Asian Journal of
Early Childhood and Elementary Education

e-ISSN : 3025-6917
p-ISSN : 3025-7565

Index : Harvard, Boston, Sydney University, Dimensions, Lens, Scilit, Semantic, Google, etc

https://doi.org/10.58578/AJECEE.v3i2.4888

PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS MENGGUNAKAN MODEL KOOPERATIF LEARNING TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN QUIZIIZ BAGI PESERTA DIDIK KELAS V SDN 01 REJANG LEBONG

Improving IPAS Learning Outcomes Using the Cooperative Learning Model Type Team Games Tournament Assisted by Quizziz for Grade V Students at SDN 01 Rejang Lebong

Andre Frayoga & Desyandri
Universitas Negeri Padang
andrefrayoga21@gmail.com; desyandri@fip.unp.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jan 1, 2025	Jan 16, 2025	Jan 28, 2025	Feb 3, 2025

Abstract

This study was motivated by the low learning outcomes of students because teachers have not used learning models that can encourage participation, active collaboration and meaningful learning for students. The purpose of this study was to describe the improvement of students' learning outcomes in IPAS learning by using the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model assisted by Quiziiz in class V SDN 01 Rejang Lebong. This research is a classroom action research (PTK) that uses qualitative and quantitative approaches. This research was conducted in two cycles, namely cycle I which consisted of 2 meetings and cycle II which consisted of 1 meeting. Each cycle consisted of four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this research were teachers and 30 fifth grade students of SDN 01 Rejang Lebong. The data of this study were obtained from

AJECEE Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

the results of the teaching module assessment, implementation process, and learning outcomes. The results showed an increase from cycle I to cycle II. The increase in research results is on: a) teaching module cycle I was 89.8 (Good) and increased in cycle II to 95.8% (very good), b) Implementation in the aspect of the teacher cycle I was 86.7% (good) and increased in cycle II to 94.4% (Very Good), in the aspect of students cycle I was 83.25% (Good) and increased in cycle II to 95.2% (very good), c) Learning outcomes of students cycle I was 81% (Good) and increased in cycle II to 88.7% (Good). Based on these results, it can be concluded that using the cooperative learning model of Team Games Tournament type assisted by quizizz for class V students of SDN 01 Rejang is able to actively involve students, increase collaboration and cooperation of students in groups, create a meaningful learning atmosphere, train critical thinking and increase curiosity and confidence of students in the learning process, so as to improve student learning outcomes in learning.

Keywords: Team Games Tournament type cooperative learning model, Learning Outcomes, IPAS, Quiziiz

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik karena guru belum menggunakan model pembelajaran yang dapat mendorong partisipasi, kolaborasi aktif dan pembelajaran bermakna bagi peserta didik peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS dengan menggunakan model kooperatif *learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quiziiz* di kelas V SDN 01 Rejang Lebong. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus, yaitu siklus I yang terdiri dari 2 kali pertemuan dan siklus II yang terdiri dari 1 kali pertemuan. Setiap-setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini yaitu guru dan 30 orang siswa kelas V SDN 01 Rejang Lebong. Data penelitian ini didapatkan dari hasil penilaian modul ajar, proses pelaksanaan, dan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan hasil penelitian yaitu pada: a) modul ajar siklus I yaitu 89,8 (Baik) dan meningkat pada siklus II menjadi 95,8% (sangat baik), b) Pelaksanaan pada aspek guru siklus I yaitu 86,7% (baik) dan meningkat pada siklus II menjadi 94,4% (Sangat Baik), pada aspek peserta didik siklus I yaitu 83,25% (Baik) dan meningkat pada siklus II menjadi 95,2% (sangat baik), c) Hasil belajar peserta didik siklus I yaitu 81% (Baik) dan meningkat pada siklus II menjadi 88,7% (Baik). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model kooperatif *learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan *quizizz* bagi pserta didik kelas V SDN 01 Rejang mampu melibatkan peserta didik secara aktif, meningkatkan kolaborasi dan kerja sama peserta didik di dalam kelompok, menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna, melatih berpikir kritis serta meningkatkan rasa ingin tahu dan percaya diri peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran.

Kata Kunci: Model Kooperatif *Learning* Tipe *Team Games Tournament*; Hasil Belajar; IPAS, *Quiziiz*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah bagian dari kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dalam membimbing, mendidik dan membina seseorang individu agar dapat mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya. Pendidikan dapat dikatakan berkualitas jika mampu membimbing manusia untuk menjadi maju dan siap dengan perkembangan zaman (Anggraini & Desyandri, 2022)

Kurikulum merdeka adalah suatu bentuk penyempurnaan pendidikan Indonesia yang bertujuan membentuk generasi yang unggul dan berkualitas. (Marlita et al., 2023). Merdeka belajar berarti kebebasan dalam belajar, suasana yang tidak terasa mengikat diri dan tidak meresa terbebani bagi peserta didik dapat dilihat dari asyiknya mereka dalam belajar, mencari informasi, menggali potensi diri dan begitu semangat dan ekspresif dalam menyelesaikan tugas-tugas dari beban kurikulum menjadi indikator yang penting dalam tujuan pembelajan. (Azmi et al., 2023). Kurikulum Merdeka Belajar merupakan kurikulum yang bertujuan untuk memberikan kebebasan pada peserta didik agar dapat mengatur dan mengembangkan gaya belajar mereka sendiri. Salah satu bagian pembelajaran yang ada di kurikulum merdeka adalah mata pelajaran IPAS.

IPAS adalah dua mata pelajaran yang digabungkan terdiri atas mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS). (Niawati & Reffiane, 2023) menjelaskan keduanya digabung menjadi IPAS, dengan harapan dapat mendorong peserta didik untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. IPAS mempunyai peranan yang penting dalam mewujudkan profil pelajar pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan rasa keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat mendorong peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat digunakan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi.(Kemendikbud, 2022).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas V SD 01 Rejang Lebong yang dilakukan pada tanggal 21-25 Oktober 2024 peneliti mendapatkan beberapa permasalahan terkait dengan aspek modul ajar, dan pelaksanaan pembelajaran oleh guru dan peserta didik, sebagai berikut:

Permasalahan yang ditemukan di modul ajar: (1) pada langkah inti pembelajaran tidak ditemukan sintaks model pembelajaran, yang dapat mendorong interaksi dan kolaborasi aktif yang lebih mendalam antar peserta didik, (2) pada modul ajar guru tidak terdapat media pembelajaran yang interaktif dan dapat mendorong motivasi belajar peserta didik (3) pada pelaksanaan pembelajaran guru tidak mengacu sepenuhnya ke modul ajar, hal ini terlihat ketika guru mengajar tidak melihat modul aja, namun guru tetap melaksanakan pembelajaran sesuai dengan yang ada diingatan guru.

Kedua, pelaksanaan proses aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru ditemukan beberapa permasalahan, (1) guru belum membentuk kelompok peserta didik secara heterogen, hal ini terlihat guru hanya membentuk kelompok peserta didik berdasarkan teman sebangkunya, (2) guru kurang melibatkan peserta didik untuk aktif selama proses pembelajaran, hal ini terlihat guru lebih mendominasi pada saat pembelajaran, (3) guru kurang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, terlihat pada saat proses pembelajaran peserta didik bosan dan tidak memperhatikan guru, (4) guru belum optimal menerapkan kegiatan pembelajaran bermakna dan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berkolaborasi secara aktif dalam kelompok, (5) guru belum memanfaatkan sarana dan prasarana penunjang yang ada di sekolah, misalnya proyektor dan *cromebook*. (6) guru belum mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan percaya diri dalam menyampaikan gagasannya.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, peneliti menemukan dampak terhadap peserta didik yaitu: (1) Peserta didik kurang aktif pada saat aktivitas pembelajaran, peserta didik sering kali tidak mengajukan pertanyaan ataupun memberikan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik lebih menunggu penjelasan dari guru dan tidak mempunyai ketertarikan untuk mencari informasi tambahan atau memahami materi secara lebih dalam, (2) Kurangnya kemampuan kerja sama antar peserta didik, terlihat pada saat guru mengintruksi peserta didik untuk berdiskusi dalam kelompok diskusi berjalan tidak optimal, hanya peserta didik dengan kemampuan tinggi berperan aktif di dalam kelompok yang lain hanya mengobrol, (3) Kurangnya interaksi di dalam kelompok, hal ini terlihat ketika berdiskusi peserta didik dengan kemampuan tinggi yang lebih mendominasi, sehingga membuat peserta didik dengan kemampuan sedang dan rendah tidak percaya diri untuk mengungkapkan pendapat mereka, (4) Peserta didik kurang semangat dalam aktivitas pembelajaran, terlihat peserta didik merasa bosan dan cenderung

bermain dan mengobrol dengan temannya di tengah kegiatan pembelajaran peserta didik sudah mulai ribut dan tidak kondusif.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan di atas berdampak pada hasil belajar peserta didik, dapat dilihat dari hasil belajar nilai Sumatif tengah semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025 SDN 01 Rejang Lebong Nilai IPAS yang diperoleh peserta didik termasuk rendah

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan diatas, untuk mengatasinya perlu diimplementasikan model pembelajaran yang dapat mendorong kolaborasi aktif peserta didik yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*. Model pelajaran kooperatif *learning* tipe *Team Games Tournament* lebih menekankan pada aspek kerja sama dan diskusi dalam kelompok, oleh karena itu model ini dapat mendorong kolaborasi peserta didik untuk ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran. Apabila peserta didik dalam proses pembelajaran aktif maka pemahaman peserta didik akan meningkat dan ikut berdampak pada hasil belajar. (Hilmi & Lena, 2022)

Agar aktivitas pembelajaran dapat lebih optimal dan menyenangkan, guru dapat mengintegrasikan media pembelajaran pada model kooperatif *learning* tipe *Team Games Tournament* . Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran dan berfungsi sebagai memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan memahami materi pembelajaran, sehingga dapat berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Di tengah perkembangan zaman penggunaan media sangat berkembang pesat terutama media berbasis digital pembelajaran. Sangat banyak media aplikasi yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran, salah satunya aplikasi *Quiziiz*. (Annisa & Erwin, 2021). Aplikasi *Quiziiz* salah satu media digital yang mendukung aktivitas pembelajaran, dari perencanaan materi, latihan serta kuis dengan visual yang menarik**.**

Quiziiz adalah aplikasi pembelajaran berbasis games, didalamnya terdapat permainan edukasi yang dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar. *Quiziiz* juga dapat sebagai alat evaluasi yang digunakan untuk mendapatkan informasi terkait hasil belajar peserta didik. *Quiziiz* juga mudah diakses baik melalui komputer, *handphone, cromebook* ataupun tablet.(Mujahidin et al., 2021) . Menurut Andika & Erita, 2024 *quizizz* adalah

aplikasi yang menarik karena guru dapat membuat kuis interaktif lebih dari empat pilihan jawaban, dapat menambahkan media gambar serta suara ke latar belakang pertanyaan, dan memiliki fitur yang memungkinkan guru melihat data statistik tentang kinerja peserta didik maupun melacak berapa banyak siswa yang menjawab pertanyaan. Berdasarkan pendapat pendukung tersebut menjadi bahan pertimbangan pemilihan aplikasi *quizizz* dalam penelitian ini.

Keberhasilan penggunaan model kooperatif *learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *quizizz* diantaranya hasil penelitian Marwani dkk (2023) dengan judul "Penerapan model pemelajaran *Team Games Tournament* berbantuan *quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Buluk Kidul" pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) berbantuan *quizizz* mengalami peningkatan yang baik, hal ini bisa dilihat dari data awal yang diperoleh dari hasil observasi data guru yaitu sebesar 66% dimana ketuntasan klasikal belum tercapai sehingga dilakukan tindakan penelitian pada siklus I, persentase siswa yang mencapai KKM pada tahap siklus I hasil dari ketuntasan klasikal yang dicapai sebesar 58 % dengan kategori kurang dengan target kreteria target yang diingiknan. Pada tahap siklus II ketuntasan klasikal pada kelas 3 SDN Bulukidul mengalami peningkatan sebesar 25 % dari 58% menjadi 83% pada siklus ke II dengan kategori baik. Hal tersebut membuktikan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan khususnya pada muatan Bahasa Indonesia Tema 8. Praja Muda Karana dengan menggunakan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Game Tournament) berbantuan *quizizz*. Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa, penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Buluk Kidul

Berdasarkan pemaparan di atas, diharapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *quizizz* dapat efektif meningkatkan terhadap keaktifan, kolaborasi atau kerja sama, memotivasi, mengatasi rasa bosan serta meningkatkan kemampuan kerja sama peserta didik di dalam kegiatan pembelajaran sehingga hal tersebut berdampak pada hasil belajar peserta didik.

METODE

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas V SDN 01 Rejang Lebong. Jumlah peserta didik yang terdaftar pada tahun ajaran 2024/2025 di kelas V SDN 01

Rejang Lebong yaitu 30 peserta didik yang terdiri dari 18 peserta didik laki-laki dan 12 peserta didik perempuan. Selain itu yang terlibat dalam penelitian ini penulis sebagai praktisi dan guru kelas, guru sejawat, dan kepala sekolah sebagai obsever

Jenis Penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang dilaksanakan untuk memecahkan permasalahan di kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan aktivitas menyelidiki subjek berdasarkan kaidahkaidah tertentu guna memperoleh informasi yang bermanfaat , untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas .(Darinda Sofia Tanjung, 2023). Jenis data yang dibutuhkan pada penelitian ini ialah data kuantitatif dan data kualitatif. Sumber data adalah serangkaian proses kegiatan pembelajaran serta hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS menggunakan model kooperatif *learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) di kelas V SDN 01 Rejang Lebong yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan hasil belajar . Adapun prosedur penelitian ini dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dikemukakan di atas, berikut ini akan dipaparkan hasil dan pembahasan tentang penggunaan model kooperatif *Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan *quiziiz* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di kelas V SDN 01 Rejang Lebong

1. Perencanaan Pembelajaran IPAS Menggunakan Model Kooperatif *Learning* Tipe *Team Games Tournament* Berbantuan *Quizizz*

Perencanaan pembelajaran merupakan suatu proses yang dilaksanakan guru dalam membimbing, membantu, dan mengarahkan peserta didik untuk mempunyai pengalaman belajar dan mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan berdasarkan langkah-langkah pembelajaran, penggunaan metode pendekatan pembelajaran, media pembelajaran, dan penilaian dalam alokasi waktu yang akan dilaksanakan dalam waktu tertentu (Andayani, 2021) . Perencanaan pembelajaran adalah tahap pertama yang harus dipersiapkan agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan dan memperkecil kesenjangan yang terjadi dalam proses pembelajaran (Ferry Irawan & Zulhijrah, 2023). Berdasarkan penelitian pelaksanaan pembelajaran IPAS menggunakan model kooperatif *learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan *quizizz* bagi kelas V

SDN 01 Rejang Lebong, berikut ini perencanaan pembelajaran yang peneliti susun diantaranya

(1) Modul ajar, berdasarkan hasil penelitian pelaksanaan pembelajaran IPAS menggunakan model kooperatif *learning* tipe *Team Games Tournament* di kelas V SDN 01 Rejang Lebong, sangat jelas bahwa peneliti terlebih dahulu membuat rancangan pembelajaran dalam bentuk modul ajar. Modul ajar disusun berdasarkan langkah-langkah model kooperatif *learning* tipe *Team Games Tournament* menurut Slavin (2015) diantaranya yaitu, 1) Penyajian kelas *(class presentations)*, 2) Belajar dalam kelompok *(teams),* 3) Permainan *(games),* 4) Pertandingan atau lomba *(tournament)*; dan 5) Penghargaan kelompok. Penyusunan langkah-langkah pembelajaran yang sistematis menggunakan model kooperatif *learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT), mampu mendorong partisipasi aktif peserta didik, meningkatkan kemampuan kolaborasi atau kerja sama aktif antar peserta didik, meningkatkan pemahaman konsep, dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta kompetitif. Hal ini sejalan dengan pendapat Ihwanto (Andayani, 2021) menyatakan bahwa penerapan model kooperatif *learning* tipe *Team Games Tournament* mendorong peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, peserta didik mampu menumbuhkan rasa kebersamaan dalam anggota kelompok, kerja sama antar peserta didik mendorong yang mampu membangun interaksi belajar di kelas menyenangkan sehingga peserta didik tidak merasa bosan, termotivasi dan bersemangat mengikuti pembelajaran. (2) Media digital, modul ajar yang disusun dalam penelitian ini memanfaatkan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran yang membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman konsep secara menarik dan efektif . Pemanfaatan media *quizizz* pada modul ajar bertujuan untuk meningkatakan minat dan motivasi peserta didik dalam berlangsungnya tahap games tournament. Sebagaimana diungakapkan oleh Noviansayah dalam (Zoraida1 et al., 2023) *quizizz* dapat meningkatkan jiwa kompetitif dan motivasi untuk dapat menyelesaikan soal berkaitan dengan materi pembelajaran dengan tepat dan cepat karena setiap soal memiliki batas waktu pengerjaan. Pada pelaksanaan pembelajaran, *quizizz* diintegrasikan pada tahap *tournament* sebagai media interaktif yang memungkinkan peserta didik berkompetisi dalam suasana yang menyenangkan, tetapi tetap fokus pada penguatan materi. Dengan games ini, peserta didik tidak hanya diuji pengetahuannya, namun dapat berinteraksi dengan teman sekelompok untuk mencari jawaban yang tepat. Hal ini membantu dalam mengembangkan kerja sama tim, pemecahan masalah, dan keterampilan berpikir kritis.

(3) Soal evaluasi, modul ajar yang disusun dalam penelitian ini menggunakan soal evaluasi yang dirancang berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) dan soal yang tidak berbasis HOTS. Hal ini bertujuan untuk mengukur kemampuan peserta didik secara komprehensif, baik itu dari segi pemahaman dasar, ataupun kemampuan berpikir tingkat tinggi. Hal ini sejalan dengan pendapat Kusuma & Nurmawanti, 2023 yang menyatakan bahwa HOTS digunakan untuk melatih kemampuan berpikir peserta didik dalam menganalisis, mengevaluasi suatu persoalan dan mampu menemukan pemecahannya, pemikiran tersebut berhubungan dengan critical thinking atau berpikir kritis dalam menerima berbagai jenis informasi, berpikir kreatif dalam memecahkan suatu masalah dan mampu mengkonstruksi makna, serta membuat keputusan dalam situasi yang kompleks. Pada perencanaan pembelajaran soal HOST, diintegrasikan untuk menguji kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik secara mandiri. Soal HOTS yang diberikan kepada peserta didik dalam konteks individu bertujuan untuk mengembangkan keterampilan analitis, evaluatif, dan kreatif, yang melibatkan peserta didik dalam berpikir lebih mendalam tidak hanya sekadar mengingat atau memahami informasi.

Berdasarkan hasil rata-rata pengamatan modul ajar pada siklus 1 dan siklus II dapat disimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran yang disusun dalam penelitian ini terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa, Pertama modul ajar yang menggunakan model kooperatif *learning* tipe TGT mendorong peserta didik untuk belajar secara aktif dalam diskusi kelompok, sehingga mereka dapat saling membantu dalam memahami materi. Kedua, penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang, sehingga mampu meningkatkan motivasi peserta didik dan juga mampu meningkatkan kolaborasi aktif peserta didik di dalam kelompok. Ketiga, penerapan soal berbasis HOTS melatih peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif, yang merupakan keterampilan penting dalam pembelajaran abad ke-21. Dengan demikian, perencanaan pembelajaran yang dirancang dalam penelitian ini berhasil meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

2. Pelaksanaan Pembelajaran IPAS Menggunakan Model Kooperatif *Learning* Tipe *Team Games Tournament* Berbantuan *Quizizz*

Berdasarkan perencanaan yang disusun, peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan apa yang direncanakan dan mengikuti langkah-langkah model kooperatif *learning* tipe *Team Games Tournament* menurut Slavin (2015) Berikut ini pelaksanaan dalam pembelajaran IPAS di kelas V SDN 01 Rejang Lebong:

(1)Penyajian kelas *(class presentations)*, pada tahap ini peserta didik diberikan pertanyaan pemantik. Pertanyaan pemantik berfungsi untuk menggugah rasa ingin tahu peserta didik, menghubungkan materi baru dengan pengetahuan yang sudah mereka miliki, serta mendorong mereka untuk lebih aktif dalam berdiskusi dan mengeksplorasi konsep yang akan dipelajari. Menurut Maulida, 2022 pertanyaan pemantik digunakan untuk membangkitkan kecerdasan berbicara, rasa ingin tahu, memulai diskusi antar teman atau guru, dan memulai pengamatan. Fokus pembuatan pertanyaan pemantik dalam bentuk kata tanya terbuka misalnya "Menurut kalian dari mana sayur-sayuran pedagang itu berasal?". Melalui pertanyaan pemantik, peserta didik tidak hanya sekadar menerima informasi, tetapi juga dilatih untuk mengamati, menganalisis, dan mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang dipelajari. Selanjutnya peserta didik akan mendapatkan informasi awal terkait materi pembelajaran baik itu dari video pembelajaran maupun penjelasan singkat dari guru. Pada tahap ini guru menyajikan video pembelajaran yang inovatif sehingga mampu membangun informasi awal terkait materi yang akan dipelajari Menurut Eka Ariyanti et al., 2023 penggunaan media pembelajaran yang menarik, seperti video, dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dan membantu mereka menghubungkan konsep baru dengan pengalaman sebelumnya. Sejalan dengan pendapat tersebut pada tahap ini guru menyajikan video pembelajaran yang inovatif sehingga mampu membangun informasi awal terkait materi yang akan dipelajari. Selain itu setelah menyimak video pembelajaran, guru akan memberikan penjelasan singkat dari guru hal ini berguna untuk memperkuat dan memperdalam materi yang akan dipelajari (2)Belajar dalam kelompok *(teams),* pada tahap ini peserta didik dibagi kedalam 5-6 kelompok secara heterogen berdasarkan tingkat kemampuan peserta didik (Tinggi, menengah dan rendah). Hal ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang inklusif dan saling mendukung antar anggota kelompok. Menurut Wibowo, 2015 dengan membentuk kelompok heterogen, diharapkan peserta didik dengan kemampuan yang lebih tinggi dapat membantu teman-

temannya yang memiliki kemampuan lebih rendah. Sejalan dengan pendapat itu diharapkan pada tahap belajar dalam kelompok dapat menciptakan pembelajaran yang kolaboratif dan saling memperkaya. Selain itu, pembagian kelompok berdasarkan tingkat kemampuan juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, karena mereka merasa lebih mampu berkontribusi dan belajar secara aktif dalam kelompok yang beragam. Di dalam kelompok peserta didik bekerja sama secara aktif untuk mendalami materi pembelajaran, mendiskusikan LKPD dan mempresentasikan hasil diskusi**.** (3)Permainan *(games),* pada tahap ini peserta didik menyimak informasi yang diberikan guru terkait aturan pelaksanaan *games tournament*. Dengan memberikan instruksi sebelum pelaksanaan *games tournament* dapat membantu memastikan bahwa peserta didik memiliki pemahaman yang tepat tentang aturan permainan, memperjelas peran masing-masing dalam tim, meningkatkan fokus dan keterlibatan mereka, serta mendukung terciptanya suasana pembelajaran yang kondusif. Berdasarkan teori motivasi self-determination oleh Deci & Ryan peserta didik memahami aturan permainan akan merasa lebih terkontrol dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif (Prananda, 2024)

(4)Pertandingan/lomba *(tournament*), pada tahap ini peserta didik di dalam kelompoknya mulai mengerjakan soal *games tournament* berbantuan *Quiziiz*. Setiap angggota kelompok bekerja sama untuk mengumpulkan skor sebanyak-banyak. Dengan memanfaatkan pengetahuan yang telah mereka pelajari sebelumnya. Proses ini tidak hanya menguji pemahaman peserta didik pada materi pembelajaran, namun juga memperkuat keterampilan kolaborasi dalam tim. Selanjutnya guru dan peserta didik akan membahas soal *Team Games Tournament* yang telah di kerjakan, pada tahap ini *Quiziiz* memberikan manfaat dengan memberikan umpan balik secara langsung, sehingga memungkinkan peserta didik untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Berdasarkan itu pada tahap berikutnya guru menginstruksi peserta didik akan memberikan argumentasi/gagasanya untuk mengetahui sejauh mana pemahaam mereka.(5)Penghargaan kelompok, pada tahap ini peserta didik diberikan apresiasi berupa *reward*, berdasarkan kualifikasi yang telah di tentukan guru. Penghargaan ini untuk memberikan motivasi tambahan dan menghargai usaha serta prestasi yang telah dicapai oleh setiap kelompok selama pertandingan atau lomba dalam *games tournament*. Dengan memberikan *reward*, peserta didik merasa dihargai atas kerja keras mereka, baik dalam hal pemahaman materi maupun kerjasama tim. Menurut Andriana et al., 2023 pemberian *reward* juga menciptakan kesempatan bagi peserta didik

untuk mengaitkan usaha dan prestasi mereka dengan hasil yang positif. Peserta didik belajar bahwa melalui kerja keras, partisipasi aktif, dan pencapaian tujuan pembelajaran, peserta didik dapat meraih penghargaan atau insentif yang meningkatkan motivasi dan kepuasan belajar. Proses ini membantu mengembangkan pola pikir yang memotivasi untuk mencapai prestasi lebih baik lagi.

3. Hasil Belajar IPAS Menggunakan Model Kooperatif *Learning* Tipe *Team Games Tournament* Berbantuan *Quizizz*

Menurut Azani & Zuardi, 2022 perubahan perilaku yang terjadi pada diri peserta didik dapat berupa perubahan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar. Dari perolehan hasil belajar tersebut terciptalah peningkatan dalam pembelajaran. Sejalan dengan pendapat tersebut pengamatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS menggunakan model kooperatif *learning* tipe *Team Games Tournament* di kelas V SDN 01 Rejang Lebong terdiri atas tiga aspek penilaian yaitu, aspek sikap, aspek pengetahuan, dan aspek keterampilan.

Pertama aspek penilaian sikap, penilaian didasarkan pada penerapan kurikulum merdeka , sejalan dengan pendapat Pratycia (2023) kurikulum merdeka menguatkan pelaksanaan penilaian autentik terutama dalam projek penguatan profil pelajar Pancasila. Profil Pelajar Pancasila terdiri atas enam dimensi utama yang saling berkaitan dan menguatkan. Untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila yang utuh, keenam dimensi tersebut harus berkembang secara bersamaan, bukan secara bertahap. Dimensi-dimensi tersebut antara lain: 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia, 2) Mandiri, 3) Bernalar Kritis, 4) Kreatif, 5) Bergotong Royong dan 6) Berkebinekaan Global (Adi et al., 2023). Pelaksanaan pembelajaran IPAS menggunakan model kooperatif *learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan *Quiziiz* di kelas V SDN 01 Rejang Lebong penilaian sikap menggunakan tiga dimensi profil pelajar pancasila yaitu, 1) Beriman, bertama kepada Tuhan YME dan berakhlah mulia, 2) Gotong Royong, dan 3) Bernalar Kritis.

Berdasarkan refleksi siklus I dapat disimpulkan bahwa dimensi profil pelajar pancasila , khususnya pada sikap profil pelajar pancasila bernalar kritis dan gotong royong masih belum sesuai yang diharapkan. Hal ini disebabkan karena banyak peserta didik yang cenderung pasif dalam diskusi kelompok, kerja sama dalam kelompok belum optimal karena peserta didik belum mampu membagi tugas secara merata dan

mendorong antar anggota kelompoknya untuk bekerja sama secara aktif, sehingga hanya peserta didik dengan kemampuan tinggi saja yang aktif. Selanjutnya kemampuan bernalar kritis peserta didik juga masih kurang, terlihat dari kurangnya keberanian peserta didik untuk menganalisis informasi dan memberkan argumentasi yang revelan dengan materi pembelajaran. Kurangnya keterlibatan aktif ini berdampak pada belum tercapainya sikap sesuai dengan dimensi yang diharapakan. Pada siklus 2 adanya peningkatan dalam penilaian sikap peserta didik. Profil pelajar pancasila gotong royong mulai terlihat dalam interaksi kelompok, peserta didik lebih aktif dalam diskusi kelompok, berlangsung lebih dinamis dengan keterlibatan aktif seluruh anggota, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih kolaboratif. Kerja sama anggota kelompok dalam menyelesaikan *games tournamaent* berlangsung optimal, setiap anggota kelompok bekerja sama mengumpulkan skor sebanyak-banyaknya. Kemampuan bernalar kritis juga mengalami peningkatan, hal ini terlihat pada saat kegiatan pembelajaran peserta didik lebih percaya diri dan berani menyampaikan argumentasi atau gagasanya, dan kemampuan peserta didik merefleksikan jawaban bersama guru setelah pelaksanaan *games tournament*. Dengan penerapan solusi yang direncakan pada siklus I untuk meningkatkan pertemuan selanjutnya, peserta didik tidak hanya menunjukkan kemampuan kerja sama dan berpikir kritis, namun peserta juga semakin memahami nilai-nilai yang terkandung dalam Profil Pelajar Pancasila. Misalnya peserta didik mampu menunjukkan profil pelajar pancasila berima dan bertakwa kepada Tuhan YME. Tanpa arahan dari guru sebelum memulai *games tournament* peserta didik bersama anggota kelompoknya berdoa, agar diberikan kemudahan dalam menjawab soal, dan peserta didik saling membantu apabila ada anggota kelompoknya yang terkendala dalam pelaksanaan *games tournament*. Hasil ini menunjukkan efektivitas model pembelajaran TGT berbantuan *Quiziiz* dalam membangun sikap positif peserta didik.

Kedua aspek pengetahuan, penilaian ini dilakukan untuk mengukur pemahaman peserta didik terkait materi pembelajaran. Penilaian kompetensi pengetahuan ini salah satunya meliputi tes tulis seperti pilihan ganda, menjodohkan, benar salah, melengkapi, uraian singkat dan masih banyak lagi beberapa jenis dan teknik dalam tes tulis untuk penilaian kompetensi pengetahuan (Kurniati et al., 2019). Sejalan dengan pendapat tersebut pada pembelajaran IPAS menggunakan model kooperatif *learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan *Quiziiz* bagi peserta didik kelas V SDN 01 Rejang Lebong, penilaian pengetahuan dilakukan dalam bentuk tes tertulis pilihan ganda dan esai.

Pelaksanaannya dilakukan pada kegiatan penutup, sesuai rancangan soal evaluasi yang diberikan berbasis HOTS .

Berdasarkan hasil rata-rata nilai pengetahuan peserta didik siklus I menunjukkan nilai peserta didik masih rendah, hal ini karena pelaksanaan pembelajaran masih terdapat kekurangan sehingga berdampak pada hasil belajar peseta didik. Sebagian besar peserta didik belum terbiasa dengan pelaksanaan pembelajaran menggunakan model kooperatif *learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan *quizizz*. Walaupun model ini melibatkan permainan dan turnamen kelompok yang menyenangkan, beberapa peserta didik masih kurang fokus pada aspek pengetahuan selama proses pembelajaran berlangsung. Soal evaluasi yang diberikan mengharuskan peserta didik memahami materi secara mendalam, sedangkan pemahaman awal mereka terhadap materi masih rendah, sehingga berdampak pada kemampuan peserta didik menjawab soal. Penggunaan waktu yang terbatas selama proses pembelajaran, misalnya pada kegiatan diskusi dan *games tournament* beberapa kelompok belum menyelesaikan sehingga kesempatan untuk memperkuat pemahaman materi menjadi kurang optimal.

Pada tahap refleksi siklus I, upaya perbaikan dilakukan untuk meningkatan hasil belajar peserta didik pada siklus II, diantaranya guru lebih meningkatkan dalam memberikan penguatan pada aktivitas diskusi dan pelaksanaan *games turnamen* untuk memastikan semua peserta didik benar-benar memahami materi sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Setelah pelaksanan games tournament guru dan peseta didik dapat meningkatkan tahap membahas terkait soal *games tournament*, hal ini bertujuan untuk mengklarifikasikan konsep-konsp yang masih sulit dipahami. Berdasarkan rata-rata hasil belajar pada siklus II , menunjukkan adanya peningkataan hasil belajar peserta didik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa upaya perbaikan yang dilakukan pada siklus I berhasil membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam. Hal ini sejalan dengan pendapat Slavin (2015), yang menyatakan bahwa evaluasi individu setelah pembelajaran kooperatif sangat penting dilakukan untuk mengukur sejauh mana peserta didik memahami materi secara individu.

Dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar peserta didik pada siklus II menunjukkan bahwa penggunaan model kooperatif *learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan *Quiziiz* bagi peserta didik kelas V SDN 01 Rejang Lebong dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar aspek pengetahuan peserta didik.

Dengan upaya perbaikan yang dilakukan, peserta didik tidak hanya mampu mencapai KTTP, namun juga menunjukkan keterampilan kolaborasi, keaktifan dan pemahaman yang lebih mendalam pada materi pembelajaran.

Ketiga aspek keterampilan, dilakukan untuk menilai kemampuan peserta didik dalam menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari. Metode penilaian ini meliputi observasi, praktik, proyek, dan portofolio. Instrumen penilaian keterampilan harus dirancang sedemikian rupa sehingga dapat mengukur kemampuan peserta didik dalam berbagai situasi dan konteks. Sejalan dengan penjelasan tersebut penilaian keterampilan pada pembelajaran IPAS menggunakan model kooperatif *learning* tipe *Team Games Tournament* bagi peserta didik kelas V SDN 01 Rejang Lebong dilakukan pada saat kegiatan diskusi, mempresentasikan hasil diskusi, menyimak penjelasan materi yang disampaikan, dan memberikan argumentasi/gagasanya. Penilaian ini bertujuan untuk melihat kemampuan peserta didik dalam mempresentasikan hasil diskusi, menyampaikan gagasan, dan memberikan argumentasinya terkait kegiatan ekonomi di daerah tempat tinggalnya.

Berdasarkan rata-rata hasil belajar peserta didik aspek keterampilan siklus I, tergolong masih rendah. Hal ini terlihat pada saat pembelajaran berlangsung sebagian besar peserta didik tidak percaya diri ketika mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Selain itu, hanya sedikit peserta didik yang mampu menyampaikan gagasan dengan jelas, dan dalam memberikan argumentasi, cenderung kurang mendalam dan tidak didukung oleh data atau fakta yang relevan. Hal tersebut disebabkan beberapa hal yaitu, kurangnya pengalaman peserta didik dalam mempresentasikan hasil diskusi. Sehingga membuat peserta didik kesulitan untuk menyampaikan gagasan dan argumentasi secara logis. Selanjutnya waktu dalam kegiatan diskusi kurang, membuat peserta didik tidak mempunyai kesempatan yang cukup untuk menyampaikan argumentasinya dengan baik.

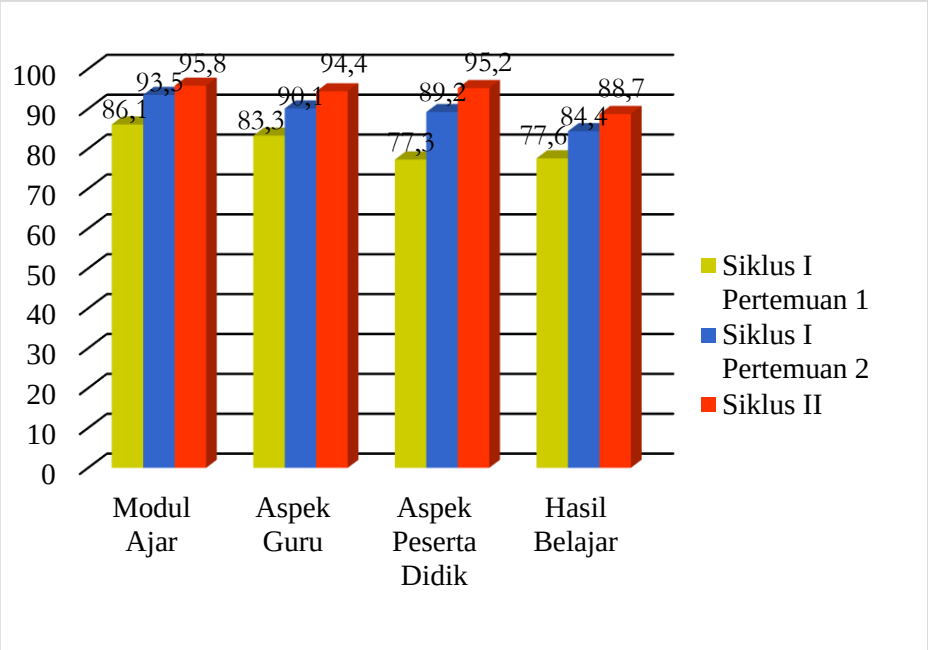
Berdasarkan upaya perbaikan yang disusun pada siklus I, dan dilihat dari rata-rata penilaian keterampilan pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan signikan pada hasil belajar aspek keterampilan. Pada siklus II peserta didik terlihat lebih berani dan percaya diri saat mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas. Mereka mampu menyampaikan gagasan dengan lebih jelas, disertai dengan argumentasi yang relevan dan mendalam. Beberapa peserta didik juga mulai mengaitkan pendapat mereka dengan data atau fakta yang revelan berhubungan kegiatan ekonomi di daerah tempat

tinggalnya. Dapat disimpulkan secara keseluruhan dapat bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif *learning* tipe TGT berbantuan *Quiziiz* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dari aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Pelaksanaan Pembelajaran ini tidak hanya mendorong peserta didik untuk memahami materi secara mendalam, tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi atau kerja sama peserta didik, berpikir kritis, dan percaya diri dalam menyampaikan argumentasi. Peningkatan hasil belajar yang signifikan dari siklus 1 ke siklus 2 menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif *learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan *quizizz* dapat menjadi solusi inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan model kooperatif *learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan *quizizz* pada pembelajaran IPAS bagi peserta didik kelas V SDN 01 Rejang Lebong meningkat secara signifikan bagi dari segi perencanaan, pelaksaaan dan hasil belajar. Peningkatan ini dapat dilihat melalui hasil pengamatan pada siklus I dan siklus II, berikut adalah tabel dan grafik yang menunjukkan peningkatan tersebut.

Table 1. Tabel hasil rekapitulasi pengamatan modul ajar, pelaksanaan pembelajaran, dan hasil belajar pada siklus I dan siklus II.

Hasil Pengamatan		**Siklus I**		**Siklus II**
		Pertemuan 1	**Pertemuan 2**	
Modul Ajar		86,1	93,5	95,8
Pelaksanaan Pembelajaran	Aktivitas Guru	83,3	90,1	94,4
	Aktivitas Peserta Didik	77,3	89,2	95,2
Hasil Belajar		77.6	84.4	88.7



Grafik 1. Peningkatan aspek Modul Ajar, aspek guru, aspek peserta didik menggunakan model kooperatif *learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan *Quizizz* pada siklus I dan Siklus II.

Berdasarkan tabel dan grafik di atas hasil yang diperoleh dari siklus II menunjukkan bahwa adanya peningkatan, dengan perencanaan dan pelaksanaan yang baik maka akan berdampak pada hasil belajar peserta didik yaitu meningkat. Menurut Susanto dalam (Safitri et al, 2020) hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek afektif, kognitif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hasil belajar peserta didik sesuai dengan yang diharapkan. Pada siklus ke II ini seluruh peserta didik telah memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) 75 dan sudah tidak ditemukan lagi peserta didik yang nilainya belum mencapai KKTP. Hal tersebut menunjukkan peneliti telah berhasil menggunakan model kooperatif *learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan *quizizz* bagi kelas V SDN 01 Rejang Lebong. Dengan demikian, penelitian sudah bisa dicukupkan sampai siklus II karena sudah memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Sebagaimana menurut Kemdikbudristek (2022), kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran adalah serangkaian kriteria atau indikator yang menunjukkan sejauh mana peserta didik sudah mencapai kompetensi pada tujuan pembelajaran sebagaimana KKTP yang ditentukan sekolah pada mata pelajaran IPAS adalah 75. Berdasarkan hasil penilaian dan pengamatan pada penelitian di kelas V SDN 01 Rejang Lebong siklus I

dan II tersebut, dapat diketahui bahwa penelitian telah berlangsung dengan sangat baik. Peneliti telah berhasil dalam penerapan model kooperatif *learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan *quizizz* pada peningkatan hasil belajar IPAS di kelas V SDN 01 Rejang Lebong.. Maka penelitian tidak dilanjutkan ke siklus ke III dan berhenti di siklus ke II lalu peneliti dapat membuat laporan. Penerapan model kooperatif *learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan *quizizz* bertujuan untuk melibatkan peserta didik secara aktif, meningkatkan kolobarasi dan kerja sama peserta didik di dalam kelompok, menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna, melatih berpikir kritis serta meningkatkan rasa ingin tahu dan percaya diri peserta didik dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

1. Perencanaan pembelajaran IPAS menggunakan model kooperatif *learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan *quizizz* di bagi peserta didik V SDN 01 Rejang Lebong dalam bentuk modul ajar . Siklus I terdiri dari 2 pertemuan dan siklus II terdiri dari 1 pertemuan. Hasil pengamatan modul ajar siklus I pertemuan 1 diperolehan nilai 86,1% dengan kualifikasi baik (B),meningkat pada siklus I pertemuan 2 yaitu dengan nilai 93,5% dengan kualifikasi sangat baik (SB). Peningkatan terjadi pada siklus II menjadi 95,8% dengan kualifikasi sangat baik (SB). Jadi dapat dikatakan bahwasannya perencanaan pelaksanaan pembelajaran siklus I ke siklus II meningkat.
2. Pelaksanaan pembelajaran IPAS menggunakan model kooperatif *learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan *Quiziiz* bagi peserta didik kelas V SDN 01 Rejang Lebong terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan langkah-langkah kooperatif *learning* tipe TGT berdasarkan pengamatan yang dilakukan menggunakan lembar pengamatan aktivitas aspek guru dan aspek peserta didik. Hasil pengamatan dari aktivitas guru dan peserta didik dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pelaksanaan siklus I pertemuan I pada aktivitas guru memperoleh persentase 83,33% dengan kualifikasi baik (B), dan aktivitas aspek peserta didik memperoleh persentase 77,3% dengan kualifikasi baik (B). Meningkat pada siklus I pertemuan 2 pada aktivitas guru memperoleh persentase 90,1% dengan kualifikasi sangat baik (SB), dan pada aktivitas peserta didik memperoleh persentase 89,2% dengan kualifikasi baik (B). Peningkatanpun kembali terjadi pada siklus II pada aktivitas aspek guru memperoleh persentase 94,4% dengan

kualifikasi sangat baik (SB), dan pada aktivitas aspek peserta didik memperoleh persentase 95,2% dengan kualifikasi sangat baik (SB). Jadi dapat dikatakan bahwasannya pelaksanaan pembelajaran IPAS menggunakan model kooperatif *learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan *Quiziiz* berdasarkan aktivitas guru dan peserta didik dari siklus I ke siklus II meningkat.

3. Peningkatan hasil belajar IPAS dapat dilihat dari aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan. Pada siklus I pertemuan 1 rata-rata hasil belajar peserta didik 77,6% dengan predikat cukup (C). Meningkat pada siklus I pertemuan 2, yakni diperoleh ratarata hasil belajar 84,4 dengan predikat (B). Peningkatanpun kembali terjadi pada siklus II, yakni diperoleh rata-rata hasil belajar adalah 88,7% dengan predikat baik (B). Berdasarkan hasil ini dapat terlihat hasil belajar IPAS menggunakan model kooperatif *learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan *Quiziiz* mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

Adi, N., Sulastri, S., Syahril, S., & Febrianti, S. (2023). Penyusunan asesmen projek penguatan profil pelajar pancasila (P5) pada kurikulum merdeka bagi guru sekolah dasar. *JRTI: Jurnal Riset Tindakan Indonesia*, *8*(3), 327–333. https://jurnal.iicet.org/index.php/jrti/article/download/3401/1829

Andayani, S. (2021). Pengaruh Model *Team Games Tournament* (Tgt) Terhadap Kemampuan Kolaborasi Peserta Didik Kelas V Di Sd Negeri 11 Semarang Pada Materi Ipa Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan dan Ilmu Keislaman Vol. 7, No. 1 Januari-Juni 2021. *Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, *7*(1), 1–10.

Andika, R., & Erita, Y. (2024). Training on *Quizizz* as Interactive *Learning* Media and Assessment for Primary Teacher. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *8*(3), 701–710.

Andriana, E., Rokmanah, S., & Nurhazizah. (2023). Pengaruh reward terhadap motivasi belajar peserta didik di kelas 1 sdn cinanggung. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *9*(5), 2456–2472.

Annisa, R., & Erwin, E. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(5), 3660–3667. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1376

Azani, D., & Zuardi. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Metode Kumon dikelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *4*(20), 1349–1358.

Azmi, C., Murni, I., & Desyandri, D. (2023). Kurikulum Merdeka dan Pengaruhnya pada Perkembangan Moral Anak SD : Sebuah Kajian Literatur. *Journal on Education*, *6*(1), 2540–2548. https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3283

Eka Ariyanti, Y., Candra Yusro, A., & Sumariyanto. (2023). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based *Learning* (PBL) Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Video Mata Pelajaran Ipas Kelas Iv Sd Negeri 2 Tegalombo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *08*(02), 2543–2559.

Ferry Irawan & Zulhijrah. (2023). *PERENCANAAN PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM BERBASIS PROJECT BASED LEARNING PADA KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR*. *12*(3), 38–46.

Hilmi, I. F., & Lena, M. S. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Di Kelas V Sdn 05 Pasar Baru Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, *7*(2), 105–115. https://doi.org/10.26618/jkpd.v7i2.7005

Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*. https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/

Kurniati, N., Khaliq, A., & Bulan, A. (2019). Penilaian Sikap , Pengetahuan dan Keterampilan Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris yang Berorientasi. *Seminar Nasional Taman Siswa Bima Tahun 2019*, *2013*, 309–316.

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. https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2683

Maulida, U. (2022). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Tarbawi : Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, *5*(2), 130–138. https://doi.org/10.51476/tarbawi.v5i2.392

Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (*Quizizz*, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *1*(2), 552–560. https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109

Niawati, K., & Reffiane, F. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas V melalui Metode Problem Based *Learning* (Pbl) Berbantu Media Konkret. *Jurnal Pendidikan Guru Profesional*, *1*(2), 215–224. https://doi.org/10.26877/jpgp.v1i2.235

Prananda. (2024). *EVALUASI LITERATUR TERHADAP PENGARUH GAME-BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA*. *09*.

Pratycia, A., Dharma Putra, A., Salsabila, A. G. M., Adha, F. I., & Fuadin, A. (2023). Analisis Perbedaan Kurikulum 2013 dengan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, *3*(01), 58–64. https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1974

Wibowo, D. H. (2015). Penerapan Pengelompokan Siswa Berdasarkan Prestasi di Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi Undip*, *14*(2), 148–159. https://doi.org/10.14710/jpu.14.2.148-159

Zoraida1, D. A., Kriswandani, & Anna Royyanna Nikmah. (2023). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT*. *4*(1), 491–505.