

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN TGT BERBASIS MEDIA FTB**

Ichda Nurul Marlita

Universitas Muria Kudus, Indonesia
ichdanurulmarlita28@gmail.com

Siti Masfuah

Universitas Muria Kudus, Indonesia
siti.masfuah@umk.ac.id

Lovika Ardana Riswari

Universitas Muria Kudus, Indonesia
lovika.ardana@umk.ac.id

Abstrak

*Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan mendeskripsikan peningkatan hasil belajar IPAS melalui model pembelajaran TGT berbasis media FTB. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan desain penelitian Kemmis & Mc Taggart. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Birrul Walidain dengan subjek penelitian 30 siswa. Penelitian ini dilakukan melalui 2 siklus dengan setiap siklusnya terdiri 2 pertemuan. Dalam setiap pertemuan melalui 4 tahap yakni: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan melalui tes, wawancara dan observasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian membuktikan bahwa hasil belajar siswa pada muatan IPAS mengalami peningkatan setiap siklusnya, hal ini terbukti dari siklus I hasil belajar pada elemen pemahaman IPAS siswa memperoleh keberhasilan sebesar 66,67% dan siklus II meningkat mencapai 86,67% sedangkan pada elemen keterampilan proses siswa siklus I memperoleh 65,60%, naik pada siklus II mencapai 76,66%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT berbasis media FTB dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Muhammadiyah Birrul Walidain.
Kata kunci: Teams Games Tournament, Fun Thinkers Book, Hasil Belajar*

Abstract

*This research was carried out with the aim of describing the application of the TGT learning model based on FTB media to improve science learning outcomes. This study used a classroom action research (PTK) approach using the Kemmis & Mc Taggart research design. This classroom action research was carried out at Muhammadiyah Birrul Walidain Elementary School with 30 students as research subjects. This research was conducted through 2 cycles with each cycle consisting of 2 meetings. In each meeting through 4 stages namely: planning, implementation of action, observation, and reflection. Data collection techniques used through tests, interviews and observation. Data analysis used is quantitative and qualitative analysis. The results of the study prove that student learning outcomes in the science content experience an increase in each cycle, this is evident from the first cycle of learning outcomes in the science understanding element students gain a success of 66.67% and cycle II increases to 86.67% while in the element of student process skills cycle I gained 65.60%, increased in cycle II to reach 76.66%. Based on the results of this study, it can be concluded that the TGT learning model based on FTB media can improve science learning outcomes for fourth grade students at Muhammadiyah Birrul Walidain Elementary School.
Keywords: Teams Games Tournament, Fun Thinkers Book, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dalam membimbing, mendidik dan membina setiap individu guna mengembangkan potensi yang dimiliki. Dalam mengembangkan pendidikan pemerintah melakukan serangkaian upaya dalam meningkatkan sistem pendidikan Indonesia. Pengembangan kurikulum menjadi salah satu cara yang diupayakan dimana terjadi bentuk penyempurnaan kurikulum yang semula kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka merupakan suatu gagasan penyempurnaan pendidikan Indonesia dalam mencetak generasi yang unggul dan berkualitas.¹ Pada kurikulum merdeka terdapat sedikit perubahan dalam muatan pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial), dimana kedua muatan tersebut diintegrasikan menjadi satu muatan pembelajaran yakni muatan pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Pengintegrasian dilakukan berdasar dari pertimbangan bahwasannya siswa sekolah dasar cenderung memperhatikan sesuatu hal secara utuh juga terpadu karena siswa sekolah dasar masih pada tahap berpikir konkret, sederhana, holistik, komprehensif namun tidak detail.²

Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 14 Januari 2023 terhadap siswa kelas IV SD Muhammadiyah Birrul Walidain, peneliti memperoleh adanya permasalahan kegiatan pembelajaran berupa kurangnya variasi dan ketersesuaian dengan karakteristik siswa dalam menggunakan model pembelajaran. Guru cenderung sering menggunakan model diskusi yang bersifat sederhana dimana hal tersebut mengakibatkan siswa dengan akademis yang tinggi lebih mendominasi dalam mengerjakan tugas yang diberikan sehingga berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam meraih hasil belajar maksimal. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan bersifat monoton serta minim dalam melibatkan partisipasi siswa selama pembelajaran, yang secara tidak langsung dapat membuat jenuh siswa. Hal inilah yang menjadi pengaruh rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti tanggal 14 Januari 2023 kepada guru kelas IV mengungkapkan bahwa terdapat permasalahan terhadap hasil belajar siswa yang masih dibawah kriteria ketuntasan maksimum (KKM). Dari data nilai prasiklus didapatkan ketuntasan belajar klasikal hanya 57%. Hal ini, menunjukkan kurang dari 75% yang menjadi batas kriteria ketuntasan maksimum (KKM) pada muatan pembelajaran IPAS. Oleh karena itu, pembelajaran yang baik sangat diperlukan sebagai penunjang hasil belajar siswa.

Pembelajaran yang baik adalah dengan menerapkan beberapa prinsip, seperti pembelajaran dengan melibatkan siswa, menciptakan kondisi kelas yang kondusif,

¹ Angga, Cucu Suryana, Ima Nurwahidah, Asep Herry Hernawan, dan Prihantini, "Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, Vol 6, (2022): hal. 5880

² Ahmad Teguh Purnawanto, "Perencanaan Pembelajaran Bermakna dan Asesmen Kurikulum Merdeka", *Jurnal Pedagogy*, Vol 20 (2022): hal. 78

membangkitkan kreativitas siswa, memberi pengalaman belajar yang bervariasi, misalnya dengan menerapkan strategi, model, dan media pendukung pembelajaran menarik, menyenangkan, efektif, efisien, dan kontekstual.³ Pembelajaran yang baik dapat mengantarkan siswa dalam mencapai hasil belajar yang baik pula.

Adanya permasalahan tersebut, peneliti berupaya dalam melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi. Penerapan model pembelajaran bervariasi dapat menjadi suatu alternatif pemecahan masalah yang dapat dipilih guna menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.⁴ Selain itu, peneliti juga mengembangkan bentuk model pembelajaran dengan media pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang digunakan yaitu TGT (*Teams Games Tournament*), dengan berbantuan media FTB (*Fun Thinkers Book*) dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa.

Secara sederhana hasil belajar merupakan kompetensi yang berhasil diraih siswa dalam hal akademis melalui tes evaluasi dan tugas, kegiatan tanya jawab yang dapat mendukung dalam perolehan hasil belajar tersebut.⁵ Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan hasil belajar siswa pada ranah kognitif dan psikomotorik dimana dalam kurikulum merdeka tertera dua elemen capaian pembelajaran yang harus dicapai siswa yakni elemen pemahaman IPAS dan elemen keterampilan proses.⁶ Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). TGT merupakan suatu model pembelajaran kooperatif dengan cara berkelompok serta adanya *games* dan *tournament* dalam tahap pembelajarannya. Model TGT dapat menjadi salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan siswa karena mendukung siswa untuk berpartisipasi dan berdiskusi guna melatih kerja sama kelompok. Sebagaimana hal tersebut telah dikemukakan oleh peneliti sebelumnya bahwa TGT adalah model pembelajaran kooperatif dengan melibatkan interaksi antar siswa dalam sebuah tim atau kelompok agar saling melakukan kerja sama menyelesaikan tugas yang diberikan.⁷ Sintak model pembelajaran TGT atau *Teams Games Tournament* secara berurutan terdiri dari tahap persentasi materi atau penyajian kelas,

³ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2017), hal. 11

⁴ Renanda Wahyu Wardna, Lovika Ardana Riswari, dan Lintang Kironoratri, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Think Pair Share (TPS) Berbantuan Mystery Pics", *Wasis: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol. 4 (2023): hal.21

⁵ Agustina Sukses Dakhi, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Eduvation and Development*, Vol. 8, (2020): hal. 468

⁶ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Indonesia, 2022. Keputusan Kepala BSKAP Nomor 008/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka.

⁷ Dewi Setianingsih, Kunti Dian Ayu Alfiani, dan Lilik Binti Mirnawati, "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 8 Surabaya", *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 5 (2021): hal. 26

tahap pembentukan kelompok, tahap *game*, tahap *tournament*, dan tahap penghargaan kelompok.⁸ Melalui tahapan tersebut secara tidak langsung akan menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Selain model pembelajaran TGT juga dikembangkan dengan media pembelajaran. Media menjadi suatu alat perantara seorang guru dalam memudahkan pemahaman siswa dari semua bersifat abstrak menjadi nyata dengan harapan siswa dapat tertarik untuk belajar sambil bermain. FTB atau *Fun Thinkers Book* menjadi salah satu media yang dapat diterapkan.

FTB atau *Fun Thinkers Book* merupakan media pembelajaran berbentuk buku dan dilengkapi dengan adanya bingkai peraga serta dikemas dengan tujuan menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan.⁹ FTB dapat digunakan siswa untuk belajar sambil bermain secara mandiri maupun kelompok dengan menjawab pertanyaan karena telah dilengkapi dengan kunci jawaban berupa pola warna tertentu pada setiap kotak yang berjumlah 9 kotak. FTB sesuai dengan karakteristik siswa di sekolah tersebut yang lebih menyukai pembelajaran secara visual atau berupa gambar berdasar dengan materi. Hal ini karena media FTB memiliki keunggulan dalam penggunaannya, yaitu membangkitkan minat belajar siswa, melatih keterampilan siswa serta siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran.¹⁰ Hal ini terjadi karena dengan menggunakan FTB siswa diajak untuk belajar sambil bermain, menganalisis suatu gambar dan mencermati dengan teliti setiap pertanyaan agar dapat menemukan jawaban yang benar.

Penerapan model TGT dan media FTB terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini berkaitan dengan penelitian peneliti terdahulu yang menyatakan hasil penelitian bahwa adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran TGT.¹¹ Hal tersebut memiliki kesamaan penerapan model pembelajaran TGT yang dimana pembelajaran melibatkan siswa dalam meraih tercapaian tujuan pembelajaran serta hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran TGT dan media FTB sehingga peneliti mengambil judul peningkatan hasil belajar IPAS melalui model pembelajaran TGT berbasis media FTB siswa kelas IV SD Muhammadiyah Birrul Walidain.

⁸ Ai Solihah, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika", *Jurnal SAP*, Vol. 1 (2016): hal. 48

⁹ Anti Santika Anjarani, Ahmad Mulyadiprana, dan Resa Respati, "Fun Thinkers sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar: Kajian Hipotetik", *Pedagogika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 7 (2020): hal.108

¹⁰ I Komang Wahyu Sudhyatmika, I Gusti Ayu Tri Agustiana, dan Gede Nugraha Sudarsana, "Media Fun Thinkers Pada Materi Perubahan Energi Untuk Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Mimbar Ilmu*, Vol. 27 (2022): hal. 202

¹¹ Norhayati Endah Permatasari, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Gambar", *JPSD*, Vol.3, (2017): hal. 96-104

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yakni metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang disengaja dimunculkan dalam sebuah kelas.¹² Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Birrul Walidain dengan subjek penelitian siswa kelas IV SD Muhammadiyah Birrul Walidain yang berjumlah 30 siswa. Model desain penelitian yang digunakan penelitian tindakan kelas ini berpedoman pada pendapat Kemmis & Mc. Taggart dimana setiap siklus terdiri dari dua pertemuan dengan setiap pertemuan melalui empat tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.¹³ Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Observasi digunakan sebagai bentuk pengamatan mengenai hasil belajar siswa pada elemen keterampilan proses siswa. Berikut merupakan rumus persentase ketuntasan keterampilan proses siswa secara klasikal:

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{Skor Yang Diperoleh}}{\sum \text{Skor Maksimum}} \times 100$$

Tabel 1. Kriteria Keterampilan Proses Siswa

Nilai	Pencapaian Tujuan Pembelajaran	Kualifikasi	Tingkat Keberhasilan
$20 < X \leq 24$	$84\% < X \leq 100\%$	Sangat Baik	Berhasil
$15 < X \leq 20$	$63\% < X \leq 84\%$	Baik	Berhasil
$10 < X \leq 15$	$42\% < X \leq 63\%$	Cukup	Tidak Berhasil
$6 \leq X \leq 10$	$25\% \leq X \leq 42\%$	Kurang	Tidak Berhasil

Sumber: Peneliti modifikasi dari Buku Arifin, 2013

Wawancara dilakukan ketika pengumpulan data berupa permasalahan yang dikeluhkan oleh guru dan siswa di SD Muhammadiyah Birrul Walidain. Sedangkan tes diberikan pada siswa di pertemuan kedua siklus I dan siklus II berupa soal evaluasi dengan jumlah 10 soal uraian kepada siswa dengan tujuan mengetahui sejauh mana hasil belajar yang diperoleh siswa pada elemen pemahaman IPAS. Analisis data yang digunakan yaitu analisis data *kuantitatif* dan *kualitatif*. Adapun rumus persentase ketuntasan hasil belajar pemahaman IPAS secara klasikal yang digunakan, yaitu:

¹² Samsu Sumadayo, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), hal. 21

¹³ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2019), hal. 42

$$N = \frac{\sum \text{Siswa Tuntas Belajar}}{\sum \text{Siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

Tabel 2. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Klasikal

No	Nilai	Persentase	Kategori
1	$92 < X \leq 100$	$92\% < X \leq 100\%$	Sangat Baik
2	$83 < X \leq 92$	$83\% < X \leq 92\%$	Baik
3	$75 < X \leq 83$	$75\% < X \leq 83\%$	Cukup
4	< 75	$< 75\%$	Perlu Bimbingan

Sumber: Panduan Penilaian Sekolah Dasar

Dengan demikian penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai bentuk perbaikan hasil belajar siswa terkhusus dalam muatan pembelajaran IPAS agar mengalami peningkatan dan berhasil mencapai ketuntasan hasil belajar klasikal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dilakukan di SD Muhammadiyah Birrul Walidain pada siswa kelas IV dengan jumlah 30 siswa. Penelitian dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media FTB. Penelitian yang digunakan merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan penelitian yang berhubungan dengan kelas dan dilakukan sebagai pemecahan masalah, memperbaiki hasil pembelajaran, serta mencoba pengalaman pembelajaran dengan suatu hal baru. Penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus. Pada setiap siklus melalui empat tahapan, meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Siklus I

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti merencanakan penelitian dengan cara menentukan permasalahan utama yang akan diamati. Penyusunan instrument perangkat pembelajaran dilakukan peneliti sebagai langkah awal sebagai bahan penelitian yang akan dilaksanakan, yang meliputi: (1) Penyusunan modul ajar kurikulum merdeka, (2) Menyusun kisi-kisi soal evaluasi siklus I, (3) Menyusun naskah soal evaluasi berdasarkan dengan kisi-kisi soal dengan jumlah soal terdiri dari 10 soal *essay*, (4) Menyiapkan lembar observasi keterampilan proses siswa sebagai pedoman pengamatan terhadap kegiatan yang dilakukan siswa selama mengikuti pembelajaran, (5) Menyiapkan media pembelajaran FTB dengan menyelaraskan antara pertanyaan dengan materi.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilaksanakan selama dua pertemuan berdasarkan langkah model pembelajaran TGT. Pada tahap pertama kegiatan pembelajaran diawali dengan melakukan do'a bersama, menyampaikan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran, hingga menyampaikan materi muatan pembelajaran IPAS terkait kegiatan ekonomi yang ada di Indonesia. Selanjutnya siswa melakukan diskusi bersama kelompok yang telah dibentuk guru dalam mengerjakan LKPD secara bersama, namun ada beberapa siswa masih belum memahami arti diskusi yang sesungguhnya. Siswa cenderung pasif dalam berpendapat karena kurangnya rasa percaya diri terhadap siswa lain yang lebih mendominasi di bidang akademis dalam satu kelompok. Selain itu, dalam melakukan permainan dengan menggunakan FTB siswa masih ragu-ragu dan malu dalam mencoba permainannya. Hal ini disebabkan kurangnya rasa keingintahuan siswa dalam mempelajari suatu hal. Selanjutnya siswa melakukan *tournament* atau pertandingan dengan mengirinkan perwakilan anggota kelompok masing-masing dengan tetap mematuhi aturan yang ada. Namun, banyak siswa yang merasa pesimis atau takut akan kesalahan sehingga banyak siswa yang meminta bantuan kepada teman satu kelompoknya. Tahap terakhir yakni penghargaan kelompok dengan perolehan skor tertinggi berupa pemberian bintang penghargaan. Pada pertemuan kedua, guru melakukan langkah-langkah pembelajaran sebagaimana dengan pertemuan pertama. Namun, dengan materi dan kegiatan diskusi yang berbeda dengan pertemuan sebelumnya. Pada setiap pertemuan terakhir atau kedua guru memberikan soal evaluasi yang terdiri dari 10 soal *essay* untuk dikerjakan selama 20 menit.

3. Tahap Pengamatan

Pada tahap pengamatan siklus I dilakukan saat pelaksanaan tindakan. Pada tahap pengamatan ini didapatkan data berupa hasil tes evaluasi ranah kognitif pemahaman IPAS dan perolehan hasil ranah psikomotorik keterampilan proses siswa selama kegiatan pembelajaran. Berikut hasil perolehan data hasil belajar siswa ranah kognitif pemahaman IPAS siswa.

Tabel 3. Nilai Hasil Belajar Siklus I Mata Pelajaran IPAS

No	Nilai	F	Persentase	Predikat	Keterangan
1	$92 < X \leq 100$	4	13,34%	A	Sangat Baik
2	$83 < X \leq 92$	7	23,33%	B	Baik
3	$75 \leq X \leq 83$	9	30%	C	Cukup
4	$X < 75$	10	33,33%	D	Perlu Bimbingan
Jumlah		30	100%		

Siswa Tuntas	20
Siswa Tidak Tuntas	10
Persentase Ketuntasan	66,67%

Sumber: Hasil Penelitian, 2023

Berdasarkan tabel 3 diatas diketahui bahwa hasil belajar siswa pada siklus I mata pelajaran IPAS dengan perolehan nilai lebih dari 92 sampai dengan 100 sebanyak 4 siswa atau sekitar 13,34 % dan berhasil mendapat kategori “Sangat Baik”. Selanjutnya pada perolehan nilai lebih dari 83 sampai dengan 92 terdapat 7 siswa atau sekitar 23,33% siswa dengan dalam kategori “Baik”. Perolehan nilai antara 75 sampai dengan 83 sebanyak 9 siswa atau sekitar 30% dengan kategori “Cukup”. Sedangkan perolehan nilai kurang dari 75 terdapat 10 siswa dengan persentase 33,33% yang “Perlu Bimbingan”. Demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat 20 siswa yang tuntas dan 10 siswa lainnya yang tidak tuntas dalam mata pelajaran IPAS. Sementara itu, untuk perolehan data hasil belajar siswa ranah psikomotorik keterampilan proses, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Pengamatan Keterampilan Proses Siswa Siklus I

No	Nilai	F	Persentase	Predikat	Keterangan
1	$20 < X \leq 24$	0	0%	A	Sangat Baik
2	$15 < X \leq 20$	17	60%	B	Baik
3	$10 < X \leq 15$	13	40%	C	Cukup
4	$6 \leq X \leq 10$	-	-	D	Perlu Bimbingan
Jumlah Siswa		30	100%		
Jumlah Nilai		945			
Rata-rata		469,5			
Persentase Keberhasilan		65,60%		B (Baik)	

Sumber: Hasil Penelitian, 2023

Berdasarkan tabel tersebut terlihat belum ada siswa yang memperoleh nilai dengan rentang lebih dari 20 sampai dengan 24. Selanjutnya pada rentang nilai lebih dari 15 sampai dengan 20 siswa menduduki nilai terbanyak yakni 17 siswa dengan persentase sebesar 60%. Sedangkan untuk siswa yang mencapai rentang lebih dari 10 sampai dengan 15 sebanyak 13 siswa dengan persentase sebesar 40%. Dengan demikian dapat disimpulkan persentase keberhasilan yang berhasil dicapai siswa sebesar 65,60%. Dengan perolehan persentase

tersebut maka indikator keberhasilan belum tercapai sehingga peneliti melanjutkan pada siklus berikutnya.

4. Refleksi

Hasil refleksi pada siklus I diperoleh bahwa siswa masih melakukan adaptasi dengan penggunaan model dan media pembelajaran yang belum pernah digunakan. Hal ini terlihat dari adanya beberapa kendala yang dialami, seperti siswa belum memahami diskusi yang sesungguhnya, masih ragu-ragu dan malu dalam mencoba permainan, dan merasa pesimis atau takut akan kesalahan saat pertandingan. Selain itu, hasil belajar siswa belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yakni 75%. Dengan demikian, untuk mendapatkan hasil yang lebih baik maka diperlukan perbaikan dari segala kekurangan yang terjadi pada siklus I sehingga diperlukan penelitian lanjutan dengan harapan dapat memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Siklus II

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti memulai kembali merencanakan berdasar hasil refleksi siklus I. Dimana peneliti merencanakan dalam penyusunan yang meliputi: (1) Penyusunan modul ajar kurikulum merdeka, (2) Menyusun kisi-kisi soal evaluasi siklus II (3) Menyusun naskah soal evaluasi berdasarkan dengan kisi-kisi soal dengan jumlah soal terdiri dari 10 soal *essay*, (4) Menyiapkan lembar observasi keterampilan proses siswa mengikuti pembelajaran, (6) Menyiapkan media pembelajaran FTB dengan menyelaraskan antara pertanyaan dengan materi.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi siklus I dengan langkah pembelajaran yang sama. Pada saat penyajian kelas di siklus II siswa jauh lebih siap dalam mengawali pembelajaran karena didalam memulai pembelajaran guru bersama siswa melakukan ice breaking. Melalui ice breaking siswa lebih siap dan semangat belajar siswa menjadi lebih membara karena adanya interaksi sosial antara teman sekelas dan guru.¹⁴ Selanjutnya dalam melakukan diskusi kelompok, siswa berhasil berdiskusi bersama anggota kelompoknya dengan baik, berkerjasama serta mengalami perubahan dari semula ragu berpendapat menjadi percaya diri. Hal ini disebabkan guru menanamkan rasa percaya diri pada

¹⁴ Mai Sri Lena, Sahrin Nisa, Tiara Utari, dan Hafsah Anas, "Efektivitas Implementasi Ice Breaking untuk Meningkatkan Minat dan Semangat Belajar Siswa Sekolah Dasar", *PUSTAKA: Jurnal Bahasa dan Pendidikan*, Vol. 3 (2023): hal. 244

diri siswa. Rasa percaya diri inilah yang menjadikan sikap positif dimana seseorang mampu membangkitkan nilai positif dalam dirinya sendiri maupun lingkungan.¹⁵

Selain itu, saat permainan siswa menjadi antusias melakukan permainan karena rasa keingintahuannya yang telah dimiliki. Rasa keingintahuan yang dimiliki siswa disebabkan adanya penggunaan model dan media pembelajaran yang bervariasi lagi menarik. Hasil penelitian ini didukung dengan penelitian Sindy Vega Artinta yang mengemukakan bahwa kegiatan pembelajaran dengan melibatkan media yang menarik akan memunculkan perhatian siswa dalam memahami materi yang sedang disampaikan sehingga siswa semangat dan memiliki rasa keingintahuan dalam belajar.¹⁶ Tahap berikutnya siswa melakukan *tournament*, siswa menjadi optimis tanpa ada rasa takut dalam melakukan pertandingan. Hal ini disebabkan karena adanya motivasi belajar dalam diri siswa untuk berusaha. Motivasi menjadi peran terpenting dalam kegiatan belajar yang dimiliki siswa. Suharni menjelaskan bahwa motivasi belajar menjadi sebuah kekuatan seseorang dalam melaksanakan suatu kegiatan. Kekuatan yang dimiliki setiap individu inilah yang akan menentukan kualitas perilaku seseorang dalam hal belajar atau lainnya.¹⁷ Tahap terakhir yakni penghargaan kelompok. Siswa merasa senang karena berhasil meraih juara dan kegiatan diskusi kelompok yang selama ini dilakukan dapat membuahkan hasil.

Pada pertemuan kedua, guru melakukan langkah-langkah pembelajaran sebagaimana dengan pertemuan pertama. Namun, materi dan tugas diskusi yang berbeda dengan pertemuan sebelumnya. Selain itu, pada setiap pertemuan terakhir atau kedua siklus II guru memberikan soal evaluasi yang terdiri dari 10 soal *essay* untuk dikerjakan selama 20 menit.

3. Tahap Pengamatan

Pada tahap pengamatan siklus II dilakukan saat pelaksanaan tindakan. Pada tahap pengamatan ini didapatkan data berupa hasil tes evaluasi ranah kognitif pemahaman IPAS dan perolehan hasil belajar psikomotorik keterampilan proses siswa kelas IV selama kegiatan pembelajaran. Berikut hasil perolehan data hasil belajar kognitif pemahaman IPAS siswa:

¹⁵ Asiyah, Ahmad Walid, dan Raden Gamal Tamrin Kusumah, "Pengaruh Rasa Percaya Diri Terhadap Motivasi Berprestasi Siswa pada Mata Pelajaran IPA", *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 9 (2019): hal. 219

¹⁶ Sindy Vega Artinta, dan Hanin Niswatul Fauziyah, "Faktor yang Mempengaruhi Rasa Ingin Tahu dan Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa Pada Mata Pelajaran IPA SMP", *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, Vol. 1 (2021): hal. 210-218

¹⁷ Suharni, "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa", *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol. 6 (2021): hal. 172-184

Tabel 5. Interval Nilai Hasil Belajar Siklus II Mata Pelajaran IPAS

No	Nilai	F	Persentase	Predikat	Keterangan
1	$92 < X \leq 100$	5	16,67%	A	Sangat Baik
2	$83 < X \leq 92$	7	23,33%	B	Baik
3	$75 \leq X \leq 83$	14	46,67%	C	Cukup
4	$X < 75$	4	13,33%	D	Perlu Bimbingan
Jumlah		30	100%		
Siswa Tuntas		26			
Siswa Tidak Tuntas		4			
Persentase Ketuntasan		86,67%			

Sumber: Hasil Penelitian, 2023

Berdasarkan tabel 3 diatas diketahui bahwa hasil belajar siswa pada siklus II mata pelajaran IPAS dengan perolehan nilai lebih dari 92 sampai dengan 100 meningkat menjadi 4 siswa atau sekitar 16,67 % dan berhasil mendapat kategori “Sangat Baik”. Selanjutnya pada perolehan nilai lebih dari 83 sampai dengan 92 juga mengalami peningkatan sebanyak 7 siswa atau sekitar 23,33% siswa serta tergolong dalam kategori “Baik”. Kemudian untuk perolehan nilai antara 75 sampai dengan 83 sebanyak 14 siswa atau sekitar 46,67% mendapat kategori “Cukup”. Sedangkan dengan perolehan nilai kurang dari 75 hanya terdapat 4 siswa dengan persentase 13,33% masih “Perlu Bimbingan”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat 26 siswa yang tuntas dan hanya 4 siswa lainnya yang tidak tuntas dalam mata pelajaran IPAS. Sementara itu, untuk perolehan data hasil belajar psikomotorik keterampilan proses siswa, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Pengamatan Keterampilan Proses Siswa Siklus II

No	Nilai	F	Persentase	Predikat	Keterangan
1	$20 < X \leq 24$	3	10%	A	Sangat Baik
2	$15 < X \leq 20$	23	76,66%	B	Baik
3	$10 < X \leq 15$	4	13,33%	C	Cukup
4	$6 \leq X \leq 10$	-	-	D	Perlu Bimbingan
Jumlah Siswa		30	100%		
Jumlah Nilai		1104			
Rata-rata		552,5			
Persentase Keberhasilan		76,66%		B (Baik)	

Sumber: Hasil Penelitian, 2023

Berdasarkan tabel tersebut terlihat siswa yang berhasil memperoleh nilai dengan rentang lebih dari 20 sampai dengan 24 sebanyak 3 siswa dimana telah mengalami peningkatan dari pada siklus sebelumnya. Selanjutnya pada rentang nilai lebih dari 15 sampai dengan 20 mencapai 23 siswa dengan persentase sebesar 76,66%. Sedangkan untuk siswa yang mencapai rentang lebih dari 10 sampai dengan 15 hanya 4 siswa dengan persentase sebesar 13,33%. Dengan demikian dapat disimpulkan persentase keberhasilan yang berhasil dicapai siswa sebesar 76,66%. Dengan perolehan persentase tersebut maka indikator keberhasilan keterampilan proses siswa telah tercapai.

4. Refleksi

Berdasarkan hasil refleksi siklus I dimana sebagai bentuk perbaikan dari kegiatan pembelajaran yang mencakup hasil belajar pada elemen pemahaman IPAS dan keterampilan proses siswa. Hasil refleksi didapatkan bahwa indikator keberhasilan hasil belajar IPAS siswa sudah tercapai dan dapat dihentikan pada siklus II.

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam hal perbaikan guna meningkatkan hasil belajar IPAS melalui penerapan model TGT berbantuan media FTB pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah Birrul Walidain. Penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus dan mengalami peningkatan yang signifikan. Pada hasil tindakan siklus I hasil belajar siswa belum mencapai hasil yang diterapkan, sedangkan pada siklus II pelaksanaan pembelajaran terlaksana dengan baik, hasil belajar siswa dalam ranah kognitif pada elemen pemahaman IPAS dan ranah psikomotorik pada elemen keterampilan proses siswa berhasil mencapai keberhasilan. Model TGT menjadi suatu model pembelajaran kooperatif yang mampu memotivasi, melatih kerjasama antar siswa. Hal ini terjadi karena teknik model pembelajaran TGT memberi kesempatan bagi setiap individu dalam belajar, dan bekerja sama dengan orang lain dengan terlibat langsung serta membangun tanggung jawab pribadi maupun kelompok.¹⁸ Selain itu, adanya media FTB juga menjadi suatu pendukung dalam menuntun siswa untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran serta siswa tertarik akan belajar sehingga akan memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan guru.

Hasil belajar kognitif pemahaman IPAS pada tahap prasiklus, siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Ketuntasan belajar siswa kelas IV tahap prasiklus hanya mencapai 57% atau sebanyak 17 siswa yang berhasil tuntas dan 13 siswa yang belum tuntas. Kemudian mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 66,67% dengan 20 siswa yang berhasil tuntas dan 10 siswa belum tuntas, selanjutnya mengalami peningkatan kembali pada siklus II hingga

¹⁸ Nita Mustika Sari, Siti Masfuah, dan Sekar Dwi Ardianti, "Model TGT Berbantuan Media Permainan Pletokan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, Vol. 6 (2020): hal. 220

mencapai 86,67% dengan sebanyak 26 siswa yang berhasil tuntas dan hanya 4 siswa yang belum tuntas. Disamping itu hasil belajar psikomotorik keterampilan proses siswa baik siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Pelaksanaan tindakan pada siklus I terlihat bahwa ketuntasan hasil belajar keterampilan proses siswa mencapai 65,60% dan pada siklus II mengalami kenaikan hingga mencapai 76,66% dengan kategori baik. Dari perolehan data hasil belajar IPAS siswa mengalami peningkatan secara signifikan maka dapat dikatakan pembelajaran berhasil dengan menggunakan model TGT berbasis media FTB.

Peningkatan hasil belajar dapat terjadi karena adanya penggunaan model TGT berbasis media FTB dalam proses pembelajaran yang lebih memudahkan memahami pembelajaran. Model TGT menjadi model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dalam pembelajaran serta sesuai dengan karakteristik siswa di SD Muhammadiyah Birrul Walidain dimana cenderung lebih tertarik akan adanya sebuah permainan dan pertandingan akademik dalam proses pembelajaran. Selain itu siswa dapat belajar sambil bermain yang dapat membangkitkan semangat akan belajar khususnya dalam mempelajari IPAS. Hal ini sejalan dengan pendapat Taniredja, bahwa ada beberapa keunggulan dari model TGT, antara lain: membangkitkan kepercayaan diri siswa, memberi keleluasaan siswa dalam berinteraksi serta berpendapat, membangkitkan semangat siswa, melatih kepekaan, dan kerjasama serta menambah pemahaman siswa.¹⁹ Hasil penelitian yang telah dilakukan sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Armidi, bahwa model TGT dapat mengajarkan rasa kebersamaan, saling menghargai sesama anggota kelompok serta terbukti terdapat keberhasilan dan terjadi kenaikan hasil belajar yang dialami oleh siswa sekolah dasar dengan menerapkan model pembelajaran TGT.²⁰

Peningkatan hasil belajar siswa tidak hanya karena penerapan model TGT saja, namun adanya dukungan media FTB yang digunakan guru dalam pembelajaran. Menurut Putri, media FTB (*Fun Thinkers Book*) membantu memudahkan siswa dalam memahami materi sehingga nantinya meningkatkan pemahaman siswa yang menunjang hasil belajar siswa lebih baik lagi.²¹ Selain itu, FTB menjadi suatu media kontekstual yang mudah untuk digunakan serta menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga hasil belajar siswa dapat tercapai. Dengan hal ini peningkatan hasil belajar IPAS melalui model TGT berbasis media FTB dapat mengalami peningkatan dan indikator keberhasilan hasil belajar telah tercapai.

¹⁹ Tukiran Taniredja, Efi Miftah Faridli, dan Sri Harmianto, *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hal. 72

²⁰ Ni Luh Sri Armidi, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD", *Journal of Education Action Research*, Vol. 6 (2022): hal.214-220

²¹ Ni Putu Ikka Putri1, I Gusti Ayu Tri Agustiana, dan Alexander Hamonangan Simamora, "Model Pembelajaran Aktif Berbantuan Fun Thinkers Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, Vol. 10 (2022): hal. 543

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar IPAS melalui model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbasis media FTB. Penerapan model TGT berbasis media FTB telah dilakukan oleh peneliti berdasarkan langkah pembelajaran yang digunakan dalam melatih siswa dalam berkerjasama saat diskusi sesama anggota kelompok dan menjadi suatu media pembelajaran inovatif, kontekstual, aman, kreatif dan mudah digunakan siswa secara mandiri sehingga menunjang hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan oleh peneliti melalui pelaksanaan tindakan dari siklus I sampai siklus II bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dimana siklus I hasil belajar kognitif pemahaman IPAS siswa memperoleh ketuntasan belajar sebesar 66,67% dan meningkat pada siklus II mencapai 86,67% dengan kategori baik. Sedangkan untuk hasil belajar psikomotorik keterampilan proses siswa siklus I memperoleh ketuntasan 65,60% dan meningkat pada siklus II menjadi 76,66% dengan kategori yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Angga, Cucu Suryana, Ima Nurwahidah, Asep Herry Hernawan, dan Prihantini. Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6 (4), (2022).
- Anjarani, Anti Santika, Ahmad Mulyadiprana, dan Resa Respati. Fun Thinkers sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar : Kajian Hipotetik. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7 (4) (2020).
- Arikunto, Suharsimi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2019.
- Armidi, Ni Luh Sri. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6 (2) (2022).
- Artinta, Sindy Vega, dan Hanin Niswatul Fauziyah. Faktor yang Mempengaruhi Rasa Ingin Tahu dan Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa Pada Mata Pelajaran IPA SMP. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 1 (2) (2021).
- Asiyah, Ahmad Walid, dan Raden Gamal Tamrin Kusumah. Pengaruh Rasa Percaya Diri Terhadap Motivasi Berprestasi Siswa pada Mata Pelajaran IPA. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9 (3) (2019).
- Dakhi, Agustina Sukses. Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development*, 8 (2) (2020).
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Indonesia, Keputusan Kepala BSKAP Nomor 008/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka. 2022.
- Permatasari, Norhayati Endah. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Gambar. *JPSD*, 3 (2) (2017).
- Purnawanto, Ahmad Teguh. Perencanaan Pembelajaran Bermakna dan Asesmen Kurikulum Merdeka. *Jurnal IlmiahPedagogy*, 20 (1) (2022).

Ichda Nurul Marlita, Siti Masfuah, Lovika Ardana Riswari: Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran TGT Berbasis Media FTB

- Putri, Ni Putu Ikka, I Gusti Ayu Tri Agustiana, dan Alexander Hamonangan Simamora. Model Pembelajaran Aktif Berbantuan Fun Thinkers Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 10 (3) (2022).
- Rusman. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama. 2017.
- Sari, Nita Mustika, Siti Masfuah, dan Sekar Dwi Ardianti. Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Permainan Pletokan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6 (2) (2020).
- Setianingsih, Dewi, Kunti Dian Ayu Afiani, dan Lilik Binti Mirnawati. Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas III Sd Muhammadiyah 8 Surabaya. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5 (1) (2021).
- Solihah, Ai. Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1 (1) (2016).
- Somadayo, Samsu. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Graha Ilmu. 2013.
- Lena, Mai Sri, Sahrin Nisa, Tiara Utari, dan Hafsa Anas. Efektivitas Implementasi Ice Breaking untuk Meningkatkan Minat dan Semangat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 3 (3) (2023).
- Sudhyatmika, I Komang Wahya, I Gusti Ayu Tri Agustiana, dan Gede Nugraha Sudarsana. Media Fun Thinkers Pada Materi Perubahan Energi Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 27 (2) (2022).
- Suharni. Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6 (1) (2021).
- Taniredja, Tukiran, Efi Miftah Faridli, dan Sri Harmianto. *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta. 2017.
- Wardana, Renanda Wahyu, Lovika Ardana Riswari, dan Lintang Kironoratri. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Think Pair Share (TPS) Berbantuan Mystery Pics. *Wasis: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4 (1) (2023).