PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN IPAS MENGGUNAKAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *PUZZLE* DI KELAS IV SDN 8 PADANG PANJANG TIMUR

Audyra Kinaya[1], Hamimah[2], Arwin[3], Leni Zahara[4]

[1,2,3,4]*Universitas Negeri Padang*
E-mail : kinayaaudyra05@gmail.com

ABSTRACT

This research was motivated by the low learning outcomes of students in class IV SDN 8 Padang Panjang Timur. This happens because the teacher has not used interesting learning models and media during the learning process. This study aims to describe the improvement of student learning outcomes in IPAS learning using the Teams Games Tournament model assisted by Puzzle Media in Class IV SDN 8 Padang Panjang Timur. This research is a Classroom Action Research (CAR) with a qualitative and quantitative approach, which is carried out in two cycles, namely cycle I (two meetings) and cycle II (one meeting) carried out with four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were teachers and students of class IV SDN 8 Padang Panjang Timur with a total of 27 students. The results showed that the Teaching Module in cycle I obtained an average of 85.42% (B), increased in cycle II to 95.83% (SB), teacher activity in cycle I obtained an average of 81.25% (B), increased in cycle II to 95.83% (SB), learner activity in cycle I obtained an average of 81.25% (B), increased in cycle II to 95.83% (SB). The results of the attitude assessment in cycle I obtained 10 students who stood out, namely 6 people were positive and 4 people were negative, then in cycle II obtained 3 people who stood out as positive. Knowledge and skills assessment in cycle I obtained an average score of 78.34 (C), then increased in cycle II to 90.11 (SB). From the results of the research conducted, it can be concluded that learning IPAS using the Teams Games Tournament model assisted by Puzzle media can improve student learning outcomes in class IV SDN 8 Padang Panjang Timur.

Keywords : *Learning Outcomes, IPAS, Teams Games Tournament, Puzzle.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik di kelas IV SDN 8 Padang Panjang Timur. Hal ini terjadi karena guru belum menggunakan model dan media pembelajaran yang menarik selama proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Menggunakan Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Puzzle* di Kelas IV SDN 8 Padang Panjang Timur. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, yang dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I (dua pertemuan) dan siklus II (satu pertemuan) dilakukan dengan empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas IV SDN 8 Padang Panjang Timur dengan jumlah 27 orang peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Modul Ajar pada siklus I memperoleh rata-rata 85,42% (B), meningkat pada siklus II menjadi 95,83% (SB), aktivitas guru pada siklus I memperoleh rata-rata 81,25% (B), meningkat pada siklus II menjadi 95,83% (SB), aktivitas peserta didik siklus I memperoleh rata-rata 81,25% (B), meningkat pada siklus II menjadi 95,83% (SB). Hasil penilaian sikap siklus I memperoleh 10 peserta didik yang menonjol yaitu 6 orang bersikap positif dan 4 orang bersikap negatif, kemudian pada siklus II memperoleh 3 orang yang menonjol bersikap positif. Penilaian pengetahuan dan keterampilan pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 78,34 (C), lalu meningkat pada siklus II menjadi 90,11 (SB). Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas IV SDN 8 Padang Panjang Timur.

Kata Kunci : *Hasil Belajar, IPAS, Teams Games Tournament, Puzzle.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pondasi utama dalam membentuk sumber daya manusia yang unggul, berkarakter, dan siap menghadapi tantangan zaman. Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga ditanamkan nilai-nilai moral, sosial, dan budaya yang menjadi bekal dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan berperan penting dalam membentuk kepribadian dan kecerdasan anak sejak usia dini, sehingga prosesnya harus dilakukan secara terencana, terarah, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan peserta didik.

Pendidikan di tingkat Sekolah Dasar (SD), menjadi tahap awal yang sangat menentukan bagi perkembangan intelektual dan emosional siswa. Pada tahap ini, anak mulai diperkenalkan dengan berbagai konsep dasar dalam ilmu pengetahuan, serta belajar membangun sikap positif terhadap proses belajar itu sendiri. Oleh karena itu, pendidikan di SD harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mampu menggugah rasa ingin tahu siswa. Guru sebagai fasilitator diharapkan mampu menggunakan pendekatan dan model pembelajaran yang menyenangkan sehingga mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Seiring dengan tuntutan zaman, pembaruan dalam sistem pendidikan terus dilakukan, salah satunya melalui pengembangan kurikulum. Kurikulum disini berperan sebagai landasan utama yang menentukan arah jalannya pendidikan. Keberhasilan suatu sistem pendidikan sangat ditentukan oleh kualitas kurikulum yang diterapkan. Oleh karena itu, kurikulum di Indonesia terus mengalami pembaruan dan penyempurnaan untuk menciptakan sistem pendidikan yang lebih efektif dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional (Ripandi, 2023). Untuk saat ini kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka merupakan terobosan dari Nadim makariem yang bertujuan sebagai penyempurnaan kurikulum 2013 dan meningkatkan mutu pendidikan dalam menyiapkan peserta didik agar bisa menyikapi tantangan global di masa depan.

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum alternative yang digunakan setelah kurikulum darurat pada masa pandemi yang memegang prinsip kebebasan "merdeka belajar" bagi pelaksana pembelajaran yaitu guru dan kepala sekolah dalam mengelola proses pembelajaran dan mengembangkan kurikulum di sekolah yang disesuaikan dengan kebutuhan dan potensi peserta didik. Pada kurikulum merdeka peserta didik dijadikan sebagai agen aktif dalam proses belajar dan memungkinkan untuk berkembang sesuai dengan potensi yang dimiliki. Kurikulum ini menekankan pada pengembangan profil pelajar Pancasila yang berfokus pada karakter dan kompetensi global (Hermawati, 2023).

IPAS atau Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial merupakan representasi pembelajaran berdiferensiasi pada kurikulum Merdeka, yang menggabungkan mata pelajaran IPA dan IPS. Penggabungan kedua mata pelajaran ini dilakukan karena pada usia sekolah dasar, anak-anak cenderung melihat segala sesuatu sebagai suatu kesatuan yang utuh dan terpadu. Selain itu, mereka masih dalam tahap berpikir konkret, holistik, dan komprehensif, meskipun tidak dalam detail yang mendalam (Andreani & Gunansyah, 2023). Dengan adanya IPAS diharapkan mampu memberikan penjelasan yang logis dan ilmiah terkait interaksi antara manusia dan alam serta berbagai fenomena yang ada. Pada penelitian ini peneliti lebih memfokuskan pada materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang terdapat di kelas IV.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan ilmu pengetahuan yang mencakup berbagai cabang ilmu-ilmu sosial yang mempelajari segala masalah yang terjadi dalam masyarakat dan pada lingkungan kehidupan sehari-hari sehingga IPS memiliki peranan penting dalam kehidupan umat manusia (Aziz & Irawan, 2024). Dalam kaidahnya, ilmu IPS memadukan beberapa disiplin ilmu sosial yang mencakup fakta, peristiwa, konsep dan isu-isu sosial. Dengan demikian peserta didik dibekali kemampuan dalam hidup bermasyarakat serta mampu memecahkan setiap persoalan sosial yang dihadapi.Pendidikan IPS di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Tujuan utama dari IPS menurut Pramono (dalam Setiawati & Lestari, 2023) adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi warga negara yang memiliki kemampuan, sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang memadai untuk menjadi bekal di dalam kehidupan bermasyarakat yang demokratis.

Pembelajaran yang ideal tidak hanya berfokus pada penyampaian materi semata, tetapi juga harus mampu mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh. Untuk mencapai tujuan ini, perencanaan yang matang merupakan langkah awal yang sangat penting. Salah satu komponen utama dalam perencanaan tersebut adalah penyusunan modul ajar yang berfungsi sebagai panduan utama dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Modul ajar yang efektif harus disusun dengan pendekatan yang berpusat pada peserta didik, memperhatikan kebutuhan dan karakteristik mereka, menggunakan model pembelajaran yang inovatif serta disesuaikan dengan konteks lokal. Dalam kerangka Kurikulum Merdeka, modul ajar merujuk pada serangkaian alat atau sarana seperti media, metode, petunjuk, dan pedoman yang dirancang secara sistematis, menarik, dan, yang lebih penting, sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Nengsih et al., 2024). Penerapan modul ajar yang dirancang dengan baik dapat membantu guru dalam mengelola waktu, materi, dan strategi pembelajaran secara lebih efektif.

Pelaksanaan pembelajaran yang ideal harus mampu menghadirkan proses belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan bagi peserta didik. IPAS sebagai mata pelajaran yang mengintegrasikan konsep-konsep ilmu pengetahuan alam dan sosial, menuntut pendekatan pembelajaran yang tidak hanya fokus pada aspek kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, serta kemampuan bekerja sama. Suasana kelas menjadi lebih hidup ketika peserta didik belajar dalam kelompok kecil, saling berdiskusi, saling membantu memahami materi, dan turut berkontribusi dalam pemecahan masalah bersama (Hasanah & Himami, 2021). Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran sebaiknya didesain untuk memberikan ruang partisipasi aktif kepada seluruh peserta didik melalui kegiatan yang mendorong interaksi dan dinamika kelompok.

Peran guru sangat penting sebagai fasilitator yang mampu menciptakan suasana kelas yang terbuka, partisipatif, dan reflektif. Agar proses ini berjalan efektif, Guru tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga memandu proses berpikir dan membangun dialog yang bermakna. Dengan perencanaan dan pelaksanaan yang demikian, pembelajaran IPAS akan menjadi wahana yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

Tercapainya sebuah tujuan dalam pembelajaran ditandai dengan adanya hasil belajar peserta didik yang baik , sehingga hasil belajar menjadi salah satu hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Menurut Maharani dan Indrawati (dalam Isra & Arwin, 2022) Hasil belajar merupakan tolak ukur untuk menentukan tingkat keberhasilan peserta didik dalam memahami

konsep belajar, dimana hasil belajar ini dapat dilihat dari kemampuan peserta didik memahami materi yang disampaikan guru dalam pembelajaran yang terwujud melalui perubahan sikap, sosial dan emosional. Dengan mengetahui hasil belajar peserta didik maka guru bisa menilai sejauh mana peserta didik paham akan materi yang dipelajari.

Hasil belajar yang didapatkan peserta didik dalam pembelajaran IPAS khususnya IPS akan menunjukkan sejauh mana peserta didik memahami materi yang telah di ajarkan oleh gurunya. Hanya saja kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa hasil belajar IPS peserta didik cenderung rendah. Hal ini disebabkan karena banyak peserta didik beranggapan bahwa mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang membosankan sehingga tidak menarik untuk dipelajari (Wulandari et al., 2023).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di SDN 8 Padang Panjang Timur pada tanggal 14-16 Januari 2025. Pada pelaksanaan pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPAS masih belum optimal. Dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS yang masih rendah, peneliti menemukan beberapa masalah pembelajaran baik dari tahap perencanaan, proses pelaksanaan maupun hasil belajar.

Tahap perencanaan, 1) guru menggunakan modul ajar yang yang dimodifikasi dari internet, namun modul ajar tersebut belum sesuai dengan komponen yang tersedia, 2) modul ajar guru belum dilengkapi dengan kompetensi awal, model pembelajaran dan komponen rencana asesmen yaitu lampiran seperti kisi-kisi soal dan soal evaluasi, 3) dalam modul ajar guru sudah melampirkan LKPD yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, tetapi guru belum membuat LKPD yang inovatif dan menarik bagi peserta didik.

Proses pelaksanaan yang peneliti temukan diantaranya 1) guru belum menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan bervariasi, sehingga selama proses pembelajaran peserta didik kurang fokus dan merasa bosan 2) guru lebih mendominasi kegiatan pembelajaran sehingga proses pembelajaran berpusat pada guru atau *teacher centered,* 3) guru belum mengaitkan kegiatan pembelajaran dengan masalah nyata yang ada disekitar 4) guru jarang membentuk kelompok belajar yang memungkinkan peserta didik berdiskusi dan saling bertukar pendapat, sehingga interaksi antarsiswa kurang optimal, 5) guru tidak memberikan quiz dan permainan untuk menguji kemampuan peserta didik dalam menguasai materi, sehingga peserta didik kurang antusias dan bersemangat selama proses pembelajaran 6) guru belum menciptakan kelas yang menyenangkan sehingga sebagian peserta didik yang justru memilih untuk berbicara dengan teman sebangkunya daripada memperhatikan pelajaran.

Beberapa permasalahan yang peneliti temukan di atas berdampak pada peserta didik yaitu: 1) peserta didik cenderung pasif dan tidak aktif dalam proses pembelajaran, 2) peserta didik hanya diam dan terbiasa mendengarkan penyampaian materi dari guru sehingga peserta didik kurang mampu memecahkan masalahnya sendiri dan kurang berani menyampaikan ide-idenya, 3) peserta didik kurang antusias selama proses pembelajaran karena tidak adanya permainan atau kuis yang diberikan leh guru. 4) pada saat pembelajaran berlangsung sebagian diantara peserta didik ada yang terbagi fokusnya dengan bermain-main antar sesama mereka dan sibuk dengan alat permainan yang mereka buat sendiri.

Alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran dengan meningkatkan kolaborasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yakni model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Puzzel.*

Menurut Widiati et al. (2021) model *Team Games Tournament* (TGT) adalah pembelajaran berkelompok dimana guru membentuk kelompok heterogen 4-5 peserta didik dalam satu kelompok, kemudian dilakukan turnamen dengan memberikan kuis (pertanyaan) seputar materi yang dipelajari, selanjutnya kelompok yang menjawab paling banyak atau memperoleh skor tertinggi merupakan pemenangnya. Menurut Tia Listiani & Yonanda (2024) Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan suatu model pembelajaran kooperatif dengan cara berkelompok serta adanya games dan tournament dalam tahap pembelajarannya.

Menurut Putri & Indrawati (2021) pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran karena mereka saling berkompetisi untuk menjawab pertanyaan yang disiapkan oleh guru dalam sebuah turnamen. Antusiasme peserta didik dalam belajar ini dapat berdampak positif pada peningkatan hasil belajar mereka. Setiap model pembelajaran memiliki keunggulannya masing-masing. Erta & Zuryanty (2023) mengemukakan keunggulan model *Team Games Tournament* adalah sebagai berikut : 1) peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran di kelas, 2) mengajarkan peserta didik dalam bersikap sosial, 3) berfokus pada pemberian tugas yang harus diselesaikan peserta didik, 4) lebih mengutamakan kerbukaan dalam menerima perbedaan, 5) mengajarkan arti kepedulian, toleransi dan kerja sama, 6) meningkatkan motivasi belajar peserta didik, 7) memperbaiki hasil belajar peserta didik.

Peneliti memilih model pembelajaran *Teams Games Tournament* karena membuat peserta didik berperan aktif, terlibat langsung dalam pembelajaran dan membuat suasana kelas menjadi menyenangkan serta membuat peserta didik lebih semangat dan tidak mudah bosan selama mengikuti pembelajaran. Selain itu, juga dapat menumbuhkan rasa kerja sama antar peserta didik, karena pembelajarannya diselingi dengan permainan-permainan yang menarik, sehingga terjadi kerja sama dalam kelompok. Secara tidak langsung melalui model pembelajaran tersebut peserta didik dapat ditumbuhkan rasa tanggung jawab untuk belajar sendiri dan berkelompok.

Topik yang peneliti angkat ini juga sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh AP, Nurfaziah, et,al, (2023) dengan judul "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta didik Kelas IV A UPT SPF SDN Mamajang II Kota Makassar". Hasil penelitian ini menunjukkan bawah model Pembelajaran *Teams Games Tournamen* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Septiana et al., (2024) juga melakukan penelitian dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Kebutuhan Hidup Manusia Melalui Model *Teams Games Tournament* pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Karangasem 4 Surakarta" Hasil dari penelitian ini juga menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan ketuntasan belajar peserta didik pada siklus I memperoleh persentase sebesar 61,90%, meningkat pada siklus II sebesar 90,47%.

Selain melakukan perbaikan dalam pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*, juga dilaksanakan pembelajaran dengan berbatuan media pembelajaran yaitu media *Puzz*le. Media adalah alat bantu yang digunakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Penggunaan media bertujuan untuk merangsang perhatian, minat, dan keaktifan peserta didik, sehingga pembelajaran yang diberikan menjadi lebih bermakna dan efektif bagi peserta didik.

Media *Puzzle* adalah media jenis permainan yang dapat merangsang kemampuan logika anak, yang dimainkan dengan cara memasang kembali kepingan *puzzle* menjadi bentuk yang utuh. Menurut Depdiknas dalam Tambaru et al, (2021) *puzzle* merupakan salah satu jenis media yang

digunakan dalam suatu permainan. Permainan ini berupa kegiatan bongkar dan menyusun kembali kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh. Posisi awal *puzzle* yang dalam keadaan acak-acakan bahkan keluar dari tempatnya akan membuat anak merasa tertantang karena hal ini yang mendorong kelincahan koordinasi tangan dan pikiran yang terwujud secara nyata. Kombinasi model TGT dan media *Puzzle* diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan kerja sama, dan memperbaiki hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Menggunakan Model *Team Games Tournament* Berbantuan Media *Puzzle* di Kelas IV SDN 8 Padang Panjang Timur"**

METODE

Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Menurut Adetya dan Desyandri (2019: 5) Pendekatan kualitatif merupakan suatu pendekatan yang dilakukan secara alamiah untuk memperoleh informasi dari setiap data yang ditemukan berupa deskripsi seperti penjelasan berupa penjabaran fakta, baik secara tertulis maupun secara lisan.

Sedangkan Pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang mendasarkan diri pada paradigma postpositivist dalam mengembangkan ilmu pengetahuan. Beberapa ciri khas pendekatan kuantitatif adalah: bersandar pada pengumpulan dan analisis data kuantitatif (numerik), menggunakan strategi survei dan eksperimen, mengadakan pengukuran dan observasi, melaksanakan pengujian teori dengan uji statistik.

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini sangat bermanfaat bagi tenaga guru untuk memperbaiki serta meningkatkan mutu proses dan hasil belajar peserta didik. Menurut Subyantoro (dalam Azzahra & Hamimah, 2021) Penelitian Tindakan Kelas adalah "penelitian yang dilakukan secara sistematis reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh seorang guru yang sekaligus sebagai peneliti, sejak disusunnya suatu perencanaan sampai penilaian terhadap tindakan nyata didalam kelas yang berupa kegiatan belajar mengajar, untuk memperbaiki kondisi proses pembelajaran".

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan pada semester II (Januari–Juni 2025) tahun ajaran 2024/2025 di kelas IV SDN 8 Padang Panjang Timur yang dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus I terdiri dari 2 kali pertemuan dan Sikulus II terdiri dari 1 kali pertemuan. Siklus I pertemuan 1 dilaksanakan pada tanggal 24 April 2025, pukul 10.35-11.45 WIB, pada bab 7 dengan materi "Aku dan Kebutuhnku". Selanjutnya Siklus I pertemuan II dilaksanakan pada tanggal 30 April 2025, pukul 10.35-11.45 WIB, pada bab 7 dengan materi "Bagaimana Aku Memenuhi Kebutuhanku". Kemudian siklus II dilaksanakan pada tanggal 7 Mei 2025, pukul 10.35-11.45 WIB, pada bab 7 dengan materi "Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Pemenuhan Kebutuhan".

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas IV SDN 8 Padang Panjang Timur yang berjumlah 27 orang peserta didik, yang terdiri dari 15 orang laki-laki dan 12 orang perempuan. Yang terlibat dalam penelitian ini adalah : peneliti sebagai praktisi yang akan melakukan penelitian di kelas IV dan guru kelas IV SDN 8 Padang Panjang Timur sebagai pengamat atau observer.

Prosedur Penelitian

Kegiatan penelitian dilakukan terdiri dari tahapan pelaksanaan pembelajaran yang meliputi 2 siklus, yang teridri dari: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan serta tahap refleksi.

Data, Teknik Pengumpulan Data dan Instrrumen Penelitian

Data penelitian berupa hasil pengamatan setiap tindakan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Puzzle* pada peserta didik kelas IV SDN 8 Padang Panjang timur dalam pembelajaran IPAS. Data yang dikumpulkan dalam penelitian berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil belajar peserta didik. Data kualitatif berupa hasil pengamatan dari setiap tindakan pembelajaran IPAS dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Puzzle* di kelas IV yang diteliti.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan tes dan non tes. Tes berupa butir soal pilihan ganda beserta kunci jawaban yang diberikan untuk mengukur sejauh mana penguasaan materi oleh peserta didik. Non tes terdiri dari penilaian modul ajar dan pelaksanaan pembelajaran dari aspek guru dan peserta didik. Selain itu, non tes juga digunakan dalam penelitian ini untuk menilai sikap dan keterampilan dengan menggunakan teknik observasi.

Instrumen penelitian yang digunakan yaitu: (1)Lembar Penilaian Modul Ajar; (2)Lembar Penilaian Aktivitas Guru; (3)Lembar Penilaian Aktivitas Peserta Didik; (4)Lembar Tes; (5) Lembar Non Tes

Teknik Analisis Data

Data yang di peroleh dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis ini dimulai dari awal sampai akhir pengumpulan data. Analisis data kualitatif dianalisis secara deskriptif dan data yang dianalisis diperoleh dari hasil observasi. Sedangkan analisis data kuantitatif dikumpulkan peneliti berdasarkan hasil pencapaian kompetensi peserta didik.

Untuk menghitung persentase hasil pengetahuan dan keterampilan pembelajaran, dalam Kemendikbud (2016: 325), dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Dengan Kriteria taraf keberhasilan hasil belajar peserta didik dapat ditentukan sebagai berikut:

Nilai	Peringkat
90-100	A (Sangat Baik)
80-89	B (Baik)
70-79	C (Cukup)
0-69	D (Perlu Bimbingan)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dikemukakan di atas, berikut ini dipaparkan pembahasan tentang penggunaan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS, Bab 7 bagaimana mendapatkan semua keperluan kita di kelas IV SDN 8 Padang Panjang Timur.

Adapun yang menjadi pembahasan dari penelitian ini adalah Bagaimanakah perencanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS, BAB 7 Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita Menggunakan Model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Puzzle* di Kelas IV SDN 8 Padang Panjang Timur. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS, BAB 7 Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita menggunakan Model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Puzzle* di Kelas IV SDN 8 Padang Panjang Timur. Bagaimanakah hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS, BAB 7 Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita menggunakan Model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Puzzle* di Kelas IV SDN 8 Padang Panjang Timur.

Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Siklus I terdiri dari dua kali pertemuan dan siklus II terdiri dari satu kali pertemuan. Pembahasan hasil penelitian dijabarkan sebagai berikut:

1. Siklus I Pertemuan 1

Pembahasan hasil siklus I ini meliputi : a) perencanaan, b) pelaksanaan, c) hasil belajar menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Puzzle*. Pembahasan hasil penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Perencanaan Pembelajaran Menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Puzzle.*

Perencanaan diperlukan agar pembelajaran tidak menyimpang dari tujuan yang akan dicapai. Menurut Jaya (2019) Perencanaan pembelajaran adalah suatu pemikiran atau persiapan untuk melaksanakan tugas mengajar/aktivitas pembelajaran dengan menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran serta melalui langkah- langkah pembelajaran, perencanaan itu sendiri, pelaksanaan dan penilaian, dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Berdasarkan hasil penelitian pelaksanaan pembelajaran IPAS, BAB 7 Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita menggunakan Model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Puzzle* di Kelas IV SDN 8 Padang Panjang Timur, peneliti terlebih dahulu membuat rancangan pembelajaran dalam bentuk modul ajar.

Modul ajar dari pelaksanaan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Puzzle* pada pembelajaran IPAS siklus I pertemuan 1 diperoleh presentase 83,33% dengan kualifikasi baik

(B). Adapun temuan-temuan penelitian ini berdasarkan kompenen modul ajar IPAS menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Puzzle* adalah:

Pada informasi umum sudah muncul semua deskriptor dan ini sesuai dengan pendapat Triandini et al., (2023) yaitu terdapat tiga komponen dalam modul ajar yaitu komponen informasi umum, komponen inti, dan lampiran. Pada informasi umum sudah muncul semua deskriptor yang meliputi identitas sekolah, kompetensi awal, profil pelajar pancasila, target siswa, saran prasarana, dan model pembelajaran. Pada bagian kompetensi inti juga sudah muncul semua deskriptor yang meliputi capaian pembelajaran sudah sesuai dengan materi pelajaran, tujuan pembelajaran sudah sesuai dengan capaian pembelajaran, pemilihan materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kesesuaian asesmen formatif dengan karakteristik peserta didik.

Pada kegiatan pembelajaran belum muncul semua deskriptor karena belum sesuai dengan alokasi waktu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup dengan cakupan materi, hal ini disebabkan oleh kurangnya kemampuan peneliti dalam mengelola dan memperhitungkan waktu yang telah ditetapkan. Menurut Ahmad dan Mustika (2021) bahwa alokasi waktu dalam sebuah proses belajar akan sangat mempengaruhi kegiatan belajar dalam peserta didik. Pada pemilihan bahan ajar belum muncul semua deskriptor, peneliti belum menyesuaikan bahan ajar dengan karakteristik peserta didik agar mudah dipahami dan menarik perhatian peserta didik.

Pada penilaian sudah sangat baik, semua deskriptor sudah muncul. Hal ini sesuai dengan pendapat Prastiwi et al., (2023), bahwa penilaian merupakan sebuah cara dalam mengambil keputusan yang dibuat dengan memanfaatkan perolehan data melalui ukuran hasil belajar, baik non-tes maupun tes. Menurut Magdalena et al., (2020) Penilaian hasil belajar siswa dilakukan dengan berbagai teknik sesuai dengan kompetensi yang hendak dinilai. Penilaian kompetensi sikap dilakukan melalui journal penilaian sikap. Penilaian pengetahuan dilakukan melalui tes tulis. Penilaian keterampilan dilakukan melalui penilaian kinerja.

Pada tampilan modul ajar, belum didesain dengan tampilan yang menarik dan masih ada kata tidak baku dalam modul. Sehingga akan berpengaruh pada pembaca yang membaca modul ajar tersebut. Karena modul ajar yang baik dengan bahasa yang baku akan lebih mudah dipahami. Modul ajar harus disusun secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi perkembangan kreativitas dan psikologis siswa (Rahimah, 2022).

Dengan kekurangan yang terdapat pada lembar pengamatan modul ajar yang dilaksanakan pada siklus I pertemuan 1 maka dalam proses pembelajaran menjadi kurang maksimal yang berdampak pada hasil belajar peserta didik.

b. Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Puzzle*

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I belum seluruhnya terlaksana sesuai dengan apa yang telah direncanakan dalam modul ajar. Pelaksanaan pembelajaran IPAS menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Puzzle* siklus I pertemuan 1 diperoleh presentase 75% dari segi aktivitas guru dan peserta didik . Adapun temuan-temuan peneliti dalam penelitian ini adalah:

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan tiga tahapan kegiatan yaitu; kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup (Setiana, 2016). Pada kegiatan

pendahuluan sudah dilaksanakan dengan baik dimana kegiatannya berupa persiapan sebelum melaksanakan kegiatan inti. Pada kegiatan inti, pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan langkah-langkah *Teams Games Tournament*. Menurut Slavin (dalam Harianja et al., 2022:99) ada 4 langkah, yaitu 1)Presentasi kelas, 2)Belajar dalam kelompok, 3)Game dan Tournament dan 4)Penghargaan kelompok

Pada kegiatan presentasi kelas guru belum memberikan penguatan terhadap materi yang ditanyakan. Hal ini mengakibatkan sebagian peserta didik tampak kurang yakin dengan pemahaman mereka, bahkan menimbulkan kebingungan dalam mengaitkan materi dengan pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya. Seharusnya, guru memberikan penguatan yang berupa penambahan informasi, atau penekanan pada inti materi agar peserta didik mendapatkan pemahaman yang lebih utuh dan mendalam. Selain itu penguatan akan membuat siswa merasa terdorong selamanya untuk meberikan respon setiap kali muncul stimulus dari guru, sehingga dengan pemberian penguatan ini siswa dapat meningkatkan partisipasi dalam setiap proses pembelajaran (Hendrisab, 2022)

Pada kegiatan *game dan tournament* guru belum menjelaskan terlebih dahulu aturan dalam pelaksanaan *tournament*, sehingga peserta didik terlihat agak bingung saat menyusun *puzzle* dan mengisi lembar analisis. Seharusnya guru menginstruksikan dengan benar agar peserta didik tidak kebingungan. Pada kegiatan penghargaan kelompok, guru belum memberikan apresiasi kepada semua kelompok yang telah telah mengikuti kegiatan dengan semangat dan kerja sama yang baik serta guru belum memberikan semangat dan dorongan kepada yang belum berhasil, sehingga , beberapa peserta didik terlihat kurang termotivasi dan merasa usahanya kurang dihargai. Seharusnya, guru tetap memberikan apresiasi kepada semua kelompok, baik yang sudah berhasil maupun yang belum, agar semua peserta didik merasa dihargai dan tetap semangat mengikuti pembelajaran. Sebagaimana menurut Muzaimah (2024) pengakuan dan penghargaan yang konsisten terhadap siswa dapat menciptakan lingkungan pendidikan yang lebih positif dan mendukung perkembangan pribadi siswa secara keseluruhan.

Pada kegiatan penutup, guru belum memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan refleksi terhadap pembelajaran, serta belum menyampaikan tindak lanjut yang seharusnya dilakukan setelah kegiatan selesai. Akibatnya, peserta didik tidak mendapatkan momen untuk meninjau kembali pemahaman mereka maupun mempersiapkan diri untuk pembelajaran selanjutnya. Seharusnya, guru memberikan arahan refleksi dan menyampaikan tindak lanjut agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berkelanjutan. Pengintegrasian refleksi dalam praktik pengajaran dapat mendorong peserta didik untuk menjadi pembelajar reflektif yang lebih mandiri dan kritis (Muhali et al., 2020)

Berdasarkan paparan hasil pengamatan, pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Puzzle* di atas belum terlaksana dengan baik dan belum sesuai dengan yang diharapkan. Maka dari itu penelitian dilanjutkan ke siklus I pertemuan 2.

c. Hasil belajar Menggunakan Model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Puzzle*

Pelaksanaan proses pembelajaran berdampak pada hasil belajar peserta didik. Hasil belajar sederhananya merupakan pencapaian peserta didik setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran (Mutmainnah & Ningsih, 2023). Hasil belajar merupakan hasil suatu proses pembelajaran dengan menggunakan alat ukur, baik berupa tes persiapan terencana, tes tertulis, tes lisan, dan tes tindakan. Hasil belajar merupakan bentuk-bentuk keberhasilan perubahan tingkah laku siswa yang cenderung

terlihat pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam proses pembelajaran. Harus dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu. Hasil belajar adalah keterampilan yang dimiliki siswa setelah belajar (Sudjana, 2016).

Hasil belajar peserta didik pada siklus I pertemuan 1, pada aspek sikap terdapat 6 orang yang menunjukkan perilaku yang menonjol, 3 orang menonjolkan perilaku positif dan 3 orang menonjolkan sikap negatif. Hasil belajar peserta didik siklus I pertemuan 1 pada aspek pengetahuan dan keterampilan diperoleh rata-rata 73,41. Dari 27 peserta didik, 13 peserta didik mencapai nilai ketuntasan (48%) sedangkan 14 peserta didik lainnya tidak tuntas (52%).

Melihat data hasil pengamatan siklus I pertemuan 1 hasil belajar peserta didik masih terdapat kekurangan. Secara keseluruhan hasil belajar yang diperoleh belum seperti yang diharapkan karena masih ada sejumlah peserta didik yang nilaianya belum mencapai kriteri ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Sebagaimana menurut Kemdikbudristek (2017), kriteria ketercapaian pembelajaran adalah serangkaian kriteria atau indikator yang menunjukkan sejauh mana peserta didik sudah mencapai kompetensi pada tujuan pembelajaran sebagaimana KKTP yang ditentukan sekolah pada mata pelajaran IPAS adalah 75. Dengan demikian, hasil belajar peserta didik perlu ditingkatkan lagi pada siklus berikutnya. Maka dari itu penelitian akan dilanjutkan ke siklus II. Kekurangan pada siklus I diharapkan dapat diperbaiki pada siklus II.

2. Siklus I Pertemuan 2

a. Perencanaan Pembelajaran Menggunakan Model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Puzzle*

Berdasarkan hasil penelitian pelaksanaan pembelajaran IPAS, BAB 7 Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita menggunakan Model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Puzzle* di Kelas IV SDN 8 Padang Panjang Timur, peneliti terlebih dahulu membuat rancangan pembelajaran dalam bentuk modul ajar. Modul ajar dari pelaksanaan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Puzzle* pada pembelajaran IPAS siklus I pertemuan 1 diperoleh presentase 87,50% dengan kualifikasi cukup (B). Adapun temuan-temuan penelitian ini berdasarkan kompenen modul ajar IPAS menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Puzzle* adalah:

Perencanaan pada siklus I Pertemuan 2 mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan siklus I pertemuan 1, hal ini terlihat dengan tercapainya hampir seluruh komponen pada modul ajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Triandini et al., (2023) yaitu terdapat tiga komponen dalam modul ajar yaitu komponen informasi umum, komponen inti, dan lampiran. Pada informasi umum sudah muncul semua deskriptor yang meliputi identitas sekolah, kompetensi awal, profil pelajar pancasila, target siswa, saran prasarana, dan model pembelajaran.

Pada kompetensi Inti sudah muncul semua deskriptor dengan kualifikasi sangat baik (SB), yaitu capaian pembelajaran sudah sesuai dengan materi pelajaran, tujuan pembelajaran sudah sesuai dengan capaian pembelajaran, pemilihan materi sudah seuai dengan tujuan pembelajaran. serta kesesuaian asesmen formatif dan sumatif dengan karakteristik peserta didik.

Pada kegiatan pembelajaran belum muncul semua deskriptor karena belum sesuai dengan alokasi waktu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup dengan cakupan materi, hal ini disebabkan oleh kurangnya kemampuan peneliti dalam mengelola dan memperhitungkan waktu yang telah ditetapkan . Menurut Ahmad dan Mustika (2021) bahwa alokasi waktu dalam

sebuah proses belajar akan sangat mempengaruhi kegiatan belajar dalam peserta didik. perlunya pembagian waktu dan batan harus diterapkan sehingga pelajaran akan jauh lebih kondusif.

Pada pemilihan bahan ajar dan media pembelajaran belum muncul semua deskriptor, peneliti belum menyesuaikan bahan ajar dan media pembalajaran dengan karakteristik peserta didik agar mudah dipahami dan menarik perhatian peserta didik. Pada penilaian dan tampilan modul ajar sudah muncul semua deskriptor dengan kualisifikasi sangat baik (SB).

Dengan kekurangan yang masih terdapat pada lembar pengamatan modul ajar yang dilaksanakan pada siklus I pertemuan 2 maka dalam proses pembelajaran menjadi kurang maksimal yang akan berdampak pada hasil belajar peserta didik.

b. Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Puzzle*

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan 2 sudah meningkat dari siklus I pertemuan 1, tetapi belum seluruhnya terlaksana sesuai dengan apa yang telah direncanakan dalam modul ajar. Pelaksanaan pembelajaran IPAS menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Puzzle* siklus I pertemuan 1 diperoleh presentase 87,50% dari segi aktivitas guru maupun peserta didik. Adapun temuan-temuan peneliti dalam penelitian ini adalah:

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan tiga tahapan kegiatan yaitu; kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup (Setiana, 2016). Pada kegiatan pendahuluan sudah dilaksanakan dengan baik dimana kegiatannya berupa persiapan sebelum melaksanakan kegiatan inti. Pada kegiatan inti, pelaksanaan pembelajaran dilaksanakn dengan menggunakan langkah-langkah *Teams Games Tournament*. Menurut Slavin (dalam Harianja et al., 2022:99) ada 4 langkah, yaitu 1)Presentasi kelas, 2)Belajar dalam kelompok, 3)Game dan Tournament dan 4)Penghargaan kelompok. Pada kegiatan presentasi kelas dan game tournament sudah muncul semua deskriptor dengan kualifikasi sangat baik

Pada kegiatan belajar dalam kelompok guru belum membimbing setiap kelompok dalam mengerjakan LKPD, Hal ini menyebabkan situasi kelas menjadi kurang kondusif. Upaya perbaikan kedepannya, sebaiknya guru mendampingi peserta didik dalam setiap kegiatannya. Pada penghargaan kelompok guru tidak memberi semangat dan dorongan agar terus berusaha dan tidak mudah menyerah untuk kelompok yang belum berhasil. sebaiknya guru memberi semangat kepada kelompok yang belum berhasil agar dipertemuan selanjutnya bisa lebih bersemangat lagi. Menurut Jainiyah et al., (2023) bahwasannya guru perlu menumbuhkan semangat siswa dalam belajar agar memperoleh hasil belajar yang optimal.

Pada kegiatan penutup belum semua deskriptor tercapai, yaitu guru belum melakukan refleksi pembelajaran. Sebaiknya guru melakukan refleksi pembelajaran bersama peserta didik agar membantu peserta didik mengungkapkan pemahaman, perasaan, dan tantangan selama pembelajaran. Kekurangan yang terdapat dalam siklus I pertemuan 2 ini peneliti tidak melaksanakan beberapa kegiatan dalam langkah karena lupa. Hal ini tentunya berakibat kepada proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Untuk memperbaiki kekurangan tersebut maka dilanjutkan pada siklus II.

c. Hasil belajar Menggunakan Model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Puzzle*

Hasil belajar peserta didik sesudah melaksanakan pembelajaran IPAS menggunakan Model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Puzzle* siklus I pertemuan 2 dapat dikatakan cukup

baik. Namun masih terdapat kekurangan dalam proses pembelajaran yaitu masih banyak peserta didik yang belum berpatisipasi penuh selama pembelajaran. Pelaksanaan proses pembelajaran juga berpengaruh pada penilaian hasil belajar peserta didik. Penilaian yang dilakukan dapat dilihat dari aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan. Sejalan dengan pendapat Saragih et al (2021) hasil belajar adalah perubahan tingkat kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses belajar, baik secara tertulis maupun lisan. Perubahan ini dapat dilihat dari tiga ranah, yaitu kognitif, sikap, dan psikomotorik.

Hasil belajar peserta didik pada siklus I pertemuan 2, pada aspek sikap terdapat 4 orang yang menunjukkan perilaku yang menonjol, 3 orang menonjolkan perilaku positif dan 1 orang menonjolkan sikap negatif. Hasil belajar peserta didik siklus I pertemuan 2 pada aspek pengetahuan dan keterampilan diperoleh rata-rata 83.27. Dari 27 peserta didik, 19 peserta didik mencapai nilai ketuntasan (70%) sedangkan 8 peserta didik lainnya tidak tuntas (30%).

Melihat data hasil pengamatan siklus I pertemuan 2 hasil belajar peserta didik masih terdapat kekurangan. Secara keseluruhan hasil belajar yang diperoleh belum seperti yang diharapkan karena masih ada sejumlah peserta didik yang nilaianya belum mencapai kriteri ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Untuk memperbaiki kekurangan tersebut maka dilanjutkan pada siklus II.

3. Siklus II

a. Perencanaan Pembelajaran Menggunakan Model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Puzzle.*

Perencanaan pada siklus II mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan siklus I, hal ini terlihat dengan tercapainya hampir seluruh komponen pada modul ajar. Komponen komponen yang terdapat pada modul ajar secara lengkap menurut Triandini et al., (2023) harus memiliki tiga komponen yang wajib disertakan dalam membuatnya. Komponen informasi umum terdiri dari a) identitas peneliti modul, b) kompetensi awal, c) profil pelajar pancasila, c) sarana dan prasarana, d) target peserta didik, dan e) model pembelajaran yang digunakan. Kemudian pada komponen inti terdiri dari a) tujuan pembelajaran, b) asesmen, c) pertanyaan pemantik, d) kegiatan pembelajaran, dan e) refleksi peserta didik dan pendidik. Lalu pada pada komponen lampiran terdiri dari a) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), b) pengayaan dan remedial, c) bahan bacaan pendidik dan peserta didik, d) glosarium, dan e) daftar pustaka.

Temuan-temuan yang peneliti temukan pada siklus II diantaranya pada aspek tampilan modul ajar, kedepannya peneliti harus membuat tampilan modul yang lebih menarik. Sejalan dengan pendapat Nengsih et al., (2024) bahwasannya modul ajar dirancang secara sistematis, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Maka penilaian kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran siklus II atau membuat modul ajar diperoleh persentase 95,8% dengan predikat (SB) dapat dikatakan bahwa perencanaan pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Puzzle* pada siklus II sudah terlaksana sesuai dengan yang diharapkan.

Setelah melihat pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Puzzle* di kelas IV SDN 8 Padang Panjang Timur pada siklus II ini telah terlaksana dengan maksimal dan memperoleh predikat sangat baik dan penelitian diberhentikan pada siklus ini. Karena sudah sesuai dengan komponen modul ajar

sebagaimana menurut Triandini et al., (2023) sehingga proses pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan lancar.

b. Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Puzzle*

Berdasarkan perencanaan yang disusun, pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan sudah sesuai dengan apa yang telah direncanakan dan mengikuti langkah-langkah model *Teams Games Tournament*. Berdasarkan pengamatan dari observer pada aktivitas guru siklus II diperoleh persentase 95,83% dengan kualifikasi sangat baik (SB) dan pada aktivitas peserta didik diperoleh persentase 95,83% dengan kualifikasi sangat baik (SB).

Selain itu, pada siklus II ini, proses pembelajaran IPAS menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Puzzle* dapat membuat peserta didik lebih aktif berpartisipasi dalam belajar dan meningkatkan motivasi mereka dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sesuai dengan yang dinyatakan oleh Adibah (2025), bahwa model TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik melalui suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Dalam model ini, peserta didik belajar dalam kelompok kecil dan mengikuti permainan akademik yang dirancang untuk memperkuat pemahaman mereka terhadap materi, sehingga secara tidak langsung juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan dalam proses belajar.

Berdasarkan analisis penelitian pada siklus II, penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Puzzle* sudah terlaksana dengan baik dan peneliti telah berhasil menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Puzzle* pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 8 Padang Panjang Timur.

c. Hasil belajar Menggunakan Model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Puzzle*

Menurut Susanto dalam (Safitri et al, 2020) hasil belajar adalah perubahan- perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek afektif, kognitif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hasil belajar dapat dijadikan tolak ukur dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik.

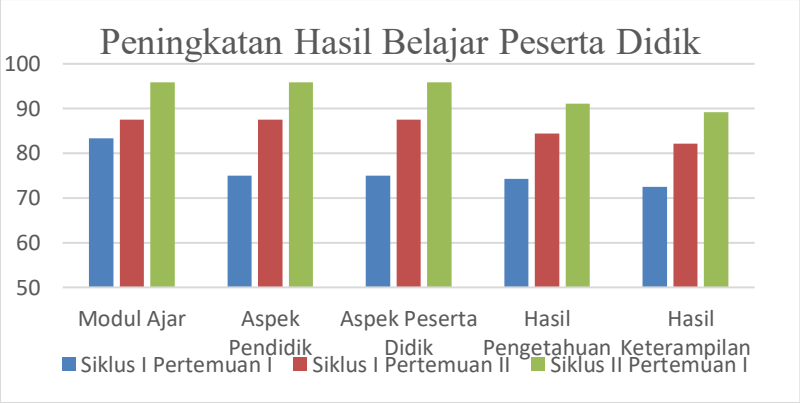
Pada siklus II ini, pada aspek sikap terdapat 3 orang peserta didik yang menonjolkan sikap positif. Hasil Belajar peserta didik pada aspek pengetahuan dan keterampilan diperoleh rata-rata 90,11. Dari 27 peserta didik, 25 peserta didik mencapai nilai ketuntasan dengan persentase 93%, sedangkan 2 peserta didik lainnya yang belum tuntas dengan persentase 7% dan pencapaian hasil belajar peserta didik pada siklus II sudah berhasil.

Pada penilaian Modul Ajar, didapati peningkatan masing-masing siklusnya, mulai dari 83,33%, kemudian 87,50% dan meningkat menjadi 95,83%. Pada pengamatan aktivitas guru, didapati peningkatan dari 75%, kemudian jadi 87,50% dan meningkat jadi 95,83%. Pengamatan aktivitas peserta didik juga didapati peningkatan dari 75%, kemudian jadi 87,50% dan meningkat jadi 95,83%.

Pada nilai pengetahuan, didapati peningkatan masing-masing siklusnya, mulai dari 74,30 kemudian 84,44 dan meningkat menjadi 91,04. Pada nilai keterampilam, didapati peningkatan dari 72,53 kemudian 82,10 jadi dan meningkat jadi 89,20.

Adapun grafik peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS secara keseluruhan menggunakan *Teams Games Tournament* berbantuan media *Puzzle* di Kelas IV SDN 8 Padang Panjang Timur ditunjukkan pada gambar di bawah ini :

Grafik 1.1 Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik



Dengan demikian pelaksanaan penelitian dicukupkan sampai pada siklus II, karena sudah memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Sebagaimana menurut Kemdikbudristek (2017), kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran adalah serangkaian kriteria atau indikator yang menunjukkan sejauh mana peserta didik sudah mencapai kompetensi pada tujuan pembelajaran sebagaiaman KKTP yang ditentukan sekolah pada mata pelajaran IPAS adalah 75. Ini juga berdasarkan keputusan ini berdasarkan kesepakatan peneliti dan guru kelas IV SDN 8 Padang Panjang Timur sebagai observer. Setelah mengamati hasil yang diperoleh, peneliti menyimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar IPAS menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Puzzle* di kelas IV SDN 8 Padang Panjang Timur berhasil dengan sangat baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, simpulan yang dapat diambil peneliti adalah sebagai berikut:

Modul Ajar menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Puzzle* di kelas IV SDN 8 Padang Panjang Timur terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Modul Ajar dirancang oleh peneliti ini telah dipadukan dengan langkah-langkah model *Teams Games Tourna*ment berbantuan media *Puzzle*. Persentase hasil pengamatan Modul Ajar pada siklus I memperoleh rata-rata 85,42% dengan kualifikasi B (Baik), sedangkan pada siklus II memperoleh rata-rata 95,83 % dengan kualifikasi SB (Sangat Baik) karena Modul Ajar sudah memenuhi kriteria yang diharapkan. Dapat dilihat bahwa hasil pengamatan Modul Ajar mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Puzzle* di kelas IV SDN 8 Padang Panjang Timur dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah model model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Puzzle*. Persentase hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus I memperoleh rata-rata 81,25% dengan kualifikasi B (Baik), sedangkan pada siklus II menjadi 95,83% dengan kualifikasi SB (Sangat Baik) karena pelaksanaan pembelajaran pembelajaran yang dilakukan guru memenuhi langkah-langkah sesuai model *Teams Games Tournament*. Aktivitas peserta didik siklus I memperoleh rata-rata 81,25% dengan kualifikasi B (Baik), sedangkan pada siklus II menjadi 95,38% dengan kualifikasi SB (Sangat Baik)

karena kegiatan peserta didik dalam pembelajaran sudah sesuai dengan model *Teams Games Tournament* yang diharapkan guru. Dapat dilihat bahwa hasil pengamatan aktivitas guru dan aktivitas peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I menuju siklus II.

Peningkatan hasil belajar menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Puzzle* di kelas IV SDN 8 Padang Panjang Timur dapat dilihat dari nilai pengetahuan dan keterampilan. Hasil belajar aspek pengetahuan dan keterampilan pada siklus I pertemuan 1 memperoleh rata-rata 73,41 dengan kualifikasi cukup (C) dan meningkat pada siklus I pertemuan 2 menjadi 83,27 dengan kualifikasi baik (B) Lalu meningkat lagi pada siklus II memperoleh rata-rata 90,11 dengan kualifikasi sangat baik (SB), dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada Allah Azza wa Jalla, keluarga, teman sejawat yang telah memberikan dorongan semangat, serta dosen pembimbing yang memberikan arahan penelitian, dan Universitas Negeri Padang, terutama ketua departemen PGSD yang telah memberikan perizinan penelitian, kepala sekolah, guru, dan siswa kelas IV SDN 8 Padang Panjang Timur atas bantuan dan kerjasamanya dalam menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Andini, S. A., & Kurniawati, W. (2023). Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pesawat Sederhana Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, *1*(2), 299–306. https://doi.org/10.62017/jpmi

Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi Guru tentang IPAS pada Kurikulum Merdeka. *Jpgsd*, *11*(9), 1841–1854.

Anggita, W. D., Faradita, M. N., & Afiani, K. D. A. (2024). *ANALISIS SUMATIF TENGAH SEMESTER IPAS PADA PESERTA*. *8*(6), 29–43.

AP, N., Rahman, H., & Ma'rifany, N. I. (2023). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV A UPT SPF SDN Mamajang II Kota Makassar The Effect Of The Application Of The Game Tournament (TGT) Learning Model On The IPAS Learning Outcomes O. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1–11.

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. https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098

Ayu, R. R., & Sobri, M. (2024). *Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA*. *3*(1), 201–210. https://journal.mudaberkarya.id/index.php/JoME

Azhad, M. S., Patonah, S., Yoganingsih, C. D., Semarang, P., Karangrejo, S. D. N., & Yoganingsih, D. (2023). Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Pemanfaatan

Lingkungan sekitar Sebagai Media. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, *November*, 3086–3094.

Aziz, M. A., & Irawan, D. B. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran FLIPBOOK Digital Legenda Pulau Kemarau Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS)*, *2024*(16), 8–15. http://e-journal.upr.ac.id/index.php/JP-IPS

Azzahra, H., & Hamimah, H. (2021). Peningkatan Hasil Peserta Didik Menggunakan Model Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) di Kelas IV SD Negeri 04 Muaro Paiti Kabupaten Lima Puluh Kota. *Journal of Basic Education Studies*, *4*(1), 2836–2848. https://ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/4020

Bernadetta Purba dkk, P. (2021). Penelitian Tindakan Kelas. In *Penelitian Tindakan Kelas*.

Dzahabiyyah, R., Suryandari, S., & Jarmani. (2024). Pengaruh Self Efficacy Dan Kedisipilinan Siswa Terhadap Hasil Belajar Ipas Pada Siswa Kelas V Sdn Pakis V Surabaya. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, *2*(9), 70–79.

Ermina Sari, Martala Sari, R. A. (2023). Pelatihan Pembuatan Modul Ajar untuk Mempersiapkan Siswa Menghadapi Kurikulum Merdeka Pada SMKNegeri 5 Pekanbaru. *ABDIMAS Lectura: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *1*(1), 39–59.

Ernis, P., & Hazmi, N. (2021). Kata kunci : Hasil Belajar, Media Puzzle , Komponen Ekosistem. *Journal of Elemantary School (JOES) Volume*, *4*, 45–56.

Erta, M. N., & Zuryanty. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament di SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *7*(1), 607–618. https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.5956

Halimah Tusaddiyah Siregar. (2024). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar. *Universitas Muhammadiyah Malang*, *5*(259), 1–2. https://psikologi.uma.ac.id/wp-content/uploads/201

Harianja, J. K., Subakti, H., Avicenna, A., Rambe, S. A., Hasan, M., Ramadhani, Y. R., Sartika, S. H., Nirbita, B. N., Chamidah, D., Rahmawati, I., Lestari, H., & Panjaitan, M. M. J. (2022). *Fullbook-Tipe-Tipe-Model-Pembelajaran-Kooperatif_Compress*.

Jainiyah, J., Fahrudin, F., Ismiasih, I., & Ulfah, M. (2023). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, *2*(6), 1304–1309. https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284

Khairatil Isra & Arwin. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Cooperative Learning tipe Think Pair Share (TPS) di Kelas II SDN 01 Sarilamak Kabupaten Lima Puluh Kota. *Journal of Basic Education Studies*, *5*(1), 2059–2067.

Leman, S. E., Patricia, M., Filmon, W., & Malelak, M. I. (2024). Edukasi Kebutuhan Dan Keinginan Untuk Hidup Hemat Dan Sehat Kepada Siswa Taman Kanak-Kanak. *SIPISSANGNGI Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *4*(1), 68. https://doi.org/10.35329/jurnal.v4i1.5012

Magdalena, I., Afianti[2], N. A., & Yanti, A. A. (2020). Penilaian Hasil Belajar Siswa Dengan Kurikulum 2013 Di Sd Islam Asysyakirin. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, *2*(3), 466–476. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa

Marfilinda, R., & Akhiyar, M. (2024). Studi Pustaka Penerapan Media Puzzle pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, *5*(4), 4763–4776. https://doi.org/10.54373/imeij.v5i4.1692

Maulida, U. (2022). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Tarbawi : Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, *5*(2), 130–138. https://doi.org/10.51476/tarbawi.v5i2.392

Millah, A. S., Apriyani, Arobiah, D., Febriani, E. S., & Ramdhani, E. (2023). Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, *1*(2), 140–153.

Muhali, M., Asy'ari, M., & Sukaisih, R. (2020). Upaya membelajarkan peserta didik menjadi pebelajar reflektif. *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram*, *7*(1), 58–70.

NENGSIH, D., FEBRINA, W., MAIFALINDA, JUNAIDI, DARMANSYAH, & DEMINA. (2024). PENGEMBANGAN MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, *8*(1), 151–158.

Noviantari, I., & Agustina, D. A. (2023). Development of Teaching Modules on Independent Curriculum Implementation. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, *6*(1), 465. https://doi.org/10.20961/shes.v6i1.71154

Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *3*(2), 243–255. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa

Prastiwi, Y. E. N., Arba'iyah, Barru, A. A. Al, & Hidayatullah, A. S. (2023). Penilaian dan Pengukuran Hasil Belajar Pada Peserta Didik Berbasis Analisis Psikologi. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhineka Tunggal Ika*, *1*(4), 218–232. https://journal.politeknik-pratama.ac.id/index.php/bersatu/article/view/293

Putri, R. A., & Indrawati, T. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu menggunakan Model Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Kelas V SD. *Journal of Basic Education Studies*, *4*(1), 110–119. https://ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/2701

Ripandi, A. J. (2023). Hakikat Kurikulum Dalam Pendidikan. *Jurnal Al Wahyu*, *1*(2), 123–133. https://doi.org/10.62214/jayu.v1i2.129

Sapto Haryoko, B., & Arwadi, F. (2020). *ANALISIS DATA PENELITIAN KUALITATIF*.

Septiana, D. M. A., Pratiwi, D. W., Suryandari, K. C., & Handayani, D. R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Kebutuhan Hidup Manusia Melalui Model Teams Games Tournament pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Karangasem 4 Surakarta. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, *7*(3), 429–435.

Setiana, N. (2016). Pembelajaran IPS Terintegrasi dalam Konteks Kurikulum 2013. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, *6*(2), 95–108. https://doi.org/10.17509/eh.v6i2.4574

Setiawati, G. A. D. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka melalui Pemanfaatan Konservasi Alam berbasis Kearifan Lokal Bali pada Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA*, *1*(1), 56–63. https://proceeding.unesa.ac.id/index.php/semnasipa/article/view/1385

Simamora, A. B., Panjaitan, M. B., Manalu, A., Siagian, A. F., Simanjuntak, T. A., Silitonga, I. D. B., Siahaan, A. L., Manihuruk, L. M. E., Silaban, W., & Sibarani, I. (2024). *Model-Pembelajaran-Kooperatif-Ebook aprido dkk*.

Siti Khoenun Nisa, Ika Ari Pratiwi, E. A. I. (2020). PenerapanModel Group InvestigationBerbantuan Media Puzzleuntuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, *11*(2), 211–224.

Tambaru, E., Benu, A. Y., & Mbuik, H. B. (2021). Analisis Penggunaan Media Puzzle pada Tema Pahlawanku Kebanggaanku dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas IVB Sekolah Dasar Inpress Bertingkat Oebobo 2 Kupang. *SPASI: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Dasar*, *2*(1), 55–63.

Triandini, H. R., Darussyamsu, R., Yogica, R., & Rahmi, Y. L. (2023). Komponen-Komponen Modul Ajar Kurikulum Merdeka (Studi Literatur) C. *Ruang-Ruang Kelas: Jurnal Pendidikan Biologi*, *3*(3), 9–15. http://rrkjurnal.ppj.unp.ac.id/index.php/RRKJURNAL

Ulfa, M., Ningrum, A. S., Septiani, D., Astuti, M. P., & Utami, F. D. (2023). Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas untuk Meningkatkan Karier Guru. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *4*(1), 15–21. https://doi.org/10.37478/mahajana.v4i1.2526

Vivin Gusdiana, Villia Anggraini, R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournaments) Terhadaphasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Vivin. *Journal on Education*, *06*(01), 64–73. https://doi.org/10.31949/educatio.v5i2.20

Wenda, D. D. N., Imron, I. F., Putri, K. E., Sahari, S., Kurnia, I., Permana, E. P., Damariswara, R., Handayani, R., & Wiganata, S. A. (2023). Pelatihan Pembuatan Modul Ajar sebagai Upaya Implementasi Kurikulum Merdeka pada Guru SDN Jatirejo Kabupaten Kediri. *Jurnal ABDINUS : Jurnal Pengabdian Nusantara*, *7*(3), 848–855. https://doi.org/10.29407/ja.v7i3.21024

Wulandari, A. P., Annisa, A., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Keterampilan Berpikir Kritis IPS Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, *5*(2), 2848–2856. https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.933

Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, *2*(3), 61–68. https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843