



Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Educaplay Kelas VI SDN Jajar Tunggal III Surabaya

Firdha Rosavina Putri^{1*}, Desi Eka Pratiwi², Endang Sulistiya Wati³

^{1,2}Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Indonesia

³SDN Jajar Tunggal III Surabaya, Indonesia

Alamat: Jl. Dukuh Kupang XXV No.54, Dukuh Kupang, Kec. Dukuhpakis, Surabaya,
Jawa Timur 60225

E-mail: firdharvp06@gmail.com¹, desipratiwi_fbs@uwks.ac.id², endangwati46@guru.sd.belajar.id³

*Korespondensi penulis: firdharvp06@gmail.com

Abstract. This study aims to determine the effectiveness of applying the cooperative learning model of the TGT type with the aid of Educaplay in improving students' learning outcomes in the IPAS subject. This Classroom Action Research (CAR) was conducted at SDN Jajar Tunggal III Surabaya. The learning outcomes of the IPAS topic on Diseases Affecting the Musculoskeletal System during the pre-cycle, cycle I, and cycle II showed a significant improvement. In the pre-cycle, the mastery achieved was only 29%, with 8 students reaching mastery and 20 students not yet achieving it. In cycle I, the percentage of students reaching mastery rose to 61%, with 17 students achieving mastery and 11 students still not reaching it. In cycle II, the percentage of students achieving mastery soared to 86%. These data indicate that both cycles successfully improved students' learning outcomes by applying the TGT cooperative learning model with the help of Educaplay.

Keywords: Learning Outcomes, Cooperative learning, TGT.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan bantuan Educaplay dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di SDN Jajar Tunggal III Surabaya. Hasil belajar IPAS mengenai Penyakit yang Menyerang Sistem Gerak pada tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Pada pra-siklus, ketuntasan yang berhasil dicapai hanya 29%, dengan 8 siswa tuntas dan 20 siswa belum tuntas. Pada siklus I, presentase ketuntasan siswa yang berhasil dicapai presentase beranjak naik menjadi 61%, dengan 17 siswa mencapai ketuntasan dan 11 siswa belum tuntas. Pada siklus kedua, presentase ketuntasan siswa yang berhasil melonjak tinggi dengan presentase 86%. Data ini menunjukkan bahwa kedua siklus berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif TGT yang dibantu Educaplay.

Kata kunci: Hasil Belajar, Pembelajaran Kooperatif, TGT.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan dikenal sebagai sebuah komitmen terhadap proses pembelajaran yang bertujuan untuk membimbing, mengajar, serta mengembangkan potensi setiap individu agar dapat mencapai kemampuannya secara optimal. Dalam perkembangannya, system Pendidikan yang ada di Indonesia telah diperbaiki dengan menerapkan berbagai strategi.. Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah dengan mengembangkan sebuah kurikulum, transisi dari Kurikulum 2013 ke Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka sendiri dirancang untuk meningkatkan standar pendidikan yang ada di Indonesia termasuk mencetak generasi yang

unggul dan berprestasi (Septiana et al., 2024). Dalam periode beberapa tahun terakhir, paradigma pembelajaran telah bergeser menuju pendekatan konstruktivis. Dalam pendekatan ini, siswa membangun pemahaman mereka sendiri, bukan sekadar menerima informasi dari guru. Pembelajaran kini sudah tidak lagi berfokus hanya pada guru (teacher-centered), melainkan lebih berorientasi pada siswa (student-centered). Guru berperan sebagai fasilitator dalam proses belajar. Namun, selama ini pembelajaran di sekolah masih terlalu menekankan aspek kognitif, kurang mendorong kemampuan berpikir kritis, dan minim melibatkan siswa secara aktif. Praktik pembelajaran masih cenderung dikuasai dan didominasi oleh guru, dengan penggunaan metode tradisional seperti diskusi satu arah dan pemecahan masalah yang masih umum diterapkan. Akibatnya, banyak siswa merasa bosan karena model pengajaran tersebut kurang mampu memotivasi keterlibatan dan minat mereka.

Dalam kurikulum merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabung terintegrasi menjadi satu kesatuan yang disebut IPAS. Pembelajaran IPAS ditujukan untuk mendorong keaktifan siswa, menggali bakat dan rasa ingin tahu, serta memperluas pengetahuan dan keterampilan mereka. Penggabungan IPA dan IPS ini didasari oleh pandangan bahwa Siswa sekolah dasar cenderung memiliki cara berpikir yang holistik. Siswa berada pada tahap berpikir yang lebih konkret, namun belum dapat memperhatikan detail secara mendalam. Dengan memadukan IPA dan IPS, Siswa dapat memahami fenomena alam dan sosial secara lebih menyeluruh.

Pembelajaran IPAS sangat bergantung pada Kompetensi guru dalam menentukan model pembelajaran yang optimal saat merancang proses belajar. Salah satu cara pembelajaran yang efektif serta inovatif dan memenuhi kebutuhan siswa dalam IPAS adalah model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Model ini mendorong siswa untuk berkolaborasi dan berdiskusi dalam kelompok guna mencapai tujuan pembelajaran melalui pendekatan yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran. Dalam TGT, siswa dibagi ke dalam kelompok dengan berbagai tingkat kemampuan. Sebagai salah satu bentuk pembelajaran kooperatif, TGT dapat diimplementasikan di kelas demi siswa meningkatkan hasil belajarnya. Dalam TGT, siswa beradu dengan kelompok lain untuk meraih poin bagi tim mereka. Guru dapat menyusun permainan berupa kuis dengan pertanyaan yang terkait materi pelajaran, serta kadang-kadang memasukkan pertanyaan tentang kelompok atau identitas peserta didik. Menurut Slavin, pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima tahapan, yaitu penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*) (Puspitasari et al., 2023).

Sebagai seorang guru, penting untuk selalu terbuka terhadap inovasi agar pembelajaran tetap relevan dengan perkembangan zaman. Menggunakan media permainan berbasis teknologi seperti Educaplay adalah cara lain untuk mengatasi minat belajar rendah siswa (Prayoga et al., 2024). Dalam peningkatan hasil belajar siswa, perlu adanya proses pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Hal ini dapat dilakukan melalui inovasi ketika proses pembelajaran, seperti penggunaan media yang lebih interaktif dan memikat bagi siswa, seperti platform *Educaplay*. *Educaplay* merupakan platform digital yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif yang mendukung proses pembelajaran.

Dengan demikian, diharapkan penggunaan media *Educaplay* dalam Kurikulum Merdeka dapat mendongkrak hasil belajar siswa secara menyeluruh, serta mengembangkan keterampilan abad 21 yang esensial di era digital saat ini. Integrasi *Educaplay* dalam pembelajaran dapat berperan sebagai salah satu cara untuk meraih tujuan Kurikulum Merdeka yang berfokus pada siswa dan mengedepankan pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, tujuan dari adanya penelitian ini adalah mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan bantuan *Educaplay* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas VI – A SDN Jajar Tunggal III Surabaya.

2. KAJIAN TEORITIS

Pembelajaran yang kurang menarik dapat menyebabkan menurunnya minat siswa, yang berujung pada hasil belajar siswa menjadi rendah karena pengaruh dari turunnya minat belajar siswa. Untuk menyelesaikan masalah ini, guru diharapkan mampu untuk mengembangkan model pembelajaran yang lebih baik untuk mendongkrak hasil belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran IPAS. Dengan bantuan *Educaplay*, pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT dapat dijadikan sebagai Solusi dalam pembelajaran dan telah terbukti efektif dalam mencapai peningkatan pada hasil belajar. Menurut Zawawi, Susilaningtyas, dan Irawati (2021), penerapan model TGT dengan bantuan Kahoot! selama proses pembelajaran menunjukkan peningkatan hasil belajar dan keterlibatan siswa. Hasil pra-siklus sebesar 47,5%, hasil siklus I sebesar 62,5%, dan hasil siklus II sebesar 95%. Selain itu, dalam penelitian oleh Fernanda et al. (2024), 85% siswa menunjukkan peningkatan hasil belajar mereka dengan bantuan media *Educaplay*.

3. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah jenis penelitian di mana aktivitas diamati dan proses pembelajaran dinilai secara sengaja dilakukan di dalam kelas. Studi ini dilakukan pada 28 siswa dari kelas VI-A di SDN Jajar Tunggal III Surabaya. Studi ini dimulai pada semester pertama tahun akademik 2024/2025.

Studi ini mempunyai dua siklus, disetiap siklusnya dengan observasi, refleksi, pelaksanaan, dan tahapan perencanaan dan pelaksanaan masing-masing. Tiga cara digunakan untuk mengumpulkan data: observasi, tes, dan dokumentasi. Data yang berhasil dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan sebuah metode yang dinamakan analisis deskriptif baik secara segi kualitatif maupun segi kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif disajikan dalam bentuk narasi (Arikunto, 2006), sementara statistik deskriptif digunakan untuk melakukan analisis data kuantitatif. Statistik deskriptif adalah metode statistik yang menyajikan informasi berdasarkan data yang ada dan menarik kesimpulan yang dapat diterapkan pada populasi kelompok yang lebih besar (Nurgiyantoro, 2010).

Instrumen penilaian dalam penelitian ini mencakup Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau Modul Ajar, kisi-kisi soal, dan naskah soal. Pengukuran keberhasilan dilakukan melalui tes dengan indikator keberhasilan yang ditentukan. Penelitian dianggap berhasil jika nilai yang diperoleh siswa mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yang ditetapkan sebesar 75. Rumus ketuntasan belajar digunakan untuk mengukur tingkat pencapaian belajar.

$$\text{Presentase Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah semua siswa}} \times 100$$

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada di kelas VI-A di SDN Jajar Tunggal III Surabaya dengan jumlah sebanyak 28 siswa. Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, khususnya siswa di kelas VI-A, dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dibantu oleh Educaplay merupakan tujuan dari penelitian ini. TGT merupakan salah satu dari banyak model pembelajaran kooperatif, dimana siswa berperan sebagai tutor (Hanifah et al., 2024).

Kegiatan PTK ini dilaksanakan di kelas VI – A SDN Jajar Tunggal III Surabaya, di mana kemudian dilakukan refleksi. Penelitian ini dilakukan oleh peneliti mulai dari pra-siklus,

kemudian dilanjutkan dengan siklus I, hingga siklus II. Pada siklus I dan siklus II, tahap pertama adalah persiapan penyusunan sebuah perencanaan yang melibatkan penggunaan media Educaplay. Tahap kedua adalah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media Educaplay. Tahap ketiga mencakup observasi terkait pelaksanaan pembelajaran dan hasil belajar siswa. Tahap keempat adalah refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Pra-Siklus

Penelitian ini diawali dengan tahap pra-siklus untuk mengidentifikasi dan mengukur kemampuan awal siswa. Pada pra-siklus ini, yang dilakukan untuk mengetahui kondisi awal hasil belajar siswa kelas VI-A SDN Jajar Tunggal III Surabaya adalah dengan melakukan observasi sebelum pelaksanaan tindakan siklus. Hasil belajar dari tahap pra-siklus siswa kelas VI-A SDN Jajar Tunggal III Surabaya adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Presentase Hasil Belajar IPAS Pra Siklus

Keterangan	Jumlah Siswa	Presentase
Tuntas	8	29%
Tidak Tuntas	20	71%

Data menunjukkan bahwa hasil belajar yang didapat pada tahap ini masih rendah. Dari jumlah keseluruhan siswa yaitu 28 siswa, hanya 8 orang (29%) yang telah mencapai KKTP, sedangkan 20 siswa (71%) belum mencapai KKTP. Berdasarkan data tersebut, disimpulkan bahwa siswa kelas VI – A SDN Jajar Tunggal III Surabaya pada tahap pra-siklus hasil belajar yang didapatkan masih terbilang rendah. Hal ini disebabkan oleh rendahnya minat belajar, yang memicu kesulitan bagi siswa dalam memahami materi, sehingga akhirnya berdampak juga pada rendahnya hasil belajar mereka.

Siklus 1

Berdasarkan masalah yang ditemukan pada kegiatan pra-siklus, peneliti melakukan intervensi dengan menerapkan media Educaplay. Tahap pertama pada siklus I adalah perencanaan, yang mencakup penyusunan rancangan pembelajaran, penyediaan lembar tes, dan observasi. Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran dilakukan sesuai dengan perangkat yang telah disiapkan, dengan pengelolaan waktu secara optimal. Langkah-langkah pembelajaran dilaksanakan berdasarkan rancangan tersebut, yang menyertakan kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan refleksi. Pada kegiatan pendahuluan, dilakukan aktivitas rutin

seperti salam, doa, pertanyaan pemantik, serta penjelasan tujuan pembelajaran. Dalam kegiatan inti, digunakan media *Educaplay*, dilanjutkan dengan pengerjaan LKPD, diskusi, dan presentasi. Sedangkan pada kegiatan refleksi, siswa mengerjakan tes evaluasi, membuat kesimpulan, dan melakukan refleksi pembelajaran. Hasil pengamatan dan observasi selama pelaksanaan siklus I tercantum dalam tabel berikut:

Tabel 2. Presentase Hasil Belajar IPAS Siklus I

Keterangan	Jumlah Siswa	Presentase
Tuntas	17	61%
Tidak Tuntas	11	39%

Pada tahap siklus I ini, data menunjukkan bahwa 17 siswa (61%) sudah mencapai KKTP, sementara 11 siswa (39%) belum mencapainya. Dari hasil ini, dapat diambil kesimpulan bahwa dari tahap pra-siklus hingga ke siklus I terjadi peningkatan yang cukup terasa, namun hasil tersebut belum optimal. Dengan kata lain, harus ada perbaikan yang dilakukan pada siklus berikutnya. Sejalan dengan pendapat Mulyasa (2014), jika hasil belajar siswa dalam suatu siklus belum sampai pada kriteria yang ditetapkan, untuk itu pembelajaran harus diteruskan ke siklus berikutnya untuk memberikan peningkatan. Dengan demikian, setelah siklus I, penelitian diteruskan ke siklus II dengan ekspektasi untuk dapat mencapai peningkatan pada hasil belajar secara signifikan.

Berdasarkan penggunaan model kooperatif Team Games Tournament (TGT) berbantuan *Educaplay* pada pelaksanaan pembelajaran, terlihat bahwa pada siklus I beberapa siswa belum memahami materi dengan baik, beberapa hanya bergantung pada teman dalam kerja kelompok, dan beberapa lainnya kurang aktif bertanya serta berbagi pendapat. Untuk menindaklanjuti keterbatasan dan kendala yang timbul pada proses pembelajaran di siklus I, peneliti melakukan refleksi bersama rekan sejawat yang berperan sebagai observer pembelajaran untuk menemukan solusi. Dari refleksi tersebut, diperoleh solusi bahwa peneliti sebaiknya mengelompokkan siswa secara lebih adil dengan mempertimbangkan hasil asesmen diagnostik yang telah dilakukan sebelumnya. Jumlah soal juga ditambah agar semua siswa bisa berpartisipasi secara aktif.

Siklus II

Pada siklus I kemudian diperbaiki dan dilanjutkan dengan siklus II memiliki tahapan yang sama dalam mengaplikasikannya. Pada tahap perencanaan, peneliti merancang serta merevisi media *Educaplay* dengan menambah jumlah soal, serta menyiapkan lembar tes dan

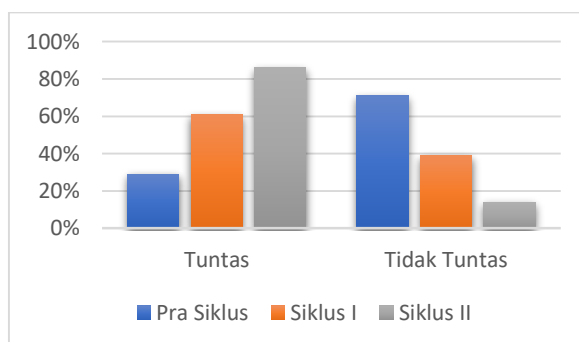
observasi. Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran dijalankan sesuai perangkat ajar yang telah disusun, dengan penekanan pada pengoptimalan waktu. Kegiatan pembuka meliputi salam, doa, menanyakan kabar siswa, dan *ice breaking* dengan tepuk semangat, dilanjutkan dengan pertanyaan pemantik serta penyampaian tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti, siswa mengerjakan LKPD, berdiskusi, presentasi, dan menggunakan media Educaplay yang dimainkan secara bergantian. Kegiatan penutup mencakup pengerjaan tes, pembuatan kesimpulan, dan refleksi pembelajaran berupa soal pilihan ganda. Observasi menunjukkan bahwa siswa begitu antusias dan penuh semangat terhadap penggunaan media Educaplay selama kegiatan berlangsung. Hasil analisis tes siklus II disusun dalam tabel berikut:

Tabel 3. Presentase Hasil Belajar IPAS Siklus II

Keterangan	Jumlah Siswa	Presentase
Tuntas	24	86%
Tidak Tuntas	4	14%

Dalam proses pembelajaran siklus II ini, data menunjukkan 24 siswa dari 28 siswa dikelas (86%) telah mencapai KKTP, sementara 4 siswa (14%) masih belum mencapainya. Hasil ini menunjukkan peningkatan hasil belajar siklus II yang signifikan. Selama pelaksanaan siklus II, tidak ada kendala berarti yang ditemukan, hanya beberapa siswa yang kurang fokus saat pembelajaran berlangsung. Untuk mengatasi hal ini, peneliti menyisipkan *ice breaking* guna membantu siswa kembali fokus pada pembelajaran. Dengan mengacu pada hasil itu, penelitian tindakan kelas ini dianggap berhasil, sehingga siklus diberhentikan setelah siklus II.

Tahap pra-siklus hingga siklus II dengan menggunakan media Educaplay menunjukkan kemajuan yang substansial pada hasil belajar siswa. Perbandingan hasil belajar yang didapatkan siswa pada proses pembelajaran pra-siklus hingga ke siklus II dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Diagram Presentase Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil yang diperoleh, pada tahap pra-siklus terdapat 8 siswa (29%) yang telah memenuhi KKTP, sedangkan 20 siswa (71%) belum mencapainya. Setelah penerapan media Educaplay pada siklus I, kuantitas siswa yang memenuhi kriteria KKTP bertambah menjadi 17 orang (61%), dengan 11 siswa (39%) yang masih belum mencapai KKTP. Pada siklus II, persentase ketuntasan terus meningkat hingga 24 siswa (86%) yang mencapai KKTP, sementara 4 siswa (14%) masih belum mencapainya. Ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan diantara hasil belajar siswa pada pra-siklus lalu meningkat pada siklus I, dan terus melonjak di siklus II.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan dukungan Educaplay guna memperbaiki serta mengukur peningkatan hasil belajar IPAS pada Siswa kelas VI-A SDN Jajar Tunggal III Surabaya. Peningkatan yang signifikan ditunjukkan pada saat pelaksanaan pembelajaran dua siklus pada penelitian ini. Pada siklus I, siswa belum mencapai ambang batas pada hasil belajar yang diharapkan, namun di siklus II segalanya berjalan secara efektif pada pelaksanaan pembelajaran.

Menurut Arikunto (2015), suatu siklus pembelajaran dinyatakan selesai apabila ketuntasan belajar mencapai lebih dari 80% dari jumlah siswa dikelas. Pada siklus II, 24 Siswa (86%) sudah tercapai Kriteria Ketuntasan Teknis Pembelajaran (KKTP), menunjukkan bahwa penggunaan media Educaplay dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila efektif dan siklus pembelajaran dianggap selesai.

Pada pra-siklus hingga siklus II hasil belajar IPAS tentang Penyakit yang Menyerang Sistem Gerak juga meningkat. Pada pra-siklus, ketuntasan yang berhasil dicapai hanya 29%, dengan 8 siswa tuntas dan 20 siswa belum tuntas. Pada siklus I, presentase ketuntasan siswa yang berhasil dicapai presentase beranjak naik menjadi 61%, dengan 17 siswa mencapai ketuntasan dan 11 siswa belum tuntas. Pada siklus kedua, presentase ketuntasan siswa yang berhasil melonjak tinggi dengan presentase 86%. Data ini menunjukkan bahwa kedua siklus berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif TGT yang dibantu Educaplay.

TGT adalah salah satu model kooperatif yang mampu memotivasi siswa serta mengembangkan kerjasama di antara mereka. Ini terjadi sebagai hasil teknik TGT yang memberikan peluang baik bagi setiap Siswa untuk belajar dan bekerja sama, berpartisipasi aktif, serta mendorong sikap tanggung jawab secara individual maupun kolektif (Marlita et al., 2023). Siswa yang berpartisipasi dalam model TGT tampak lebih antusias dan bersemangat ketika mempelajari materi tentang Penyakit yang Menyerang Sistem Gerak. Adanya elemen

permainan atau turnamen membuat siswa menaruh minat yang lebih dalam proses belajar. Model TGT mampu meningkatkan motivasi Siswa karena guru memberikan apresiasi berupa hadiah kecil kepada siswa atau kelompok yang unggul (Shoimin, 2017). Permainan yang diterapkan dalam pembelajaran mengubah siswa lebih senang dan tidak cepat merasa jenuh, selalu menarik dan menyenangkan, meskipun materi yang diajarkan cukup sulit. Selain itu, siswa juga saling Bekerja sama dan bernegosiasi untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan oleh guru. Keunggulan dari model TGT ditunjukkan dengan siswa yang tidak merasa jenuh selama proses belajar karena adanya unsur permainan yang mewujudkan suasana belajar yang menarik (Susanto, 2014).

Dalam pembelajaran IPAS siswa menjadi lebih antusias dan aktif, terutama pada materi Penyakit yang Menyerang Sistem Gerak, dengan menggunakan model TGT karena adanya turnamen yang mendorong mereka untuk bersaing dengan kelompok lain demi meraih penghargaan. Model TGT tidak hanya menonjolkan siswa berkemampuan akademis yang unggul, tetapi juga melibatkan siswa dengan kemampuan akademis yang rendah, sehingga mereka pun berperan aktif dalam kelompok. Model ini membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dengan adanya unsur kompetisi berupa turnamen.

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan mengindikasikan bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas VI-A SDN Jajar Tunggal III Surabaya meningkat dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan Educaplay.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Dengan mempertimbangkan hasil penelitian dan diskusi, dapat ditarik sebuah Kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang memotivasi siswa untuk berperan aktif dan kolaboratif dalam diskusi kelompok, sehingga meningkatkan hasil belajar IPAS pada materi Penyakit yang Menyerang Sistem Gerak. Model ini juga berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang kreatif, relevan dengan konteks, aman, dan mudah diakses oleh siswa secara mandiri. Ini membantu siswa meningkatkan hasil belajar mereka. Studi dari siklus I ke siklus II selalu menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Siswa yang berhasil tuntas hanya mencapai 61% pada siklus I dan meningkat menjadi 86% pada siklus II.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini tidak akan berjalan baik tanpa bantuan dosen pembimbing lapangan dan guru pamong, serta Siswa/i kelas VI – A. Tak lupa juga bantuan dari teman-teman seperjuangan PPG Prajabatan Gelombang I Tahun 2024 yang membantu peneliti dalam proses melakukan kegiatan penelitian tindakan kelas ini.

DAFTAR REFERENSI

- Arikunto, S. (2006). *Penelitian tindakan kelas*. Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2015). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Bumi Aksara.
- Fernanda, N., Roosyanti, A., & Susanti, R. (2024). Peningkatan hasil belajar pendidikan Pancasila melalui media Educaplay di kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya. *Journal of Science and Education Research*, 3(1).
- Hanifah, W. D., Pratiwi, C. P., & Sundari, E. (2024). Peningkatan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV di SDN 02 Manisrejo Madiun melalui model pembelajaran TGT berbasis FTB. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1).
- Marlita, I. N., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan hasil belajar IPAS melalui model pembelajaran TGT berbasis media FTB. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1).
- Mulyasa, E. (2014). *Pengembangan dan implementasi kurikulum 2013*. Remaja Rosdakarya.
- Nurdiyantoro, B. (2010). *Penilaian pembelajaran bahasa*. BPFE.
- Prayoga, I. S., Pratomo, W., & Lestari, P. P. (2024). Peningkatan minat belajar siswa menggunakan model problem-based learning berbantuan media Educaplay Froggy Jumps pada pembelajaran IPAS kelas V SDN 5 Panjer. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Universitas Sarjanawiyata Taman Siswa*, 3(1).
- Puspitasari, D., Ratnasari, D. T., & Afrida, T. (2023). Meningkatkan hasil belajar siswa pada materi wujud benda dan sifatnya melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi*, 6(2), 125–132. <https://stkipsetiabudhi.e-journal.id/jpds/article/view/155>
- Septiana, D. M. A., Pratiwi, D. W., Suryandari, K. C., & Handayani, D. R. (2024). Peningkatan hasil belajar IPAS materi kebutuhan hidup manusia melalui model Teams Games Tournament pada siswa kelas IV SD Negeri Karangasem 4 Surakarta. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conf*, 429–435.
- Shoimin, A. (2017). *Model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media Group.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan pembelajaran IPS di sekolah dasar*. Kencana Prenada Media Group.