

Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dipadu *Team Games Tournament* Melalui *Lesson Study* Dengan Bantuan Media Pembelajaran *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV

Marissa Yudha Kartika

Pendidikan Profesi Guru, Universitas Veteran Bangun Nusantara
marissayudhakartika04@gmail.com

Arin Arianti

Universitas Veteran Bangun Nusantara
ariantiarin7@gmail.com

Agus Alim

Universitas Veteran Bangun Nusantara
glennalim24@gmail.com

Korespondensi penulis : marissayudhakartika04@gmail.com

Abstract

This study aims to improve science learning outcomes through the Problem-Based Learning learning model combined with the Team Games Tournament with the help of Wordwall learning media. This type of research is Class Action Research. The subjects in this study were students in class IV A at SD Negeri Jetis 01, which consisted of 30 students. While the object of this study is the learning outcomes of the science content. The data used in this study are in the form of qualitative data and quantitative data. Based on the research results, it can be concluded that learning using the Problem-Based Learning model combined with Team Game Tournament with the help of Wordwall learning media can improve student learning outcomes. The learning outcomes in the pre-cycle showed that the level of mastery of learning outcomes was 19 students or 63.33% of the 30 students. In cycle I the level of mastery of student learning outcomes increased to 22 students or 73.33% of 30 students. And in cycle II the level of mastery of student learning outcomes increased to 27 students or 90% of 30 students. This research is said to be successful because it has achieved a completeness indicator which is $\geq 80\%$ of the average class with $KKM \geq 73$.

Keyword : *Learning Outcomes, Problem-Based Learning, Team Game Tournament, Science Learning, Wordwall*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* dipadu *Team Games Tournament* dengan bantuan media pembelajaran *Wordwall*. Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindak Kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV A SD Negeri Jetis 01 yang berjumlah 30 peserta didik. Sedangkan objek dalam penelitian ini yaitu hasil belajar dari muatan pelajaran IPAS. Data yang digunakan dalam penelitian berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dipadu *Team Game Tournament* dengan bantuan

media pembelajaran *Wordwall* maka dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar pada prasiklus diperoleh bahwa tingkat ketuntasan hasil belajar sebanyak 19 peserta didik atau 63,33% dari 30 peserta didik. Pada siklus I tingkat ketuntasan hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 22 peserta didik atau 73,33% dari 30 peserta didik. Dan pada siklus II tingkat ketuntasan hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 27 peserta didik atau 90% dari 30 peserta didik. Penelitian ini dikatakan berhasil karena sudah mencapai indikator ketuntasan yaitu $\geq 80\%$ dari rata-rata kelas dengan $KKM \geq 73$.

Kata kunci : Hasil Belajar, Problem Based Learning, Team Games Tournament, IPAS, Wordwall

LATAR BELAKANG

Pembelajaran yang kurang efektif dan menarik perhatian peserta didik sering kali membuat peserta didik merasa tidak semangat, kurang memperhatikan dan bahkan terlihat bosan ketika mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung. Peserta didik yang tidak semangat dalam mengikuti proses pembelajaran maka akan berakibat pada tidak tercapainya suatu tujuan pembelajaran yang akan di capai. Pembelajaran yang bermakna merupakan proses belajar yang diharapkan bagi peserta didik, di mana peserta didik dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran serta menemukan langsung pengetahuan tersebut (Rachmadtullah, 2015).

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV A SD Negeri Jetis 01 ketika proses pembelajaran dapat diketahui bahwa metode pembelajaran yang selama ini diterapkan oleh guru pada dasarnya sudah bervariasi seperti metode ceramah, diskusi dan tanya jawab. Namun dalam kegiatan pembelajarannya lebih didominasi oleh guru. Peserta didik cenderung pasif bahkan ketika guru menjelaskan materi pembelajaran masih terdapat peserta didik yang kurang memperhatikan. Kegiatan pembelajaran yang pasif akan mengakibatkan peserta didik kurang mengembangkan tingkat berpikir kognitifnya untuk level yang lebih tinggi. Kegiatan berdiskusi di kelas juga masih jarang dilakukan ketika kegiatan pembelajaran. Selain itu, peserta didik masih ada yang melakukan aktivitas yang lain ketika ada teman yang menjawab pertanyaan dari guru, bahkan juga ada beberapa peserta didik yang asyik berbicara dengan teman yang berada disebelahnya ketika guru sedang menjelaskan atau ada teman yang sedang mempresentasikan jawaban di depan kelas.

Berdasarkan uraian diatas, maka salah satu alternatif pemecahan dari permasalahan dalam pembelajaran tersebut adalah penerapan model pembelajaran inovatif yaitu perpaduan antara model pembelajaran *Problem Based Learning* dipadu dengan *Team Games Tournament* melalui *Lesson Study* dengan bantuan media pembelajaran *Wordwall* sebagai usaha untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Problem Based Learning* pada dasarnya merupakan model pembelajaran yang memberikan permasalahan pada peserta didik dimana peserta didik

akan mahir dalam memecahkan masalah yang sedang dihadapi dan memiliki suatu strategi belajar sendiri serta memiliki kecakapan berpartisipasi ketika bekerja dalam tim. *Team Games Tournament* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang sangat kooperatif yang melibatkan belajar kelompok secara heterogen baik dari latar maupun prestasi akademik dengan menempuh suatu permainan atau *games* serta turnamen atau kompetisi tersistematis yang akan mendapatkan skor dan juara bagi individu atau kelompok yang berhasil mendapatkan skor terbaik yang mana akan menumbuhkan rasa senang dan motivasi belajar peserta didik.

Dalam pembelajaran seorang guru perlu untuk mengembangkan informasi agar dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, aktif, tidak monoton dan materi yang disampaikan kepada peserta didik akan mudah untuk diingat. Salah satu cara mengembangkan informasi yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik yaitu bisa menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran interaktif pada dasarnya berfungsi untuk memperjelas konsep yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti, selain itu dengan menggunakan media interaktif maka guru tidak hanya berpedoman pada buku guru dan buku pegangan peserta didik namun guru bisa mengembangkan pembelajarannya.

Media pembelajaran yang didalamnya terdapat suatu proses permainan maka dapat membuat peserta didik lebih tertarik dan merasa senang ketika proses pembelajaran. Proses bermain dengan menggunakan media pembelajaran yang ada maka dapat memicu pengetahuan peserta didik untuk berpikir dan mengarahkannya pada pemahaman yang baik. Salah satu media pembelajaran yang didalamnya terdapat proses permainan yang dapat melibatkan peserta didik secara berkelompok atau *tournament* salah satunya yaitu media *Wordwall*. Media *wordwall* merupakan media yang mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan peserta didik (Winanti et al., 2018).

Model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat dipadukan dengan strategi *Team Games Tournament* yang mana perpaduan tersebut diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik ketika mengikuti proses pembelajaran. Ada tiga hal yang dapat dijadikan sebagai alasan mengapa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dipadu dengan *Team Games Tournament* melalui *Lesson Study* (LS) dengan bantuan media pembelajaran *Wordwall* diharapkan dapat meningkatkan aktivitas, ketrampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik. Pertama, dikarenakan dengan adanya penyajian permasalahan yang autentik dan bermakna yang terdapat disekitar peserta didik diharapkan akan merangsang

ketrampilan berpikir pada peserta didik. Kedua, dengan belajar dan berdiskusi secara berkelompok, hal tersebut dapat memberikan kesempatan semua peserta didik untuk saling bekerja sama, berdialog, saling bertukar pikiran dan mengembangkan aktivitas serta ketrampilan berpikir peserta didik dalam mencari solusi atas permasalahan yang disajikan. Ketiga, tes atau kuis melalui kegiatan tanya jawab dan pada permainan *Wordwall* bertujuan untuk memastikan bahwa setiap peserta didik telah mencapai kompetensi yang diharapkan dan mencapai hasil yang memuaskan.

KAJIAN TEORITIS

Pada abad ke-21 proses pembelajaran sudah tidak lagi berpusat pada kemampuan pengetahuan atau kognitif saja, namun juga harus seimbang dengan ketrampilan personal dan sosial yang dimiliki oleh peserta didik untuk lebih ditumbuhkan dan ditingkatkan. Ketrampilan tersebut sering dikenal dengan istilah 4C yang meliputi berpikir kritis dan kreatif, terampil dalam kolaborasi dan komunikasi. Ketrampilan 4C ini harus dimiliki peserta didik dari seluruh jenjang pendidikan dari tingkat PAUD, SD, SMP, SMA dan Strata (Zakaria, 2021). Tujuan utama pola berpikir kritis yang diterapkan kepada peserta didik agar mereka mampu merefleksikan permasalahan secara lebih terperinci, mempertahankan pikiran agar tetap terbuka dengan berbagai pendekatan dan pandangan yang berbeda-beda serta untuk memancing dan mengembangkan potensi yang dimiliki.

Mata pelajaran IPAS merupakan perpaduan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. IPAS pada dasarnya merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk memahami lingkungan sekitar peserta didik seperti fenomena alam dan sosial. Namun pada semester II ini fokus materi pembelajaran IPAS yang dipelajari oleh peserta didik yaitu lebih mengkaji dan mendalami pada konteks sosial atau berkaitan dengan kemasyarakatan, yang mana juga sesuai dengan materi yang dijadikan pada fokus penelitian ini yaitu pada unit VIII tentang Membangun Masyarakat yang Beradab. Pada unit ini, peserta didik mendalami materi tentang norma dan peraturan yang berlaku di masyarakat. Namun dikarenakan materinya yang terlalu banyak dan tentang lingkungan sosial peserta didik sehingga menjadi salah faktor penyebab peserta didik kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran karena harus mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS yang telah didapatkan untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kurangnya rasa semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, juga menyebabkan hasil belajar peserta didik kelas IV A rendah Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) yaitu 73. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran maka guru perlu melakukan suatu langkah perubahan, salah satunya dengan

melakukan sebuah inovasi dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk memberdayakan kemampuan berpikir peserta didik yang sesuai karakteristik dan lingkungannya. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang bisa membuat peserta didik berinteraksi, baik disekolah saat proses pembelajaran maupun dilingkungan sekitar tempat tinggal. Model pembelajaran yang dapat digunakan dan yang sesuai dengan lingkungan peserta didik yaitu *Problem Based Learning* yang dipadu *Teams Games Tournament*, yang mana dalam penerapannya dengan pembelajaran yang berbasis *Lesson Study* dan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif berupa *Wordwall*.

Beberapa penelitian terdahulu terkait dengan *Problem Based Learning* dan *Team Games Tournament* diantaranya penelitian yang dilakukan oleh (Suriansyah et al., 2019) menunjukkan bahwa penggunaan kombinasi model PBL, TPS dan TGT di kelas VB SDN Teluk Tiram 1 Banjarmasin, khususnya pada mata pelajaran Matematika materi Sifat-Sifat Bangun dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran dikelas. Kondisi ini menunjukkan adanya keberhasilan pada kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan peningkatan tersebut yang terjadi pada pertemuan I, II, III, dan IV hingga mencapai kriteria keberhasilan, menunjukkan bahwa pendekatan dan model yang digunakan oleh guru pada saat pembelajaran dapat menentukan ketercapaian keberhasilan pembelajaran. Sebelum menentukan langkah-langkah kegiatan dalam proses pembelajaran untuk tercapainya tujuan yang diharapkan, sebagai seorang guru yang berkualitas perlu memahami karakteristik peserta didik agar dapat mengambil langkah yang benar dalam menciptakan proses belajar mengajar yang efektif di kelas (Sundari et al., 2019).

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Sundari,(2019) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik” yang mana hasil dari penelitiannya menunjukkan bahwa semua peserta didik dikatakan tuntas dalam aktivitas belajar karena telah mencapai persentase $\geq 65\%$. Sedangkan dari hasil pengamatan pada siklus I rata-rata persentase aktivitas peserta didik sebesar 81% dan siklus II diperoleh data aktivitas peserta didik selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) mengalami peningkatan yaitu menjadi 83,6%. Sedangkan hasil belajar pada peserta didik juga diperoleh hasil tes sebelum tindakan yaitu pada pra siklus hanya ada 12 peserta didik atau 63,16% yang tuntas dalam belajar, pada siklus I meningkat menjadi 15 peserta didik atau 78,95% yang tuntas dalam belajar, dan pada siklus II meningkat lagi

menjadi 17 atau 89,48% peserta didik yang tuntas dalam belajar, sehingga dengan penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) yang diterapkan dalam penelitian ini dapat membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran di semester 2-A program studi pendidikan ekonomi dan dapat mendorong peserta didik mengaitkan pengetahuan yang dimiliki dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas, maka dalam penelitian ini memiliki tujuan yakni untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dipadu *Team Games Tournament* melalui *Lesson Study* dengan bantuan media pembelajaran *Wordwall*.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan secara kolaboratif melalui kegiatan *Lesson Study* oleh peneliti dan guru pamong dengan menggunakan pendekatan kualitatif, dikarenakan terkait dengan kondisi ketika kegiatan proses pembelajaran dari awal sampai penerapan tindakan. Tahapan *Lesson Study* yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari *Plan* (Perencanaan), *Do* (Pelaksanaan) dan *See* (Refleksi). Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Jetis 01 yang berlokasi di Jetis, Kecamatan Sukoharjo, Kabupaten Sukoharjo. Peneliti mengadakan penelitian di sekolah ini dengan pertimbangan bahwa di kelas IV A SD Negeri Jetis 01 terdapat suatu permasalahan yang berkaitan dengan hasil belajar peserta didik yang rendah, selain itu juga merupakan sekolah mitra dimana peneliti melakukan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL). Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV A SD Negeri Jetis 01 yang berjumlah 30 peserta didik dimana terdiri dari 12 peserta didik laki-laki dan 18 peserta didik perempuan. Sedangkan objek dalam penelitian yaitu hasil belajar IPAS dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dipadu *Team Games Tournament* melalui *Lesson Study* dengan bantuan media pembelajaran *Wordwall*.

Data dari penelitian ini ada 2 jenis berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa data lembar observasi pembelajaran dalam *Lesson Study* dan catatan lapangan. Sedangkan data kuantitatif berupa data lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, lembar monitoring *Lesson Study*, lembar observasi aktivitas belajar dan lembar observasi afektif, psikomotorik serta tes kognitif sebagai hasil belajar peserta didik.

Aktivitas peserta didik diamati selama kegiatan pembelajaran berlangsung berdasarkan kriteria dalam lembar observasi. Aktivitas atau kegiatan peserta didik yang diamati meliputi aspek menjawab pertanyaan, menganalisis masalah, memecahkan masalah, berdiskusi bersama kelompok dan ketika melakukan permainan *Wordwall* yang terdapat dalam pembelajaran. Hasil belajar peserta didik yang diamati meliputi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor. Ranah kognitif diperoleh dari hasil tes evaluasi di setiap akhir pembelajaran pada setiap siklusnya, ranah afektif diperoleh berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran dan untuk ranah psikomotor didapat dari hasil pengamatan selama proses pembelajaran dengan penskoran yang tercantum dalam lembar instrumen penilaian psikomotor yang sesuai dengan rubriknya.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu wawancara, observasi, tes dan dokumentasi. Wawancara merupakan komunikasi antara dua pihak atau lebih yang bisa dilakukan dengan tatap muka yang bertujuan untuk mendapatkan informasi atau mengumpulkan data (Fadhallah, 2020). Dalam penelitian ini wawancara dilakukan kepada guru kelas IV A. Wawancara dilakukan untuk menghimpun data dan mengetahui pendapat guru mengenai hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Observasi yang dilakukan peneliti pada peserta didik kelas IV A SD Negeri Jetis 01 yaitu untuk mengetahui tindak belajar peserta didik ketika mengikuti pembelajaran IPAS didalam kelas dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dipadu *Team Games Tournament* dan bantuan media pembelajaran *Wordwall*. Sedangkan tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes tertulis untuk mengetahui hasil belajar IPAS mengenai materi pada Unit VIII tentang Membangun Masyarakat yang Beradab. Tes dilakukan tiga kali yaitu saat pra siklus, siklus pertama dan siklus kedua. Berkaitan teknik dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh suatu data.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan. Setiap pertemuan ditempuh selama 2 jam pelajaran dan setiap jam pelajaran terdiri atas 35 menit. Adapun faktor yang diteliti dalam penelitian ini yaitu aktivitas peserta didik dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS pada Unit VIII tentang Membangun Masyarakat yang Beradab menggunakan kombinasi model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Team Game Tournament* dengan bantuan media pembelajaran *Wordwall* di kelas IV A SD Negeri Jetis 01. Berikut adalah hasil belajar dari masing-masing siklus yang telah dilaksanakan :

Deskripsi Hasil Penelitian Pra Siklus

Penilaian tes awal atau prasiklus dilaksanakan untuk memperoleh gambaran fakta dan data obyektif yang berkaitan dengan praktek pembelajaran, seperti tes awal yang menggambarkan indikator ketuntasan belajar peserta didik secara obyektif. Data obyektif berfungsi sebagai bahan pertimbangan untuk merancang kegiatan pembelajaran di siklus I. Penilaian dan observasi prasiklus dilaksanakan oleh peneliti. Berikut adalah tabel rekapitulasi ketuntasan hasil belajar IPAS pada prasiklus :

Table 1.Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar IPAS Prasiklus

Ketuntasan	Jumlah Peserta Didik	Persentase	KKM	Nilai Rata-rata
Tuntas	19	63,33%		
Belum Tuntas	11	36,66%	73	68
Jumlah Peserta Didik	30	100%		
Nilai Maksimum			100	
Nilai Minimum			20	

Berdasarkan tabel nilai peserta didik pada kondisi awal atau prasiklus dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang mendapat nilai diatas KKM sebanyak 19 atau 63,33% peserta didik yang tuntas belajar, sedangkan peserta didik yang mendapat nilai dibawah KKM sebanyak 11 peserta didik atau 36,66% peserta didik yang belum tuntas belajar. Sedangkan rata-rata nilai peserta didik pada prasiklus yaitu 68 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 20. Adanya peserta didik yang belum tuntas dalam belajar ini, disebabkan oleh beberapa permasalahan yang telah diungkapkan pada penjelasan awal mengenai hasil observasi tindakan.

Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I

Berdasarkan data hasil belajar peserta didik pada prasiklus dan sebagai langkah tindak lanjut untuk perbaikan maka dilaksanakan siklus 1 pada hari Senin, 17 April 2023 dengan materi Unit VIII Membangun Manusia yang Beradab pada topik B tentang Peraturan Tertulis dan Tidak Tertulis. Dari pelaksanaan siklus 1 diperoleh data hasil belajar peserta didik sebagai berikut :

Table 2.Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar IPAS Siklus 1

Ketuntasan	Jumlah Peserta Didik	Persentase	KKM	Nilai Rata-rata
Tuntas	22	73,33%		
Belum Tuntas	8	26,66%	73	80
Jumlah Peserta Didik	30	100%		

Nilai Maksimum	100
Nilai Minimum	60

Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada siklus I mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya yaitu pada prasiklus. Peningkatan hasil pembelajaran tersebut dipengaruhi oleh media pembelajaran yang disajikan guru pada saat proses pembelajaran yang berupa *Wordwall* yang mana dapat menarik perhatian peserta didik dan motivasi dalam belajar. Sedangkan berdasarkan rekapitulasi data diatas maka dapat diketahui bahwa hasil belajar IPAS pada siklus 1 yang terdiri dari 30 peserta didik terdapat sebanyak 22 peserta didik atau sekitar 73,33% yang mendapat nilai diatas KKM atau yang tuntas dalam belajar. Sedangkan peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKM sebanyak 8 peserta didik atau 26,66% yang tidak tuntas dalam belajar. Perolehan nilai tertinggi yang dicapai peserta didik yaitu 100 dan nilai terendah yaitu 60.

Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi penerapan tindakan siklus I yang dinilai belum mendapatkan hasil yang optimal, maka peneliti perlu pelaksanaan tindakan untuk siklus selanjutnya yaitu siklus II. Dalam siklus II ini berusaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran mengenai muatan pelajaran IPAS pada Unit VIII Membangun Manusia yang Beradab dengan memperbaiki kekurangan dan kelemahan yang terdapat pada pembelajaran siklus I. Hasil pembelajaran yang diperoleh pada siklus I akan digunakan sebagai acuan agar hasil pembelajaran pada siklus II dapat meningkat dengan memenuhi target yang telah ditetapkan. Setelah dilakukan perbaikan tindakan pada siklus II maka diperoleh data hasil penelitian sebagai berikut :

Table 3.Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar IPAS Siklus II

Ketuntasan	Jumlah Peserta Didik	Persentase	KKM	Nilai Rata-rata
Tuntas	27	90%		
Belum Tuntas	3	10%	73	87
Jumlah Peserta Didik	30	100%		
Nilai Maksimum		100		
Nilai Minimum		60		

Pada tabel 3 mengenai rekapitulasi hasil belajar pada siklus II dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada siklus II mengalami peningkatan yaitu didapatkan bahwa nilai rata-rata kelas adalah 87. Pada siklus II ini peserta didik yang mendapatkan nilai diatas KKM ada 27 peserta didik. Hal ini diperoleh berdasarkan jumlah peserta didik yang mendapat nilai lebih dari 73 dalam tes evaluasi yang dilaksanakan diakhir proses pembelajaran. Sedangkan

ada 3 peserta didik yang belum tuntas dalam belajar. Nilai tertinggi yang dicapai pada siklus II ini sama pada siklus I yaitu 100 dan nilai terendah yaitu 60.

Deskripsi Perbandingan Hasil Belajar berdasarkan Ketuntasan Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Table 4. Rekapitulasi Perbandingan Hasil Belajar berdasarkan Ketuntasan Prasiklus,

No	Skor	Ketuntasan	Prasiklus	%	Siklus I	%	Siklus II	%
1.	≥ 73	Tuntas	19	63,33%	22	73,33%	27	90%
2.	≤ 73	Tidak Tuntas	11	36,66%	8	26,66%	3	10%
	Jumlah		30	100%	30	100%	30	100%

Berdasarkan hasil belajar peserta didik pada prasiklus tingkat ketuntasan hasil belajar peserta didik sebanyak 19 peserta didik atau 63,33% dari 30 peserta didik. Pada siklus 1 tingkat ketuntasan hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 22 peserta didik atau 73,33% dari 30 peserta didik. Dan pada siklus II tingkat ketuntasan hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 27 peserta didik atau 90% dari 30 peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa setelah melakukan perbaikan dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dipadu dengan *Team Games Tournament* dan media pembelajaran *Wordwall* pada muatan pelajaran IPAS peserta didik kelas IV A SD Negeri Jetis 01 mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Menurut Arikunto dalam (Irfadhila, 2023) kriteria ketuntasan atau keberhasilan tindakan dikatakan tuntas jika mencapai indikator pencapaian 80% ketuntasan. Sedangkan berdasarkan tabel diatas hasil perbaikan pada siklus 1 belum mencapai indikator pencapaian 80% maka masih dibutuhkan tindakan sebagai perbaikan di siklus II. Setelah dilaksanakan perbaikan pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik sebanyak 27 peserta didik atau 90%, dengan demikian bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dipadu dengan *Team Games Tournament* dan media pembelajaran *Wordwall* dapat dikatakan berhasil karena hasil belajar IPAS telah mencapai persentase sebesar 90%.

PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Sesuai dengan tujuan dari penelitian ini maka dalam pembahasan ini akan menjabarkan temuan yang didapatkan setelah menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dipadu dengan *Team Games Tournament* dengan bantuan media pembelajaran *Wordwall* dalam pembelajaran IPAS.

Berdasarkan dari kegiatan *Do* atau pelaksanaan pada *Lesson Study* dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* terdapat suatu perbedaan dari pembelajaran yang sebelumnya. Selama proses pembelajaran peserta didik sudah terlihat aktif, karena pada pembelajaran ini dibentuk secara berkelompok untuk saling berdiskusi dan berkolaborasi untuk memecahkan masalah mengenai materi yang sedang dipelajari. Pembelajaran berbasis masalah ini secara tidak langsung peserta didik dituntut untuk aktif, kreatif dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut juga sudah terlihat rasa antusias peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai penunjang keberhasilan belajar juga mempengaruhi aktivitas dalam proses pembelajaran. Media interaktif yang berupa *Wordwall* membuat proses pembelajaran menjadi lebih hidup. Hal ini dapat dilihat dari sikap peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, minat serta antusias peserta didik yang lebih baik dari biasanya. Selain itu dengan adanya permainan dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok atau tim maka akan menciptakan suasana pembelajaran yang penuh tantangan yang mana akan membuat peserta didik untuk saling berkompetisi untuk memenangkan permainan yang terdapat dalam media *Wordwall*, yang mana dalam pelaksanaannya berdasarkan strategi pembelajaran *Team Game Tournament*. Dengan demikian, dalam proses pembelajaran bahwa media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar, karena dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak monoton sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran (Adinda, K., & Rohman, 2015)

Dari hasil wawancara dengan guru kelas IV atau observer, bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* dipadu *Team Games Tournament* dengan bantuan media *Wordwall* yang diterapkan dalam penelitian ini dapat membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran dan mendorong peserta didik untuk mengkaitkan pengetahuan yang dimiliki dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dipadu *Team Games Tournament* dengan bantuan media *Wordwall* juga dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif dalam menentukan metode pembelajaran. Selain itu dengan pendekatan pembelajaran ini akan menuntut guru lebih kreatif dalam mengajarkan materi pembelajaran pada peserta didik. Dengan demikian peserta didik akan paham terhadap materi yang telah diajarkan dan akan selalu ingat dibenak peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian, bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Team Games Tournament* dengan bantuan media

pembelajaran *Wordwall* maka dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari nilai ketuntasan sebelum diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Team Games Tournament* dengan bantuan media pembelajaran *Wordwall* adalah 63,33%. Sedangkan setelah diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Team Games Tournament* dengan bantuan media pembelajaran *Wordwall* mengalami peningkatan sebesar 10% yaitu menjadi 73,33% akan tetapi hasil belajar ini belum mencapai indikator pencapaian ketuntasan hasil belajar sebesar 80% sehingga diperlukan perbaikan pada siklus II. Pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 16,67% menjadi 90% sehingga telah mencapai indikator pencapaian yang telah ditentukan, maka hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* dipadu *Team Games Tournament* dengan bantuan media pembelajaran *Wordwall* dapat dijadikan salah satu alternatif dalam pembelajaran muatan pelajaran IPAS. Pembelajaran IPAS dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dipadu *Team Games Tournament* dengan bantuan media pembelajaran *Wordwall* memberikan dampak positif akan keterlibatan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang dapat dilihat dari persentase hasil belajar peserta didik secara klasikal.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditetapkan kesimpulan bahwa hasil belajar peserta didik kelas IV A SD Negeri Jetis 01 mengalami peningkatan dengan diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dipadu *Team Games Tournament* dengan bantuan media pembelajaran *Wordwall* pada materi Unit VIII Membangun Manusia yang Beradab pada siklus I memperoleh ketuntasan belajar 73,33% dan pada siklus II dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 90%.

UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Penelitian Tindakan Kelas ini. Dalam penulisan penelitian ini, penulis mendapat bimbingan dan arahan dari berbagai pihak, sehingga penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang tulus kepada semua pihak yang telah membantu terselesainya penelitian ini. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada keluarga yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan, terimakasih kepada Ibu Arin Arianti, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Lapangan dan Bapak Agus Alim, S.Pd selaku Guru Pamong yang membimbing dan memberikan arahan kepada saya serta tidak lupa pula saya ucapkan terima kasih kepada Bapak Dwi Wiyono, S.Pd.,

M.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri Jetis 01 yang telah memberikan izin dan kesempatan bagi saya untuk melaksanakan penelitian ini sebagai tugas akhir dari Praktik Pengenalan Lapangan (PPL) II Pendidikan Profesi Guru Prajabatan.

DAFTAR REFERENSI

- Adinda, K., & Rohman, A. (2015). Pengaruh kecerdasan emosional dan kecerdasan intelektual terhadap perilaku etis mahasiswa akuntansi dalam praktik pelaporan laporan keuangan . *Doctoral Dissertation, Fakultas Ekonomika Dan Bisnis*, 2(1), 24.
- Fadhallah. (2020). *Wawancara*. UNJ PRESS. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=rN4fEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP4&dq=fadhallah&ots=yxKKD7187Q&sig=sB28R-iPwGMMWd24tdkAzzmd0eA&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Irfadhila.,D.,Arin.,A.,& Aus., A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Materi Kubus dan Balok Kelas IV SD. : : *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 3(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v3i2.1487>
- Rachmadtullah, R. (2015). Kemampuan Berpikir Kritis Dan Konsep Diri Dengan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 287. <https://doi.org/10.21009/jpd.062.10>
- Sundari.,Aslamiah., N. (2019). THE INFLUENCE OF LEADERSHIP, WORK CLIMATE AND SPIRIT ON ELEMENTARY SCHOOL TEACHER'S DISCIPLINE IN BATU AMPAR DISTRICT TANAH LAUT REGENCY. *Journal of K6, Education, and Management (j-K6EM)*, 2(1), 78–86.
- Suriansyah, A., Amelia, R., & Lestari, M. A. (2019). Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Menggunakan Kombinasi Model Problem Based Learning (PBL), Think Pair And Share (TPS) dan Teams Games Tournament (TGT) di Kelas VB SDN Teluk Tiram 1 Banjarmasin. *Prosiding Seminar Nasional PS2DMP ULM*, 5(1), 27–36. <https://www.rumahjurnal.net/index.php/PS2DMP/article/view/797>
- Winanti, K., Yuliyani, & Agoestanto, A. (2018). Jurnal Profesi Keguruan. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64–70.
- Zakaria. (2021). Kecakapan Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Dirasah*, 4(2), 81–90. <https://stai-binamadani.e-journal.id/jurdir/article/view/276>