



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA RODA PUTAR PADA PEMBELAJARAN IPAS SISWA KELAS V SD NEGERI 61 LUBUKLINGGAU

Sefti Mayasari^{1*}, Yuni Krisnawati², Candres Abadi³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Ilmu Sosial dan Humaniora
Universitas PGRI Silampari

*Email: seftimaya01@gmail.com, yunikris_89@yahoo.co.id, candresbadi6@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i1.3651>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media roda putar terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 61 Lubuklinggau. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pendekatan pre-eksperimental menggunakan desain *one-group pretest-posttest*. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 20 orang. Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda berjumlah 18 soal yang telah melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa sebesar 62,25, yang berarti sebagian besar siswa belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yaitu 75. Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan media roda putar, hasil *posttest* menunjukkan peningkatan signifikan dengan rata-rata nilai mencapai 84,30. Uji hipotesis menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah pembelajaran secara signifikan tuntas. Hal ini dibuktikan dengan nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , serta rata-rata *posttest* lebih dari atau sama dengan KKTP ($\mu_0 \geq 75$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *Team Games Tournament* berbantuan media roda putar efektif dalam menuntaskan hasil belajar IPAS siswa.

Kata Kunci: Hasil belajar, IPAS, Media Roda Putar, TGT

1. PENDAHULUAN

Pendidikan tidak pernah terpisah dari kehidupan manusia. Semenjak masih di dalam kandungan hingga dewasa, pendidikan terus berlangsung selama manusia itu hidup. Masang (2021:20) Pendidikan adalah khas milik dan alat manusia. Pendidikan dilakukan baik secara sadar maupun tidak sadar oleh manusia. Pendidikan sendiri digunakan sebagai alat untuk bertahan hidup dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya. Pendidikan juga merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya yang dimulai sejak tingkat sekolah dasar (UU No. 23 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Selain itu, Mudli'ah & Manik (2023:156) kehadiran pendidikan dasar ini dapat mengarah pada fakta bahwa anak membentuk individu yang mampu hidup berkelompok. Di Indonesia menginginkan pendidikan yang lebih baik, hal inilah yang melatar belakangi terjadinya pergantian kurikulum secara terus-menerus.

Kurikulum merupakan perangkat yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Implementasi kurikulum merdeka di sekolah dasar adalah perkembangan yang paling signifikan dalam pendidikan Indonesia dalam beberapa tahun terakhir. Putri & Aliyyah (2024:69) Kurikulum merdeka bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan membuat sekolah lebih fleksibel dalam mengadaptasi kebutuhan siswa dan masyarakat. Namun, ada beberapa keterbatasan yang ditemukan dalam implementasi ini, seperti keterbatasan sumber daya dan penguasaan teknologi media pembelajaran. Wulandari (2023:21) Salah satu faktor penyesuaian yang berkaitan



dengan pengajaran adalah media pembelajaran dimana media pembelajaran ini perlu dikuasai oleh guru, sehingga mereka dapat menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik secara baik, berdaya guna dan berhasil guna. Kurikulum merdeka belajar membebaskan guru agar dapat menciptakan pembelajaran yang mendidik dan menyenangkan. Saat ini guru juga dituntut untuk mampu memodelkan dan melaksanakan proses pembelajaran sehingga guru perlu mempersiapkan beberapa model pembelajaran yang tepat terutama pada kurikulum Merdeka Belajar.

Model pembelajaran begitu penting untuk dipakai dalam proses pembelajaran guna meminimalisir terjadinya monoton pembelajaran yang dapat menyebabkan peserta didik cepat merasa bosan hingga menjadikan minat peserta didik untuk belajar menurun. Albina dkk., (2022:39) Model pembelajaran ialah suatu komponen penting pada pembelajaran dikelas, karena penggunaan model pembelajaran didalam kelas akan membantu proses pembelajaran yang berlangsung sehingga sasaran pendidikan bisa tercapai, dengan adanya perbedaan kebiasaan cara belajar, karakteristik, dan kepribadian peserta didik maka diperlukan perkembangan ragam model pembelajaran. Seorang pendidik harus mampu menguasai model pembelajaran yang akan diterapkan dalam pembelajaran, karena hal tersebut merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan sebuah pembelajaran tematik. Keberhasilan pembelajaran IPA peserta didik dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik selama kegiatan proses pembelajaran di kelas. Hasil belajar peserta didik dapat digunakan sebagai parameter untuk menilai keberhasilan proses kegiatan pembelajaran disekolah dan juga dapat mengukur kinerja pendidik dalam melaksanakan proses belajar.

Belajar merupakan proses aktif yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang berguna dalam kehidupan. Menurut (Sutikno, 2019:142) pembelajaran dikatakan efektif jika mencapai sasaran atau mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dengan istilah lain, pembelajaran efektif ialah suatu pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar dengan mudah dan dapat tercapai tujuan pembelajaran sesuai dengan harapan. Belajar yang efektif tidak hanya bergantung pada usaha peserta didik, tetapi juga pada lingkungan yang mendukung serta strategi yang diterapkan dalam pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, proses belajar tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran yang dirancang oleh pendidik untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif. Oleh karena itu, pembelajaran harus dirancang secara sistematis dengan strategi yang sesuai agar peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang dipelajari.

Pembelajaran dapat diartikan sebagai usaha sadar pendidik untuk membantu peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Menurut (Akhiruddin dkk., 2020:7) pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Dalam proses pembelajaran, penggunaan model atau strategi yang tepat sangat diperlukan agar peserta didik dapat memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan. Pembelajaran yang interaktif dan variatif mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar, sehingga hasil pembelajaran menjadi lebih optimal. Salah satu aspek penting dalam pembelajaran adalah bagaimana hasil dari proses tersebut dapat diukur dan dievaluasi. Untuk mengetahui efektivitas suatu pembelajaran, diperlukan penilaian terhadap hasil belajar peserta didik sebagai indikator pemahaman dan pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan.

Hasil belajar merupakan indikator utama yang digunakan untuk mengukur sejauh mana peserta didik memahami dan menguasai suatu materi setelah mengikuti proses pembelajaran. Bunyamin (2020:41) Hasil belajar dapat dinilai melalui berbagai bentuk asesmen, baik secara lisan, tulisan, maupun praktik. Keberhasilan peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang baik dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti metode pembelajaran yang digunakan, lingkungan belajar, serta tingkat motivasi dan kesiapan peserta didik dalam menerima materi yang diajarkan. Namun, dalam kenyataannya, tidak semua proses pembelajaran dapat berjalan dengan optimal. Berbagai faktor, seperti kurangnya variasi dalam model pembelajaran dan rendahnya motivasi belajar peserta didik, dapat mempengaruhi hasil belajar. Hal ini juga terlihat dalam kondisi pembelajaran di kelas V SD



Negeri 61 Kota Lubuklinggau, di mana masih terdapat banyak siswa yang belum mencapai standar ketuntasan minimal dalam mata pelajaran IPA.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 23 Januari 2025 dengan guru Ibu Rubmawanti, S.Pd. di kelas V SD Negeri 61 Kota Lubuklinggau penulis di sarankan untuk meneliti di kelas V karena hasil belajar IPA di kelas V masih rendah (Lampiran A:88). Sehingga selama proses pembelajaran suasana kelas belum kondusif hal ini dapat dibuktikan bahwa sebagian besar dari hasil belajar IPA siswa kelas V.A berjumlah 20 siswa yang belum tuntas sebanyak 16 (80%) siswa dan yang telah tuntas 4 (20%) siswa memperoleh nilai diatas kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 61 Kota Lubuklinggau adalah 75 (Lampiran B:96). Berdasarkan data nilai tersebut, maka nilai yang diperoleh secara keseluruhan belum mencapai nilai maksimal sehingga membuat sebagian besar siswa harus mengikuti program remedial untuk memperbaiki nilai.

Akibat kurang bervariasi pada model pembelajaran menyebabkan suasana pembelajaran tidak efektif membuat semangat siswa dalam belajar menjadi rendah, pelajaran yang diberikan oleh guru terasa monoton yang mengakibatkan suasana menjadi pasif. Melihat rendahnya hasil belajar IPA siswa, perlu upaya menerapkan model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu model yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa dan meningkatkan keaktifan siswa adalah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 – 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ruas yang berbeda. Fitra dkk., (2018:154) Guru menyajikan materi, siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru. Selain itu salah satu usaha yang dilakukan untuk meningkatkan mutu belajar yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.

Menurut Rosyana Gusman dkk., (2023:51) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Roda putar adalah objek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat diputar titik media pembelajaran roda putar dapat dijadikan solusi guru dalam kegiatan pembelajaran. Dengan begitu akan memudahkan guru dalam mengajarkan materi kepada siswa, sehingga pembelajaran akan membuat lebih menarik dan tidak membosankan. Dengan menggunakan media roda putar sebagai sumber belajar siswa menjadi lebih bersemangat dan aktif dalam memahami materi yang disampaikan. Siswa mengaitkan pengetahuan dan pengalaman yang baru yang ada di sekitar kita.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 61 Lubuklinggau setelah diterapkannya model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media roda putar. Penerapan model TGT diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, serta mendorong siswa untuk aktif bekerja sama dalam kelompok, sehingga hasil belajar IPA siswa dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah.

Manfaat penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memperkaya wawasan mengenai pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat. Secara praktis, hasil penelitian bermanfaat bagi siswa untuk menuntaskan hasil belajar dan mengembangkan keterampilan bekerja sama; bagi guru sebagai informasi untuk menentukan model pembelajaran yang sesuai; bagi sekolah sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan kualitas pendidikan; serta bagi mahasiswa sebagai calon pendidik untuk menambah pengetahuan dan pengalaman penelitian. Ruang lingkup penelitian ini hanya difokuskan pada hasil belajar aspek kognitif IPA materi sistem pernapasan manusia dengan instrumen soal pilihan ganda di kelas V SD Negeri 61 Lubuklinggau.



Dalam upaya menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna, guru perlu menerapkan model pembelajaran yang tepat dan memanfaatkan media yang menarik. Salah satu model pembelajaran yang relevan adalah *Team Games Tournament* (TGT) yang merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif. Model TGT dapat diterapkan di berbagai jenjang pendidikan dan berbagai mata pelajaran dengan menekankan kerja sama kelompok serta kompetisi yang sehat dalam suasana belajar menyerupai permainan. Melalui pembentukan kelompok heterogen, diskusi bersama, kuis, dan turnamen, TGT tidak hanya membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga menumbuhkan rasa tanggung jawab, solidaritas, dan dinamika kelompok yang kohesif.

Pelaksanaan model TGT umumnya mengikuti beberapa tahapan, mulai dari persiapan, penyajian materi, belajar kelompok, turnamen, hingga pemberian penghargaan kepada tim terbaik. Guru berperan sebagai fasilitator yang menyiapkan materi, peraturan, serta mengarahkan jalannya diskusi dan turnamen. Pada tahap turnamen, siswa berkompetisi dalam kuis atau permainan berbasis soal untuk menguji pemahaman mereka, sementara penilaian dilakukan secara individu maupun kelompok. Dengan demikian, model TGT diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif.

Untuk mendukung efektivitas pelaksanaan TGT, media pembelajaran juga memegang peran penting. Salah satu media yang dapat digunakan adalah roda putar, yaitu alat berbentuk lingkaran yang dapat diputar dan berisi materi, soal, atau kategori tertentu. Penggunaan media roda putar dalam pembelajaran memberikan sentuhan metode belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa dapat memutar roda untuk menentukan soal secara acak, sehingga proses belajar terasa seperti permainan yang memacu antusiasme dan keterlibatan siswa secara langsung.

Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), penerapan model TGT berbantuan roda putar sangat relevan. IPAS mengkaji makhluk hidup, benda mati, serta interaksi antara manusia dan lingkungannya secara terpadu. Kurikulum Merdeka mendorong pengajaran IPAS agar peserta didik memahami hubungan manusia, lingkungan, dan kehidupan sosial secara menyeluruh. Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran TGT dengan bantuan media roda putar dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan keaktifan belajar, kerja sama, dan hasil belajar IPAS siswa di sekolah dasar.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental design* dengan bentuk *one group pre-test and post-test*, yaitu tanpa kelompok pembandingan. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 61 Lubuklinggau pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, tepatnya mulai 2 Mei hingga 31 Mei 2025. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 41 siswa, sedangkan sampel ditentukan secara acak (*random sampling*) melalui undian, sehingga terpilih kelas V.B yang terdiri dari 20 siswa sebagai sampel penelitian.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen tes berupa soal pilihan ganda sebanyak 25 butir soal yang dirancang untuk mengukur hasil belajar IPAS siswa pada aspek kognitif. Soal-soal disusun berdasarkan indikator pembelajaran dan mencakup ranah pengetahuan mulai dari pemahaman hingga analisis. Validitas instrumen diuji menggunakan rumus korelasi *point biserial* dan hasilnya menunjukkan bahwa dari 25 soal terdapat 18 soal yang valid. Nilai reliabilitas dihitung dengan rumus KR-20, diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,86 yang termasuk dalam kategori tinggi, menunjukkan bahwa instrumen dapat dipercaya untuk digunakan. Selain validitas dan reliabilitas, uji coba instrumen juga menganalisis daya pembeda dan tingkat kesukaran soal. Hasil analisis daya pembeda menunjukkan sebagian besar soal memiliki kategori baik, meskipun beberapa soal masih berkategori jelek atau sangat jelek sehingga dieliminasi. Tingkat kesukaran soal sebagian besar berada pada kategori mudah. Berdasarkan hasil uji coba, instrumen yang layak digunakan pada pre-test dan post-test adalah 18 soal valid dengan tingkat kepercayaan tinggi. Dengan demikian, instrumen tes yang digunakan telah memenuhi syarat sebagai alat evaluasi yang sah dan dapat digunakan untuk mengukur pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media roda



putar terhadap hasil belajar IPAS siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 9 Juni 2025 di SD Negeri 61 Lubuklinggau dengan pendekatan kuantitatif menggunakan desain *pre-eksperimen* bertipe *one group pre-test and post-test design*. Subjek penelitian adalah 20 siswa kelas V dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media roda putar terhadap hasil belajar IPAS pada Bab 5: Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh. Instrumen evaluasi berupa 25 soal pilihan ganda disusun dan diuji validitas, reliabilitas, daya pembeda, serta tingkat kesukarannya. Hasil uji coba menunjukkan 18 soal dinyatakan valid dan digunakan pada tes.

Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam satu kali pertemuan yang diawali dengan pemberian *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Siswa kemudian mengikuti pembelajaran dengan model TGT, bekerja dalam kelompok heterogen, mendiskusikan materi, dan mengikuti sesi permainan edukatif dengan media roda putar untuk menjawab soal secara bergilir. Setelah pembelajaran, siswa diberikan *post-test* dengan soal yang sama. Nilai *pre-test* dan *post-test* dianalisis untuk melihat ketuntasan hasil belajar. Hasil perbandingan skor menunjukkan efektivitas model TGT berbantuan media roda putar dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Data hasil analisis hasil belajar siswa sebelum melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media roda putar dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Tes Awal (*Pre-test*)

Rentang Nilai	Predikat	Kelas Eksperimen	
		Frekuensi	Presentase
≥ 75	Tuntas	0	0%
< 75	Tidak Tuntas	20	100%
Jumlah		20	
Rata-rata		27,70	
Nilai Tertinggi		44	
Nilai Terendah		11	
Simpangan Baku		8,44	

Berdasarkan tabel 1 diperoleh hasil tes awal (*Pre-test*) pada kelas eksperimen yang berjumlah 20 siswa, hasil ini menunjukkan bahwa sebelum diterapkannya model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media roda putar, pemahaman siswa terhadap materi masih tergolong rendah dan bervariasi, sehingga diperlukan perlakuan pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Kondisi ini menunjukkan bahwa **kemampuan awal siswa terhadap materi IPAS masih sangat rendah** sebelum diterapkannya model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media roda putar. Hal ini dapat terjadi karena siswa belum diberikan stimulus pembelajaran yang mampu memfasilitasi keterlibatan aktif, pemahaman konsep secara mendalam, serta suasana belajar yang menyenangkan.

Suyatno (2021) dalam jurnal pendidikan dan pembelajaran "*Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar*", bahwa pembelajaran yang bersifat konvensional sering kali tidak mampu membangkitkan semangat belajar siswa karena bersifat satu arah, kurang interaktif, dan minim variasi. Akibatnya, siswa kesulitan memahami konsep secara utuh dan motivasi belajar menurun. Hal ini sangat mungkin menjadi penyebab mengapa dalam pretest seluruh siswa belum mencapai nilai tuntas. Dengan kata lain, hasil ini menggambarkan perlunya inovasi pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan seperti model TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Kemampuan akhir siswa adalah hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian dapat diketahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 2.



Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Tes Akhir (*Post-test*)

Rentang Nilai	Predikat	Kelas Eksperimen	
		Frekuensi	Presentase
≥ 75	Tuntas	18	90%
< 75	Tidak Tuntas	2	10%
Jumlah		20	
Rata-rata		84,30	
Nilai Tertinggi		100	
Nilai Terendah		61	
Simpangan Baku		9,17	

Berdasarkan tabel 2 di atas, meskipun hasil *post-test* menunjukkan bahwa sebagian besar siswa (90%) telah mencapai ketuntasan belajar dengan nilai ≥ 75 , masih terdapat 2 siswa (10%) yang belum tuntas. Fenomena ini dapat terjadi karena beberapa faktor yang saling berkaitan, baik dari sisi siswa itu sendiri maupun dari lingkungan belajarnya. Salah satu faktor utama adalah **perbedaan kemampuan kognitif** dan **gaya belajar** setiap individu. Tidak semua siswa mampu menerima, memahami, dan mengolah informasi dengan kecepatan dan cara yang sama. Dalam pembelajaran kooperatif seperti model *Team Games Tournament* (TGT), keberhasilan sangat bergantung pada kemampuan siswa bekerja dalam kelompok, berpartisipasi aktif, dan bersaing secara sehat. Namun, ada kemungkinan bahwa dua siswa tersebut memiliki kecenderungan sebagai pembelajar individualis atau memiliki hambatan sosial yang membuat mereka tidak optimal dalam proses kolaboratif.

Capaian ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memahami materi pembelajaran dengan baik. Hal ini sesuai dengan teori *Mastery Learning* yang dikemukakan oleh Benjamin S. Bloom (2014), yang menyatakan bahwa pembelajaran dianggap berhasil apabila sebagian besar siswa, yakni sekitar 80–90%, mampu mencapai batas ketuntasan yang telah ditetapkan. Dalam pendekatan *Mastery Learning*, ketuntasan belajar tidak hanya dilihat dari nilai rata-rata kelas, tetapi lebih menekankan pada jumlah siswa yang mencapai standar penguasaan materi. Oleh karena itu, dengan 90% siswa mencapai ketuntasan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang diterapkan telah efektif secara klasikal. Sementara itu, siswa yang belum tuntas perlu diberikan pembelajaran remedial agar dapat mencapai ketuntasan seperti siswa lainnya, sebagaimana prinsip *Mastery Learning* yang menekankan pemerataan penguasaan materi bagi seluruh peserta didik.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data hasil tes awal (*Pre-test*) dan tes akhir (*Post-test*) berada dalam distribusi yang normal. Pada tes awal, nilai χ^2_{hitung} adalah 5,7322, sedangkan pada tes akhir sebesar 8,3085, yang keduanya berada di bawah nilai χ^2_{tabel} yaitu 9,488. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa baik data *Pre-test* maupun *Post-test* memenuhi asumsi normalitas, sehingga data layak untuk digunakan dalam analisis statistik lanjutan. Karena data berdistribusi normal dan simpangan baku populasi diketahui, maka untuk menguji hipotesis menggunakan rumus *uji-t*. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 4,534$ dan $t_{tabel} = 1,729$ dengan $\alpha = 5\%$ (0,05). Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,534 > 1,729$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dari itu hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di kelas V SD Negeri 61 Lubuklinggau, penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media roda putar terbukti memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS, khususnya materi “Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh”. Model ini mampu menciptakan suasana belajar yang tidak monoton, tetapi justru lebih hidup, aktif, dan melibatkan siswa secara langsung melalui diskusi kelompok dan permainan edukatif.

Sebelum pembelajaran, rata-rata capaian siswa masih berada di bawah kriteria ketuntasan. Namun, setelah proses pembelajaran dengan TGT dan media roda putar diterapkan, sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan. Hal ini tercermin dari perbedaan hasil *Pre-test* dan *Post-test* yang menunjukkan lonjakan capaian nilai. Sebanyak 90% siswa berhasil



melewati batas ketuntasan yang ditetapkan, menandakan bahwa kombinasi metode kooperatif dengan media permainan sederhana dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam dan menyenangkan.

Secara proses, penerapan TGT diawali dengan pembentukan kelompok heterogen yang mendorong interaksi antar siswa dengan kemampuan beragam. Diskusi kelompok memberi ruang bagi siswa untuk saling bertukar pikiran, menjawab pertanyaan, dan memecahkan soal bersama-sama. Ketika masuk ke tahap permainan menggunakan roda putar, suasana kelas menjadi semakin hidup. Siswa tampak antusias menunggu giliran memutar roda, mendengar soal yang keluar, kemudian berdiskusi cepat dan menjawab di hadapan teman-teman.

Aspek kompetisi yang sehat melalui roda putar menjadikan siswa lebih terpacu untuk aktif. Mereka tidak hanya belajar materi, tetapi juga melatih kepercayaan diri, keberanian, komunikasi, dan sportivitas. Temuan ini mendukung teori Solichah (2021) yang menyatakan bahwa permainan dalam pembelajaran memicu keberanian tampil dan kecepatan berpikir, sekaligus mengasah keterampilan sosial siswa.

Dari sisi guru, model TGT mempermudah pemantauan keterlibatan siswa. Guru dapat lebih mudah melihat kelompok mana yang aktif, siswa mana yang masih pasif, serta siapa yang memerlukan bimbingan lebih lanjut. Namun demikian, pelaksanaan TGT berbantuan roda putar juga menemui beberapa kendala. Keterbatasan waktu menjadi tantangan, karena antusiasme siswa dalam bermain kadang membuat alokasi waktu diskusi dan permainan terasa singkat. Selain itu, dinamika kelompok masih menunjukkan variasi: beberapa siswa cenderung mendominasi diskusi, sementara yang lain pasif menunggu hasil dari teman. Hal ini sejalan dengan temuan Wardana & Djamaludin (2021) bahwa perbedaan karakter siswa berpengaruh pada optimalnya kerja sama kelompok.

Faktor lain yang memengaruhi hasil adalah kondisi internal siswa. Pada kasus ini, 2 dari 20 siswa belum tuntas karena rendahnya kesiapan belajar, motivasi, atau faktor psikologis yang memengaruhi konsentrasi. Mustoip (2018) menambahkan bahwa dukungan keluarga juga memegang peran penting, sebab kurangnya pengawasan belajar di rumah dapat berdampak pada hasil di sekolah, meski metode belajar sudah dikemas sebaik mungkin di kelas.

Secara keseluruhan, penerapan TGT berbantuan roda putar selaras dengan prinsip pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif. Model ini juga relevan dengan temuan Walidah & Hariyani (2024) yang menegaskan bahwa suasana belajar kompetitif yang positif dapat meningkatkan pemahaman konsep sekaligus menumbuhkan semangat belajar siswa. Keunggulan media roda putar adalah membuat pembelajaran lebih bervariasi, mengurangi kejenuhan, serta memfasilitasi evaluasi formatif yang dikemas menarik.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat pemahaman bahwa strategi pembelajaran berbasis kelompok dan permainan edukatif sangat bermanfaat di tingkat sekolah dasar. Selain mendukung pencapaian tujuan akademik, pendekatan ini juga menanamkan nilai kerja sama, tanggung jawab, serta membangun suasana kelas yang menyenangkan dan kondusif. Meskipun belum mampu menjangkau semua karakter siswa secara merata, evaluasi dan penyesuaian di tahap berikutnya sangat mungkin dilakukan, misalnya dengan pengaturan kelompok lebih seimbang, bimbingan individual, atau variasi permainan yang lebih disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media roda putar memberikan dampak positif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 61 Lubuklinggau. Model ini mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan melibatkan semua siswa secara kolaboratif. Hasil *posttest* menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa berada di atas nilai KKTP yang ditetapkan, yaitu 75. Dengan demikian, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini terbukti, yaitu bahwa hasil belajar IPAS siswa setelah diterapkan model *Team Games Tournament* berbantuan media roda putar secara signifikan tuntas. Rata-rata hasil belajar siswa setelah pembelajaran juga memenuhi syarat hipotesis statistik, yaitu lebih dari atau sama dengan nilai KKTP.



Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang interaktif dan kompetitif dapat menjadi alternatif strategi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Akhiruddin, Sujarwo, Atmowardoyo, H., & Nurhikmah. (2020). *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Implementasi*.
- Albina, M., Safi'i, A., Gunawan, M. A., Wibowo, T., Alfina, N., Sitepu, S., & Ardiyanti, R. (2022). Model Pembelajaran di Abad Ke 21. *Universitas Dharmawangsa*, 16(4), 39–55.
- Masang, A. (2021). Hakikat Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 1(1), 14–31. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul>
- Mudli'ah, V. K., & Manik, Y. M. (2023). Analisis Permasalahan Belajar pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(01), 156–161. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i01.2383>
- Putri, N. S., & Aliyyah, R. R. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Perkembangan yang Signifikan dalam Pendidikan Indonesia. *Karimad Tauhid*, 3(3), 69–78.
- Rossyana Gusman, Y., Widayati, S., & Yessi Wijayanti, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Roda Putar terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Banyubiru 01. *Jurnal Wawasan Pengembangan Pendidikan*, 11(02), 51–57. <https://ejournal.undaris.ac.id/index.php/waspada>
- Surya, Y. F. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Gamestournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajarmatematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Bangkinang Kota. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 154–163.
- Sutikno, S. (2019). *Metode dan Model-Model Pembelajaran: Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan*. Lombok: Holistica.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 28–36.