

Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SD GMT Airnona 12

Serly Djadji¹, Maxsel Koro², Treesly Y. N. Adoe³

¹PGSD FKIP Universitas Nusa Cendana, serlydjadji@gmail.com

²PGSD FKIP Universitas Nusa Cendana, maxselkoro18@gmail.com

³PGSD FKIP Universitas Nusa Cendana, treesly.adoe@staf.undana.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas V SD GMT Airnona 12 pada pembelajaran IPAS materi siklus air, yang disebabkan oleh penggunaan model dan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan PowerPoint interaktif. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas V SD GMT Airnona 12. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada setiap siklus. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada tahap pra siklus hanya 30% (9 siswa), meningkat menjadi 56,67% (17 siswa) pada Siklus I, dan mencapai 86,67% (26 siswa) pada Siklus II dengan nilai rata-rata kelas 85,23. Capaian tersebut telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 80% siswa mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70. Aktivitas guru turut meningkat dari kategori Baik (71,25) menjadi Sangat Baik (90,62), sementara aktivitas siswa meningkat dari kategori Cukup (66,95%) menjadi Baik (85,12%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan PowerPoint interaktif efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPAS materi siklus air.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament, PowerPoint Interaktif, Hasil Belajar, IPAS, Siklus Air.*

Abstract

This research was motivated by the low learning outcomes of Grade V students at SD GMT Airnona 12 in the IPAS subject on the water cycle topic, caused by limited variation in the learning models and media used. This study aimed to improve student learning outcomes through the implementation of the cooperative learning model *Teams Games Tournament* (TGT) assisted by interactive PowerPoint. This research applied Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, carried out in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection. The subjects were 30 Grade V students of SD GMT Airnona 12. Data were collected through observation, tests, and interviews. The results showed a significant improvement across cycles. The percentage of students achieving mastery was only 30% (9 students) in the pre-cycle stage, increasing to 56.67% (17 students) in Cycle I, and reaching 86.67% (26 students) in Cycle II with a class average score of 85.23. This achievement exceeded the established success indicator of at least 80% of students reaching the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP) of 70. Teacher activity also improved from the Good category (71.25) to Very Good (90.62), while student activity increased from Fair (66.95%) to Good (85.12%). It can therefore be concluded that the implementation of the TGT cooperative learning model assisted by interactive PowerPoint

effectively improved Grade V students' learning outcomes in the IPAS subject on the water cycle topic.

Keywords: *Teams Games Tournament, Interactive PowerPoint, Learning Outcomes, IPAS, Water Cycle.*

Corresponding Author:

Serly Djadji

PGSD FKIP Universitas Nusa Cendana, serlydjadji@gmail.com

PENDAHULUAN

Pembelajaran sains dalam kerangka kurikulum Merdeka yang terintegrasi dalam mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) harusnya dilaksanakan secara kontekstual, berpusat pada siswa, serta menekankan pada proses inkuiri, eksplorasi, dan pemecahan masalah nyata agar konsep yang dipelajari lebih bermakna. Namun permasalahan umum yang di alami oleh Indonesia adalah penguasaan konsep sains siswa. Hal ini dibuktikan dari data PISA 2022 yang mengindikasikan bahwa capaian literasi sains Indonesia berada pada level 383, yang secara substansial lebih rendah dibandingkan rata-rata OECD sebesar 485 (PISA 2022, 2023). Kondisi ini mengindikasikan bahwa pembelajaran sains di sekolah dasar belum optimal dalam menumbuhkan literasi sains sehingga pemahaman konsep ilmiah dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari masih rendah. Pada praktiknya, materi IPAS seperti siklus air juga sering dianggap sulit karena memuat konsep dan proses yang bersifat abstrak serta saling berkaitan tahapan dan hubungan antar prosesnya dalam pembelajaran IPA yang masih konvensional (Rahmawati et al., 2024).

Kondisi ini juga terlihat pada siswa kelas V SD GMT Airnona 12 dimana hasil wawancara dengan wali kelas V menunjukan bahwa pelaksanaan pembelajaran di SD GMT Airnona 12 sudah menggunakan kurikulum merdeka, akan tetapi sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS. Hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran IPAS, model pembelajaran yang digunakan guru masih kurang bervariasi dan tidak sesuai dengan karakteristik materi sehingga dalam proses pembelajaran suasana yang tercipta kurang kondusif dan siswa menjadi bosan dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga masih terbatas dan belum memanfaatkan fasilitas LCD secara optimal.

Masalah di atas, juga didukung dengan hasil observasi pada kelas V SD GMT Airnona 12 dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Hasil belajar siswa yang mencapai KKTP sebanyak 40,00% (12 orang) dan yang belum mencapai sebanyak 60,00% (18 orang) dengan jumlah siswa sebanyak 30 dan KKTP yang ditetapkan sekolah adalah 70 di tahun ajaran sebelumnya. Rendahnya hasil belajar menunjukkan perlunya perbaikan dalam pembelajaran agar dapat memenuhi kebutuhan dan karakteristik siswa tersebut.

Upaya yang dapat dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran adalah dengan penerapan model dan media yang lebih interaktif agar siswa terlibat aktif dan pemahaman konsep meningkat. Salah satu model yang dinilai dapat memenuhi kebutuhan dan karakteristik siswa adalah model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan lima sintaks yaitu penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan dan penghargaan kelompok dengan berbantuan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan PowerPoint (Apriliyah et al., 2025).

Media PowerPoint interaktif menjadi pilihan ideal untuk mendukung model pembelajaran *teams games tournament*, dikarenakan media ini dirancang dengan memanfaatkan fitur *hyperlink*, animasi berbasis *trigger*, sistem skor, serta elemen gamifikasi yang didalamnya menampilkan proses alam yang sulit diamati langsung, seperti penguapan, kondensasi, presipitasi, dan infiltrasi untuk menciptakan suasana turnamen akademik yang menarik dan meningkatkan partisipasi aktif siswa, sehingga siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi mampu menjelaskan kembali konsep tersebut secara sistematis dan runtut (Suandita & Rati, 2024).

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan *Powerpoint* Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPAS di Kelas V SD Gmit Airnona 12.”

METODE

Penelitian tindakan kelas (PTK) model Kemmis dan Taggart dipilih sebagai jenis penelitian yang diadopsi, yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian tindakan kelas dianggap cocok untuk dipakai pada penelitian ini mengingat bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian praktis yang dilakukan di kelas dengan tujuan mengatasi berbagai persoalan nyata guna memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas (Aqib & Chotibuddin, 2021:12). Adapun subjek pada penelitian ini tersebut, yaitu seluruh siswa kelas V SD GMIT Airnona 12 yang berjumlah 30 orang, dengan rincian 16 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang dipakai yaitu observasi, tes, dan wawancara dengan menggunakan lembar observasi, soal tes, dan pedoman wawancara sebagai instrumen penelitiannya. Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif dengan mencari nilai rata-rata tes dan ketuntasan belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang diawali dengan kegiatan pra siklus, dimana hasil tes kemampuan awal (pra siklus) yang dilaksanakan sebelum tindakan diberikan, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada materi siklus air masih tergolong rendah. Hasil pra siklus menunjukkan bahwa dari 30 siswa, hanya sebesar 30% atau sebanyak 9 siswa yang tuntas, sedangkan 70% atau sebanyak 21 siswa belum tuntas sesuai KKTP yang ditetapkan oleh pihak sekolah. Untuk mengatasi masalah yang terjadi pada tahap pra siklus, maka perlu diberikan perlakuan khusus pada siklus berikutnya guna mengetahui keefektifan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media *powerpoint* interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berikut adalah penjabaran hasil penelitian tiap siklus:

A. Hasil Penelitian Siklus I

Tabel 1 Hasil Observasi Guru Siklus I

Hasil Observasi	Observer 1	Observer 2
Jumlah Skor	56	58
Nilai	70,00	72,5
Rata-Rata	71,25	
Predikat	Baik	

Sumber: Data olahan peneliti, 2026

Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I yang ditunjukkan dalam tabel di atas, mengindikasikan bahwa indikator keberhasilan pada hasil observasi guru belum tercapai secara optimal. Oleh sebab itu, perbaikan pembelajaran dilanjutkan pada Siklus II.

Tabel 2 Hasil Observasi Siswa Siklus I

Hasil Observasi	Observer 1	Observer 2
Jumlah Skor	817	790
Nilai	2.042,5	1.975
Persentase Ketuntasan	68,08	65,83
Kriteria	Cukup	Cukup

Sumber: Data olahan peneliti, 2026

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa yang diamati oleh observer 1 memperoleh jumlah nilai sebanyak 817 dengan nilai rata-rata 68,08. Sementara itu, hasil observasi aktivitas siswa yang diamati oleh observer 2 memperoleh jumlah nilai 790 dengan rata-rata 65,83 dengan perolehan nilai aktivitas siswa. Dari hasil tersebut, maka perlu adanya perbaikan pada siklus II.

Tabel 3 Hasil Belajar Siklus I

Jumlah Nilai Keseluruhan	2.061
Rata-Rata Kelas	68,70
Tuntas	17
Persentase Ketuntasan	56,67
Tidak Tuntas	13
Persentase Tidak Tuntas	43,33

Sumber: Data olahan peneliti, 2026

Berdasarkan tabel di atas, tingkat ketuntasan hasil belajar pada pembelajaran IPAS materi siklus air siklus I sudah meningkat namun belum mencapai kriteria ketuntasan minimal 80% dengan standar KKTP 70. Persentase ketuntasan siswa sebesar 56,67% atau sebanyak 17 siswa sedangkan persentase ketidaktuntasan siswa sebesar 43,33% atau sebanyak 13 siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas harus dilanjutkan ke siklus II karena hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS materi siklus air masih rendah.

B. Hasil Penelitian Siklus II

Tabel 4 Hasil Observasi Guru Siklus II

Hasil Observasi	Observer 1	Observer 2
Jumlah Skor	72	73
Nilai	90	91,25
Rata-Rata	90,62	
Predikat	Sangat Baik	

Sumber: Data olahan peneliti, 2026

Berdasarkan data hasil observasi aktivitas guru pada siklus II yang diamati oleh observer 1 dengan jumlah skor 72 dengan nilai rata-rata 90 dan observer 2 dengan jumlah skor 73 dengan nilai rata-rata 91,25. Aktivitas guru pada siklus II menunjukkan peningkatan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan kategori Sangat Baik (SB).

Tabel 5 Hasil Observasi Siswa Siklus II

Hasil Observasi	Observer 1	Observer 2
Jumlah Skor	1.012	1.031
Nilai	2.530	2.577,5
Persentase Ketuntasan	84,33	85,91
Kriteria	Baik	Baik

Sumber: Data olahan peneliti, 2026

Berdasarkan hasil observasi siswa pada siklus II yang dilakukan oleh observer I dan II, diperoleh jumlah skor keseluruhan sebesar 2.043 dengan rata-rata skor 1.021,5. Data perhitungan menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada siklus II mencapai persentase 85,12% dan mendapat kriteria baik (B).

Tabel 6 Hasil Belajar Siklus II

Jumlah Nilai Keseluruhan	2.557
Rata-Rata Kelas	85,23
Tuntas	26
Persentase Ketuntasan	86,67
Tidak Tuntas	4
Persentase Tidak Tuntas	13,33

Sumber: Data olahan peneliti, 2026

Berdasarkan hasil tes di atas, pada siklus II tampak bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada materi siklus air sudah memenuhi kriteria yang ditentukan yaitu sebanyak 21 siswa (86,67%) yang mencapai KKTP yang telah ditetapkan yaitu 70. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial tentang Siklus Air sudah berada pada kategori tinggi dan telah melampaui persentase ketuntasan yang ditetapkan, sehingga penelitian dapat dinyatakan berhasil sehingga penelitian ini diberhentikan.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Peneliti menerapkan upaya sistematis untuk mengoptimalkan proses pembelajaran agar lebih kondusif, terstruktur, dan terarah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan PowerPoint Interaktif. Peningkatan terkait hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) bisa dikatakan meningkat secara signifikan. Pada tahap pra siklus, persentase ketuntasan hasil belajar siswa hanya mencapai 30% atau sebanyak 9 dari 30 siswa yang berhasil memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70.

Pada Siklus I, setelah diterapkan model pembelajaran TGT berbantuan PowerPoint Interaktif, persentase ketuntasan hasil belajar siswa meningkat menjadi 56,67% atau sebanyak 17 siswa tuntas dengan nilai rata-rata kelas sebesar 68,70. Selanjutnya pada siklus II persentase ketuntasan hasil belajar siswa meningkat secara signifikan menjadi 86,67% atau sebanyak 26 siswa tuntas dengan nilai rata-rata kelas sebesar 85,23. Peningkatan ini terjadi karena siswa dilibatkan secara aktif dalam proses belajar kelompok, permainan, dan kompetisi yang terstruktur, sehingga pemahaman konsep siklus air yang bersifat abstrak dapat dibangun secara bertahap melalui pengalaman belajar yang konkret dan interaktif.

Hal ini sejalan dengan penelitian Fahri dan Irfan (2024) menunjukkan bahwa aktivitas diskusi, permainan, dan turnamen dalam model TGT efektif meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Jika dibandingkan dengan penelitian ini,

terdapat kesamaan yaitu sama-sama menunjukkan bahwa unsur permainan dan turnamen dalam TGT mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran, sebagaimana tercermin dari peningkatan aktivitas siswa dari 66,95% (kategori Cukup) menjadi 85,12% (kategori Baik) pada penelitian ini.

Penelitian yang dilakukan oleh Lubis dkk., (2025) juga menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif berbasis permainan memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif berdiskusi, bertukar pendapat, dan belajar bersama sehingga pemahaman konsep menjadi lebih baik. Melalui kegiatan diskusi kelompok, siswa saling berbagi pengetahuan dan membantu anggota kelompok yang mengalami kesulitan, melalui permainan berbantuan PowerPoint Interaktif, materi yang bersifat abstrak seperti proses siklus air menjadi lebih mudah dipahami karena disajikan secara visual dan interaktif; sementara melalui kegiatan tournament, siswa terdorong untuk belajar lebih sungguh-sungguh karena adanya motivasi internal untuk memberikan kontribusi terbaik bagi kelompoknya

Secara keseluruhan, penerapan model pembelajaran *team games tournament* berbantuan powerpoint interaktif pada pembelajaran IPAS materi siklus air terbukti mampu meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa kelas VB SD GMT Airnona 12.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan PowerPoint Interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS materi siklus air. Peningkatan tersebut terlihat jelas pada hasil belajar siswa, dimana hasil belajar siswa mengalami peningkatan secara bertahap dari pra siklus, Siklus I hingga Siklus II.

Hasil penelitian tersebut mengindikasikan bahwa penerapan model TGT yang diterapkan melalui lima sintaks, yaitu penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan atau turnamen, dan penghargaan kelompok mampu membuat siswa yang semula pasif menjadi lebih aktif, percaya diri, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan PowerPoint Interaktif yang memanfaatkan LCD juga membantu menyajikan materi siklus air secara visual melalui teks, gambar, dan animasi sehingga permainan dan visualisasi interaktif yang menyajikan tahapan siklus air secara berurutan dan konkret membuat siswa tidak lagi sekadar menghafal, melainkan memahami keterkaitan antarproses di dalamnya secara runtut dan logis.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada Universitas Nusa Cendana, khususnya Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Nusa Cendana, yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian. Peneliti juga menyampaikan terima kasih kepada Kepala Sekolah dan Wali Kelas V SD GMT Airnona 12 yang telah memberikan izin, arahan, dan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian. Terima kasih juga disampaikan kepada seluruh siswa kelas V SD GMT Airnona 12 yang telah berpartisipasi aktif selama proses penelitian berlangsung. Selain itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing, rekan sejawat yang menjadi observer, serta semua pihak yang telah membantu memberikan masukan, dukungan, dan motivasi dalam penyelesaian artikel ini. Semoga segala

bantuan dan dukungan yang telah diberikan mendapat balasan yang baik. Semoga artikel ini bisa menjadi referensi bagi penelitian serupa dikemudian hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliyah, A. M., Alfiansyah, I., & Subayani, N. W. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Bahasa Dan Ilmu Sosial*, (6), 266–276. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i62362>.
- Aqib, Z., & Chotibuddin, M. (2021). *Teori dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Deepublish.
- Fahri Padli, M., & Irfan, M. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar Kelas Empat di Kabupaten Takalar (Implementation of the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model to Improve the Science Learning Outcomes of Fourth Grade Elementary School Students in Takalar Regency)*. Retrieved <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.
- Lubis, S. A., Hilda, L., & Dongoran, M. (2025). *Penerapan Model TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA dan Sikap Ilmiah pada Siswa Kelas V*. *STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran*, 6(2), 276–282.
- PISA 2022, O. 2023. (2023). *PISA 2022 Results Factsheets Indonesia PUBE*. <https://oecdch.art/a40de1dbaf/C108>.
- Rahmawati, S., Usamah, A., Stkip, P., & Kuningan, M. (n.d.). *Pengaruh Animasi 3d Dalam Assemblr Edu Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Materi Siklus Air Di Sdn 1 Pakemitan*.
- Suandita, I. M. Y., & Rati, N. W. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan PowerPoint Interaktif Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(1), 28–41. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i1.62164>.