

Peningkatan Pemahaman Konsep pada Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media E-Bumiku Berbasis Genially Untuk Siswa Sekolah Dasar

Nasywa Azka Amelia^{a*}, Siti Masfuah^b, Lovika Ardana Riswari^c

^{a,b,c}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

*e-mail: nsywazm@gmail.com

Abstrak. Pemahaman konsep siswa pada pembelajaran IPAS kelas V SD 2 Megawon belum optimal sehingga diperlukan penerapan model dan media pembelajaran yang inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media E-Bumiku pada mata pelajaran IPAS kelas V SD 2 Megawon. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan 2 siklus. Pada siklus I dan siklus II dilaksanakan dalam 2 pertemuan, dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD 2 Megawon Tahun Ajaran 2025/2026 sebanyak 22 siswa. teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dengan data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes pemahaman konsep sedangkan data kualitatif diperoleh dari pelaksanaan pembelajaran, hasil tes, dan hasil refleksi saat siklus berlangsung. Indikator keberhasilan pada penelitian ini dapat dilihat dari peningkatan pemahaman konsep dengan perolehan persentase sebesar $\geq 80\%$ dengan kualifikasi minimal baik. Hasil penelitian menunjukkan pada siklus I memperoleh persentase ketuntasan sebesar 41% dengan kualifikasi cukup dan meningkat pada siklus II menjadi 82% dengan kualifikasi baik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media E-Bumiku dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa pada pembelajaran IPAS kelas V SD 2 Megawon.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament*, Pemahaman Konsep, Genially

PENDAHULUAN

Sejatinya dunia selalu mengalami perkembangan setiap harinya, baik dari sisi ekonomi, teknologi maupun pendidikan. Pendidikan memiliki kontribusi yang cukup penting bagi berkembangnya suatu negara termasuk dalam aspek pengembangan sumber daya manusia. Pembelajaran lebih dipengaruhi oleh perkembangan teknologi untuk kebutuhan belajar di mana siswa diposisikan sebagai subjek belajar yang memegang peranan yang utama (Fakhriyah *et al.*, 2022). Kesesuaian kurikulum akan mempengaruhi keberhasilan dalam suatu pendidikan. Kurikulum sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran memberikan makna bahwa di dalam kurikulum terdapat panduan interaksi antara guru dan siswa (Aulia *et al.*, 2025).

Kurikulum di Indonesia telah mengalami beberapa kali perubahan, karena seiring dengan perubahan dan perkembangan zaman yang semakin pesat serta karakteristik perkembangan siswa yang semakin berkembang dari masa ke masa. Kurikulum Merdeka berorientasi pada proses yang memungkinkan guru untuk melihat kemajuan siswa terkait dengan partisipasi,

keterlibatan, dan pemahaman mereka tentang materi yang sedang dipelajari (Pasaribu & Saragih, 2025). Pada Kurikulum Merdeka memiliki karakteristik yang berbeda dengan kurikulum sebelumnya, salah satunya yaitu penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada jenjang sekolah dasar. Salah satu tujuan pembelajaran IPA adalah untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Kumala, 2016). Siswa dikatakan memahami konsep apabila siswa memenuhi indikator: (1) menyatakan kembali suatu konsep, (2) mengelompokkan objek-objek menurut sifat tertentu, (3) mencontohkan suatu konsep, (4) menyajikan konsep dalam berbagai bentuk, (5) mengembangkan syarat minimal suatu konsep, (6) menggunakan, memanfaatkan dan memilih langkah-langkah, (7) mengaplikasikan konsep dalam pemecahan masalah (Uno & Kuadrat, 2023). Melalui penguasaan indikator-indikator tersebut, siswa diharapkan tidak hanya mampu mengingat informasi, tetapi juga memahami dan menerapkan konsep yang dipelajari. Untuk dapat menanamkan pemahaman konsep, guru harus mampu mengaitkan konteks nyata terhadap lingkungan sekitar.

Pemahaman konsep merupakan aspek penting dalam pembelajaran IPAS, namun hasil temuan di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep siswa belum mencapai kondisi yang diharapkan. Pemberian tes prasiklus kepada siswa kelas V SD 2 Megawon pada tanggal 7 Februari 2026 menghasilkan rata-rata nilai tes pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPAS sebesar 47,68 dengan kualifikasi rendah. Rendahnya pemahaman konsep siswa juga ditunjukkan dengan adanya observasi saat proses pembelajaran IPAS berlangsung. Observasi prasiklus ditemukan bahwa mayoritas siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Meskipun siswa selalu aktif menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, siswa masih belum bisa mengetahui alasan mengapa siswa memberikan jawaban tersebut. Hal ini ditekankan juga dengan dilakukannya wawancara dengan DW, wali kelas V SD 2 Megawon. Proses pembelajaran yang berlangsung pernah dilakukan oleh guru kelas V dengan menerapkan media berupa kartu pintar berbasis model problem based learning. Akan tetapi, penggunaan media dan model tersebut masih terbatas dan hanya dilakukan satu kali dalam proses pembelajaran. Selain itu, dalam penerapannya lebih memfokuskan kepada keaktifan siswa daripada pemahaman konsep siswa.

Temuan tersebut menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara tuntutan Kurikulum Merdeka sebagaimana dipaparkan oleh (Pasaribu & Saragih, 2025) yang menekankan pembelajaran aktif, partisipatif, serta berorientasi pada penguatan pemahaman konsep dengan praktik pembelajaran di kelas yang belum sepenuhnya memfasilitasi siswa untuk memahami konsep secara mendalam. Berbagai temuan pada tahap prasiklus menunjukkan bahwa pemahaman konsep siswa masih tergolong rendah dan pembelajaran yang berlangsung belum dirancang secara optimal untuk mengembangkan pemahaman konsep siswa. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi ideal pembelajaran dengan praktik yang terjadi di lapangan sehingga diperlukan upaya perbaikan pembelajaran melalui penerapan model dan media pembelajaran yang lebih terstruktur.

Pembelajaran IPAS memerlukan keterlibatan aktif siswa agar mereka dapat memahami suatu konsep secara lebih mendalam. Keterlibatan tersebut penting karena proses belajar tidak hanya berfokus pada hasil, tetapi juga pada bagaimana siswa mengolah informasi yang diperoleh. Akan tetapi, pada kenyataannya, pembelajaran masih berorientasi pada pengerjaan

soal-soal dengan menyalin jawaban dari buku pegangan. Hal tersebut cenderung membuat siswa hanya menghafal sehingga pemahaman yang diperoleh bersifat dangkal dan mudah dilupakan. Hal ini diperlukan suatu upaya untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui pembelajaran yang lebih partisipatif dan menyenangkan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif yang dikemas dalam bentuk permainan. Oleh karena itu, peneliti memilih model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Model *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran dengan menerapkan sistem belajar tim dan unsur permainan pertandingan untuk memperoleh poin bagi skor tim mereka (Suardin *et al.*, 2023). Model ini dirancang untuk belajar sambil bermain, di mana siswa mengikuti permainan dan pertandingan yang terkait dengan materi pembelajaran, dan perwakilan dari masing-masing kelompok berusaha mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya untuk kelompok mereka (Permadi *et al.*, 2023). Langkah-langkah untuk menjalankan proses TGT, yaitu penyajian kelas, kelompok, *games*, pertandingan, dan penghargaan kelompok (Slavin, 2016). Pembelajaran dengan metode permainan dapat menimbulkan perasaan senang bagi peserta didik karena berbagai aktivitas yang ada dalam permainan (Pratiwi *et al.*, 2023). Selain itu, permainan dalam sebuah pembelajaran dapat membantu siswa untuk menjadi lebih aktif serta meningkatkan pemahaman konsep dan logika (Riswari *et al.*, 2022). Maka dari itu, model TGT dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Pembelajaran IPAS yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar diperlukan minat belajar yang tinggi supaya dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Adanya minat belajar tersebut membuat siswa memiliki potensi dalam memahami suatu konsep. Untuk meningkatkan potensi tersebut siswa dapat memperhatikan materi yang disajikan secara kontekstual dan interaktif. Jika pembelajaran masih berfokus pada bacaan teks saja, siswa masih kesulitan dalam menggambarkan suatu konsep. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran digital yang mampu memfasilitasi proses pembelajaran yang kontekstual dan interaktif. Untuk mewujudkan pembelajaran tersebut, peneliti memilih media pembelajaran berupa E-Bumiku.



Gambar 1. Media Pembelajaran E-Bumiku



Gambar 2. Barcode Media E-Bumiku

Media pembelajaran memegang peranan penting sebagai penunjang proses belajar mengajar (Zega & Susanto, 2024). Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, guru juga harus memiliki bekal dalam penguatan literasi dan optimalisasi media (Masfiah *et al.*, 2025). Kurang tepatnya penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu penyebab dari rendahnya pemahaman konsep siswa (Indiati *et al.*, 2021). Banyak guru masih mengandalkan buku pelajaran sebagai sumber belajar utama, tanpa memanfaatkan media visual atau berbasis simulasi yang dapat membantu memperjelas konsep-konsep abstrak bagi para siswa (Kusumaningrum *et al.*, 2025). Untuk menunjang pemahaman konsep siswa, diperlukan media pembelajaran digital yang dikemas secara interaktif sehingga siswa berpotensi memiliki pemahaman konsep dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran di era revolusi industri 4.0 adalah media interaktif (Indartiwi *et al.*, 2021). Adapun media E-Bumiku sebagai media pembelajaran digital dinilai efektif dalam menunjang proses pembelajaran karena mampu menghadirkan proses pembelajaran yang interaktif dan kontekstual.

Penggunaan media E-Bumiku juga didukung oleh penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) karena dapat dimanfaatkan sebagai sumber materi dan bahan permainan akademik dalam kegiatan pertandingan. Oleh karena itu, penerapan model TGT dengan bantuan media digital interaktif akan menciptakan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sehingga dapat mendorong pemahaman siswa terhadap suatu konsep yang dipelajari. Hal ini dapat sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Fahra *et al.*, 2025) dengan hasil dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan media digital yaitu aplikasi Baamboozle berpengaruh pada pemahaman konsep IPA dan dapat dijadikan salah satu model serta media pembelajaran untuk diterapkan pada pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Sukmawati *et al.*, 2025) yang menunjukkan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Wordwall berpengaruh terhadap pemahaman konsep IPA kelas IV di SDN 37 Cakranegara dalam kategori sedang. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital yang tepat dapat memungkinkan transfer pengetahuan dan informasi menjadi lebih menarik dan interaktif kepada siswa.

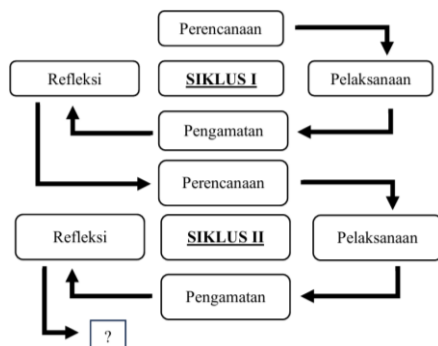
Berdasarkan pemaparan di atas, model pembelajaran TGT dan media pembelajaran diharapkan mampu memberikan variasi pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, melibatkan siswa secara aktif sekaligus mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa. Peneliti menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media

Commented [U1]: Untuk et al miring

pembelajaran E-Bumiku berbasis Genially untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD 2 Megawon.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. PTK dilakukan dengan empat tahapan menurut Kemmis & Taggart, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Arikunto, 2022). Tahapan siklus PTK dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 3. Tahapan PTK Menurut Kemmis dan Taggart
Sumber: (Arikunto, 2022)

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD 2 Megawon yang berlokasi di Jalan Budi Utomo, Megawon, Kecamatan Jati, Kabupaten Kudus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD 2 Megawon Semester II Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 13 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Sumber data dari penelitian ini adalah guru dan siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Pelaksanaan pembelajaran, hasil tes, dan hasil refleksi akan dianalisis secara kualitatif. Sedangkan, data hasil tes pemahaman konsep siswa akan dianalisis secara kuantitatif dengan menentukan tingkat ketuntasan pada tabel berikut.

Tabel 1. Kriteria Tingkat Ketuntasan Belajar Siswa Secara Klasikal

No	Tingkat Ketuntasan (%)	Kualifikasi Penilaian
1	$\geq 80\%$	Sangat Tinggi
2	60-79%	Tinggi
3	40-59%	Sedang
4	20-39%	Rendah
5	$< 20\%$	Sangat Rendah

Sumber: (Hasanah *et al.*, 2024)

Penelitian ini dapat dikatakan berhasil jika terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT)

berbantuan media E-Bumiku dengan perolehan ketuntasan klasikal siswa sebesar >80% dengan kualifikasi sangat tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Prasiklus merupakan kegiatan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan oleh peneliti sebelum melaksanakan penelitian. Observasi prasiklus ini dilakukan peneliti untuk memperoleh informasi mengenai keadaan siswa dan guru saat kegiatan pembelajaran di kelas V SD 2 Megawon. Wawancara dengan guru dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada dalam kegiatan pembelajaran serta mengetahui bagaimana proses pembelajaran di kelas dan kesulitan yang dihadapi oleh siswa maupun guru kelas V selama proses pembelajaran terutama pada muatan pelajaran IPAS. Hasil wawancara dengan guru kelas V menunjukkan bahwa proses pembelajaran di kelas V SD 2 Megawon pernah dilakukan oleh guru kelas V dengan menerapkan media berupa kartu pintar berbasis model *problem based learning*. Akan tetapi, dalam penerapannya lebih memfokuskan kepada keaktifan siswa daripada pemahaman konsep siswa. Meskipun keterlibatan siswa cukup baik saat pembelajaran belum tentu siswa dapat memahami konsep secara mendalam sehingga siswa kelas V SD 2 Megawon masih memiliki pemahaman konsep yang rendah. Hal ini diperkuat oleh hasil tes pemahaman konsep yang dilakukan saat prasiklus pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Nilai Prasiklus Tes Pemahaman Konsep IPAS Kelas V SD 2 Megawon

No.	Nilai	Frekuensi	Kriteria
1.	Nilai ≥ 75	2	Tuntas
2.	Nilai < 75	20	Tidak Tuntas
Nilai Tertinggi		89	
Nilai Terendah		25	
Rata-Rata Nilai		47,68	
Persentase Siswa Tuntas		9%	
Persentase Siswa Tidak Tuntas		91%	

Hasil nilai tes pemahaman konsep yang dimiliki siswa kelas V SD 2 Megawon pada mata pelajaran IPAS masih belum maksimal. Oleh karena itu, pelaksanaan penelitian tindakan kelas di SD 2 Megawon ini menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media E-Bumiku pada materi Bab 8 (Bumiku Sayang, Bumiku Malang) untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V semester II tahun ajaran 2025/2026.

Tahap pertama pada siklus I, yaitu tahap perencanaan, diawali menyusun RPM (Rencana Pembelajaran Mendalam) sesuai dengan capaian pembelajaran dan mempersiapkan media pembelajaran E-Bumiku yang akan digunakan yaitu dengan membuat penyajian materi yang didesain menggunakan platform Genially. Untuk persiapan proses pembelajaran berlangsung, peneliti mempersiapkan LKS (Lembar Kerja Siswa), rubrik penilaian, kartu pertanyaan untuk pelaksanaan pertandingan. Selain itu, peneliti juga mempersiapkan instrumen lembar tes pemahaman konsep untuk setiap siswa yang dilakukan setiap siklus.

Tahap kedua yaitu tahap pelaksanaan. Guru melaksanakan semua rancangan yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya. Pelaksanaan tindakan pada siklus I menerapkan model TGT berbantuan media E-Bumiku melalui tahapan penyajian kelas, pembentukan kelompok heterogen, *games*, pertandingan, dan penghargaan kelompok. Pada tahap penyajian kelas, guru menggali pengetahuan awal siswa menggunakan media E-Bumiku berbasis Genially. Selanjutnya siswa berdiskusi dalam kelompok, mengikuti *games* interaktif, dan melaksanakan pertandingan akademik menggunakan kartu soal. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa sebagian siswa masih pasif dalam menjawab pertanyaan guru serta belum memahami prosedur pertandingan dengan baik. Selain itu, pembagian lima meja pertandingan menyebabkan guru belum dapat memberikan bimbingan secara optimal kepada seluruh kelompok.

Tahap ketiga yaitu observasi. Observasi dilakukan dengan mengamati pemahaman konsep siswa berdasarkan 14 butir soal yang diberikan kepada siswa di akhir siklus. Berikut ini tabel hasil tes pemahaman konsep siswa siklus I kelas V SD 2 Megawon.

Tabel 3. Data Hasil Tes Pemahaman Konsep Siswa Siklus I

No.	Nilai	Frekuensi	Kriteria
1.	Nilai ≥ 75	9	Tuntas
2.	Nilai < 75	13	Tidak Tuntas
Nilai Tertinggi		89	
Nilai Terendah		25	
Rata-Rata Nilai		56,68181818	
Persentase Siswa Tuntas		41%	
Persentase Siswa Tidak Tuntas		59%	

Pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan 75 berjumlah 9 siswa, sedangkan siswa yang memperoleh nilai kurang dari 75 berjumlah 13 siswa. Berdasarkan uraian tersebut maka dapat dilihat ketuntasan klasikal tes pemahaman konsep siswa pada prasiklus memiliki persentase 9% dengan ketidaktuntasan mencapai 91%. Sedangkan ketuntasan klasikal tes pemahaman konsep pada siklus I memiliki persentase 41% dengan ketidaktuntasan mencapai 59%. Dari ketuntasan tes pemahaman konsep siswa pada prasiklus dan siklus I telah terjadi peningkatan. Peningkatan yang terjadi pada prasiklus dan siklus I mencapai 32%. Meskipun telah mengalami peningkatan, akan tetapi ketuntasan tes pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPAS belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian yaitu dengan persentase keberhasilan 80%. Berikut ini tabel hasil tes pemahaman konsep siswa siklus I kelas V SD 2 Megawon setiap indikator.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Pemahaman Konsep Siklus I

Indikator Pemahaman Konsep	Siklus I				Rata-Rata (%)	Kriteria
	1	2	3	4		
Menyatakan kembali suatu konsep	1	13	3	5	62%	Kurang Baik
	7	6	2	7		
Mengelompokkan objek-objek menurut sifat tertentu	8	1	4	9	60%	Kurang Baik
	8	5	7	2		

Indikator Pemahaman Konsep	Siklus I				Rata-Rata (%)	Kriteria
	1	2	3	4		
Mencontohkan suatu objek	10 7	5 1	2 3	5 11	61%	Kurang Baik
Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk	3 13	6 0	8 3	5 6	60%	Kurang Baik
Mengembangkan syarat minimal suatu konsep	7 7	8 6	1 7	6 2	56%	Tidak Baik
Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih langkah-langkah	2 2	7 10	5 2	8 7	68%	Kurang Baik
Mengaplikasikan konsep dalam pemecahan masalah	1 2	5 3	9 8	3 4	56%	Tidak Baik
Rata-Rata					60%	

Tabel di atas menunjukkan rincian skor per indikator pada pemahaman konsep siswa siklus I. Tes pemahaman konsep disusun dengan membuat 2 soal per indikator sehingga total soal yang dikerjakan siswa terdapat 14 butir soal. Indikator menyatakan kembali suatu konsep memperoleh rata-rata persentase sebesar 62%, indikator mengelompokkan objek-objek menurut sifat tertentu memperoleh rata-rata sebesar 60%, indikator mencontohkan suatu objek memperoleh rata-rata persentase sebesar 61%, indikator menyajikan konsep dalam berbagai bentuk memperoleh rata-rata persentase sebesar 60%, indikator mengembangkan syarat minimal suatu konsep memperoleh rata-rata persentase sebesar 56%, indikator menggunakan, memanfaatkan, dan memilih langkah-langkah memperoleh rata-rata sebesar 68%, sedangkan indikator mengaplikasikan konsep dalam pemecahan masalah memperoleh rata-rata persentase sebesar 56%.

Pada tahap keempat yaitu refleksi, ditemukan permasalahan-permasalahan saat pelaksanaan siklus I, yaitu rata-rata perolehan pada pemahaman konsep siswa pada siklus I dalam proses pembelajaran belum mencapai indikator keberhasilan sebesar $\geq 80\%$. Pada siklus I rata-rata hasil tes pemahaman konsep siswa hanya mencapai persentase sebesar 41% sehingga peneliti perlu melakukan siklus II untuk mencapai indikator keberhasilan. Hal tersebut berpengaruh pada kelas menjadi kurang kondusif saat berlangsungnya pertandingan dikarenakan pertandingan yang dibagi menjadi 5 meja. Sehingga pada pelaksanaannya, guru tidak dapat memberikan bimbingan yang maksimal kepada setiap kelompok. Selain itu, penghargaan yang diterima kelompok hanya berupa tepuk tangan dan rekognisi tim berupa predikat. Siswa merasa kurang bersemangat karena tidak adanya hadiah yang dapat meningkatkan kompetisi mereka. Hasil yang diperoleh menunjukkan pelaksanaan tindakan pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan, yaitu ketuntasan klasikal minimal 80%. Oleh karena itu, tindakan diperbaiki dan dilanjutkan pada siklus II.

Siklus II dilakukan dengan tahapan yang sama dengan tahapan saat pelaksanaan siklus I. Tahap pertama pada siklus II diawali dengan tahap perencanaan, yaitu dengan menyusun RPM (Rencana Pembelajaran Mendalam) dan mempersiapkan media pembelajaran E-

Bumiku yang akan digunakan yaitu dengan membuat penyajian materi yang didesain menggunakan platform Genially. Untuk persiapan proses pembelajaran berlangsung, peneliti mempersiapkan LKS (Lembar Kerja Siswa), rubrik penilaian, kartu pertanyaan untuk pelaksanaan pertandingan, instrumen lembar tes pemahaman konsep. Selain itu, peneliti juga *Mystery Bag* untuk penghargaan kelompok saat pertandingan.

Pada tahap kedua, pelaksanaan tindakan pada siklus II tetap menerapkan sintaks model TGT berbantuan media E-Bumiku dengan beberapa perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Guru memberikan penjelasan prosedur pertandingan secara lebih rinci, mengurangi jumlah meja pertandingan dari lima menjadi tiga meja sehingga bimbingan kepada setiap kelompok lebih optimal, serta memberikan penghargaan berupa *Mystery Bag* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Perbaikan tersebut membuat siswa lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, lebih memahami aturan pertandingan, dan lebih antusias mengikuti pembelajaran sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih kondusif.

Tahap ketiga yaitu observasi. Observasi dilakukan dengan mengamati pemahaman konsep siswa berdasarkan 14 butir soal yang diberikan kepada siswa di akhir siklus. Berikut ini tabel hasil tes pemahaman konsep siswa siklus II kelas V SD 2 Megawon.

Tabel 5. Hasil Tes Pemahaman Konsep Siklus II

No.	Nilai	Frekuensi	Kriteria
1.	Nilai ≥ 75	18	Tuntas
2.	Nilai < 75	4	Tidak Tuntas
Nilai Tertinggi		100	
Nilai Terendah		43	
Rata-Rata Nilai		78,27	
Persentase Siswa Tuntas		82%	
Persentase Siswa Tidak Tuntas		18%	

Tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan 75 berjumlah 18 siswa, sedangkan siswa yang memperoleh nilai kurang dari 75 berjumlah 4 siswa. Berdasarkan uraian tersebut maka dapat dilihat telah terjadi kenaikan persentase ketuntasan belajar dari siklus I ke siklus II. Sedangkan ketuntasan klasikal tes pemahaman konsep siswa pada siklus I memiliki persentase 41% dengan ketidaktuntasan mencapai 59% sedangkan ketuntasan klasikal hasil tes pemahaman konsep pada siklus II memiliki persentase 82% dengan ketidaktuntasan mencapai 18%. Dari ketuntasan hasil tes pemahaman konsep siswa siklus I dan siklus II maka telah terjadi peningkatan. Peningkatan yang terjadi pada siklus I dan siklus II mencapai 41% dan ketuntasan hasil tes pemahaman konsep telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian dengan persentase keberhasilan sebesar 80%. Berikut ini tabel hasil tes pemahaman konsep siswa siklus II kelas V SD 2 Megawon setiap indikator.

Tabel 6. Rekapitulasi Pemahaman Konsep Siklus II

Indikator Pemahaman Konsep	Siklus II				Rata-Rata (%)	Kriteria
	1	2	3	4		
Menyatakan kembali suatu konsep	4 3	0 3	3 11	15 5	77%	Cukup Baik
Mengelompokkan objek-objek menurut sifat tertentu	1 1	2 3	1 4	18 14	88%	Baik
Mencontohkan suatu objek	0 2	6 3	3 3	13 14	83%	Baik
Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk	3 3	0 4	4 3	15 12	81%	Baik
Mengembangkan syarat minimal suatu konsep	2 4	8 5	3 5	9 8	70%	Cukup Baik
Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih langkah-langkah	5 0	4 7	2 8	11 7	73%	Cukup Baik
Mengaplikasikan konsep dalam pemecahan masalah	1 0	8 6	6 5	7 11	76%	Cukup Baik
Rata-Rata					78%	

Tabel di atas menunjukkan rincian skor per indikator pada pemahaman konsep siswa siklus II. Tes pemahaman konsep disusun dengan membuat 2 soal per indikator sehingga total soal yang dikerjakan siswa terdapat 14 butir soal. Indikator menyatakan kembali suatu konsep memperoleh rata-rata persentase sebesar 77%, indikator mengelompokkan objek-objek menurut sifat tertentu memperoleh rata-rata sebesar 88%, indikator mencontohkan suatu objek memperoleh rata-rata persentase sebesar 83%, indikator menyajikan konsep dalam berbagai bentuk memperoleh rata-rata persentase sebesar 81%, indikator mengembangkan syarat minimal suatu konsep memperoleh rata-rata sebesar 70%, indikator menggunakan, memanfaatkan, dan memilih langkah-langkah memperoleh rata-rata persentase sebesar 73%, sedangkan indikator mengaplikasikan konsep dalam pemecahan masalah memperoleh rata-rata persentase sebesar 76%. Berikut ini perbandingan pemahaman konsep siswa siklus I dan siklus II setiap indikator.

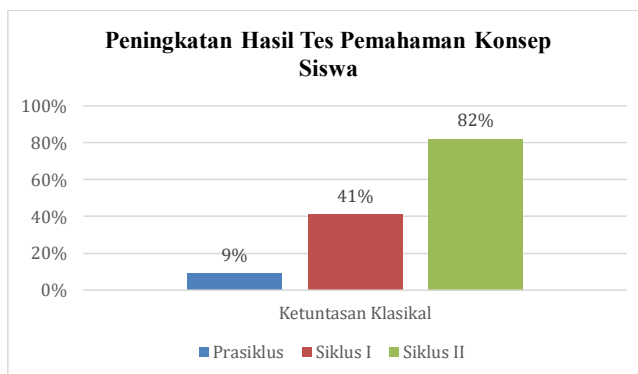
Tabel 7. Peningkatan Indikator Pemahaman Konsep Siklus I dan II

Indikator Pemahaman Konsep	Rata-Rata		Peningkatan (%)
	Siklus I	Siklus II	
Menyatakan kembali suatu konsep	62%	77%	15%
Mengelompokkan objek-objek menurut sifat tertentu	60%	88%	28%
Mencontohkan suatu objek	61%	83%	22%
Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk	60%	81%	21%

Indikator Pemahaman Konsep	Rata-Rata		Peningkatan (%)
	Siklus I	Siklus II	
Mengembangkan syarat minimal suatu konsep	56%	70%	14%
Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih langkah-langkah	68%	73%	5%
Mengaplikasikan konsep dalam pemecahan masalah	56%	76%	20%

Tabel di atas menunjukkan bahwa 8 indikator pemahaman konsep mengalami peningkatan di siklus II karena perlakuan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media E-Bumiku. Pada siklus I, indikator pertama meraih rata-rata persentase sebesar 62% dan meningkat pada siklus II menjadi 77%. Indikator kedua memperoleh rata-rata persentase sebesar 60% dan meningkat menjadi 88% pada siklus II. Indikator ketiga memiliki rata-rata persentase sebesar 61% dan meningkat menjadi 83% pada siklus II. Indikator keempat memiliki rata-rata sebesar 60% pada siklus I dan pada siklus II memiliki rata-rata sebesar 81%. Indikator kelima memiliki rata-rata sebesar 56% pada siklus I dan meningkat pada siklus II menjadi 70%. Indikator keenam memiliki rata-rata persentase sebesar 68% pada siklus I dan meningkat menjadi 73% pada siklus II. Sedangkan pada indikator terakhir, pada siklus I diperoleh rata-rata persentase sebesar 56% dan 76% pada siklus II.

Tahap keempat yaitu refleksi. Pada pembelajaran IPAS siklus II terdapat 18 siswa yang telah tuntas dan 4 siswa yang belum tuntas. Sehingga ketuntasan klasikal pada hasil tes pemahaman konsep siswa pada siklus II mencapai 82% dengan kualifikasi "Baik" dan tingkat ketidakberhasilan mencapai 18%. Hasil tes evaluasi ini telah mencapai indikator keberhasilan penelitian yang ditandai dengan persentase ketuntasan klasikal mencapai 80%, sehingga penelitian ini berhenti pada siklus II. Berdasarkan hasil tersebut, berikut peningkatan hasil prasiklus, siklus I, dan siklus II yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.



Gambar 4. Peningkatan Hasil Tes Pemahaman Konsep Siswa

Hasil penelitian pada tahap prasiklus menunjukkan bahwa pemahaman konsep siswa masih berada pada kategori rendah dengan rata-rata hasil tes sebesar 47,68%. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, kondisi tersebut disebabkan oleh pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dengan memanfaatkan buku LKS sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran belum optimal. Akibatnya, siswa cenderung hanya mampu menebak atau menjawab pertanyaan tanpa dapat menjelaskan alasan yang mendasari jawaban tersebut. Berdasarkan permasalahan tersebut, diterapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media E-Bumiku sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada pembelajaran IPAS. Penerapan model TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif melalui diskusi, permainan akademik, dan pertandingan, sedangkan media E-Bumiku membantu menyajikan konsep secara lebih konkret melalui visualisasi yang menarik. Dengan demikian, penggunaan model dan media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa secara optimal. Hal ini sejalan dengan (Masfuah *et al.*, 2021) yang menyatakan bahwa penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan pemahaman siswa sekaligus mendorong keaktifan dalam proses belajar. Siswa dikatakan memahami suatu konsep apabila mampu memenuhi indikator-indikator pemahaman konsep yang telah ditetapkan.

Pembahasan

Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media E-Bumiku mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas V pada Bab 8: Bumiku Sayang, Bumiku Malang. Peningkatan tersebut terlihat sejak kondisi prasiklus hingga siklus II, yang ditunjukkan oleh meningkatnya persentase ketuntasan pemahaman konsep pada seluruh indikator. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan media digital interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga siswa tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga mampu memahami, menghubungkan, dan menerapkannya dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Peningkatan pada indikator menyatakan kembali suatu konsep menunjukkan bahwa siswa dapat menyatakan kembali dengan kata-katanya sendiri pada siklus II. Berdasarkan hasil refleksi siklus I, sebanyak 13 dari 22 siswa merasa kesulitan menjelaskan kembali konsep dengan bahasa sendiri. Hal tersebut dikarenakan siswa cenderung menghafal materi yang disampaikan guru. Padahal untuk memahami suatu konsep, siswa harus dapat memahami konsep tersebut bukan menghafal. Temuan tersebut sejalan dengan pendapat (Fadhila, 2022) yang menyatakan bahwa pemahaman konsep merupakan kemampuan siswa memahami konsep, situasi, dan fakta serta mampu menyatakan kembali dengan kata-katanya sendiri tanpa mengubah makna konsep yang dipelajari. Sedangkan, pada siklus II, sebanyak 15 dari 22 siswa dapat menguasai indikator menyatakan kembali suatu konsep karena adanya perbaikan dari hasil refleksi siklus I. Perbaikan tersebut memperoleh respons positif dari siswa. Hal tersebut dikarenakan guru lebih intensif membimbing siswa selama diskusi kelompok dan memberikan pertanyaan yang mendorong siswa untuk mengungkapkan kembali konsep berdasarkan pemahamannya. Temuan tersebut sependapat dengan (Muana & Elhawa, 2024) bahwa diskusi kelompok mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan menjadikan mereka tidak hanya sebagai penerima informasi pasif. Dengan adanya keterlibatan siswa

tersebut, siswa bukan lagi menghafal materi, melainkan mampu untuk menyatakan kembali konsep menggunakan bahasanya sendiri.

Indikator mengelompokkan objek-objek menurut sifat tertentu pada siklus I menunjukkan bahwa sebanyak 12 dari 22 siswa tidak mengelompokkan objek berdasarkan sifat yang diminta, melainkan hanya menuliskan salah satu jawaban yang dianggap benar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa belum mampu mengidentifikasi karakteristik objek yang menjadi dasar pengelompokkan. Berdasarkan hasil refleksi siklus I, guru melakukan perbaikan pada siklus II dengan memberikan penjelasan yang lebih rinci mengenai cara mengelompokkan objek berdasarkan karakteristik tertentu melalui media E-Bumiku. Guru juga membimbing siswa saat diskusi kelompok serta memberikan contoh-contoh pengelompokan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Perbaikan tersebut memperoleh respons positif dari siswa. Sebanyak 19 dari 22 siswa menuliskan jawaban dengan mengelompokkan objek sesuai karakteristik yang diminta. Kondisi tersebut menyebabkan kemampuan siswa dalam mengelompokkan objek berdasarkan sifat tertentu meningkat pada siklus II. Hal ini sependapat dengan (Kisma *et al.*, 2020) bahwa objek-objek tertentu siswa banyak yang mengartikan maksud dari soal a, b, c yang bukan pilihan ganda mereka justru memilih salah satu objek yang diminta.

Indikator mencontohkan suatu objek menunjukkan bahwa 13 dari 22 siswa belum menguasai indikator tersebut karena pemahaman yang dimiliki siswa kurang sehingga siswa tidak mampu memberikan contoh yang sesuai dengan konsep yang dipelajari. Selain itu, beberapa siswa masih cenderung menuliskan jawaban berdasarkan hafalan, bukan berdasarkan pemahaman mereka terhadap materi. Berdasarkan hasil refleksi dari siklus I, guru melakukan perbaikan dengan memperbanyak contoh nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Perbaikan yang diterapkan pada siklus II memperoleh respons positif dari siswa. Sebanyak 17 dari 22 siswa dapat menguasai indikator mencontohkan suatu objek pada siklus II. Mereka dapat memberikan contoh berdasarkan materi yang dipelajari. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa semakin mampu menghubungkan konsep yang dipelajari dengan contoh konkret yang relevan. Hal ini sejalan dengan (Lestari *et al.*, 2024) bahwa siswa belum mampu memberikan contoh suatu objek karena kurangnya pengetahuan terhadap siswa dan kurangnya minat siswa dalam pembelajaran IPA. Oleh karena itu, peran guru dalam menggunakan model dan media pembelajaran menjadi faktor penting dalam membantu siswa memahami konsep secara lebih optimal.

Indikator menyajikan konsep dalam berbagai bentuk menunjukkan bahwa 15 dari 22 siswa belum mampu menyajikan konsep dalam berbagai bentuk pada siklus I. Mereka hanya mengisi jawaban dengan suatu informasi tanpa dibuat dalam suatu bentuk yang diminta pada soal. Selain itu, siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang disajikan melalui berbagai bentuk dan belum mampu menghubungkan bentuk dengan materi yang dipelajari. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang tepat dalam menjelaskan konsep berdasarkan representasi visual yang diberikan. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, guru melakukan perbaikan dengan mengoptimalkan penggunaan media E-Bumiku dengan menampilkan gambar dan ilustrasi yang lebih beragam serta memberikan bimbingan kepada siswa dalam menghubungkan gambar dengan konsep yang dipelajari. Guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dan menyampaikan hasil pemahamannya melalui kegiatan kelompok dan pertandingan pada model TGT. Perbaikan tersebut memperoleh respons

positif dari siswa. Sebanyak 19 dari 22 siswa dapat menguasai indikator menyajikan konsep dalam berbagai bentuk pada siklus II. Siswa dapat menjelaskan suatu proses berdasarkan gambar, mengidentifikasi informasi yang terdapat pada gambar dan menghubungkannya dengan konsep yang telah dipelajari. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media E-Bumiku dan model TGT membantu siswa memahami konsep melalui berbagai bentuk representasi sehingga kemampuan siswa dalam menyajikan konsep mengalami peningkatan pada siklus II. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Lestari *et al.*, 2024) yang menyatakan bahwa beberapa siswa belum mampu memahami konsep melalui gambar karena kurangnya minat dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Indikator mengembangkan syarat minimal suatu konsep menunjukkan bahwa 15 dari 22 siswa belum menguasai pada siklus I. Siswa masih memberikan respons yang bersifat dasar dan kurang lengkap sehingga belum mampu menjelaskan syarat-syarat yang membentuk suatu konsep secara utuh pada siklus I. Pada indikator ini, siswa mengalami kesulitan memahami soal karena belum terbiasa mengidentifikasi maksud pertanyaan dan merasa kurang percaya diri untuk mengemukakan alasan dari jawaban yang dipilih. Akibatnya, siswa cenderung memberikan jawaban singkat tanpa menjelaskan argumen yang mendasarinya. Mereka kurang percaya diri untuk menyampaikan argumen mereka karena takut membuat kesalahan saat mengungkapkan ide-ide mereka (Riswari *et al.*, 2025). Berdasarkan hasil refleksi siklus I, guru melakukan perbaikan pada siklus II dengan memanfaatkan media E-Bumiku yang memuat gambar, ilustrasi, dan materi interaktif untuk membantu siswa memvisualisasikan konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Selain itu, guru membimbing siswa melalui diskusi kelompok dan memberikan pertanyaan pemantik yang mengarahkan siswa untuk mengidentifikasi karakteristik penting dari suatu konsep. Perbaikan tersebut memperoleh respons positif dari siswa. Sebanyak 12 dari 22 siswa dapat menguasai indikator mengembangkan syarat minimal suatu konsep. Siswa mampu mengemukakan syarat-syarat yang membedakan suatu konsep dengan konsep lainnya setelah memperoleh bimbingan selama kegiatan diskusi kelompok serta memperoleh visualisasi konkret yang relevan bagi kehidupan siswa pada media E-Bumiku. Hal ini sejalan dengan pendapat (Agrini & Agustin, 2023) bahwa belajar melalui media pembelajaran memberikan pengalaman belajar langsung bagi siswa dan membantu menginterpretasikan konsep abstrak sehingga mudah dipahami.

Indikator menggunakan, memanfaatkan, dan memilih langkah-langkah menunjukkan bahwa 11 dari 22 siswa masih mengalami kesulitan dalam menentukan langkah yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Siswa cenderung langsung memilih jawaban tanpa mempertimbangkan urutan langkah yang sesuai dengan konsep yang telah dipelajari. Berdasarkan hasil refleksi siklus I, guru melakukan perbaikan dengan memberikan bimbingan yang lebih intensif selama diskusi kelompok serta mengarahkan siswa untuk mengidentifikasi langkah-langkah penyelesaian masalah secara sistematis melalui media E-Bumiku. Guru juga memberikan contoh penerapan konsep yang dekat dengan kehidupan sehari-hari sehingga siswa lebih mudah memahami penggunaan konsep tersebut dalam situasi yang berbeda. Perbaikan tersebut memperoleh respons positif dari siswa. Sebanyak 13 dari 22 siswa mampu menentukan langkah yang tepat dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan setelah memperoleh bimbingan dari guru dan kelompoknya. Selain itu, siswa juga mampu menjelaskan alasan pemilihan langkah yang digunakan dalam menjawab soal. Kondisi tersebut menunjukkan peningkatan pada siklus II karena siswa memiliki peran aktif dalam

kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan (D. A. Pratiwi *et al.*, 2020) bahwa peningkatan pemahaman konsep IPAS peserta didik meningkat karena terdapat keterlibatan penuh peserta didik dalam pemecahan masalah.

Indikator mengaplikasikan konsep dalam pemecahan masalah menunjukkan bahwa 12 dari 22 siswa mengalami kesulitan dalam menghubungkan konsep yang telah dipelajari dengan permasalahan yang disajikan. Berdasarkan hasil refleksi siklus I, guru melakukan perbaikan dengan menyajikan contoh-contoh permasalahan yang lebih kontekstual dan dekat dengan pengalaman siswa. Guru juga membimbing siswa untuk mengidentifikasi permasalahan, mendiskusikan alternatif solusi, serta menghubungkan solusi tersebut dengan konsep yang telah dipelajari. Perbaikan tersebut memperoleh respons positif dari siswa. Sebanyak 15 dari 22 siswa dapat menguasai indikator mengaplikasikan konsep dalam pemecahan masalah. Siswa dapat memberikan solusi yang tepat karena masalah disajikan merupakan masalah yang dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari sehingga hal tersebut mengalami peningkatan pada indikator ini. Peningkatan terjadi karena pada siklus II guru lebih banyak memberikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa melalui media E-Bumiku dan kegiatan diskusi kelompok dalam model TGT. Hal ini didukung oleh (Ulfa *et al.*, 2023) bahwa kebiasaan pembelajaran dengan menyelesaikan masalah dapat memberikan pemahaman konsep yang optimal bagi peserta didik.

Peningkatan pemahaman konsep tersebut tidak terlepas dari karakteristik model TGT yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran. Pada tahap penyajian kelas, guru membangun pengetahuan awal siswa melalui pertanyaan pemantik dan penyampaian materi menggunakan media E-Bumiku. Selanjutnya, pada tahap diskusi kelompok, siswa saling bertukar pendapat, menjelaskan konsep kepada teman sekelompok, serta memperbaiki kesalahan pemahamannya melalui interaksi antarsiswa. Dengan demikian, siswa tidak sekadar menerima informasi dari guru, tetapi secara aktif mengonstruksi pemahamannya melalui kegiatan belajar bersama.

Setiap sintaks model TGT memiliki kontribusi terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa. Tahap penyajian kelas membantu siswa memperoleh pengetahuan awal melalui media E-Bumiku. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan proses penyampaian informasi sehingga siswa lebih mudah untuk menerimanya (Ermawati & Riswari, 2023). Selain itu, tahap diskusi kelompok memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertukar ide dan mengklarifikasi konsep yang belum dipahami. Selanjutnya, tahap *games* dan pertandingan mendorong siswa mengingat kembali materi yang telah dipelajari dalam suasana yang menyenangkan sekaligus menumbuhkan motivasi belajar. Adanya penghargaan kelompok juga meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran karena setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab untuk memperoleh skor terbaik bagi kelompoknya.

Peningkatan yang lebih tinggi pada siklus II terjadi karena adanya perbaikan tindakan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Pada siklus I guru masih mengalami kendala dalam membimbing lima meja pertandingan sehingga pengawasan terhadap aktivitas siswa belum optimal. Selain itu, beberapa siswa masih belum memahami mekanisme permainan sehingga waktu pembelajaran kurang efektif. Berdasarkan hasil refleksi tersebut, guru melakukan perbaikan dengan mengurangi jumlah meja pertandingan menjadi tiga meja sehingga proses pendampingan menjadi lebih intensif. Guru juga menjelaskan kembali aturan permainan secara

lebih rinci sebelum kegiatan dimulai. Perbaikan tersebut membuat siswa lebih memahami alur pembelajaran, lebih aktif berdiskusi, dan lebih percaya diri ketika mengikuti pertandingan sehingga pemahaman konsep meningkat pada siklus II.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Marlita *et al.*, 2023) bahwa penerapan model TGT berbantuan media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut terjadi karena model TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi, bertukar informasi, dan mengikuti permainan akademik yang mendorong keterlibatan aktif selama pembelajaran. Kondisi tersebut juga terlihat pada penelitian ini, di mana aktivitas belajar yang tinggi selama diskusi, *games*, dan pertandingan turut mendukung peningkatan pemahaman konsep siswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan (Erawati *et al.*, 2025) bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa. Meskipun penelitian tersebut dilakukan pada mata pelajaran Matematika, media yang digunakan terbukti membantu siswa memvisualisasikan materi sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami. Hal tersebut juga terlihat pada penelitian ini, di mana media E-Bumiku membantu menyajikan konsep gempa bumi melalui visualisasi yang menarik sehingga siswa lebih mudah memahami materi IPAS. Dengan demikian, kombinasi model TGT dan media E-Bumiku tidak hanya meningkatkan aktivitas belajar siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga pemahaman konsep siswa meningkat secara bertahap pada setiap siklus.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan model TGT berbantuan media E-Bumiku dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa kelas V pada muatan pembelajaran IPAS dengan menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan media E-Bumiku pada siklus I diperoleh rata-rata nilai sebesar 56,68 dengan persentase ketuntasan sebesar 41% dengan kualifikasi "Sedang". Sedangkan pada siklus II diperoleh rata-rata nilai sebesar 78,27 dengan perolehan persentase ketuntasan sebesar 82% dengan kualifikasi "Sangat Tinggi".

Saran

Peneliti memberikan saran kepada siswa agar dalam kegiatan pembelajaran lebih mampu bekerja sama dengan baik sehingga tidak terjadi perselisihan antaranggota. Peneliti memberikan saran kepada guru supaya guru dapat bertindak lebih tegas terhadap siswa yang tidak mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Peneliti memberikan saran kepada sekolah agar sekolah memberikan pelatihan kepada guru mengenai model-model pembelajaran dan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan mengajar guru sehingga suasana pembelajaran menyenangkan. Serta saran bagi peneliti lain, peneliti selanjutnya dapat menjadikan penelitian ini sebagai acuan dalam melakukan penelitian dengan menggunakan model atau media yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

Agrini, M., & Agustin, F. T. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran dengan Benda Konkret untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Peserta Didik Kelas II SDN 187. *Yasin*, 3(5), 1165–1176.

- Arikunto, S. (2022). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aulia, R. S., Nurlaeli, A., & Ma'sum, S. (2025). Strategi Perencanaan Kurikulum Efektif Untuk Peningkatan Mutu Pendidikan. *As-Syirkah: Islamic Economics & Financial Journal*, 4(2), 241–249.
- Erawati, D. Y., Riswari, L. A., & Amaliyah, F. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Cibatar terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sekolah Dasar. *JUPIKA: Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Flores*, 8(1), 64–75.
- Ermawati, D., & Riswari, L. A. (2023). *Sumber & Media Pembelajaran di SD*. Kudus: Badan Penerbit Universitas Muria Kudus.
- Fadhila, M. (2022). *Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Kelas V SD Negeri 2 Kalianda*. Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Fahra, N. P. A., Iskandar, D., & Fazriyah, N. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Aplikasi Baamboozle terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik SD. *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi*, 2(6), 636–647.
- Fakhriyah, F., Masfuah, S., & Hilyana, S. F. (2022). *TPACK dalam Pembelajaran IPA*. Pekalongan: PT Nasya Expanding Management.
- Hasanah, M., Rahmawati, I., Budhiretnani, D. A., & Putri, F. K. (2024). Penerapan Media Index Card Match untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas X-5 di SMAN 1 Ngronggot. *Seminar Nasional Sains, Kesehatan, Dan Pembelajaran* 3, 378–382.
- Indartiwi, A., Wulandari, J., & Novela, T. (2021). Peran Media Interaktif dalam Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 28–31.
- Indiati, P., Puspitasari, W. D., & Febriyanto, B. (2021). Pentingnya Media Tangram terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Bangun Datar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3, 290–294.
- Kisma, A. D., Fakhriyah, F., & Purbasari, I. (2020). *Penggunaan Media Pembelajaran Diorama untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kelas IV SD Negeri 2 Hadipolo*. 5(1), 635–642.
- Kumala, F. N. (2016). *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Malang: Ediide Indografika.
- Kusumaningrum, S. R., Khamdun, & Riswari, L. A. (2025). Development of Universe Sandbox Media to Improve Conceptual Understanding ABility in Astronomy Material. *Jurnal IPA Terpadu*, 9(2), 182–192.
- Lestari, L., Rini, C. P., & Gumilar, A. (2024). Analisis Pemahaman Konsep dalam Pembelajaran IPA pada Siswa Kelas IV SD. *Journal of Education Research*, 5(4), 4533–4538.
- Marlita, I. N., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran TGT Berbasis Media FTB. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1646.
- Masfuah, S., Fakhriyah, F., & Hakim, M. M. (2021). An Evaluation of E-Learning Implementation During Covid-19 Pandemic in Elementary School. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(4), 933–945.
- Masfuah, Siti, Fakhriyah, F., Pratiwi, I. A., & Amaliyah, F. (2025). Penguatan Literasi dalam

- Pembelajaran dengan Optimalisasi Media Melalui Lesson Study. *Jurnal Muria Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 183–190.
- Muana, A., & Elhawa, T. (2024). Penggunaan Teknik Diskusi Kelompok Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pelajaran IPA. *JPPP: Jurnal Perspektif Penelitian Pendidikan*, 2(2), 60–65. <https://doi.org/10.33084/jppp.v2i2.11472>
- Pasaribu, A., & Saragih, O. (2025). Peran Kurikulum Merdeka dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran PAK. *Sabar: Jurnal Pendidikan Agama Kristen Dan Katolik*, 2(1), 168–179.
- Permadi, R. N., Kartikowati, S., & Rizka, M. (2023). Efektivitas Penerapan Strategi Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa SMP. *Journal of Education Research*, 4(1), 197–202.
- Pratiwi, D. A., Djumhana, N., & Hendriani, A. (2020). Penerapan Model PBL Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 11–18.
- Pratiwi, M. P., Masfuah, S., & Ermawati, D. (2023). Penerapan Model TGT dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1750–1763. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2724>
- Riswari, L. A., Ermawati, D., & Evanita. (2022). Pengembangan Aplikasi GIBRAN GIAT (Game Edukasi Berbasis Android Jejak Petualangan pada Pemahaman Konsep Persegi Matematika) di SD 1 Jepang. *Jurnal Solma*, 11(2), 347–354.
- Riswari, Lovika Ardana, Ermawati, D., & Mustofa, H. A. (2025). Mathematics Learning Transformation through MESSI LARI Application: Critical Thinking Educative Game for Elementary Students. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 15(3), 1846–1863. <https://doi.org/10.23960/jpp.v15i3.pp18>
- Slavin, R. E. (2016). *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Suardin, Hamiyani, & Fazila, N. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3(4), 4437–4446.
- Sukmawati, H., Intiana, S. R. H., Hasnawati, & Handika, I. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 7(1).
- Ulfa, S., Sulistyorini, & Dewi, N. R. (2023). Peningkatan Pemahaman Konsep IPA Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Diorama Kelas VII SMP Negeri 19 Semarang. *Seminar Nasional IPA XIII*, 312 – 327.
- Uno, H., & Kuadrat, M. (2023). *Mengelola Kecerdasan dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Zega, J. N., & Susanto, Y. N. (2024). Media Pembelajaran Alam dalam Proses Belajar Mengajar. *Metanoia: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 6(1), 24–38.