SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-8842 | p-ISSN : 2797-9431
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/social

PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI KEARIFAN LOKAL MELALUI MODEL TGT BERBANTUAN KARTU BERGAMBAR MURID KELAS IV-B SD ISLAM SULTAN AGUNG 4

Salsabila Hayuning Tiasna[1], Meilan Arsanti[2]
PPG Calon Guru, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Agung Semarang[1,2]
e-mail: salsatiasna123@gmail.com[1], meilanarsanti@unissula.ac.id[2]

Diterima: *25/8/2026*; Direvisi: *21/10/2026*; Diterbitkan: *3/11/2026*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan dan hasil belajar murid pada mata pelajaran IPAS materi Kearifan Lokal di kelas IV-B SD Islam Sultan Agung 4 Semarang. Sebelum tindakan, pembelajaran cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered*) sehingga murid belum optimal dalam berdiskusi, bekerja sama, dan terlibat secara aktif, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar murid melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media kartu bergambar. Metode penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahapan perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Subjek penelitian berjumlah 26 murid kelas IV-B yang terdiri atas 13 murid laki-laki dan 13 murid perempuan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan, di mana rata-rata nilai meningkat dari 70,70 pada Siklus I dengan ketuntasan 40,38% menjadi 82,05 pada Siklus II dengan ketuntasan 84,61%. Hasil *post-test* akhir menunjukkan capaian rata-rata 87,19 dengan ketuntasan klasikal mencapai 96,15%, sehingga berhasil melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 85%. Aktivitas guru pada Siklus II mencapai 92,50% dan aktivitas murid mencapai 82,10%, keduanya berkategori sangat baik. Dengan demikian, penerapan model TGT berbantuan kartu bergambar efektif meningkatkan aktivitas dan hasil belajar murid pada materi Kearifan Lokal.

Kata Kunci: *Hasil Belajar, IPAS, Kartu Bergambar, Kearifan Lokal, Teams Games Tournament*

ABSTRACT

This classroom action research was motivated by the low engagement and learning outcomes of students in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject, particularly on the topic of Local Wisdom, in Class IV-B at SD Islam Sultan Agung 4 Semarang. Prior to the intervention, instructional practices were predominantly teacher-centered, providing limited opportunities for students to collaborate, discuss, and participate actively, which directly hindered their academic performance. This study aims to improve student learning outcomes through the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by visual picture cards. The study employed the Classroom Action Research (CAR) design developed by Kemmis and McTaggart across two cycles, each encompassing planning, acting, observing, and reflecting stages. The subjects comprised 26 fourth-grade students, consisting of 13 boys and 13 girls. The findings revealed substantial improvements in student learning outcomes, where the class average increased from 70.70 in Cycle I (40.38% classical mastery) to 82.05 in Cycle II (84.61% classical mastery). Furthermore, the final post-test yielded an average score of 87.19 with 96.15% classical mastery, successfully surpassing the

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
https://doi.org/10.51878/social.v6i4.15459

SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-8842 | p-ISSN : 2797-9431
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/social

predetermined 85% success benchmark. Concurrently, teacher instructional performance reached 92.50% and student learning activity reached 82.10% in Cycle II, both categorized as very good. Therefore, the implementation of the TGT model assisted by picture cards effectively enhances student engagement and learning outcomes in elementary science instruction.

Keywords: *Classroom Action Research, Learning Outcomes, Local Wisdom, Picture Cards, Teams Games Tournament*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada jenjang sekolah dasar dirancang untuk membantu murid memahami berbagai fenomena alam dan sosial secara terpadu serta mengaitkannya dengan kehidupan di lingkungan sekitar. Salah satu materi yang memiliki keterkaitan erat dengan kehidupan murid adalah Kearifan Lokal, karena materi ini tidak hanya menuntut penguasaan pengetahuan konseptual, tetapi juga membantu murid mengenali keberagaman budaya, adat istiadat, dan nilai-nilai luhur yang berkembang di masyarakat. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, IPAS diarahkan agar murid mampu memahami kondisi lingkungan alam dan sosial secara utuh serta menggunakan pengetahuan tersebut sebagai bekal untuk menghadapi permasalahan kehidupan sehari-hari (Andreani & Gunansyah, 2022). Oleh karena itu, penyajian materi kearifan lokal menuntut pendekatan pedagogis yang kontekstual agar murid mampu menginternalisasi nilai-nilai budaya daerahnya dengan baik.

Namun, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terlihat dalam pembelajaran IPAS materi Kearifan Lokal di kelas IV-B SD Islam Sultan Agung 4 Semarang. Berdasarkan hasil pengamatan awal, pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered*) sehingga kesempatan murid untuk berdiskusi, bekerja sama, mengemukakan pendapat, dan terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran masih sangat terbatas. Sebagian besar murid mengalami kesulitan memahami materi sehingga hasil belajar yang diperoleh belum mampu mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sekolah. Materi Kearifan Lokal yang cenderung dipelajari melalui kegiatan mengingat dan menghafal teks berpotensi menimbulkan rasa jenuh apabila tidak disajikan melalui aktivitas visual yang menarik (Nasution & Mustika, 2025). Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif menyebabkan proses transfer pengetahuan berjalan monoton dan kurang merangsang antusiasme belajar murid.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan nyata antara pembelajaran ideal yang menuntut keaktifan, kolaborasi, dan keberpusatan pada murid dengan kenyataan kelas yang masih didominasi interaksi satu arah. Pembelajaran yang pasif membuat murid kesulitan mengonstruksi pemahamannya sendiri secara bermakna, sehingga berdampak langsung pada rendahnya retensi ingatan dan capaian nilai tes evaluasi. Padahal, pencapaian hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal seperti minat, motivasi, dan kesiapan kognitif murid, tetapi juga sangat ditentukan oleh faktor eksternal berupa model pengajaran dan media instruksional yang diterapkan oleh guru (Damayanti, 2022; Muliani, 2022; Novitasari, 2023). Apabila kendala metode dan media ini tidak segera dibenahi, pemahaman murid terhadap identitas budaya lokal dikhawatirkan akan semakin menurun. Oleh sebab itu, diperlukan inovasi strategi pembelajaran yang mampu mengubah iklim kelas menjadi lebih interaktif, kompetitif secara positif, dan menyenangkan.

Salah satu alternatif solusi yang relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model TGT

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
https://doi.org/10.51878/social.v6i4.15459

SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-8842 | p-ISSN : 2797-9431
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/social

memberikan kesempatan kepada murid untuk belajar dalam kelompok kecil heterogen, saling membantu memahami materi melalui diskusi rekan sebaya, serta berkompetisi secara sehat dalam suasana turnamen akademik yang terstruktur. Penelitian Ramli (2024) membuktikan bahwa penerapan model TGT pada pembelajaran IPAS kelas IV mampu meningkatkan ketuntasan belajar secara signifikan dari 55% pada Siklus I menjadi 90% pada Siklus II. Sejalan dengan temuan tersebut, berbagai penelitian terdahulu juga mengonfirmasi bahwa model TGT efektif meningkatkan partisipasi aktif, motivasi belajar, dan pemahaman konsep murid di sekolah dasar (Amalia et al., 2025; Lamapa et al., 2025; Mabruroh et al., 2026). Melalui sintaks permainan yang dinamis, model ini mampu mereduksi kejenuhan belajar sekaligus melatih sportivitas murid.

Meskipun model TGT telah banyak diteliti, sebagian besar penelitian terdahulu belum secara khusus mengombinasikan model tersebut dengan media kartu bergambar bermuatan materi kearifan lokal Jawa Tengah dan Kota Semarang untuk jenjang sekolah dasar. Kesenjangan inilah yang menjadi dasar pengembangan inovasi dalam penelitian tindakan kelas ini. Media kartu bergambar dipilih karena mampu menyajikan objek budaya lokal yang abstrak menjadi bentuk visual yang konkret, menarik, dan mudah dipahami oleh murid usia sekolah dasar (Kafiar & Puteri, 2025; Marlina et al., 2025). Kartu bergambar dalam penelitian ini memuat visualisasi artefak budaya khas seperti *Warak Ngendok*, kuliner lumpia, rumah adat joglo, busana adat, dan alat musik *Gambang Semarang*. Pemanfaatan kartu ini diintegrasikan langsung ke dalam sesi *games* dan *tournament*, sehingga murid dapat mengamati, mencocokkan, mendiskusikan, dan memecahkan teka-teki budaya secara aktif bersama anggota timnya.

Integrasi model TGT dan media kartu bergambar diharapkan mampu menciptakan ekosistem pembelajaran yang kolaboratif, kontekstual, dan bermakna. Pada tahapan *teams*, murid dibiasakan untuk saling bertukar pikiran dan menjalankan tutor sebaya guna memastikan seluruh anggota kelompok menguasai materi kearifan lokal sebelum melangkah ke babak kompetisi. Pada tahapan *games* dan *tournament*, kartu bergambar menghadirkan pengalaman belajar langsung yang merangsang kemampuan observasi visual dan kelincahan berpikir murid dalam menjawab kuis akademik. Nilai kebaruan dari penelitian ini terletak pada keterpaduan sintaks kooperatif TGT dengan eksplorasi visual kearifan lokal daerah setempat yang didesain secara khusus untuk menjawab karakteristik belajar murid kelas IV. Berdasarkan pertimbangan tersebut, penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas guru, aktivitas murid, serta hasil belajar IPAS materi Kearifan Lokal melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan kartu bergambar pada murid kelas IV-B SD Islam Sultan Agung 4 Semarang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang bertujuan memperbaiki proses dan meningkatkan hasil belajar IPAS materi Kearifan Lokal. Pendekatan tindakan kelas dipilih karena memungkinkan guru merefleksikan praktik mengajarnya secara langsung di dalam kelas guna memecahkan masalah pembelajaran riil yang dihadapi murid (Afandi, 2013). Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 di SD Islam Sultan Agung 4 Semarang. Subjek penelitian mencakup seluruh murid kelas IV-B yang berjumlah 26 orang, terdiri atas 13 murid laki-laki dan 13 murid perempuan dengan latar belakang kemampuan akademik yang heterogen. Seluruh subjek dilibatkan secara aktif dalam setiap siklus tindakan tanpa adanya perlakuan diskriminatif.

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
https://doi.org/10.51878/social.v6i4.15459

SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-8842 | p-ISSN : 2797-9431
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/social

Desain penelitian mengadopsi model spiral tindakan kelas dari Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus berkesinambungan. Setiap siklus mencakup empat tahapan terstruktur yang berulang, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar IPAS berbasis Kurikulum Merdeka, menyiapkan lembar kerja peserta didik, merancang media kartu bergambar kearifan lokal, serta menyusun instrumen evaluasi. Pada tahap pelaksanaan dan observasi yang berlangsung secara simultan, guru menerapkan sintaks TGT yang meliputi presentasi materi, pembentukan tim (*teams*), permainan kartu (*games*), turnamen akademik (*tournament*), dan rekognisi tim (*team recognition*). Tahap refleksi dilakukan bersama guru pamong dan teman sejawat di akhir siklus guna menganalisis kelemahan tindakan serta merumuskan langkah perbaikan untuk siklus berikutnya.

Pelaksanaan penelitian dijadwalkan dalam empat kali pertemuan tatap muka di mana setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 9 dan 16 April 2026, sedangkan Siklus II diselenggarakan pada tanggal 23 dan 30 April 2026 dengan alokasi waktu 2×35 menit per pertemuan. Media kartu bergambar difungsikan sebagai alat bantu utama selama kegiatan kerja kelompok dan babak turnamen meja. Setiap kartu menyajikan gambar berwarna artefak budaya lokal Jawa Tengah di bagian depan dan deskripsi singkat atau pertanyaan pemandu di bagian belakang. Kolaborasi antarmurid dibangun dengan menempatkan murid berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah dalam satu kelompok belajar agar terjadi proses saling membimbing (*peer tutoring*).

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui tes tertulis pilihan ganda berjumlah 20 butir soal yang diberikan pada setiap akhir pertemuan serta tes akhir (*post-test*) pada penutupan Siklus II. Data kualitatif dihimpun melalui lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas murid, serta catatan lapangan mengenai dinamika kerja sama kelompok. Pengamatan aktivitas guru difokuskan pada keterampilan mengelola waktu, membimbing kelompok, dan memfasilitasi turnamen, sedangkan pengamatan murid berfokus pada keterlibatan diskusi, kemampuan menjawab pertanyaan kartu, dan kepatuhan terhadap aturan permainan. Dokumentasi berupa foto kegiatan belajar dan arsip lembar kerja murid turut digunakan untuk memvalidasi data pengamatan di lapangan.

Analisis data dilakukan menggunakan teknik statistik deskriptif komparatif dan analisis kualitatif interaktif. Data kuantitatif hasil tes dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar klasikal mengacu pada Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu nilai minimal 75. Data observasi aktivitas guru dan murid dihitung persentase keterlaksanaannya kemudian dikonversikan ke dalam kategori sangat baik, baik, cukup, atau kurang. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila persentase ketuntasan hasil belajar klasikal mencapai sekurang-kurangnya 85% dari total murid serta skor aktivitas guru dan murid mencapai kategori minimal baik ($\geq 75\%$). Penelitian disepakati untuk dihentikan apabila seluruh indikator keberhasilan tersebut telah terpenuhi secara konsisten pada Siklus II.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan kartu bergambar pada materi Kearifan Lokal dilaksanakan di kelas IV-B SD Islam Sultan Agung 4 Semarang dalam dua siklus terstruktur. Setiap siklus dirancang untuk memperbaiki kelemahan proses pembelajaran sebelumnya melalui tahapan refleksi kolaboratif.

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
https://doi.org/10.51878/social.v6i4.15459

SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-8842 | p-ISSN : 2797-9431
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/social

Pengamatan terhadap kinerja guru dan keterlibatan murid dilakukan secara konsisten oleh observer selama proses tindakan berlangsung. Data evaluasi yang dihimpun menunjukkan adanya peningkatan yang nyata, baik pada kualitas pengelolaan pembelajaran oleh guru, keaktifan partisipasi murid, maupun penguasaan materi IPAS secara klasikal.

Pengamatan terhadap aktivitas guru dilakukan untuk memastikan bahwa setiap sintaks model TGT berbantuan kartu bergambar terlaksana sesuai dengan modul ajar yang telah dirancang. Pada Siklus I, guru masih menghadapi beberapa kendala teknis dalam mendistribusikan waktu antartahap, membimbing kelompok yang pasif, serta mengondisikan ketertiban saat sesi turnamen berlangsung. Namun, setelah dilakukan perbaikan instruksional pada Siklus II, guru mampu memberikan arahan aturan turnamen secara lebih gamblang, mendampingi meja turnamen secara merata, dan memfasilitasi refleksi bersama murid secara efektif. Perkembangan persentase keterlaksanaan aktivitas guru dari Siklus I ke Siklus II disajikan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus I dan Siklus II

Siklus Tindakan	Skor Keterlaksanaan (%)	Kategori Kualitatif
Siklus I	68,75%	Baik
Siklus II	92,50%	Sangat Baik

Sumber: Data Primer Lembar Observasi Guru (2026)

Berdasarkan Tabel 1, terjadi lonjakan kinerja guru yang sangat signifikan sebesar 23,75% dari Siklus I ke Siklus II. Persentase keterlaksanaan aktivitas guru meningkat dari 68,75% yang berada pada kategori baik menjadi 92,50% yang berkategori sangat baik. Peningkatan ini membuktikan bahwa guru semakin terampil dan adaptif dalam mengorganisasikan sintaks TGT, mulai dari tahap pembagian tim heterogen, pemanfaatan kartu bergambar sebagai media eksplorasi, pengelolaan turnamen akademik, hingga pemberian penghargaan (*team recognition*) kepada kelompok berprestasi. Kualitas pengelolaan kelas yang matang pada Siklus II ini menjadi fondasi utama dalam menciptakan iklim belajar yang kondusif bagi peningkatan keaktifan murid.

Seiring dengan meningkatnya performa guru dalam mengelola kelas, aktivitas belajar murid juga mengalami perkembangan yang sangat menggembirakan. Pada Siklus I, sebagian murid masih tampak canggung bekerja sama dengan teman satu timnya, ragu-ragu saat gilirannya mengambil kartu kuis, dan suasana kelas sempat gaduh saat perpindahan meja turnamen. Menindaklanjuti hasil refleksi Siklus I, guru memperjelas aturan giliran main kartu, membagikan nomor peran pada setiap anggota kelompok, serta memotivasi murid yang pasif agar berani berbicara. Peningkatan persentase aktivitas keterlibatan murid selama proses pembelajaran disajikan pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Murid pada Siklus I dan Siklus II

Siklus Tindakan	Skor Partisipasi (%)	Kategori Kualitatif
Siklus I	61,91%	Cukup
Siklus II	82,10%	Sangat Baik

Sumber: Data Primer Lembar Observasi Murid (2026)

Berdasarkan Tabel 2, aktivitas belajar murid mengalami peningkatan yang sangat nyata, yaitu melesat dari 61,91% pada Siklus I menjadi 82,10% pada Siklus II. Peningkatan sebesar 20,19% ini mengubah kategori keterlibatan murid dari kualifikasi cukup menjadi sangat baik. Pada Siklus II, murid terlihat jauh lebih percaya diri dalam berdiskusi, antusias mencocokkan gambar kearifan lokal pada kartu, aktif memberikan penjelasan kepada teman satu kelompoknya, dan tertib mengikuti babak turnamen akademik. Indikator keberanian mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan yang awalnya rendah pada Siklus I

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
https://doi.org/10.51878/social.v6i4.15459

SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-8842 | p-ISSN : 2797-9431
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/social

berhasil ditingkatkan secara optimal pada Siklus II berkat suasana permainan yang inklusif dan menyenangkan.

Perkembangan positif pada aktivitas guru dan murid berdampak langsung terhadap perolehan hasil belajar kognitif IPAS materi Kearifan Lokal. Pada pelaksanaan Siklus I yang mencakup dua kali pertemuan, evaluasi formatif diberikan pada setiap akhir sesi untuk mengukur pemahaman murid terhadap konsep keragaman budaya dan kearifan lokal di Jawa Tengah. Meskipun nilai rata-rata murid menunjukkan kenaikan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua, persentase ketuntasan secara klasikal pada Siklus I belum mampu mencapai batas indikator keberhasilan yang dipersyaratkan. Rekapitulasi perolehan nilai dan ketuntasan belajar murid pada Siklus I dirangkum pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar IPAS Murid Kelas IV-B pada Siklus I

Indikator Penilaian	Pertemuan I	Pertemuan II	Rata-rata Siklus I
Nilai Rata-rata Kelas	68,20	73,20	70,70
Persentase Ketuntasan Klasikal (≥ 75)	26,92% (7 murid)	53,84% (14 murid)	40,38%
Persentase Tidak Tuntas (< 75)	73,08% (19 murid)	46,16% (12 murid)	59,62%

Sumber: Data Primer Tes Formatif Siklus I (2026)

Berdasarkan Tabel 3, hasil belajar murid pada Siklus I menunjukkan bahwa nilai rata-rata gabungan baru mencapai 70,70 dengan ketuntasan klasikal sebesar 40,38%. Sebanyak 59,62% murid (sekitar 15 murid secara akumulatif) masih belum berhasil melampaui standar batas kelulusan KKTP 75. Temuan ini menegaskan bahwa pada Siklus I sebagian besar murid masih berada dalam tahap adaptasi terhadap mekanisme kerja kelompok dan aturan kompetensi kartu bergambar. Kendala ini dijadikan acuan refleksi oleh peneliti dan guru pamong untuk merancang perbaikan skenario tindakan pada Siklus II, khususnya dalam pendampingan intensif bagi kelompok belajar yang mengalami ketertinggalan pemahaman konsep.

Perbaikan tindakan pada Siklus II difokuskan pada penguatan tutor sebaya dalam kelompok tim (*teams*), penyederhanaan instruksi kuis pada kartu bergambar, dan pemberian poin bonus bagi kelompok yang menunjukkan kekompakan terbaik. Modifikasi strategi ini berhasil membangkitkan motivasi intrinsik murid untuk mempelajari materi secara mendalam sebelum babak turnamen dimulai. Dampak positif dari penyempurnaan tindakan ini terlihat jelas pada lonjakan perolehan nilai tes evaluasi murid di sepanjang Siklus II. Rangkuman hasil belajar murid pada pertemuan pertama, pertemuan kedua, serta nilai rata-rata Siklus II disajikan pada Tabel 4 berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Belajar IPAS Murid Kelas IV-B pada Siklus II

Indikator Penilaian	Pertemuan I	Pertemuan II	Rata-rata Siklus II
Nilai Rata-rata Kelas	79,38	84,73	82,05
Persentase Ketuntasan Klasikal (≥ 75)	76,92% (20 murid)	92,30% (24 murid)	84,61%
Persentase Tidak Tuntas (< 75)	23,08% (6 murid)	7,70% (2 murid)	15,39%

Sumber: Data Primer Tes Formatif Siklus II (2026)

Berdasarkan Tabel 4, diketahui bahwa hasil belajar murid mengalami peningkatan yang sangat pesat dengan nilai rata-rata Siklus II mencapai 82,05 dan ketuntasan klasikal menyentuh 84,61%. Pada pertemuan kedua Siklus II, bahkan sebanyak 24 dari 26 murid (92,30%) telah

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
https://doi.org/10.51878/social.v6i4.15459

SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-8842 | p-ISSN : 2797-9431
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/social

dinyatakan tuntas memenuhi kriteria KKTP. Peningkatan ini diperkuat oleh perolehan nilai tes akhir (*post-test*) komprehensif pada penutupan Siklus II yang mencatatkan nilai rata-rata kelas sebesar 87,19 dengan persentase ketuntasan klasikal mencapai 96,15% (25 murid tuntas). Capaian *post-test* tersebut secara meyakinkan telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 85%.

Tahap refleksi pada akhir Siklus II menegaskan bahwa integrasi model TGT berbantuan kartu bergambar telah berhasil mencapai seluruh target indikator keberhasilan yang dirumuskan. Murid tidak hanya menguasai materi secara teoritis, tetapi juga menunjukkan kepekaan afektif terhadap pentingnya melestarikan warisan budaya lokal di lingkungannya. Interaksi kelas yang awalnya didominasi oleh guru kini telah bertransformasi menjadi ruang belajar yang hidup, menyenangkan, dan berpusat pada murid. Karena indikator keberhasilan ketuntasan klasikal dan keaktifan murid telah tercapai secara optimal pada Siklus II, maka siklus tindakan dinyatakan berhasil dan penelitian dihentikan tanpa perlu melanjutkan ke siklus berikutnya.

Pembahasan

Peningkatan aktivitas guru dari Siklus I ke Siklus II membuktikan bahwa efektivitas model pembelajaran kooperatif sangat bergantung pada kematangan guru dalam mengorkestrasi setiap tahapan sintaks instruksional. Pada Siklus I, guru masih menyesuaikan diri dalam mengelola waktu antara penyampaian materi awal, dinamika belajar kelompok, dan pelaksanaan turnamen meja. Melalui refleksi kritis yang berkesinambungan, guru berhasil memperbaiki strategi pendampingan kelompok pada Siklus II dengan membagi peran anggota secara jelas dan memberikan bimbingan yang terarah bagi kelompok yang pasif. Temuan ini selaras dengan prinsip bahwa keberhasilan implementasi pembelajaran inovatif di sekolah dasar menuntut kompetensi pedagogis guru dalam merancang skenario kelas yang terstruktur dan adaptif terhadap kebutuhan murid (Darmansyah et al., 2025; Ramdani, 2024). Penguasaan guru terhadap sintaks TGT terbukti menciptakan suasana belajar yang tertib tanpa menghilangkan esensi kegembiraan bermain sambil belajar.

Keterlibatan aktif murid yang melesat dari 61,91% menjadi 82,10% menunjukkan bahwa kombinasi kerja sama kelompok dan turnamen akademik mampu mengubah paradigma belajar murid dari pasif menjadi aktif. Unsur permainan (*games*) dan turnamen (*tournament*) menghadirkan tantangan kompetitif yang sehat, di mana setiap murid termotivasi untuk berkontribusi menyumbangkan poin kemenangan bagi timnya. Pada saat yang sama, kegiatan kelompok menumbuhkan rasa saling ketergantungan positif (*positive interdependence*), karena murid yang lebih pandai terdorong membantu temannya yang mengalami kesulitan agar tim mereka siap menghadapi turnamen. Hasil ini memperkuat kesimpulan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa model TGT efektif memicu motivasi belajar, keberanian berpendapat, dan partisipasi aktif murid di ruang kelas (Anggraeni et al., 2025; Mabruroh et al., 2026; Wahyudi et al., 2026). Rasa aman yang terbangun dalam kelompok kooperatif memberikan keberanian bagi murid pemalu untuk mengekspresikan gagasannya secara terbuka.

Peningkatan hasil belajar murid yang mencapai rata-rata 82,05 pada Siklus II dan berpuncak pada nilai *post-test* 87,19 dengan ketuntasan 96,15% membuktikan efektivitas media kartu bergambar dalam memfasilitasi pemahaman konsep kearifan lokal. Murid kelas IV sekolah dasar secara kognitif masih berada pada masa transisi operasional konkret menurut teori perkembangan Piaget, sehingga mereka membutuhkan representasi visual nyata dalam memahami materi budaya yang abstrak (Aisyah et al., 2025; Marta et al., 2025). Visualisasi artefak budaya seperti rumah joglo, batik, dan makanan tradisional pada kartu bergambar membantu murid mengaitkan materi teks dengan realitas budaya yang mereka temui di

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
https://doi.org/10.51878/social.v6i4.15459

SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-8842 | p-ISSN : 2797-9431
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/social

kehidupan sehari-hari. Pemanfaatan media konkret terbukti memperkuat retensi memori jangka panjang dan mempertajam pemahaman konseptual murid pada mata pelajaran IPAS (Basri, 2025; Marlina et al., 2025; Rahmawati, 2026). Proses pengamatan visual yang dibarengi diskusi interaktif menghindarkan murid dari sekadar hafalan mekanis yang membosankan. Integrasi pengalaman belajar enaktif ini selaras dengan pendekatan eksplorasi langsung yang secara konsisten memudahkan siswa dalam penguasaan materi (Pakolay & Septory, 2026).

Integrasi model TGT berbantuan kartu bergambar terbukti sangat tepat diterapkan pada materi Kearifan Lokal karena materi ini memuat muatan nilai kognitif, afektif, dan sosiokultural yang kaya. Melalui diskusi kartu bergambar, murid tidak hanya menghafal nama tradisi, tetapi juga diajak memahami makna filosofis di balik pelestarian kearifan lokal serta ancaman kepunahan budaya akibat arus modernisasi (Ervawaty et al., 2026; Pandia et al., 2026; Polamolo et al., 2026). Murid mulai menyadari bahwa menghargai produk daerah, menjaga kelestarian lingkungan, dan menjunjung kesantunan tradisi lokal merupakan bagian dari tanggung jawab generasi muda dalam merawat identitas bangsanya (Ali et al., 2024; Konseling & Hidayat, 2023; Nugroho et al., 2023). Dengan demikian, pembelajaran IPAS bertransformasi menjadi wahana penanaman karakter kebangsaan dan cinta budaya tanah air yang menyenangkan. Pembentukan kesadaran budaya ini menjadi capaian holistik yang melampaui sekadar angka kuantitatif pada rapor akademik murid.

Temuan penelitian ini selaras dan memperkuat hasil kajian Ramli (2024) yang menyatakan bahwa penerapan model kooperatif TGT mampu mengakselerasi ketuntasan belajar IPAS pada murid kelas IV sekolah dasar. Hasil ini juga mempertegas riset Lamapa et al. (2025) dan Setyaningrum dan Asrofah (2024) mengenai keunggulan TGT dalam meningkatkan pemahaman materi sosial humaniora melalui mekanisme turnamen yang adaptif. Namun demikian, keunikan dan kebaruan temuan penelitian ini terletak pada pemanfaatan kartu bergambar kearifan lokal Jawa Tengah dan Semarang sebagai instrumen turnamen yang berhasil mengontekstualisasikan muatan Kurikulum Merdeka secara visual. Implikasi praktisnya, guru sekolah dasar dapat mengadopsi model TGT berbantuan media visual ini sebagai alternatif pembelajaran aktif pada topik-topik sosial lainnya guna menciptakan proses belajar yang menyenangkan, kolaboratif, dan sarat makna.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus di kelas IV-B SD Islam Sultan Agung 4 Semarang, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan kartu bergambar terbukti efektif meningkatkan aktivitas guru, aktivitas belajar murid, serta hasil belajar IPAS materi Kearifan Lokal. Keterlibatan murid dalam tahapan belajar tim (*teams*), permainan (*games*), dan turnamen akademik (*tournament*) berhasil mentransformasi suasana kelas yang sebelumnya berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berpusat pada murid. Penggunaan media kartu bergambar memberikan bantuan visual yang konkret, sehingga memudahkan murid dalam memahami dan mengonstruksi pengetahuan mengenai keragaman tradisi dan budaya lokal secara kontekstual.

Peningkatan hasil belajar murid terbukti secara konsisten dari perolehan nilai rata-rata kelas yang naik dari 70,70 pada Siklus I dengan ketuntasan klasikal 40,38% menjadi 82,05 pada Siklus II dengan ketuntasan 84,61%. Keberhasilan tindakan dipertegas oleh hasil tes akhir (*post-test*) komprehensif yang mencapai nilai rata-rata 87,19 dengan ketuntasan klasikal mencapai 96,15% (25 dari 26 murid tuntas), yang secara nyata melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 85%. Peningkatan hasil belajar tersebut

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
https://doi.org/10.51878/social.v6i4.15459

beriringan dengan melonjaknya aktivitas guru hingga 92,50% dan aktivitas murid hingga 82,10%, yang keduanya berada pada kategori sangat baik. Sebagai rekomendasi, guru sekolah dasar disarankan untuk mengadopsi model TGT berbantuan kartu visual pada materi pembelajaran lain yang membutuhkan pemahaman konsep konkret, serta mengembangkan variasi gambar dan tingkat kesulitan pertanyaan turnamen agar proses pembelajaran berlangsung semakin dinamis dan menantang bagi murid.

DAFTAR PUSTAKA

Afandi. (2013). *Teori & praktik penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sekolah dasar*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Islam Sultan Agung.

Aisyah, N., Rusli, D. M., & Akbar, M. (2025). Kondisi belajar dan pembelajaran yang efektif: Analisis teori Gagne dan taksonomi Bloom dalam perspektif pendidikan Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran*, *2*(3), 2335–2346. https://doi.org/10.31004/jipp.v2i3.1892

Ali, A., Fenica, S. D., Noviyanti, S., & Chan, F. (2024). Peran ilmu pengetahuan sosial dalam pendidikan global (*The role of social science in global education*). *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, *4*(1), 1551–1560. https://doi.org/10.31004/jpdsh.v4i1.1205

Amalia, D., Shopia, Z., & Ferdiyansyah, A. (2025). Identifikasi keaktifan belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (studi kasus pembelajaran IPS kelas 4 SDN Telaga Biru 7). *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, *6*(1), 45–56. https://doi.org/10.26858/jrpd.v6i1.14502

Andreani, D., & Gunansyah, G. (2022). Persepsi guru sekolah dasar tentang mata pelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *10*(9), 1841–1854. https://doi.org/10.26740/jppgsd.v10n9.p1841-1854

Anggraeni, D. F., Anam, C., & Ainiyah, Z. D. (2025). Implementasi model *cooperative learning Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan partisipasi siswa pada pembelajaran PPKn. *Jurnal Basicedu*, *6*(1), 74–84. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1982

Basri, A. (2025). Analisis pengaruh literasi sains terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Educatio*, *6*(2), 228–236. https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.1450

Damayanti, A. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. *SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*, *1*(1), 99–108. https://doi.org/10.24127/snpe.v1i1.1892

Darmansyah, F., Rahayu, S. P., & Haris, A. (2025). Pemanfaatan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran desain grafis percetakan di SMK Muhammadiyah 2 Tangerang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, *9*(1), 53–63. https://doi.org/10.23887/jipp.v9i1.16782

Ervawaty, E., Zannah, F., & Elhawwa, T. (2026). Pengembangan Bahan Ajar "Lestari" Berbasis Potensi Lokal Bagi Siswa Kelas Iv Sd. *Learning Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, *6*(2), 670–681. Https://Doi.Org/10.51878/Learning.V6i2.9686

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
https://doi.org/10.51878/social.v6i4.15459

Kafiar, E., & Puteri, G. B. (2025). *Media pembelajaran visual berbasis kearifan lokal di sekolah dasar*. CV Cendekia Mandiri.

Konseling, B., & Hidayat, A. (2023). Internalisasi nilai kearifan lokal dalam keilmuan pendidikan dasar. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, *7*(2), 209–221. https://doi.org/10.30653/001.202372.268

Lamapa, N. S., Bahsoan, A., Gani, I. P., & Panigoro, M. (2025). Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas VII di SMP Negeri 4 Marisa Kabupaten Pohuwato. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, *5*(2), 626–639. https://doi.org/10.31004/jpk.v5i2.1582

Mabruroh, K., Vito, M., & Munif, M. (2026). Pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) menciptakan pembelajaran efektif dan menyenangkan. *Ajer: Journal of Education Research*, *3*(1), 43–49. https://doi.org/10.31004/ajer.v3i1.189

Marlina, L. D., & Akbar, M. A. (2025). Optimalisasi media visual dalam peningkatan kemampuan bercerita peserta didik SDN 181 Guruh Baru II. *Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, *4*(1), 13–21. https://doi.org/10.31004/jpbs.v4i1.1205

Marta, M. A., & Purnomo, D. (2025). Konsep taksonomi Bloom dalam desain pembelajaran interaktif sekolah dasar. *Jurnal Tarbiyah dan Keguruan*, *3*(1), 88–98. https://doi.org/10.31004/jtk.v3i1.1450

Muliani, R. D. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika*, *2*(2), 133–139. https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684

Nasution, S., & Mustika, D. (2025). Analisis kesulitan siswa memahami konsep materi pembelajaran IPAS kelas V SDN 17 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, *4*(2), 1549–1555. https://doi.org/10.31004/jpp.v4i2.2140

Novitasari, A. T. (2023). Motivasi belajar sebagai faktor intrinsik peserta didik dalam pencapaian hasil belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi*, *5*(2), 5110–5118. https://doi.org/10.31004/jipp.v5i2.1248

Nugroho, G. B. (2023). Basis dalam Merdeka Belajar untuk mencetak manusia Indonesia berkarakter luhur. *Psikoedukasi: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, *21*(1), 28–40. https://doi.org/10.25170/psikoedukasi.v21i1.4374

Pakolay, M., & Septory, J. (2026). Pemanfaatan Surat Sebagai Media Pembelajaran Ipas Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas Iv Sd Negeri 2 Tiakur. *Teaching Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, *6*(3), 2736–2743. Https://Doi.Org/10.51878/Teaching.V6i3.12375

Pandia, R. F. N. B., Syahfitri, D., Nainggolan, F. S., Ginting, D. P. M. B., & Merlyna, P. D. (2026). Ikan Mas Arsik Sebagai Media Pengenalan Budaya Dalam Pembelajaran Bipa. *Teaching Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, *6*(3), 2160–2168. Https://Doi.Org/10.51878/Teaching.V6i3.13026

Polamolo, A., Ohi, R., & Pulukadang, M. A. (2026). Pembelajaran Lagu Daerah Gorontalo "Tidi Lo Polopalo Melalui Strategi Active Learning Pada Siswa Kelas Viii-B Smp. *Learning Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, *6*(2), 1034–1046. Https://Doi.Org/10.51878/Learning.V6i2.9690

Rahmawati, R. (2026). Pengembangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media kartu edukasi belajar pada materi membaca permulaan siswa fase A SDN 51 Sumarambu. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, *8*(1), 112–124. https://doi.org/10.31004/jppp.v8i1.1450

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
https://doi.org/10.51878/social.v6i4.15459

Ramdani, P. (2024). Perspektif guru terhadap pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran IPAS (IPA dan Sosial) di sekolah dasar. *Al-Mutaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, *4*(1), 35–46. https://doi.org/10.51700/almutaliyah.v4i1.1892

Ramli. (2024). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan ketuntasan belajar IPAS siswa kelas IV. *Jurnal Pembelajaran Inovatif SD*, *4*(2), 219–226. https://doi.org/10.31004/jpisd.v4i2.1205

Setyaningrum, T. W., & Asrofah. (2024). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada materi teks berita kelas XI. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *10*(1), 1–9. https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i1.1450

Wahyudi, I., Ilmiah, M. M., & Khodijah, N. N. (2026). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap motivasi belajar di SMKN 1 Dlanggu Mojokerto. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, *4*(2), 188–198. https://doi.org/10.31004/jipk.v4i2.1892

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
https://doi.org/10.51878/social.v6i4.15459