

# PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI KEANEKARAGAMAN HAYATI MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) DENGAN BANTUAN MEDIA EDUBOX

## *Improving Student Learning Outcomes on Biodiversity Material Through the Team Game Tournament (TGT) Learning Model with the Help of Edubox Media*

Submit Tgl.: 12-September-2025

Diterima Tgl.: 13-September-2025

Diterbitkan Tgl.: 14-September-2025

**Nindi Novita Sari**<sup>1\*</sup>  
**Agus Muji Santoso**<sup>2</sup>  
**Arsanti Dwi Utami**<sup>3</sup>

<sup>\*1-3</sup> Universitas Nusantara PGRI  
Kediri, Trenggalek, Jawa Timur,  
Indonesia

\*email:  
[nindinovita821@gmail.com](mailto:nindinovita821@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini dilatar belakangi oleh kurang aktifnya peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga menimbulkan sikap kurang antusias terhadap pembelajaran, serta rasa kompetisi antar peserta didik karena dianggap kurang menarik serta kurangnya minat peserta didik dalam berliterasi sehingga membuat hasil belajar mereka kurang maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengetahui "Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Keanekaragaman Hayati Melalui Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media Edubox Di Kelas 5 SDN Bandar Lor 1".

Tingkat kefokusannya peserta didik dalam pembelajaran masih rendah, yang mengakibatkan hasil belajar peserta didik juga masih rendah, hal ini berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti laksanakan. Masih banyak peserta didik yang pasif. Oleh karena itu, Peneliti menggunakan model pembelajaran *cooperative* tipe TGT guna berbantuan media EduBox meningkatkan hasil belajar peserta didik. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri Bandar Lor 1 yang berjumlah 13 peserta didik, dengan metode pengamatan, dokumentasi, dan tes.

Dalam melakukan analisis data, penelitian ini menggunakan analisis ketuntasan individu dan ketuntasan klasikal serta penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik yang dapat dilihat dari ketercapaian nilai tes yaitu: pada siklus II, nilai peserta didik yang berada dibawah skor belum tuntas tersisa 2 peserta didik sedangkan yang tuntas sebanyak 11 dengan persentase 84,61%. Nilai ini telah melewati skor ketuntasan lebih dari 70%. Sehingga pada saat pelaksanaan tes akhir siklus II peserta didik dapat mencapai standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) tes hasil belajar yang telah ditentukan.

**Kata Kunci:**  
Hasil Belajar  
Teams Games Tournament

**Keywords:**  
Learning Outcomes  
Teams Games Tournament

### Abstract

*This classroom action research is motivated by the lack of student activity in the learning process, resulting in a less enthusiastic attitude towards learning, as well as a sense of competition between students because it is considered less interesting and the lack of student interest in literacy so that their learning outcomes are less than optimal. This study aims to determine "Improving Student Learning Outcomes on Biodiversity Material Through the Team Game Tournament (TGT) Learning Model with the Assistance of Edubox Media in Class 5 of SDN Bandar Lor 1".*

*The level of student focus in learning is still low, resulting in low learning outcomes. This is based on the researcher's observations. Many students remain passive. Therefore, the researcher used the TGT cooperative learning model to improve student learning outcomes, assisted by EduBox media. The subjects of this study were 13 fifth-grade students at Bandar Lor 1 Public Elementary School. The methods used were observation, documentation, and testing.*

*In analyzing the data, this study used individual and classical mastery analysis, as well as drawing conclusions. Based on the results, there was an improvement in student learning outcomes, as evidenced by the achievement of test scores: in Cycle II, only two students scored below the "not yet completed" score, while 11 completed the test, representing a percentage of 84.61%. This score exceeded the completion score by more than 70%. Therefore, by the end of Cycle II, students achieved the minimum completion criteria (KKM) for the learning outcome test.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan yang menyelenggarakan program pendidikan enam tahun bagi anak-anak usia 6- 12 tahun. Pendidikan sekolah dasar dimaksud untuk memberikan bekal kemampuan dasar kepada anak didik berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang bermanfaat bagi dirinya sesuai dengan tingkat perkembangan (Widianingtias, 2017). Anurrahman (2017) mengatakan bahwa dalam pembelajaran guru harus memahami hakekat materi pembelajaran yang diajarkan dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan peserta didik untuk belajar dengan perencanaan pengajaran yang matang oleh guru. Dalam dunia pendidikan banyak hal baru yang dapat dikembangkan baik dalam bidang kurikulum, model pembelajaran, metode pengajaran, jenis suatu tes dan evaluasi kegiatan belajar mengajar.

Proses belajar mengajar di sekolah merupakan salah satu kegiatan pendidikan yang sangat menentukan prestasi belajar peserta didik sehingga bila proses belajar mengajar tidak tepat akan mengakibatkan ketidakberhasilan peserta didik dalam mencapai prestasi yang diharapkan. Berbagai macam keluhan dalam pembelajaran dapat kita temui pada setiap sekolah, seperti: malas belajar, jenuh, kurang bergairah, dan pembelajaran yang tidak menarik (Hamalik, 2014). Dalam ilmu psikologi, gejala ini disebabkan oleh kurangnya motivasi belajar peserta didik, dan metode yang digunakan guru belum tepat dengan karakteristik peserta didik, demikian pula yang terjadi di SD Negeri Bandar Lor I terutama di kelas 5, maka dari itu guru harus pintar dalam mengolah pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan menarik dapat memicu keingintahuan peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas dan observasi yang dilakukan kepada peserta didik kelas 5 SDN Bandar Lor I pada pembelajaran pendidikan IPAS, ditemukan beberapa masalah atau kendala dalam

pembelajaran, diantaranya peserta didik susah fokus dalam pembelajaran, ada beberapa peserta didik yang mengantuk pada saat guru menerangkan, beberapa peserta didik lainnya ramai dengan teman sebangku, dan minimnya minat peserta didik dalam berliterasi. Hal tersebut menyebabkan hasil belajar peserta didik kurang maksimal karena mereka tidak bisa fokus pada saat pembelajaran. Dari uraian permasalahan diatas, guru model memberikan penerapan model *cooperative* tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Alasan peneliti memilih model pembelajaran TGT dikarenakan dapat untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang rendah. Hal ini didukung dengan hasil penelitian terdahulu yakni penelitian Muzaemah dengan judul —Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa kelas VIII SMPll menunjukkan bahwa hasil belajar pada siklus I siswa yang tuntas 16 atau 57,1%, belum tuntas 12 atau 42,9%, sedangkan pada siklus II siswa yang tuntas 24 atau 85,7%, belum tuntas 4 atau 14,3%. Melalui model pembelajaran TGT ini siswa juga akan menjadi aktif selama proses pembelajaran dan dapat membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Model pembelajaran TGT dipilih di bandingkan dengan model kooperatif yang lain karena relevan dengan karakteristik materi yang akan diajarkan yakni pada materi perdagangan internasional dan juga kondisi kelas pada mata pelajaran IPS yang berada di jam terakhir. Siswa sudah merasa jenuh untuk mengikuti pembelajaran akan diajak bermain permainan dan membuat siswa saling berkompetisi antar kelompok, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan dapat menarik perhatian siswa karena adanya penghargaan yang akan diberikan nantinya kepada kelompok yang menang.

Dengan penerapan model pembelajaran *teams games tournament* diharapkan peserta didik kelas 5 SDN Bandar Lor I bisa lebih aktif dan fokus pada pembelajaran sehingga permasalahan rendahnya hasil belajar peserta didik dapat diatasi. Maka dalam

penelitian ini perlu mengangkat masalah tersebut dalam sebuah PTK dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Keanekaragaman Hayati Melalui Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) dengan Bantuan Media Edubox Di Kelas 5 SDN Bandar Lor I”

## METODE PENELITIAN

### Subjek dan Setting Penelitian

Subyek Penelitian ini adalah peserta didik kelas 5 SDN Bandar Lor I Kecamatan Mojojoto, Kota Kediri. Jumlah peserta didik kelas 5 adalah 13 anak, yang terdiri dari 7 perempuan dan 6 laki – laki. Penelitian ini dilakukan di SDN Bandar Lor I Kota Kediri dan dilaksanakan selama rentang tanggal 5 Februari – 26 Februari 2025.

### Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini direncanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Dalam tiap tahapan siklus disusun dan dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang dicapai.



**Gambar 3.1** Diagram Alur Desain Penelitian Model  
(Arikunto 2010)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

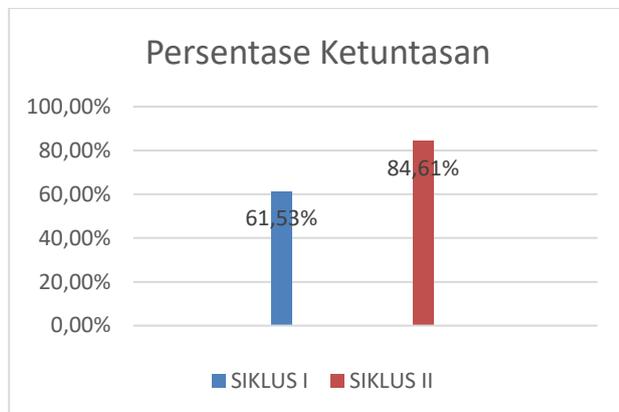
### Hasil

Hasil penelitian yang akan dijelaskan yaitu hasil observasi pra siklus dan hasil data tindakan pada siklus I, dan data tindakan pada siklus II. Pemaparan masing-masing bagian adalah sebagai berikut.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II adalah perbaikan dari tindakan yang telah dilakukan pada siklus I setelah merefleksikan hasil pada siklus I. Pada pertemuan awal siklus II, seperti biasanya kegiatan belajar berlangsung. Peserta didik yang telah dibagi ke dalam beberapa kelompok, diberikan penjelasan mengenai materi namun pada siklus II ini guru menggunakan bantuan media EDuBox. Guru memberikan penjelasan sambil memberikan motivasi dan memancing peserta didik untuk aktif bertanya dan menjawab pertanyaan, tidak hanya peserta didik yang pintar diberikan kesempatan, tetapi peserta didik yang lain pun diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi pendapatnya dan guru memberikan apresiasi atas partisipasi tersebut. Terlihat peserta didik mulai bersemangat dalam belajar, antusias ini dapat dilihat dari semakin banyak peserta didik yang menjawab pertanyaan guru dan mengemukakan pendapat. Pada permainan kelompok yang dilakukan terlihat perubahan dalam perilaku tiap peserta didik dalam kelompok, mereka mulai saling berbagi dan melengkapi pengetahuan, bekerjasama dalam menyelesaikan tugas dan juga gagasan tidak lagi hanya berasal dari peserta didik tertentu saja.

Guru yang mengawasi peserta didik dalam permainan kelompok tersebut, sekaligus membimbing peserta didik dalam mengerjakan tugas, memberikan arahan dan motivasi. Presentase yang dilakukan diakhir pertemuan tidak lagi dilakukan oleh peserta didik yang selalu menonjol dalam kelompoknya, tetapi peserta didik yang lain pun mulai berminat untuk tampil dan bersaing dengan peserta didik yang lain. Guru pun puas dengan hasil yang dicapai sedang peserta didik merasa puas dengan hasil kerja mereka dan penghargaan yang diberikan. Hal ini berlanjut sampai pertemuan terakhir

pada siklus II dan hasil yang terlihat pun semakin signifikan menunjukkan perubahan yang berarti. Adapun hasil rekapitulasi hasil tes peserta didik digambarkan pada grafik dibawah ini:



**Grafik 4.1** Hasil Rekapitulasi Hasil Tes Peserta Didik

Berdasarkan grafik diatas dapat disimpulkan bahwa nilai peserta didik yang diperoleh pada siklus I sudah meningkat tapi belum mencapai indikator keberhasilan, sedangkan pada Siklus II sudah meningkat dan dikatakan hasil belajar IPAS dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tornamnet* sudah tuntas. Peningkatan belajar peserta didik ini semakin terlihat pada hasil tes pada siklus II, nilai peserta didik yang berada dibawah skor belum tuntas tersisa 2 peserta didik sedangkan yang tuntas sebanyak 11 dengan persentase 84,61%. Nilai ini telah melewati skor ketuntasan lebih dari 70%. Sehingga pada saat pelaksanaan tes akhir siklus II peserta didik dapat mencapai standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) tes hasil belajar yang telah ditentukan. Perubahan-perubahan yang terjadi pada siklus II, menunjukkan bahwa mata pelajaran IPAS dengan menggunakan pembelajaran *teams games tournamnet* memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar dan perubahan sikap selama pelaksanaan tindakan

## KESIMPULAN

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada peserta didik kelas 5 SD Negeri Bandar Lor I dengan menerapkan model pembelajaran TGT, maka dapat disimpulkan bahwa: upaya peningkatan akademik peserta didik dengan menerapkan model tersebut telah dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) perencanaan, 2) tindakan, 3) observasi, 4) Refleksi. Penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 5 SD Negeri Bandar Lor I. Hal tersebut dapat dilihat dari pelaksanaan penelitian yang dilakukan peneliti sebanyak dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari 1 kali pembelajaran. Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari data kondisi awal yang mendapatkan hasil 61,53 % pada siklus I. Pada siklus 2 terjadi peningkatan menjadi 84,61 %.

## REFERENSI

- Anurrahman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, dan Supardi. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fauhah, Homroul, dan Brillian Rosy. (2021). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 2 (2021): 321–34. doi:10.26740/jpap.v9n2.p321-334.
- Hamalik, Oemar. (2014). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Huda, Miftahul. (2012). *Cooperatif Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purworejo, Riyadi. (2009). *pembelajaran-kooperatif cooperative*. <http://riyadi.purworejo.asia/2009/07/>
- Rahmawati, Afifah Miftah, dan Riza Yonisa Kurniawan. (2017). Analisis Hasil Pengembangan Media Kokami (Kotak Dan Kartu Misterius) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis, Aktivitas Belajar Dan Ketuntasan Belajar *Smpsmall* 5, no. 3 (2017).

- Ropii, Muhammad, dan Muh. Fahrurrozi. (2017). *EVALUASI HASIL BELAJAR*. NTB: Universitas Hamzanwadi Press.
- Sanjaya, Wina. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Shoimin, Aris, (2014). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Slavvin, Robert E. (2016). *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Slavin, Robert E. (2008). *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sulfemi, Wahyu Bagja, dan Nova Mayasari. (2019). PERANAN MODEL PEMBELAJARAN VALUE CLARIFICATION TECHNIQUE BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS. *Jurnal Pendidikan* 20, no. 1 (28 Maret 2019): 53–68. doi:10.33830/jp.v20i1.235.2019.
- Sumantri, Budi Agus, dan Nurul Ahmad. (2019). Teori Belajar Humanistik dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *FONDATIA* 3, no. 2 (30 September 2019): 1–18. doi:10.36088/fondatia.v3i2.216.
- Syachtayani, Wulan Rahayu, dan Novi Trisnawati. (2021). ANALISIS MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA DI MASA PANDEMI COVID19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 2, no. 1 (29 Maret 2021): 90–101. doi:10.37478/jpm.v2i1.878
- Taniredja, Tukiran, Efi Miftah Faridli, dan Sri Harmianto. (2013). *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta.
- Widianingtias, Mijil. (2013). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Menggunakan Media Gambar Bagi Siswa Kelas IV MI Al-Fatah Kemutug Wadaslintang Wonosobo Jawa Tengah Tahun Ajaran 2012/2013. (Skripsi). Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.