

**PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN LUDO UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR MURID PADA MATA PELAJARAN IPAS
DI KELAS IV SDN 2 KABILA**

Nurul Azmi¹, Isnanto², Irvin Novita Arifin³, Meylan Saleh⁴, Kudus⁵

^{1,2,3,4,5}PGSD, FIP, Universitas Negeri Gorontalo

nrlazmi1231@gmail.com¹, isnanto@ung.ac.id², irvinnovitaarifin@ung.ac.id³,
mevlansaleh.ung@gmail.com⁴, kudustamburaka@ung.ac.id⁵

ABSTRACT

This study was motivated by the low learning outcomes of students in the IPAS subject. The study examined whether using the Teams Games Tournament (TGT) learning model, supported by ludo game media, could improve IPAS learning outcomes among grade IV students at SDN 2 Kabila. This study aimed to improve students' learning outcomes by using the Teams Games Tournament (TGT) learning model, assisted by the ludo game media. This study employed a classroom action research (CAR) design. Data collection techniques included observation, interviews, tests, and documentation. During the initial observation, students' achievement remained very low, with only 7 students (37%) scoring above the learning Achievement criteria (kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran/KKTP). During Cycle I, an improvement occurred, with 9 students, or 47%, achieving the criteria. However, this had not yet reached the established KKTP of 75%, therefore, the study was continued in the next cycle, namely cycle II. In cycle II, students' learning mastery increased to 15 students (79%). Thus, the results showed that the use of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by ludo game media improved the IPAS learning outcomes of grade IV students at SDN 2 Kabila.

Keywords: learning Outcomes¹, Ludo Game Media², Teams Games Tournament (TGT)³

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar IPAS pada murid. Rumusan masalah yang diajukan, Apakah penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan ludo dapat meningkatkan hasil belajar IPAS Murid kelas IV SDN 2 Kabila?. Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar murid melalui penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan ludo. Jenis penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas (PTK). Teknik pengumpulan berupa observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Pada saat observasi awal kemampuan yang diperoleh murid masih sangat rendah yakni hanya 7 murid atau 37% yang diatas KKTP. Pada pelaksanaan penelitian siklus I terjadi peningkatan yakni berjumlah 9 orang atau 47%. Hal ini belum mencapai KKTP yang telah ditetapkan yakni 75%. Sehingga penelitian akan dilanjutkan pada siklus selanjutnya yakni siklus II. Pada

siklus II terjadi peningkatan ketuntasan belajar murid berjumlah 15 orang murid atau 79%. Sehingga hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan ludo telah meningkatkan hasil belajar IPAS murid kelas IV SDN 2 Kabila.

Kata Kunci: Hasil Belajar¹, Media permainan ludo², *Teams Games Tournament* (TGT)³

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi dan kualitas diri seseorang sebagaimana yang diungkapkan oleh (Rahman et al., 2022). Pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan serta proses belajar yang mendorong murid terlibat secara aktif dalam pembelajaran, guna mengembangkan potensi dirinya dalam aspek spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, serta kecerdasan. Menurut (Pare & Sihotang, 2023). pendidikan tidak hanya fokus pada pelajaran akademis, tetapi juga memperhatikan kehidupan social, emosional, dan spiritual.

Pada Tingkat sekolah dasar, pendidikan berfungsi sebagai landasan awal dalam meningkatkan aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang nantinya berdampak terhadap proses belajar murid dijenjang Pendidikan

berikutnya. Oleh karena itu, pembelajaran pada Tingkat dasar perlu dirancang agar bermakna, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan murid. Salah satu pelajaran yang memiliki peran signifikan dalam mendukung perkembangan cara berpikir serta keterampilan ilmiah murid adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari ditingkat dasar yang memiliki tujuan agar Murid mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar yang diperoleh antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan (Arifin et al., 2022). Sedangkan menurut (Saleh et al., 2024) Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar bermanfaat bagi murid untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar. Selain itu pelajaran IPAS membelajarkan murid untuk dapat berfikir mandiri sehingga tahu

bagaimana solusi atau pemecahan masalah yang dihadapinya. Tujuan utama pembelajaran IPAS ialah membantu Murid menguasai serta memahami konsep ilmiah serta menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Keberhasilan pembelajaran IPA sangat ditentukan oleh peran guru sebagai pelatih yang mengaktifkan semua indera dan keterampilan motorik siswa. Oleh karena itu pembelajaran IPA harus menyenangkan dan digemari oleh siswa sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang meningkat (KUDUS, 2023). Pemahaman konsep dan suasana belajar yang baik seharusnya bisa memudahkan murid untuk mendapatkan kriteria ketuntasan minimal (KKTP) yang telah di tetapkan (Kurniawati et al., 2023).

Kenyataannya dilapangan sering kali menunjukan kondisi yang berbeda. Berdasarkan studi pendahuluan yang saya lakukan tanggal 7 januari 2026 di SDN 2 KABILA di kelas IV dengan Ibu Nur'ain Rudjua, S.Pd yang merupakan Guru wali kelas IV menunjukan bahwa hasil belajar murid dikelas IV masih rendah dan terdapat banyak murid yang nilainya masih di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Khususnya pemahaman Murid terhadap mata pelajaran IPAS Materi Energi masih kurang. Dimana ditemukan bahwa masih ada beberapa orang Murid yang nilainya berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan pembelajaran (KKTP) , yaitu 75. Dari 19 orang Murid dikelas tersebut hanya 7 Murid atau 37% yang telah memenuhi batas nilai KKTP. Sedangkan 12 Murid atau 63% lainnya masih memperoleh nilai di bawah ketentuan tersebut.

Penyebab rendahnya pemahaman murid oleh beberapa faktor faktor internal dan eksternal (Isnanto & Mandrawati, 2022). Selain itu rendahnya pemahan murid pada Materi Energi yaitu kurangnya penggunaan model pembelajaran yang bervariasi dimana pada proses pembelajaran dikelas guru kebanyakan menggunakan model pembelajaran konvensional seperti ceramah, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang konkret dan menarik. Dengan Keterbatasan penggunaan media pembelajaran ini maka proses pembelajaran akan menjadi kurang bermakna dan cenderung membosankan sehingga menyebabkan kurangnya patisipasi

aktif Murid, kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPAS yang bersifat abstrak, serta rendahnya hasil belajar Murid.

Pembelajaran IPAS sering terkendala oleh penggunaan metode yang monoton dan kurang Inovatif yang menyebabkan Murid menjadi pasif dan kurang bersemangat. Keterbatasan media pembelajaran juga dapat menjadi salah satu penyebabnya karena tanpa adanya media pembelajaran akan membuat penyampaian materi menjadi kurang menarik dan sulit untuk dipahami oleh Murid (Wijayanti et al., 2024). Sedangkan (Putra, I Made Juana, 2021) menyatakan bahwa kurangnya inovasi dalam pembelajaran IPAS, termasuk minimnya penggunaan media dapat membuat rendahnya motivasi dan hasil belajar Murid. Mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan inovasi dalam Pendekatan pembelajaran yang dapat membangun suasana atau situasi belajar yang aktif, menyenangkan, efektif dan didukung dengan media pembelajaran yang relevan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar Murid. Model *Teams Games Tournaments* (TGT) merupakan model pembelajaran yang melibatkan

Aktifitas kelompok, kompetensi antar kelompok, dan penggunaan Turnamen akademik untuk menguji pemahaman Murid (Bariah, 2021). Selain itu model TGT dipilih karena terletak pada kemampuannya untuk mendorong interaksi antar Murid, meningkatkan motivasi belajar melalui suasana kompetensi yang sehat dan menyesuaikan keberagaman kemampuan Murid dalam kelompok. Oleh sebab itu, melalui model TGT, Murid diajak untuk saling membantu dalam memahami materi sebelum berkompetensi secara kelompok dalam turnamen.

Untuk bisa mengoptimalkan model pembelajaran TGT, maka penelitian ini juga menggabungkan dengan pemanfaatan media permainan Ludo. Permainan Ludo dipilih karena merupakan salah satu permainan yang familiar dan disukai oleh anak-anak. Sehingga mampu membangkitkan minat serta meningkatkan fokus Murid dalam proses pembelajaran. Media permainan Ludo akan dimodifikasi dan diadaptasi sebagai alat bantu pembelajaran untuk membantu memahami konsep-konsep Energi yang lebih bermakna, dan menarik. Oleh karena itu penggunaan media

permainan ludo dapat meningkatkan daya ingat, pemahaman konsep dan menciptakan kondisi belajar yang lebih nyaman dan tidak membosankan.

Kombinasi penggunaan model *Teams Games Tournamen* dan media permainan Ludo dipilih karena, 1) Meningkatkan keaktifan dan partisipasi murid melalui kegiatan belajar yang dikemas dalam bentuk permainan dan kompetensi, 2) membantu murid memahami konsep IPA dengan lebih mudah melalui aktivitas belajar sambil bermain, 3) melatih keterampilan berpikir kritis serta kerja sama dalam kelompok, 4) menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar murid. Model *Teams Games Tournament* (TGT) sangat sesuai dengan karakteristik materi energi karena menekankan pada aktivitas kerja sama, diskusi, permainan, dan kompetisi. Dalam penerapannya, TGT terdiri atas tahapan penyajian materi, kerja tim, *games*, *Tournamen* dan *reward*. Melalui tahapan tersebut, murid dapat berdiskusi mengenai materi sumber dan bentuk energi, saling membantu memahami

perubahan energi, serta menguji pemahaman mereka secara aktif.

Model *Teams Games Tournament* (TGT) sangat sesuai dengan karakteristik materi energi karena menekankan pada aktivitas kerja sama, diskusi, permainan, dan kompetisi. Dalam penerapannya, TGT terdiri atas tahapan penyajian materi, kerja tim, *games*, *Tournamen* dan *reward*. Melalui tahapan tersebut, murid dapat berdiskusi mengenai materi sumber dan bentuk energi, saling membantu memahami perubahan energi, serta menguji pemahaman mereka secara aktif.

Penggunaan media permainan ludo semakin memperkuat penerapan model TGT karena dapat dimodifikasi menjadi permainan edukasi berbasis soal. Ludo digunakan pada tahap *games* dan *tournament*, dimana setiap murid melangkah pada gambar yang terdapat kartu soal mengharuskan mereka untuk menjawab pertanyaan terkait materi energi. Jawaban yang benar memungkinkan murid untuk mendapatkan skor, sedangkan jawaban yang kurang tepat membuat mereka mundur satu kotak kebelakang. Mekanisme ini secara tidak langsung mendorong murid

untuk mengulang dan memperdalam pemahaman konsep.

Berdasarkan pendapat tadi bisa disimpulkan bahwa kombinasi model TGT dan media permainan Ludo di harapkan dapat mengatasi kejenuhan dalam proses belajar, meningkatkan keaktifan dan semangat belajar Murid, yang pada akhirnya diharapkan mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar IPAS Murid kelas IV pada materi Energi.

Hal ini didukung oleh penelitian (Firdaus et al., 2026) yang menegaskan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu meningkatkan hasil belajar murid secara signifikan. Selain itu, model ini juga terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar serta kerja sama murid melalui aktivitas kelompok dan permainan akademik. Hal ini terjadi karena murid terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui interaksi sosial dan aktivitas permainan yang menuntut interaksi, diskusi, dan pemecahan masalah. Oleh karena itu, materi energi sangat tepat diajarkan dengan memadukan model TGT dan media permainan seperti Ludo, karena dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif, interaktif, dan bermakna melalui

aktivitas yang menyenangkan dan kontekstual.

Tinjauan diatas mendorong Peneliti tertarik untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Permainan Ludo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Murid pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDN 2 Kabila”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar murid IPA pada murid melalui penerapan model pembelajaran *Teams games tournament* (TGT) berbantuan media permainan ludo. Penelitian tindakan kelas ini merupakan suatu penelitian yang dilakukan terhadap kegiatan pembelajaran berupa Tindakan yang sengaja dilakukan didalam kelas secara Bersama-sama. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Kabila, Kabupaten Bone bolango, Provinsi

Gorontalo, yang sudah menerapkan kurikulum Merdeka. Subjek penelitian adalah seluruh murid kelas IV SDN 2 Kabila yang berjumlah 19 orang terdiri dari 7 orang murid laki-laki dan 12 orang murid Perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus Dimana setiap siklus terdiri dari satu kali pertemuan.

Desain penelitian mengacu pada tahapan penelitian Tindakan kelas menurut Hopkins, 2022 yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap perencanaan di susun pada tahap perencanaan disusun perangkat pembelajaran berupa rencana pelaksanaan pembelajaran/modul ajar, lembar kerja murid (LKM), media permainan ludo, instrument observasi aktivitas guru dan murid serta instrument tes hasil belajar. Tahap pelaksanaan Tindakan dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media permainan ludo pada materi Energi. Proses pembelajaran dilaksanakan melalui sintaks TGT yang meliputi penyajian materi, pembentukan tim, permainan (*games*), *Tournament*, dan penghargaan. Pada tahap observasi dilakukan pengamatan terhadap

aktivitas guru dan murid selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Setelah itu, tahap refleksi dilakukan untuk menganalisis hasil pelaksanaan Tindakan pada setiap siklus sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi wawancara observasi, tes, dan dokumentasi. Wawancara dilaksanakan pada awal tahap penelitian untuk mendapatkan informasi terhadap kondisi pembelajaran dan permasalahan yang terjadi di kelas. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan murid selama penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media permainan ludo. Instrument observasi disusun dengan bentuk lembar penilaian aktivitas guru dan murid selama proses pembelajaran berlangsung. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar murid pada materi energi melalui soal pilihan ganda sepuluh nomor dan uraian lima nomor. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran, hasil tes murid, lembar kerja murid, dan perangkat pembelajaran yang

digunakan selama penelitian berlangsung.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data observasi aktifitas guru dan murid dianalisis menggunakan rumus presentasi sebagai berikut:

$$NA \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor keseluruhan}} \times 100\%$$

Kriteria penilaian aktivitas mengacu pada kategori sangat baik (87-100), Baik (75-86), cukup (65-74) dan kurang baik >64 (rukajat 2020).

Sementara itu hasil belajar murid dianalisis berdasarkan pencapaian kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) dengan nilai ketuntasan minimal ≥ 75 . Nilai hasil belajar individu dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NA \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor keseluruhan}} \times 100$$

Ketuntasan belajar klasikal dihitung berdasarkan presentase jumlah murid yang memperoleh nilai ≥ 75 menggunakan rumus :

$$P \frac{\text{Jumlah peserta didik dengan nilai } \geq 75}{\text{jumlah peserta didik}} \times 100$$

Penelitian dinyatakan berhasil apabila Sebagian besar murid telah mencapai ketuntasan belajar sesuai dengan KKTP yang ditetapkan disekolah.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN 2 Kabila pada kelas IV dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 19 murid tahun ajaran 2025/2026. Penelitiian dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklus terdiri dari satu kali pertemuan. Data peneltitia didapat melalui observasi aktivitas guru, observasi aktivitas murid, dan tes hasil belajar pada materi energimelalui penerapan model *Teams Games Tornament* berbantuan media permainan ludo.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS murid masih berada dibawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Distribusi hasil belajar observasi awal di sajikan pada tabel 1:

Tabel 1 Hasil Belajar Murid Pada Observasi Awal.

Hasil Belajar Murid	Jumlah	Presentase
Tuntas	7	37%
Tidak Tuntas	12	63%
Jumlah	19	100%

Sumber: Data hasil Observasi Awal

Berdasarkan tabel 1, sebanyak 7 murid (37%) telah mencapai

ketuntasan belajar, sedangkan 12 murid (63%) belum mencapai KKTP.

Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Tabel 2 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Klasifikasi Aspek	Jumlah Aspek	Presentasi
Sangat Baik	20	59%
Baik	14	41%
Cukup	0	0
Kurang	0	0
jumlah	34	100%

Sumber : Data Hasil observasi Aktivitas Guru

Berdasarkan tabel 2, kategori sangat baik memperoleh presentase sebesar 59%.

Hasil Observasi Aktivitas Murid Siklus I

Tabel 3 Hasil Observasi Aktivitas Murid Siklus I

Klasifikasi Aspek	Jumlah Aspek	Presentase
Sangat Baik	6	24%
Baik	11	44%
Cukup	8	32%
Kurang	0	0%
Jumlah	25	100%

Sumber: Data hasil observasi aktivitas murid

Berdasarkan tabel 3, kategori sangat baik memperoleh presentase sebesar 24%.

Hasil Belajar Murid Siklus I

Tabel 4 Hasil Belajar Murid Siklus I

Nilai	Jumlah	Presentase	Keterangan
0-74	10	57%	Tidak Tuntas
75-100	9	47%	Tuntas
Jumlah	19	100%	

Sumber : Tes Hasil Belajar Murid Siklus I

Berdasarkan Tabel 4, sebanyak 10 murid (57%) belum mencapai KKTP dan 9 murid (47%) sudah mencapai KKTP.

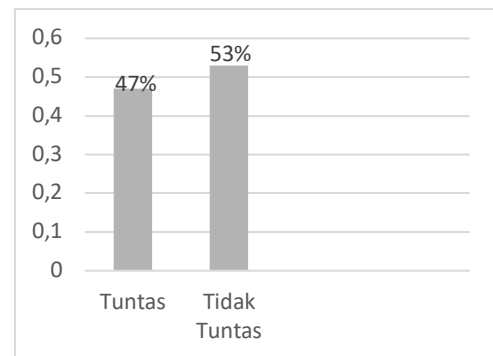


Diagram 1 : Diagram batang ketuntasan hasil belajar siklus I

Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Tabel 5 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Klasifikasi Aspek	Jumlah	Presentasi
Sangat Baik	28	82%
Baik	6	18%
Cukup	0	0
Kurang	0	0
jumlah	34	100%

Sumber: Data hasil Observasi Awal

Berdasarkan tabel 5, kategori sangat baik memperoleh presentase sebesar 82%.

Hasil Observasi Aktivitas Murid Siklus II

Tabel 6 Hasil Observasi Aktivitas Murid Siklus I

Klasifikasi	Jumlah	Presentase
Aspek	Aspek	
Sangat Baik	14	56%
Baik	10	40%
Cukup	1	1%
Kurang	0	0%
Jumlah	25	100%

Sumber: Data hasil observasi aktivitas murid

Berdasarkan tabel 6, kategori sangat baik memperoleh presentase sebesar 24%.

Hasil Belajar Murid Siklus II

Tabel 7 Hasil Belajar Murid Siklus I

Nilai	Jumla	Presenta	Keteranga
Jumla	h	se	n
h	Murid		
0-74	4	21%	Tidak Tuntas
75-100	15	79%	Tuntas
Jumla	19	100%	
h			

Sumber : Tes Hasil Belajar Murid Siklus II

Berdasarkan Tabel 7, sebanyak 4 murid (21%) belum mencapai KKTP dan 9 murid (79%) sudah mencapai KKTP.

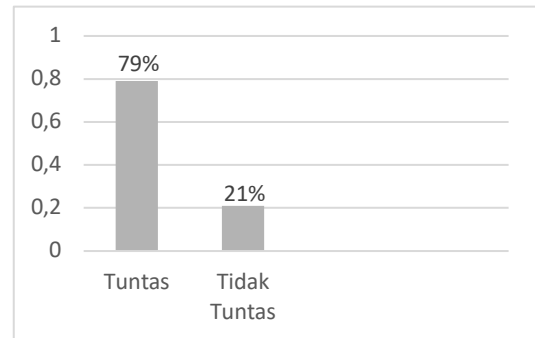


Diagram 1 : Diagram batang ketuntasan hasil belajar siklus II

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan ludo mampu meningkatkan hasil belajar murid kelas IV SDN 2 Kabila pada materi Energi. Peningkatan tersebut tidak hanya terlihat pada capaian hasil evaluasi belajar, tetapi juga pada aktivitas murid selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil penelitian pada proses pembelajaran diperoleh pada siklus I dari 19 orang murid hanya 9 orang murid yang tuntas dengan presentase 47%. Hasil belajar murid pada siklus I belum memenuhi indikator kinerja yang telah ditetapkan karena jumlah murid yang memenuhi nilai KKTP belum mencapai 75% dari keseluruhan murid. Ini disebabkan karena masih terdapat beberapa kendala yang dihadapi pada saat proses

pembelajaran yaitu beberapa murid yang kurang memperhatikan dengan serius pada saat guru menjelaskan materi, murid masih takut dan kurang percaya diri dalam mengungkapkan pendapat mereka, murid masih takut untuk menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu soal dan pertanyaan yang berikan guru pada saat bertanya mengenai materi yang dipelajari serta kurangnya interaksi antar murid pada saat berdiskusi terdapat beberapa murid masih kurang berpartisipasi dalam kelompok dan hanya mengandalkan anggota yang lain lebih aktif dalam kelompok. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa adanya implementasi model TGT membutuhkan proses penyesuaian terutama bagi murid sekolah dasar yang sebelumnya terbiasa dengan pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru. Meskipun demikian,, pada tahap awal penerapan sudah terlihat adanya perubahan positif berupa meningkatkan antusiasme murid dalam mengikuti pembelajaran melalui penggunaan media permainan ludo.

Peningkatan hasil belajar pada penelitian ini dapat dijelaskan melalui karakteristik model *teams games*

tournament yaitu pembelajaran yang mendorong murid untuk aktif belajar dengan system kelompok yang dibentuk secara acak tanpa mempertimbangkan latar belakang murid dengan cara memberikan kesempatan kepada murid untuk saling membantu sebagai antar kelompok. Pada tahap pembelajaran TGT juga mengandung unsur permainan dan pertandingan untuk meningkatkan minat dan semangat murid dalam pembelajaran.

Selain penggunaan model TGT, peningkatan hasil belajar murid juga di pengaruhi oleh penggunaan media permainan ludo sebagai media pembelajaran. Permainan ludo sendiri merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam membantu dan memperkuat pemahaman konsep belajar. Penggunaan media permainan ini dapat meningkatkan minat, motivasi, perhatian murid serta mengurangi rasa bosan selama proses pembelajaran. Melalui kegiatan belajar yang interaktif dan menyenangkan, permainan ludo tidak hanya membantu murid memahami materi Pelajaran, tetapi juga mendukung perkembangan kognitif dan emosional, serta membentuk

karakter positif sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

Keberhasilan penelitian ini juga dipengaruhi oleh adanya perbaikan pembelajaran pada siklus II berdasarkan hasil refleksi siklus sebelumnya. Guru melakukan pengelolaan kelas yang lebih baik, memberikan petunjuk yang lebih jelas serta meningkatkan bimbingan kepada murid selama kegiatan permainan. Selain itu Membantu murid mengembangkan sikap menghargai orang lain dalam kegiatan kelompok maupun turnamen meskipun memiliki pemahaman dan pandangan yang berbeda, Membuat murid menjadi lebih semangat dan antusias dalam pembelajaran dikarenakan adanya *games* dan *turnamen* menjadikan murid semangat dalam belajar, Adanya *reward* atau penghargaan yang diberikan mendorong murid untuk lebih semangat dalam memperoleh nilai yang setinggi-tingginya agar kelompok mereka memenangkan games dan pertandingan sehingga membuat hasil belajar serta Meningkatkan persahabatan, kepekaan dan toleransi.

Secara teoritis hasil penelitian ini memperkuat pandangan konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh murid melalui pengalaman belajar. penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu meningkatkan hasil belajar murid secara signifikan. Selain itu, model ini juga terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar serta kerja sama murid melalui aktivitas kelompok dan permainan akademik. Hal ini terjadi karena murid terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui interaksi sosial dan aktivitas permainan yang menuntut interaksi, diskusi, dan pemecahan masalah. Oleh karena itu, materi energi sangat tepat diajarkan dengan memadukan model TGT dan media permainan seperti Ludo, karena dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif, interaktif, dan bermakna melalui aktivitas yang menyenangkan dan kontekstual.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, dapat dipahami bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan ludo memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar IPAS murid

kelas IV pada materi energi. Model pembelajaran ini mendorong interaksi antar Murid, meningkatkan motivasi belajar melalui suasana kompetensi yang sehat dan menyesuaikan keberagaman kemampuan Murid dalam kelompok. Selain meningkatkan hasil belajar, penerapan model TGT berbantuan media permainan ludo mengatasi kejenuhan dalam proses belajar, meningkatkan keaktifan dan semangat belajar Murid

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan ludo dapat meningkatkan hasil belajar IPAS materi energi pada murid kelas IV SDN 2 Kabila. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil belajar murid yang mengalami kenaikan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, ketuntasan belajar murid mencapai 47% (9 dari 19 murid), sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 79% (15 dari 19 murid) dan telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Selain meningkatkan hasil belajar, penerapan model TGT berbantuan media permainan ludo juga mampu meningkatkan keaktifan, kerja sama, semangat belajar, dan partisipasi murid selama proses pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran TGT berbantuan media permainan ludo efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada murid kelas IV SDN 2 Kabila.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Guru hendaknya menambahkan media pembelajaran yang akan digunakan agar pembelajaran dapat menarik perhatian para siswa. Diharapkan pembelajaran melalui penggunaan model *teams game tournamen* berbantuan media permainan ludo dapat dijadikan salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada muatan pembelajaran IPAS dan juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran disetiap mata pelajaran yang ada di sekolah

DAFTAR PUSTAKA

Arifin, I. N., Ranuf, I., & Arif, R. M. (2022). Pengaruh Model Problem

- Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jemi*, 13(2), 170. <https://doi.org/10.61815/jemi.v3i1.533>
- Bariah, S. (2021). buku ajar, Strategi Pembelajaran Biologi. In *Pekanbaru: UR Press*, 2018 (Issue Februari).
- Firdaus, efrida damayanti, Amri, mila amelia, & Adiputra. (2026). Peran Model TGT Dalam Meningkatkan Capaian Belajar IPA di Tingkat Satuan Pendidikan Dasar: Studi Literatus. *Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11, 20–30.
- Isnanto & Mandrawati. (2022). Hasil Belajar Siswa Ditinjau Dari Gaya Belajar. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 08(1), 547.
- Kudus. (2023). *Pemanfaatan Model Children Learning In Science (Clis) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kudus*. 3(3), 251–259.
- Kurniawati, W., Sungkari, F. M., Utami, A. F., Ria, A., & Adini. (2023). *PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR*.
- Pare, A., & Sihotang, H. (2023). Pendidikan Holistik untuk Mengembangkan Keterampilan Abad 21 dalam Menghadapi Tantangan Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 27780–27779.
- Putra, I Made Juana, I. K. N. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2D tentang Sistem Peredaran Darah Manusia untuk Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 58.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 551.
- Saleh, M., Hasim, E., Bin, M., Gorontalo, N., Gorontalo, U. N., & Gorontalo, U. N. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Mordiscvein Berbantuan Magic Box Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA disekolah Dasar Kota Gorontalo. *MJP Journal of Education and Teaching Learning*, 2(1), 77–84.
- Wijayanti, L. D. A., Purnomo, H., & Septikasari, Z. (2024). Studi Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas 3. *Pendikdas: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 334. <https://doi.org/10.56842/pendikdas.v5i2.296>