

**Penerapan Media *Fun Thinkers Book* untuk
Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV di SDN
Tanjungrejo 2 Malang**

Tasya Hanifah, I Ketut Suastika, Adna Arum Ambarwati

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
tantiwidi@gmail.com

Abstract: *This study aims to describe how the use of Fun Thinkers Book media can improve social studies learning outcomes. This study used a Kemmis & McTaggart research design with a Classroom Action Research (CAR) methodology. The subjects were 28 fourth-grade students at SDN Tanjungsrejo 2 Malang. This study was conducted in two cycles, each consisting of two meetings, with stages of planning, implementation, observation, and reflection. Data collection methods were through observation, testing, and documentation. The results showed that fourth-grade students at SDN Tanjungsrejo 2 Malang experienced an increase in learning outcomes in social studies content in each cycle. In the first cycle, students achieved a success rate of 64.28%, and in the second cycle, this increased to 82.14%. Based on these results, the use of Fun Thinkers Book media can improve students' social studies learning outcomes. The study was stopped in the second cycle because the learning outcomes had met the researcher's targets.*

Key Words: *Fun Thinkers Book Media; Learning Outcomes; Social Studies*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana penggunaan media *Fun Thinkers Book* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS.. Penelitian ini menggunakan desain penelitian Kemmis & Mc Taggart dengan metodologi Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Tanjungsrejo 2 Malang sebanyak 28 orang. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus yang masing-masing siklus terdiri 2 kali pertemuan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Metode pengumpulan data melalui observasi, tes dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas IV SDN Tanjungsrejo 2 Malang mengalami peningkatan hasil belajar pada muatan IPAS setiap siklusnya. Pada siklus I siswa memperoleh persentase keberhasilan sebesar 64,28% dan pada siklus II meningkat menjadi 82,14%. Berdasarkan hasil penelitian ini, penggunaan media *fun thinkers book* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Penelitian dihentikan pada siklus II karena hasil belajar telah memenuhi target peneliti.

Kata kunci: Media *Fun Thinkers Book*; Hasil Belajar; IPAS

Pendahuluan

Pendidikan adalah serangkaian kegiatan belajar mengajar yang memiliki tujuan untuk membimbing, mengajar, dan menumbuhkan potensi setiap individu. Untuk memajukan pendidikan, pemerintah terus berupaya meningkatkan sistem pendidikan di Indonesia, salah satunya melalui pengembangan kurikulum. Perubahan dari Kurikulum 2013 menuju Kurikulum Merdeka adalah salah satu upaya peningkatan dalam dunia pendidikan. Kurikulum Merdeka hadir sebagai pembaharuan guna membentuk generasi yang lebih berkualitas dan unggul. (Angga dkk, 2022). Dalam Kurikulum Merdeka, terdapat penyesuaian dalam struktur

pembelajaran IPA dan IPS, dengan menggabungkannya menjadi mata pelajaran terpadu bernama IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Penggabungan ini didasarkan pada karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berpikir secara holistik dan konkret, di mana mereka cenderung memahami konsep secara utuh meskipun belum mampu mengurai detailnya secara mendalam (Purnawanto, 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada 12 Februari 2025 di kelas IV SDN Tanjungrejo 2 Malang, ditemukan beberapa masalah dalam proses pembelajaran, khususnya terkait model pembelajaran, media yang digunakan, karakteristik siswa, dan hasil belajar. Guru cenderung menggunakan media pembelajaran yang monoton seperti papan tulis dan LKS (Lembar Kerja Siswa) tanpa variasi, sehingga siswa terlihat pasif dan kurang terlibat dalam kegiatan belajar. Karakteristik siswa menunjukkan ketimpangan partisipasi, di mana siswa dengan kemampuan akademis tinggi mendominasi diskusi dan pengerjaan tugas, sementara siswa dengan kemampuan sedang atau rendah cenderung diam dan mudah bosan, bahkan beberapa teralih dengan kegiatan lain seperti mengobrol atau bermain. Proses pembelajaran didominasi oleh model diskusi sederhana yang kurang terarah tanpa variasi metode seperti permainan edukatif atau multimedia, sehingga tidak mengakomodasi gaya belajar kinestetik atau visual. Hal ini berdampak pada hasil belajar yang tidak optimal, terlihat dari ketidaktuntasan KKM oleh sebagian besar siswa dan ketimpangan pemahaman antara siswa aktif dan pasif, sehingga diperlukan inovasi dalam pemilihan model dan media pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi dan pencapaian hasil belajar seluruh siswa.

Hasil belajar pada dasarnya menggambarkan kompetensi akademis siswa yang terukur melalui berbagai bentuk penilaian seperti tes, tugas, dan interaksi tanya jawab selama proses pembelajaran (Dakhi, 2020). Peneliti berfokus pada hasil belajar siswa di ranah pengetahuan, sesuai dengan elemen capaian pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka, yaitu pemahaman IPAS.

Model pembelajaran teams games tournament dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui pembagian kelompok, permainan, dan kompetisi, model ini menggabungkan pembelajaran kolaboratif ke dalam proses pembelajaran. TGT dinilai cocok untuk siswa karena mendorong partisipasi aktif, diskusi, dan latihan kerja sama tim. Seperti yang telah diteliti sebelumnya, TGT merupakan model pembelajaran kolaboratif di mana siswa membentuk kelompok dan bekerja sama untuk menyelesaikan tugas yang telah ditentukan (Setianingsih dkk, 2021). Tahapan sintaks model pembelajaran TGT (Teams Games

Tournament) dilaksanakan secara berurutan meliputi: (1) penyampaian materi melalui presentasi di kelas, (2) pembagian siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, (3) pelaksanaan permainan edukatif, (4) penyelenggaraan turnamen akademik, dan diakhiri dengan (5) pemberian penghargaan kepada kelompok berprestasi (Ali dkk, 2021). Melalui langkah-langkah tersebut secara tersirat mampu mengarahkan proses belajar mengajar yang berorientasi kepada siswa.

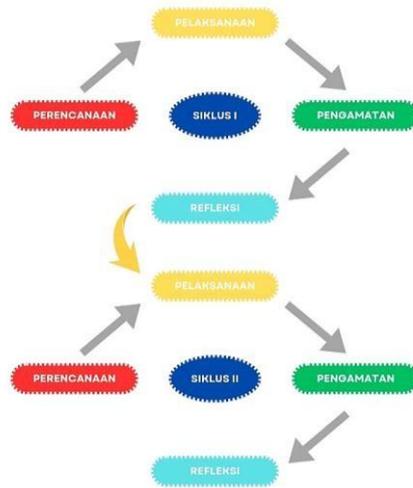
Model pembelajaran TGT tidak hanya berdiri sendiri, melainkan dapat dikombinasikan dengan penggunaan sarana belajar lainnya berupa media. Media berperan sebagai perangkat pendukung bagi pendidik guna mentransformasikan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui pendekatan belajar sambil bermain. Salah satu media yang efektif untuk mendukung model ini adalah Fun Thinkers Book (FTB).

FTB atau Fun Thinkers Book adalah alat bantu belajar berupa buku yang dilengkapi dengan bingkai interaktif yang bertujuan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Anjarani dkk, 2020). FTB merupakan media pembelajaran berbentuk buku interaktif dengan bingkai peraga dan sistem kunci jawaban berbasis warna, yang dapat disesuaikan dengan materi IPAS kelas IV tentang “Menjadi Pahlawan Lingkungan: Mengurangi Jejak Karbon”. Media ini dapat dirancang memuat pertanyaan dan aktivitas visual terkait konsep jejak karbon, seperti ilustrasi kegiatan sehari-hari (menggunakan listrik, transportasi, atau konsumsi plastik) yang memengaruhi lingkungan. Siswa dapat menganalisis gambar-gambar tersebut, mencocokkan aktivitas mana yang meningkatkan atau mengurangi jejak karbon, serta menemukan solusi sederhana melalui permainan warna dan pola di FTB. Pendekatan belajar sambil bermain ini sesuai dengan karakteristik materi IPAS yang membutuhkan pemahaman konkret tentang dampak perilaku manusia terhadap lingkungan. Menurut Sudhyatmika dkk, (2022) FTB memiliki beberapa kelebihan antara lain; meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa dalam belajar, mengembangkan berbagai keterampilan pembelajaran, memberikan pengalaman belajar langsung yang interaktif, dan menunjang gaya belajar visual siswa melalui penyajian materi grafis. Dengan FTB, siswa tidak hanya terlibat aktif dalam mengidentifikasi masalah, tetapi juga mengasosiasikan solusi melalui kombinasi jawaban visual, sehingga memperkuat pemahaman mereka tentang pentingnya mengurangi jejak karbon dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, peneliti mengambil langkah untuk melaksanakan penelitian dengan mengimplementasikan berbagai variasi model pembelajaran. Variasi dalam model pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi solusi efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa (Wardana dkk, 2023). Dalam pelaksanaannya, peneliti juga mengombinasikan model pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Salah satu pendekatan yang diterapkan adalah model Teams Games Tournament yang dipadukan dengan media Fun Thinkers Book. Kombinasi ini dimaksudkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik serta memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Mengacu pada permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti bermaksud melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Media Fun Thinkers Book untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV di SDN Tanjungrejo 2 Malang”.

Metode

Penelitian ini menerapkan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK sendiri merupakan bentuk penelitian yang dilakukan oleh pendidik di kelasnya sendiri melalui proses refleksi diri, dengan tujuan meningkatkan kualitas kinerja dan hasil belajar siswa (Prawoto dkk., 2021). Penelitian ini menggunakan pendekatan PTK Kolaboratif yang melibatkan kerja sama antara peneliti, guru pamong, dan dosen pembimbing lapangan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas dua pertemuan dengan durasi masing-masing 2 jam pelajaran atau 70 menit per pertemuan. Dalam proses pembelajaran, peneliti mengimplementasikan model pembelajaran Teams Games Tournament yang didukung oleh media Fun Thinkers Book. Penelitian ini mengikuti alur tindakan yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart, yang mencakup empat tahap utama: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Adapun tahapan-tahapan dalam PTK Kolaboratif berdasarkan pendapat Arikunto dalam Agustin dkk. (2023), terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Berikut merupakan tahapan-tahapan dalam pelaksanaan PTK Kolaboratif tersebut.



Gambar 1. Alur penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN Tanjungrejo 2 Malang, yang beralamat di Jl. Mergan Musholla Nomor 1, Kecamatan Sukun, Kota Malang. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV C SDN Tanjungrejo 2 Malang pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, yang berjumlah 28 siswa. Fokus mata pelajaran dalam penelitian ini adalah IPAS dengan topik menjadi pahlawan lingkungan subtopik mengurangi jejak karbon. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, dokumentasi, dan tes. Observasi dilakukan untuk mengamati hasil belajar siswa, yang diperoleh melalui pemberian tes diagnostik kognitif. Dokumentasi berperan sebagai bukti nyata yang menunjukkan aktivitas penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Tes diberikan kepada siswa pada pertemuan kedua setiap siklus, yakni siklus I dan siklus II, dalam bentuk evaluasi berupa 10 soal pilihan ganda. Tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana tingkat pencapaian hasil belajar siswa pada elemen pemahaman dalam mata pelajaran IPAS. Setelah data diperoleh melalui observasi pembelajaran, tes tertulis, dan dokumentasi, tahap selanjutnya adalah menganalisis data yang telah dikumpulkan.

Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif bersumber dari hasil observasi serta jurnal guru, sementara data kuantitatif diperoleh melalui tes tertulis siswa. Analisis terhadap data kualitatif dilakukan dengan menggunakan statistik sederhana guna mengetahui rata-rata persentase peningkatan pada setiap siklus (Oktianingsih dkk., 2024). Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$x = \frac{\Sigma x}{N}$$

Keterangan:

- X = rata-rata nilai
- x = jumlah semua nilai
- N = jumlah data

Persentase rata-rata hasil analisis kemudian dikonversi ke dalam penilaian acuan patokan (PAP) dengan skala lima untuk menentukan tingkat pencapaian hasil belajar siswa. Penilaian ini dilakukan dengan membandingkan skor yang diperoleh siswa dari hasil evaluasi dengan standar kelulusan yang telah ditetapkan oleh guru (Sumadi, 2020). Pedoman penilaiannya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Pedoman Konversi Penilaian Acuan Patokan (PAP) Skala Lima

Persentase (%)	Kriteria
92-100	Sangat baik
84-91	Baik
75-83	Cukup
66-74	Kurang
<65	Sangat kurang

Selain menghitung nilai rata-rata siswa, persentase ketuntasan belajar juga dianalisis. Untuk mengetahui tingkat ketuntasan siswa, digunakan rumus berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase hasil belajar

F = jumlah siswa yang tuntas

N = jumlah keseluruhan siswa

Selanjutnya, dilakukan klasifikasi terhadap persentase ketuntasan belajar berdasarkan hasil perolehan persentase tersebut, sebagaimana ditunjukkan pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kriteria Persentase Ketuntasan Belajar

Persentase ketuntasan (%)	Kategori
>85	Sangat Tinggi
65-84	Tinggi
45-64	Sedang
26-44	Rendah
<25	Sangat Rendah

Oleh karena itu, penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memperbaiki hasil belajar siswa, khususnya dalam muatan pelajaran IPAS, agar dapat meningkat dan mencapai ketuntasan belajar secara klasikal.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penerapan media Fun Thinkers Book dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Tanjungrejo 2 Malang, khususnya pada mata pelajaran IPAS dengan topik Menjadi Pahlawan Lingkungan subtopik

Mengurangi Jejak Karbon. Penelitian ini menggunakan pendekatan tindakan kelas yang dilaksanakan sesuai dengan rencana dan menghasilkan data yang dikelompokkan ke dalam tiga tahapan, yaitu pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Berikut ini disajikan uraian hasil penelitian tindakan kelas berdasarkan ketiga tahapan tersebut.

a. Hasil Belajar Siswa Pada Pra-siklus

Peneliti meelaksanakan tahapan pra-siklus sebagai tahap pertama dalam penelitian untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum dimulainya penelitian, dan berikut hasil yang diperoleh. Pada pra siklus dilakukan asesmen dignostik kognitif berupa 10 soal pilihan ganda materi mengurangi jejak karbon untuk mengukur kemampuan awal siswa. Berikut tabel hasil tes diagnostik kognitif pada tahap pra-siklus.

Tabel 3. Hasil Diagnostik Kognitif Mengurangi Jejak Karbon Pada Prasiklus

No.	Interval Nilai	F	Persentase	Keterangan
1.	92-100	4	13,79%	Sangat baik
2.	84-91	4	13,79%	Baik
3.	75-83	2	7,14%	Cukup
4.	66-74	10	34,48%	Kurang
5.	<65	8	28,57%	Sangat kurang
Jumlah nilai		28	100%	
Siswa tuntas		10		
Siswa tidak tuntas		18		
Nilai paling tinggi		100		
Nilai paling rendah		40		
Rata-rata nilai		69		
Persentase ketuntasan siswa		36,70%		
Persentase ketidaktuntasan siswa		64,28%		
Kategori		Rendah		

Berdasarkan hasil diagnostik kognitif menunjukkan bahwa dari 28 jumlah siswa keseluruhan, sebanyak 10 siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan belum mencapai KKM sebanyak 18 siswa. Dalam hal ini, diketahui bahwa hasil belajar mata pelajaran IPAS dari 28 siswa kelas IV SDN Tanjungrejo 2 Malang masih tergolong rendah dan bberada di bawah KKM yang ditetapkan, yaitu 75. Berdasarkan tes diagnostik kognitif yang dilakukan pada tahap pra-siklus, diperoleh nilai rata-rata sebesar 69, yang kemudian dijadikan acuan untuk menghitung persentase ketuntasan belajar siswa. Dari data tersebut, dapat

disimpulkan bahwa tingkat pencapaian hasil belajar siswa masih belum memenuhi standar yang diharapkan. Hal tersebut didasarkan pada nilai rata-rata 36,70% yang dikonversikan dengan PAP skala lima, yang menunjukkan hasil berada <65 (kriteria sangat kurang). Mengacu observasi yang dilakukan peneliti pada tahap pra-siklus terlihat kurangnya fokus siswa terhadap pembelajaran, adanya aktivitas diluar pembelajaran seperti mengobrol, keliling bangku teman, suasana kelas yang cenderung pasif, dan guru hanya memberikan ceramah. Berdasarkan analisis data pada tahap pra-siklus, perlu adanya suatu perubahan dalam pembelajaran agar hasil belajar siswa meningkat. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan menggunakan bantuan media fun thinkers book di kelas IV SDN Tanjungrejo 2 Malang pada Tahun Ajaran 2024/2025.

b. Hasil Belajar Siswa pada Siklus I Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti menyusun rencana pelaksanaan penelitian dengan terlebih dahulu mengidentifikasi permasalahan utama yang akan diamati. Sebagai langkah awal, peneliti menyiapkan berbagai instrumen pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian, meliputi: (1) Penyusunan modul ajar sesuai dengan Kurikulum Merdeka, (2) Penyusunan kisi-kisi soal evaluasi siklus I, (3) Penyusunan soal evaluasi berdasarkan kisi-kisi yang telah dibuat, terdiri dari 10 butir soal pilihan ganda, dan (4) Persiapan media pembelajaran Fun Thinkers Book (FTB) yang disesuaikan antara isi pertanyaan dengan materi pembelajaran.

Tahap Pelaksanaan

Kegiatan belajar mengajar dilakukan dalam dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, pembelajaran diawali dengan berdoa bersama-sama, penyampaian apersepsi, tujuan pembelajaran, serta materi IPAS tentang mengurangi jejak karbon. Selanjutnya, siswa melakukan diskusi kelompok untuk mengerjakan LKPD. Namun, sebagian siswa masih belum sepenuhnya mengerti kerangka diskusi yang efektif. Mereka cenderung kurang aktif didalam menyampaikan gagasan karena kurangnya kepercayaan diri, terutama ketika berhadapan dengan anggota kelompok yang lebih dominan secara akademik.

Ketika memasuki permainan menggunakan media FTB, beberapa siswa terlihat bimbang dan tidak yakin untuk mencobanya. Hal tersebut dikarenakan kurangnya motivasi untuk mengeksplorasi hal-hal baru. Kemudian, siswa melanjutkan ke tahap tournament, di mana setiap kelompok mengirimkan perwakilan untuk bertanding sesuai aturan yang berlaku. Namun banyak siswa yang kurang berani tampil dan khawatir melakukan kekeliruan,

akibatnya kerap mengandalkan pertolongan teman sekelompok. Di sesi akhir, kelompok dengan nilai paling tinggi diberikan penghargaan. Di akhir setiap pertemuan, siswa mengerjakan evaluasi berupa 10 soal pilihan ganda dalam waktu 10 menit.

Tahap Pengamatan

Pada tahap observasi siklus I, pengumpulan data dilakukan selama proses pelaksanaan tindakan. Data yang diperoleh berasal dari hasil tes evaluasi yang mengukur ranah pengetahuan, khususnya pemahaman siswa terhadap materi IPAS selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Berikut disajikan data hasil belajar siswa dalam ranah pengetahuan elemen pemahaman IPAS.

Tabel 4. Nilai Hasil Belajar Siklus I Mata Pelajaran IPAS

No.	Interval Nilai	F	Persentase	Keterangan
1.	92-100	6	21,42%	Sangat baik
2.	84-91	9	32,14%	Baik
3.	75-83	3	10,71%	Cukup
4.	66-74	6	21,42%	Kurang
5.	<65	4	14,28%	Sangat Kurang
Jumlah nilai		28	100%	
Siswa tuntas		18		
Siswa tidak tuntas		10		
Nilai paling tinggi		100		
Nilai paling rendah		55		
Rata-rata nilai		79		
Persentase ketuntasan siswa		64,28%		
Persentase ketidaktuntasan siswa		36,70%		
Kategori		Sedang		

Berdasarkan Tabel 4, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada siklus I mata pelajaran IPAS menunjukkan variasi dalam pencapaian nilai. Sebanyak 6 siswa (21,42%) memperoleh nilai antara 92-100 dan termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Selanjutnya, terdapat 9 siswa (32,14%) yang memperoleh nilai 84-91 dengan kategori "Baik". Nilai antara 75-83 diperoleh oleh 3 siswa (10,71%) yang tergolong dalam kategori "Cukup". Sementara itu, 6 siswa (21,42%) memperoleh nilai 66-74, masuk dalam kategori "Kurang", dan 4 siswa (14,28%)

memperoleh nilai di bawah 65, yang tergolong ‘Sangat Kurang’. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat 18 siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar, sementara itu 10 siswa lainnya belum tuntas dalam mata pelajaran IPAS pada siklus I.

Refleksi

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, terlihat bahwa siswa masih dalam tahap adaptasi terhadap model dan media pembelajaran yang baru pertama kali mereka gunakan. Hal ini tercermin dari sejumlah hambatan yang muncul, seperti kurangnya pemahaman dalam melakukan diskusi secara efektif, rasa bimbang dan tidak yakin ketika mengikuti permainan, serta kekhawatiran akan melakukan kesalahan saat kegiatan turnamen berlangsung. Selain itu, capaian hasil belajar siswa belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu sebesar 75%. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan terhadap kekurangan yang ditemukan pada siklus I agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih baik dan hasil belajar siswa meningkat. Penelitian pun perlu dilanjutkan guna menyempurnakan proses pembelajaran yang telah dilakukan.

c. Hasil Belajar Siswa pada Siklus II Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti kembali menyusun perencanaan berdasarkan hasil refleksi dari siklus I. Perencanaan tersebut mencakup beberapa langkah, yaitu: (1) menyusun modul ajar sesuai dengan Kurikulum Merdeka, (2) menyusun kisi-kisi untuk evaluasi pada siklus II, (3) merancang naskah soal evaluasi berdasarkan kisi-kisi yang telah dibuat, dengan jumlah 10 butir soal pilihan ganda, serta (4) menyiapkan media pembelajaran berupa FTB dengan memastikan keselarasan antara materi yang disampaikan dan pertanyaan yang diberikan.

Tahap Pelaksanaan

Pada siklus II, kegiatan belajar mengajar dilakukan sesuai dengan temuan refleksi dari siklus I dengan tetap mempertahankan langkah-langkah kegiatan belajar mengajar yang sama. Di awal sesi, terlihat peningkatan kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran berkat penerapan ice breaking yang dilakukan guru bersama siswa. Sebagaimana dikemukakan oleh Husnah & Anggeraini, (2024), bahwa aktivitas ice breaking dapat menciptakan suasana lebih dinamis, meningkatkan semangat belajar siswa, serta memperkuat interaksi sosial antar sesama teman di kelas dengan guru. Siswa menunjukkan perkembangan signifikan dibanding siklus sebelumnya pada aktivitas diskusi kelompok. Mereka kini mampu berdiskusi secara efektif, bekerja sama dengan baik, dan mengalami peningkatan kepercayaan diri dalam menyampaikan pendapat. Menurut Hidayati dkk, 2024 perubahan positif ini muncul setelah

guru secara intensif membangun rasa percaya diri siswa. Kepercayaan diri ini kemudian berkembang menjadi sikap positif yang memungkinkan siswa mengaktualisasikan potensi diri sekaligus menciptakan dampak konstruktif bagi lingkungan sekitarnya.

Dalam kegiatan permainan, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi karena telah tumbuhnya rasa ingin tahu. Hal ini dipicu oleh penerapan model dan media pembelajaran yang beragam serta menarik. Penelitian ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Yulianti dkk, (2024) menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran yang kreatif mampu menguatkan fokus siswa dalam memahami materi, sekaligus menumbuhkan motivasi dan rasa ingin tahu dalam proses belajar. Pada tahap tournament berikutnya, siswa menunjukkan sikap optimis dan bebas dari rasa takut selama mengikuti kompetisi. Perubahan positif ini muncul akibat tumbuhnya dorongan untuk belajar dalam diri siswa. Motivasi memegang kedudukan krusial dalam proses pembelajaran siswa. Seperti diungkapkan Suharni, 2021, motivasi belajar berfungsi sebagai pendorong utama yang mengarahkan individu dalam menjalankan berbagai aktivitas. Dorongan inilah yang menjadi faktor penentu terhadap kualitas perilaku seseorang, baik dalam konteks pendidikan maupun dalam aspek kehidupan lainnya. Pada tahap akhir, yaitu pemberian penghargaan kelompok, siswa menunjukkan rasa gembira karena berhasil meraih juara. Hal ini menunjukkan bahwa kerja sama dalam diskusi kelompok yang telah dilakukan selama ini membuahkan hasil yang positif. Pada pertemuan kedua, peneliti melaksanakan tahapan pembelajaran yang serupa dengan pertemuan pertama. Selain itu, di setiap akhir pertemuan atau pada pertemuan kedua dalam siklus II, peneliti memberikan evaluasi berupa 10 soal pilihan ganda yang harus diselesaikan dalam waktu 10 menit.

Tahap Pengamatan

Pengamatan pada siklus II dilakukan selama proses pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini, diperoleh data berupa hasil tes evaluasi yang mengukur ranah pengetahuan elemen pemahaman IPAS siswa kelas IV terhadap mata pelajaran IPAS selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Berikut ini merupakan data hasil belajar kognitif siswa dalam memahami materi IPAS.

Tabel 5. Nilai Hasil Belajar Siklus II Mata Pelajaran IPAS

No.	Interval Nilai	F	Persentase	Keterangan
1.	92-100	9	32,14%	Sangat baik
2.	84-91	11	39,28%	Baik
3.	75-83	2	7,14%	Cukup

4.	66-74	3	10,71%	Kurang
5.	<65	2	7,14%	Sangat Kurang
Jumlah nilai		28	100%	
Siswa tuntas		23		
Siswa tidak tuntas		5		
Nilai paling tinggi		100		
Nilai paling rendah		60		
Rata-rata nilai		86		
Persentase ketuntasan siswa		82,14%		
Persentase ketidaktuntasan siswa		17,85%		
Kategori		Tinggi		

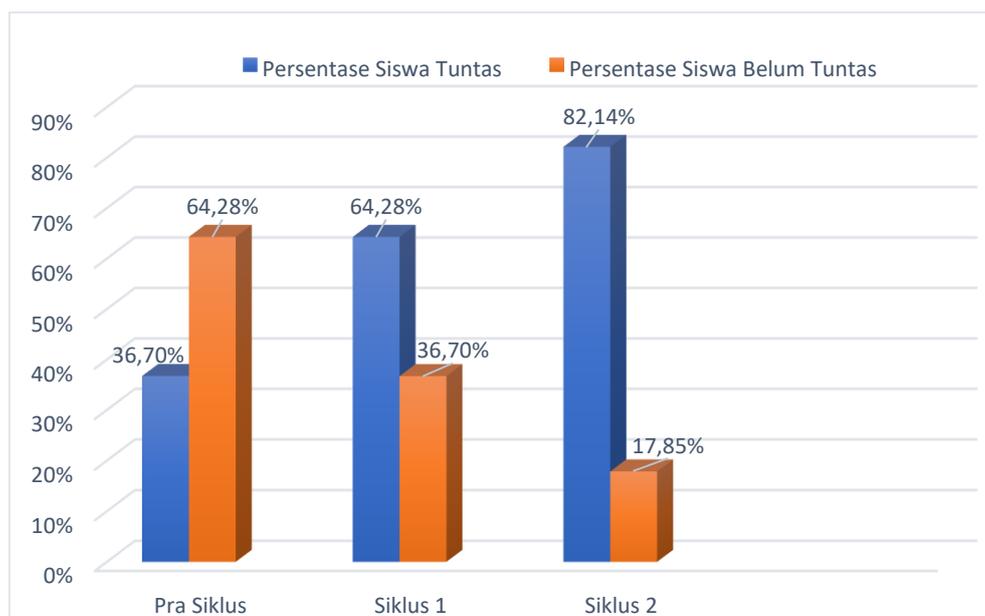
Berdasarkan Tabel 5, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada siklus II untuk mata pelajaran IPAS mengalami peningkatan. Jumlah siswa yang memperoleh nilai antara 92 hingga 100 bertambah menjadi 9 orang atau sekitar 32,14% dan termasuk dalam kategori ‘Sangat baik’. Sementara itu, siswa yang mendapat nilai antara 84 hingga 91 juga meningkat menjadi 11 orang atau sekitar 39,28%, dan tergolong dalam kategori ‘Baik’. Untuk rerang nilai 75 hingga 83 terdapat 2 siswa (7,14%) dan dikategorikan ‘Cukup’. Siswa dengan nilai antara 66 hingga 74 berjumlah 3 orang (10,71%) dengan kategori ‘Kurang’, sementara itu siswa yang memperoleh nilai di bawah 65 hanya tersisa 2 orang (7,14%) dan dikategorikan ‘Sangat kurang’. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sebanyak 23 siswa telah mencapai ketuntasan belajar, sementara itu 5 siswa lainnya belum tuntas dalam mata pelajaran IPAS.

Refleksi

Hasil refleksi pada siklus II menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan berdasarkan temuan pada siklus I telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar, khususnya pada elemen pemahaman IPAS. Indikator keberhasilan pembelajaran telah tercapai, sehingga proses tindakan dapat dihentikan pada siklus II.

Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan capaian hasil pembelajaran IPAS melalui penerapan media Fun Thinkers Book (FTB) pada siswa kelas IV SDN Tanjungrejo 2 Malang. Pelaksanaan penelitian dalam dua siklus menunjukkan adanya kemajuan yang cukup signifikan. Capaian pembelajaran siswa pada

siklus I, masih berada di bawah target yang telah ditentukan. Namun pada tahap siklus II, proses kegiatan belajar mengajar berjalan lebih efektif, di mana memperoleh hasil yang memuaskan, siswa berhasil mencapai kompetensi pada aspek kognitif (pemahaman konsep IPAS). Menurut Rosyada, (2024), sebagai pembelajaran kooperatif, model TGT terbukti efektif mampu menumbuhkan semangat belajar siswa, mengembangkan kemampuan kerjasama antar siswa, memberi kesempatan belajar yang setara bagi semua individu, dan membangun tanggung jawab personal maupun kelompok melalui keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Keunggulan model ini terletak pada kemampuannya menciptakan lingkungan belajar yang interaktif sekaligus menanamkan nilai-nilai kolaborasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, keberadaan media Fun Thinkers Book (FTB) turut berperan penting dalam mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Media tersebut berhasil menciptakan daya tarik belajar yang pada akhirnya mempermudah pemahaman siswa terhadap topik yang dipaparkan pendidik.



Gambar 2. Grafik Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif

Berdasarkan grafik di atas, hasil belajar kognitif siswa dalam memahami mata pelajaran IPAS menunjukkan peningkatan dari tahap pra-siklus hingga siklus II. Pada tahap pra-siklus, tingkat ketuntasan belajar siswa kelas IV hanya mencapai 36,70%, dengan 10 siswa yang tuntas dan 18 siswa belum mencapai ketuntasan. Pada siklus I, terjadi peningkatan menjadi 64,28%, dengan 18 siswa tuntas dan 10 siswa belum tuntas. Selanjutnya, pada siklus II, ketuntasan belajar meningkat lagi hingga mencapai 82,14%, di mana 23 siswa dinyatakan

tuntas dan hanya 5 siswa yang belum tuntas. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan, sehingga pembelajaran menggunakan model Teams Games Tournament berbantuan media Fun Thinkers Book dinyatakan berhasil.

Kenaikan capaian belajar ini dicapai melalui penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Fun Thinkers Book (FTB) yang memfasilitasi pemahaman konsep pembelajaran. TGT mempunyai beberapa keunggulan khususnya bagi siswa SDN Tanjungrejo 2 Malang, diantaranya; kemudahan penerapan dalam proses pembelajaran, kesesuaian dengan karakteristik siswa yang cenderung tertarik pada pendekatan permainan dan kompetisi akademik, kemampuan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan melalui konsep belajar sambil bermain, dan efektivitas untuk menumbuhkan motivasi belajar terkhusus pada materi IPAS. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Taniredja, 2017, di mana model TGT memiliki beberapa kelebihan substantif, antara lain; meningkatkan kepercayaan diri siswa, memberikan ruang interaksi dan ekspresi pendapat yang luas, mendorong semangat belajar siswa, mengembangkan kepekaan sosial dan kemampuan berkolaborasi, serta memperdalam pemahaman konseptual siswa. Temuan dalam penelitian ini selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Putri dkk. (2024), menyatakan model TGT efektif dalam menanamkan nilai-nilai kebersamaan antar siswa, mengembangkan sikap saling menghargai dalam kelompok belajar, dan terbukti meningkatkan hasil belajar yang diperoleh oleh siswa usia sekolah dasar. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model TGT memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, sebagaimana tercermin dalam hasil penelitian ini. Penelitian ini juga selaras dengan hasil penelitian Adiputra & Heryadi. (2021), yang mengemukakan penggunaan model TGT secara nyata mampu meningkatkan nilai rata-rata capaian belajar siswa. Penerapan model TGT ini sejalan dengan prinsip pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa untuk mencapai tujuan kegiatan belajar mengajar sekaligus meningkatkan capaian hasil belajar.

Pencapaian peningkatan hasil belajar siswa tidak semata-mata berasal dari penerapan model TGT, melainkan juga didukung penggunaan media Fun Thinkers Book (FTB) dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagaimana dikemukakan oleh Putri dkk. (2022), media FTB berperan signifikan dalam memfasilitasi pemahaman konseptual siswa terhadap materi pembelajaran, meningkatkan komprehensi pengetahuan siswa, dan memberikan kontribusi

positif terhadap pencapaian hasil belajar yang optimal. Keberadaan media FTB ini menciptakan efek sinergis dengan model TGT, sehingga menghasilkan dampak pembelajaran yang lebih komprehensif bagi siswa. Media FTB sebagai media nyata dan mudah diterapkan berhasil membuat kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar IPAS. Kolaborasi antara model TGT dan media FTB terbukti efektif mencapai indikator keberhasilan pembelajaran sekaligus menciptakan lingkungan belajar yang optimal bagi siswa.

Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT (Teams Games Tournament) dengan bantuan media FTB (Fun Thinkers Book) memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar IPAS. Penelitian ini mengaplikasikan model TGT dengan media FTB melalui tahapan kegiatan belajar mengajar yang terstruktur dan efektif dalam melatih kemampuan kolaborasi siswa selama diskusi kelompok dan menyajikan media pembelajaran inovatif yang bersifat kontekstual. Keunggulan media FTB terletak pada karakteristiknya yang aman, kreatif, serta user-friendly sehingga memungkinkan pembelajaran mandiri yang optimal dan berdampak positif terhadap pencapaian belajar siswa. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan melalui tindakan dari siklus I hingga siklus II. Pada siklus I, ketuntasan belajar kognitif pemahaman IPAS siswa mencapai 64,28%, kemudian meningkat menjadi 82,14% pada siklus II dengan kategori tinggi.

Daftar Pustaka

- 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. Retrieved from <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika/article/view/11308>
- Agustin, R., Budiono, & Sucipto. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pelajaran Hak Dan Kewajiban Dirumah Melalui Model Pjbl Pada Kelas Iii Di Sdn Junrejo 2 Kota Batu Tahun Ajaran 2022/2023. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(01), 4816– 4822.
- Ali, L. U., Tirmayasri, T., & Zaini, M. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Papan Game Number One Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Konstan Jurnal Fisika Dan Pendidikan Fisika*, 6(1), 43-51. Retrieved from <http://jurnalkonstan.ac.id/index.php/jurnal/article/view/76>
- Angga, A., dkk. (2022). Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Kabupaten Garut. *Jurnal basicedu*, 6(4), 5877-5889. Universitas Pendidikan Indonesia. Retrieved from <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3149>

- Anjarani, A. S., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Fun Thinkers sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar: Kajian Hipotetik. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 100-111. Retrieved from <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/26466/0>
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and development*, 8(2), 468-468. Institut Pendidikan Tapanuli Selatan. Retrieved from <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1758>
- Hidayati, O., Risnawati, R., & Za'ba, N. (2024). Pengaruh Minat Belajar dan Percaya Diri terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(3), 240-246. Retrieved from <http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj/article/view/477>
- Husnah, D. H., & Anggeraini, D. (2024). Efektivitas Penerapan Ice Breaking terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VI MIN 9 Langkat. *SEWAGATI: Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 3(2), 121-128. Retrieved from <https://jurnal-stiepari.ac.id/index.php/sewagati/article/view/1690>
- Oktianingsih, Rusmianto, A., Rusmianto, O. A., Triwahyuningtyas, D., & Sunarti, A. S. (2024). Indonesia 3 SDN Tanjungrejo 4 Kota Malang. *Sukun Gempol*, 65148(18). Retrieved from <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i1.2084>
- Purnawanto, A. T. (2022). Perencanaan Pembelajaran Bermakna dan Asesmen Kurikulum Merdeka. *Jurnal pedagogy*, 15(1), STAI Muhammadiyah Blora. Retrieved from https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=pereencanaan+pembelajaran+bermakna+dan+asesmen+kurikulum+merdeka+&btnG=#d=gs_qabs&t=1745938040618&u=%23p%3DhS7W7RKHjxYJ
- Putri, AE, Murniati, NAN, & Sofiati, RN (2024). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Di Kelas IVB SD Supriyadi 02 Semarang. *Inovatif: Jurnal Penelitian Ilmu Sosial*, 4 (3), 8309-8320. Retrieved from <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/11381>
- Putri, N. P. I., Agustiana, I. G. A. T., & Simamora, A. H. (2022). Model Pembelajaran Aktif Berbantuan Media Fun Thinkers Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(3), 541-549. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/52287>
- Prawoto, E. C., Nurhadi, T., & Kulup, L. I. (2021). Pelatihan Penulisan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Smp-Sma Di Kecamatan Waru, Sidoarjo. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 158-164.
- Rosyada, S. A. (2024). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAM GAME TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA QUESTION CARD TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS IPAS DI KELAS V SDN 3 WORO (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang). Retrieved from <http://repository.unissula.ac.id/34507/>
- Rusman. (2017), *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Setianingsih, D., Afiani, K. D. A., & Mirnawati, L. B. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian

- Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 8 Surabaya. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 24-37. Universitas Muhammadiyah Surabaya. Retrieved from https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Penerapan+Model+Pembelajaran+Teams+Games+Tournament+%28TG+T%29+Untuk+Meningkatkan+Hasil+Belajar+Materi+Perkalian+Siswa+Kelas+III+SD+Muhammadiyah+8+Surabaya&btnG=
- Sudhyatmika, I. K. W., Agustiana, I. G. A. T., & Sudarsana, G. N. (2022). Media Fun Thinkers Pada Materi Perubahan Energi Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 200-208. Universitas Pendidikan Ganesha. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/view/48118>
- Suharni, S. (2021). Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 172-184.
- Sumardi. (2020). Teknik Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar. Yogyakarta: Deepublish.
- Taniredja, T., Faridli, E.M., & Harmianto, S. (2017) Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif, Bandung: Alfabeta.
- 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. Retrieved from https://scholar.google.com/scholar?cluster=3366907179616882780&hl=id&as_sdt=0,5#d=gs_qabs&t=1745942700889&u=%23p%3DXNDGwD2ouS4J
- Yulianti, Y., Wati, S., Rahmawati, D., Sari, N. I., & Ulandari, S. (2024). Kreativitas Guru Dalam Membentuk Karakter Rasa Ingin Tahu Melalui Metode Gamifikasi. *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(3), 3338-3342.