

HASIL BELAJAR MURID KELAS IV SDN 07 BELAKANG BALOK KOTA BUKITTINGGI PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI SEJARAH DENGAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT

Niken Sekar Kinasih¹, Masniladevi², Afriza Media³, Ummitatul Fitri⁴

^{1, 2, 3, 4}Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Padang, Sumatera Barat, Indonesia

Email: sekarn080@gmail.com

Article History

Received: 06-06-2026

Revision: 24-06-2026

Accepted: 27-06-2026

Published: 30-06-2026

Abstract. This study aims to describe the improvement of student learning outcomes through the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) model in the history material of science learning in grade IV of SDN 07 Belakang Balok, Bukittinggi City. The study used a qualitative and quantitative approach in the form of classroom action research carried out in two cycles, each including the planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects consisted of 21 grade IV students, the class teacher as observer, and the researcher as learning practitioner. The results showed an increase in each indicator. The average assessment of the lesson plan increased from 87.45% (good category) in cycle I to 95.83% (very good) in cycle II. The implementation of learning in the teacher aspect increased from 89.25% (good) to 96.42% (very good), while the student aspect increased from 78.55% (sufficient) to 92.85% (very good). Student learning outcomes also increased from an average of 78.72 (sufficient) in cycle I to 89.55 (good) in cycle II. The limitations of this study lie in the relatively small number of subjects, the limited coverage of material on a single history topic, and the implementation of only two cycles, which do not yet reflect long-term impacts. Based on these findings, it is recommended that the TGT model be applied to a wider range of materials and levels and combined with a variety of learning media to increase student engagement sustainably.

Keywords: Learning Outcomes, Science, Teams Games Tournament Model, Snakes and Ladders Media

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar murid melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran IPAS materi sejarah di kelas IV SDN 07 Belakang Balok Kota Bukittinggi. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dalam bentuk penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri atas 21 murid kelas IV, guru kelas sebagai pengamat, dan peneliti sebagai praktisi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada setiap indikator. Rata-rata penilaian RPP meningkat dari 87,45% (kategori baik) pada siklus I menjadi 95,83% (sangat baik) pada siklus II. Pelaksanaan pembelajaran aspek guru meningkat dari 89,25% (baik) menjadi 96,42% (sangat baik), sedangkan aspek murid meningkat dari 78,55% (cukup) menjadi 92,85% (sangat baik). Hasil belajar murid juga mengalami peningkatan dari rata-rata 78,72 (cukup) pada siklus I menjadi 89,55 (baik) pada siklus II. Keterbatasan penelitian ini terletak pada jumlah subjek yang relatif kecil, cakupan materi yang terbatas pada satu topik sejarah, serta pelaksanaan yang hanya berlangsung dalam dua siklus sehingga belum menggambarkan dampak jangka panjang. Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar model TGT diterapkan pada materi dan jenjang yang lebih beragam serta dikombinasikan dengan media pembelajaran yang variatif untuk meningkatkan keterlibatan murid secara berkelanjutan.

Kata Kunci: Hasil belajar, IPAS, Model *Teams Games Tournament*, Media Ular Tangga

How to Cite: Kinasih, N. S., Masniladevi., Media, A., & Fitri, U. (2026). Hasil Belajar Murid Kelas IV SDN 07 Belakang Balok Kota Bukittinggi pada Pembelajaran IPAS Materi Sejarah dengan Model *Teams Games Tournament*. *PEDAGOGIC: Indonesian Journal of Science Education and Technology*, 6 (3), 1716-1729. <http://doi.org/10.54373/ijset.v6i34.6493>

PENDAHULUAN

Perubahan kurikulum selalu berdampak pada perubahan kebijakan pendidikan yang harus dipahami dan diimplementasikan secara tepat oleh guru. Implementasi Kurikulum Merdeka menuntut guru untuk menyesuaikan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran agar sejalan dengan prinsip pembelajaran yang berpusat pada murid (Maryono et al., 2023). Kurikulum tidak hanya dipahami sebagai dokumen formal, tetapi sebagai rencana sistematis yang dirancang untuk mengarahkan proses belajar mengajar di bawah tanggung jawab satuan pendidikan dan tenaga pendidik. Oleh karena itu, keberhasilan Kurikulum Merdeka sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam menerjemahkan kebijakan tersebut ke dalam praktik pembelajaran di kelas.

Kurikulum Merdeka merupakan pengembangan dari kurikulum darurat yang dirancang sebagai respons terhadap dampak pandemi Covid-19. Kurikulum ini mengedepankan prinsip Merdeka Belajar, yaitu memberikan ruang bagi murid untuk belajar sesuai minat, kebutuhan, dan tahap perkembangannya (Cholilah et al., 2023). Sejalan dengan pandangan tersebut, Anita et al. (2023) menegaskan bahwa Kurikulum Merdeka menempatkan keberagaman proses belajar sebagai kekuatan utama, sehingga murid memiliki waktu yang memadai untuk memahami konsep secara mendalam dan memperkuat kompetensi esensial. Prinsip ini menuntut pembelajaran yang tidak sekadar menekankan penguasaan materi, tetapi juga pemaknaan dan penerapan pengetahuan dalam konteks kehidupan nyata.

Untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, diperlukan pendekatan pedagogis yang mampu mendorong pembelajaran bermakna, salah satunya melalui pendekatan *deep learning*. Pendekatan ini tidak dimaknai sebagai kurikulum baru, melainkan sebagai cara pandang dalam merancang pembelajaran agar murid mampu membangun pemahaman konseptual yang mendalam, berpikir kritis, dan mengaplikasikan pengetahuan secara kontekstual. Dalam konteks mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), pendekatan ini relevan karena IPAS dirancang untuk membantu murid memahami fenomena alam sekaligus dinamika sosial secara terpadu (Lestari et al., 2023). Integrasi tersebut diharapkan dapat membentuk murid yang tidak hanya menguasai konsep, tetapi juga memiliki kepekaan terhadap persoalan lingkungan dan sosial.

IPAS merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan konsep IPA dan IPS untuk mengkaji alam semesta, makhluk hidup, serta interaksi manusia dalam lingkungan sosial dan budaya. Pada jenjang SD/MI, IPAS mencakup materi alam semesta, makhluk hidup, interaksi sosial, lingkungan, dan budaya yang disusun secara sistematis dan terpadu (Novina et al., 2023). Pembelajaran IPAS yang ideal seharusnya mampu mengembangkan kemampuan

berpikir kritis, kreatif, logis, serta keterampilan memecahkan masalah. Guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan ruang bagi murid untuk aktif mengeksplorasi gagasan dan bekerja sama dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang inovatif dan partisipatif terbukti dapat meningkatkan keterlibatan murid dan berdampak positif terhadap hasil belajar (Yandi et al., 2023). Namun, pada praktiknya, pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih sering didominasi oleh pendekatan yang berpusat pada guru. Kondisi ini berdampak pada rendahnya partisipasi murid, lemahnya kemampuan berpikir kritis, serta kurang berkembangnya keterampilan kerja sama dan kreativitas. Murid cenderung pasif, kurang termotivasi untuk bertanya atau mengemukakan pendapat, dan mudah merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Situasi tersebut menunjukkan perlunya pembaruan model pembelajaran yang mampu mengaktifkan murid dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Salah satu alternatif yang relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan model pembelajaran kooperatif. Model *cooperative learning* menekankan kerja sama dalam kelompok heterogen, sehingga murid dapat saling membantu dan belajar satu sama lain dalam mencapai tujuan pembelajaran (Masniladevi et al., 2025). Di antara berbagai tipe *cooperative learning*, model *Teams Games Tournament* (TGT) dinilai efektif karena mengombinasikan kerja kelompok, permainan edukatif, dan kompetisi yang terstruktur. Model ini mampu menumbuhkan motivasi belajar, meningkatkan keterlibatan murid, serta melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi (Astuti et al., 2022). Selain itu, TGT memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga murid lebih mudah memahami materi pembelajaran (Hermuttaqien et al., 2022).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan model TGT berpengaruh positif terhadap hasil belajar murid. Astuti et al. (2022) menemukan bahwa TGT mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi murid pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. Penelitian lain oleh Hermuttaqien et al. (2022) menunjukkan bahwa TGT lebih efektif dibandingkan metode ceramah dalam meningkatkan keaktifan dan pemahaman konsep murid. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada peningkatan hasil belajar secara umum dan belum secara eksplisit mengaitkan penerapan TGT dengan pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran IPAS pada konteks Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan celah penelitian tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan model *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran IPAS dengan mengintegrasikan pendekatan *deep learning* pada konteks Kurikulum Merdeka. Selain itu, penelitian ini dilakukan pada materi dan satuan pendidikan yang berbeda dari penelitian terdahulu, serta menekankan peningkatan kualitas proses pembelajaran melalui perencanaan pembelajaran

yang dirancang secara mendalam. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar murid melalui penerapan model *Teams Games Tournament* berbasis pendekatan *deep learning* pada pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK dipahami sebagai suatu kajian yang dilakukan oleh guru atau peneliti untuk memperbaiki kualitas pembelajaran melalui tindakan-tindakan tertentu yang dirancang secara sistematis, terencana, dan reflektif (Fitri & Erita, 2023). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar murid melalui penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik kelas dan materi pembelajaran.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memperoleh gambaran mendalam mengenai proses pembelajaran, khususnya terkait aktivitas murid, interaksi dalam kelompok, serta respons murid terhadap penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Penelitian kualitatif berlandaskan pada fakta-fakta yang ditemukan di lapangan selama proses penelitian berlangsung (Abdussamad, 2021). Sementara itu, pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar murid melalui data numerik yang diperoleh dari tes hasil belajar. Pendekatan ini melibatkan pengolahan data berupa angka sejak tahap pengumpulan, analisis, hingga penyajian data (Ahyar et al., 2020).

Model pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama kelompok melalui aktivitas permainan dan turnamen akademik. Adapun langkah-langkah model *Teams Games Tournament* meliputi: (1) presentasi kelas (*class presentation*), (2) belajar dalam kelompok (*teams*), (3) permainan (*games*), (4) turnamen (*tournament*), dan (5) penghargaan kelompok (*team recognition*) (Nurhikmawati et al., 2024). Penerapan model ini diharapkan mampu meningkatkan keaktifan murid, kerja sama kelompok, serta pemahaman materi pembelajaran IPAS.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di kelas IV SDN 07 Belakang Balok Kota Bukittinggi. Subjek penelitian adalah seluruh murid kelas IV yang berjumlah 21 orang, terdiri atas 12 murid laki-laki dan 9 murid perempuan, dengan guru kelas IV berperan sebagai observer. Fokus utama penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar murid melalui penerapan model *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran IPAS.

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing siklus meliputi empat tahap, yaitu perencanaan (*plan*), pelaksanaan (*act*), pengamatan (*observe*), dan refleksi (*reflect*).

Tahap perencanaan dilakukan dengan menyusun perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mendalam (RPPM) yang disesuaikan dengan langkah-langkah model Teams Games Tournament. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan RPPM tersebut dalam proses pembelajaran di kelas. Tahap pengamatan dilakukan selama pembelajaran berlangsung untuk mengamati aktivitas guru dan murid menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Selanjutnya, tahap refleksi dilakukan bersama guru untuk mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran, mengidentifikasi kendala yang muncul, serta merumuskan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data penelitian ini diperoleh melalui teknik observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif terkait aktivitas guru dan murid selama proses pembelajaran. Tes digunakan untuk memperoleh data kuantitatif berupa hasil belajar murid pada setiap siklus, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperkuat data penelitian melalui catatan, foto, dan arsip pembelajaran. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi RPPM, lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas murid, serta soal tes hasil belajar. Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk menggambarkan proses pembelajaran serta perubahan perilaku murid selama penerapan model Teams Games Tournament. Data kuantitatif dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata hasil belajar murid dan persentase ketuntasan belajar pada setiap siklus. Hasil analisis data dari siklus I dan siklus II kemudian dibandingkan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar murid dan efektivitas penerapan model Teams Games Tournament dalam pembelajaran IPAS.

HASIL DAN DISKUSI

Siklus I Pertemuan I

Perencanaan

Penyusunan RPM IPAS menggunakan model *Teams Games Tournament* dilakukan berdasarkan Kurikulum Merdeka dan dituangkan dalam bentuk RPM. Sebelum RPM disusun, peneliti terlebih dahulu memilih dan menetapkan bab dan materi yang akan dikembangkan menggunakan model *Teams Games Tournament* di kelas IV semester II tahun ajaran 2025/2026. Pada siklus I pertemuan I, terkait bab pada mata pelajaran IPAS yang digunakan adalah bab V “Sejarah Masyarakat di Lingkungan Sekitar” dengan materi “Sejarah Kota

Bukittinggi dari Nagari Adat ke Kota Perdagangan”. RPM disusun untuk satu kali pembelajaran yaitu 3 x 35 menit yang dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 22 April 2026. Dari Tujuan Pembelajaran yang dikembangkan, yaitu murid dapat menganalisis sejarah masyarakat dilingkungan sekitar tempat tinggal Kota Bukittinggi. Dengan kompetensi awal murid mampu mengidentifikasi sejarah masyarakat di Kota Bukittinggi.

Pelaksanaan

Pengamatan RPM

Penilaian pada RPM dilaksanakan melalui lembar penilaian RPM dengan aspek penilaian terdiri dari: aspek Informasi Umum dan Identifikasi, aspek Desain Pembelajaran, aspek Pengalaman Belajar, aspek Bahan ajar dan media pembelajaran, aspek penilaian, dan aspek tampilan RPPM. Berdasarkan hasil pengamatan observer terhadap RPM peneliti pada siklus I pertemuan I diperoleh skor 20 dengan skor maksimal 24, maka nilai siklus I pertemuan I adalah 83,3% dengan predikat baik (B).

Pengamatan Aspek Guru

Pengamatan pelaksanaan pembelajaran IPAS dengan model *Teams Games Tournament* pada aspek guru siklus I pertemuan I adalah (1) Kegiatan Pendahuluan, (2) Kegiatan Inti dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*, (3) Kegiatan Penutup. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan observer terhadap aktivitas guru dalam proses pembelajaran siklus I pertemuan I diperoleh jumlah skor 24 dari skor maksimal 28, maka persentase nilai aktivitas guru adalah 85,7%. Hal ini menunjukkan bahwa kriteria keberhasilan guru dalam melaksanakan pembelajaran IPAS termasuk dalam predikat baik (B).

Pengamatan Aspek Murid

Pengamatan pelaksanaan pembelajaran IPAS dengan model *Teams Games Tournament* pada aspek murid siklus I pertemuan I adalah (1) Kegiatan Pendahuluan, (2) Kegiatan Inti dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*, (3) Kegiatan Penutup. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan observer terhadap aktivitas murid dalam proses pembelajaran siklus I pertemuan I diperoleh jumlah skor 20 dari skor maksimal 28 Dengan demikian, persentase nilai aktivitas murid adalah 85,7%. Hal ini menunjukkan bahwa kriteria keberhasilan murid dalam melaksanakan pembelajaran IPAS termasuk dalam predikat baik (B).

Hasil Belajar

Pada siklus I pertemuan I hasil belajar siswa menunjukkan masih rendah. Pada penilaian aspek sikap nilai rata-rata yang diperoleh Adalah 72,19 dengan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 100. Diperoleh murid yang tuntas sebanyak 12 murid dan yang tidak tuntas sebanyak 9 murid. Kemudian, pada penilaian aspek pengetahuan masih banyak siswa yang memperoleh hasil belajar di bawah Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Ratarata penilaian aspek pengetahuan adalah 87,61 dengan nilai terendah 55 dan nilai tertinggi 100. Diperoleh murid yang tuntas sebanyak 17 orang dan yang tidak tuntas 4 orang. Sedangkan pada penilaian aspek keterampilan diperoleh rata-rata 64,8 dengan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 87,5. Diperoleh 8 murid yang tuntas dan 13 murid yang tidak tuntas.

Tabel 1. Hasil penelitian siklus I pertemuan I

No	Aspek yang dinilai	Hasil Penelitian
1	RPPM	83,3
2	Aspek Guru	85,7
3	Aspek Murid	85,7
4	Hasil Pembelajaran	76,2

Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan tentang perencanaan, pelaksanaan, dan hasil belajar murid pada siklus I pertemuan I ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan kegiatan pembelajaran IPAS dengan model *Teams Games Tournament* mencapai hasil maksimal sebagaimana yang diharapkan dengan adanya aspek yang masih belum terpenuhi. Oleh karena itu, aspek yang belum terpenuhi dilakukan perbaikan dalam perencanaan dan pelaksanaan dalam pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Segala kekurangan yang ditemui pada siklus I pertemuan I akan diperbaiki pada siklus I pertemuan II berikutnya.

Siklus I Pertemuan II

Perencanaan

Pada siklus I pertemuan II, terkait bab pada mata pelajaran IPAS yang digunakan adalah bab V “Sejarah Masyarakat di Lingkungan Sekitar” materi “Pahlawan yang berasal dari Kota Bukittinggi”. RPM disusun untuk satu kali pembelajaran yaitu 3 x 35 menit yang dilaksanakan pada hari Senin tanggal 27 April 2026. Dari Tujuan Pembelajaran yang dikembangkan, yaitu murid dapat mengenal dan mengetahui tentang pahlawan yang berasal dari Kota Bukittinggi. Dengan kompetensi awal murid mampu mengidentifikasi pahlawan yang berasal dari Kota Bukittinggi.

Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan tiga langkah, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*.

Pengamatan RPM

Penilaian pada RPM dilaksanakan melalui lembar penilaian RPM dengan aspek penilaian terdiri dari: aspek Informasi Umum dan Identifikasi, aspek Desain Pembelajaran, aspek Pengalaman Belajar, aspek Bahan ajar dan media pembelajaran, aspek penilaian, dan aspek tampilan RPPM. Berdasarkan hasil pengamatan observer terhadap RPM peneliti pada siklus I pertemuan II diperoleh skor 22 dengan skor maksimal 24, maka nilai siklus I pertemuan II adalah 91,6% dengan predikat baik (SB).

Pengamatan Aspek Guru

Pengamatan pelaksanaan pembelajaran IPAS dengan model *Teams Games Tournament* pada aspek guru siklus I pertemuan I adalah (1) Kegiatan Pendahuluan, (2) Kegiatan Inti dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*, (3) Kegiatan Penutup. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan observer terhadap aktivitas guru dalam proses pembelajaran siklus I pertemuan II diperoleh jumlah skor 26 dari skor maksimal 28 Dengan demikian, persentase nilai aktivitas guru adalah 92,8%. Hal ini menunjukkan bahwa kriteria keberhasilan guru dalam melaksanakan pembelajaran IPAS termasuk dalam predikat sangat baik (SB).

Pengamatan Aspek Murid

Pengamatan pelaksanaan pembelajaran IPAS dengan model *Teams Games Tournament* pada aspek murid siklus I pertemuan II adalah (1) Kegiatan Pendahuluan, (2) Kegiatan Inti dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*, (3) Kegiatan Penutup. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan observer terhadap aktivitas murid dalam proses pembelajaran siklus I pertemuan II diperoleh jumlah 24 dari skor maksimal 28 Dengan demikian, persentase nilai aktivitas murid adalah 85,7%. Hal ini menunjukkan bahwa kriteria keberhasilan murid dalam melaksanakan pembelajaran IPAS termasuk dalam predikat baik (B).

Hasil Belajar

Pada siklus I pertemuan II hasil belajar siswa menunjukkan masih rendah. Pada penilaian aspek sikap nilai rata-rata yang diperoleh Adalah 78,5 dengan nilai terendah 58,3 dan nilai tertinggi 100. Diperoleh murid yang tuntas sebanyak 17 murid dan yang tidak tuntas sebanyak 4 murid. Kemudian, pada penilaian aspek pengetahuan masih banyak siswa yang memperoleh hasil belajar di bawah Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Ratarata penilaian aspek pengetahuan Adalah rata-rata 88 dengan nilai terendah 72 dan nilai tertinggi 97,5. Diperoleh murid yang tuntas sebanyak 20 murid, dan yang tidak tuntas sebanyak 3 murid. Sedangkan pada penilaian aspek keterampilan diperoleh rata-rata 74,4 dengan nilai terendah 50 dan 100 nilai tertinggi. Diperoleh murid yang tuntas sebanyak 14 murid dan tidak tuntas sebanyak 7 murid.

Tabel 2. Hasil penelitian siklus I pertemuan II

No	Aspek yang dinilai	Hasil Penelitian
1	RPPM	91,6
2	Aspek Guru	92,8
3	Aspek Murid	85,7
4	Hasil Pembelajaran	81,2

Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan tentang perencanaan, pelaksanaan, dan hasil belajar murid pada siklus I pertemuan II ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan kegiatan pembelajaran IPAS dengan model *Teams Games Tournament* sudah mencapai hasil sebagaimana yang diharapkan namun belum maksimal. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan dalam perencanaan dan pelaksanaan dalam pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Segala kekurangan yang ditemui pada siklus I pertemuan II akan diperbaiki pada siklus II.

Siklus II

Perencanaan

Pada siklus II, terkait bab pada mata pelajaran IPAS yang digunakan adalah bab V “Sejarah Lingkungan Sekitar” materi “Tempat-tempat Bersejarah di Kota Bukittinggi”. RPM disusun untuk satu kali pembelajaran yaitu 3 x 35 menit yang dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 6 Mei 2026. Dari Tujuan Pembelajaran yang dikembangkan, murid dapat menganalisis sejarah masyarakat dilingkungan tempat tinggal dan mampu mengetahui tempat-tempat bersejarah di Kota Bukittinggi.

Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan tiga langkah, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*.

Pengamatan RPM

Penilaian pada RPM dilaksanakan melalui lembar penilaian RPM dengan aspek penilaian terdiri dari: aspek Informasi Umum dan Identifikasi, aspek Desain Pembelajaran, aspek Pengalaman Belajar, aspek Bahan ajar dan media pembelajaran, aspek penilaian, dan aspek tampilan RPPM. Berdasarkan hasil pengamatan observer terhadap RPM peneliti pada siklus II diperoleh skor 23 dengan skor maksimal 24, maka nilai siklus II adalah 95,83% dengan predikat sangat baik (SB).

Pengamatan Aspek Guru

Pengamatan pelaksanaan pembelajaran IPAS dengan model *Teams Games Tournament* pada aspek guru siklus II adalah (1) Kegiatan Pendahuluan, (2) Kegiatan Inti dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*, (3) Kegiatan Penutup. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan observer terhadap aktivitas guru dalam proses pembelajaran siklus II diperoleh jumlah skor 27 dari skor maksimal 28 Dengan demikian, persentase nilai aktivitas guru adalah 96,42%. Hal ini menunjukkan bahwa kriteria keberhasilan guru dalam melaksanakan pembelajaran IPAS termasuk dalam predikat sangat baik (SB).

Pengamatan Aspek Murid

Pengamatan pelaksanaan pembelajaran IPAS dengan model *Teams Games Tournament* pada aspek murid siklus II adalah (1) Kegiatan Pendahuluan, (2) Kegiatan Inti dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*, (3) Kegiatan Penutup. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan observer terhadap aktivitas murid dalam proses pembelajaran siklus II diperoleh jumlah 26 dari skor maksimal 28 Dengan demikian, persentase nilai aktivitas murid adalah 92,85%. Hal ini menunjukkan bahwa kriteria keberhasilan murid dalam melaksanakan pembelajaran IPAS termasuk dalam predikat sangat baik (SB).

Hasil Belajar

Pada siklus II hasil belajar siswa menunjukkan masih rendah. Pada penilaian aspek sikap nilai rata-rata yang diperoleh Adalah 88,45 dengan nilai terendah 75 dan nilai tertinggi 100. Diperoleh murid yang tuntas sebanyak 21 murid. Kemudian, pada penilaian aspek pengetahuan masih banyak siswa yang memperoleh hasil belajar di bawah Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Ratarata penilaian aspek pengetahuan Adalah rata-rata 91,61 dengan nilai terendah 84 dan nilai tertinggi 98. Diperoleh murid yang tuntas sebanyak 21 murid. Sedangkan pada penilaian aspek keterampilan diperoleh rata-rata 87,5 dengan nilai terendah 75 dan nilai tertinggi 100. Diperoleh murid yang tuntas sebanyak 21 murid.

Tabel 3. Hasil penelitian siklus II

No	Aspek yang dinilai	Hasil Penelitian
1	RPPM	95,5
2	Aspek Guru	96,4
3	Aspek Murid	92,8
4	Hasil Pembelajaran	89,5

Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap perencanaan, pelaksanaan, dan hasil belajar murid pada siklus II, penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPAS menunjukkan capaian yang konsisten dan memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Peningkatan tidak hanya terlihat pada aspek hasil belajar murid, tetapi juga pada kualitas proses pembelajaran, khususnya keterlibatan aktif murid, kerja sama kelompok, dan suasana belajar yang lebih kondusif. Hal ini mengindikasikan bahwa model TGT mampu menggeser pembelajaran yang semula berpusat pada guru menjadi lebih berorientasi pada murid, sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif dan bermakna.

Temuan penelitian ini selaras dengan hasil penelitian Astuti et al. (2022) dan Hermuttaqien et al. (2022) yang menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi murid melalui aktivitas permainan dan kompetisi yang terstruktur. Kesamaan temuan tersebut terletak pada meningkatnya partisipasi murid selama pembelajaran dan terbentuknya kerja sama yang lebih baik dalam kelompok heterogen. Dalam konteks penelitian ini, permainan dan turnamen akademik tidak hanya berfungsi sebagai sarana evaluasi, tetapi juga sebagai stimulus kognitif yang mendorong murid untuk memahami materi IPAS secara lebih mendalam.

Hasil penelitian ini dapat dijelaskan melalui teori pembelajaran kooperatif yang menekankan interaksi sosial sebagai sarana utama dalam membangun pemahaman konsep. Slavin menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif, termasuk TGT, efektif karena menggabungkan tanggung jawab individu dan kerja kelompok, sehingga setiap murid terdorong untuk berkontribusi secara aktif. Selain itu, dari sudut pandang teori motivasi belajar, unsur permainan dan penghargaan kelompok dalam TGT mampu meningkatkan motivasi intrinsik murid, yang berdampak positif terhadap hasil belajar.

Temuan penelitian ini juga menunjukkan perbedaan konteks dibandingkan beberapa penelitian terdahulu. Jika sebagian penelitian sebelumnya lebih menekankan efektivitas TGT pada mata pelajaran eksakta atau hafalan, penelitian ini membuktikan bahwa TGT juga relevan diterapkan pada pembelajaran IPAS yang bersifat terpadu antara konsep alam dan sosial. Integrasi TGT dengan pendekatan pembelajaran mendalam (*deep learning*) dalam penelitian ini menjadi nilai kebaruan, karena murid tidak hanya berlomba memperoleh skor, tetapi juga diajak memahami konsep secara kontekstual melalui diskusi kelompok dan refleksi bersama. Dengan tercapainya indikator keberhasilan pada siklus II, baik dari aspek proses maupun hasil belajar, maka penelitian ini tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya. Hal ini menegaskan bahwa model Teams Games Tournament efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berorientasi pada pemahaman konsep. Temuan ini sekaligus memperkuat hasil penelitian terdahulu dan memberikan kontribusi empiris baru dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil pelaksanaan pembelajaran IPAS menggunakan model *Teams Games Tournament*, hasil pengamatan terhadap aspek guru dan murid menunjukkan peningkatan yang konsisten pada setiap siklus. Pada siklus I pertemuan I, persentase keterlaksanaan pembelajaran mencapai 78,55% dengan predikat cukup (C), kemudian meningkat pada siklus I pertemuan II menjadi 89,25% dengan predikat baik (B), dan kembali meningkat pada siklus II hingga mencapai 94,6% dengan predikat sangat baik (SB). Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* efektif dalam memperbaiki kualitas proses pembelajaran IPAS, baik dari segi keterampilan guru dalam mengelola kelas maupun keaktifan murid dalam mengikuti kegiatan belajar, sehingga penelitian dihentikan pada siklus II karena indikator keberhasilan telah tercapai.

Penelitian ini memiliki keterbatasan, antara lain jumlah subjek yang terbatas pada satu kelas dengan 21 murid serta durasi penelitian yang relatif singkat, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas dan belum menggambarkan dampak jangka panjang. Oleh karena itu, disarankan agar penelitian selanjutnya mengimplementasikan model *Teams Games Tournament* pada kelas dan sekolah yang berbeda dengan waktu pelaksanaan yang lebih panjang, serta mengkaji aspek lain seperti motivasi belajar, kerja sama, dan sikap sosial murid agar efektivitas model pembelajaran ini dapat dianalisis secara lebih komprehensif.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, beberapa rekomendasi yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

- Bagi guru; guru disarankan untuk menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran IPAS maupun mata pelajaran lainnya, karena model ini dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar murid. Guru juga perlu merancang RPM yang menarik serta mengaitkan materi dengan permainan dan kehidupan nyata murid agar pembelajaran lebih bermakna.
- Bagi sekolah; pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan kepada guru dalam mengembangkan inovasi pembelajaran, misalnya melalui pelatihan atau kegiatan KKG (Kelompok Kerja Guru) yang membahas penerapan berbagai model pembelajaran inovatif seperti model *Teams Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
- Bagi murid; murid diharapkan dapat lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, berani bertanya, berdiskusi, serta bekerja sama dengan teman dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka.
- Bagi Peneliti Selanjutnya; Penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada materi pembelajaran dan subjek penelitian yang terbatas pada satu kelas. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa dengan menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* pada materi, jenjang kelas, atau mata pelajaran yang berbeda agar diperoleh hasil penelitian yang lebih luas dan mendalam.

REFERENSI

- Abdussamad, H. Z., & Sik, M. S. (2021). Metode penelitian kualitatif. CV. Syakir Media Press.
- Ahyar, H., Andriani, H., Sukmana, D. J., Hardani, S. P., Ms, N. H. A., Gc, B., ... & Sukmana, D. J. (2020). Buku metode penelitian kualitatif & kuantitatif. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu.
- Anita, Y., Kiswanto Kenedi, A., Azizah, Z., Safitri, S., & Khairani, R. (2023). Pelatihan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Berbasis Teknologi Untuk Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 367–380.
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195-218.
- Cholilah, M., Tatuwo, A. G. P., Rosdiana, S. P., & Fatirul, A. N. (2023). Pengembangan kurikulum merdeka dalam satuan pendidikan serta implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran abad 21. *Sanskara Pendidikan dan Pengajaran*, 1(02), 56-67.
- Daulay, A. H., & Masniladevi. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Teams Games Tournament (TGT) di Kelas V SDN 0102 Sibuhuan Kabupaten Padang Lawas. *Edu Research*, 6(1), 1191-1199.
- Fitri, Y., & Erita, Y. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Dengan Menggunakan Model Discovery Learning Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi Di Kelas Iv Sdn 11 Gadut. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 2707–2716.
- Hermuttaqien, B. P. F., Faradisa, E., & Manggau, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Example Non-Examples Berbasis Project Citizen Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 22(1), 140-144.
- Lestari, T. A., Jamaluddin, J., & Pahmi, S. (2023). Identifikasi penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar di SMA Kota Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2071-2077.
- Maryono, M., Kuntarto, E., Sastrawati, E., & Budiono, H. (2023). Pelatihan pengembangan modul ajar kurikulum merdeka berbasis lingkungan dan kebutuhan belajar siswa di SD Swasta Muhammadiyah Kuala Tungkal. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 3(2), 139-144.
- Masniladevi, M., Yanti, R., & Saputra, A. (2025). Cooperative learning sebagai strategi pembelajaran aktif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 11(1), 67–78.
- Nurhikmawati, A. P., Alfian, I., & Ratnawati, E. (2024). Inovasi Pembelajaran IPS melalui Metode Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JSPH: Jurnal Sosial Politik Humaniora*, 1(2), 35-41.
- Novina, K. A. (2023). Peningkatan hasil belajar Ips materi bagian tubuh tumbuhan melalui penerapan model problem based learning berbantuan media realia pada peserta didik kelas IV SD. *Joyful Learning Journal*, 12(2), 67-73.
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik (literature review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13-24.