

PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA RODA SEJARAH TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

E.U. Masytoh¹, E.A. Ismaya², L.A. Riswari³

¹²³Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Muria Kudus
Jawa Tengah, Indonesia

e-mail: erlitaumimasytoh@gmail.com¹, erik.aditia@umk.ac.id²,
lovika.ardana@umk.ac.id³

Abstrak

Minimnya penerapan model dan media pembelajaran yang tepat berkontribusi terhadap kurangnya keterlibatan aktif peserta didik dalam aktivitas pembelajaran. Kondisi tersebut berpengaruh negatif terhadap pemahaman materi oleh peserta didik, sehingga dapat menimbulkan rendahnya tingkat pemahaman belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata nilai hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media roda sejarah kelas IV SD 2 Singocandi. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *pre experimental one group pretest posttest design*. Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV SD 2 Singocandi dengan jumlah 34 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis *Paired Sample T-Test*. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata-rata skor *pretest* 45 menjadi *posttest* 63,82. Uji *paired sample t-test* menghasilkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ H_a diterima dan H_o ditolak yang menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata yang signifikansi antara hasil *pretest* dan *posttest*. Kesimpulan dari hasil penelitian tersebut adalah terdapat perbedaan rata-rata nilai hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media roda sejarah.

Kata kunci: Hasil Belajar; Media Roda Sejarah; *Teams Games Tournament* (TGT)

Abstract

The lack of application of appropriate learning models and media contributes to the lack of active involvement of students in learning activities. This condition negatively affects the understanding of the material by students, so that it can lead to a low level of student learning comprehension. This study aims to determine the difference in the average value of student learning outcomes before and after using the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by the history wheel media of grade IV of SD 2 Singocandi. The research method used is quantitative with a pre-experimental one group pretest posttest design. The subjects of the study were all grade IV students of SD 2 Singocandi with a total of 34 students. Data collection techniques used interview, observation, testing, and documentation techniques. Data analysis used normality tests and Paired Sample T-Test hypothesis tests. The results showed an increase in the average pretest score of 45 to 63.82 posttest. The paired sample t-test test produced a significance value of $0.000 < 0.05$ H_a was accepted and H_o was rejected, indicating that there was a significant average difference between the pretest and posttest results. The conclusion from the research results is that there is a difference in the average value of student learning outcomes before and after the application of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by the wheel of history media.

Keywords: Learning Outcomes; Wheel of History Media; *Teams Games Tournament* (TGT),

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kegiatan yang dilakukan dengan sengaja dan direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang baik. Tujuannya agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuan dirinya sendiri, termasuk nilai-nilai agama, kemampuan mengontrol diri, pembentukan karakter, kecerdasan, perilaku yang baik, dan berbagai keterampilan yang dibutuhkan untuk kehidupan pribadi dan bermasyarakat. Pendidikan sangat penting untuk membentuk karakter bangsa dan menyiapkan generasi penerus agar siap menghadapi berbagai tantangan di masa depan (Nihayati et al., 2021). Dengan pendidikan yang baik, siswa tidak hanya mendapatkan ilmu pengetahuan akademis, tetapi juga belajar cara berpikir secara mendalam, mengembangkan kreativitas, dan memiliki kemampuan praktis yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam sistem pendidikan Indonesia, tujuan pendidikan adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan kepribadian manusia Indonesia yang utuh dengan memiliki keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Kemajuan dan perkembangan bangsa dapat diwujudkan melalui implementasi sistem pendidikan yang berkualitas (Radya et al., 2023). Oleh karena itu, kualitas dan keunggulan suatu kurikulum juga menjadi sia-sia jika guru tidak mampu menerapkannya dengan efektif dalam kegiatan pembelajaran di kelas (Putra et al., 2021). Sehingga pelaksanaan pendidikan harus dilakukan dengan cara yang teratur, saling berhubungan antara satu dengan yang lain, dan dilakukan secara terus-menerus agar dapat mencapai tujuan pendidikan nasional yang diharapkan.

Pendidikan yang berhasil bergantung pada seberapa baik proses belajar mengajar yang terjadi di dalam kelas. Agar pembelajaran berjalan dengan baik, diperlukan cara-cara baru yang menarik, pemilihan model pembelajaran dan media yang sesuai, serta menciptakan suasana belajar yang nyaman dan mendukung. Penggunaan model pembelajaran akan mencapai hasil yang lebih optimal ketika dikombinasikan dengan media pembelajaran yang berperan sebagai alat bantu untuk memperkuat pemahaman peserta didik (Nugraheni et al., 2023). Guru yang bertugas sebagai pembimbing dalam pembelajaran harus mampu merencanakan dan menjelaskan proses belajar mengajar yang dapat membantu setiap peserta didik mengembangkan kemampuan mereka secara maksimal. Di era sekarang globalisasi dan teknologi berkembang sangat cepat, dunia pendidikan harus terus menyesuaikan diri dan menggunakan berbagai cara belajar baru yang dapat membuat pendidikan menjadi lebih berkualitas dan sesuai dengan apa yang dibutuhkan masyarakat dan dunia kerja.

Model pembelajaran adalah cara atau pola yang digunakan untuk mengatur kegiatan belajar mengajar agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Model pembelajaran menjadi pedoman bagi guru untuk merencanakan dan melaksanakan kegiatan mengajar di kelas (Harefa, 2023). Dengan kegiatan yang sudah disusun dengan baik, model pembelajaran dapat membantu menciptakan suasana belajar yang mendukung dan bermakna bagi peserta didik. Pemilihan model pembelajaran yang sesuai sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses belajar mengajar. Guru harus mempertimbangkan berbagai hal seperti tingkat perkembangan kemampuan berpikir siswa dan cara belajar yang berbeda-beda (Umami et al., 2024). Model pembelajaran yang baik harus dapat mengakomodasi perbedaan setiap peserta didik dan memberikan kesempatan yang sama bagi peserta didik untuk berkembang dengan baik.

Hasil observasi yang dilakukan di SD 2 Singocandi menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS pada materi sejarah di kelas IV mengalami beberapa permasalahan. Guru cenderung menggunakan model pembelajaran PBL dengan metode ceramah dan diskusi kelompok secara berylang, yang menyebabkan peserta didik kehilangan minat dan kurang terlibat aktif dalam pembelajaran. Materi tentang peninggalan sejarah yang bersifat abstrak dan membutuhkan visualisasi konkret, menjadi sulit dipahami ketika hanya disampaikan melalui penjelasan verbal. Hal ini terlihat dari hasil penilaian pembelajaran yang belum maksimal. Meskipun banyak penelitian mengenai model TGT, namun masih terdapat kesenjangan penelitian (research gap) dalam beberapa aspek. Pertama, penelitian sebelumnya lebih dominan memanfaatkan media digital atau permainan modern, sedangkan pemanfaatan

media nyata seperti media roda sejarah masih jarang digunakan. Kedua, sebagian besar riset TGT tertuju pada bidang studi eksak seperti matematika dan sains, sementara implementasinya dalam pembelajaran IPAS yang memuat konten sejarah dan sosial belum banyak diteliti secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya menjembatani kesenjangan yang ada dengan mengintegrasikan model TGT dan media roda sejarah dalam pembelajaran IPAS serta mendeskripsikan pola peningkatan pada beberapa level kognitif. Penelitian ini mengisi kekosongan literature dengan mengeksplorasi efektivitas media konkret dalam model TGT untuk pembelajaran IPAS, sekaligus memberikan analisis terperinci pada enam level kognitif bloom yang jarang dilakukan pada penelitian TGT sebelumnya.

Penerapan model pembelajaran mampu memudahkan pendidik dalam mengomunikasikan materi pelajaran kepada peserta didik (Ardiyanti et al., 2021). Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT). Model TGT merupakan strategi pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan kompetitif dengan evaluasi berbasis skor untuk kelompok maupun perorangan (Nurhayati et al., 2022). Ada beberapa tahapan penting dalam menerapkan model pembelajaran TGT, yaitu: (1) membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda; (2) guru menyiapkan materi pelajaran dan menentukan anggota tim untuk mengerjakan lembar kegiatan; (3) peserta didik ikut serta dalam kompetisi berdasarkan kemampuan yang setara; (4) memberikan penghargaan bagi kelompok yang berhasil meraih skor tertinggi; (5) peserta didik mengerjakan lembar evaluasi secara individu untuk mengetahui tingkat keberhasilan mereka. Model pembelajaran TGT dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar.

Hasil belajar merupakan pencapaian berupa pengetahuan, sikap dan kemampuan yang dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dari guru, yang kemudian dapat diterapkan dalam aktivitas kehidupan nyata mereka (Rahmawati et al., 2020). Sedangkan menurut (Nisa et al., 2020) hasil belajar adalah capaian pembelajaran mencerminkan perubahan kemampuan atau keterampilan yang berhasil diraih oleh pembelajaran setelah menjalani proses belajar, sebab hakikat belajar yaitu terjadinya perubahan perilaku seseorang yang disebabkan oleh pengalaman yang telah dilaluinya. Pembelajaran yang berhasil ialah hasil belajar yang dapat merealisasikan target pembelajaran dalam dimensi fisik, intelektual, dan perasaan (Fauzi et al., 2023).

Indikator hasil belajar memiliki tiga ranah yaitu ranah pengetahuan dan pemahaman (kognitif), ranah sikap dan nilai (afektif) dan ranah keterampilan motorik dan praktis (psikomotorik). Dalam penelitian ini menggunakan ranah kognitif karena berhubungan dengan adanya perubahan pengetahuan pembelajaran peserta didik setelah dilaksanakan pembelajaran. Indikator hasil belajar kognitif menurut Puji Lestari et al., (2023) yang sesuai dengan taksonomi blom yaitu mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), menciptakan (C6).

Untuk mengoptimalkan penggunaan model pembelajaran, diperlukan bantuan media pembelajaran sebagai alat bantu bagi guru dalam mengomunikasikan materi pelajaran kepada peserta didik (Wardana et al., 2023). Media menjadi mediator guru yang berharap dapat memudahkan peserta didik dalam memahami dari semua bersifat abstrak menjadi nyata (Marlita et al., 2023). Media roda sejarah merupakan salah satu media konkret yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi-materi IPAS. Media konkret ialah media yang berbentuk nyata yang bisa dirasakan peserta didik menggunakan alat indra mereka (Wijaya et al., 2021). Media ini dibuat dari papan dan kayu, cara bermainnya dengan memutar roda dan nantinya akan berhenti disalah satu bagian. Media roda sejarah dibuat dalam bentuk roda yang bisa diputar, yang berisi informasi mengenai peninggalan-peninggalan sejarah kerajaan Islam, Hindu, dan Buddha yang ada di Indonesia yang disajikan dengan cara menarik dan interaktif. Penggunaan media roda sejarah diharapkan dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran dan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi IPAS.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa penerapan model TGT terbukti berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan Fauzi et al., (2024) menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar, hal ini terbukti dengan adanya perbedaan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebelum dan sesudah menggunakan model TGT yang perubahannya lebih besar dibandingkan kelas yang tidak menggunakan metode pembelajaran TGT. Sedangkan menurut Syahrina, (2021) dalam penelitiannya terbukti bahwa penggunaan media belajar dapat meningkatkan minat belajar sehingga terdapat peningkatan pada hasil belajar peserta didik.

Hasil dari penjelasan diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media roda sejarah.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode pre eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan pendekatan metodologi yang digunakan untuk mengidentifikasi dampak suatu perlakuan dalam situasi yang terkontrol (Sugiyono, 2022). Jenis penelitian yang digunakan merupakan *pre eksperimental one group pretest posttest design*. Penelitian ini melakukan pengukuran sebanyak dua kali yaitu sebelum perlakuan (pretest) dan sesudah perlakuan (posttest).

Penelitian ini dilakukan di SD 2 Singocandi dengan subjek penelitian mencakup seluruh peserta didik kelas IV di SD 2 Singocandi dengan total 34 peserta didik sebagai populasi penelitian. Penelitian ini menggunakan empat jenis instrumen pengumpulan data. Instrumen pertama adalah tes berbentuk pilihan ganda yang terdiri dari 10 butir soal yang telah divalidasi oleh 2 validator ahli, yang pertama oleh dosen IPAS memperoleh skor 37 dengan kategori sangat baik dan yang kedua oleh guru SD yang sesuai dengan penelitian saya dan mengajar IPAS memperoleh skor 36 dengan kategori sangat baik. Distribusi soal disusun mengacu pada tingkatan kognitif taksonomi Bloom, meliputi: C1 (2 soal), C2 (2 soal), C3 (2 soal), C4 (2 soal), C5 (1 soal), dan C6 (1 soal). Instrumen kedua adalah lembar observasi untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran. Instrumen ketiga berupa pedoman wawancara semi-terstruktur yang terdiri dari beberapa pertanyaan terbuka guna mengeksplorasi informasi dari pendidik mengenai pelaksanaan pembelajaran IPAS sebelum diberikan perlakuan. Instrumen keempat adalah dokumentasi yang berfungsi untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran serta hasil pekerjaan peserta didik. Sementara itu, rancangan desain penelitian yang diterapkan adalah sebagai berikut.

Teknik analisis data penelitian ini menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis. Uji normalitas menggunakan Shapiro Wilk sedangkan uji hipotesis menggunakan uji *Paired Sampel T-Test*. Menurut Indriani & Gularso, (2022) Uji normalitas adalah suatu teknik untuk mengidentifikasi apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak, apabila nilai sig. > 0,05 maka data berdistribusi normal, dan apabila nilai sig.< 0,05 maka data berdistribusi tidak normal. Sementara itu, uji *Paired Sampel T-Test* berfungsi untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan antara perlakuan yang diberikan berpengaruh atau tidak berdasarkan rata-rata pretest dan posttest (Faijah et al., 2022). Pengujian *Paired Sample T-Test* dalam penelitian ini menggunakan SPSS *Statistis* 26. Berikut adalah rancangan *One Group Pretest Posttest*.

Tabel 1. *One Group Pretest Posttest*

O1 X O2

Sumber: Fatimah et al., (2022)

Keterangan :

O1 = Pretest (sebelum)

O2 = Posttest (sesudah)

X = *Treatment* (Perlakuan)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel terikat hasil belajar IPAS dan variabel bebas model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan roda sejarah. Hasil analisis data penelitian difokuskan pada perbandingan skor pretest dan posttest guna mengukur keefektifan perlakuan yang diberikan. Hasil yang didapat dari 34 siswa memperlihatkan adanya peningkatan yang stabil pada semua indikator pembelajaran. Sebelum melakukan uji statistik inferensial, dilakukan terlebih dahulu uji prasyarat analisis untuk memastikan bahwa data telah memenuhi persyaratan yang dibutuhkan.

Pembelajaran dilanjutkan dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media roda sejarah sebanyak tiga kali pertemuan. Pertemuan ketiga yang merupakan sesi akhir digunakan untuk melakukan evaluasi *posttest* dengan tujuan untuk mengukur hasil belajar peserta didik setelah mendapatkan perlakuan. Soal *posttest* yang digunakan berupa soal pilihan ganda yang mencakup indikator level kognitif, terdiri dari 10 soal dengan jumlah 34 peserta didik. Hasil evaluasi menunjukkan nilai rata-rata kelas mencapai 63,82. Dari data tersebut mengindikasikan adanya peningkatan signifikan pada nilai rata-rata peserta didik bila dibandingkan dengan hasil *pretest* sebelumnya.

Dalam penelitian ini, pengujian normalitas data akan dilaksanakan dengan menggunakan SPSS *statistic* 26 melalui uji Shapiro Wilk yang sesuai dengan sampel berukuran kurang dari 50. Menurut Quraissy, (2022) uji normalitas shaphiro wilk merupakan metode uji statistik yang digunakan untuk data dengan sampel kecil (kurang dari 50). Sehingga dalam penelitian ini menggunakan uji Shapiro wilk karena data yang digunakan kurang dari 50. Kriteria penilaian yang digunakan adalah jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka distribusi data dapat dianggap normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka distribusi data dianggap tidak normal. Tabel berikut ini menampilkan hasil analisis uji normalitas yang diperoleh dari data nilai *pretest* dan *posttest*.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.123	34	.200*	.950	34	.124
Posttest	.134	34	.130	.963	34	.289

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Data Peneliti, 2025

Tabel 2 menjelaskan bahwa hasil uji normalitas dengan menggunakan SPSS *Statistic* 26 menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi secara normal. Hal ini terlihat dari nilai signifikansi yang diperoleh yaitu $0,124 > 0,05$ untuk data sebelum perlakuan dan $0,289 > 0,05$ untuk data setelah perlakuan. Karena kedua nilai signifikansi lebih besar dari $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data distribusi normal sehingga dapat dilanjutkan untuk pengujian hipotesis.

Untuk menguji hipotesis penelitian, digunakan teknik analisis *Paired Sample T-Test*. Teknik ini dipilih untuk menganalisis ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai peserta didik sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran TGT berbantuan media roda sejarah. Data yang dianalisis merupakan skor *pretest* dan *posttest* dari 34 peserta didik kelas IV dengan menggunakan SPSS *Statistics* 26. Hasil analisis uji *Paired Sample T-Test* adalah sebagai berikut.

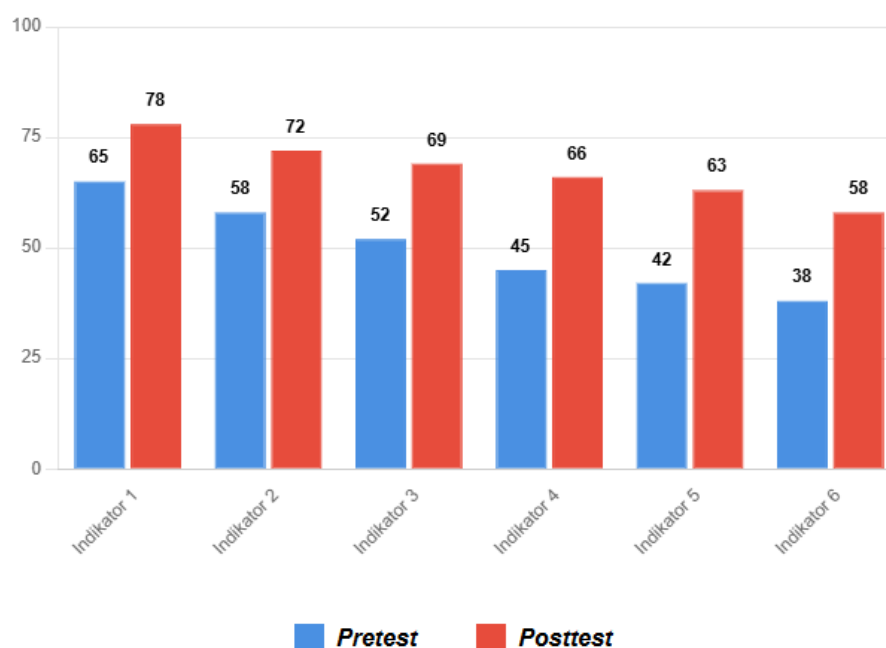
Tabel 3. Hasil Uji *Paired Sample T-Test*

Paired Samples Test									
Paired Differences									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pai	pret	-	20.70935	3.55162	-	-	-	33	.000
r 1	t -	18.823			26.0493	11.5977	5.30		
	post	53			6	0	0		
	test								

Sumber: Data Peneliti, 2025

Hasil uji *paired sample t-test* pada tabel diatas menunjukkan bahwa hasil nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Maka dalam kriteria pengambilan keputusan H_a diterima dan H_0 ditolak, sehingga dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada rata-rata sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media roda sejarah terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD 2 Singocandi.

Hal ini dibuktikan dari hasil pretest rata-rata skor peserta didik adalah 45 dengan rentang nilai antara 20 (terendah) hingga 80 (tertinggi). Sebaliknya, hasil *posttest* menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan rata-rata nilai mencapai 63,82, dimana skor tertinggi adalah 100 dan nilai terendah 30. Perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* ini secara jelas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada seluruh indikator yang diukur. Peningkatan tersebut dapat dilihat melalui diagram yang menggambarkan progress pada masing-masing indikator hasil belajar.



Gambar 1. Diagram Peningkatan Hasil Belajar Tiap Indikator

Dari Gambar 1 terlihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik pada seluruh indikator pembelajaran setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media roda sejarah, peningkatan hasil belajar peserta didik ini diperoleh dalam pembelajaran IPAS dengan materi seperti apa daerah tempat tinggalku pada kelas IV. Rata-rata peningkatan skor dari *pretest* ke *posttest* menunjukkan efektivitas model

pembelajaran TGT yang dikombinasikan dengan media pembelajaran roda sejarah. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media roda sejarah dalam model pembelajaran TGT mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan aktif peserta didik dalam mempelajari karakteristik daerah tempat tinggal mereka.

Indikator pertama yaitu kemampuan dasar mengingat mengalami peningkatan dengan rata-rata *pretest* 65 menjadi 78 pada *posttest*. Peningkatan yang signifikan peserta didik dalam kemampuan dasar mengingat peninggalan sejarah kerajaan islam, hindu, dan buddha yang masih bertahan hingga sekarang. Peningkatan ini menunjukkan bahwa peserta didik mampu menilai dan memberikan penilaian terhadap warisan budaya masa lalu, seperti candi-candi, prasasti, dan tradisi yang masih hidup di masyarakat. Pada tahap *pretest*, peserta didik mengalami kesulitan dalam mengingat peninggalan sejarah kerajaan hindu buddha. Permasalahan pokok yang muncul adalah kurangnya kemampuan peserta didik dalam menentukan berbagai jenis peninggalan. Akan tetapi, pada saat *posttest* peserta didik menunjukkan kemampuan menjawab yang lebih baik karena sebelumnya mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Putri, (2024) partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan karena dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Indikator kedua yaitu kemampuan dasar memahami dengan baik mengalami peningkatan rata-rata skor peserta didik dari *pretest* 58 menjadi 72 *posttest*. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami perbedaan mata pencaharian antara Kerajaan islam, hindu dan buddha. Kesulitan utama yang dihadapi peserta didik terletak pada kurangnya pemahaman terhadap karakteristik mata pencaharian yang tepat untuk kerajaan tersebut, serta rendahnya tingkat ketelitian dalam memahami pertanyaan. Sebaliknya, pada saat *posttest*, peserta didik menunjukkan peningkatan dalam hal ketelitian memahami soal. Hal tersebut sependapat dengan Widyawati & Rachmadyanti, (2023) yang menyatakan bahwa peserta didik memiliki ketelitian yang memadai dalam melakukan analisis dan mampu mengkaji berbagai objek berdasarkan tingkat pemahaman.

Indikator ketiga yaitu kemampuan menerapkan dalam praktik mengalami peningkatan 52 pada *pretest* menjadi 69 pada *posttest*. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa peserta didik kurang tepat dalam menjawab soal. Sedangkan ketika *posttest*, peserta didik sangat tepat dalam menjawab soal. Melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournement* (TGT) peserta didik dapat berkolaborasi dengan tema sekelompok untuk mencari solusi dalam memecahkan suatu permasalahan. Menurut Amalia et al., (2021) kemampuan tersebut membuktikan bahwa peserta didik mampu menerapkan model pembelajaran untuk melakukan evaluasi dan analisis yang lebih mendalam dalam memecahkan masalah.

Indikator keempat adalah kemampuan menganalisis masalah mengalami peningkatan *pretest* 45 menjadi 66 *posttest*. Peningkatan yang cukup signifikan ini menjelaskan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media roda sejarah berhasil mengembangkan kemampuan berfikir yang tinggi. Ketika pelaksanaan *pretest*, peserta didik telah menunjukkan kemampuan untuk memberikan jawaban yang tepat, akan tetapi kendala utama yang ditemui adalah ketidaktelitian dalam proses menganalisis soal. Hal ini terlihat dari jawaban-jawaban yang diberikan peserta didik tidak sesuai. Menurut Gustianingum, (2021) dalam mengerjakan soal membutuhkan ketelitian yang tinggi untuk memahami maksud dari pertanyaan serta menganalisis informasi yang ada.

Indikator kelima adalah kemampuan mengevaluasi mengalami peningkatan sebesar 42 menjadi 63. Ketika pelaksanaan *pretest* terdapat kesulitan dalam mengerjakan soal. Kesulitan yang dialami peserta didik rata-rata terdapat pada kemampuan mengevaluasi dalam memberikan solusi terhadap permasalahan menyelesaikan soal. Kondisi ini terjadi karena peserta didik kurang memperhatikan terhadap materi yang disampaikan selama proses pembelajaran. Sedangkan ketika pelaksanaan *posttest* peserta didik sudah banyak yang menjawab dengan benar dan dapat menyelesaikan soal. Hal ini sependapat dengan Saputri et al., (2024) yang menyatakan bahwa evaluasi mampu memotivasi peserta didik untuk belajar dengan lebih giat secara berkelanjutan serta mendorong guru untuk lebih meningkatkan proses belajar mengajar.

Indikator keenam adalah kemampuan menciptakan ide baru mengalami peningkatan *pretest* 38 menjadi 58 *posttest*. Indikator ini merupakan indikator yang mengalami rata-rata nilai paling rendah diantara indikator lain. Ketika pelaksanaan *pretest* peserta didik mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal. Peserta didik mengalami kesulitan dalam menciptakan ide baru dalam menjawab soal. Kesulitan tersebut terlihat dari lemahnya kemampuan peserta didik dalam menciptakan konsep-konsep yang baru dalam menyelesaikan masalah yang memerlukan daya pikir kreatif (Mulyadi, 2022).

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah strategi belajar berkelompok yang praktis untuk diimplementasikan dan mampu mengaktifkan partisipasi peserta didik selama kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran ini merupakan salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif yang menggabungkan unsur permainan, kompetisi, dan kerja sama kelompok untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menyenangkan (Sari et al., 2022). Kelebihan model TGT terletak pada kemampuannya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tetap mempertahankan fokus pada pencapaian tujuan pembelajaran. Model ini sangat efektif dalam mengatasi permasalahan pembelajaran konvensional yang seringkali membuat peserta didik merasa bosan dan kurang termotivasi (Adiputra, 2021). Setiap komponen memiliki peran strategis dalam membangun motivasi pembelajaran peserta didik. Penyajian kelas berfungsi sebagai fondasi pemahaman konsep, sementara itu pembentukan kelompok dapat menumbuhkan terjadinya kekompakan pada saat pembelajaran. Komponen permainan dan turnamen menjadi peran utama yang mengubah aktivitas belajar menjadi pengalaman yang menggembirakan dan bermakna.

Media pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran karena mampu menjembatani kesenjangan antara konsep abstrak dengan pemahaman konkret peserta didik (Dewi & Handayani, 2021). Media pembelajaran merupakan instrumen atau objek yang dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar untuk mengkomunikasikan materi pembelajaran dari narasumber ke peserta didik. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat komunikasi antara guru dan peserta didik serta membantu menyampaikan informasi yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami (Putri et al., 2022). Dalam konteks pembelajaran IPAS, penggunaan media pembelajaran menjadi sangat krusial mengingat karakteristik materi IPAS yang seringkali bersifat abstrak dan memerlukan visualisasi untuk memudahkan pemahaman peserta didik. Media roda sejarah yang digunakan dalam penelitian ini merupakan contoh media pembelajaran konkret yang dirancang khusus untuk mendukung pembelajaran IPAS. Media roda sejarah berfungsi sebagai sarana media edukatif yang menampilkan peninggalan-peninggalan sejarah yang relevan dengan topik pembelajaran yang tengah dibahas. Desain media yang berbentuk roda yang dapat diputar menciptakan elemen interaktif yang menarik bagi peserta didik, sekaligus memungkinkan mereka untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Karakteristik media roda sejarah sebagai media konkret memberikan pengalaman belajar yang multi-sensori bagi peserta didik. Melalui penggunaan indra penglihatan, pendengaran, dan peraba, peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif tentang materi peninggalan sejarah kerajaan Islam, Hindu, dan Buddha di Indonesia.

Pemanfaatan media roda sejarah dalam mendukung proses belajar mengajar mampu membantu peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran yang konkret. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai stimulator yang dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik.

Hasil penelitian membuktikan keberhasilan model TGT dengan media roda sejarah, beberapa aspek memerlukan tinjauan kritis. Pertama, kemampuan mencipta (C6) mengalami peningkatan terendah dengan nilai *posttest* hanya mencapai 58. Kondisi ini menandakan model TGT masih kurang maksimal dalam memfasilitasi keterampilan berpikir kreatif level tinggi. Dibutuhkan penyempurnaan lebih lanjut, seperti mengintegrasikan aktivitas tugas berbasis proyek dalam turnamen supaya siswa lebih terdorong menghasilkan gagasan-gagasan inovatif. Kedua, rancangan studi pra-eksperimental yang tanpa kelompok kontrol membatasi validitas internal penelitian. Peningkatan hasil belajar yang terjadi tidak sepenuhnya dianggap sebagai hasil langsung dari penerapan model TGT dan media roda

sejarah, mengingat adanya faktor lain seperti efek belajar atau efek pengulangan tes. Penelitian lanjutan menggunakan desain eksperimen akan menghasilkan bukti yang lebih kuat mengenai keefektifan model tersebut.

Ketiga, walaupun media roda sejarah terbukti memikat minat siswa, kelemahan media ini ada pada aspek skalabilitasnya. Media ini hanya bisa dioperasikan oleh satu kelompok dalam satu waktu, sehingga untuk kelas dengan jumlah peserta didik besar, guru harus menyediakan beberapa set media yang memerlukan biaya dan waktu pembuatan lebih banyak. Solusi alternatifnya ialah mengkreasi versi digital dari media roda sejarah yang dapat digunakan secara bersamaan oleh seluruh kelompok. Keempat, waktu penelitian yang cukup terbatas (3 kali pertemuan) belum mampu mengukur dampak jangka panjang dari model pembelajaran ini terhadap daya ingat pengetahuan siswa. Penelitian longitudinal dibutuhkan untuk mengamati apakah pemahaman yang didapat siswa melalui model TGT dapat bertahan lebih lama dibandingkan dengan pembelajaran tradisional.

Secara praktis, hasil penelitian memberikan alternatif solusi bagi guru dan praktisi pendidikan dalam mengatasi permasalahan pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Model TGT berbantuan media roda sejarah dapat mengatasi permasalahan pembelajaran yang monoton dan kurang menarik. Media roda sejarah juga dapat dikembangkan dan diadaptasi untuk berbagai topik pembelajaran IPAS, tidak hanya terbatas pada materi sejarah. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media roda sejarah terbukti berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV di SD 2 Singocandi.

PENUTUP

Hasil penelitian ini memiliki kontribusi teoretis dan praktis yang signifikan bagi kemajuan pembelajaran di tingkat SD. Dari sisi teoretis, penelitian ini menambah pengetahuan mengenai pembelajaran kooperatif dengan memperlihatkan bahwa perpaduan model TGT dan media konkret memberikan dampak positif untuk pembelajaran IPAS, sekaligus membuktikan efektivitas media konvensional non-digital dalam konteks perkembangan teknologi saat ini. Sedangkan dari sisi praktis, penelitian ini memberikan beberapa implikasi penting. Pertama, bagi guru SD, model TGT dengan media roda sejarah dapat diterapkan khususnya untuk materi IPAS yang memerlukan hafalan dan pemahaman konsep sejarah. Kedua, bagi sekolah, penelitian ini mengimplikasikan perlunya dukungan lembaga pendidikan dalam penyediaan media pembelajaran yang beragam. Sekolah dapat memfasilitasi pelatihan pembuatan media pembelajaran bagi guru dalam pengembangan media edukatif. Ketiga, bagi peneliti kurikulum, temuan ini menunjukkan pentingnya memasukkan rekomendasi penggunaan model pembelajaran kooperatif dan media konkret dalam buku panduan guru, terutama untuk materi-materi yang bersifat abstrak atau historis. Hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media roda sejarah terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD 2 Singocandi. Kesimpulan ini diperkuat oleh hasil analisis data yang menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ pada uji *paired sample t-test* H_a diterima dan H_0 ditolak sehingga dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* sebelum dan sesudah perlakuan. Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media roda sejarah mengalami peningkatan rata-rata nilai peserta didik dari 45 menjadi 63,82.

DAFTAR RUJUKAN

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104-111. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Amalia, A., Rini, C. P., & Amaliyah, A. (2021). Analisis kemampuan berpikir kritis siswa kelas v dalam pembelajaran ipa di sdn karang tengah 11 kota Tangerang. *Sibatik Journal*:

- Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, dan Pendidikan*, 1(1), 33-44. <https://doi.org/10.54443/sibatik.v1i1.4>
- Ardiyanti, H., Ismaya, E. A., & Setiawan, D. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Dengan Penerapan Model Stad (Student Team Achievement Division) Berbantuan Media Puzzle. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 29-33. <https://doi.org/10.24176/wasis.v2i1.5191>
- Radya, W. B., Fajrie, N., & Riswari, L. A. (2023). Pengaruh model pembelajaran kontekstual berbantuan media monopoli terhadap hasil belajar IPS kelas V SD 3 Padurenan. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 17(2), 93-100. <https://doi.org/10.21067/jppi.v17i2.9061>
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan media pembelajaran video animasi en-alter sources berbasis aplikasi powtoon materi sumber energi alternatif sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530-2540. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1229>
- Fatimah, W., Iskandar, A. M., Abustang, P. B., & Rosarti, M. S. (2022). Media pembelajaran audio visual pengaruhnya terhadap hasil belajar IPS masa pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9324-9332. <http://dx.doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3287>
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 10-20. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>
- Fauzi, M. R., Riswari, L. A., & Ermawati, D. (2023). Penerapan Model Jigsaw Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 189-196. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1538>
- Gustianingrum, R. A., & Gustianingrum, K. (2021). Analisis kesalahan siswa berdasarkan objek matematika menurut soedjadi pada materi determinan dan invers matriks. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 235-244. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i2.657>
- Harefa, D. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Talking CHIPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Tunas: Jurnal Pendidikan Biologi*, 4(1), 83-99. <https://doi.org/10.57094/tunas.v4i1.1011>
- Marlita, I. N., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan hasil belajar IPAS melalui model pembelajaran TGT berbasis media FTB. *Al-Madrasah: Jurnal ilmiah pendidikan madrasah ibtidaiyah*, 7(4), 1646-1660. <https://www.jurnal.stiq-amuntai.ac.id/index.php/al-madrasah/article/viewFile/2683/1202>
- Mulyadi, D. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT). *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4537-4543. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1048>
- Syahrina, S. N. (2021). Pengaruh media lapbook pada pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 101899 Lubuk Pakam. *Jurnal Pusat Studi Pendidikan Rakyat*, 44-52. <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jies/article/view/327/276>
- Nihayati, I., Ismaya, E. A., & Oktavianti, I. (2021). Pendidikan Karakter Disiplin Pada Santri Pondok Pesantren Slaf Terpadu Bahjatur Roghibiin Kudus. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(11), 2395-2402. <https://media.neliti.com/media/publications/469217-none-db68733a.pdf>
- Nisa, S. K., Pratiwi, I. A., & Ismaya, E. A. (2020). Penerapan Model Group Investigation Berbantuan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 211-224. <https://doi.org/10.31849/lectura.v11i2.4722>
- Nugraheni, S. V., Ismaya, E. A., & Rondli, W. S. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Kartu Masalah Untuk Peningkatan Hasil Belajar Ppkn Siswa

- Kelas III SDN Bintoro 16 Demak. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3657-3665. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1218>
- Nurhayati, N., Egok, A. S., & Aswarliansyah, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118-9126. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430>
- Lestari, P., Pratiwi, I. A., & Purbasari, I. (2023). Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema 9 Kelas V SDN 1 DORANG. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 2161-2175. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1559>
- Putra, P. A., Ismaya, E. A., & Ahsin, M. N. (2021). Penerapan Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Pemprof untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 1(1), 1-12. <https://doi.org/10.24176/JPI.V1i1.6061>
- Putri, A. E. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(2), 533-540. <http://dx.doi.org/10.24815/jimps.v9i2.30523>
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 363-374. <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i2.4290>
- Quraisy, A. (2020). Normalitas data menggunakan uji kolmogorov-smirnov dan saphiro-wilk: studi kasus penghasilan orang tua mahasiswa prodi pendidikan matematika unismuh makassar. *J-HEST Journal of Health Education Economics Science and Technology*, 3(1), 7-11. <http://dx.doi.org/10.36339/jhest.v3i1.42>
- Rahmawati, A., Ismaya, E. A., & Roysa, M. (2020). Implementasi model pembelajaran Numbered Head Together berbantuan media roda putar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Journal on Education*, 2(4), 283-296. <https://pdfs.semanticscholar.org/397c/b75a357e00f93061ab477836159b53f4875a.pdf>
- Saputri, R. E., Firmansyah, R., & Silfiya, S. (2024). Pentingnya evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi peserta didik di sekolah dasar. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 3(8), 21-30. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i8.2483>
- Sari, N., Ananda, R., & Fauziddin, M. (2023). Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Siswa Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1548-1557. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v6i4.1444>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. ALFABETA CV.
- Umami, R. R., Utaminingsih, S., & Riswari, L. A. (2024). Efektivitas Pendekatan Realistic Mathematics Education Berbantuan Media ARCA Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 325-333. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i1.2057>
- Wardana, R. W., Riswari, L. A., & Kironoratri, L. (2023). Peningkatan hasil belajar siswa dengan model think pair share (tps) berbantuan mystery pics. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 20-24. <https://pdfs.semanticscholar.org/a2b1/b83645842f853a3997e45917ff94398c334a.pdf>
- Widyawati, R. (2023). Analisis penerapan pembelajaran berdiferensiasi pada materi IPS di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/52775>

- Wijaya, R., Vioeza, N., & Marpaung, J. B. (2021). Penggunaan Media Konkret dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 579-587.
<http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/1361>