

## HASIL BELAJAR IPAS MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN PERMAINAN ENKLEK PADA KELAS V SDN UNDAAN LOR 2

**Aryanti Nurul Fitriya**  
Universitas Muria Kudus  
Email: 202033247@std.umk.ac.id

**Su'ad**  
Universitas Muria Kudus  
Email: [suad@umk.ac.id](mailto:suad@umk.ac.id)

**Moh Syafruddin Kuryanto**  
Universitas Muria Kudus  
Email: [syafruddin.kuryanto@umk.ac.id](mailto:syafruddin.kuryanto@umk.ac.id)

**Abstract:** *The aim of this research to improve IPAS learning outcomes using the Teams Games Tournament learning model assisted by the Engklek game. Teams Games Tournament is a learning model where students are able to learn actively, practicing responsibility for the tasks given by their teacher with their group members. This research uses a classroom action research method which consists of 2 cycles, each cycle consisting of two meetings. Data collection techniques in this research are interviews and tests. The research instruments used were interview sheets and test questions. The data analysis techniques in this research are qualitative and quantitative analysis. The research results show an increase in IPAS learning outcomes. In the first cycle of classical completion, student learning outcomes were 55.55% with the "sufficient" criteria and increased in the second cycle to 77.77% with the "Good" criteria. Based on the results of this research, it can be concluded that the TGT learning model assisted by the crank game can improve students' science learning outcomes.*

**Keyword :** *TGT, Engklek Game, Learning Outcomes*

**Abstrak :** Tujuan Penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar IPAS menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Permainan Engklek. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* yaitu model pembelajaran dimana siswa mampu belajar aktif, melatih tanggungjawab terhadap tugas yang diberikan gurunya dengan anggota kelompoknya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus, setiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu wawancara, dokumentasi, dan tes. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar wawancara dan soal tes. Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPAS. Pada siklus I ketuntasan klasikal hasil belajar siswa mendapatkan 55,6% dengan kriteria “cukup” dan meningkat pada siklus II menjadi 77,8% dengan kriteria “Baik”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan permainan engklek dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa.

**Kata Kunci :** TGT, Permainan Engklek, Hasil Belajar

## PENDAHULUAN

IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang ada pada kurikulum merdeka. Mata pelajaran IPAS diajarkan di kelas I, II, IV, dan kelas V. IPAS sendiri berasal dari penggabungan dua mata pelajaran yang ada di kurikulum 2013 yakni IPA dan IPS. Mata pelajaran ini lebih menekankan pada hafalan materi. Oleh sebab itu, pembelajaran IPAS harus dibuat semenarik mungkin agar siswa tidak bosan ketika belajar materi IPAS. Sesuai dengan pendapat Masrokhah et al., (2021) bahwa mata pelajaran IPAS salah satu mata pelajaran yang membuat siswa cepat bosan.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti pada bulan Oktober 2023, kondisi yang terjadi dalam kelas V SDN Undaan Lor 2 memiliki hasil belajar yang masih tergolong rendah khususnya dalam mata pelajaran IPAS. Pembelajaran yang digunakan yakni dengan metode konvensional dengan cara ceramah. Dalam hal ini bertentangan dengan minat siswa yang lebih condong kepada metode belajar yang bersifat kinestetik. Gaya belajar kinestetik merupakan sebuah proses dalam suatu pembelajaran yang lebih cenderung kepada siswa yang suka melakukan, menyentuh, bergerak, maupun suka mengalami sendiri. Metode konvensional

ini jika diterapkan dalam kelas yang siswanya rata-rata lebih condong ke gaya belajar yang kinestetik, membuat siswa bosan ketika pembelajaran berlangsung. Akibat yang terjadi yaitu siswa tidak memahami materi yang diajarkan.

Pembelajaran yang ideal merupakan pembelajaran yang tidak hanya mampu secara materi saja tetapi juga mempunyai kemampuan yang bersifat formal. Hal ini sejalan dengan pendapat Fajrin, (2018) yang mengatakan salah satu aspek penting yang perlu dipahami dan diketahui dari anak usia dasar yaitu aspek kognitif yang berkaitan dengan kemampuan dalam memecahkan masalah, bernalar, berpikir, menghafal, mengingat, dan berkreaitifitas. Sofiannida et al., (2018) berpendapat bahwa pembelajaran yang baik yaitu pembelajaran yang di dapat dengan melibatkan lingkungan yang nyata contohnya tempat tinggal sekitar, karena dari sanalah siswa mampu menganalisis sebuah permasalahan yang dihadapi oleh lingkungan sekitar. Sehingga selain diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa, diharapkan juga pembelajaran yang diterapkan dapat membuat siswa aktif terlibat dalam proses kegiatan belajar mengajar semaksimal mungkin yaitu dengan cara siswa menerapkan pengetahuannya, belajar memecahkan masalah, mendiskusikan masalah dengan teman-temannya, saling

bekerja sama untuk memahami materi pelajaran dengan teman-temannya, mempunyai keberanian menyampaikan ide atau gagasan dan mempunyai tanggung jawab terhadap tugasnya.

Sebuah pembelajaran perlu diadakan inovasi dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan seharusnya lebih berpusat pada siswa. Contoh pembelajaran yang berpusat pada siswa misalnya menggunakan metode atau model pembelajaran yang modern. Sesuai dengan pendapat Pramesti et al., (2023) bahwa Guru harus mampu untuk menerapkan metode belajar yang variatif agar hasil belajar dapat tercapai. Selain menggunakan model pembelajaran juga ditunjang dengan sarana dan prasarana yang memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Hal ini sesuai dengan pendapat (Arukah et al., 2020) yang mengatakan bahwa guru harus memiliki kemampuan dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran, media, maupun metode agar siswanya lebih semangat dan tidak bosan. Selain itu Fajrin, (2018) juga mengemukakan bahwa cara untuk mengatasi masalah kegiatan belajar mengajar di sekolah yaitu dengan cara mengganti metode atau model pembelajaran yang biasanya berpusat pada guru (*teacher center*) diganti menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student center*). Salah satu model

pembelajaran yang berpusat pada siswa yaitu model pembelajaran kooperatif. Salah satu model pembelajaran kooperatif yakni model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran kooperatif yang dapat melibatkan siswa secara langsung yang tidak membeda-bedakan peran dan didalamnya mengandung unsur permainan (Purnaningtyas et al., 2020). Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yaitu salah satu model pembelajaran kooperatif yang membagi siswa dalam sebuah kelompok belajar yang terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa secara heterogen (Laksana et al., 2021).

Menurut Widiani et al., (2020) Model Pembelajaran TGT dapat memberikan pengalaman siswa secara langsung dari permainan turnamen. Selain itu, dengan adanya turnamen akan menjadikan keaktifan suasana kelas karena siswa satu dengan lainnya berlomba untuk mencapai hasil yang terbaik. Model pembelajaran TGT juga dapat melatih kekompakan dan kerja sama tim.

Selain menggunakan model pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, peneliti juga mengkombinasikan dengan permainan tradisional yang ada di daerah sekitar. Hal ini sejalan dengan

pendapat Suad et al., (2021) yang mengatakan tentang media pembelajaran yang disukai oleh siswa salah satunya yaitu media yang mengandung unsur permainan atau tantangan. Permainan inilah yang menjadi salah satu media dalam pembelajaran. Permainan tradisional perlu dilestarikan karena memiliki nilai-nilai yang luhur. Hal ini sejalan dengan Widiani et al., (2020) yang mengatakan bahwa permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya dari nenek moyang kita yang memiliki nilai-nilai baik yang harus di lestarikan oleh generasi penerus bangsa. Menurut pendapat Kuryanto & Pratiwi, (2019) Permainan tradisional memiliki unsur nilai keakraban dan kebersamaan karena permainan tradisional tidak hanya dimainkan oleh satu orang melainkan dengan dua atau lebih anggota. Sriyehani et al., (2022) berpendapat bahwa permainan tradisional dapat melatih pendidikan karakter pada anak usia dini karena permainan tradisional memiliki banyak sekali nilai luhur yang terkandung. Andriyani et al., (2023) berpendapat bahwa permainan tradisional memiliki manfaat bagi pemainnya untuk melatih dalam kecakapan berhitung, berfikir, kejujuran, keberanian, dan sportifitas dalam bermain. Salah satu permainan tradisional yang ada disekitar tempat tinggal kita yakni permainan engklek.

Permainan engklek merupakan sebuah permainan tradisional yang dimainkan anak-anak dengan cara melompat dengan satu kaki pada kotak-kotak yang sudah disiapkan sebelumnya dan menggunakan media gacuk. Permainan engklek merupakan permainan tradisional yang mencerminkan nilai budaya serta dapat menciptakan minat siswa dengan konsep permainan yang melompat diatas media permianan (Wardani & Kuryanto, 2024). Selain memiliki nilai-nilai yang luhur, permainan tradisional engklek juga cocok di terapkan dan dikombinasikan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Permainan tradisional ini selaras dengan gaya belajar siswa di kelas V yang lebih cenderung ke gaya kinestetik, suka dalam melakukan dibanding dengan mendengarkan.

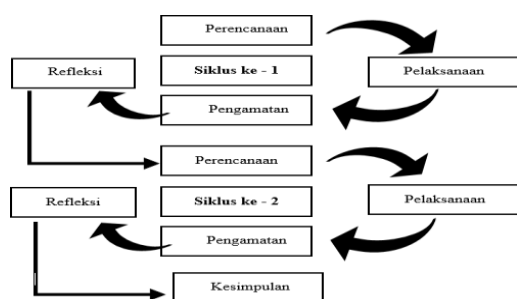
Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Berbantuan Permainan Engklek Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Sekolah Dasar”**.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

berbantuan permainan tradisional pada siswa kelas V di SDN Undaan Lor 2.

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional (Suyanto, 1997: 7). Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian tindakan ini berbentuk siklus. Penelitian ini berlangsung selama 2 siklus dengan setiap siklus selama 2 pertemuan. Pada penelitian ini menggunakan model dari Kemmis dan Taggart (Arikunto et al., 2017: 173) rancangan penelitian tindakan kelas terdiri dari empat siklus yaitu perencanaan, pengamatan, pelaksanaan, dan refleksi. Adapun model Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan model Kemmis dan Taggart, untuk tahapan atau siklus dari model ini yaitu sebagai berikut:



**Gambar 1** Bagan Siklus PTK Model Kemmis & Mc Taggart

Sumber: (Arikunto et al., 2017: 173)

Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN Undaan Lor 2 yang terdiri dari 9 siswa, 5 perempuan dan 4 laki-laki. Pada penelitian ini berfokus pada materi IPAS Bab 7 Daerahku Kebanggaanku yang terdiri dari 3 sub topik yaitu pada topik A (Seperti apakah budaya daerahku), Topik B (Kondisi Perekonomian di Daerahku), dan Topik C (Wah, Ternyata Daerahku Luar Biasa). Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 06 dan 07 Mei 2024 sedangkan siklus II dilaksanakan pada tanggal 15 dan 16 Mei 2024.

Data yang digunakan dalam penelitian yaitu berupa data kualitatif dan data kuantitatif. (Darmadi, 2013: 152) menjelaskan data kualitatif merupakan data yang berupa kata, kalimat, maupun berupa bagan atau gambar. Pada penelitian ini data kualitatif diperoleh dari hasil observasi pra siklus dan hasil wawancara terhadap guru kelas dan siswa. Sedangkan data kuantitatif merupakan data yang berupa angka atau dinyatakan secara numerik. Pada penelitian ini data kuantitatif diperoleh dari hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu teknik tes dan non tes. Pada teknik tes terdiri dari tes evaluasi pada akhir siklus. Sedangkan teknik analisis data

non tes terdiri dari wawancara dan dokumentasi. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis kuantitatif yang digunakan untuk menentukan hasil presentasi ketuntasan belajar dan rata-rata kelas. Penyajian data kuantitatif dipaparkan dalam bentuk presentase dan angka dan akan dijabarkan dalam bentuk deskripsi. Selain itu penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif yang akan digunakan untuk menjabarkan dari hasil wawancara dan observasi pada prasiklus.

Indikator keberhasilan pada penelitian ini ditandai dengan hasil belajar IPAS siswa mencapai KKTP pada muatan IPAS dengan nilai  $\geq 75$  mencapai presentase ketuntasan klasikal 75% siswa dengan kriteria “Baik”

## HASIL

Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament dengan berbantuan permainan engklek. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN Undaan Lor 2 dengan jumlah siswa 9 orang yang terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 5 siswa Perempuan. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus. Siklus pertama pada tanggal 6-7 Mei 2024 dan siklus II pada tanggal 15-16 Mei 2024. Berikut akan dijelaskan hasil penelitian yang telah di dapat.

## 1. Prasiklus

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Undaan Lor 2 pada mata pelajaran IPAS kelas V di semester 2. Pada awal penelitian, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru dan siswa kelas 5. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS pada siswa kelas tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai Sumatif tengah Semester (STS) yang menunjukkan terdapat 5 peserta didik yang tidak tuntas dan 4 peserta didik yang tuntas. Nilai rata-rata mendapatkan 75,34 dan mendapatkan ketuntasan klasikal sebesar 44,44% dengan kriteria cukup. Berikut ini data hasil belajar siswa prasiklus.

**Tabel 1. Nilai STS Siswa Kelas V**

No	KKTP	f	%	Kriteria
1	$\leq 75$	5	55,6%	Tidak Tuntas
2	$\geq 75$	4	44,4%	Tuntas
Jumlah		9	100%	
Rata-rata				75,34
Nilai Tertinggi				82
Nilai Terendah				70

Sumber: Hasil prasiklus nilai STS Siswa

## 2. Siklus I

Pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 6-7 Mei 2024. Pada akhir siklus dilaksanakan tes evaluasi untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran yang telah dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran . Soal

evaluasi yang digunakan yaitu terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. Hasil belajar siswa siklus I dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Evaluasi I**

No	KKTP	f	%	Kriteria
1	$\leq 75$	4	44,4%	Tidak Tuntas
2	$\geq 75$	5	55,6%	Tuntas
Jumlah		9	100%	
Rata-rata				71
Nilai Tertinggi				83
Nilai Terendah				50

Sumber: Nilai evaluasi siklus I

Pada tabel 2 dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa pada siklus I terdapat siswa yang tuntas sebanyak 5 orang dengan presentase ketuntasan 55,6% dan siswa yang tidak tuntas mendapatkan presentase 44,4%. Nilai rata-rata hasil belajar pada siklus I sebesar 71. Nilai tertinggi pada siklus I yaitu 83 dan nilai terendah 50.

### 3. Siklus II

Pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 6-7 Mei 2024. Pada akhir siklus dilaksanakan tes evaluasi untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran yang telah dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran . Soal evaluasi yang digunakan yaitu terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. Hasil belajar siswa siklus I dapat dilihat pada

tabel dibawah ini.

**Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Siklus II**

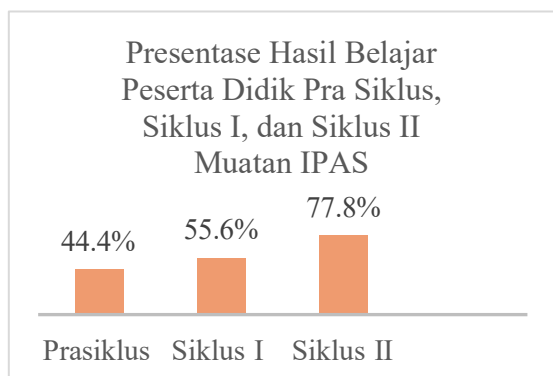
No	KKTP	f	%	Kriteria
1	$\leq 75$	2	77,8%	Tidak Tuntas
2	$\geq 75$	7	22,2%	Tuntas
Jumlah		9	100%	
Rata-rata				79,3
Nilai Tertinggi				90
Nilai Terendah				70

Sumber: Nilai evaluasi siklus II

Pada tabel 3 dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa pada siklus I terdapat siswa yang tuntas klasikal sebanyak 7 orang dengan presentase ketuntasan 77,8% dan siswa yang tidak tuntas mendapatkan presentase 22,2%. Nilai rata-rata hasil belajar pada siklus I sebesar 79,3. Nilai tertinggi pada siklus I yaitu 90 dan nilai terendah 70.

### PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil nilai yang diperoleh peserta didik dari tes evaluasi pada siklus I dan siklus II dengan KKTP yang telah ditetapkan pada pembelajaran IPAS di SDN Undaan Lor 2 yaitu 75. Berikut akan diajabarkan hasil belajar peserta didik dari pra siklus, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada gambar diagram dibawah ini.



**Gambar 2 Diagram Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik**

Hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif mata Pelajaran IPAS terdapat peserta didik yang mengalami perkembangan dari prasiklus, siklus I, dan siklus II. Beberapa perkembangan yang dialami oleh peserta didik diantaranya:

1. Naik-Naik-Tuntas

Nilai yang diperoleh oleh peserta didik pada prasiklus, siklus I, dan siklus II yang mengalami naik-naik-tuntas pada muatan IPAS terdapat 3 peserta didik yaitu ANQ, NFL, NS. Dapat dilihat bahwa peserta didik tersebut memiliki kemampuan dan minat belajar yang baik.

2. Turun-Naik-Tuntas

Nilai yang diperoleh oleh peserta didik pada prasiklus, siklus I, dan siklus II yang mengalami turun-naik-tuntas pada muatan IPAS terdapat 3 peserta didik yaitu FAN, MS, MAF.

3. Turun- Naik-Tidak Tuntas

Nilai yang diperoleh oleh peserta didik pada prasiklus, siklus I, dan siklus II yang mengalami turun-naik-tidak tuntas pada mata Pelajaran IPAS terdapat 2 peserta didik yaitu FKP dan MKBP

4. Naik-Tetap-Tuntas

Nilai yang diperoleh oleh peserta didik pada prasiklus, siklus I, dan siklus II yang mengalami naik-tetap-tuntas pada mata Pelajaran IPAS terdapat 1 peserta didik yaitu RAZ.

Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS yang menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan bantuan permainan engklek menunjukkan peningkatan dari prasiklus sampai dengan siklus II. Kemampuan hasil belajar peserta didik pada muatan IPAS di SDN Undaan Lor 2 dari nilai prasiklus yang berjumlah 9 peserta didik terdapat 5 peserta didik yang belum tuntas dengan presentase 55,6% dan 4 peserta didik yang tuntas dengan presentase 44,4%. Berdasarkan hasil tersebut dinyatakan masih banyak peserta didik yang belum tuntas dan memiliki hasil yang rendah maka perlu adanya perbaikan.

Hasil belajar peserta didik pada siklus I mata Pelajaran IPAS yang menerapkan model pembelajaran *Teams*

*Games Tournament* dengan bantuan permainan engklek mengalami peningkatan dibanding prasiklus. Pada siklus I terdapat 4 peserta didik yang tidak tuntas dengan presentase 44,4% dan peserta didik yang tuntas terdapat 5 anak dengan presentase 55,6%. Rata-rata nilai soal evaluasi pada siklus I belum memenuhi ketuntasan klasikal yang telah ditetapkan peneliti yaitu 75% sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus II agar terjadi peningkatan hasil belajar.

Hasil belajar peserta didik pada siklus II mata Pelajaran IPAS di SDN Undaan Lor 2 yang menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* mengalami peningkatan disbanding siklus I. Pada siklus II terdapat 2 peserta didik yang tidak tuntas dengan presentase 22,2% dan peserta didik yang tuntas pada siklus II terdapat 7 peserta didik dengan presentase 77,8%. Hasil tes evaluasi pada siklus II mengalami peningkatan dan telah melampaui ketuntasan klasikal yang ditetapkan peneliti sebelumnya yaitu 75% sehingga hasil belajar peserta didik siklus II dinyatakan berhasil dan memenuhi kriteria.

Berdasarkan uraian diatas sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mertayasa (2022) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang berbantuan

media *Mice Target Board* dapat meningkatkan hasil belajar IPS. Dalam penelitiannya menunjukkan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Pada siklus I presentase rata-rata 67% dan pada siklus II meningkat menjadi 82%.

Putra et al. (2021) dalam penelitiannya juga menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan bantuan media pemprov dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus I mendapatkan 75% dan pada siklus II meningkat menjadi 81,25%. Selain itu menurut Suryani et al., (2021) dalam penelitiannya yang menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan bantuan cara sengkedan dan metode bernyanyi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Matematika. Hal ini dibuktikan dengan hasil ketuntasan belajar peserta didik pada siklus I menunjukkan 43,75% dan meningkat pada siklus II menjadi 71,87%. Dari pembahasan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang berbantuan permainan engklek pada mata Pelajaran IPAS dapat meningkatkan hasil peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil

belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II baik secara individual maupun klasikal. Pada siklus I ketuntasan klasikal peserta didik menunjukkan 55,56% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 77,78%.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka disimpulkan bahwa Peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata Pelajaran IPAS yang menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan bantuan permainan engklek mengalami peningkatan. Pada siklus I ketuntasan hasil belajar mendapatkan 55,6% dengan kriteria sedang dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 77,8% dengan kriteria baik.

### DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, A. C., Ulya, H., & Kuryanto, M. S. (2023). Pengaruh Model Role Playing dengan Permainan tradisional Pasaran terhadap Kemampuan Numerik Siswa. *Manazhim*, 5(1), 323–334.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. PT Bumi Aksara.
- Arukah, D. W., Fathurohman, I., & Kuryanto, M. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Ledu. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1–9.
- Fajrin, O. A. (2018). Pengaruh Model Talking Stick terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 85–91.
- Kuryanto, M. S., & Pratiwi, I. A. (2019). Hubungan Permainan Tradisional Betengan Terhadap Gerak Lokomotor Siswa. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 1(2).
- Laksana, A. A. N. P., Adnyana, I. W., Saputra, I. G. A. A., Pranata, I. K. Y., Kresnayadi, I. P. E., & Susila, G. H. A. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Teknik Passing Bola Voli. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(1), 141–149.
- Masrokhah, M., Utaminingsih, S., & Su'ad, S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Teaching Dan Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Ips Pada Peserta Didik Sekolah Dasar Di Kecamatan Demak. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 4(2).
- Mertayasa, I. W. (2022). Model

- Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Mice Target Board untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *Journal of Education Action Research*, 6(1), 48.
- Pramesti, A. H. D., Masfuah, S., & Suad. (2023). Penerapan Model Teams Game Tournament Dalam Peningkatan Hasil Pretest dan Posttest Disposisi Matematika Siswa Kelas III Sd Unggulan Muslimat NU Kudus. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 1160–1170.
- Purnaningtyas, A. R. I. D., Fathurohman, I., & Kuryanto, M. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Unos Pada Siswa Kelas Iv Sekolah. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo (Judikdas Borneo)*, 02(01), 15–23.
- Putra, P. A., Ismaya, E. A., & Ahsin, M. N. (2021). Penerapan Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Pemprof untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 1(1), 1–12.
- Sofiannida, L., Utaminingsih, S., & Su`ad, S. (2018). Pengaruh Model Inkuiri Terbimbing Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Tema Pahlawanku Kelas IV Sekolah Dasar. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 83–90.
- Sriyahani, Y., Kuryanto, M. S., & Rondli, W. S. (2022). Pendidikan Karakter melalui Permainan Tradisional di Desa Sitimulyo. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4416–4423.
- Suad, S., Handono, T., & Utaminingsih, S. (2021). Pengembangan Media Halma Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Kelipatan Suatu Bilangan Siswa Kelas IV. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(1), 20–27.
- Suryani, A., Suarjana, I. M., & Artini, H. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Cara Sengkedan dan Metode Bernyanyi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Faktor dan Kelipatan. *Indonesian Gender and Society Journal*, 1(1), 29–34.
- Suyanto. (1997). *Pedoman Pelaksanaan Penelitian Tin dakan Kelas (PTK) Pengenalan Penelitian Tindakan Kelase*. Dirjen Dikti.
- Wardani, D. K., & Kuryanto, M. S. (2024). Minat Belajar Matematika

Dalam Permainan Tradisional Engklek. *Prismatika: Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika*, 6(2), 422–432.

Widiani, A. A. O. V., Lasmawan, W., & Suarni, K. (2020). Pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan permainan tradisional terhadap sikap sosial dan hasil belajar PKn siswa. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 13–22.