

Peningkatan Hasil Belajar Muatan IPAS Kelas IV melalui Model Pembelajaran *Team-Games-Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Boardgame*

Defitasari Novia Anggraeni, Yulianti*
Universitas PGRI Kanjuruhan, Malang, Indonesia

*Corresponding Author: yulianti@unikama.ac.id
Dikirim: 19-07-2024; Direvisi: 24-07-2024; Diterima: 25-07-2024

Abstrak: Penelitian ini bertujuan meningkatkan prestasi belajar muatan IPA juga IPS kelas empat dengan konsep pengajaran TGT dengan dukungan media permainan papan atau *boardgame*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Rancangan PTK ini terinspirasi dari Arikunto yang menerapkan 2 siklus. Metode pengumpulan data yang diterapkan di penelitian ini mencakup pengamatan, wawancara, serta ujian. Alat ukur yang digunakan mencakup lembar ujian guna menilai pencapaian belajar kognitif, serta lembar observasi guna mengukur keterlibatan murid. Hasil pra-siklus menunjukkan rata-rata prestasi belajar kognitif 43 dan partisipasi siswa 78%, yang kemudian meningkat pada siklus pertama dengan rata-rata pencapaian kognitif 66,65 serta partisipasi murid 90,5%, serta semakin meningkat pada siklus kedua dengan rata-rata pencapaian kognitif 80,25% dan partisipasi siswa 98,5%. Berdasarkan temuan penelitian ini, bisa disimpulkan penerapan model pembelajaran TGT dengan dukungan *boardgame* bisa meningkatkan pencapaian belajar.

Kata Kunci: Hasil belajar IPAS; Temas Game Tournament; Media *boardgame*

Abstract: This research aims to improve fourth grade science and social studies learning achievement with the TGT teaching concept supported by board game media. This research is class action (PTK). This PTK design was inspired by Arikunto who implemented 2 cycles. The data collection methods applied in this research include observation, interviews and tests. The measuring tools used include test sheets to assess cognitive learning achievement, as well as observation sheets to measure student engagement. Pre-cycle results showed an average cognitive learning achievement of 43 and student participation of 78%, which then increased in the first cycle with an average of cognitive achievement of 66.65 and student participation of 90.5%, and further increased in the second cycle with an average of average cognitive achievement 80.25% and student participation 98.5%. From the research findings, it can be concluded that the application of the TGT learning model with the support of board game media can increase learning achievement

Keywords: Science learning outcomes; Teams Game Tournament; Board game media

PENDAHULUAN

Kurikulum menjadi sebuah pondasi dari sebuah pendidikan di suatu negara. Kurikulum merupakan sebuah strategi dan panduan terkait dengan sasaran, konten, dan materi pelajaran, serta teknik yang dipakai sebagai acuan pelaksanaan aktivitas pembelajaran (Peraturan Pemerintah Indonesia Nomor 20 Tahun 2003). Silabus itu sendiri bersifat fleksibel yang bisa diubah mengikuti kebutuhan (Cholilah dkk., 2023). Baru-baru ini kurikulum di Indonesia mengalami perubahan (Suryanto dkk., 2022). Indonesia saat ini menerapkan Kurikulum Merdeka yang telah berlangsung sejak tahun 2022. Satu dari materi pengajaran yang dianggap baru yaitu pelajaran IPAS. IPAS merupakan mata pelajaran yang terintegrasi pada kurikulum merdeka (Khoirurrijal

dkk., 2022). Pelajaran IPAS ialah kombinasi dari bidang studi alam serta bidang studi sosial. Penggabungan ini bertujuan agar murid memahami lingkungan di sekitarnya, baik fenomena alam / fenomena sosial yang terjadi disekitarnya (Rafida & Nurizka, 2023).

Berkaitan dengan pembelajaran IPAS di kelas, peneliti melakukan observasi dan wawancara bersama guru dan murid di kelas IV. Peneliti menemukan kendala yang berkaitan dengan ketertarikan terhadap pembelajaran di kelas. Berlandaskan problematika yang diketahui pada kelas IV tersebut, murid di kelas lebih banyak belajar melalui buku dan informasi yang diberikan oleh guru. Hal tersebut menyebabkan murid kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Sehingga kegiatan pembelajaran perlu berinteraksi serta dilaksanakan inovasi. Hal ini dilaksanakan agar murid bisa merasakan langsung kegiatan pembelajaran yang berbasis *student-centered*. Salah satu hal yang bisa dilakukan yaitu dengan memanfaatkan tipe pengajaran yang bisa mengaktifkan murid pada pengajaran.

Tipe pengajaran saat ini semakin berkembang, dan banyak sekali yang dapat diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu tipe pengajaran yang ada yaitu *Teams-Games-Tournament* atau TGT. Tipe pengajaran TGT yaitu satu dari bagian tipe pengajaran yang masuk pada kategori *cooperative learning*. *Cooperative learning* sendiri merupakan model pembelajaran yang didasarkan paham konstruktivisme (Putra dkk., 2017). Menurut Slavin (Rachma, dkk, 2019) memaparkan tipe pengajaran TGT ini memberi peluang pada murid dalam bentuk kelompok untuk berkompetisi dengan kelompok yang lain, sehingga memunculkan hasrat murid guna belajar berkat adanya kegiatan bermain atau games, serta kegiatan turnamen antar tim. Slavin (2008), juga menjelaskan kompetisi pada model TGT ini memanfaatkan kuis-kuis akademis juga sistem penilaian, dimana para murid akan berusaha guna memperoleh skor bagi kelompok mereka. Adapun sintak pembelajaran memanfaatkan tipe TGT berlandaskan Trianto (2010), 1) Penyajian kelas, 2) Pembuatan kelompok/Belajar dalam kelompok, 3) Permainan, 4) Turnamen, dan 5) Penghargaan kelompok. Model pembelajaran ini didukung dengan media *boardgame* sebagai kegiatan yang dilakukan dalam tahap permainan.

Menurut Safira (2020), penggunaan media pembelajaran pada murid merupakan hal penting, dimana media berwujud nyata dan menunjukkan model yang selaras pada pengajaran. Satu dari bagian media yang bisa dimanfaatkan adalah media *boardgame*. Media *boardgame* ini merupakan sarana permainan yang ditujukan sebagai hiburan sekaligus edukasi yang menyenangkan (Pratiwi, 2019). Permainan *boardgame* ini mempunyai keuntungan di pendidikan, salah satunya yaitu membuat murid harus berpikir kritis saat menyelesaikan problem yang dihadapi dalam permainan tersebut (Limantara dkk., 2015). Hal tersebut selaras pada Penelitian yang dilaksanakan Safitri (2019) yang menjelaskan bahwa alat pengajaran *boardgame* efektif dalam meningkatkan keterampilan menyelesaikan problem murid. Penggunaan media *boardgame* sebagai bantuan dalam pembelajaran yang menggunakan model TGT dapat mendukung aktifitas pada sintaks permainan yang ada dalam model pembelajaran TGT tersebut.

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rambu dkk (2023) kelompok eksperimen yang menerapkan model TGT dengan bantuan media poster menunjukkan rata-rata nilai 85,33, lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang memiliki rata-rata nilai 61,97. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilaksanakan Suardin, dkk (2023) menunjukkan bahwa terdapat kenaikan prestasi belajar murid



pada siklus 1 dari hanya 67% menjadi 80%, serta di siklus 2 dari 70% menjadi 95%. Temuan ini juga konsisten dengan temuan penelitian Nurhayati dkk, (2022) yang memperlihatkan hasil *pre-test* didapatkan nilai rata-rata sejumlah 27,57 kemudian naik di hasil *post-test* didapatkan nilai rata-rata 75,90. Riste tersebut memperlihatkan ada kenaikan yang signifikan pada prestasi belajar murid terkait pemanfaatan tipe pengajaran TGT ini.

Berlandaskan apa yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka dilakukan penelitian yang berjudul, peningkatan prestasi belajar muatan ipas siswa kelas IV melalui model pembelajaran TGT berbantuan media *boardgame*. Perbedaan studi ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada materi dalam mata pelajaran IPAS, yang adalah mata pelajaran baru di kurikulum merdeka, serta pemanfaatan media pembelajaran yang melibatkan *boardgame*. Penelitian ini bertujuan agar dengan penerapan model pembelajaran TGT dan pemanfaatan media *boardgame*, prestasi belajar murid bisa ditingkatkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini memakai metode penelitian tindakan kelas (PTK), yang dilaksanakan di 2 siklus. Langkah-langkah di penelitian tindakan kelas ini diawali dengan perencanaan, pelaksanaan, observasi, serta refleksi (Arikunto, 2014). Penelitian tersebut dilaksanakan pada murid-murid kelas empat yang berjumlah 27 murid, terdiri dari 15 laki-laki serta 12 perempuan. Langkah pengumpulan informasi di penelitian ini mencakup pengamatan, dialog, serta evaluasi. Alat penilaian terdiri dari kertas tes guna mengevaluasi pemahaman materi serta formulir evaluasi guna mengukur partisipasi murid di dalam kelas, seperti partisipasi aktif dalam diskusi kelompok dan kepercayaan diri selama kegiatan pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis memanfaatkan analisa data deskriptif kualitatif guna menentukan nilai ketuntasan belajar, nilai rata-rata, persentase ketuntasan belajar, serta skor keaktifan siswa dalam pembelajaran. Data yang terkumpul merupakan data kualitatif yang berisi informasi mengenai hasil belajar kognitif dan tingkat keaktifan siswa. Pengolahan data hasil belajar murid secara klasikal dijelaskan berikut:

Aspek hasil belajar kognitif :

$$\text{Nilai evaluasi pembelajaran} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor keseluruhan}} \times 100$$

$$\text{Rumus rata-rata} = \frac{\text{jumlah nilai keseluruhan}}{\text{jumlah peserta didik keseluruhan}}$$

Ketuntasan belajar individu dianggap tuntas apabila murid memperoleh nilai ≥ 70 sesuai dengan standard sekolah.

Aspek aktifitas belajar :

$$\text{Keaktifan murid} = \frac{\text{jumlah skor diperoleh}}{\text{jumlah skor keseluruhan}}$$

Data yang telah didapatkan kemudian diolah kemabali untuk dibuat kesimpulan berdasarkan siklus 1 dan siklus 2 melalui penarikan kesimpulan ketuntasan belajar klasikal, dengan menggunakan rumus berikut :

$$\text{KBK} = \frac{\text{jumlah peserta didik tuntas}}{\text{jumlah peserta didik keseluruhan}} \times 100\%$$

Ketuntasan belajar klasikan menurut Trianto (Panjaitan, dkk, 2020), jika dalam kelas tersebut $\geq 75\%$ murid telah tuntas dalam kegiatan pembelajarannya.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di 2 siklus, yaitu siklus 1 serta siklus 2, yang mengikuti tahapan PTK yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, serta refleksi. Secara keseluruhan, aktifitas pada siklus 1 serta siklus 2 serupa, namun aktivitas pada siklus 2 diselaraskan berlandaskan hasil refleksi dari siklus 1 untuk perbaikan. Tahapan pertama, yaitu perencanaan. Pada tahap ini dilakukan dengan menyusun modul ajar yang selaras dengan sintak dari model pembelajaran TGT, menyiapkan bahan ajar, menyiapkan LKPD, serta menyiapkan media pembelajaran *boardgame* berupa kartu *find-a-match*, menyiapkan soal evaluasi mata pelajaran IPAS terkait materi keberagaman kebudayaan Indonesia. Tahap kedua, yaitu pelaksanaan. Di tahap ini peneliti melaksanakan aktifitas pengajaran di kelas IV dengan berpedoman di modul ajar yang telah dibuat pada tahap pertama. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dimulai dengan kegiatan awal seperti membaca doa, menanyakan kabar, dan melakukan apersepsi. Setelah melakukan kegiatan awal, dilakukan kegiatan inti sesuai dengan sintak TGT, yaitu (1) penyajian kelas : penyampaian tujuan pembelajaran, memberikan video yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran, memberikan informasi terkait materi, dan melakukan diskusi dengan murid; (2) pembuatan kelompok : murid dibagi menjadi beberapa kelompok, memberikan bahan ajar dan LKPD yang akan digunakan dalam kegiatan diskusi kelompok; (3) permainan : murid diberikan instruksi permainan yang akan dilakukan, kelompok melakukan permainan, kelompok melakukan diskusi sambil bermain; (4) turnamen : kelompok akan saling berhadapan untuk turnamen berupa menjawab kuis yang ditampilkan; (5) penghargaan kelompok : kelompok pemenang mendapatkan apresiasi, kelompok yang kalah menampilkan satu kebudayaan daerah.

Setelah melakukan kegiatan pembelajaran dilakukan pengamatan dari hasil kegiatan pembelajaran. Kegiatan pengamatan ini dilakukan dengan mengobservasi pada setiap aktifitas pembelajaran di kelas berdasarkan siklus 1 dan siklus 2, meliputi hasil belajar murid pada aspek kognitif, serta keaktifan murid. Hasil belajar murid pada siklus 1 dan siklus 2 ditunjukkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Hasil Siklus 1

Uraian	Pra Siklus	Siklus 1	Rata-rata Siklus 1	
Rata-rata	43	60	73,3	66,65
Ketuntasan klasikal	11%	37%	74%	55,5%

Hasil yang ditunjukkan pada kegiatan pra siklus, rata-rata hasil belajar kognitif murid mendapatkan skor 43. Ketuntasan klasikal ditunjukkan di angka hanya 11% saja murid yang tuntas. Sedangkan dalam keaktifan murid dalam pengajaran berlandaskan hasil aktifitas LKPD yang telah dilaksanakan berada di angka 78%. Kemudian kegiatan dilaksanakan dengan melakukan siklus 1 dengan 2 pertemuan. Pada pertemuan pertama murid mengalami kenaikan pada aspek belajar kognitif serta keaktifan dalam pembelajaran. Siklus 1 menunjukkan hasil rata-rata hasil belajar kognitif berada di nilai 66,65. Ketuntasan klasikal naik menjadi 55,5%, serta keaktifan murid naik menjadi 89%.

Tabel 1. Hasil Siklus 2

Uraian	Siklus 2		Rata-rata Siklus 2
Rata-rata	73,5	87	80,25
Ketuntasan klasikal	81%	93%	87%



Keaktifan	98%	99%	98,5%
-----------	-----	-----	-------

Hasil yang ditunjukkan pada kegiatan siklus 2, rata-rata hasil belajar kognitif murid mendapatkan skor 80,25. Ketuntasan klasikal ditunjukkan pada angka 81% murid yang tuntas. Sedangkan dalam keaktifan murid dalam pembelajaran berdasarkan hasil kegiatan LKPD yang telah dilaksanakan berada di angka 98,5%, yang artinya seluruh murid dalam kelas melaksanakan aktifitas pada LKPD dengan baik.

Tabel 2. Hasil Peningkatan Siklus

Uraian	Rata-rata Siklus 1	Rata-rata Siklus 2	Peningkatan dari Rata-rata Siklus
Rata-rata	66,65	80,25	20,4%
Ketuntasan klasikal	55,5%	87%	56,7%
Keaktifan	89%	98,5%	9,5%

Hasil yang ditunjukkan pada tabel 3 ini menunjukkan adanya peningkatan dari kegiatan siklus 1 dan siklus 2. Rata-rata hasil belajar kognitif murid pada siklus 1 yaitu 66,65 naik sebanyak 20,4% pada siklus 2 menjadi 80,25. Ketuntasan klasikal murid pada siklus 1 menunjukkan rata-rata 55,5% naik sebanyak 56,7% pada siklus 2 menjadi 87%. Serta keaktifan murid dalam kegiatan LKPD naik 10,4% dari siklus pertama yaitu 89% menjadi 98,5% terlibat aktif dalam kegiatan LKPD.

Berdasarkan hasil pada tabel yang telah disajikan, dan analisis data yang didapat, maka diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dari murid mulai dari kegiatan pra siklus, siklus 1, sampai siklus 2. Berdasarkan analisis tersebut, pembelajaran dengan menerapkan model *Team Games Tournament* berbantuan media *boardgame* ini memperlihatkan peningkatan yang signifikan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari rata-rata peningkatan dari tiap siklus yang telah dilakukan.

Penggunaan model TGT berbantuan media boardgame ini menunjukkan dapat mendorong siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, serta meningkatkan hasil belajar mereka. Temuan dari riset ini konsisten dengan temuan yang diperoleh Mohammad Rifqi (2022), yang memperlihatkan penggunaan model TGT ini bisa meningkatkan hasil belajar kognitif dengan skor rata-rata murid sejumlah 75 serta keaktifan murid sejumlah 78%. Hal ini juga sejalan dengan riset Marwati, dkk. (2023), yang memperlihatkan riset dari 26 murid di kelas IV, 22 murid mendapatkan nilai diatas KKM dengan persentase 84,615%

KESIMPULAN

Berlandaskan temuan yang telah diperlihatkan tersebut, bisa disimpulkan konsep pengajaran TGT dengan bantuan permainan papan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV pada topik IPAS berhasil meningkatkan pencapaian belajar murid baik dengan kognitif maupun partisipasi murid, seperti yang terlihat dari hasil pra-siklus dengan rata-rata pencapaian kognitif 43 serta partisipasi sejumlah 78%, yang lalu mengalami kenaikan pada siklus 1 dengan rata-rata pencapaian kognitif 66,65 serta partisipasi sejumlah 90,5%, kemudian meningkat lagi pada siklus 2 dengan rata-rata pencapaian kognitif 80,25% serta partisipasi sebesar 98,5%.



UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan pada Universitas PGRI Kanjuruhan Malang yang sudah mewadahi dan mendukung terkait penulisan artikel ini. Kemudian kepada SD Negeri Tanjungrejo 1 sebagai tempat dalam melakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2014). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Cholilah, M., Tatuwo, A. G. P., Komariah, & Rosdiana, S. P. (2023). Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21. *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(02), 56–67. <https://doi.org/10.58812/spp.v1i02.110>
- Khoirurrijal, Fadriati, Sofia, A.D, M., S, G., A, M., ... Suprapno. (2022). *Pengembangan Kurikulum Merdeka*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Limantara, D., Heru, Waluyanto, D., & Zacky, A. (2015). Perancangan board game untuk menumbuhkan nilai-nilai moral pada remaja. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 1(6), 78547.
- Marwati, E., Anugrahana, A., & Yan Ariyanti, P. B. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Kelas IV SD Negeri Plaosan 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2601–2607. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5609>
- Mohammad Rifqi, M. R. (2022). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Cooperative Learning Model Team Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 26–32. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v7i1.271>
- Niria, N. R. B., Makaborang, Y., & Anita, T. I. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Poster Terhadap Hasil Belajar IPA Terpadu Di SMP Negeri 1 Waibakul. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 2(2), 239–243. <https://doi.org/10.47233/jpst.v2i2.713>
- Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 3.
- Panjaitan, W. A., Simarmata, E. J., Sipayung, R., & Silaban, P. J. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1350–1357. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.549>
- Pratiwi, F. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Sikap Peduli Lingkungan Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Putra, Hary. Ariawan, Udy. Arsa, S. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar



- Perakitan Komputer. *Mimbar Pgsd*, 6(3), 106–115. Retrieved from <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/881>
- Rachma Thalita, A., Dyas Fitriyani, A., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156. Retrieved from file:///C:/Users/hpdk1/Downloads/20543-43650-1-SM.pdf
- Rafida, A. E., & Nurizka, R. (2023). *Pengaruh TGT Terhadap Prestasi Belajar Siswa*. 2, 135–146.
- Safira, A. (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Gresik: Caremedia Communication.
- Safitri, W. C. D. (2019). Efektivitas Media Board Game terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Tematik di SD. *Mimbar PSGD Undiksha*, 7(2), 72–78.
- Slavin, R. E. (2008). *Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)*. Bandung: Nusa Media.
- Suardin, Hamiyani, & Fazila, N. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal Of Social Science Research*, 3, 4437–4446.
- Suryanto, Nurhasanah, E., Harahap, T. K., Basyari, A. M., Hasan, M., Sukendi, S., ... Susilawati, T. . (2022). *Inovasi Pembelajaran Merdeka Belajar*. Tangerang: CV. Media Sains Indonesia.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

