

Penerapan Model Pembelajaran *Teams games tournament* Berbantuan Media PEDI *Puzzle* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa

Muhammad Ilham Agustian¹, Khamdun², Erik Aditia Ismaya³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Muria Kudus

[1ilhamagustian148@gmail.com](mailto:ilhamagustian148@gmail.com), [2khamdun@umk.ac.id](mailto:khamdun@umk.ac.id), [2erik.aditia@umk.ac.id](mailto:erik.aditia@umk.ac.id),

ABSTRACT

This research is motivated by the relatively low student activity and learning outcomes. The purpose of the research is to improve the activity and learning outcomes of fifth grade science through the application of the teams games tournament learning model assisted by PEDI puzzle media. This research is a classroom action research. The subjects of this research are 33 fifth grade students of MI Raudlatul Muhtadiin Kaliaman. This research was conducted in the even semester of the 2025/2026 academic year. Data collection techniques in this study used interviews, tests, observations and documentation. The instruments used were tests and non-tests. The test instrument in this study was an evaluation test while the non-test instruments were student activity observation sheets, interviews and documentation. The data analysis technique in this study used quantitative data analysis techniques and qualitative data analysis. This research was carried out with 2 consisting of 4 stages: planning, implementation of actions, observation and reflection. The results of this study indicate that there was an increase in the percentage of student learning activity, namely from cycle I which reached 67.55% and increased in cycle II which reached 76.57%. The percentage of students' learning outcomes completion increased from cycle I which reached 63.63% to 84.84% in cycle II. Based on the data obtained from this study, it can be concluded that the application of the teams games tournament learning model assisted by PEDI puzzle media can improve student activity and learning outcomes in the science subject of class V MI Raudlatul Muhtadiin Kaliaman in the 2025/2026 academic year.

Keywords: *Teams games tournament, Puzzle, Student Activity, Learning Outcomes*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keaktifan dan hasil belajar siswa yang terbilang rendah. Tujuan penelitian untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPAS kelas V melalui penerapan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media PEDI *puzzle*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V MI Raudlatul Muhtadiin Kaliaman yang berjumlah 33 siswa. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara, tes, observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan yaitu tes

dan non tes. Instrumen tes pada penelitian ini yaitu tes evaluasi sedangkan instrumen non tes yaitu lembar observasi keaktifan siswa, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan dengan 2 yang terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan presentase keaktifan belajar siswa yaitu dari siklus I yang mencapai 67,55% dan mengalami peningkatan pada siklus II yang mencapai 76,57%. Presentase ketuntasan hasil belajar siswa meningkat dari siklus I yang mencapai 63,63% menjadi 84,84% pada siklus II. Berdasarkan data yang telah didapatkan dari penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media PEDI *puzzle* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V MI Raudlatul Muhtadiin Kaliaman tahun ajaran 2025/2026.

Kata Kunci: *Teams games tournament, Puzzle, Keaktifan Belajar, Hasil Belajar*

A. Pendahuluan.

Kemajuan bangsa ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia yang tergantung pada kualitas pendidikannya (Ardiyanti et al., 2021). Kurikulum merdeka memberikan kebebasan kepada guru untuk menciptakan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa (Aksari et al., 2025). Hasil yang baik dan efektif dapat dicapai ketika guru dapat menyampaikan materi dengan baik dan siswa dapat menyerap materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru (Ananda et al., 2024).

Kondisi ideal pembelajaran IPAS menurut Standar Isi BSNP tahun 2006 mencakup kondisi seperti: (1) Mengembangkan pengetahuan dan

pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. (2) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPAS, lingkungan, teknologi dan masyarakat. (3) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan. (4) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam (Anggraini, 2023). Harapannya adalah agar pembelajaran IPAS diajarkan dengan cara yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa

lebih mudah memahami materi (Yustanti et al., 2022).

Keaktifan siswa merupakan salah satu penanda yang sangat mempengaruhi proses pembelajaran. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat terlihat dalam berbagai bentuk aktivitas fisik dan non-fisik (Putri & Taufina, 2020). Aktivitas fisik dapat berupa melaksanakan tugas pembelajaran baik dalam kelompok maupun individu, sedangkan aktivitas non-fisik dapat berada dalam aktivitas pembelajaran yang berupa memahami suatu masalah (Fitria & Nurlaela, 2023).

Terdapat beberapa indikator keaktifan belajar siswa di sekolah yaitu meliputi: (1) visual Activities, kegiatan ini meliputi kegiatan membaca, memperhatikan serta menanggapi; (2) Oral Activities, merupakan kegiatan berbicara seperti meminta saran kepada teman atau guru, mengemukakan pendapat; (3) Listening Activities, kegiatan ini merupakan kegiatan mendengarkan sesuatu misalnya mendengarkan audio, diskusi, ceramah maupun pidato; (4) Writing Activities, yaitu kegiatan menulis seperti menulis cerita, makalah, laporan, tes, serta menyalin

teks; (5) Drawing Activities, kegiatan ini adalah kegiatan menggambar seperti membuat diagram, menggambar peta serta grafik; (6) Motor Activities, kegiatan yang dilakukan meliputi membuat desain presentasi; (7) Mental Activities, kegiatannya seperti bereaksi, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis serta membuat keputusan untuk memecahkan masalah; (8) Emotional Activities, kegiatan ini terkait dengan mental anak seperti merasa tertarik, bosan, berani, semangat, cemas dan gembira (Sardiman, 2019).

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar saat ini tidak memenuhi harapan tersebut. Dalam praktiknya, siswa tidak cukup terlibat dalam proses pembelajaran. Pembelajaran hanya terpusat pada guru sehingga siswa menjadi pasif dan berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah (Khoirinida et al., 2024).

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa masih rendahnya keaktifan belajar siswa yang dibuktikan dengan banyak siswa yang tidak fokus saat proses pembelajaran yaitu hanya berfokus pada guru sehingga siswa pasif saat pembelajaran sehingga hasil belajar

siswa rendah. Hasil belajar siswa kelas V MI Raudlatul Muhtadiin Kaliaman pada mata pelajaran IPAS menunjukkan bahwa 76% atau 25 dari 33 siswa mendapat nilai di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran).

Hasil wawancara dengan wali kelas V MI Raudlatul Muhtadiin Kaliaman menunjukkan bahwa keaktifan dan hasil belajar siswa terbilang rendah. Hasil wawancara dengan siswa kelas V juga menunjukkan bahwa menurut mereka mata pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran yang sulit dan kurang memahami materi yang sedang dipelajari. Siswa menyatakan bahwa mereka bosan dengan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru yang hanya menerangkan materi dan menuliskannya di papan tulis sehingga kurang semangat pada saat pembelajaran.

Untuk memperbaiki kualitas pembelajaran maka harus diterapkan model pembelajaran yang menarik dan efektif. Peneliti menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*. Pembelajaran *teams games tournament* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang berisi kerja sama tim,

permainan, dan turnamen sehingga dapat meningkatkan partisipasi, keaktifan dan pemahaman siswa (Azura et al., 2025).

Pembelajaran *teams games tournament* menjadi pembelajaran yang menyenangkan karena menggabungkan kompetensi bermain dan pembelajaran secara kelompok, menumbuhkan hubungan yang kuat di antara teman sebaya dan membuat lingkungan belajar yang menantang namun menyenangkan (Nurhuda et al., 2024). Model pembelajaran *teams games tournament* menggabungkan komponen permainan di dalamnya yang memungkinkan siswa untuk bertindak sebagai mentor bagi teman sebayanya (Teranikha et al., 2024).

Terdapat 5 komponen utama pada model pembelajaran *teams games tournament* menurut Slavin yaitu penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, kompetisi dan penghargaan kelompok (Susanna, 2018).

Tahap penyajian kelas yaitu guru memberikan penjelasan dari materi yang akan dipelajari. Pada tahap belajar dalam kelompok, siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok dengan berbagai macam keragaman dan kondisi di dalam kelas seperti

jenis kelamin, kemampuan, rasa tau suku yang bertujuan melatih siswa untuk aktif dan bekerja sama.

Permainan yang ada dalam pembelajaran ini yaitu beberapa pertanyaan menenai materi untuk mengukur pengetahuan siswa. Pertanyaan akan dibuat menjadi sebuah permainan yang akan diselesaikan oleh setiap kelompok.

Tahap kompetisi atau turnamen merupakan susunan dari beberapa permainan. Pada turnamen ini siswa yang memiliki kemampuan setara dari kelompok yang berbeda akan bersaing untuk menjawab pertanyaan. Kompetisi yang setara ini memungkinkan siswa dengan kemampuan yang berbeda akan tetap dapat memberikan kontribusi yang maksimal untuk timnya.

Setelah permainan selesai, Penghargaan dilakukan dengan cara memberikan hadiah atau sertifikat kepada kelompok yang telah mencapai kriteria yang sudah disepakati bersama (Susanna, 2018).

Keunggulan dari model pembelajaran *teams games tournament* menurut Milawati (2019) yaitu: 1) Dapat membuat siswa yang memiliki kemampuan rendah untuk ikut aktif dan mempunyai peran

penting dalam kelompoknya; 2) Menumbuhkan rasa saling menghargai antar siswa dan menciptakan rasa kebersamaan; 3) Menumbuhkan rasa semangat siswa karena kelompok yang menjadi juara akan mendapatkan penghargaan; 4) Kegiatan permainan yang menyenangkan membuat siswa senang dan aktif pada proses pembelajaran.

Pembelajaran *teams games tournament* akan lebih efektif jika menggunakan media pembelajaran yang menarik. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran berupa media PEDI (Perubahan Diri) *puzzle*. Dalam kaitannya dengan permainan, *puzzle* adalah permainan yang terdiri dari potongan-potongan gambar tertentu yang dapat mengembangkan dan meningkatkan konsentrasi (Defi et al., 2021). Permainan *puzzle* memegang peran penting sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan kemampuan mental. Seperti yang disampaikan oleh Soebachman (Mugianto et al., 2022), *puzzle* adalah permainan yang dibentuk dari komponen-komponen gambar yang dapat menumbuhkan

keaktivitas, organisasi, dan konsentrasi.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Miranti & Sanoto, 2023) diperoleh peningkatan keaktifan siswa setelah menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* yaitu pada siklus I sebesar 57% dan meningkat pada siklus II menjadi 81%. Penelitian yang dilakukan oleh (Aisah et al., 2023) diperoleh peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *teams games tournament* yaitu pada siklus I memperoleh rata-rata 67% dan meningkat pada siklus II menjadi 73%. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Isjayanti & Ismaya, 2023) setelah diterapkannya model pembelajaran *teams games tournament* terdapat peningkatan terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams games tournament* Berbantuan Media PEDI *Puzzle* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena permasalahan dalam penelitian ini yaitu bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media PEDI *puzzle* pada mata pelajaran IPAS kelas V. Penelitian tindakan kelas memiliki 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi (Arikunto, 2021).

Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas V yang berjumlah 33 siswa terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan di MI Raudlatul Muftadiin Kaliaman Jepara. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus. Setiap siklusnya terdiri dari 2 pertemuan. Setelah suatu siklus selesai dilaksanakan dan direfleksi maka kemudian siklus kedua akan dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang telah digunakan. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu lembar observasi keaktifan belajar siswa dan lembar tes evaluasi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan Teknik tes dan non tes. Teknik tes dilakukan

dengan pengerjaan soal evaluasi yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian sedangkan teknik non tes dilakukan dengan lembar observasi keaktifan belajar siswa, wawancara dan dokumentasi. Prosedur penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Indikator keberhasilan pada penelitian ini yaitu apabila presentase keaktifan belajar siswa mencapai 70% dan presentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 70%.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan dari pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II, penerapan model pembelajaran *teams games tournament* dapat dijabarkan sebagai berikut.

1) Penyajian Kelas

Pada tahap penyajian kelas, guru menyampaikan materi pembelajaran dan menyampaikan informasi yang diperlukan dalam pembelajaran Siswa dengan guru berkomunikasi positif untuk membangun suasana kelas yang kondusif.

Pada Siklus I Masih terdapat siswa yang kurang fokus pada saat

pembelajaran dan asik mengobrol dengan temannya. Siswa tidak bertanya mengenai materi yang belum dipahami. Kemudian diterapkan refleksi pembelajaran yaitu Meningkatkan interaksi siswa dengan memberikan pertanyaan mengenai materi yang sedang dipelajari dan menyimpulkan materi pembelajaran.

Pada siklus II terdapat peningkatan keaktifan belajar siswa dibanding dengan siklus sebelumnya yaitu siswa memperhatikan penjelasan materi dengan baik dan aktif bertanya mengenai materi yang belum dipahami.

2) Belajar dalam Kelompok

Siswa dibagi menjadi beberapa tim yang bersifat heterogen yang beranggotakan 5 siswa setiap tim. Siswa mengerjakan 2 *puzzle* yaitu *puzzle findword* dan *crossword*. Siswa bekerja sama untuk menyelesaikan *puzzle* dengan tepat waktu dan dapat menjadi mentor untuk teman sekelompoknya.

Pada siklus I siswa terlihat kurang bekerja sama dengan teman sekelompoknya dan terlihat *puzzle* hanya dikerjakan oleh beberapa siswa saja. Dari hasil pembelajaran pada siklus I yang kurang maksimal maka dilakukan perbaikan pembelajaran

yaitu memberi waktu pengerjaan findword dan crossword menjadi lebih sedikit agar siswa lebih bekerja sama sehingga dapat menyelesaikan *puzzle* dengan tepat waktu dan memberikan poin tambahan untuk kelompok yang berhasil menyelesaikan *puzzle* dengan tepat waktu.

Pada siklus II, siswa lebih bekerja sama dengan kelompoknya karena termotivasi dengan poin tambahan yang diberikan dan Siswa terlihat semangat saat menjalani pembelajaran.

3) Permainan

Tahap permainan ini merupakan tahap simulasi dari turnamen yang akan dilaksanakan. Kegiatan permainan diawali dengan siswa menyimak arahan guru berkaitan dengan tata cara permainan yang akan dilaksanakan. Siswa diberikan *puzzle* gambar dan soal yang didiskusikan bersama kelompoknya. Soal dan *puzzle* gambar ini yang nantinya digunakan sebagai turnamen sehingga siswa harus saling bekerjasama dan membantu teman kelompoknya menjawab soal agar nantinya ketika turnamen siswa dapat menjawab soal sehingga bisa mendapatkan kepingan *puzzle* untuk disusun dan mendapat poin.

Pada siklus I, siswa terlihat kurang bekerja sama dalam mengerjakan soal dan menyusun *puzzle* gambar. Oleh karena itu tahap ini perlu diperbaiki agar siklus berikutnya dapat membuat siswa lebih aktif dan termotivasi untuk dapat menjawab soal dan menyelesaikan *puzzle*. Siswa harus diberi penjelasan bahwa soal dan *puzzle* gambar akan digunakan pada saat turnamen sehingga siswa lebih termotivasi untuk dapat menjawab semua soal dan berbagi pengetahuan dengan teman sekelompoknya.

Pada siklus II, siswa lebih bekerja sama dan saling bertukar pendapat dengan temannya untuk menjawab soal dan menyelesaikan *puzzle* gambar. Siswa terlihat semangat saat bekerja sama dengan kelompoknya dan lebih termotivasi agar dapat mengikuti turnamen dengan lebih maksimal.

4) Turnamen

Tahap turnamen merupakan tahap inti yaitu melakukan kompetisi antar siswa dari setiap kelompok yang memiliki kemampuan yang setara. Permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang menguji pengetahuan siswa. Pertanyaan tersebut akan

dijawab oleh siswa untuk untuk mendapatkan kepingan *puzzle* yang akan disusun untuk mendapatkan poin.

Pada siklus I, terdapat beberapa siswa yang tidak dapat menjawab pertanyaan sehingga *puzzle* gambar belum terselesaikan. Oleh karena itu perlu adanya perbaikan pada tahap permainan agar siswa dapat lebih termotivasi untuk menyumbang poin dan menjadi kelompok juara. Memberikan motivasi serta menjelaskan bahwa kelompok yang menjadi juara akan mendapatkan penghargaan sesuai dengan peringkat kelompok.

Pada siklus II, siswa dapat menjawab soal dan saling berkompetisi untuk menjadi yang lebih cepat dalam menjawab soal sehingga mendapatkan kepingan *puzzle* gambar yang disusun untuk mendapatkan poin. Pada siklus II terlihat siswa sangat aktif dalam berkompetisi untuk menjadi kelompok yang menjadi juara.

5) Penghargaan Kelompok

Siswa bersama guru mengoreksi hasil jawaban setiap kelompok untuk mengetahui hasil dari pertandingan. Guru memberikan penghargaan kepada siswa bersama

kelompoknya sesuai dengan pencapaiannya.

Pada siklus I, Guru memberikan motivasi bahwa bekerja sama dalam tim merupakan suatu hal yang sangat penting, siswa harus saling berbagi kepada teman yang belum memahami materi pembelajaran. Diharapkan dengan pemberian motivasi ini siswa dapat lebih lebih bekerja sama dalam tim sehingga dapat mendapatkan hasil yang maksimal

Pada siklus II, siswa terlihat lebih aktif pada saat turnamen dan termotivasi untuk menjadi tim terbaik sehingga mendapatkan penghargaan. Dengan persaingan antar tim yang semakin kuat, maka pada saat turnamen siswa menjadi lebih aktif dan dapat bekerjasama dengan lebih maksimal.

Keaktifan belajar siswa dinilai dengan menggunakan lembar observasi keaktifan belajar siswa. Setelah didapatkan presentase keaktifan belajar setiap individu, kemudian dilakukan penghitungan rata-rata presentase keaktifan belajar siswa pada setiap siklus. Setelah mendapatkan presentase rata-rata pada siklus I dan siklus II, kemudian dikategorikan dengan

beberapa kriteria yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1 Kriteria presentase rata-rata keaktifan belajar siswa

Presentase	Kriteria
81-100%	Sangat Baik
61-80%	Baik
41-60%	Cukup Baik
21-40%	Kurang
0-20%	Sangat Kurang

Setelah pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* pada siklus I dan siklus II, didapatkan presentase keaktifan belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS yang bisa dilihat pada grafik berikut.



Grafik 1 Presentase rata-rata keaktifan belajar siswa siklus I dan siklus II

Dari grafik 1 di atas dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan presentase keaktifan belajar siswa dari siklus I dan siklus II. Keaktifan belajar siswa dapat dikatakan meningkat apabila presentase keaktifan belajar siswa mencapai 70%. Presentase keaktifan belajar

siswa pada siklus I mencapai 67,55% dengan kriteria baik namun belum mencapai indikator keberhasilan sehingga belum dapat dikatakan bahwa keaktifan belajar siswa pada siklus I mengalami peningkatan.

Pada siklus II, presentase keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 09,02% dari siklus I yaitu menjadi 76,57% dengan kriteria baik. Pada siklus II, keaktifan belajar siswa telah lebih dari indikator keberhasilan yaitu 70%. Oleh karena itu, keaktifan belajar siswa dapat dikatakan meningkat pada siklus II. Untuk mengetahui detail presentase keaktifan belajar siswa perindikator pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada grafik berikut.



Grafik 2 Presesntase keaktifan belajar siswa siklus I dan siklus II perindikator

Berdasarkan grafik presentase rata-rata keaktifan belajar siswa perindikator di atas dapat dilihat

bahwa setiap indikator mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II.

Indikator 1 (siswa memperhatikan penjelasan guru) di siklus I mencapai 94,75% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 100%. Keaktifan belajar siswa indikator 1 pada siklus I dan siklus II sudah sangat baik. Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan seksama.

Indikator 2 (siswa bertanya tentang materi yang diberikan guru) pada siklus I mencapai 53,75% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 66,75%. Pada siklus I, siswa tidak tertarik dengan materi yang dipelajari sehingga tidak bertanya kepada guru tentang materi pembelajaran yang akan dibahas. Pada siklus II, siswa sudah mulai tertarik untuk mempelajari materi dan siswa mulai bertanya tentang materi yang akan dipelajari.

Indikator 3 (siswa aktif bertanya saat presesntasi) menunjukkan adanya peningkatan dari 36,25% menjadi 45,50%. Pada siklus I hanya beberapa siswa yang bertanya dan pada siklus II terjadi peningkatan dikarenakan siswa lebih termotivasi untuk memahami materi pembelajaran sehingga lebih berani

bertanya mengenai materi yang belum dipahami.

Pada indikator 4 (siswa memberikan respon/tanggapan terhadap jawaban temannya) mengalami peningkatan dari 38,00% menjadi 43,25%. Pada siklus I, hanya sedikit siswa yang merespon jawaban teman dari pertanyaan yang diberikan guru. Pada siklus II, terjadi peningkatan dari siswa yang memberikan tanggapan hal ini membuktikan bahwa pembelajaran di kelas sudah mulai aktif.

Indikator 5 (siswa mendengarkan penjelasan guru dengan baik) menunjukkan bahwa terjadi peningkatan dari 90,50% menjadi 100%. Pada siklus I dan siklus II, siswa sudah mendengarkan penjelasan materi pembelajaran dari guru dengan baik. Siswa sudah termotivasi untuk dapat memahami materi pembelajaran yang sedang dipelajari.

Indikator 6 (siswa mendengarkan jawaban atau tanggapan temannya dengan baik) menunjukkan peningkatan dari 93,25% menjadi 100%. Pada siklus I dan siklus II, siswa sudah dengan baik mendengarkan jawaban dari teman

yang diberi pertanyaan mengenai materi pembelajaran oleh guru.

Indikator 7 (siswa mencatat hal penting yang dijelaskan oleh guru) mencapai 35,50% dan mengalami peningkatan menjadi 50,00%. Pada siklus I dan siklus II, tidak ada perubahan yang signifikan dari siswa yang mencatat hal penting dikarenakan siswa lebih berfokus pada memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari guru.

Untuk indikator 8 (siswa membuat rangkuman materi) mengalami peningkatan dari 28,00% menjadi 31,75%. Ini merupakan indikator dengan presentase yang paling rendah. Pada siklus I dan siklus II juga tidak terjadi peningkatan yang signifikan. Siswa lebih berfokus pada penjelasan guru sehingga siswa tidak memiliki cukup waktu untuk mencatat.

Indikator 9 (siswa menjalin kerjasama dengan siswa sekelompoknya) mengalami peningkatan dari 89,50% menjadi 100%. Pada indikator 9, terjadi peningkatan dari siklus I dan siklus II yang pada siklus II siswa terlihat lebih kompak pada saat kerja sama dalam kelompoknya. Siswa bersama kelompoknya termotivasi untuk menjadi kelompok terbaik sehingga

kerja sama siswa meningkat dengan baik.

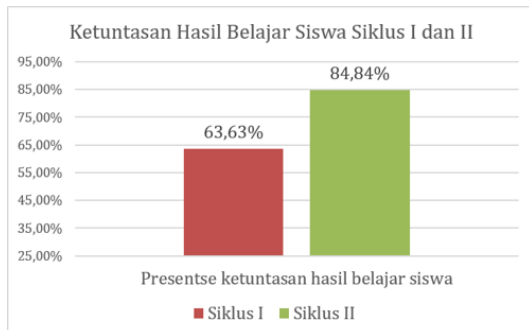
Indikator 10 (siswa memberi semangat kepada teman sekelompoknya) mengalami peningkatan dari 93,25% menjadi 100%. Siswa memberikan semangat kepada teman sekelompoknya pada saat turnamen. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah saling percaya kepada teman sekelompoknya.

Untuk indikator 11 (siswa mengemukakan pendapatnya) terjadi peningkatan dari 62,00% menjadi 83,25%. Pada siklus I, siswa masih malu untuk mengemukakan pendapatnya. Pada siklus II terjadi peningkatan siswa yang mengemukakan pendapatnya.

Pada indikator 12 (siswa semangat dalam proses pembelajaran) mengalami peningkatan dari siklus I yaitu 87,00% menjadi 100% di siklus II. Pada siklus I dan siklus II, siswa terlihat semangat pada saat pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini juga bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dapat dikatakan tuntas apabila mendapat nilai yang mencapai KKTP yaitu 70. Presentase ketuntasan hasil belajar

siswa pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada grafik berikut.



Grafik 3 Presesntase ketuntasan hasil belajar siswa siklus I dan siklus II

Berdasarkan grafik 3 di atas, dapat dilihat perbandingan presentase ketuntasan hasil belajar siswa siklus I dan siklus II. Pada siklus I, presentase ketuntasan hasil belajar siswa hanya 63,63% atau 21 dari 33 siswa yang mendapat nilai mencapai KKTP.

Pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 21,21% yaitu ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 84,84% atau 28 dari 33 siswa mendapat nilai mencapai KKTP. Terjadinya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media PEDI *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V.

Dengan pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media PEDI *puzzle*, siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan baik setelah menjalani beberapa tahap pembelajaran. Siswa memperhatikan dengan baik pada saat guru menjelaskan materi. Siswa kemudian saling bertukar pemahaman dan bekerja sama dengan teman sekelompoknya untuk menyelesaikan soal dan *puzzle* sehingga siswa dapat lebih memahami materi pembelajaran. Adanya permainan dan turnamen membuat siswa lebih termotivasi dan aktif pada saat pembelajaran. Pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran membuat siswa mendapatkan nilai yang diharapkan pada saat mengerjakan soal evaluasi sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

E. Kesimpulan

Melaui penerapan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media PEDI *puzzle*, dapat disimpulkan bahwa keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V dapat meningkat. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya keaktifan dan hasil belajar siswa. Presentase keaktifan

belajar siswa pada siklus I hanya mencapai 67,55% dan meningkat pada siklus II menjadi 76,57% dengan kriteria baik. Presentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I hanya mencapai 63,63% dan meningkat pada siklus II menjadi 84,84%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media PEDI *puzzle* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V MI Raudlatul Muftadiin Kaliaman Jepara.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisah, D., Ismaya, E. A., & Bakhrudin, A. (2023). Meningkatkan hasil belajar siswa kelas iv sd melalui penerapan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media monogaya. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 1190–1200.
- Aksari, I. H., Fakhriyah, F., & Khamdun, K. (2025). Analisis Bahan Ajar IPAS pada Kurikulum Merdeka Kelas V SD di Kecamatan Kebonagung Demak. *Multidisciplinary Journal of Education, Economic and Culture*, 3(2), 63–78.
- Ananda, S. D., Khamdun, K., & Masfuah, S. (2024). A Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V. *P2M STKIP Siliwangi*, 11(2), 76–83.
- Anggraini, S. N. (2023). Meningkatkan Keterampilan Kerjasama, Dan Hasil Belajar Muatan IPA Tema 6 Menggunakan Kombinasi Model PJBL, GI, Dan NHT Pada Siswa Kelas V SDN Kuin Selatan 1 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 1(3), 896–903.
- Ardiyanti, H., Ismaya, E. A., & Setiawan, D. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Dengan Penerapan Model Stad (Student Team Achievement Division) Berbantuan Media Puzzle. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 29–33.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Azura, F. N., Khamdun, K., & Fajrie, N. (2025). Pengaruh model TGT (*teams game tournament*) dengan media permainan *electric and ladder* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 8(6), 1328–1335.
- Defi, R. A., Abidin, Z., & Susilaningsih, S. (2021). Pengembangan Media Puzzle Game Materi Gaya Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(4), 329–338.
- Fitria, A., & Nurlaela, E. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Media Group Card Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1004–1018.
- Isjayanti, M. D., & Ismaya, E. A. (2023). Hasil Belajar IPAS Menggunakan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Roda Putar pada Siswa Kelas IV SD N Pati Wetan 03.

- Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 1612–1620.
- Khoirinida, N., Khamdun, K., & Kironoratri, L. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Penerapan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Qr Code. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(2), 253–271.
- Milawati, N. A. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Times Games Tournaments (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Self Confidence Peserta Didik Kelas VII di SMP Amal Bakti Jati Agung Lampung Selatan*. UIN Raden Intan Lampung.
- Miranti, I. S., & Sanoto, H. (2023). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games tournament* (TGT) untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV Sd Negeri Pulutan 02 Salatiga. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 2637–2646.
- Mugianto, M., Niam, F., & Widiarini, W. (2022). Pengembangan Media *Puzzle Jigsaw* guna Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia pada Siswa Kelas V. *Patria Educational Journal (PEJ)*, 2(1), 49–59.
- Nurhuda, I. F., Pratiwi, V. U., & Antana, A. S. (2024). Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Teams games tournament* Pada Kelas IV SD Negeri Pengkol 01. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 608–615.
- Putri, E. N. D., & Taufina, T. (2020). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 449634.
- Sardiman, A. M. (2019). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*.
- Susanna, S. (2018). Penerapan *Teams games tournament* (Tgt) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas Xi Man 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal*, 5(2), 93–105.
- Teranikha, E., Fatonah, S., & Saputro, S. A. (2024). Penggunaan model *teams games tournament* untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 24–29.
- Yustanti, N. L. P. I., Sudika, I. W., & Winangun, I. M. A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V. *Widyajaya: Jurnal Mahasiswa Prodi PGSD*, 2(1).