



Efektivitas Model Teams Games Tournament Berbantuan Game Radio-Quest terhadap Pemahaman Hasil Belajar IPAS Siswa

Putri Ayu Sekarwangi^{1*}, Siti Masfuah¹, Yuni Ratnasari¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i1.1720>

Article Info:

Received : 06 Desember 2025
Revised : 01 Januari 2026
Accepted : 07 Februari 2026
Published : 18 Februari 2026

Correspondence:

Putri Ayu Sekarwangi

Phone:

Abstract: This study aimed to analyze the effectiveness of the teams games tournament (TGT) learning model assisted by the radio-quest game in improving students' learning outcomes in IPAS. The research employed a quantitative approach using a pre-experimental method with a one-group pretest-posttest design. The participants were all 20 sixth-grade students of SD 2 Bae. Data were collected through observation, interviews, documentation, and written tests in the form of pretest and posttest. Data analysis was conducted using the Shapiro-Wilk normality test and N-Gain analysis. The results showed that the average pretest score was 65, while the average posttest score increased to 84.5. The N-Gain score obtained was 0.5707, which is categorized as a moderate improvement, while the N-Gain percentage was 57.0685, indicating that the learning model was sufficiently effective. The analysis of cognitive indicators (C1-C6) also showed a moderate increase in all aspects. These findings indicate that the application of the teams games tournament model assisted by the radio-quest game is sufficiently effective in improving the IPAS learning outcomes of sixth-grade students at SD 2 Bae.

Keywords: Teams Games Tournament; Radio-Quest Game; IPAS Learning Outcomes; Learning Effectiveness

Citation: Sekarwangi, P. A., Masfuah, S., & Ratnasari, Y. (2026). Efektivitas Model Teams Games Tournament Berbantuan Game Radio-Quest terhadap Pemahaman Hasil Belajar IPAS Siswa. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(1), 602-208. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i1.1720>

Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses terencana yang berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir, keterampilan, serta nilai moral peserta didik agar terbentuk individu yang cerdas, berkarakter, terampil, dan mampu berkontribusi positif bagi masyarakat sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Ujud et al., 2022). Sejalan dengan hal tersebut, Desifusvitasari et al., (2025) menyatakan bahwa kurikulum berfungsi sebagai pedoman utama penyelenggaraan pembelajaran, sehingga pemerintah menerapkan Kurikulum Merdeka untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih terarah, kreatif, dan berpusat pada peserta didik, salah satunya melalui kebijakan pengintegrasian mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS yang mengkaji fenomena alam serta kehidupan

manusia dan interaksinya dengan lingkungan (Setiyawan et al., 2024).

Pembelajaran IPAS bertujuan membantu siswa memahami keterkaitan antara fenomena alam dan kehidupan manusia secara terpadu, sejalan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang memandang dunia secara menyeluruh, serta mendorong keterlibatan aktif, kreatif, dan mandiri dalam belajar. Kurikulum Merdeka juga memberi keleluasaan kepada guru untuk menyesuaikan metode dan materi pembelajaran agar lebih interaktif dan mendukung pengembangan karakter, kompetensi, serta peningkatan hasil belajar siswa (Sholikah et al., 2025).

Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan pembelajaran yang tercermin melalui perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik, serta dapat dilihat dari tingkat ketercapaian tujuan

Email: putriayusekarwangi2@gmail.com

pembelajaran yang telah ditetapkan (Wahyudi et al., 2021). Dalam pembelajaran IPA, capaian hasil belajar meliputi dua komponen utama, yaitu pemahaman konsep tentang prinsip dan fenomena alam serta keterampilan proses sains yang ditunjukkan melalui kemampuan menerapkan metode ilmiah, seperti mengamati, mengukur, merumuskan hipotesis, melakukan percobaan, menganalisis data, dan menarik kesimpulan secara sistematis (Astuti et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru dan siswa kelas VI SD 2 Bae pada 13 Maret 2025, diketahui bahwa hasil belajar IPAS siswa masih tergolong rendah, ditunjukkan oleh hanya 35% siswa yang mencapai kategori hasil belajar tinggi dengan nilai rata-rata kelas 65, masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KTTP) sebesar 75. Selain itu, sebanyak 65% siswa belum mencapai nilai KTTP dan 70% siswa menyatakan kurang tertarik terhadap metode pembelajaran yang digunakan. Kondisi tersebut didukung oleh temuan di kelas yang menunjukkan siswa cenderung pasif dalam pembelajaran dan diskusi, pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan pemanfaatan media yang terbatas, serta aktivitas kelompok yang hanya didominasi oleh siswa berkemampuan akademik tinggi, sehingga berdampak pada rendahnya partisipasi dan hasil belajar IPAS siswa.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di kelas, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu mendorong keaktifan siswa sekaligus meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *game Radio-Quest*. Model TGT menempatkan siswa dalam kelompok belajar dan memadukannya dengan kegiatan permainan serta pemberian penghargaan sebagai bentuk motivasi agar siswa terlibat aktif dalam pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Melalui tahapan kerja kelompok dan permainan yang berisi pertanyaan untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi, peserta didik didorong untuk berpikir, mengingat, dan mendiskusikan konsep secara bersama (Marlita et al., 2023), sementara penggunaan *game Radio-Quest* berfungsi untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran terhadap materi yang dipelajari dan supaya siswa aktif dan terlibat lebih dalam proses belajar (Wulandari et al., 2024).

Penggunaan model *Teams Games Tournament* sejalan dengan yang sudah dilakukan oleh Paramita & Zulherman (2022) yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang bermakna antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *question box* dan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa perlakuan tersebut. Penerapan model TGT

dengan dukungan *question box* terbukti lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional karena mampu memfasilitasi siswa untuk berpikir secara lebih luas dari berbagai sudut pandang. Selain itu, agar proses pembelajaran berjalan lebih optimal, pemilihan materi juga perlu disesuaikan, seperti pada topik pelestarian sumber daya alam, yang sebaiknya memuat unsur-unsur yang dapat dikaji bersama dalam kelompok, sehingga diskusi dan pemahaman siswa menjadi lebih mendalam serta bermakna.

Penggunaan *game Radio-Quest* di sekolah dasar sejalan dengan temuan Nikmah et al., (2025) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga meningkatkan minat, keaktifan, serta ketercapaian tujuan pembelajaran. Selain meningkatkan hasil belajar, penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) juga berkontribusi terhadap perkembangan sikap toleransi dan kemampuan menghargai pendapat, sebagaimana terlihat pada pembelajaran IPAS melalui permainan detektif yang memudahkan penyampaian materi dan membantu siswa memahami konsep gaya secara lebih konkret.

Berdasarkan permasalahan yang ditemui peneliti dan didukung oleh teori-teori yang relevan, maka dilakukan penelitian mengenai "Efektivitas Model *Teams Games Tournament* Berbantuan *Game Radio-Quest* Terhadap Pemahaman Hasil Belajar IPAS Siswa" yang bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan *game Radio-Quest* dalam meningkatkan pemahaman hasil belajar IPAS siswa kelas VI SD 2 Bae.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, yaitu penelitian yang dilaksanakan dengan memberikan perlakuan tertentu kepada subjek penelitian, kemudian menguji efektivitas perlakuan tersebut melalui rancangan percobaan yang telah ditetapkan (Nisak et al., 2024). Desain penelitian eksperimen yang digunakan yaitu Jenis *Pre-Experimental Design* dengan tipe *One Group Pretest-Posttest Design*, dimana siswa terlebih dahulu diberikan tes awal (*pretest*) sebelum memperoleh perlakuan untuk menguji peningkatan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *game Radio-Quest* terhadap pemahaman hasil belajar IPAS siswa kelas VI SD 2 Bae.

Penelitian ini dilakukan di SD 2 Bae pada Januari - September 2025 tahun ajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VI SD 2 Bae. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan sampling jenuh. Sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VI SD 2 Bae yaitu 20 siswa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu soal *pretest* dan *posttest* yang berupa tes tertulis dalam bentuk uraian. *Pretest* diberikan siswa sebelum menerima perlakuan pembelajaran dengan pendekatan model *Teams Games Tournament* berbantuan *game* *Radio-Quest*. Sedangkan *posttest* diberikan sesudah dilakukannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *game* *Radio-Quest* guna mengetahui hasil belajar IPAS siswa kelas VI SD 2 Bae. Adapun kerangka desain penelitian yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 1. One Group Pretest Posttest Design

Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O ¹	X	O ²

Sumber: Sugiyono (2019)

Keterangan :

X = Ada perlakuan berupa penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan *game* *Radio-Quest*

O¹ = *Pretest*/Tes Awal (sebelum diberi perlakuan)

O² = *Posttest*/Tes Akhir (setelah diberikan perlakuan)

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan beberapa uji *statistic* yaitu uji normalitas dan uji *N-Gain*. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berdistribusi normal dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* (Rohmah et al., 2025). Adapun rumus yang digunakan dalam uji *Shapiro-Wilk* yaitu:

$$T_3 = \frac{1}{\sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2} \left[\sum_{i=1}^n a_i (X_{n-1+i} - X_i) \right]^2$$

Keterangan :

T₃ = Uji *Shapiro Wilk*

a = Koefisien *Shapiro-Wilk*

X_{n-1+i} = Data ke n - i + 1

X_i = Data ke-i

\bar{X} = Rata-rata data **Sumber:** Sonjaya et al., (2025)

Sedangkan, uji *N-Gain* digunakan untuk menganalisis tingkat peningkatan hasil belajar siswa dengan membandingkan skor *pretest* dan *posttest*, sehingga dapat diketahui efektivitas penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan *game* *Radio-Quest* terhadap hasil belajar IPAS (Rohmah et al., 2025). Uji ini memberikan gambaran kuantitatif mengenai besarnya peningkatan yang terjadi setelah perlakuan diberikan. Perhitungan *N-Gain* dilakukan dengan membandingkan selisih antara skor *posttest* dan *pretest* terhadap skor maksimum yang mungkin dicapai. Nilai yang diperoleh kemudian dikategorikan ke dalam kriteria tertentu, seperti rendah, sedang, atau tinggi.

Kategori tersebut bertujuan untuk mempermudah interpretasi tingkat efektivitas pembelajaran yang diterapkan. Semakin tinggi nilai *N-Gain*, maka semakin besar pula peningkatan hasil belajar siswa. Sebaliknya, nilai *N-Gain* yang rendah menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar belum optimal. Analisis ini juga membantu dalam mengevaluasi keberhasilan model pembelajaran yang digunakan secara objektif. Dengan demikian, uji *N-Gain* menjadi salah satu indikator penting dalam penelitian eksperimen pendidikan. Untuk melihat seberapa besar peningkatan hasil *pretest* dan *posttest*, dapat dilihat pada tabel rentang skor *N-Gain* sebagai berikut.

Tabel 2. Pembagian Skor *N-Gain*

Skor <i>N-Gain</i>	Kategori
N-Gain > 0.7	Tinggi
0.3 ≤ N-Gain ≤ 0.7	Sedang
N-Gain < 0.3	Rendah

Sumber: Fauzi et al., (2022)

Tabel 2 menunjukkan kriteria pengelompokan skor *N-Gain*, yaitu skor lebih dari 0,7 termasuk kategori tinggi, skor antara 0,3 hingga 0,7 termasuk kategori sedang, dan skor kurang dari 0,3 termasuk kategori rendah.

Tabel 3. Tafsiran Efektivitas *N-Gain*

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Sumber: Fauzi et al., (2022)

Tabel 3 menunjukkan kriteria penafsiran tingkat efektivitas berdasarkan nilai *N-Gain* persentase. Nilai *N-Gain* persentase di bawah 40 termasuk dalam kategori tidak efektif, nilai antara 40 sampai 55 termasuk kategori kurang efektif, nilai antara 56 sampai 75 berada pada kategori cukup efektif, sedangkan nilai *N-Gain* persentase di atas 76 diklasifikasikan ke dalam kategori efektif.

Hasil dan Diskusi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas VI SD 2 Bae yang berjumlah 20 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar IPAS siswa pada kelas yang diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *Game* *Radio-Quest*, dengan pelaksanaan perlakuan sebanyak tiga kali pertemuan di luar kegiatan *pre-test* dan *post-test*. Berikut jadwal kegiatan penelitian:

Tabel 4. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

No	Kegiatan	Tanggal
1	Pertemuan 1 (<i>Pretest</i>)	08 September 2025
2	Pertemuan 2	12 September 2025
3	Pertemuan 3	13 September 2025
4	Pertemuan 4	19 September 2025
5	Pertemuan 5 (<i>Posttest</i>)	20 september 2025

Sumber: Data Peneliti (2025)

Berdasarkan pada tabel 4, pelaksanaan penelitian diawali dengan pemberian *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal hasil belajar IPAS siswa, kemudian dilanjutkan dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *Game Radio-Quest* sebanyak tiga kali pertemuan pada materi rangka, sendi dan otot. Setelah seluruh perlakuan diberikan, penelitian diakhiri dengan pemberian *posttest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPAS Siswa setelah adanya perlakuan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *Game Radio-Quest*. Data yang dianalisis dalam penelitian ini berupa hasil belajar IPAS siswa yang diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai dilaksanakan. Berikut hasil data yang diperoleh:

Tabel 5. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Pretest dan Posttest Siswa

Ukuran Data	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Data	20	20
Jumlah Nilai	1300	1690
Rata-rata	65	84,5

Sumber: Data Peneliti (2025)

Berdasarkan tabel 5, dapat dilihat bahwa rata-rata nilai *pretest* siswa sebesar 66, sedangkan rata-rata nilai *posttest* siswa sebesar 82,5. Hasil ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa setelah adanya perlakuan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *Game Radio-Quest* lebih tinggi dibandingkan sebelum diberikan perlakuan. Uji normalitas dilakukan sebagai prasyarat dalam analisis data untuk menentukan kelayakan penggunaan teknik statistik parametrik atau nonparametrik. Data yang diuji berasal dari nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar IPAS siswa kelas VI SD 2 Bae. Pengujian normalitas pada penelitian ini dilaksanakan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 27.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Pemahaman Konsep IPAS

	Tests of Normality		
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	.920	20	.101
<i>Posttest</i>	.968	20	.707

Berdasarkan hasil uji normalitas terhadap data *pretest* dan *posttest* pada Tabel 6, diperoleh nilai signifikansi masing-masing sebesar 0,101 untuk *pretest* dan 0,707 untuk *posttest*, yang keduanya lebih besar dari 0,05 dengan jumlah sampel sebanyak 20 siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Uji *N-Gain* dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas VI sebelum dan sesudah penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan *game Radio-Quest*. Analisis peningkatan dilakukan berdasarkan perbandingan skor *pretest* dan *posttest* dengan mempertimbangkan skor ideal ('An'Aini et al., 2023). Berikut *output* hasil analisis uji *N-Gain*:

Tabel 7. Hasil Uji N-Gain Pemahaman IPAS

	Descriptive Statistics				
	N	Mini mum	Maxi mum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	20	.41	.74	.5707	.07307
Ngain_Persen	20	41.30	73.91	57.0685	7.30736
Valid N (listwise)	20				

Sumber: Data Peneliti (2025)

Berdasarkan hasil perhitungan uji *N-Gain* yang disajikan pada Tabel 7, diperoleh nilai *Ngain score* sebesar 0,5707 yang termasuk dalam kategori sedang. Sementara itu, nilai *N-gain* dalam bentuk persentase menunjukkan rata-rata sebesar 57,0685 yang ditafsirkan dengan cukup efektif. Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan yang telah diberikan yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *Game Radio-Quest* terbukti cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas VI SD 2 Bae.

Berdasarkan hasil penelitian, perolehan uji *N-Gain* dari skor *pretest* dan *posttest* hasil belajar IPAS per indikator menunjukkan peningkatan yang bervariasi pada setiap level kognitif C1 sampai C6 yaitu diperoleh rata-rata sebesar 0,548. Nilai tersebut berada pada rentang $0,3 \leq g \leq 0,7$ sehingga termasuk dalam kategori peningkatan sedang. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *Game Radio-Quest* memiliki efektivitas pada taraf sedang dalam meningkatkan pemahaman siswa, baik sebelum maupun sesudah pembelajaran, pada setiap ranah kognitif.

Hasil uji *N-Gain* per indikator menunjukkan bahwa pada ranah mengingat (C1) diperoleh skor *pre-test* sebesar 74 dan *post-test* sebesar 87 dengan nilai *N-Gain* 0,50 yang termasuk kategori sedang. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan model *Teams Games*

Tournament berbantuan *Game Radio-Quest* mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat kembali konsep dasar IPAS. Peningkatan tersebut didukung oleh pemberian stimulasi melalui tahapan permainan yang dirancang secara menarik, bertahap, dan interaktif, sehingga membantu memperkuat daya ingat siswa terhadap materi dan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar IPAS. Sejalan dengan pendapat Anisa et al., (2026) yang menyatakan bahwa aktivitas pembelajaran berbasis permainan yang disusun secara interaktif dan bertahap dapat memperkuat daya ingat siswa serta meningkatkan hasil belajar.

Tabel 8. Analisis Skor Per Indikator Pemahaman IPAS

No	Pemahaman IPAS	Pre-test	Post-test	N-Gain	Kriteria
1	Mengingat (C1)	74	87	0,50	Sedang
2	Memahami (C2)	69	84	0,48	Sedang
3	Menerapkan (C3)	66	83	0,50	Sedang
4	Menganalisis (C4)	59	84	0,61	Sedang
5	Mengevaluasi (C5)	63	85	0,59	Sedang
6	Menciptakan (C6)	59	84	0,61	Sedang
Rata-rata		65	84,5	0,548	Sedang

Sumber: Data Peneliti (2025)

Pada indikator memahami (C2), diperoleh skor *pre-test* sebesar 69 dan *post-test* sebesar 84 dengan nilai *N-Gain* 0,48 yang berada pada kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan *Game Radio-Quest* mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi IPAS melalui aktivitas diskusi dan pengolahan informasi selama permainan. Hal ini sejalan dengan Andini et al., (2024) yang menyatakan bahwa suasana belajar yang menarik serta proses pembelajaran yang membimbing siswa dalam mengolah informasi berperan penting dalam meningkatkan pemahaman konsep secara optimal.

Pada indikator menerapkan (C3), diperoleh skor *pre-test* sebesar 66 dan *post-test* sebesar 83 dengan nilai *N-Gain* 0,50 yang berada pada kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan *Game Radio-Quest* mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menerapkan konsep IPAS pada situasi yang lebih kontekstual melalui aktivitas tantangan dan pemecahan

masalah dalam permainan. Sejalan dengan pendapat Paryati & Ningsih, (2025) yang menyatakan bahwa penerapan konsep melalui kegiatan permainan dapat mengurangi kejenuhan belajar berbasis hafalan serta meningkatkan minat belajar siswa melalui pengalaman belajar yang aktif.

Pada indikator menganalisis (C4), diperoleh skor *pre-test* sebesar 59 dan *post-test* sebesar 84 dengan nilai *N-Gain* 0,61 yang berada pada kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan *Game Radio-Quest* mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis permasalahan melalui aktivitas permainan yang menuntut siswa mengidentifikasi masalah dan mengaitkan berbagai informasi untuk menemukan solusi. Hal ini sejalan dengan pendapat Maharani et al., (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang dirancang melalui tantangan dan aktivitas kontekstual dapat melatih kemampuan berpikir analitis serta membantu siswa menghubungkan konsep dengan situasi nyata.

Pada indikator mengevaluasi (C5), diperoleh skor *pre-test* sebesar 63 dan *post-test* sebesar 85 dengan nilai *N-Gain* 0,59 yang berada pada kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan *Game Radio-Quest* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menilai, membandingkan, dan menentukan pilihan berdasarkan informasi yang diperoleh selama pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Umami et al., (2021) yang menyatakan bahwa kemampuan mengevaluasi berarti siswa mampu menilai suatu materi atau permasalahan dengan menggunakan kriteria tertentu, serta mampu memberikan penilaian berdasarkan pemahaman yang dimilikinya.

Pada indikator menciptakan (C6), diperoleh skor *pre-test* sebesar 59 dan *post-test* sebesar 84 dengan nilai *N-Gain* 0,61 yang berada pada kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan *Game Radio-Quest* mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengembangkan ide serta menghasilkan gagasan baru berdasarkan pengalaman belajar yang diperoleh. Peningkatan tersebut didukung oleh pemberian tantangan untuk merancang produk, solusi, atau strategi yang sesuai dengan materi melalui tahapan permainan. Hal ini sejalan dengan pendapat Istiqomah et al., (2024) yang menyatakan bahwa kemampuan menciptakan merupakan tingkat kognitif tertinggi yang menuntut siswa mengintegrasikan berbagai pengetahuan yang dimiliki untuk menghasilkan ide atau karya baru secara kreatif dan inovatif. Secara keseluruhan, berdasarkan perbedaan nilai yang diperoleh siswa sebelum dan setelah penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan *Game Radio-Quest*

menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPAS sehingga terbukti lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *Game Radio-Quest* terbukti cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman hasil belajar IPAS siswa kelas VI SD 2 Bae. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata siswa dari *pretest* sebesar 65 menjadi 84,5 pada *posttest*, serta nilai *N-Gain* sebesar 0,5707 yang termasuk dalam kategori sedang dengan persentase *N-Gain* sebesar 57,0685 yang ditafsirkan cukup efektif. Peningkatan hasil belajar juga terjadi pada seluruh indikator kognitif, mulai dari mengingat (C1) hingga menciptakan (C6), yang seluruhnya berada pada kategori peningkatan sedang. Dengan demikian, model *Teams Games Tournament* berbantuan *Game Radio-Quest* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPAS.

Ucapan Terimakasih

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan artikel ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terima kasih.

Referensi

- 'An'Aini, S. F., Masfuah, S., & Khamdun. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Permainan (TGT) Berbantuan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD N 3 Tenggeles. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(04), 415-423.
- Andini, M., Ramdhani, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Peran Guru dalam Menciptakan Proses Belajar yang Menyenangkan. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2298-2305.
- Anisa, R. N., Ratnasari, Y., & Ardianti, S. D. (2026). Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Bahan Ajar SIGAR Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas VI SD 2 Bulung Kulon. *JKPI: Jurnal Kajian Pendidikan IPAS*, 6(1), 1-14.
- Astuti, D. D., Khamdun, & Masfuah, S. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media GEWALL Terhadap Hasil Belajar Pemahaman IPAS Siswa Kelas V SD 3 Klaling. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 12(2), 92-102.
- Desifusvitasari, T., Arafat, Y., & Fahmi, M. (2025). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Anak di Sekolah Dasar Negeri 1 Catur Tunggal. *Journal on Education*, 07(02), 11363-11372.
- Fauzi, A., Rahmatih, A. N., & Haryati, L. F. (2022). Analisis Efektivitas Model Pembelajaran Blended Learning Ditinjau dari Hasil Belajar Geometri Mahasiswa Guru Sekolah Dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 5(1), 43-52.
- Istiqomah, F., Ayuningrum, Supriyanti, Y., & Yuhana, Y. (2024). Kemampuan Siswa Menyelesaikan Soal Higher Order Thinking Skills (HOTS) pada Pembelajaran IPAS di Kelas V SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(03), 535-545.
- Maharani, Y. A. N., Masfuah, S., & Nilamsari, T. (2025). Penerapan Model Group Investigation Berbantuan Media TAGAMI (Peta Keberagaman Indonesia) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD 2 Singocandi. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(250-263).
- Marlita, I. N., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran TGT Berbasis Media FTB. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1646-1660. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2683>
- Nikmah, P. K., Ratnasari, Y., & Masfuah, S. (2025). The Effectiveness of the Teams Games Tournament Learning Model Using QuARD Media to Improve Science Learning Outcomes. *Jurnal Pijar MIPA*, 20(6), 1169-1175.
- Nisak, H., Masfuah, S., & Hilyana, F. S. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Melalui Model Pembelajaran Mind Mapping Berbantuan Media VINTAMI. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 1758-1767.
- Paramita, A. A., & Zulherman. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD. *Journal of Instructional and Development Researches*, 2(2), 79-87.
- Paryati, & Ningsih, T. (2025). Strategi Pembelajaran IPS Berbasis Digital Melalui Game Baamboozle untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 3 di SD Negeri 2 Samudra Kulon. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(2), 1773-1780.
- Rohmah, D. P. K., Ratnasari, Y., & Khamdun. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPAS Berbantuan Media APPIN Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*,

- 9(3), 1587-1600.
<https://doi.org/10.35931/am.v9i3.4877>
- Setiyawan, H., Ramadhani, T. P. L., & Ramadila, C. D. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Based Learning dalam Mata Pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Kreativitas Pembelajaran*, 06(4), 211-218.
- Sholikah, I., Ratnasari, Y., Suhartati, O., & Wafi, T. F. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas 3 di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 73-78.
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 7911-7915.
<https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Umami, R., Rusdi, M., & Kamid. (2021). Pengembangan Instrumen Tes untuk Mengukur Higher Order Thinking Skills (HOTS) Berorientasi Programme for International Student Assessment (PISA) pada Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika*, 7(1), 57-68.
<https://doi.org/10.37058/jp3m.v7i1.2069>
- Wahyudi, A., Pangestu, W. T., & Wana, P. R. (2021). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Berorganisasi Pelajaran PKN Dengan Menggunakan Model Pembelajaran SQ3R Pada Siswa Kelas V Semester 2 SD Al-Azhar Kecamatan Kedunggalar Kabupaten Ngawi. *Education and Learning of Elementary School (ELES)*, 01(02), 7-14.
- Wulandari, K., Pramista, A. Z. S., Amalia, S., Rellingga, D. R., Wulandari, A. P., & Ratnasari, Y. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Alat Peraga Terhadap Perubahan Energi Guna Mempermudah Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 149-156.