

PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS DENGAN PENERAPAN MODEL TGT BERBANTUAN MEDIA ROKA KELAS IV SD

Lola Indra Mukti¹, Sekar Dwi Ardianti², Yuni Ratnasari³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus^{1,2,3}

e-mail: 202133262@std.umk.ac.id¹

ABSTRAK

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS adalah *Team Games Tournament*. Model *Team Games Tournament* merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui kerja sama kelompok. Di dukung dengan media ROKA sebagai alat bantu berbentuk konkret (Nyata) untuk mempermudah siswa memahami materi keberagaman budaya dan kearifan lokal. Tujuan penelitian ini mengetahui peningkatan hasil belajar IPAS dengan penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan media ROKA. Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN Karangrejo 01 dengan jumlah sampel penelitian 23 siswa. penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian Pre-Eksperimental Design dengan desai penelitian One Group *Pretest-posttest* Design. Teknik pengumpulan data meliputi teknik observasi, wawancara, dokumentasi. Analisis data yang dipakai yaitu Uji Hipotesis (Uji N-Gain). Perhitungan dari hasil uji N-Gain menunjukkan adanya peningkatan sebesar 0,58 dengan kategori peningkatan sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar IPAS melalui penerapan model *Team Games Tournament berbantuan media ROKA siswa kelas IV SDN Karangrejo 01*.

Kata Kunci: *Hasil Belajar IPAS, Model Team Games Tournament, Media ROKA.*

ABSTRACT

One of the learning models that can be used to improve science learning outcomes is Team Games Tournament. The Team Games Tournament model is one of the cooperative learning methods designed to improve student learning outcomes through group collaboration. Supported by ROKA media as a concrete (real) aid to make it easier for students to understand the material on cultural diversity and local wisdom. The purpose of this study is to determine the improvement in science learning outcomes with the application of the Team Games Tournament model assisted by ROKA media. This study was conducted in class IV SDN Karangrejo 01 with a sample size of 23 students. This study uses quantitative research with the type of Pre-Experimental Design research with the research design of One Group Pretest-posttest Design. Data collection techniques include observation techniques, interviews, documentation. Data analysis used is Hypothesis Testing (N-Gain Test). The calculation of the N-Gain test results shows an increase of 0.58 with a moderate increase category. This finding shows that there is an increase in the results of learning science through the implementation of the Team Games Tournament model assisted by ROKA media for fourth grade students of SDN Karangrejo 01.

Keywords: *Learning Science Results, Team Games Tournament Model, ROKA Media.*

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting untuk meningkatkan kehidupan bangsa dan negara. Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003, tujuan pendidikan nasional adalah untuk menghasilkan generasi bangsa yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berbudi luhur, cerdas dan kreatif. Kurikulum adalah rencana pendidikan yang sangat penting dalam seluruh aspek Copyright (c) 2025 SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS

pendidikan di masyarakat. Di Indonesia sendiri masih menghadapi masalah rendahnya kualitas pendidikan (Prasetyo et al., 2023). Oleh karena itu, Kurikulum berfungsi sebagai jembatan untuk mencapai tujuan pada tiap satuan pendidikan dan diberikan kepada siswa dalam tingkatan satuan pendidikannya. Pada saat ini kurikulum yang diterapkan di Indonesia ada 2 kurikulum yaitu kurikulum 13 dan kurikulum merdeka atau IKM (Implementasi Kurikulum Merdeka). Dilihat dari rancangan proses pembelajarannya sangat berbeda. Pada K13 masih menggunakan RPP, sedangkan pada Kurikulum Merdeka pada proses pembelajarannya menggunakan modul ajar.

Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) diharapkan untuk terciptanya lingkungan belajar yang aktif, kreatif dan menyenangkan. Kegiatan dalam proses pembelajaran di kelas, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui model yang inovatif dan interaktif. Dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar perlu diperbarui dalam cara penyampaian materi agar siswa lebih giat belajar dan tetap fokus selama proses belajar mengajar berlangsung (Nurwulan et al., 2023). Dengan penggunaan berbagai media pembelajaran yang menarik dan relevan, serta penerapan strategi pembelajaran yang efektif, akan membantu siswa memahami materi IPAS dengan lebih baik (Rabeka Putri Aini, 2024). Dalam kondisi ini, diharapkan setiap siswa dapat berpatisipasi secara maksimal, berkolaborasi dengan teman-teman dan mengembangkan keterampilan belajar untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik. Menurut Nabillah et al., (2020) hasil belajar siswa mencakup tiga ranah utama yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Dengan adanya ranah hasil belajar yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, karena dapat memberikan informasi kepada guru mengenai perkembangan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, yang kemudian dapat menjadi dasar untuk merencanakan kegiatan belajar mengajar berikutnya.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 19 September 2024, ditemukan permasalahan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SDN Karangrejo 01 masih tergolong rendah. Hal tersebut disebabkan karena kurang memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru, gejala kebosanan siswa mulai terlihat, kurang aktif saat pembelajaran dan kurangnya pemahaman materi. Peneliti melihat respon guru terhadap siswa masih kurang aktif. Guru juga masih kurang dalam mengembangkan minat siswa, pembelajaran dikelas masih monoton, model pembelajaran yang belum sesuai dengan kebutuhan siswa dan juga media yang belum sesuai dengan gaya belajar siswa. Motivasi dan minat belajar sangat penting karena mendorong siswa untuk aktif, semangat dan terlibat dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Malasari et al., (2025) bahwa pembelajaran yang didominasi oleh guru melalui metode ceramah dan pemberian tugas, sehingga metode dan model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi. Siswa yang termotivasi dan minat bisa tertarik dan semakin rajin, cepat memahami materi, dan juga tidak bosan. Sebaliknya, tanpa ada motivasi dan minat, siswa cenderung pasif dan hasil belajarnya menurun (Pramesti et al., 2023).

Permasalahan diatas dibuktikan dari rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS yaitu dari nilai rata-rata siswa pada ulangan harian yang masih dibawah KKTP sekolah yaitu 70. Terdapat 14 siswa yang belum tuntas dan 9 siswa yang tuntas, dengan rata-rata nilai ulangan harian siswa kelas IV SDN Karangrejo 01 adalah 60,87. Sehingga di perlukan perlakuan khusus agar hasil belajar siswa bisa meningkat. Adapun juga hasil wawancara kepada guru kelas IV diketahui bahwa pembelajaran IPAS sering kali kurang efektif karena model yang digunakan cenderung monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Guru merasa bahwa siswa membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapun perbedaan kondisi lapangan diatas dengan pembelajaran yang ideal menurut Haslansyah et al., (2024) yaitu guru dituntut untuk mampu membuat siswa aktif, mendorong

siswa untuk berpikir kreatif, dan menciptakan pembelajaran yang menarik, inovatif, serta menyenangkan. Karena pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang membuat siswa senang, sehingga siswa termotivasi untuk berpikir. Kualitas pembelajaran bisa dilihat dari bagaimana guru dan siswa berinteraksi hingga terjadi perubahan perilaku sesuai maeteri yang dipelajari.

Menurut Isjayanti et al., (2023) model pembelajaran *Team Games Tournament* adalah pendekatan pembelajaran kooperatif yang dilakukan dalam bentuk kerja kelompok dan dikemas melalui permainan yang melibatkan sistem penilaian atau perolehan skor. Model pembelajaran kooperatif yang melibatkan turnamen akademik, kuis, dan skor individu. Dalam model ini, siswa mewakili tim mereka dan berkompetisi dengan teman-teman yang memiliki kemampuan akademik yang setara (Sari et al., 2020). Sedangkan menurut Satria et al., (2020) menyatakan bahwa Model TGT adalah pembelajaran kooperatif yang menggabungkan belajar dan bermain, sehingga membuat siswa lebih rileks dan senang. Suasana yang menyenangkan membantu siswa lebih mudah memahami materi dibanding saat mereka merasa bosan atau tegang. Model pembelajaran ini mendorong siswa lebih aktif dan memfasilitasi pengembangan kreativitas melalui penerapan pengetahuan dan keterampilan (Setyanti et al., 2022). Penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* ini mempunyai tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pemahaman konsep dan juga untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa.

Media pembelajaran yaitu alat perantara yang digunakan pada proses pembelajaran untuk memotivasi siswa agar tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut pendapat Nafi'ah et al., (2025) bahwa Media pembelajaran membantu guru menyampaikan materi secara terstruktur dan menarik, sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran serta mendorong minat dan motivasi siswa. Beragam media pembelajaran bisa dimanfaatkan untuk mendukung proses belajar, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan (Prameswari et al., 2025). Media ROKA merupakan alat peraga yang terbuat dari bahan kayu triplek yang dibentuk menjadi lingkaran bertujuan untuk mepermudah siswa dalam pemakaiannya pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan menggunakan media yang konkret (Nyata) siswa akan lebih berpartisipasi aktif dalam proses (Ningsih et al., 2020). Hal ini sejalan dengan pendapat Anggraeni et al., (2023) yang menjelaskan bahwa menggunakan media yang konkret dapat membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar karena siswa dapat belajar sambil bermain secara langsung serta dapat menumbuhkan respon antusias siswa.

Berdasarkan penelitian terdahulu Nurdianti et al., (2023) menunjukkan bahwa paradigma pembelajaran berbantuan media roda berputar efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dimana pada saat pembelajaran keterlibatan siswa yang sangat aktif, dan tidak menimbulkan rasa kebosanan. Sedangkan pendapat dari Nurhayati et al., (2022) bahwa dengan menggunakan pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar IPA secara signifikan dan membantu siswa untuk aktif dalam pembelajaran di kelas. Hal ini ditunjukkan berdasarkan nilai rata-rata siswa yang telah mencapai KKM (>70). Model *Team Games Tournament* melatih siswa untuk bekerja sama dalam tim. Sehingga siswa merasa senang belajar sambil bermain, dan pembelajaran tidak monoton lagi. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di lapangan serta didukung oleh landasan teori yang sesuai, maka penelitian ini berjudul *"Peningkatan Hasil Belajar IPAS dengan Penerapan Model TGT Berbantuan Media ROKA Kelas IV SD"* yang bertujuan untuk menganalisis penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan media ROKA untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Karangrejo 01.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Pre-Eksperimental Design*. Menurut Abraham et al., (2022) penelitian eksperimental ialah penelitian yang dilakukan dengan memberikan perlakuan secara terkontrol dan sistematis. Jenis penelitian ini *One Group Pretest-posttes Design* yang dimana sebelum pembelajaran akan diberikan *pretest* (tes awal) sebelum menerima tindakan, kemudian setelah selesai mengerjakan akan diberikan perlakuan dengan media ROKA. Selanjutnya akan diberikan *posttest* (tes akhir) sebagai perbandingan kondisi siswa sebelum dan sesudah dilakukan penerapan. 2024-2025. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Karangrejo 01. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah sampel jenuh yaitu dengan teknik pengambilan sampel yang melibatkan seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian. Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV SDN Karangrejo 01. Instrumen pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan soal tes. Instrumen tes yang digunakan yaitu soal *pretest* dan *posttest* yang berupa pilihan ganda dan uraian. *Pretest* diberikan kepada siswa sebelum menerima perlakuan yaitu pembelajaran dengan model *Team Games Tournament* berbantuan media ROKA. Sedang *posttes* diberikan setelah siswa selesai pembelajaran model *Team Games Tournament* berbantuan media ROKA untuk mengetahui hasil belajar IPAS siswa kelas IV.

Berikut adalah rancangan penelitian yang akan dilakukan sebagai tabel 1 berikut.

Tabel 1. One Group Pretest Posttest

$O_1 \times O_2$

Sumber : Sugiyono (2019).

Keterangan:

O_1 : Nilai pretest (sebelum diberikan perlakuan)

\times : Perlakuan dengan menggunakan Model TGT dan media ROKA

O_2 : Nilai Posttest (setelah diberikan perlakuan)

Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu uji normalitas dan uji N-Gain. Untuk uji normalitas dalam penelitian ini memakai *shapiro wilk*, sedangkan uji N-Gain dalam menganalisis penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan media ROKA dibantu dengan IBM SPSS Statistic 25. Adapun kriteria Nilai *N-Gain* sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$N\text{-Gain} \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 < N\text{-Gain} \leq 0,7$	Sedang
$N\text{-Gain} < 0,3$	Rendah

Sumber : Sugiyono (2018).

Pada Tabel 2. Kriteria Nilai *N-Gain* , dikategorikan menjadi tiga yaitu kategori tinggi apabila nilai *N-Gain* lebih besar dari atau sama dengan 0,7, kategori sedang apabila nilai *N-Gain* berada antara 0,3 hingga kurang dari 0,7. Dan kategori rendah apabila nilai *N-Gain* kurang dari 0,3.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data dalam penelitian ini adalah data hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Karangrejo 01. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2025 dengan jadwal sebagai tabel 3 berikut.

Tabel 3. Jadwal Penelitian

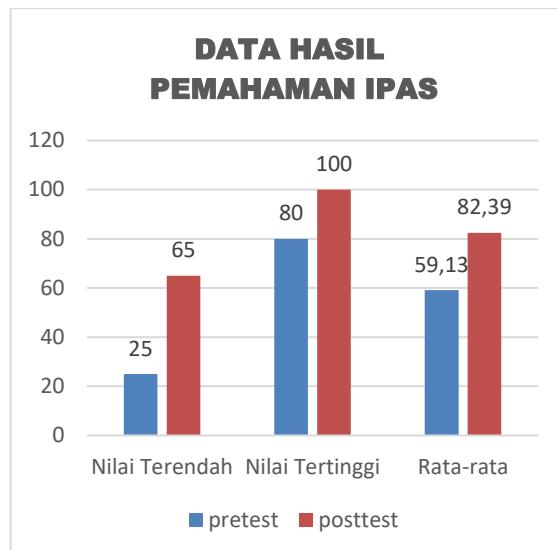
Pertemuan	Tanggal	Kegiatan
Pertemuan I	17 Mei 2025	Pemberian Pretest dan pembelajaran ke-I (Materi Kearifan Lokal di Masyarakat Sekitar)
Pertemuan II	19 Mei 2025	Pembelajaran Ke-2 (Materi Tradisi dan Budaya di Sekitarku)
Pertemuan III	20 Mei 2025	Pemberian Posttest dan pembelajaran ke-3 (Materi Sikapku Terhadap Keberagaman Budaya)

Sumber :Data Peneliti.



Gambar 1. Media ROKA

Berdasarkan Gambar 1, media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah ROKA, sebuah akronim dari "Roda Putar Keberagaman Budaya". Media inovatif ini menjadi instrumen perlakuan utama yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar IPAS. Secara fisik, ROKA berbentuk sebuah roda putar berwarna cerah yang terbagi menjadi beberapa segmen untuk menarik perhatian siswa. Setiap segmen ditandai dengan nomor yang dihias secara atraktif dan dilengkapi sebuah kartu berisi pertanyaan atau tugas spesifik seputar materi keberagaman budaya. Mekanisme penggunaannya berbasis permainan (gamifikasi), di mana siswa akan memutar roda dan mengerjakan instruksi pada segmen yang ditunjuk oleh panah. Tujuannya adalah untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, dinamis, dan partisipatif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan aktif dan motivasi siswa dalam belajar. Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil belajar IPAS yang diukur melalui tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) yang dikerjakan oleh para siswa. Hasil tersebut menjadi dasar untuk menganalisis peningkatan kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Berikut hasil yang diperoleh.



Gambar 2. Data Hasil Pemahaman IPAS.

Gambar 2 menunjukkan peningkatan hasil pemahaman IPAS siswa setelah penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan media ROKA. Nilai pretest terendah 25 dan nilai tertingginya 80 dengan rata-rata 59,13. Meningkat pada posttes yaitu nilai terendah 65 dan nilai tertingginya 100 dengan rata-rata yang diperoleh yaitu 82,39.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

Shapiro-Wilk

	Statistic	df	Sig.
Pretest	,929	23	,103
Posttest	,151	23	,268

Sumber : Data Peneliti.

Pada Tabel 4. Menunjukkan bahwa hasil pretest memperoleh nilai dengan signifikansi sebesar 0,103. Dapat disimpulkan bahwa data dari nilai *pretest* berdistribusi normal, karena signifikansi $0,103 > 0,05$. sedangkan *posttest* memperoleh nilai dengan taraf singnifikansi sebesar 0,268 yang artinya data berdistribusi normal, karena signifikansi $0,268 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data dari *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal dan dapat menjadi acuan dalam pengujian hipotesis yang artinya pengujian dapat dilakukan menggunakan uji parametrik test.

Tabel 5. Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics

	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	23	,25	1,00	,5810	,15037
Ngain_Persen	23	25,00	100,00	58,1014	15,03662
Valid N (listwise)	23				

Sumber : Data Peneliti.

Pada Tabel 5 diatas, diketahui bahwa analisis N-Gain memperoleh nilai sebesar 0,58 terletak pada nilai $0,3 \leq N\text{-Gain} \leq 0,7$ dengan kriteria peningkatan sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar IPAS dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media ROKA.

Tabel 6. Analisis Skor Indikator Pemahaman IPAS

Indikator Pemahaman IPAS	Rata - Rata		Nilai N- gain	Kategori
	Pretest	Posttest		
Mengingat (C1)	52	72	0,42	Sedang
Memahami (C2)	64	86	0,61	Sedang
Menerapkan (C3)	87	91	0,31	Sedang
Menganalisis (C4)	52	76	0,50	Sedang
Mengevaluasi (C5)	36	81	0,70	Sedang
Menciptakan (C6)	68	81	0,41	Sedang

Sumber : Data Peneliti.

Hasil analisis terhadap pemahaman belajar IPAS menunjukkan adanya peningkatan setelah diterapkannya model pembelajaran *Team Games Tournament* yang didukung oleh media ROKA. Hal ini terlihat dari meningkatnya persentase skor posttest dibandingkan dengan skor pretest. Jika dilihat dari masing-masing indikator, capaian tertinggi baik pada *pretest* maupun *posttest* terdapat pada indikator kelima, yaitu aspek mengevaluasi. Sementara itu, capaian terendah ditemukan pada indikator ketiga, yakni aspek menerapkan. Dari Tabel 6 diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil nilai setiap indikator pemahaman IPAS menunjukkan adanya peningkatan setelah diberi perlakuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan dengan penerapan penggunaan model *Team Games Tournament* berbantuan media ROKA terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Karangrejo 01.

Indikator dengan rata-rata skor terendah terdapat pada indikator menerapkan (C3) dengan nilai rata-rata sebesar 87, yang menunjukkan sebagian besar siswa sudah cukup mahir dalam menggunakan konsep yang dipelajari dalam konteks soal. Permasalahan utama ditemukan berasal dari satu siswa, yakni FN yang tidak mencapai ketuntasan pada saat *pretest*. Berdasarkan pengamatan selama proses pembelajaran dan analisis jawaban. Bawa ditemukan FN mengalami kesulitan dalam memilih jawaban yang tepat, dikarenakan tidak membaca soal dengan teliti. Meskipun FN telah memahami konsep secara umum, kurangnya ketelitian saat membaca soal menyebabkan pengetahuan yang dimiliki belum bisa diaplikasikan dengan benar dalam konteks soal maupun kehidupan sehari-hari. Menurut Novitasari et al., (2020) menyatakan bahwa indikator menerapkan dapat dikaitkan dengan pengetahuan yang dimiliki dengan peristiwa yang terjadi dengan benar. Setelah diberikan perlakuan berupa penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan media ROKA, rata-rata siswa yang mampu menjawab dengan benar menjadi 91. Pada indikator menerapkan (C3) menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,31 dengan kategori sedang. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media ROKA dapat meningkatkan kemampuan indikator ke tiga menerapkan (C3) pemahaman IPAS.

Tabel 7. Analisis Indikator Keterampilan Proses

Indikator hasil Belajar	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III	N- Gain
Keterampilan Proses				
Mengamati	81,52	88,04	94,57	0,71
Mempertanyakan dan memprediksi	31,52	44,57	66,30	0,51
Merancang dan melakukan Penyelidikan	57,61	60,87	67,39	0,23

Memproses dan menganalisis Data dan Informasi	75,61	80,43	88,04	0,51
Mengevaluasi dan Refleksi	68,53	75	80,43	0,38
Mengkomunikasikan Hasil	69,71	70	75	0,17

Sumber : Data Peneliti.

Berdasarkan tabel 7 peningkatan yang dihasilkan menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS elemen keterampilan proses pada siswa telah diberikan perlakuan menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan media ROKA mengalami peningkatan dan tidak ada penurunan. Pada indikator pertama mangamati, keterampilan mengamati berkaitan dengan kemampuan memanfaatkan semua indera secara masimal untuk menggambarkan objek yang diamati. Pada siswa menggunakan pancha inderanya untuk mengumpulkan indikator ini, pengamatan dilakukan secara terarah terhadap suatu fenomena tertentu agar siswa dapat membedakan mana informasi yang relevan dan mana yang tidak. Dalam lembar observasi, aspek yang dinilai adalah bagaimana siswa menggunakan pancha inderanya untuk mengumpulkan informasi mengenai keberagaman budaya dan kearifan lokal yang ada di daerahnya. Berdasarkan hasil observasi tiga pertemuan dengan pencapaian pertemuan pertama 81,52 katgori baik kemudian meningkat menjadi 88,04 kategori sangat baik pada pertemuan kedua, dan mencapai 94,57 kategori sangat baik pada pertemuan ketiga. Hal ini menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam kemampuan untuk melakukan pengamatan secara terarah dan maksimal. N-gain pada indikator mengamati sebesar 0,71 dalam kategori tinggi. Menurut Fitriana, (2021) menyatakan bahwa kemampuan mengobservasi ialah kemampuan paling dasar dalam proses memperoleh ilmu pengetahuan untuk mengembangkan keterampilan proses yang lainnya.

Pada indikator kedua mempertanyakan dan memprediksi, melalui kegiatan bertanya, siswa dapat menggali informasi awal, membangun pemahaman, serta merangsang munculnya ide-ide yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Pada tahap ini, siswa diharapkan mampu mengajukan pertanyaan seputar hal-hal yang ingin mereka pahami berdasarkan teks yang telah dibaca. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum aktif bertanya, terutama pada bagian materi yang belum mereka pahami. Pada pertemuan pertama, 6 siswa mendapat skor 2 (cukup) karena mampu bertanya dengan kata tanya seperti "apa" dan "bagaimana", sementara 17 siswa mendapat skor 1 (kurang) karena belum menunjukkan kemampuan bertanya menurut penilaian observer.

Pada analisis lembar observasi dapat dilihat hasil keterampilan mempertanyakan dan memprediksi yang memiliki nilai sebesar 31,52 kategori kurang pada pertemuan pertama. Kemudian pada pertemuan kedua menjadi 44,57 kategori kurang, dan mencapai 66,30 kategori cukup pada pertemuan ke tiga. Untuk skor N-gain pada indikator mempertanyakan dan memprediksi yaitu 0,51 dalam kategori sedang. Nilai rendah pada indikator bertanya dan memprediksi disebabkan oleh keraguan siswa untuk berbicara, baik dalam diskusi maupun presentasi. Minimnya partisipasi juga dipengaruhi rasa malu, kurang percaya diri, dan belum terbiasa. Hal ini sejalan dengan pendapat Nisai et al., (2020) bahwa siswa masih menunjukkan rasa tidak percaya diri, enggan berbicara dan kesulitan berinteraksi dalam kegiatan tanya jawab, karena mereka belum terbiasa mengekspresikan pendapat didepan orang lain. Dibutuhkan strategi pembelajaran yang mampu mendorong keberanian siswa agar lebih aktif bertanya dan berpikir kritis.

Pada indikator ketiga merancang dan melakukan penyelidikan, yaitu siswa mampu merancang dan melakukan wawancara untuk memahami keberagaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya sehingga mempunyai data yang sistematis. Hasil analisis pada lembar observasi dapat dilihat dari hasil keterampilan merancang dan melakukan penyelidikan yang memiliki nilai sebesar 57,61 pada pertemuan pertama dalam kategori cukup, pada pertemuan kedua cukup mengalami peningkatan dengan nilai 60,87 kategori cukup. Dan pertemuan ketiga memiliki nilai sebesar 67,39 dalam kategori cukup. N-gain dalam indikator merancang dan melakukan penyelidikan sebesar 0,23 kategori rendah. Indikator ini mendapat hasil kurang karena siswa belum mampu menyusun data secara sistematis dan data yang dimiliki masih terbatas. Meski begitu, keterlibatan langsung dan diskusi membantu mereka saling berbagi ide dan meningkatkan kreativitas dalam merancang penyelidikan. Menurut Hotimah, (2020) menyatakan bahwa Diskusi dan pembelajaran yang berpusat pada siswa mampu mendorong keberanian, menumbuhkan kreativitas, serta membiasakan mereka menghargai pendapat teman. Pembelajaran yang berpusat pada siswa memberikan peluang dan dukungan untuk mengembangkan pengetahuan secara mandiri sehingga pemahaman menjadi lebih mendalam dan kreativitas dapat meningkat (Femisha et al., 2021).

Pada indikator keempat memproses dan menganalisis data, siswa menganalisis data secara mendalam dan menarik kesimpulan secara logis. Dilihat dari hasil lembar analisis observasi pada pertemuan pertama mendapatkan nilai sebesar 75,61 kategori baik, pertemuan ke dua dengan nilai 80,43 kategori baik mengalami peningkatan. Dan pada pertemuan ketiga mendapatkan nilai sebesar 88,04 kategori sangat baik. N-gain pada indikator memproses dan menganalisis data sebesar 0,51 kategori sedang. Pada pertemuan pertama, siswa cukup baik dalam menganalisis data namun kesimpulannya masih dangkal. Pada pertemuan ketiga, terjadi peningkatan setelah siswa melakukan percobaan langsung yang membantu mereka mengumpulkan informasi lebih efektif. Siswa dapat mengolah informasi, menemukan hubungan antara hasil serta menyimpulkan dan menjelaskan temuan secara rinci, menunjukkan pemahaman yang mendalam terhadap kegiatan yang dilakukan (Darmaji et al., 2020). Temuan ini sejalan dengan Nurhayati, (2020) bahwa kegiatan langsung mendorong siswa lebih aktif dan berpikir kritis, sehingga mereka mampu mengumpulkan informasi secara lebih baik dan jelas.

Pada indikator kelima mengevaluasi dan refleksi, siswa mampu menyusun evaluasi dan refleksi yang kritis serta memberikan solusi yang realistik. Dari hasil lembar analisis observasi dipertemuan pertama siswa mendapatkan nilai 68,53 kategori baik yang dimana siswa sudah bisa menyusun evaluasi dan refleksi dengan baik tetapi kurang mendalam. Pada pertemuan kedua siswa mendapatkan nilai sebesar 75 kategori baik. Selanjutnya dipertemuan ketiga siswa mendapatkan nilai sebesar 80,43 kategori baik dan terjadi peningkatan. N-gain pada indikator mengevaluasi dan refleksi sebesar 0,38 kategori sedang. Setelah siswa melakukan percobaan secara langsung yang memungkinkan siswa dapat mengevaluasi dan merefleksi dengan baik. Temuan ini sejalan dengan Mu'minah, (2021) menyatakan bahwa praktikum mendorong siswa berpikir kritis dan mempermudah pemahaman materi, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna. Kegiatan dari refleksi, yaitu meninjau kembali pelajaran dan mengevaluasi pengalaman belajar, membantu siswa berpikir mandiri dan menghasilkan ide-ide dari pemahaman siswa sendiri (Arsitha et al., 2023).

Pada indikator keenam mengkomunikasikan hasil, merupakan keterampilan dalam menjabarkan atau menginformasikan dari hasil observasi dan dalam mengerjakan LKPD yang selanjutnya dipresentasikan di depan kelas. Keterampilan mengkomunikasikan hasil ini bisa berupa lisan, tulisan, tabel dan gambar. Hal ini sependapat dengan Ummah, (2020) bahwa kemampuan ini diperlukan makhluk sosial yang mana memerlukan manusia lain dengan berkomunikasi baik secara lisan, tertulis atau berupa kesan. Observer menilai siswa sudah

mampu menyampaikan presentasi secara menarik, sistematis, dan jelas. Hasil analisis lembar observasi pada indikator ini memperoleh nilai sebesar 69,71 dalam kategori baik pada pertemuan pertama, dan pada pertemuan kedua naik dengan nilai 70 dalam kategori baik selanjutnya pada pertemuan ketiga naik menjadi 75 kategori baik, N-gain pada indikator mengkomunikasikan hasil sebesar 0,17 kategori rendah. Pada indikator mengkomunikasikan, siswa mampu menyampaikan dan mendengarkan ide teman dengan baik, serta mempresentasikan hasil pengamatan secara lisan. Dan terlihat adanya tukar informasi antar kelompok selama pembelajaran. Keterampilan mengomunikasikan menunjukkan perkembangan yang positif karena siswa mampu menyampaikan hasil pengamatan mereka kepada anggota kelompok lain (Maulia & Purnomo, 2023). Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa model *Team Games Tournament* berbantuan media ROKA merupakan pembelajaran yang dapat mengoptimalkan pembelajaran IPAS dan meningkatkan hasil belajar. Hal ini di dukung dari penelitian terdahulu yang telah disebutkan diatas bahwa penelitian yang menggunakan model *Tema Games Tournament* berbantuan media ROKA terbukti dapat meningkatkan hasil belajar IPAS.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan di SDN Karangrejo 01 diperoleh hasil menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berperan penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar. Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* yang didukung oleh media ROKA terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Siswa terlihat lebih antusias dan tidak merasa jemu selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan rata-rata nilai *pretest* hasil belajar dari pemahaman IPAS yaitu sebesar 59,13 dan *posttest* adalah sebesar 82,39. Berdasarkan uji N-Gain diperoleh hasil nilai rata-rata pemahaman IPAS 0,5810 yang menunjukkan kategori sedang dan nilai N-Gain persen mencapai rata-rata 58,1014 yang ditafsirkan sangat efektif. Dengan ini bisa disimpulkan bahwa model *Team Games Tournament* berbantuan media ROKA dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Karangrejo 01.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain kuasi eksperimen dalam pendidikan: Literatur review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Aini, R. P. (2024). Menelusuri media pembelajaran: Solusi kreatif untuk pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Madinasika Manajemen Pendidikan Dan Keguruan*, 5(2), 48–57. <https://doi.org/10.31949/madinasika.v5i2.7689>
- Anggraeni, A., & Nugroho, A. S. (2023). Pengembangan media ROTARKAT (Roda Berputar Pakaian Adat) pada materi keberagaman pakaian adat di Indonesia untuk pembelajaran IPS kelas IV di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Keagamaan*, 20(3), 546–556. <https://doi.org/10.53515/qodiri>
- Arsitha, D., et al. (2023). Pengaruh model pembelajaran project based learning menggunakan media scrapbook dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. *Dialektika Pendidikan IPS*, 3(2), 226–238.
- Darmaji, D., et al. (2020). Analisis keterampilan proses sains siswa pada materi pemanutan pada cermin datar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(7), 1013. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i7.13804>
- Femisha, A., & Madio, S. S. (2021). Perbedaan peningkatan kemampuan koneksi dan disposisi matematis siswa antara model pembelajaran CTL dan BBL. *Plusminus: Jurnal*

- | | | |
|--|--|----------------|
| <i>Pendidikan</i>
https://doi.org/10.31980/plusminus.v1i1.1029 | <i>Matematika,</i>
<i>I</i> (1),
https://doi.org/10.31980/plusminus.v1i1.1029 | <i>97–112.</i> |
|--|--|----------------|
- Fitriana, D. (2021). Hasil belajar keterampilan proses sains siswa berbasis pendekatan inkuiri pada materi teori kinetik gas. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 10(1), 1–12. <https://doi.org/10.20961/inkiri.v10i1.25238>
- Haslansyah, et al. (2024). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournaments untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. *Jurnal Lentera: Jurnal Studi Pendidikan*, 6(2), 25–34. <https://doi.org/10.51518/lentera.v6i2.191>
- Hotimah, H. (2020). Penerapan metode pembelajaran problem based learning dalam meningkatkan kemampuan bercerita pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>
- Isjayanti, M. D., et al. (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. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.887>
- Malasari, R. M., et al. (2025). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe make a match terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik di SD Negeri 2 Mayong Kidul. [*Nama Jurnal Tidak Diketahui*], 2, 178–188.
- Maulia, S., & Purnomo, H. (2023). Peran komunikasi efektif guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar (SD). *Jurnal PGSD STKIP PGRI Banjarmasin*, 5(1), 25–39.
- Mu'minah, I. H. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis video sebagai alternatif dalam pembelajaran daring IPA pada masa pandemi covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian 2021*, 1197–1211.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020). *Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa*.
- Nafi'ah, U., & Ardianti, S. D. (2025). Upaya peningkatan hasil belajar matematika melalui penerapan pembelajaran berdiferensiasi model problem based learning di kelas V SD Muhammadiyah 1 Kudus. [*Nama Jurnal Tidak Diketahui*], 10, 269–282.
- Ningsih, M., et al. (2020). Penggunaan media rotar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD 1 Payaman Kudus. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 6(3), 416–423. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3974166>
- Nisai, M., et al. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa SDN 5 Gondoharum Kudus melalui model TGT dan media Daper. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 6(3), 264–274. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3960155>
- Novitasari, A., et al. (2020). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap keterampilan proses sains peserta didik pada materi fotosintesis kelas XII IPA di SMA Yadika Bandar Lampung. *Biosfer: Jurnal Tadris Biologi*, 8(1), 91–104. <https://doi.org/10.24042/biosf.v8i1.1267>
- Nurdianti, R. R. S., & Sartika, S. H. (2023). Penerapan model pembelajaran problem based learning berbantu media roda berputar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 17(2), 45–55. <https://doi.org/10.24905/cakrawala.v1>
- Nurhayati, et al. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118–9126.
- Nurhayati, N. (2020). Pengaruh model pembelajaran think pair share terhadap hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Mathematic Paedagogic*, 2(1), 61–68. <https://doi.org/10.36294/jmp.v2i1.123>
- Nurwulan, D. A., et al. (2023). Pengaruh model teams games tournament berbantu media ethno-

puzzle terhadap pemahaman konsep IPA siswa kelas V. *As-Sabiqun*, 5(2), 431–440. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i2.2941>

Pramesti, A. D., et al. (2023). Media interaktif nearpod guna meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 379–385. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4578>

Prameswari, A., et al. (2025). Kelayakan media komik sistem pencernaan manusia. *[Nama Jurnal Tidak Diketahui]*, 19(1), 26–38.

Prasetyo, O., & Rahman, A. (2023). Analisis Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pada mata pelajaran sejarah sebagai perbandingan terhadap implementasi Kurikulum Merdeka (IKM). *PAKIS (Publikasi Berkala Pendidikan Ilmu Sosial)*, 3(1), 56. <https://doi.org/10.20527/pakis.v3i1.7831>

Sari, N. M., et al. (2020). Model teams games tournament berbantuan media permainan pletokan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 219–224. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.376>

Satria, E. P., et al. (2020). Meningkatkan hasil belajar siswa SD melalui model teams games tournament dan media scrapbook. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 45–51. <https://doi.org/10.17509/ebj.v2i1.26954>

Setyanti, Z., et al. (2022). Peningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis dengan model open ended berbantuan media blok pecahan kelas IV SD N 2 Surodadi. *P2M STKIP Siliwangi*, 9(2), 147–154. <https://doi.org/10.22460/p2m.v9i2.3061>

Ummah, M. S. (2020). *Pola komunikasi guru dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa tunarungu di Sekolah Luar Biasa Negeri Lubuk Linggau*.