

## Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Permainan Detektif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Aulia Nurunnahar, Erik Aditia Ismaya, Redjeki Handayani, Mazidatul Khoir

Universitas Muria Kudus, SD 1 Jati Wetan  
aulianrn612@gmail.com

---

### Article History

accepted 1/3/2025

approved 1/4/2025

published 31/5/2025

---

### Abstract

*The research aimed to improve IPAS learning outcomes at grade IV SD 1 Jati Wetan. The research was conducted in March 2025 with Theme 5. This study uses a classroom action research (CAR) method, carried out in two cycles with two meetings in each cycle. Each cycle consists of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The subjects were 18 students (10 girls, 8 boys). Data collection was conducted through observation, interviews, tests, and documentation, with validation using triangulation of techniques and data sources. Data analysis involved reduction, presentation, and drawing conclusions. The research results showed an increase in the percentage of students' learning completeness from 33.33% with the highest score of 84, to 78.22% with the highest score of 100 in the second cycle. In conclusion, the TGT model assisted by detective games has great potential to improve the learning outcomes of fourth-grade students.*

**Keywords:** Classroom Action Research , Detective Games, IPAS Outcomes.

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui peningkatan hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV SD 1 Jati Wetan. Penelitian dilaksanakan pada Maret 2025 dengan tema 5. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Pelaksanaan PTK dilaksanakan sebanyak dua siklus dengan dua pertemuan setiap siklusnya. Setiap siklus terdiri empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas IV SD 1 Jati Wetan yang berjumlah 18 kelas IV (10 perempuan, 8 laki-laki). Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, tes dan dokumentasi dengan validasi menggunakan triangulasi teknik dan sumber data. Analisis data dengan reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai persentase ketuntasan hasil belajar siswa dari 33,33% dengan nilai tertinggi 84, pada siklus II nilai persentase ketuntasan hasil belajar siswa menjadi 78,22% dengan nilai tertinggi 100. Dalam kesimpulan, model TGT berbantuan permainan detektif memiliki potensi besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV.

**Kata kunci:** Hasil Belajar IPAS, Permainan Detektif, Teams Games Tournament.

---



## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek fundamental dan sarana strategis dalam kehidupan seseorang untuk mendukung proses perubahan, pengembangan diri, dan pendewasaan (Gustika et al., 2024). Pendidikan memiliki peran penting dalam melahirkan generasi penerus bangsa yang berkualitas, tidak hanya melalui transfer pengetahuan, tetapi juga melalui pembentukan karakter, pengembangan keterampilan, dan penanaman sikap positif yang relevan dengan kebutuhan zaman (Aisah et al., 2023). Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, diperlukan penerapan metode pembelajaran yang efektif, inovatif, dan mampu memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Thalita et al., 2019).

Pada kurikulum merdeka terdapat sedikit perubahan pada muatan pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial), kedua muatan tersebut digabungkan menjadi satu kesatuan pembelajaran yang disebut IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) (Kemendikbud, 2022). IPAS mencakup dua elemen utama, yaitu sains dan sosial. Menurut Novianti et al., (2023) ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran di tingkat sekolah dasar yang berfokus pada kajian interaksi antara makhluk hidup dan benda mati di alam semesta, serta hubungan manusia sebagai individu maupun makhluk sosial dengan lingkungannya. Sementara itu, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) diarahkan pada penyederhanaan materi yang bertujuan untuk mendorong peserta didik memahami lingkungan alam di sekitarnya secara lebih mendalam.

Pembelajaran IPAS di SD 1 Jati Wetan Kabupaten Kudus lebih sering menggunakan konsep yang berasal dari LKS, tidak banyak yang langsung mengaitkan dengan dunia nyata. Hal ini juga menyebabkan siswa sulit dalam memahami penjelasan yang diberikan oleh guru karena penerapan pembelajaran belum berhubungan dengan dunia nyata. Hal tersebut menjadi salah satu penyebab siswa cenderung pasif saat proses pembelajaran berlangsung. Salah satu materi yang harus dikuasai oleh siswa kelas IV SD 1 Jati Wetan adalah tema Gaya di Sekitarku. Muatan materi yang terdapat pada tema ini adalah macam-macam gaya; gaya gesek dan gaya otot; gaya tarik dan gaya gravitasi; gaya magnet dan gaya pegas. "Tema Gaya di Sekitarku" seharusnya dipelajari dengan menghubungkannya peristiwa atau permasalahan di dunia nyata. Tema ini tidak cukup dipelajari hanya dengan mendengarkan penjelasan teoritis dari guru tanpa adanya dukungan model pembelajaran dan permainan pembelajaran yang tepat serta sesuai dengan tingkat ketubuhan siswa. Penelitian Faustina (2023) mengatakan bahwa pada saat kegiatan belajar mengajar materi gaya kelas 4 SD tidak semua siswa memahami materi gaya dengan baik. Hal tersebut merupakan masalah hasil belajar. Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian Atmaranti (2023) yang menyatakan bahwa dalam menerapkan pembelajaran materi gaya kelas 4 menunjukkan hasil yang kurang maksimal, siswa kesulitan dalam pemahaman konsep IPAS.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas IV pada Kamis, 20 Februari 2025 di SD 1 Jati Wetan. Kegiatan pembelajaran yang berlangsung saat ini masih berpusat terhadap peran guru (*Teacher Centered Learning*), namun guru sesekali menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), serta melakukan diskusi secara berkelompok. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung guru belum menggunakan model pembelajaran berbasis permainan pembelajaran yang inovatif dalam menyampaikan materi dan sumber belajar masih terbatas pada LKS. Hasil observasi menunjukkan bahwa pemahaman konsep IPAS siswa kelas IV SD Jati 1 Wetan masih belum optimal. Hal ini dapat mempengaruhi pada hasil belajar siswa.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas IV untuk memperjelas masalah pada tanggal 24 Februari 2025 kepada beberapa siswa. Hasil yang didapatkan

menjukkan bahwa siswa masih sulit untuk menerapkan konsep IPAS dalam kehidupan sehari-hari, dan siswa lebih tertarik dengan mata pelajaran lain seperti seni budaya, olahraga dan agama. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa pada menit-menit awal siswa terlihat antusias dalam proses pembelajaran dan menjawab berbagai macam pertanyaan yang disampaikan oleh guru, namun pada saat menit ke 30 siswa mulai merasa bosan, terlihat dari perubahan posisi duduk siswa yang sudah tidak lagi tegak dan mulai berbicara dengan temannya

Berdasarkan data hasil belajar siswa kelas IV SD 1 Jati Wetan pada mapel IPAS dapat dikatakan rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai asesmen diagnostik pengetahuan mapel IPAS, jumlah siswa yang telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 75 menunjukkan dari total 18 siswa kelas IV, hanya berjumlah 5 orang dengan persentase 27,77% dari seluruh siswa yang mendapat nilai tuntas. Sedangkan yang belum tuntas berjumlah 13 orang dengan persentase 72,22%. Perolehan nilai yang didapatkan tertinggi 80 dan terendah 40. Menurut peneliti, salah satu penyebab rendahnya nilai yang didapatkan siswa dikarenakan kurangnya penerapan model pembelajaran inovatif oleh guru sehingga partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran berkurang. Jika rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS tidak segera diatasi, dampaknya akan sangat buruk bagi perkembangan hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Siswa yang kesulitan memahami materi akan merasa kecewa dan kehilangan minat belajar. Akibatnya, partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran menurun. Hal ini menyebabkan kesenjangan kemampuan antar siswa semakin melebar dan menurunkan kualitas hasil belajar kelas secara keseluruhan. Selain itu, rendahnya pencapaian kompetensi dapat menurunkan kepercayaan diri siswa dan menimbulkan sikap apatis. Jika dibiarkan, tujuan pembelajaran tidak akan tercapai secara optimal. Prestasi akademik jangka panjang dan kesiapan siswa menghadapi jenjang berikutnya juga akan terpengaruh. Oleh karena itu, guru dan sekolah harus segera menerapkan model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka guru perlu meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya dengan menerapkan model pembelajaran yang berpusat pada siswa. Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa dan memenuhi kebutuhan belajar masing-masing siswa kelas IV adalah model TGT. Menurut penelitian Sari et al. (2025) penerapan model TGT mampu membuat siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, siswa juga dapat menjawab dan mengajukan pertanyaan, sedangkan siswa pasif yaitu siswa yang kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran terlihat bosan, dan lebih cenderung bermain sendiri. Pernyataan tersebut sesuai dengan hasil penelitian (Anggraeni, 2024) yang menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model TGT dengan berbantuan permainan papan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini sejalan dengan Rahmalia et al., (2024), (Nurhayati et al., 2022), (Marlita et al., 2023), (Aisah et al., 2023). Adapun persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pada variabel penelitian yang digunakan yaitu model TGT, sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan dengan penelitian terdahulu adalah adanya pemilihan permainan pembelajaran, subyek penelitian, lokasi penelitian, serta objek penelitian.

Model TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang mudah untuk diterapkan. Melalui model TGT siswa dapat terlibat dalam sebuah permainan dan turnamen (*tournament*) yang berkaitan dengan materi pembelajaran, dalam model ini siswa juga dapat bekerja sama dengan anggota tim dalam pengumpulan poin atau nilai sebanyak-banyaknya (Putra et al., 2021). Dengan menggunakan model pembelajaran ini dapat mendukung proses pembelajaran, hal tersebut dikarenakan siswa kelas IV SD pada umumnya masih menyukai aktivitas bermain.

Nordiana et al., (2024) menyatakan bahwa pembelajaran yang menerapkan permainan akan membawa pada suasana yang menyenangkan sehingga proses pembelajaran akan menjadi menarik minat siswa agar menjadi lebih aktif selama pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian Karnilasari et al., (2022) yang mengatakan bahwa penggunaan model TGT tidak hanya dapat meningkatkan hasil belajar siswa namun dapat menumbuhkan sikap toleransi dan menghargai pendapat orang lain.

Berdasarkan uraian masalah yang telah dikemukakan peneliti di SD 1 Jati Wetan, peneliti tertarik untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan rumusan masalah : bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD 1 Jati Wetan dengan penerapan model TGT dengan berbantuan Permainan Detektif terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD 1 Jati Wetan?. Tujuan penelitian ini yaitu : untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD 1 Jati Wetan dengan menggunakan model TGT berbantuan Permainan Detektif.

### METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan selama dua siklus dengan tiga kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu : perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Lokasi penelitian di SD 1 Jati Wetan yang beralamat di Dusun Jati Wetan, Dusun Jati Wetan, RT 5/RW 2, Kecamatan Jati, Kabupaten Kudus. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV SD 1 Jati Wetan yang berjumlah 18 siswa, yang terdiri dari 10 orang siswa perempuan dan 8 orang siswa laki-laki. Data dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif berupa data hasil observasi penelitian dalam ranah sikap, dan ranah keterampilan, sedangkan data kuantitatif berupa hasil belajar IPAS dalam ranag pengetahuan. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu guru dan siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian yaitu observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Uji validasi data menggunakan triangulasi teknik dan sumber data. Teknik analisis data mengacu pada pendapat Miles dan Huberman dalam Hardani et al., (2020) yaitu (1) reduksi data, (2) penyajian data, (3) penarikan kesimpulan dan verifikasi. Aspek keberhasilan dalam indikator kinerja penelitian ini adalah aspek dan peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model TGT berbantuan permainan detektif dengan indikator keberhasilan  $\geq 75\%$ .

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan model TGT berbantuan permainan detektif terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD 1 Jati Wetan dilakukan dalam dua siklus dengan alokasi waktu 70 menit setiap pertemuan. Pada siklus I dan siklus II terdiri dari dua pertemuan. Waktu pelaksanaan siklus 1 pada tanggal 27 Februari-10 Maret 2025, dan siklus II dilaksanakan pada tanggal 13-24 maret 2025. Model TGT diterapkan pada siklus I dan siklus II yang diadaptasi dari penelitian (Y. E. Sari et al., 2018) sebagai berikut : (1) presentasi kelas, pada tahap ini guru melakukan presentasi di depan kelas untuk menyampaikan materi secara singkat, motivasi, serta memberikan siswa waktu untuk mengeksplorasi materi; (2) pembentukan tim, tahap ini guru membentuk tim secara heterogen, melalui hasil asesmen diagnostik pengetahuan maupun non pengetahuan yang telah dilakukan; (3) game, siswa mengikuti alur permainan yang telah dibuat, pada permainan ini siswa diberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Permainan ini dirancang peneliti untuk menguji hasil belajar siswa secara menyenangkan dan kompetitif, setiap jawaban yang benar akan menambah poin tim; (4) turnamen, setiap tim akan berkompetisi dalam mengumpulkan poin. Hasil dari turnamen dapat mempengaruhi total skor tim secara keseluruhan; (5) *reward*, setelah tahap turnamen selesai, guru membismayaan penghargaan kepada tim yang memperoleh skor tertinggi

sebagai bentuk apresiasi. *Reward* ini dapat berupa pujian, tepuk tangan ataupun hadiah sederhana.

### 1. Hasil Observasi

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 20 Februari 2025. Observasi merupakan salah satu langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Saya melakukan penelitian dengan mengamati secara saksama objek yang diteliti dan guru selama kegiatan pembelajaran IPAS materi gaya disekitar kota di SD 1 Jati Wetan.



**Gambar 1** Observasi kegiatan pembelajaran guru

Pada kegiatan observasi, peneliti melaksanakan kegiatan dengan berkolaborasi guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Peneliti dalam penelitian ini menggunakan observasi partisipan, yaitu melihat langsung pendidik dan peserta didik beraksi saat mereka melaksanakan proses pembelajaran. Hasil yang didapatkan guru masih pembelajaran yang berlangsung saat ini berpusat terhadap peran guru (Teacher Centered Learning), namun guru sesekali menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL), serta melakukan diskusi secara berkelompok. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung guru belum menggunakan model pembelajaran berbasis permainan pembelajaran yang inovatif dalam menyampaikan materi dan sumber belajar masih terbatas pada LKS. Hasil observasi menunjukkan bahwa pemahaman konsep IPAS siswa kelas IV SD 1 Jati Wetan masih belum optimal. Hal ini dapat mempengaruhi pada hasil belajar siswa.

### 2. Hasil Wawancara

Tahap wawancara ini dilaksanakan oleh peneliti pada 24 Februari 2025 dengan siswa kelas 4 SD 1 Jati Wetan. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kesulitan siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan dengan bantuan guru kelas 4. Selama kegiatan ini penelitian mengetahui bahwa guru kelas 4 SD 1 Jati Wetan dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran.



**Gambar 2** Wawancara dengan guru kelas 4 SD 1 Jati Wetan

Pada kegiatan wawancara, peneliti melaksanakan kegiatan dengan berkolaborasi guru dalam pelaksanaan kegiatan wawancara. Peneliti dalam penelitian ini menggunakan lembar catatan anekdot untuk menuliskan hasil wawancara dengan guru kelas. Berdasarkan kegiatan wawancara peneliti mendapatkan hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa siswa masih sulit untuk menerapkan konsep IPAS dalam kehidupan sehari-hari, dan siswa lebih tertarik dengan mata pelajaran lain seperti seni budaya, olahraga dan agama. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa pada menit-menit awal siswa terlihat antusias dalam proses pembelajaran dan menjawab berbagai macam pertanyaan yang disampaikan oleh guru, namun pada saat menit ke 30 siswa mulai merasa bosan, terlihat dari perubahan posisi duduk siswa yang sudah tidak lagi tegak dan mulai berbicara dengan temannya

### 3. Hasil Belajar

Dalam kegiatan penelitian ini, peneliti menggunakan lembar penilaian diagnostik kognitif, asesmen formatif, dan asesmen sumatif akhir siklus. Kegiatan pembelajaran menggunakan metode TGT dengan permainan detektif sebagai alat bantu pembelajaran. Peneliti mencatat semua kegiatan yang terjadi selama proses pembelajaran. Pada penelitian ini terdapat 18 siswa.



**Gambar 3** Proses pembelajaran metode TGT berbasis permainan detektif

Pada tahapan pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran TGT berbantuan permainan detektif, siswa diberikan tugas dengan beberapa perlengkapan permainan detektif berupa kartu soal, dan minatur kaca pembesar yang dilapisi dengan mika merah. Siswa dapat menggunakan minatur kaca pembesar yang dilapisi mika merah untuk melihat soal yang tertera dalam kartu. Penerapan permainan kartu detektif dalam langkah model TGT memiliki hasil yang efektif. Penelitian Sari et al., (2018) bahwa penerapan permainan detektif tidak hanya dapat meningkatkan hasil belajar namun dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan kerjasama tim. Sehingga proses pembelajaran terlaksana dengan baik dan dapat melibatkan peran siswa secara aktif. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil observasi serta hasil asesmen dari siklus I

dan siklus II. Langkah metode pembelajaran TGT yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: (1) presentasi Kelas; (2) pembentukan tim; (3) game; (4) turnamen; (5) *reward*. Pada kegiatan observasi ini, peneliti dibantu seorang observer yaitu guru kelas IV SD 1 Jati Wetan (Mazidatul Khoir, S.Pd).

Hasil belajar siswa kelas IV dalam ranah keterampilan dalam penelitian ini memiliki enam komponen keterampilan yaitu (1). sportivitas dalam permainan; (2). menyusun strategi; (3). fleksibilitas strategi; (4). mengungkapkan pendapat dengan jelas; (5). memberikan kontribusi dalam menyelesaikan tugas; dan (6). berkoordinasi dengan teman satu tim.

**Tabel 1 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Ranah Keterampilan**

Komponen Keterampilan	Siklus I		Siklus II	
	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 1	Pertemuan 2
	%	%	%	%
Sportivitas dalam Permainan	56,94	63,88	79,16	81,94
Menyusun Strategi dalam Permainan	52,77	63,88	70,83	75,00
Fleksibilitas Strategi	59,72	65,27	75,00	80,55
Mengungkapkan Pendapat dengan Jelas	56,94	69,44	75,00	81,94
Memberikan Kontribusi dalam Menyelesaikan Tugas	44,44	63,88	76,38	80,55
Koordinasi dengan Teman Satu Tim	52,77	59,72	72,22	81,94
Rata-rata	53,93	64,35	74,76	80,32
	<b>(K)</b>	<b>(C)</b>	<b>(B)</b>	<b>(SB)</b>
max	79	88	92	100
min	38	46	58	58
Siswa tuntas >75	16,66	27,77	61,11	80,32
Siswa tidak tuntas <75	83,33	72,22	38,88	16,66

**Kriteria rata-rata nilai keterampilan**

80-100 = Sangat Baik (SB)    60-69 = Cukup (C)

70-79 = Baik (B)                ≥60 = Kurang (K)

**Kriteria ketuntasan**

>75 = Tuntas (T)

<75 = Tidak Tuntas (TT)

Sumber : data penilaian keterampilan peneliti diambil pada Maret 2025

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa dengan melakukan kegiatan penelitian pembelajaran siklus I dan siklus 2 dengan masing-masing terdapat 2 pertemuan pembelajaran. Hasil belajar siswa ranah keterampilan pada siklus I pertemuan 1, siswa memperoleh persentase rata-rata sebesar 53,93% termasuk dalam kategori kurang dan jumlah siswa yang memperoleh nilai tuntas sebanyak 3 dengan persentase ketuntasan 16,66%. Selanjutnya pada siklus I pertemuan 2, siswa memperoleh persentase rata-rata sebesar 64,35% termasuk dalam kategori kurang dan jumlah siswa yang memperoleh nilai tuntas sebanyak 5 dengan persentase ketuntasan 27,77%. Pada siklus 1 siswa masih belum mencapai indikator ketuntasan, sehingga peneliti melakukan kegiatan pembelajaran siklus II dengan 2 pertemuan. Hasil belajar siswa siklus II pertemuan 1 memperoleh persentase rata-rata sebesar 74,76% dalam kriteria baik dan jumlah siswa yang memperoleh nilai tuntas sebanyak 11 dengan persentase ketuntasan 61,11%. Hasil penelitian hasil belajar siswa ranah keterampilan

pada siklus II pertemuan 2, memperoleh persentase rata-rata sebesar 80,32% dalam kategori sangat baik, dan jumlah siswa yang memperoleh nilai tuntas sebanyak 15 dengan persentase ketuntasan 80,32%.

Hasil belajar siswa ranah sikap pada penelitian ini memiliki enam komponen sikap yaitu (1) memperhatikan penyampaian materi; (2) memberikan tanggapan dan pendapat; (3) mandiri dalam menyelesaikan tugas; (4) pengelolaan waktu dan sumber daya; (5) mampu bekerja sama dalam kelompok; (6) mampu membantu teman dalam menyelesaikan tugas.

**Tabel 2 peningkatan Hasil Belajar Siswa Ranah Sikap**

Komponen Keterampilan	Siklus I		Siklus II	
	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 1	Pertemuan 2
	%	%	%	%
Memperhatikan penyampaian materi	55,55	65,27	69,44	73,61
Memberikan tanggapan dan pendapat	58,33	66,66	72,22	81,94
Mandiri dalam menyelesaikan tugas	58,33	65,27	75,00	80,55
Pengelolaan waktu dan sumber daya	50,00	56,94	69,44	75
Mampu bekerja sama dalam kelompok	54,16	61,11	66,66	73,61
Mampu membantu teman dalam menyelesaikan tugas	51,38	65,27	73,61	77,77
	54,62	63,42	71,06	77,08
	<b>(K)</b>	<b>(K)</b>	<b>(B)</b>	<b>(B)</b>
max	83	83	92	100
min	38	50	50	58
Siswa tuntas >75	5,55	27,77	50,00	77,77
Siswa tidak tuntas <75	72,22	72,22	50,00	22,22

**Kriteria rata-rata nilai keterampilan**  
 80-100 = Sangat Baik (SB)    60-69 = Cukup (C)    >75 = Tuntas (T)  
 70-79 = Baik (B)                ≥60 = Kurang (K)    <75 = Tidak Tuntas (TT)

Sumber : data penilaian keterampilan peneliti diambil pada Maret 2025

Berdasarkan tabel 3, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan terhadap hasil belajar siswa dalam ranah sikap. Kegiatan ini dilakukan oleh peneliti melalui observasi pembelajaran selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kegiatan tersebut dilakukan selama penelitian siklus I dan siklus 2 dengan 2 pertemuan setiap siklusnya. Selama kegiatan berlangsung peneliti dibantu dengan rekan sejawat. Berdasarkan data penelitian hasil belajar siswa ranah sikap pada siklus I pertemuan 1 siswa memperoleh presentase rata-rata 54,63% termasuk dalam kategori kurang dan 1 siswa yang mencapai ketuntasan dengan persentase 5,55%. Selanjutnya pada siklus I pertemuan 2, siswa memperoleh presentase rata-rata 63,42% termasuk dalam kategori kurang dan jumlah siswa yang memperoleh nilai tuntas sebanyak 5 dengan persentase 27,77%. Pada siklus 1 siswa masih belum mencapai indikator ketuntasan, sehingga peneliti melakukan kegiatan pembelajaran siklus II dengan 2 pertemuan. Hasil belajar siswa siklus II pertemuan 1 memperoleh persentase rata-rata 71,06% dalam kriteria baik dan

jumlah siswa yang memperoleh nilai tuntas sebanyak 9 dengan persentase 50,00%. Hasil penelitian hasil belajar siswa ranah keterampilan pada siklus II pertemuan 2, memperoleh persentase rata-rata 77,08% dalam kategori sangat baik, dan jumlah siswa yang memperoleh nilai tuntas sebanyak 14 dengan persentase 77,77%.

Hasil belajar siswa ranah pengetahuan pada penelitian ini dilaksanakan pada siklus I dan siklus II, melalui kegiatan asesmen sumatif akhir siklus. Jumlah soal yang digunakan oleh peneliti sebanyak 10 soal pilihan ganda, 10 soal isian singkat dan 5 esai. Asesmen akhir siklus I dilaksanakan pada Senin, 10 Maret 2025 dan asesmen sumatif akhir siklus II dilakukan pada Senin, 24 Maret 2025.

**Tabel 3 peningkatan Hasil Belajar Siswa Ranah Pengetahuan**

Hasil Belajar	Siklus I	Siklus II
	%	%
90-100	-	22,22
80-89	5,55	0,33
70-79	33,33	27,77
60-69	27,78	16,66
50-59	22,22	-
<50	-	-
Maximum	84	100
Minimum	52	60
Modus	76	88
Median	67	81
Mean	66,11	78,22
Siswa tuntas	33,33	83,33
Siswa belum tuntas	66,67	16,66

Sumber : data penilaian keterampilan peneliti diambil pada Maret 2025

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan adanya peningkatan persentase keberhasilan ketuntasan siswa pada mata pelajaran IPAS mengalami peningkatan signifikan dari kegiatan pembelajaran siklus I hingga siklus II. Persentase ketuntasan dari 33,33% pada siklus I mengalami peningkatan yang signifikan pada siklus II mencapai 83,33%.

Berdasarkan tabel analisis hasil belajar dalam ranah keterampilan (tabel 1 ) yang didapatkan melalui kegiatan observasi yang telah dilakukan peneliti. Kegiatan tersebut berlangsung selama penelitian siklus I dengan 2 pertemuan dan siklus II dengan 2 pertemuan. Berdasarkan data penelitian terhadap hasil belajar siswa ranah keterampilan pada siklus I pertemuan 1 siswa memperoleh presentase rata-rata 53,93% termasuk dalam kategori kurang dan jumlah siswa yang memperoleh nilai tuntas sebanyak 3 dengan persentase ketuntasan 16,66%. Selanjutnya pada siklus I pertemuan 2, siswa memperoleh presentase rata-rata 64,35% termasuk dalam kategori kurang dan jumlah siswa yang memperoleh nilai tuntas sebanyak 5 dengan persentase 27,77%. Pada siklus 1 siswa masih belum mencapai indikator ketuntasan, sehingga peneliti melakukan kegiatan pembelajaran siklus II dengan 2 pertemuan. Hasil belajar siswa siklus II pertemuan 1 memperoleh persentase rata-rata 74,76% dalam kriteria baik dan jumlah siswa yang memperoleh nilai tuntas sebanyak 15 dengan persentase 83,33%. Hasil penelitian hasil belajar siswa ranah keterampilan pada siklus II pertemuan 2, memperoleh persentase rata-rata 80,32 dalam kategori sangat baik, dan jumlah siswa yang memperoleh nilai tuntas sebanyak 15 dengan persentase 80,32%.

. Hasil analisis penelitian pada ranah keterampilan sejalan dengan penelitian (Putra et al., 2021b) dari penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa ranah

keterampilan dengan menerapkan model TGT berbantuan model pemprof mengalami peningkatan yang signifikan. Data yang didapatkan pada siklus I dengan rata-rata persentase sebesar 70,57% dan termasuk kategori baik, sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan rata-rata persentase mencapai 80,08% dengan kategori baik. Hasil analisis penelitian juga sejalan dengan penelitian Aisah et al. (2023) dari penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar keterampilan setelah menggunakan model TGT. Hasil analisis siklus I mendapatkan rata-rata persentase sekitar 67% dan mengalami peningkatan pada siklus II rata-rata persentase mencapai 73%. Hasil penelitian diperkuat dengan penelitian Thalita et al., (2019) dari penelitian menunjukkan peningkatan secara signifikan pada hasil belajar keterampilan setiap siklusnya.

Berdasarkan tabel analisis hasil belajar dalam ranah sikap (tabel 2) terlihat adanya peningkatan. Peningkatan hasil belajar dalam ranah sikap siswa meningkat dari siklus I ke siklus II. Pengambilan data dilakukan oleh peneliti ketika proses pembelajaran berlangsung dan menggunakan lembar penilaian sikap siswa. Berdasarkan data penelitian hasil belajar siswa ranah sikap pada siklus I pertemuan 1 siswa memperoleh persentase rata-rata 54,63% termasuk dalam kategori kurang dan 1 siswa yang mencapai ketuntasan dengan persentase 5,55%. Selanjutnya pada siklus I pertemuan 2, siswa memperoleh persentase rata-rata 63,42% termasuk dalam kategori kurang dan jumlah siswa yang memperoleh nilai tuntas sebanyak 5 dengan persentase 27,77%. Pada siklus II siswa masih belum mencapai indikator ketuntasan, sehingga peneliti melakukan kegiatan pembelajaran siklus II dengan 2 pertemuan. Hasil belajar siswa siklus II pertemuan 1 memperoleh persentase rata-rata 71,06% dalam kriteria baik dan jumlah siswa yang memperoleh nilai tuntas sebanyak 9 dengan persentase 50,00%. Hasil penelitian hasil belajar siswa ranah keterampilan pada siklus II pertemuan 2, memperoleh persentase rata-rata 77,08% dalam kategori sangat baik, dan jumlah siswa yang memperoleh nilai tuntas sebanyak 14 dengan persentase 77,77%

Pada hasil belajar sikap sejalan dengan (Mahendra, Kresnapati, & Suwarso, 2024) dari penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa ranah sikap setelah menggunakan model TGT. Pada hasil menunjukkan bahwa terjadi peningkatan, rata-rata persentase hasil belajar siswa ranah sikap siklus I sebesar 72% dan siklus II meningkat menjadi 80%. Hasil penelitian juga sejalan dengan Putra et al., (2021) dari penelitian menunjukkan bahwa dengan menerapkan model TGT dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Pada hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dalam ranah sikap. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil data siklus I mendapatkan sebesar 29,06% dengan kategori cukup, siklus II 27,75% dengan kategori cukup dan siklus II 43,83% dengan kategori sangat baik

Berdasarkan tabel analisis hasil belajar dalam ranah pengetahuan (tabel 3) terlihat peningkatan persentase keberhasilan ketuntasan siswa pada mata pelajaran IPAS mengalami peningkatan signifikan dari kegiatan pembelajaran siklus I hingga siklus II. Pengambilan data ini melalui kegiatan sumatif akhir siklus I dan siklus II, jumlah soal dan bobot soal yang digunakan pada setiap siklus sama yaitu, 10 soal pilihan ganda, 10 soal, isian singkat dan 5 soal uraian. Berikut hasil persentase ketuntasan dari 33,33% dari 6 siswa yang mencapai ketuntasan dengan nilai tertinggi 84, terendah 52. Pada siklus I mengalami peningkatan yang signifikan pada siklus II mencapai 83,33% dari 15 siswa yang mencapai ketuntasan dan nilai tertinggi 100, nilai terendah 60.

Data hasil penelitian sejalan dengan Rukmana et al., (2024) dari penelitian mengatakan bahwa penggunaan model TGT mampu meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pencapaian ketuntasan belajar siswa dari 50% pada siklus I menjadi 78,57% pada siklus II. Selain itu hasil penelitian juga sejalan dengan penelitian Putra et al., (2021) yang mengatakan bahwa penerapan model pembelajaran

TGT tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, namun dapat meningkatkan keterlibatan sosial siswa.

Berdasarkan pembahasan yang telah dipaparkan terdapat ketuntasan hasil belajar siswa pada ranah keterampilan, sikap, dan pengetahuan, sehingga dapat dinyatakan bahwa penerapan model TGT berbantuan permainan detektif dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Ihwanto et al., (2022) dalam penelitian menunjukkan bahwa model TGT secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar dan keterampilan kolaborasi siswa. Model TGT tidak hanya meningkatkan hasil belajar dan keterampilan saja, namun juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran secara langsung (Aisah et al., 2023). Diperkuat dengan penelitian (Thalita et al., 2019) dari penelitian mengatakan bahwa penggunaan model TGT dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan pengaruh signifikan terhadap penggunaan model TGT terhadap minat belajar siswa. Diperkuat juga dengan penelitian Amelia & Ediputra, (2025) dari penelitian mengatakan bahwa penerapan model TGT tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi dapat membangun keterampilan komunikasi melalui interaksi, diskusi, dan kompetisi.

Penerapan permainan pada model TGT dapat membuat siswa menjadi lebih antusias selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut Thalita et al., (2019) penggunaan permainan dalam proses pembelajaran dapat mendorong siswa melakukan kegiatan baik yang bersifat fisik. Pemilihan permainan detektif bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, khususnya pada pembelajaran IPAS. Selain itu dengan menerapkan permainan detektif siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Azizah et al., (2024) dari hasil penelitian menyatakan bahwa penggunaan permainan detektif sebagai media pembelajaran dapat menjadi salah satu solusi. Pernyataan tersebut sejalan dengan (Y. E. Sari et al., 2018) dari penelitian mengatakan bahwa menggunakan permainan detektif dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa penerapan model TGT berbantuan permainan detektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuan pada siswa kelas IV SD 1 Jati Wetan.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT berbantuan permainan detektif dapat meningkatkan hasil belajar IPAS tema Gaya di Sekitarku pada siswa kelas IV SD 1 Jati Wetan. Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata peningkatan hasil belajar pada ranah sikap siklus I pertemuan 1 = 54,62% dan pertemuan II = 63,42%, siklus II pertemuan I = 71,06% dan pertemuan II = 77,08%. Pada ranah Keterampilan persentase siklus I pertemuan 1 = 53,93% dan pertemuan II = 64,35%, siklus II pertemuan I = 74,75% dan pertemuan II = 81,94%. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa ranah pengetahuan pada siklus I = 33,33% dengan nilai tertinggi 84, siklus II = 78,22% dengan nilai tertinggi 100. Dari penelitian dengan penerapan model TGT berbantuan permainan detektif yang diterapkan oleh guru dengan tepat sehingga dapat memberikan wawasan dan inovasi untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran.

Dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, terlihat bahwa permainan detektif dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi serta menciptakan suasana belajar yang interaktif dan tidak monoton. Selain itu, media ini juga membantu peserta didik memahami penerapan gaya sekitar dengan lebih konkret melalui latihan soal dan praktik langsung yang menyenangkan. Permainan detektif yang diterapkan dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi gaya sekitar

kita. Namun jika menggunakan permainan detektif sebisa mungkin mengkordinasi kelas dengan baik, karena pada saat pembelajaran berlangsung siswa cenderung ramai.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aisah, D., Ismaya, E. A., & Bakhrudin, A. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media MONOGAYA. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09 Nomor 0.
- Amelia, B., & Ediputra, K. (2025). The Influence of the Application of the Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament (TGT) on the Mathematical Communication Skills of Students. *Journal of Mathematics, Science and Computer Education (JMSCEdu)*, 4(2). <https://doi.org/10.20527/jmscedu.v4i2.14160>
- Anggraeni, D. N., & Yulianti, Y. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Muatan IPAS Kelas IV melalui Model Pembelajaran Team-Games-Tournament (TGT) Berbantuan Media Boardgame. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), 1106–1112. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.577>
- Azizah, E. N., Koesmadi, D. P., & Nur'afifah, U. U. (2024). Pengaruh Metode Teams Games Tournament (Tgt) terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV di Mi Al Falah Beran. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 1527–1532. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i1.1064>
- Gustika, C. D., Dyas, A. F., Dwiana, R., & Aminah. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(3), 461–472. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Hardani MSi, A., Ustiawaty, J., & Juliana Sukmana, D. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (A. Md. ,AK Husnu Abadi, Ed.; I). CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta. <https://www.researchgate.net/publication/340021548>
- Ihwanto, N., Warni, H., & Mahud. (2022). Upaya meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model teams games tournament Efforts to improve collaboration skills and student learning outcomes using the teams' games tournament model. *Jurnal Maenpo: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 12(2). <https://jurnal.unsur.ac.id/maenpo>
- Karnilasari, Utaminingsih, S., & Ismaya, E. A. (2022). Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Dan Team Assisted Individualization (TAI) Berbasis Flashcard Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD Materi Sistem Tata Surya. *Inventa : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, VI No 2. [http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal\\_inventa](http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_inventa)
- Mahendra, F., Kresnapati, P., & Suwarso. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keterampilan Passing Bola Basket pada Siswa Kelas X BD SMK Yayasan Pharmasi Semarang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3).
- Marlita, I. N., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran TGT Berbasis Media FTB. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1646. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2683>
- Nordiana, S., Meilina, F., & Islamyati, A. Z. (2024). Pengembangan Media Board Game LUMAT (Ludo Matematika) pada Materi Pecahan untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 3501–3510. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8622>

- Novianti, S., Qotimah, K., Arvita, T., & Anam, H. (2023). Pengembangan Pembelajaran dan Pengorganisasian IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3654–3662. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6375>
- Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430>
- Putra, P. A., Ismaya, E. A., & Muhammad, A. N. (2021a). Penerapan Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Pemprof untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 1(1).
- Putra, P. A., Ismaya, E. A., & Muhammad, A. N. (2021b). Penerapan Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Pemprof untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 1(1).
- Rahmalia, A., Maulana, P., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., & Guru Sekolah Dasar, P. (2024). *Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) tERHADAP Hasil Belajar IPAS siswa*. 3(2). <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/saeeAngkreksituNo.19Tlp>.
- Rukmana, N. S., Hartono, Y., & Ininik Endrawati. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Quizwhizzer Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI SD. *Seminar Nasional Seminar Nasional Sosial Sains*, 3(1), 390–397. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>
- Sari, J. N., Azizah, N., Anwar, S., Murtadho, A., & Syafe'i, I. (2025). Educational Innovation in Islamic Education (PAI) with the TGT Learning Model Supported by Genially Media: Students' Learning Interest. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 2614–8854. <http://jiip.stkipyapisdompou.ac.id>
- Sari, Y. E., Wahyudi, & Endang, I. (2018). Penerapan Metode TGT Dengan Permainan Criminal Case Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Seminar Nasional Hardiknas FKIP Universitas Kristen Satya Wacana*.
- Thalita, A. R., Andin, D. F., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(II).