehingga murid memperoleh kesempatan yang sama untuk berkontribusi terhadap keberhasilan kelompoknya sekaligus menguji pemahaman materi melalui turnamen Tamba et al., (2025) Kombinasi antara belajar kelompok, permainan, dan kompetisi yang sehat mendorong murid untuk lebih aktif, bertanggung jawab, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian Alfadila et al., (2026) yang menunjukkan bahwa model TGT berbantuan media *Flash Card* Bhinneka berpengaruh signifikan terhadap minat belajar IPAS murid kelas IV sekolah dasar, dengan nilai rata-rata meningkat dari 47,86 menjadi 60,18 (Sig. 0,000 < 0,05). Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model TGT yang dipadukan dengan media visual dan permainan edukatif mampu menumbuhkan perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan murid, empat indikator yang juga tampak pada peningkatan aktivitas murid dalam penelitian ini dari 71,84% menjadi 81,67%.

Selain berpengaruh terhadap minat belajar, penelitian ini juga menegaskan bahwa TGT efektif meningkatkan hasil belajar kognitif murid, sebagaimana dibuktikan oleh Siti Muniroh & Yunita Sari, (2025) yang menunjukkan bahwa model TGT berbantuan media *Math Bingo* meningkatkan keterampilan berhitung perkalian murid kelas II, dengan nilai rata-rata meningkat. Penelitian tersebut menekankan bahwa media permainan yang dipadukan dengan TGT membantu murid menghafal dan memahami konsep dasar melalui latihan berulang yang menyenangkan. Hal serupa terjadi dalam penelitian ini, di mana media papan soal memberikan kesempatan kepada murid untuk berulang kali berlatih menjawab pertanyaan mengenai materi kebutuhan hidup dalam suasana kompetitif yang tetap dilakukan melalui kerja sama kelompok, sehingga pemahaman konsep murid semakin kuat dan berdampak pada peningkatan nilai rata-rata kelas dari 71,56 menjadi 84,57. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Alfadila et al., (2026) yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan penerapan model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila murid kelas IV sekolah dasar.

Relevansi pendekatan yang sesuai dengan konteks dan latar belakang murid juga ditegaskan oleh Ulfiyana et al., (2025) yang menerapkan model TGT berbasis pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dan memperoleh rata-rata persentase minat belajar sebesar 76,02% dengan kriteria tinggi. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa materi yang dikaitkan dengan pengalaman dan latar belakang murid membuat pembelajaran terasa lebih bermakna. Prinsip ini sejalan dengan penerapan media papan soal pada penelitian ini, yang menyajikan pertanyaan berbasis pengalaman sehari-hari murid mengenai kebutuhan hidup, seperti makanan, pakaian, dan tempat tinggal, sehingga murid lebih mudah menghubungkan materi dengan konteks kehidupan nyata.

Perbedaan penelitian ini dengan ketiga penelitian pembanding terletak pada jenjang kelas, mata pelajaran, dan jenis media yang digunakan. Jika penelitian Ulfiyana et al., (2025) diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VI dan penelitian Siti Muniroh & Yunita Sari, (2025) diterapkan pada pembelajaran Matematika kelas II, penelitian ini menerapkan TGT pada pembelajaran IPAS kelas IV dengan media papan soal yang dirancang khusus untuk materi Aku dan Kebutuhanku. Media papan soal memungkinkan murid memilih sendiri bagian soal yang akan dijawab secara bergantian, sehingga menciptakan unsur kejutan dan tantangan yang meningkatkan antusiasme murid selama turnamen berlangsung. Kesamaan hasil dari keempat penelitian, termasuk penelitian ini, memperkuat simpulan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat diadaptasikan pada berbagai jenjang kelas, mata pelajaran, dan jenis media pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan aktif serta hasil belajar murid di sekolah dasar.

Selain penelitian tersebut, temuan penelitian ini dapat dibandingkan dengan hasil penelitian TGT pada jenjang sekolah dasar. Sukowati et al., (2024) melaporkan bahwa penerapan TGT berkaitan dengan peningkatan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar matematika murid sekolah dasar. Sementara itu, Nurharyanti et al., (2025) menerapkan TGT pada pembelajaran IPAS sekolah dasar dan melaporkan peningkatan ketuntasan belajar dari siklus I ke siklus II. Hasil tersebut memiliki kesesuaian dengan penelitian ini karena sama-sama menunjukkan adanya perkembangan hasil belajar setelah perbaikan pembelajaran dilakukan secara bertahap melalui model TGT. Perbedaan penelitian ini terletak pada penggunaan media papan soal dan materi Aku dan Kebutuhanku pada kelas IV D SDI Darul Huda Semarang

Secara keseluruhan, peningkatan aktivitas guru, aktivitas murid, dan hasil belajar dari Siklus I ke Siklus II menunjukkan bahwa perbaikan pembelajaran yang dilakukan berdasarkan hasil refleksi memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar. Model TGT berbantuan media papan soal terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan sehingga dapat dijadikan salah

satu alternatif strategi pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya pada materi yang menuntut pemahaman konsep dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Keberhasilan penerapan model TGT dalam penelitian ini juga berkaitan dengan penggunaan media papan soal sebagai bagian dari kegiatan permainan akademik. Media tersebut memungkinkan murid memilih bagian soal secara bergantian sehingga memberikan variasi aktivitas dan tantangan selama proses permainan. Temuan ini sejalan dengan Fitriya et al., (2025) yang menerapkan model TGT berbantuan permainan engklek pada pembelajaran IPAS sekolah dasar dan melaporkan adanya peningkatan ketuntasan hasil belajar dari siklus I ke siklus II. Nurharyanti et al., (2025) juga menunjukkan bahwa penerapan TGT pada pembelajaran IPAS sekolah dasar dapat meningkatkan ketuntasan belajar dari 73% pada siklus I menjadi 94% pada siklus II. Selain itu, Mahendra et al., (2024) melaporkan bahwa penerapan model TGT pada pembelajaran IPAS sekolah dasar dapat meningkatkan hasil belajar setelah dilakukan tindakan dalam dua siklus. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan TGT yang dipadukan dengan kegiatan permainan dapat memberikan kesempatan kepada murid untuk terlibat dalam aktivitas kelompok, berlatih memahami materi, dan menguji pemahaman melalui kegiatan akademik. Dalam penelitian ini, papan soal digunakan untuk mendukung tahap games dan tournament dengan memberikan kesempatan kepada murid untuk menjawab pertanyaan, memperoleh skor, dan bekerja sama dalam kelompok.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan peningkatan, masih terdapat beberapa murid yang belum mencapai KKTP pada akhir Siklus II. Kondisi ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan media papan soal belum sepenuhnya dapat mengatasi kesulitan belajar seluruh murid, khususnya bagi murid yang memerlukan pendampingan lebih intensif. Oleh karena itu, guru perlu memberikan bimbingan individual atau kelompok kecil sebagai tindak lanjut bagi murid yang belum tuntas, tanpa mengurangi keberhasilan penerapan model secara klasikal. Temuan ini juga menjadi catatan bahwa penerapan suatu model pembelajaran perlu disertai pendampingan yang sesuai dengan kebutuhan belajar murid agar murid dengan kemampuan awal yang berbeda tetap dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Implikasi praktis dari temuan ini adalah pentingnya guru sekolah dasar mempertimbangkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai bagian dari perencanaan pembelajaran IPAS, khususnya pada materi-materi yang bersifat konseptual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari murid, seperti kebutuhan hidup, sumber daya alam, dan interaksi sosial. Guru dapat memodifikasi media permainan sesuai dengan karakteristik materi, misalnya menggunakan papan soal, kartu pertanyaan, atau media digital sederhana, selama prinsip utama TGT berupa kerja sama kelompok, permainan akademik, dan kompetisi yang sehat tetap dipertahankan. Dengan demikian, penerapan TGT tidak terbatas pada satu bentuk media tertentu, melainkan dapat disesuaikan dengan ketersediaan sumber daya di masing-masing sekolah tanpa mengurangi esensi model pembelajaran itu sendiri.

Penelitian ini memiliki keterbatasan, antara lain jumlah siklus yang terbatas pada dua siklus serta subjek penelitian yang hanya mencakup satu rombongan belajar, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas pada populasi yang lebih besar. Selain itu, pengukuran hasil belajar dalam penelitian ini terbatas pada aspek kognitif melalui tes evaluasi, sedangkan aspek afektif dan psikomotorik murid belum diukur secara mendalam, padahal hasil belajar pada hakikatnya mencakup ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Putri et al., 2026; Sabita et al., 2026). Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan instrumen yang lebih komprehensif serta memperluas subjek penelitian pada beberapa kelas atau sekolah agar diperoleh gambaran penerapan model TGT berbantuan media papan soal yang lebih representatif.

Temuan dalam penelitian ini juga memberikan gambaran bahwa keberhasilan penerapan model TGT sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru dalam mengelola waktu pada setiap tahapan, terutama tahap permainan dan turnamen yang berpotensi memerlukan waktu lebih lama dibandingkan metode konvensional. Pada pelaksanaan Siklus I, peneliti mendapati kendala berupa suasana kelas yang cukup ramai saat murid berebut giliran memilih papan soal, sehingga pada Siklus II guru menetapkan aturan giliran yang lebih jelas dan tegas. Perbaikan pengelolaan kelas tersebut turut berkontribusi terhadap peningkatan skor aktivitas guru maupun murid, serta menunjukkan bahwa keberhasilan model pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh

rancangan sintaksnya, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam mengantisipasi dan mengelola dinamika kelas secara adaptif.

Dengan mempertimbangkan seluruh temuan dan pembahasan di atas, dapat dinyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media papan soal dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran oleh guru sekolah dasar dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPAS. Keberhasilan penerapan model ini pada penelitian ini turut memperkaya bukti empiris mengenai penerapan TGT yang telah banyak dikaji pada berbagai mata pelajaran dan media pembelajaran yang berbeda, sekaligus menegaskan pentingnya kesesuaian antara pemilihan model, media, dan pengelolaan kelas dalam mewujudkan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan bermakna bagi murid.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media papan soal dapat meningkatkan hasil belajar IPAS murid kelas IV D SDI Darul Huda Semarang pada materi Aku dan Kebutuhanku. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata kelas dari 71,56 dengan ketuntasan klasikal 58,62% pada Siklus I, menjadi 84,57 dengan ketuntasan klasikal 86,21% pada Siklus II. Peningkatan hasil belajar tersebut juga diiringi dengan peningkatan aktivitas guru dari 77,50% menjadi 86,67% dan aktivitas murid dari 71,84% menjadi 81,67%. Ketuntasan klasikal pada Siklus II yang mencapai 86,21% telah melampaui indikator keberhasilan penelitian sebesar 85%, sehingga penelitian dinyatakan berhasil dan dihentikan pada Siklus II.

Temuan ini memperkuat hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa model TGT efektif meningkatkan minat maupun hasil belajar pada berbagai mata pelajaran dan jenjang kelas di sekolah dasar. Berdasarkan simpulan tersebut, peneliti mengajukan beberapa saran. Bagi guru, model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media papan soal dapat dijadikan salah satu alternatif dalam pembelajaran IPAS, dengan mempersiapkan media dan mengelola waktu permainan secara matang agar setiap tahapan TGT dapat berlangsung optimal, serta memberikan pendampingan tambahan bagi murid yang belum mencapai KKTP. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi masukan dalam mendukung pengembangan pembelajaran kooperatif berbasis permainan sebagai salah satu strategi peningkatan mutu pembelajaran IPAS yang sesuai dengan implementasi Kurikulum Merdeka. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media papan soal pada materi, mata pelajaran, atau jenjang kelas yang berbeda, serta melengkapi pengukuran hasil belajar dengan aspek afektif dan psikomotorik agar diperoleh gambaran keberhasilan pembelajaran yang lebih menyeluruh.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Program Studi Pendidikan Profesi Guru (PPG), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Islam Sultan Agung, serta SDI Darul Huda Semarang, khususnya kepala sekolah, guru kelas IV D, dan seluruh murid kelas IV D, atas dukungan, bantuan, kerja sama, dan partisipasi yang telah diberikan selama proses penelitian sehingga artikel ini dapat terselesaikan dengan baik.

REFERENSI

Afandi, M. (2013). *Teori & Praktik Pnelitian Tindakan Kelas*. PENERBIT UNISSULA Press.

Alfadila, U., Muhisom, Habibi, R. K., & Syafrudin4, U. (2026). Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *11*, 20–29.

Arikunto, S. (2021). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. In *Bumi Aksara* (Vol. 2, Number 3). https://doi.org/10.63863/jce.v3i3.68

Fitriani, F., & Maemonah. (2022). Perkembangan Teori Vygotsky Dan Implikasi Dalam Pembelajaran Matematika Di Mis Rajadesa Ciamis the Development of Vygotsky'S Theory and Its Implications in Mathematics Learning At Mis Rajadesa Ciamis Article History Abstract. *Pendidikan Sekolah Dasar*, *11*(1), 35–41.

Fitriya, A. N., Su'ad, & Kuryanto, M. S. (2025). Hasil Belajar Ipas Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament

Berbantuan Permainan Engklek Pada Kelas V SDN Undaan Lor 2. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *16*(1), 98–109. https://doi.org/10.21009/jpd.v16i1.48114

Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Indonesian Journal of Action Research*, *1*(2), 315–327. https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21

Mahendra, Y. I., Usman, H., & Agustiawan, A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V. *JPPSD: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, *4*(2), 157. https://doi.org/10.26858/jppsd.v4i2.66282

Nur Wahidah, C., & Kristin, F. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dikelas IV Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, *6*(2), 378–388. https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i2.614

Nurharyanti, Lesmana, A., & Prawiyogi, A. (2025). Penerapan Model Teams Games Tournament (Tgt) Dalam Peningkatan Hasil Belajar Ipas Siswa Di Sekolah Dasar. *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, *05*(02), 1019–1027.

Paramastuti, A., & Bua, M. T. (2024). Model Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *09*(4), 217–228. http://prosiding.arab-um.com/index.php/mah/article/view/1283%0Ahttp://prosiding.arab-um.com/index.php/mah/article/viewFile/1283/1243

Pramudita, N. A., Hakim, S. A., Surayanah, S., & Putri, M. A. (2026). Challenges and Instructional Strategies of Elementary School Teachers in Delivering IPAS Learning within the Framework of the Merdeka Curriculum. *Al Hikmah: Journal of Education*, *7*(1), 7–22. https://doi.org/10.54168/ahje.v7i1.492

Purnamasari, N. D., Zahira, K. H., Sumardjoko, B., & Narimo, S. (2026). Pengaruh Turnamen Permainan Tim (TGT) terhadap Motivasi, Keterlibatan, dan Prestasi Matematika Siswa. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, *55*(1), 26–34. https://doi.org/10.15294/lik.v55i1.48725

Putri, S. N., Waldi, A., Iraqi, H. S., & Reinita4. (2026). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Wordwall Kelas IV SDN 26 Air Tawar Timur Kota Padang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *11*(430–438). https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/42565/22992

Rahmi, M., & Ridwan, I. R. (2026). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Sekolah*, *10*(2), 437–447.

Sabita, A. H., Reinita, Mansurdin, & Waldi, A. (2026). Efektivitas Media Interaktif Berbasis Wordwall Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen Kebinekaan Di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *11*(2), 211–218.

Simbolon, M. L., Sinaga, E. M., Tarigan, P. S., Sipayung, R., & Tanjung, D. S. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Ipas Di Upt Sd Negeri 066650 Medan Kota Tahun Pembelajaran 2024/2025. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, *9*(1), 1–6.

Sukowati, K., Suyanto, A., & Noviyanti, M. (2024). Pengaruh Turnamen Permainan Tim (TGT) terhadap Motivasi, Keterlibatan, dan Prestasi Matematika Siswa. *Indonesian Journal of Mathematics Education*, *7*(2), 82–91. https://doi.org/10.31002/ijome.v7i2.2630

Tamba, S. A., Sitepu, A., Purba, F. J., Bastanta, R., Sembiring, H. M., & Silaban, P. J. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Berbantuan Media Educaplay Terhadap hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 060847 Medan Petisah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(3), 635–653.

Tsabita, F., Reinita, Anita, Y., & Desyandri. (2026). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model TGT Berbantuan Media Ular Tangga Di Kelas IV SDN 20 Binuang Kampung Dalam Kota Padang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *11*(2), 195–209.

Ulfiyana, S. U., Yustiana, S., & Afandi, M. (2025).

Penerapan Model Teams games Tournament (TGT) Berbasis Pendidikan Culturally Responsive Teaching (CRT) Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(Juni 2025), 653–661.