



Peningkatan Hasil Belajar IPAS Menggunakan Model Team Game Tournamen (TGT) Dengan Media Ubur Ubur di Kelas IV SDN 108/II Perumnas

Improving IPAS Learning Outcomes Through the Team Game Tournament (TGT) Model Assisted by Jellyfish Media in Fourth-Grade Students at SDN 108/II Perumnas

Putri Utari¹, Sundahry², Aprizan³

Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

Email: putriandry025@gmail.com¹, dahrysundahry@gmail.com², apriiizan87@gmail.com³

Article Info

Article history :

Received : 12-09-2026

Revised : 14-09-2026

Accepted : 16-09-2026

Published : 18-09-2026

Abstract

The problem in this study is related to the low learning process and outcomes of students in the science subject in grade IV of SD 108 Perumnas. This was identified based on the results of initial observations made by researchers, where only 34%. The average score is still within the criteria for achieving learning objectives (KKTP) set by the school, which is 70. The purpose of this study is to describe the improvement of the learning process and outcomes of students in each cycle, through the application of the Team Games Tournament model with jellyfish media in IPAS. The research method used is Class Action Research (PTK) the research is carried out in two cycles, each cycle consists of planning, implementation of actions, observation, and reflection. The subjects of this study were 32 students. The data collection used in this study is qualitative and quantitative data. Qualitative data is in the form of observation sheets on the implementation of the Team Games Tournament model and test sheets for student learning outcomes. Meanwhile, quantitative data is in the form of data obtained from 1) the percentage of implementation of the Team Games Tournament model obtained from the number of Yes or No answers on the educator's observation sheet and the student's observation sheet, and 2) the increase in learning outcomes obtained from the percentage of completeness of students' learning outcomes using the Team Games Tournament model. The results obtained by this research variety include: 1) the implementation of the Team Games Tournament model is categorized as very good, the learning process of students in cycle 1 is 40% in cycle II is 76% with an increase of 36%. The observation process of educators in cycle 1 was 69%, in cycle II it increased to 86%. In cycle 1 and cycle 2 there was an increase of 17%. The learning outcomes of students have increased by 20%. Therefore, it can be concluded that the use of the Team Games Tournament model with jellyfish media is effective in improving the learning process and outcomes of IPAS students in grade IV at SD 108 Perumnas.

Keywords: *learning outcomes, IPAS, Team Games Tournament with jellyfish media*

Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini berkaitan dengan rendahnya proses dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD 108 Perumnas. Hal tersebut teridentifikasi berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, di mana hanya 34%. Rata-rata nilai tersebut masih di bawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan peningkatan proses dan hasil belajar kognitif peserta didik pada setiap siklus, melalui penerapan model *Team Games Tournament* dengan media ubur-ubur pada IPAS. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, tiap siklus



terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini berjumlah 32 peserta didik. Pengumpulan data yang digunakan penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa lembar observasi keterlaksanaan model *Team Games Tournament* dan lembar tes hasil belajar peserta didik. Sedangkan data kuantitatif berupa data yang diperoleh dari 1) persentase keterlaksanaan model *Team Games Tournament* yang diperoleh dari jumlah jawaban Ya atau Tidak pada lembar observasi pendidik dan lembar observasi peserta didik, dan 2) peningkatan hasil belajar yang diperoleh dari persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model *Team Games Tournament*. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini antara lain: 1) Hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model *Team Games Tournament* berkategori sangat baik, proses belajar peserta didik pada siklus I adalah 40% pada siklus II adalah 76% dengan peningkatan 36%. Proses observasi pendidik pada siklus I adalah 69%, pada siklus II meningkat menjadi 86%. Pada siklus I dan siklus II terjadi peningkatan sebesar 17%. Pada hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan sebesar 13%. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Team Games Tournament* dengan media ubur-ubur efektif dalam meningkatkan proses dan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV di SD 108 Perumnas.

Kata kunci: Hasil Belajar, IPAS, *Team Games Tournament* dengan media ubur-ubur

PENDAHULUAN

Kurikulum merupakan kerangka dasar yang merinci tujuan, materi pembelajaran, metode pengajaran, serta proses evaluasi dalam sistem pendidikan. Bahwa kurikulum merupakan suatu sistem yang terdiri dari elemen seperti tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran, metode mengajar dan penilaian yang saling terkait dan mendukung satu sama lain. Kurikulum sebagai panduan untuk mencapai tujuan pendidikan yang bisa direalisasikan disebut dengan kurikulum nyata, sementara itu, yang tidak bisa direalisasikan, sebenarnya adalah sesuatu yang masih menjadi ide. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong peserta didik atau siswa agar memiliki kemampuan yang lebih baik untuk melakukan pengamatan, mengajukan pertanyaan, melakukan penalaran, dan mengkomunikasikan (menyajikan) apa yang mereka sukai atau ketahui, (Elisa, 2013).

IPAS merupakan gabungan dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Adanya perubahan mata pelajaran IPAS ini supaya proses pembelajaran tidak monoton dan dikarenakan pada kurikulum merdeka ini diberikan kebebasan kepada guru serta peserta didik yang menjadikan peserta didik dapat memahami kerja alam semesta dan interaksinya dengan kehidupan manusia di muka bumi. sehingga dalam proses pembelajaran diharuskan menggunakan media atau alat peraga untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, karena belum bisa berpikir secara detail, (Salikha, 2024).

Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Jadi hasil belajar merupakan suatu kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah siswa tersebut mengalami aktivitas belajar (Djonmiarjo, 2019).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, Utomo (2024) Penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian yang dilakukan oleh guru dalam sebuah pembelajaran yang ada di kelas, melalui penelitian tindakan peneliti dapat mengetahui bagaimana cara pengumpulan data yang dilakukan. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.



Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa dalam bentuk tindakan terhadap kegiatan belajar yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Dan didalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan memperbaiki kualitas proses pembelajaran dikelas, (Arikunto dkk, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembatasan hasil pelaksanaan tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik. Pembahasan difokuskan kepada keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran serta peningkatan hasil belajar setelah diterapkannya model *Team Games Tournament* dengan media ubur-ubur. Data diperoleh dari observasi aktivitas peserta didik, guru, dan hasil evaluasi belajar. Adapun data yang diperoleh adalah sebagai berikut.

1. Proses belajar IPAS menggunakan model *Team Games Tournament* dengan media ubur-ubur.
 - a. Hasil pengamatan proses pendidik dalam proses pelaksanaan pembelajaran IPAS siklus 1 dan siklus II

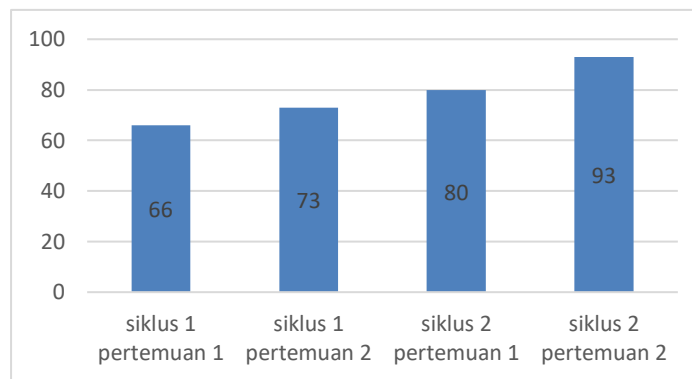


Diagram 4.1

Rekapitulasi Proses Pendidik Dalam Pelaksanaan Pembelajaran IPAS Siklus 1 dan Siklus 2. Berdasarkan diagram 4.1

Dapat dilihat dari data hasil observasi guru selama dua siklus pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* dengan media ubur-ubur mengalami kenaikan. Pada siklus 1 pertemuan 1 nilai persentase lembar observasi guru mendapatkan 66%. Faktor-faktor yang menyebabkan kinerja pendidik “cukup” karena mininya penguasaan materi yang diajarkan, serta kurangnya komunikasi antara guru dengan peserta didik selama proses pembelajaran. Kinerja pendidik mencakup 5M (Merencanakan, melaksanakan, menilai pembelajaran, membimbing dan mengembangkan kompetensi).

Hal ini terlihat dari indikator pembelajaran lembar observasi yang belum terpenuhi yaitu, pendidik belum mengkondisikan peserta didik dan kelas agar siap mengikuti pembelajaran sehingga suasana kelas belum sepenuhnya kondusif, selain itu juga pendidik belum mengajak peserta didik ice breaking terlebih dahulu guna untuk memberikan semangat saat pembelajaran, Pendidik juga masih kurang dalam menyampaikan materi sehingga peserta didik belum memperoleh pemahaman yang utuh terhadap materi yang disampaikan, selanjutnya pendidik juga belum memberikan apersepsi maupun umpan balik terhadap kelompok yang mendapatkan poin tertinggi setelah permainan games



media ubur-ubur. Pendidik dan peserta didik belum melaksanakan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa pada tahap awal penerapan model pembelajaran masih belum optimal.

Namun pada pertemuan 2 siklus 1 terjadi peningkatan menjadi 73% kedalam kategori "cukup". Angka ini mencerminkan kompetensi yang telah berjalan baik namun masih menyisakan ruang untuk optimalisasi. Dan faktor-faktor yang menyebabkan kinerja guru pada pertemuan II siklus I ini "cukup" yaitu masih kurangnya respon terhadap hasil persentasi atau pemahaman peserta didik belum diberikan secara maksimal. Hal ini terlihat dari indikator pembelajaran lembar observasi yang belum terpenuhi yaitu, pendidik belum mengajak peserta didik ice breaking terlebih dahulu yang dimana tujuan ice breaking memberikan semangat belajar, serta pendidik kurang dalam memberikan apersepsi dengan bertanya kepada peserta didik dan pendidik belum mengulang kembali materi yang telah disampaikan pada saat akhir pembelajaran sehingga aspek keaktifan peserta didik secara keseluruhan masih dinilai kurang.

Hal ini sejalan dengan penelitian Annury., (2018) pendidik adalah salah satu unsur manusia dalam proses pendidikan. Dalam proses pendidikan di sekolah, pendidik memegang tugas ganda yaitu sebagai pengajar dan pendidik. Sebagai pengajar pendidik bertugas menuangkan sejumlah bahan pelajaran ke dalam otak anak didik, sedangkan sebagai pendidik bertugas membimbing dan membina anak didik agar menjadi manusia susila yang cakap, aktif, kreatif, dan mandiri. Bahwa baik mengajar maupun mendidik merupakan tugas dan tanggung jawab pendidik dalam proses pelaksanaan pembelajaran proses pendidik dalam proses pelaksanaan pembelajaran sebagai tenaga profesional agar menjadi manusia susila yang cakap, aktif, kreatif, dan mandiri.

Pada siklus II pertemuan 1, capaian observasi guru meningkat menjadi 80% kedalam kategori "sangat baik". Pada pertemuan 1 siklus II ini ketercapaian kinerja guru sudah sangat baik yang dimana guru dinilai mampu melaksanakan sebagian besar langkah pembelajaran dan menguasai kelas dengan baik, Skor 80% menunjukkan ada sekitar 20% aspek yang belum terlaksana sempurna. Hal ini juga terlihat dari indikator pembelajaran lembar observasi yang belum terpenuhi yaitu, pendidik kurang memberikan apersepsi, pengelolaan waktu yang optimal, dan selain itu juga pendidik belum melakukan refleksi kembali terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung. Sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung belum optimal.

pada siklus II pertemuan 2 mencapai 93% kategori "sangat baik" Peningkatan yang konsisten ini menunjukkan adanya perbaikan dalam pelaksanaan tindakan oleh guru, baik dari penyampaian materi, pengelolaan kelas, atau penguasaan sintaks model *Team Games Tournament* dengan media ubur-ubur. Hal ini menunjukkan bahwa guru semakin terampil dalam menerapkan model pembelajaran secara efektif untuk meningkatkan proses belajar peserta didik.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan media ubur-ubur memberikan dampak positif terhadap kinerja guru. Melalui penerapan *Team Games Tournament* dengan media ubur-ubur, guru menjadi lebih kreatif dalam merancang strategi pembelajaran yang variatif sehingga proses belajar tidak monoton. Langkah-langkah



pembelajaran yang terstruktur pada model ini juga membantu guru bekerja secara lebih sistematis dalam menyampaikan materi, mengajukan pertanyaan, serta melakukan evaluasi selain itu, penggunaan model *Team Games Tournament* dengan media ubur-ubur meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola kelas karena guru harus mampu mengatur dinamika kelompok, dan memastikan semua peserta didik terlibat aktif. Interaksi guru dan siswa menjadi lebih intens, baik melalui pengarahan, pertanyaan, maupun pemberian umpan balik, sehingga tercipta suasana kelas yang lebih hidup. Penerapan model *Team Games Tournament* dengan media ubur-ubur juga mendorong guru lebih kreatif, sehingga meningkatkan profesionalisme dan rasa percaya diri guru dalam mengelola pembelajaran.

Media ubur-ubur adalah salah satu jenis media pembelajaran yang berbasis permainan yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam belajar dan melatih siswa dalam bekerja sama dengan teman-temannya untuk memperoleh sebuah hasil yang memuaskan. Dan selain itu juga pembelajaran berbasis permainan akan cocok dengan karakter siswa, permainan tersebut dilakukan secara berkelompok, (soraya, 2025).

Pada penelitian ini sejalan dengan penelitian relevan Arikunto., (2025) bahwa *Team games tournament* berbantu media ubur-ubur yang awalnya malas untuk belajar menjadi terbawa untuk berpartisipasi mencoba menjawab kuis soal dalam tentakel ubur-ubur untuk mendapatkan poin plus, dengan seperti itu peserta didik menunjukkan kebersamaan dan tanggung jawab masing masing pada konteks pembelajaran kooperatif.

Penggunaan media ubur-ubur dalam model *Team Games Tournament* berfungsi sebagai penyempurna karena mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Media permainan ini membuat peserta didik lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, sebab nuansa belajar terasa seperti bermain sehingga mengurangi kejenuhan. Selain itu, media ubur-ubur membantu memperkuat pemahaman konsep yang dipelajari melalui pengalaman langsung, sehingga peserta didik tidak hanya menghafal tetapi juga bisa mengaplikasikan materi dalam permainan. Dari sisi keterlibatan, media ini mendorong setiap anggota kelompok untuk aktif berpartisipasi karena setiap langkah permainan membutuhkan kerja sama dan diskusi, sejalan dengan prinsip *Team Games Touranemnt* yang menekankan kolaborasi. Dengan demikian, kombinasi model *Team Games Tournament* dan media ubur-ubur dapat meningkatkan konsentrasi, memperkuat interaksi sosial antara peserta didik, serta menciptakan suasa belajar yang lebih interaktif, inovatif, dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan penelitian Gunadi., (2024) Penggunaan media ubur-ubur adalah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa, media ini dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan memudahkan siswa dalam memahami materi dan juga siswa ikut serta dalam keaktifan pembelajaran. Permainan yang menyerupai ubur-ubur didalamnya terdapat rangkaian soal yang dirancang untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lestari., (2024) bahwa model pembelajaran *Team Games Tournamnt* dapat meningkatkan proses pembelajaran menjadi



lebih menarik dan menyenangkan sehingga menghindari dari kesan yang monoton. Dengan menggunakan *Team Games Tournament*, fokus kelas bergeser dari guru ke peserta didik.

Dan juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh silfi., (2021) model pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan Salah satu model pembelajaran yang mampu dan mengaktifkan siswa dalam belajar terutama pada mata pelajaran Ips adalah model *Team Games Tournament* yang dimana sistem siswa diajak belajar bersama dengan kelompok-kelompok kecilnya yang saling membutuhkan satu sama lain, didalam kelas dibenuk beberapa kelompok, hal ini bermanfaat melatih siswa dalam perbedaan pendapat, bisa bekerja sama dengan teman yang berbeda latar belakang, berdiskusi dengan teman kelompok mengenai materi yang telah disampaikan guru, dan dipastikan semua anggota dapat memahaminya.

Dengan menggunakan media yang kreatif salah satunya menggunakan media ubur-ubur media yang tidak hanya berdampak pada nilai, tetapi juga berhasil membagikan motivasi dan semangat belajar bagi para peserta didik. penerapan media ubur-ubur dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Dengan adanya tantangan dalam permainan, siswa didorong untuk aktif berpartisipasi dan bekerja sama dengan teman-temannya untuk mendapatkan poin. Sejalan dengan penelitian anjani., (2025).

- b. Hasil pengamatan proses peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS siklus 1 dan II

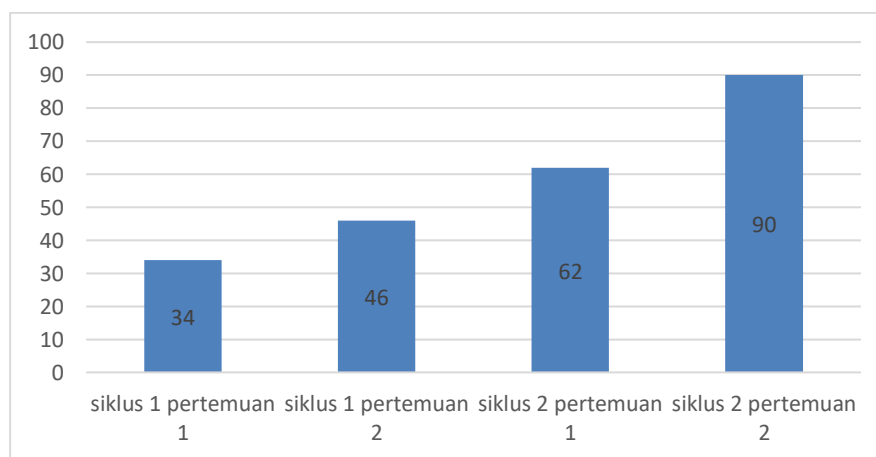


Diagram 4.2

Persentase pengamatan proses peserta didik dalam proses pembelajaran

Berdasarkan diagram 4.2 diatas dapat disimpulkan bahwa proses belajar peserta didik dari siklus 1 ke siklus II mengalami peningkatan. Siklus 1 pertemuan 1 hasil proses belajar peserta didik mendapatkan nilai 34% dengan kategori “kurang”. Faktor-faktor yang memengaruhi rendahnya hasil proses belajar peserta didik yaitu, motivasi rendah dan kurangnya semangat belajar serta sulit fokus saat belajar mengajar berlangsung atau pengetahuan kemampuan dasar peserta didik yang belum maksimal. Hal ini juga terlihat dari indikator pembelajaran lembar observasi peserta didik yang belum terpenuhi yaitu,



peserta didik belum fokus pada saat pendidik memberikan salam sebelum memulai pembelajaran sehingga peserta didik tidak menjawab salam dari pendidik. Selanjutnya pada saat memberikan penjelasan materi pembelajaran peserta didik juga belum berkonsentrasi dalam belajarnya, sehingga pada saat pembentukan kelompok peserta didik belum memahami model pembelajaran yang digunakan.

Pada siklus 1 pertemuan II peserta didik memperoleh nilai 46% dengan kategori “kurang” yang dimana faktor-faktor yang memengaruhinya yaitu, minat dan bakat yang dimiliki peserta didik rendah, menyebabkan materi pelajaran dirasa tidak menarik atau sulit dipahami oleh peserta didik, selain itu juga peserta didik kurang berkonsentrasi atau memiliki masalah kesehatan saat belajar. Hal ini juga terlihat dari indikator proses pembelajaran lembar observasi peserta didik yang belum terpenuhi yaitu, peserta didik belum berkonsentrasi atau belum memperhatikan penjelasan materi dari pendidik sehingga pada saat mengerjakan soal games peserta didik belum memperoleh pemahaman yang utuh terhadap materi yang dipelajari. Selanjutnya peserta didik juga belum melakukan refleksi mengulang kembali materi yang telah disampaikan. Hal ini proses pembelajaran belum optimal sehingga aspek keaktifan peserta didik secara keseluruhan masih dinilai kurang.

Pada siklus II pertemuan 1 hasil proses belajar peserta didik meningkatkan menjadi 62%. Secara umum menunjukkan bahwa ketuntasan belajar masih tergolong kurang atau belum optimal, faktor yang memengaruhinya yaitu peserta didik kurang memiliki dorongan internal atau perhatian selama materi disampaikan. Hal ini juga terlihat dari indikator pembelajaran lembar observasi peserta didik yang belum terpenuhi yaitu, peserta didik belum memberikan apresiasi kepada kelompok yang mendapatkan poin dalam permainan games ubur-ubur, selanjutnya peserta didik juga belum melakukan refleksi dengan mengulang kembali materi yang telah disampaikan. Sehingga pada proses belajar ini peserta didik belum semuanya maksimal.

Dan pada siklus II pertemuan 2 hasil proses belajar peserta didik sudah meningkat menjadi 90% yang dimana peningkatan konsisten ini menunjukkan adanya perbaikan oleh peserta didik dengan menggunakan model *Team Games Tournament* dengan media ubur-ubur menandakan bahwa tingkat penguasaan pemahaman cukup baik sebagian besar peserta didik mampu menyerap materi inti, aktif dalam kegiatan belajar, dan menguasai aspek kognitif maupun keterampilan dasar dengan baik.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dasopang., (2017) menjelaskan bahwa proses belajar sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku terhadap hasil belajar bersifat fungsional, positif, aktif, dan terarah. Proses perubahan tingkah laku dapat terjadi dalam berbagai kondisi ini menunjuk pada keaktifan seseorang dalam melakukan aspek mental yang memungkinkan terjadinya perubahan pada diri.

Dan penelitian ini dilakukan juga oleh (Miftahussaadah, 2021) proses belajar merupakan perubahan dalam perilaku yang dapat diamati. pada hal ini, baik satu atau beberapa tindakan merupakan sesuatu yang bisa diamati dalam sebuah usaha untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Dan menghasilkan perubahan perilaku, pengetahuan,



sikap atau keterampilan yang relatif menetap pada diri individu melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalamannya. (Miftahussaadah, 2021).

Berdasarkan dari beberapa penelitian diatas bahwa proses belajar adalah rangkaian aktivitas mental dan emosional yang menghasilkan perubahan perilaku, pengetahuan, sikap atau keterampilan yang relatif menetap pada individu untuk mencapai sebuah tujuan tertentu.

kategori penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan media ubur-ubur mampu meningkatkan proses belajar peserta didik secara signifikan. Melalui langkah-langkah *Team Games Tournament*, peserta didik didorong untuk bekerja sama dalam kelompok, saling berdiskusi, dan bertanggung jawab terhadap jawaban yang dihasilkan. Kehadiran media ubur-ubur sebagai pendukung menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan dan tidak monoton, sehingga mampu menarik perhatian serta memotivasi peserta didik untuk aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Permainan media ubur-ubur tidak hanya menciptakan suasana yang aktif, tetapi juga membantu peserta didik lebih fokus dan bersemangat dalam memahami materi. Dengan demikian, perpaduan antara model *Team Games Tournament* dan media ubur-ubur dapat memperbaiki keterlibatan siswa, meningkatkan interaksi antara peserta didik, serta mendorong terciptanya proses belajar yang lebih aktif, kreatif, dan bermakna.

Ningtias (2024) berpendapat bahwa media ubur-ubur merupakan media pembelajaran yang tepat untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan dinamis. Media ubur-ubur juga salah satu media yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa untuk mendorong keaktifan dan berpartisipasi dalam pembelajaran dikelas.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Bila dkk., (2024) media ubur-ubur merupakan permainan yang membangkitkan semangat belajar para peserta didik tidak akan merasakan bosan saat belajar, merasa senang sehingga akan lebih mudah untuk menerima pembelajaran. Dan selain itu juga pembelajaran berbasis permainan akan cocok dengan karakter peserta didik, permainan tersebut dilakukan secara berkelompok dengan mengadakan sebuah lomba atau kompetensi antar kelompok, bisa, mengembangkan kreativitas dan keaktifan peserta didik sehingga keterampilan sosial pada peserta didik bisa termasuk ke dalam model pembelajaran kooperatif.

Penelitian menunjukan bahwa Penggunaan media ubur-ubur dalam pembelajaran IPAS dikelas IV dianggap menarik dan inovatif. Dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament*, dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan membuat pembelajaran menyenangkan. Aktif dalam belajar dan menumbuhkan rasa tanggung jawab, dan kejujuran Sejalan dengan penelitian relevan yang dilakukan oleh Arikunto., (2024).

2. Hasil belajar kognitif IPAS peserta didik menggunakan model *Team Games Tournament* dengan media ubur-ubur siklus 1 rata-rata persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik mencapai 68%, sedangkan pada siklus II persentase hasil ketuntasan belajar peserta didik mencapai 81%.

Persentase rata-rata hasil tes akhir belajar peserta didik kelas IV

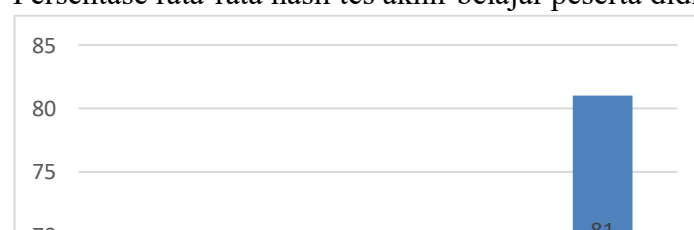




Diagram 4.3 Rata-rata hasil tes akhir pembelajaran IPAS

siklus 1 dan siklus 2.

Berdasarkan diagram 4.3 terlihat bahwa peningkatan hasil tes belajar peserta didik pada siklus 1, sebesar 68% kategori yang “sudah mencapai KKTP” dan 31% yang “belum mencapai KKTP” ada 10 peserta didik yang tidak mencapai KKTP faktor yang menyebabkan peserta didik belum mencapai KKTP yaitu, minat dan motivasi belajar peserta didik yang masih rendah, konsentrasi terganggu saat proses belajar dikelas dan kesulitan memahami materi. Atau bisa juga faktor yang memengaruhinya dari luar peserta didik salah satunya adalah lingkungan belajar kurang kondusif atau dukungan keluarga yang kurang optimal. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan pada pembelajaran berikutnya melalui pemberian bimbingan yang lebih mendalam, penguatan materi, serta motivasi agar peserta didik lebih aktif dan percaya diri sehingga hasil belajar dapat meningkat.

Pada siklus II sebesar 81% dengan kategori “sudah mencapai KKTP” dan 18% yang “belum mencapai KKTP” ada 6 peserta didik yang tidak mencapai KKTP atas nama (**BA, DA, DI, FK, FT, dan KA**). Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada siklus I dan siklus II, masih terdapat 4 peserta didik yang belum mencapai KKTP 4 peserta didik tersebut juga belum tuntas di siklus 1 yaitu atas nama (**BA, FT, KA, dan DA**). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa meskipun secara keseluruhan hasil belajar mengalami peningkatan, masih ada beberapa peserta didik yang memerlukan pendampingan lebih lanjut. Ketidak tuntasan tersebut diduga disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kemampuan awal peserta didik yang masih rendah, kurangnya pemahaman terhadap materi yang dipelajari, serta kesulitan dalam menganalisis dan menjawab soal yang diberikan.

Selain itu, hasil observasi selama pembelajaran menunjukkan bahwa beberapa peserta didik masih kurang aktif dalam kegiatan permainan games kelompok, kurang percaya diri, serta belum sepenuhnya berkonsentrasi selama proses pembelajaran berlangsung. Faktor-faktor tersebut menyebabkan peserta didik belum mampu menguasai materi secara optimal sehingga hasil tes yang diperoleh belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Pada persentase 81% yang mencapai KKTP atau menunjukkan ketuntasan klasikal yang tinggi. Alasan dibalik pencapaian ini umumnya karena model mengajar, keaktifan peserta didik. Hal ini terbukti karena pembelajaran menggunakan model *Team Games Touranament* dengan media ubur-ubur sangat memudahkan pendidik dalam memberikan materi. Sehingga peserta didik dapat meningkatkan hasil belajarnya dalam pembelajaran IPAS. Peserta didik juga terlibat aktif, antusias, dan memperhatikan penjelasan pendidik saat di kelas. Dengan menggunakan model ini peserta didik dituntut untuk percaya diri, jadi diterapkan dengan model



Team Games Tournament dengan media ubur-ubur ini bisa memancing peserta didik untuk lebih aktif dan semangat dalam pembelajaran.

Berdasarkan peningkatan hasil belajar peserta didik pada siklus I dan II yang dilakukan oleh peneliti sudah mengalami peningkatan, yang mana pada pembelajaran siklus I peserta didik mencapai nilai 68% dan pada siklus II peserta didik mencapai nilai 81%.

Berdasarkan analisis data dan refleksi persiklus diatas bahwa menggunakan model *Team Games Tournament* dengan media ubur-ubur dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik dan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Adipura (2022). Hasil belajar sendiri merupakan hasil yang diperoleh peserta didik pada proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar baik kognitif, efektif, maupun psikomotorik. Dengan demikian, hasil belajar dapat didefinisikan sebagai pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperoleh peserta didik sebagai hasil dari pengalaman pendidikan mereka. Penggunaan model *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam hal pengetahuan, aktivitas siswa, dan aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran, serta dalam hal sikap dan keterampilan yang mendukung pembelajaran. Selain itu penggunaan media ubur-ubur juga dinyatakan layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan media ubur-ubur terbukti membantu peserta didik lebih mudah memahami materi sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Anjani., (2025) media ubur-ubur merupakan media yang tidak hanya berdampak pada nilai, tetapi juga berhasil membagikan motivasi dan semangat belajar bagi para peserta didik. penerapan media ubur-ubur dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Dengan adanya tantangan dalam permainan, siswa didorong untuk aktif berpartisipasi dan bekerja sama dengan teman-temannya untuk mendapatkan poin.

Hal ini juga sejalan dengan penelitian Fernando.,(2024). Hasil belajar adalah proses untuk menentukan nilai belajar siswa dan ketercapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Tujuan utama hasil belajar adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol, Hasil belajar juga untuk mengukur dan melaporkan prestasi akademi siswa kemampuan siswa yang sebenarnya yang telah mengalami hasil proses belajar.

Dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* dengan media ubur-ubur dapat meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik. Karena mendorong keaktifan yang berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dalam dua siklus dengan menerapkan model *Team Games Tournament* dengan media ubur-ubur untuk meningkatkan proses dan hasil belajar IPAS peserta didik di kelas IV, maka peneliti dapat menarik beberapa kesimpulan yang sebagai berikut. Penerapan pembelajaran dengan menggunakan model *Team Games Tournament* dengan media ubur-ubur dapat meningkatkan proses belajar IPAS kelas IV SDN 108/II



Perumnas terlihat dari Proses pembelajaran pendidik melalui penerapan model *Team Games Tournament* dengan media ubur-ubur pada siklus 1 pertemuan 1 66% dan pada pertemuan 2 yaitu, 73% . Dilanjut dengan siklus 2 pada pertemuan 1 80% dan pertemuan 2 93%. Terlihat ada peningkatan dari siklus 1 ke siklus II sebesar 17%. Proses pembelajaran peserta didik melalui penerapan model *Team Games Tournament* dengan media ubur-ubur pada siklus 1 pertemuan 1 34% dan pada pertemuan 2 46%. Dilanjut dengan siklus 2 pada pertemuan 1 62% dan pertemuan 2 90%. Terlihat ada peningkatan dari siklus 1 ke siklus II sebesar 36%. Penerapan pembelajaran dengan menggunakan model *Team Games Tournament* dengan media ubur-ubur dapat meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN 108/II perumnas. Hal ini terlihat dari ketuntasan hasil belajar pada siklus 1 yaitu sebesar 68% meningkat pada siklus II sebesar 81%.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, K. (2015). Menyusun dan Menganalisis Tes Hasil Belajar. *Al-Ta'dib*, 8(2), 70–81.
- Adipura. (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. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Ana Nurhasanah, Reksa Adya Pribadi, M. D. N. (2021). *Analisis Kurikulum*. 07(2), 484–493.
- Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Pelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 11(9), 1841–1854.
- Anjani, N. D. (2025). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Media konkret ubur-ubur Terhadap Hasil Belajar IPAS kelas V Sdn 28 Cakranegara. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 7(1), 34–41. <https://doi.org/10.59632/edukasitematik.v6i1.511>
- Annury, M. N. (2018). *Peningkatan Kompetensi Profesional Guru melalui Penelitian Tindakan Kelas*. 18, 177–194.
- Anti, M., & Susanto, R. (2017). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Kecerdasan Interpersonal Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(4), 260–269. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i4.12510>
- Aprilyada, G., & Zidan, M. A. (2023). *Peran Kajian Pustaka Dalam Penelitian Tindakan Kelas*. 1(2), 165–173.
- Asmaul Husnah, Asry Fitriani, Fitri Patricya, Modesta, Tiara Putri Handayani, A. M. (2023). *Analisis materi ips dalam pembelajaran ipas kurikulum merdeka di sekolah dasar*. 3(1), 57–64.
- Astuti, N. F. (2022). *Model Rancangan Pembelajaran Kooperaatif Learning Team Game Tournament (TGT) Pada Pelajaran Ilmy Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. 2(2), 195–218.
- Azza salsabila, P. (20 C.E.). FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PRESTASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Mathematics and Natursal Science Education*, Vol. 2(2), 278–288.
- Bila, S., Via Salsabila, G., & Ratnawati, E. (2024). Penggunaan Media Berburu Ubur-Ubur Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Dalam Kajian Sosial. *JSPH: Jurnal Sosial Politik Humaniora*, 1(2), 1–8. <https://doi.org/10.59966/jsph.v1i2.1266>
- Dasopang, M. D. (2017). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*. 03(2), 333–352.



- Dhaki, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8(03), 283–294.
- Dirgantara Wicaksono, I. (2019). *Upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran berbasis masalah di kelas iv sekolah dasar muhammadiyah 12 pamulang, banten. III*(2), 111–126.
- Djonomiarjo, T. (2019). *Pengaruh model problem based learning terhadap hasil belajar*. 5(1), 39–46.
- Elisa. (2013). *Pengertian, peran, dan fungsi kurikulum*. 1–12.
- Erwinsyah, A. (2017). *Manajemen kelas dalam meningkatkan efektifitas proses belajar mengajar*. 5(2).
- Fauziah, Resti, A. S. (2018). *penerapan model pembelajarn (TGT) Team Games Tournament untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sumber daya alam di kelas III SD Negeri 70 kuta raja banda aceh*. 2(1), 43–65.
- Gagah Daruhadi, P. S. (2024). Pengumpulan Data Penelitian. *Metode Pengumpulan Data Penelitian*, 3(5), 5423–5443.
- Hidayat, H., Ilham, I., & Ningsih, R. M. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(4), 424–430. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i4.459>
- Khasanah, K. (2019). Peta Konsep sebagai Strategi Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edutrained: Jurnal Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(2), 152–164. <https://doi.org/10.37730/edutrained.v3i2.8>
- Lestari, N. I., Razak, A., Arsih, F., & Info, A. (2022). *META-ANALISIS PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP. VIII*(I), 17–30.
- Miftahussaadah, S. (2021). *Paradigma pembelajaran dan motivasi belajar siswa*. 3(1), 97–107.
- Millah, A. S., Apriyani, Arobiah, D., Febriani, E. S., & Ramdhani, E. (2023). Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 140–153.
- Nappu, S., & Dewi, R. (2019). Peningkatan Kemampuan Guru dalam Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas. *Dedikasi*, 21(1). <https://doi.org/10.26858/dedikasi.v21i1.9431>
- Nurita, T. (2018). pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Journal of Physics: Conference Series*, 3(2), 171–187.
- Rahayu soraya, sinta ningsih. (2025). pengarur model pembelajaran teams games tournament (TGT) berbantu media permainan ubur-ubur terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. *Pengembangan E-Lkpd Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Aplikasi Live Worksheet Pada Pembelajaran Ipas Dikelas V Sd*, 10(1), 107–113. <https://www.ejournal.ummuba.ac.id/index.php/mp/article/view/2292>
- Rana Rizqi Gunadi, A. W. (2024). *Penerapan metode permianan ubur-ubur untuk meningkatkan minat peserta didik dalam belajar matematis siswa kelas II SDN Blotongan 02, salatuga*. 10.
- Razaq, A., & Pamela, I. S. (2023). *MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DENGAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN IPAS UNTUK PESERTA DIDIK KELAS IV SD64 / I MUARA BULIAN*. 6(1), 83–95.
- Rosiyani, A. I., Aqilah Salamah, Lestari, C. A., Anggraini, S., & Ab, W. (2024). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Ipas Sekolah



- Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 10.
<https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.271>
- Salikha, A. E., Nurkhaliza, M., Rofisian, N., Widya, U., & Klaten, D. (2024). *Studi literatur tentang penerapan kurikulum merdeka pada mata pelajaran ipas di sekolah dasar*. 2(1), 38–44.
- Salsabila, Salsabila, Arya Bisma Nugraha, G. (2024). *Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran dalam Pendidikan*. 4(2).
- Sastrawati, E., Kurnia, D., Saputra, M. D., Aprilia, P., & Wiyanpuri, R. S. (2025). *Peningkatan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V Melalui Pendekatan TARL*. 10(1), 557–562.
- Silfi, M. (2021). Pengaruh Penggunaan model Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 55–67.
- Syamsuriah, M. M. (2024). *Pengembangan Indikator Pembelajaran Aktif, Inovatif, Komunikatif, Efektif, dan Menyenangkan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa*. 01(April), 95–106. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i01.3954>
- Thaib, B. P. L., & Golung, A. M. (2017). *PROSES BELAJAR BAGI MAHASISWA DI PERPUSTAKAAN TERPADU POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES MANADO Oleh : Rejune Lesnussa Email : thaibbella@yahoo.com Abstrak Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan tentang jurnal ilmiah yang tersedia di Perpustakaan Te*. 2(1).
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Wisman, Y. (2020). *Teori Belajar Kognitif Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran*. 11(1), 209–215.
- Yunita Eka Nur Prasttiwi, Arba'iyah, Afifah Amatullah Al Barru, A. S. H. (2020). Penilaian dan pengukuran hasil belajar pada peserta didik berbasis analisis psikoogi. *Pendidikan Bhineka Tunggal Ika*, 1(4), 218–231.
- Yuyun Angela, D. Au. V. G. (n.d.). *Analisis Implementasi Kurikulum Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 28 Pontianak Kota*. 8, 860–880.