

## UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 5 DENGAN PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT DAN ROLE PLAYING

Moch Wahyu Pratama \*<sup>1</sup>  
Edy Nurfalih <sup>2</sup>  
Zumroatus Suadah <sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

\*e-mail: [Wahyu.uyhaw021@gmail.com](mailto:Wahyu.uyhaw021@gmail.com)<sup>1</sup>

### Abstrak

Penelitian ini mengkaji rendahnya hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa kelas 5 UPT SDN Mondokan Tuban akibat metode konvensional yang monoton dan kurang kontekstual. Tujuan penelitian adalah menganalisis efektivitas kombinasi model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan Role Playing dalam meningkatkan hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model spiral Kemmis dan McTaggart selama dua siklus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi, lalu dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan: rata-rata nilai post-test siklus I 78,2 (naik 18,7%) dan siklus II 86,4 (naik 30,5%), diikuti peningkatan partisipasi aktif siswa (82% pada siklus II) serta kolaborasi dalam diskusi kelompok. Implikasi penelitian membuktikan integrasi TGT dan Role Playing mampu menciptakan pembelajaran aktif, kolaboratif, dan menyenangkan, sekaligus menjadi solusi inovatif untuk mengatasi kesenjangan antara teori dan praktik kehidupan nyata. Temuan ini memperkaya literatur strategi pembelajaran abad 21 dan merekomendasikan adaptasi model serupa di sekolah dasar dengan karakteristik serupa.

**Kata kunci:** Hasil Belajar, TGT, Role Playing

### Abstract

The present study investigates the substandard learning outcomes of Natural and Social Sciences (IPAS) grade 5 UPT SDN Mondokan Tuban students, attributable to conventional methods that are monotonous and less contextualized. The objective of the present study was to analyse the effectiveness of the combination of Teams Games Tournament (TGT) and Role Playing learning models in improving cognitive, affective, and psychomotor learning outcomes. This analysis was conducted through Classroom Action Research (PTK) Kemmis and McTaggart spiral model for two cycles. The data were collected through a combination of observation, interviews, tests and documentation, and were then analysed qualitatively and quantitatively. The results demonstrated a substantial enhancement in performance, with the mean post-test score for cycle I being 78.2 (an increase of 18.7%), and 86.4 for cycle II (an increase of 30.5%), followed by an increase in active student participation (82% in cycle II) and collaboration in group discussions. The findings of the research suggest that the integration of TGT and role playing can facilitate active, collaborative and enjoyable learning, as well as an innovative solution to the discrepancy between theoretical knowledge and practical application. The findings contribute to the extant literature on 21st-century learning strategies and recommend the adaptation of analogous models in elementary schools with similar characteristics.

**Keywords:** Learning Outcomes, TGT, Role Playing

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor penting dalam perkembangan manusia, dengan pendidikan banyak kebutuhan yang dapat dipenuhi. Untuk itu pentingnya peningkatan kualitas pendidikan sangat diperlukan dalam kehidupan manusia. Dengan perkembangan zaman meningkatkan berbagai metode atau model pendidikan yang kreatif dan kritis. Peranan pendidikan sangat besar dalam mempersiapkan dan mengembangkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang handal yang mampu bersaing secara sehat tetapi juga memiliki rasa kebersamaan dengan sesama manusia meningkat (Yayan Alpian dkk., 2019). Untuk itu adaptasi diperlukan untuk melaksanakan pendidikan dan mulai fokus pada tujuan awal pendidikan yaitu mencerdaskan generasi penerus bangsa.

Model pembelajaran merupakan komponen penting dalam pembelajaran, karena sangat berpengaruh terhadap teknis atau cara mengajar. Model belajar memiliki berbagai macam karena

dalam pembelajaran memerlukan berbagai model pembelajaran untuk digunakan sesuai dengan kebutuhan. Model pembelajaran yang sering digunakan adalah model pembelajaran konvensional. Kekurangan model pembelajaran konvensional terletak pada yang bersifat monoton serta tidak menggairahkan untuk belajar yang aktif bagi peserta didik dapat mengakibatkan minat bagi peserta didik untuk belajar berkurang, sehingga dapat mengakibatkan tujuan pendidikan nasional susah untuk dicapai secara optimal (Faiz dkk., 2022). Untuk itu pembelajaran konvensional perlunya diganti dengan pembelajaran yang terpusat pada peserta didik.

Banyak model pembelajaran yang terpusat pada peserta didik, dengan berbagai kelebihan dan juga penerapannya yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Salah satu contohnya adalah model pembelajara TGT yang sangat efektif dalam pembelajaran apabila dipadukan dengan media pembelajaran yang sesuai (Imawan, 2023). Pada pembelajaran abad 21 sangat memerlukan model pembelajaran yang efektif, interaktif, dan menyenangkan sehingga pemilihan model pembelajaran TGT sangat sesuai dengan kebutuhan belajar abad 21. Model pembelajaran TGT (teams game tournamens) merupakan salah satu model kooperatif dimana peserta didik ditempatkan dalam tim dengan kemampuan yang heterogen untuk berkompetisi dalam game tournament (Imawan, 2023). TGT menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang relevan untuk diterapkan di berbagai jenjang pendidikan dalam rangka menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Selain model pembelajaran TGT ada juga model pembelajaran Role Playing. Model pembelajaran Role Playing mengarahkan siswa untuk mengkreasi peristiwa sejarah atau kejadian yang akan muncul pada era globalisasi (Kertia, 2019). Perkembangan zaman menuntut adanya inovasi dalam segala aspek, tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Untuk itu adanya model pembelajaran Role Playing adalah bentuk jawaban dari kebutuhan peserta didik yang tidak hanya dituntut untuk memahami materi secara teoritis namun juga mampu menerapkan dan mempraktekannya dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana penerapan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar ?
- 2) Bagaimana peranan TGT dan Role Playing dapat menjadi preferensi model pembelajaran yang terpusat pada peserta didik ?

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis secara mendalam penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan Role Playing dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di UPT SDN Mondokan Tuban. Penelitian ini secara khusus bertujuan untuk mengidentifikasi efektivitas kombinasi kedua model pembelajaran tersebut dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, kolaboratif, dan menyenangkan, sehingga mampu mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar yang selama ini disebabkan oleh dominasi metode konvensional yang bersifat monoton dan kurang mengaitkan materi dengan kehidupan nyata siswa. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi secara sistematis dampak implementasi TGT dan Role Playing terhadap peningkatan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa melalui pengukuran hasil belajar sebelum dan sesudah tindakan (pre-test dan post-test), serta melalui observasi aktivitas dan interaksi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi dinamika penerapan kedua model pembelajaran tersebut, termasuk tantangan yang dihadapi, strategi adaptasi yang dilakukan guru, serta perubahan perilaku belajar siswa dari siklus ke siklus dalam kerangka Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model spiral Kemmis dan McTaggart. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan inovasi pembelajaran berbasis partisipasi aktif dan pengalaman nyata, serta menjadi referensi strategis bagi guru dan pemangku kebijakan pendidikan dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar di tingkat sekolah dasar, khususnya pada mata

pelajaran IPAS dengan pendekatan pembelajaran abad 21 yang menuntut kolaborasi, kreativitas, dan keterampilan berpikir kritis.

## METODE

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan metode penelitian yang berfokus pada upaya pemecahan masalah pembelajaran secara sistematis dan terencana dengan tujuan untuk meningkatkan proses serta hasil belajar peserta didik. PTK dikenal juga dengan istilah Classroom Action Research dalam bahasa Inggris dan termasuk jenis penelitian praktis karena langsung diterapkan untuk memperbaiki kondisi pembelajaran di kelas berdasarkan permasalahan nyata yang ditemui selama proses belajar mengajar sehari-hari. Metode ini melibatkan siklus perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi untuk menghasilkan perbaikan berkelanjutan dalam pembelajaran (Rahayu & Anita, 2025). Dengan demikian, guru tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga sebagai peneliti dalam praktik pembelajaran yang dilakukannya sendiri, meskipun dalam bentuk yang sederhana.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk menggambarkan data hasil belajar siswa secara sistematis dan berbasis angka. Pendekatan deskriptif kuantitatif menitikberatkan pada penggambaran nilai variabel secara mandiri tanpa melakukan perbandingan atau analisis hubungan dengan variabel lain, sebagaimana dijelaskan bahwa penelitian deskriptif berfokus pada representasi nilai suatu variabel secara objektif dan terpisah (Waruwu dkk., 2025). penelitian deskriptif bertujuan menjelaskan fenomena tertentu dengan mengumpulkan informasi terkait kondisi, gejala, atau variabel yang ada sebagai dasar untuk pengujian hipotesis, sehingga pendekatan ini sangat relevan dalam konteks pengamatan fenomena pembelajaran yang terjadi secara nyata di kelas (Waruwu dkk., 2025).

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu:

- 1) Perencanaan (Planning)
- 2) Pelaksanaan tindakan (Acting)
- 3) Observasi (Observing)
- 4) Refleksi (Reflecting)

Model penelitian yang diterapkan dalam studi ini mengacu pada model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart (1988), yang menggambarkan proses penelitian tindakan kelas sebagai siklus berkelanjutan dan berulang. Model ini terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang dilakukan secara sistematis dalam setiap siklusnya, sehingga memungkinkan perbaikan berkesinambungan berdasarkan hasil refleksi dari siklus sebelumnya. Model spiral ini memberikan fleksibilitas bagi peneliti untuk melakukan evaluasi dan revisi pembelajaran secara dinamis, sehingga kualitas proses dan hasil pembelajaran dapat terus ditingkatkan (Wulandari dkk., 2025).

Data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan beberapa teknik yang saling melengkapi, yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Pengumpulan data meliputi dua jenis utama, yakni data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui pengukuran hasil belajar kognitif siswa yang diambil dari nilai pre-test sebelum pelaksanaan tindakan dan post-test setelah tindakan dilakukan, sehingga memungkinkan evaluasi perubahan pencapaian belajar secara numerik. Sementara itu, data kualitatif dikumpulkan melalui lembar observasi yang mendokumentasikan aktivitas dan interaksi guru serta siswa selama proses pembelajaran berlangsung, memberikan gambaran mendalam mengenai dinamika pembelajaran dan keterlibatan peserta didik. Subjek penelitian ini menggunakan siswa kelas 5a yang berjumlah 26 yang ada di UPT SDN Mondokan. Analisis data dilakukan dengan pendekatan deskriptif kuantitatif, yang menitikberatkan pada perbandingan hasil belajar siswa antar siklus tindakan untuk mengidentifikasi tingkat efektivitas intervensi pembelajaran yang diterapkan. Pendekatan ini memungkinkan peneliti tidak hanya mengukur peningkatan hasil belajar secara statistik, tetapi juga memahami konteks dan faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran secara menyeluruh. Dengan demikian, kombinasi teknik pengumpulan data dan metode analisis ini memberikan landasan yang kuat untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan serta memberikan rekomendasi perbaikan yang berbasis bukti empiris.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pembelajaran melihat bahwa model pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Pembelajaran dimulai dengan menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu dengan menggunakan metode ceramah. Dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dapat dilihat bahwa hasil belajar yang didapatkan peserta didik dirasa kurang memuaskan yaitu disekitar 38,46% saja atau dari total 26 peserta didik hanya 10 yang memiliki nilai diatas 80. Dengan perolehan nilai seperti itu hasil belajar yang ditunjukkan peserta didik belum mampu mencapai nilai minimum yang diharapkan. Model pembelajaran ceramah lebih berfokus pada penyampaian guru dalam menerangkan materi, sehingga dalam penerapannya peserta didik kurang mendapatkan ruang belajar. Guru menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran di kelas dengan metode ini dirasa kurang efektif karena peserta didik tampak kurang aktif dan kurang memahami materi secara mendalam. Banyak siswa yang hanya mendengarkan tanpa berpartisipasi secara aktif, sehingga hasil belajar mereka cenderung stagnan dan tidak menunjukkan peningkatan yang signifikan. Guru telah menyadari bahwa pendekatan pembelajaran yang monoton ini tidak mampu memotivasi siswa untuk lebih antusias dalam belajar.

Melihat tahapan model pembelajaran ceramah mendapat hasil yang memuaskan maka perlu adanya perubahan yang diperuntukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada tahap ini guru berusaha berinteraksi dengan peserta didik mengenai minat peserta didik dalam belajar. Pembelajaran yang monoton kurang disukai peserta didik, selain membosankan peserta juga merasa mengantuk selama proses pembelajaran. Untuk itu pemilihan model pembelajaran sangat penting untuk menunjang semangat dan motivasi belajar peserta didik sehingga hasil pembelajaran dapat meningkat.

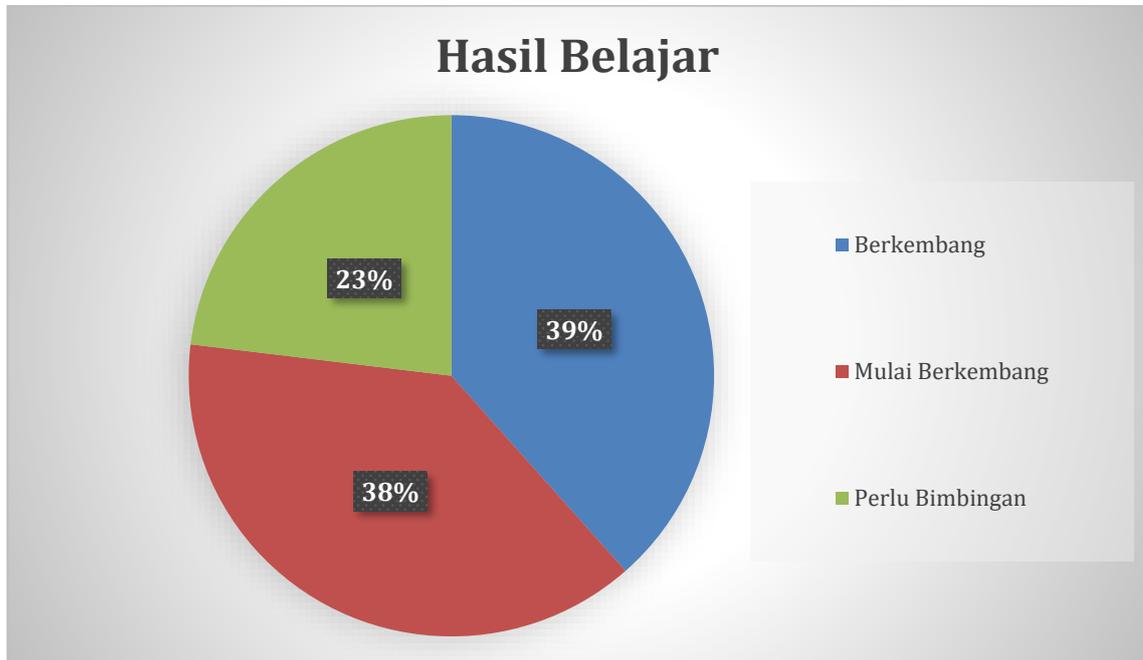
Teams Game Tournament atau TGT merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan media game sebagai cara mengajar. Sebagian besar peserta didik terutama pada jenjang sekolah dasar sangat menyukai permainan, sehingga hal tersebut dapat dimanfaatkan sebagai dasar motivasi belajar untuk meningkatkan semangat belajar. Peningkatan belajar tersebut berbanding lurus pada peningkatan hasil belajar. Untuk itu pemilihan TGT sebagai model belajar berupaya untuk meningkatkan hasil belajar, karena model pembelajaran TGT sesuai dengan kriteria pembelajaran yang diinginkan peserta didik dan TGT juga pembelajaran yang berfokus pada peserta didik sehingga dapat memaksimalkan hasil belajar.

Pada siklus selanjutnya model pembelajaran tidak lagi menggunakan TGT karena dianggap sudah cukup efektif, namun terdapat model pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. Model pembelajaran tersebut adalah model pembelajaran Role Playing. Role playing atau bermain peran adalah salah satu model pembelajaran sosial yang menugaskan peserta didik untuk memerankan suatu tokoh atau peran yang relevan dengan materi atau peristiwa yang sedang dipelajari. Dalam prosesnya, peserta didik tidak hanya sekedar membaca atau mendengarkan, tetapi secara aktif terlibat dalam skenario yang menyerupai situasi nyata, baik dari kehidupan sehari-hari maupun dari materi pelajaran yang sedang dibahas

### Pra-Siklus

Pembelajaran dilakukan menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu ceramah. Pada pra-siklus guru melakukan pengajaran dengan menggunakan media belajar PPT dan juga buku paket sebagai sumber belajar. Pembelajaran dimulai dengan membuka kelas dan menyampaikan tujuan pembelajaran. kemudian pembelajaran dilakukan dengan guru yang menampilkan PPT menggunakan LCD proyektor. Guru menjelaskan materi dengan metode ceramah agar materi yang diajarkan dapat dimengerti oleh peserta didik. Setelah materi selesai dijelaskan maka guru memberikan lembar soal kepada peserta didik yang dikerjakan secara individu, pengerjaan soal diperbolehkan untuk melihat buku paket yang bertujuan untuk

membantu peserta didik menjawab lembar soal. Pembelajaran berlanjut pada refleksi pembelajaran dimana peserta didik ditanya perihal pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kemudian peserta didik mengerjakan soal evaluasi, dimana saat mengerjakan soal peserta didik dilarang untuk melihat buku paket untuk mengukur hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan.



Gambar 1. Hasil Belajar

Berdasarkan grafik tersebut dapat diketahui dari 26 peserta didik terdapat 10 peserta didik dengan kompetensi berkembang terdapat presentase sebesar 39% yang dimana untuk memenuhi nilai minimum sebesar 80 hanya tercapai 39% atau 10 peserta didik saja. Kemudian pada kategori mulai berkembang terdapat 38% atau 10 peserta didik yang belum mampu mendapat nilai diatas 80. Mulai berkembang dikategorikan sebagai peserta didik yang mendapat hasil belajar 60. Dan pada kategori perlu bimbingan terdapat 23% peserta didik yang mendapat nilai antara 40 sampai 0. Berdasarkan hasil belajar yang telah dicapai peserta didik dapat dikatakan bahwa pembelajaran konvensional memiliki presentase keberhasilan yang kecil dimana dibawah 40% untuk itu pembelajaran konvensional dirasa gagal dalam mencapai tujuan belajar.

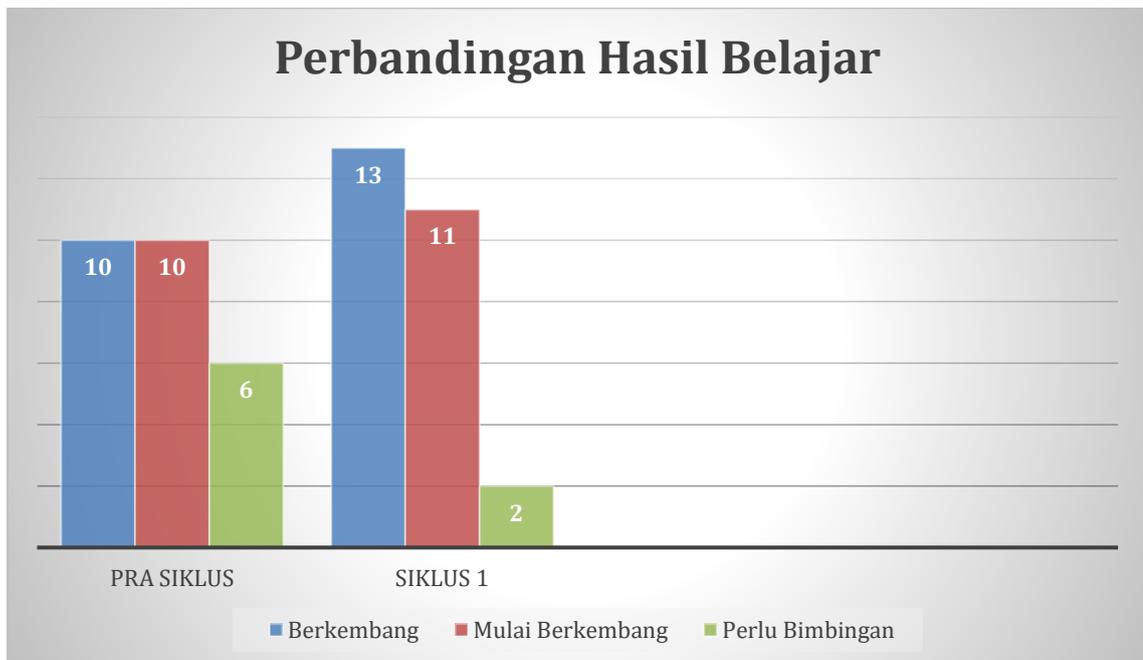
### Siklus 1

Setelah memahami kekurangan dari pembelajaran sebelumnya maka perlu adanya perubahan model pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik agar peserta didik lebih termotivasi dan semangat untuk belajar. Motivasi dan semangat belajar adalah faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar. Ada banyak faktor yang dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik, salah satunya adalah pembelajaran yang menyenangkan. Untuk itu model pembelajaran TGT sesuai untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena pada dasarnya peserta didik yang masih berada di jenjang sekolah dasar memiliki kecenderungan tertarik pada permainan yang dianggap lebih menarik dan menyenangkan. Pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran TGT dimulai dengan mengucapkan salam kemudian peserta didik disuruh untuk berdoa lalu disampaikan tujuan pembelajaran untuk memberikan gambaran pada peserta didik mengenai hal yang ingin dicapai pada pembelajaran kali ini. Guru menyampaikan materi dengan menggunakan PPT, menjelaskan materi yang sedang dipelajari. Kemudian peserta didik disuruh untuk membuat kelompok belajar yang terdiri dari 5 sampai 6

anggota. Guru memberikan intruksi mengenai permainan yang akan mereka mainkan, kemudian guru memulai permainan menggunakan media educaplay.

<https://www.educaplay.com/learning-resources/23415367-warisan-budaya-tuban.html>

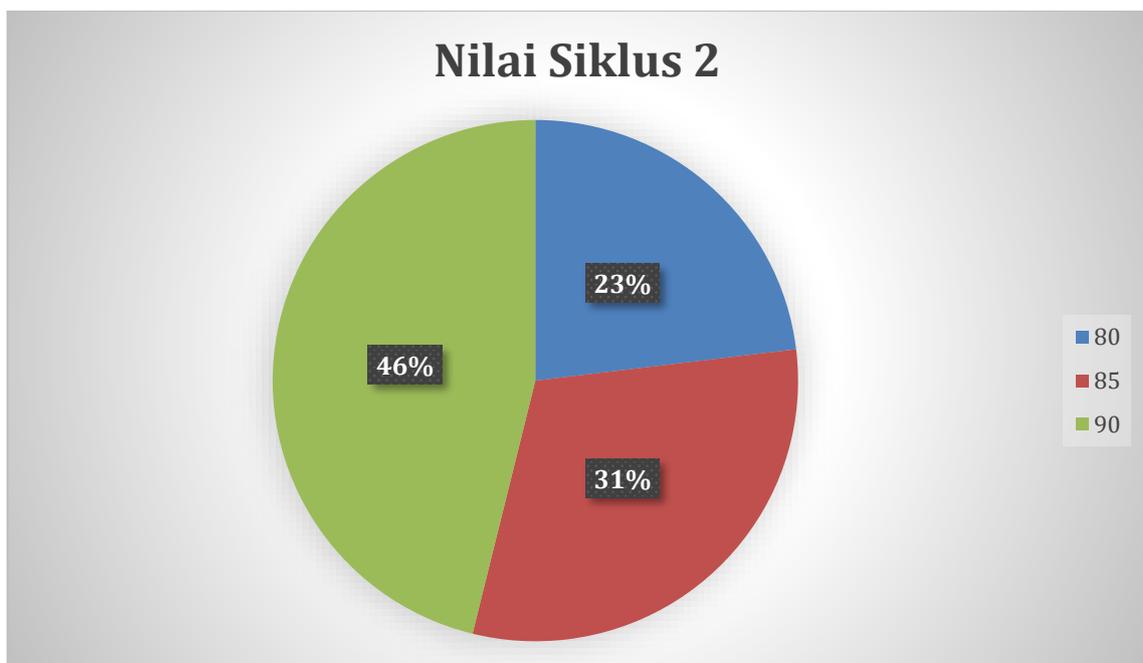
Pada educaplay yang dipilih guru merupakan permainan sederhana dimana terdapat soal yang jawabannya benar atau salah. Kelompok peserta didik diberikan waktu diskusi untuk memilih ketua kelompok yang dimana akan bertanggung jawab untuk angkat tangan dan menjawab pertanyaan. Jawaban yang dipilih ketua kelas perlu didiskusikan terlebih dahulu dengan anggota kelompoknya. Terdapat 30 soal untuk dijawab 5 kelompok peserta didik. Setelah permainan selesai perlu adanya jeda istirahat yang diisi dengan kegiatan ice breaking. Kegiatan selanjutnya adalah refleksi pembelajaran dimana peserta didik akan ditanya mengenai perasaan dan apa yang mereka pelajari hari ini. Kemudian peserta didik disuruh mengerjakan soal evaluasi yang telah diberikan dengan peraturan tidak boleh mencontek dan tidak boleh membuka buku serta waktu pengerjaan selama 15 menit. Setelah selesai peserta didik mengumpulkan kemeja guru dan bersiap untuk istirahat atau pulang, dan kegiatan ditutup dengan doa dan salam yang diberikan guru.



Gambar 2. Perbandingan Hasil Belajar

Peningkatan hasil belajar peserta didik dari pra siklus ke siklus 1 dapat dikatakan signifikan dan positif. Terjadi peningkatan jumlah peserta didik yang mencapai kategori berkembang sebanyak 30%, serta penurunan drastis peserta didik yang memerlukan bimbingan khusus sebanyak 66,7%. Hal ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran atau intervensi yang diterapkan selama siklus 1 efektif dalam meningkatkan pemahaman dan kemampuan peserta didik secara keseluruhan. Selain itu, peningkatan jumlah peserta didik dalam kategori mulai berkembang juga menunjukkan adanya perbaikan secara bertahap bagi peserta yang sebelumnya berada di kategori perlu bimbingan. Dengan demikian, data ini menjadi bukti kuat bahwa proses pembelajaran yang dilakukan mampu mengoptimalkan potensi belajar seluruh peserta didik di kelas tersebut.

Perkembangan hasil belajar yang ditunjukkan cukup memuaskan, namun masih ada peserta didik yang belum mencapai nilai minimum dan terdapat peserta didik yang perlu bimbingan. Untuk itu dilakukannya perubahan model pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan tetap mempertahankan faktor positif dari model sebelumnya dan ditambah dengan faktor baru yang dianggap mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran Role Playing adalah pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam memahami pembelajaran dengan memainkan peran secara langsung untuk memberikan pengalaman langsung mengenai materi yang dipelajari. Pembelajaran dibuka dengan salam, doa, dan penyampaian tujuan pembelajaran. Kemudian guru memberikan intruksi untuk membentuk kelompok belajar sebanyak 5 sampai 6 anggota peserta didik. Guru memberikan intruksi mengenai kegiatan bermain peran kepada peserta didik, setiap kelompok akan mendapatkan kategori sesuai peran yang akan dilakukan. Permainan bermain peran dimulai dengan setiap kelompok yang berekting tentang peran yang didapatkan hingga seluruh scenario pembelajaran terlaksana. Setelah selesai peserta didik melakukan peregangan dengan ice breaking, yang dilanjutkan dengan refleksi pembelajaran. Refleksi pembelajaran berisi pengalaman peserta didik, perasaan dan apa yang telah mereka pelajari hari ini. Kemudian peserta didik diberikan soal evaluasi dengan aturan tidak boleh mencontek dan tidak boleh membuka buku. Setelah selesai lembar evaluasi dikumpulkan dimeja guru, pembelajaran ditutup dengan doa dan salam dari guru.



Gambar 3. Nilai Siklus 2

Data menunjukkan bahwa kelas ini secara keseluruhan berada pada tingkat perkembangan yang sangat baik dengan seluruh peserta didik masuk kategori berkembang. Distribusi nilai yang didominasi oleh nilai 90 dan 85 menandakan keberhasilan proses pembelajaran dan kesiapan peserta didik dalam menguasai materi. Dengan strategi pembelajaran yang tepat dan berkelanjutan, potensi peningkatan prestasi peserta didik dapat terus dioptimalkan demi hasil belajar yang lebih maksimal.



Gambar 4. Perbandingan Tiap Siklus

- Pada pra siklus, hanya 10 peserta didik (38,46%) yang masuk kategori berkembang, sementara 10 peserta didik (38,46%) masih dalam kategori mulai berkembang, dan 6 peserta didik (23,08%) berada pada kategori perlu bimbingan.
- Pada siklus 1, terjadi peningkatan peserta didik yang masuk kategori berkembang menjadi 13 orang (50%), peserta mulai berkembang sedikit bertambah menjadi 11 orang (42,31%), dan peserta perlu bimbingan menurun drastis menjadi 2 orang (7,69%).
- Pada siklus 2, seluruh peserta didik (100%) berada pada kategori berkembang, dengan jumlah peserta mulai berkembang dan perlu bimbingan sama sekali tidak ada.

Data perkembangan hasil belajar dari pra siklus hingga siklus 2 menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dalam kualitas pembelajaran di kelas tersebut. Transformasi jumlah peserta didik yang masuk kategori berkembang dari 38,46% pada pra siklus menjadi 100% pada siklus 2 adalah bukti nyata keberhasilan intervensi pembelajaran yang dilakukan. Penurunan drastis peserta didik yang memerlukan bimbingan khusus dan hilangnya peserta didik dalam kategori mulai berkembang pada siklus akhir menandakan tercapainya pemerataan hasil belajar yang optimal. Hal ini tidak hanya mencerminkan peningkatan kemampuan akademik, tetapi juga menunjukkan kemajuan dalam aspek motivasi, kepercayaan diri, dan kesiapan peserta didik untuk menghadapi tantangan pembelajaran selanjutnya. Dengan demikian, proses pembelajaran yang sistematis dan berkelanjutan sangat direkomendasikan untuk diterapkan secara konsisten agar hasil belajar yang optimal dapat dipertahankan dan ditingkatkan pada masa mendatang.

#### Cara Sitasi.

Berikut ini merupakan cara untuk melakukan sitasi. Setiap yang dituliskan dalam daftar pustaka harus diacu di dalam isi paper. Tidak diperbolehkan menulis daftar pustaka, apabila tidak diacu dalam paper. Penulisan daftar pustaka menggunakan style APA.

Contoh penulisan daftar pustaka Jurnal adalah seperti daftar pustaka ini (Ahmad et al., 2019; Aljawarneh et al., 2018; Shams & Rizaner, 2018). Contoh daftar pustaka Conference adalah

seperti berikut ini (Guo et al., 2018; Kurniawan et al., 2019, 2018). Contoh daftar pustaka buku seperti ini (Sridevi et al., n.d.). Contoh daftar pustaka dari web seperti ini (Low, 2015). Sedangkan contoh daftar pustaka skripsi/disertasi seperti ini (Handoko, 2016).

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siswa kelas 5 UPT SDN Mondokan Tuban, penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan Role Playing terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPAS. Model pembelajaran ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi. Melalui metode ini, siswa tidak hanya belajar secara teori, tetapi juga melalui pengalaman langsung dan simulasi peran, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih mendalam dan bermakna.

Data hasil belajar yang diperoleh menunjukkan peningkatan yang signifikan dari pra siklus hingga siklus kedua. Pada pra siklus, hanya 10 siswa yang masuk kategori berkembang, sementara 10 siswa masih mulai berkembang dan 6 siswa memerlukan bimbingan khusus. Setelah intervensi pembelajaran dengan model TGT dan Role Playing, pada siklus pertama jumlah siswa yang berkembang meningkat menjadi 13, dengan penurunan jumlah siswa yang perlu bimbingan menjadi 2. Pada siklus kedua, seluruh siswa berhasil mencapai kategori berkembang, menandakan bahwa tidak ada lagi siswa yang tertinggal atau membutuhkan bimbingan tambahan. Hal ini menunjukkan efektivitas metode pembelajaran dalam mengatasi kesenjangan kemampuan dan meningkatkan kualitas hasil belajar secara merata.

Selain peningkatan nilai akademik, penerapan model pembelajaran ini juga membawa perubahan positif dalam dinamika kelas. Siswa menjadi lebih aktif, percaya diri, dan mampu bekerja sama dalam kelompok. Proses pembelajaran yang melibatkan permainan dan simulasi peran meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi siswa, sekaligus menumbuhkan sikap tanggung jawab dan rasa percaya diri. Dengan demikian, model pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik siswa secara menyeluruh.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT dan Role Playing merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan kualitas pembelajaran di kelas. Guru disarankan untuk terus mengembangkan dan menerapkan metode pembelajaran inovatif yang dapat memfasilitasi pembelajaran aktif dan kontekstual. Evaluasi dan refleksi secara berkala juga penting dilakukan agar proses pembelajaran tetap adaptif dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Dengan demikian, tujuan pendidikan yang holistik dan berkelanjutan dapat tercapai secara optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Faiz, A., Albersa, R., Sabri, A., & Nelwati, S. (2022). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INTERAKSI SOSIAL DALAM MODEL PEMBELAJARAN KONVENSIONAL PADA MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI KELAS X FASE E DI SMA MUHAMMADIYAH 1 PADANG. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4.
- Imawan, M. R. (2023). MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TPS-TGT PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKADI KELAS VIII SMP N 1 SEMARANG. 1(1).
- Kertia, N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X AP1 Pada Pelajaran PPKn. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 2(1), 25. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i1.17604>
- Rahayu, S., & Anita, Y. (2025). PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN RADEC DI KELAS III SDN 081224 SIBOLGA. 10.
- Waruwu, M., Puat, S. N., Utami, P. R., & Yanti, E. (2025). Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. 2025.

- Wulandari, C., Nugroho, A. A., & Nafiah, U. (2025). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika kelas IV SD*. 9.
- Yayan Alpian, Sri Wulan Anggraeni, Unika Wiharti, & Nizmah Maratos Soleha. (2019). PENTINGNYA PENDIDIKAN BAGI MANUSIA. *JURNAL BUANA PENGABDIAN*, 1(1), 66–72. <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v1i1.581>