

Pengaruh Penerapan Model TGT dengan Media PoliPop (Monopoli Pop-Up) terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Thalytha Majma Tsaqifa Taftazani^{1*}, Najwa Pitriani², Najmira Nurul Azizah³, Meyra An Najmi⁴, Luthfiana Puspa Dewi⁵, Nazwa Pahira Sopianti⁶, Muhammad Anji Rijal⁷, Afridha Laily Alindra⁸

^{1,2,3,4,5,6,7,8} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus UPI di Purwakarta, Universitas Pendidikan Indonesia

thalytha.majma20@upi.edu, najwapitriani.71@upi.edu, najmiranrlzh21@upi.edu, meyraannajmi.13@upi.edu, luthfiana.18@upi.edu, nazwa.pahira2803@upi.edu, anjirijal10@gmail.com, afrihalaily@upi.edu

Abstrak

Pembelajaran IPA di SD masih sering kurang interaktif, sehingga hasil belajar siswa belum optimal. Hal ini mendorong perlunya penggunaan model dan media yang lebih menarik dan mendorong keaktifan belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media PoliPop (Monopoli *Pop-Up*) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V Sekolah Dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental *One-Group Pretest-Posttest* dengan subjek satu kelas V di salah satu sekolah dasar di Purwakarta. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar (*pretest* dan *posttest*) yang telah divalidasi. Analisis data diawali dengan uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk. Hasil menunjukkan bahwa data *pretest* berdistribusi normal, sedangkan data *posttest* tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, uji hipotesis dilakukan dengan *Wilcoxon Signed-Rank Test*. Hasil analisis menunjukkan nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* < 0,001, sehingga terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Perhitungan *effect size* menghasilkan nilai $r = 0,724$ yang termasuk kategori besar. Penerapan model TGT berbantuan media PoliPop terbukti memberikan pengaruh yang kuat dalam meningkatkan hasil belajar IPA pada materi “Ayo Sayangi Bumi Kita”. Dengan demikian, penggunaan TGT dan media permainan edukatif seperti Polipop direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan capaian belajar siswa.

Kata Kunci: Model TGT, Media Polipop, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar menuntut adanya strategi pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa serta membuat proses belajar lebih bermakna. IPA sebagai mata pelajaran tidak hanya menekankan hafalan konsep, tetapi juga pemahaman, keterampilan proses, dan sikap peduli terhadap lingkungan (Rahmawati & Yuliana, 2021). Untuk mencapai tujuan tersebut, guru perlu menghadirkan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif yang memadukan kegiatan kerja sama kelompok dengan unsur permainan akademik. Hal ini sejalan dengan temuan Fatimah, Alindra, dan Mustikaati (2025) Melalui turnamen antar kelompok, siswa menjadi lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dan memahami materi pelajaran secara lebih mendalam (Kurniasari & Putra, 2020). Kompetisi yang sehat dalam model TGT mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup serta meningkatkan konsentrasi siswa.

Keberhasilan model TGT akan lebih optimal apabila didukung oleh media pembelajaran yang inovatif. Salah satu media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media PoliPop (Monopoli Pop-Up). Media PoliPop merupakan gabungan antara permainan monopoli edukatif dan buku pop-up yang berisi materi pembelajaran IPA. Pola permainan monopoli memungkinkan siswa bergerak di papan

permainan, menjawab pertanyaan, dan mengumpulkan poin sehingga tercipta pengalaman belajar berbasis permainan (*game-based learning*). Sementara itu, bagian pop-up book di dalam media ini memuat materi tema “*Ayo Sayangi Bumi Kita*” yang merupakan materi IPA kelas V, disajikan dalam bentuk visual 3D yang menarik dan mudah dipahami. Media dengan unsur visual yang kuat terbukti meningkatkan perhatian, pemahaman konsep, serta retensi belajar siswa (Setyawan & Lestari, 2022).

Kombinasi permainan monopoli dan *pop-up* book dalam media PoliPop dirancang untuk membantu siswa memahami konsep pelestarian lingkungan, daur ulang, dan upaya menjaga bumi melalui tampilan gambar yang muncul (*pop-up*) serta soal-soal yang terintegrasi pada papan permainan. Hal ini sejalan dengan temuan Andriani (2020) yang menyatakan bahwa media permainan edukatif mampu meningkatkan pemahaman IPA secara signifikan karena melibatkan aspek kognitif, psikomotor, dan afektif dalam waktu bersamaan. Selain itu, penggunaan media interaktif terbukti dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa selama proses pembelajaran (Wibowo & Safitri, 2021).

Berdasarkan penjelasan tersebut, penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media PoliPop diperkirakan mampu memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar siswa, khususnya pada materi *Ayo Sayangi Bumi Kita*. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media PoliPop (Monopoli Pop-Up) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD.

Selain itu, tantangan pembelajaran IPA pada era Kurikulum Merdeka menuntut guru untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna melalui pendekatan yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*) (Rozali, Irianto, Yuniarti, 2022). Pembelajaran tidak lagi hanya menekankan pada penyampaian materi, tetapi juga pada bagaimana siswa dapat membangun pengetahuan melalui aktivitas eksploratif dan kolaboratif. Model pembelajaran yang mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dengan kegiatan yang menyenangkan sangat dibutuhkan untuk memenuhi tuntutan tersebut. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran kooperatif yang dikombinasikan dengan media interaktif menjadi salah satu alternatif yang relevan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran IPA.

Namun, berdasarkan hasil observasi awal di kelas V SDN 1 Nagrikaler, ditemukan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep pelestarian lingkungan pada materi *Ayo Sayangi Bumi Kita*. Pembelajaran yang dilakukan sebelumnya masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru, sehingga siswa kurang aktif dalam proses belajar. Selain itu, motivasi belajar siswa juga cenderung rendah karena media pembelajaran yang digunakan belum mampu menarik perhatian dan mengaktifkan partisipasi mereka secara optimal. Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, khususnya pada materi yang membutuhkan visualisasi dan keterlibatan langsung (Pratama & Rudyanto, 2024).

Melihat permasalahan tersebut, dibutuhkan sebuah inovasi model pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan aktivitas belajar siswa, tetapi juga mampu memfasilitasi pemahaman konsep secara mendalam. Model TGT berbantuan media Polipop diharapkan mampu menjadi solusi alternatif dalam mengatasi rendahnya hasil belajar IPA. Melalui kegiatan permainan edukatif yang terstruktur, siswa dapat belajar sambil bermain, berkolaborasi, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Dengan demikian, penerapan model TGT berbantuan media Polipop diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa kelas V.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain pre-eksperimental dengan bentuk *One-Group Pretest–Posttest Design*. Dalam desain ini, satu kelompok siswa kelas V diberi tes awal (*pretest*), kemudian diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media

Polipop (Monopoli Pop-Up), dan selanjutnya diberi tes akhir (*posttest*) untuk melihat adanya peningkatan hasil belajar.

Subjek penelitian adalah siswa kelas V di salah satu sekolah dasar di Purwakarta yang berjumlah 24 siswa dan ditentukan dengan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan guru kelas mengenai kesiapan dan kesesuaian kelas tersebut sebagai tempat penelitian. Jumlah siswa menyesuaikan kondisi kelas yang tersedia. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi tes hasil belajar IPA dalam bentuk pretest dan posttest. Instrumen ini digunakan untuk mengukur perubahan penguasaan materi siswa setelah pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Polipop diberikan.

Prosedur penelitian dimulai dari tahap persiapan yang meliputi penyusunan perangkat pembelajaran, instrumen tes, serta media Polipop. Selanjutnya, siswa diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal mereka. Setelah itu, peneliti melaksanakan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Polipop dalam beberapa pertemuan. Setelah perlakuan selesai, siswa diberikan *posttest* untuk melihat perubahan hasil belajar yang terjadi. Data hasil belajar yang diperoleh dari pretest dan posttest dianalisis dengan terlebih dahulu melakukan uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*. Dihasilkan bahwa data tidak berdistribusi normal digunakan uji *Wilcoxon Signed-Rank Test*. Selain itu, dilakukan perhitungan *effect size* untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan model TGT berbantuan media Polipop terhadap hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk memastikan apakah data hasil belajar IPA siswa, baik sebelum maupun sesudah penerapan model TGT dengan media PoliPop, mengikuti distribusi normal. Pengujian dilakukan menggunakan dua metode, yaitu Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk, yang keduanya secara umum digunakan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan terkait pemenuhan asumsi normalitas pada data sampel berjumlah kecil hingga sedang. Hasil uji coba normalitas tersaji pada gambar berikut.

Tabel 1. Uji Normalitas

Kolmogrov-Smirnov				Shapiro-Wilk		
	Statistik	df	Sig.	Statistik	df	Sig.
Pre test	.158	24	.126	.945	24	.216
Post test	.256	24	<.001	.739	24	<.001

Berdasarkan hasil analisis pada data *pretest*, nilai signifikansi uji Kolmogorov-Smirnov sebesar 0.126, sedangkan pada uji Shapiro-Wilk sebesar 0.216. Kedua nilai signifikansi ini lebih besar daripada batas signifikansi penelitian yaitu 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* berdistribusi normal. Distribusi yang normal pada tahap awal ini menunjukkan bahwa kemampuan dasar siswa relatif seragam dan tidak mengalami penyimpangan ekstrem dalam pemahaman materi IPA sebelum perlakuan diberikan. Kondisi ini penting, karena menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar yang terjadi pada tahap berikutnya dapat lebih mudah dikaitkan dengan pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media PoliPop, bukan disebabkan oleh perbedaan kemampuan awal siswa.

Adapun pada data *posttest*, hasil menunjukkan nilai signifikansi uji Kolmogorov–Smirnov dan Shapiro–Wilk masing-masing sebesar <0.001 , yang berarti lebih kecil dari 0.05. Dengan demikian, data *posttest* dinyatakan tidak berdistribusi normal. Ketidaknormalan ini bukan sekadar menunjukkan penyimpangan distribusi, tetapi juga mengandung makna substantif dalam konteks penelitian. Ketika data *posttest* menyimpang dari distribusi normal, hal ini sering disebabkan oleh terjadinya lonjakan nilai pada sebagian besar siswa setelah perlakuan. Dengan kata lain, banyak siswa memperoleh nilai yang jauh lebih tinggi dibandingkan nilai awalnya, sehingga distribusi nilai menjadi condong (*skewed*) ke arah nilai tinggi. Kondisi ini merupakan indikasi bahwa pembelajaran dengan model TGT yang dipadukan dengan media PoliPop berdampak kuat terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas V.

Adanya perbedaan hasil antara pretest yang berdistribusi normal dengan posttest yang berdistribusi tidak normal, maka dilakukan uji hipotesis menggunakan uji non-parametrik yaitu Wilcoxon Signed-Rank Test. Uji wilcoxon dilakukan karena tidak mensyaratkan normalitas data, sehingga lebih tepat digunakan dalam penelitian yang memiliki perbedaan hasil uji normalitas.

Uji Hipotesis (Wilcoxon Signed-Rank Test)

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikansi melalui dua variabel. Berdasarkan uji normalitas, dihasilkan bahwa pre -test memiliki data yang berdistribusi normal sedangkan post-test memiliki data yang tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, dilakukan uji hipotesis non-parametrik menggunakan uji Wilcoxon Signed Ranks Test untuk mengetahui perbedaan taraf signifikansi antara pre-test dengan post-test.

Tabel 2. Uji Statistik

	Post test-Pre test
Z	-3.470
Asymp. Sig. (2-tailed)	<.001

Berdasarkan gambar di atas merupakan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji wilcoxon menunjukkan bahwa Asymp. Sig. (2-tailed) $<.001$ dengan nilai $Z = -3.470$ sehingga hasilnya jauh lebih kecil dari taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$) maka hipotesis alternatif diterima, sedangkan H_0 ditolak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum menggunakan media ajar PoliPop (Pre-test) dengan hasil belajar sesudah menggunakan media ajar PoliPop (Post-test). Selain itu, berdasarkan hasil skor kemampuan belajar siswa melalui PoliPop yang meningkat juga mendukung bahwa adanya perbedaan taraf signifikansi pada implementasi media ajar PoliPop sehingga dapat dikatakan media ajar PoliPop dapat efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPAS tema Ayo Berkenalan dengan Bumi Ajar Kita Kelas V.

Effect Size (Cohen's r)

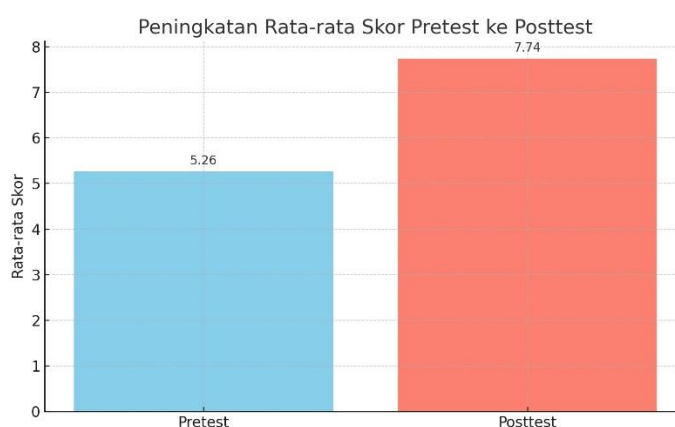
Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikansi melalui dua variabel. Berdasarkan uji normalitas, dihasilkan bahwa pre -test memiliki data yang berdistribusi normal sedangkan post-test memiliki data yang tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, dilakukan uji hipotesis non-parametrik menggunakan uji Wilcoxon Signed Ranks Test untuk mengetahui perbedaan taraf signifikansi antara pre-test dengan post-test.

Tabel 3. Peringkat

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post test - Pre test	Negative Ranks	5 (Post test < Pre test)	4.90	24.50
	Positive Ranks	18 (Post test > Pre test)	13.97	251.50
	Ties	1 (Post test = Pre test)		
	Total	24		

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan Wilcoxon tersebut, dapat diketahui nilai Z dan nilai N (Non-Zero Cases). Nilai N merupakan jumlah responden yang mengalami perubahan nilai antara sebelum perlakuan media pembelajaran (pre-test) dan sesudah perlakuan media pembelajaran (post-test). Jumlah N total diketahui melalui penjumlahan antara *negative ranks* dan *positive ranks*, yaitu 18 untuk *positive ranks* dan 5 untuk *negative ranks*, sehingga total N yang dihasilkan adalah 23.

Berdasarkan nilai Z dan N tersebut, dilakukan perhitungan *effect size* untuk mengetahui seberapa besar pengaruh perlakuan yang diberikan. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa *effect size* sebesar 0,724. Nilai ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan memiliki pengaruh yang kuat terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.



Gambar 1. Grafik Peningkatan Rata-rata Skor Pretest-Posttest

Grafik batang menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media PoliPop. Nilai rata-rata pretest sebesar 5,26, sedangkan rata-rata posttest meningkat menjadi 7,74. Kenaikan ini menggambarkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman siswa terhadap materi setelah mengikuti pembelajaran. Perbedaan warna pada grafik memperjelas perubahan capaian, di mana batang biru menunjukkan nilai sebelum perlakuan dan batang merah menunjukkan nilai setelah perlakuan. Secara visual, grafik ini memperkuat temuan analisis statistik bahwa penggunaan media PoliPop efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

PEMBAHASAN

Untuk memberikan pemahaman yang mendalam mengenai dampak spesifik penerapan media ajar PoliPop, analisis dilanjutkan dengan mengukur tingkat peningkatan (gain) hasil belajar siswa pada setiap kategori kemampuan berpikir berdasarkan Taksonomi Bloom yang direvisi, yaitu LOTS (C1–C2), MOTS (C3), dan HOTS (C4–C6). Hasil analisis perbandingan capaian antara pre-test dan post-test menunjukkan bahwa peningkatan tertinggi terjadi pada kategori HOTS dengan nilai gain sebesar 34.37%, diikuti oleh MOTS sebesar 20.84%, dan LOTS sebesar 16.66%. Pola ini mengindikasikan bahwa media PoliPop yang dipadukan dengan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) memberikan dampak paling signifikan dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

Tingginya peningkatan pada kategori HOTS menunjukkan bahwa intervensi pembelajaran telah berhasil membawa siswa melampaui kemampuan dasar menuju kemampuan berpikir kompleks, meliputi menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6). Hal ini diperkuat oleh capaian rata-rata post-test HOTS yang mencapai 70.83%, menjadikannya kemampuan yang paling dominan dikuasai siswa dibandingkan LOTS (69.44%) dan MOTS (55.56%). Peningkatan ini terjadi karena model TGT merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif yang memadukan kerja sama kelompok dengan unsur permainan akademik, sehingga mendorong siswa untuk berdiskusi, berargumentasi, dan saling menjelaskan konsep secara aktif (Fatimah, Fatimah, R., Alindra, & Mustikaati, 2025). Selain itu, media PoliPop yang visual dan interaktif memberikan dasar pemahaman konseptual yang kuat sehingga memudahkan siswa melakukan analisis dan sintesis materi IPAS.

Jika ditinjau berdasarkan kriteria materi, hasil analisis per butir soal menunjukkan bahwa topik A “Ada Apa Saja di Bumi Kita?” merupakan materi dengan jumlah jawaban benar terbanyak pada post-test. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki tingkat penguasaan paling baik pada topik tersebut setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media PoliPop dan model TGT. Karakteristik materi pada topik A yang bersifat konseptual sekaligus kontekstual, serta dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, memudahkan siswa mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman nyata. Media PoliPop membantu memvisualisasikan komponen-komponen bumi secara konkret, sehingga tidak hanya meningkatkan kemampuan mengingat dan memahami (LOTS), tetapi juga mendorong kemampuan menganalisis hubungan antar konsep yang berkorelasi dengan peningkatan HOTS.

Sebaliknya, hasil analisis juga menunjukkan adanya materi yang relatif sulit dipahami siswa, yaitu pada topik C “Bagaimana Bumi Kita Berubah”, khususnya pada submateri arus konveksi. Jumlah jawaban benar pada materi ini lebih rendah dibandingkan topik lainnya, baik pada pre-test maupun post-test, meskipun tetap mengalami peningkatan setelah intervensi pembelajaran. Kesulitan ini disebabkan oleh karakteristik konsep arus konveksi yang bersifat abstrak, tidak dapat diamati secara langsung, serta melibatkan proses jangka panjang di dalam lapisan bumi. Kondisi tersebut menuntut kemampuan visualisasi dan pemahaman proses yang lebih kompleks, sehingga menjadi tantangan bagi siswa sekolah dasar.

Meskipun media PoliPop telah membantu memberikan gambaran awal melalui visualisasi, hasil pembelajaran menunjukkan bahwa pendekatan ini belum sepenuhnya mampu menjembatani kompleksitas konsep arus konveksi. Hal ini tercermin dari rendahnya capaian pada soal-soal yang menuntut kemampuan mengaplikasikan dan menganalisis proses (MOTS dan HOTS) secara mendalam. Oleh karena itu, materi arus konveksi memerlukan penguatan melalui strategi pembelajaran tambahan, seperti simulasi dinamis, eksperimen sederhana, atau penggunaan analogi konkret agar siswa dapat memahami mekanisme perpindahan panas dan dampaknya terhadap perubahan bumi secara lebih komprehensif.

Secara keseluruhan, dominannya peningkatan pada kategori HOTS serta tingginya capaian siswa pada topik A “Ada Apa Saja di Bumi Kita?” memperkuat kesimpulan bahwa media ajar PoliPop efektif

dalam meningkatkan hasil belajar IPAS, khususnya pada materi yang kontekstual dan menuntut kemampuan berpikir tingkat tinggi. Sementara itu, temuan pada topik C menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran juga sangat dipengaruhi oleh karakteristik materi, sehingga diperlukan variasi strategi dan media pembelajaran untuk memastikan peningkatan hasil belajar yang lebih merata pada seluruh topik.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media POLIPOP (Monopoli Pop-Up) memberikan pengaruh signifikan dan kuat terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas V. Berdasarkan uji Wilcoxon Signed-Rank Test, diperoleh nilai signifikansi $< 0,001$, yang menandakan adanya perbedaan nyata antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Perhitungan effect size sebesar 0,724 mengindikasikan pengaruh besar dari penggunaan media POLIPOP terhadap pemahaman siswa.

Media POLIPOP yang menggabungkan permainan monopoli edukatif dan visualisasi pop-up mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, serta pemahaman konsep secara efektif. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong kerja sama serta kompetisi sehat melalui kegiatan turnamen TGT. Peningkatan hasil belajar terutama terlihat pada kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS), menunjukkan bahwa kombinasi model TGT dan media POLIPOP tidak hanya memperkuat pemahaman dasar, tetapi juga melatih kemampuan analisis, evaluasi, dan kreativitas siswa. Dengan demikian, model TGT berbantuan media POLIPOP layak direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran IPA di sekolah dasar karena terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan capaian belajar siswa.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar guru dapat memanfaatkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Polipop sebagai salah satu alternatif strategi dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Penggunaan media Polipop terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, serta mendorong keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan turnamen dan permainan edukatif yang terdapat dalam model TGT, siswa terdorong untuk bekerja sama, berdiskusi, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan masalah.

Untuk penelitian selanjutnya, media Polipop dapat dikembangkan pada materi pembelajaran lainnya atau diterapkan pada jenjang kelas yang berbeda, sehingga efektivitas dan konsistensi hasilnya dapat diuji lebih lanjut. Selain itu, pengaturan waktu pelaksanaan turnamen juga perlu direncanakan secara optimal agar proses permainan dan diskusi dalam kelompok berlangsung lebih terarah dan tidak mengurangi kedalaman materi yang dipelajari.

Penggunaan media yang bersifat interaktif dan kontekstual seperti Polipop juga berpotensi untuk dikombinasikan dengan teknologi digital, misalnya melalui aplikasi pembelajaran, animasi interaktif, atau permainan edukatif berbasis daring. Integrasi tersebut diharapkan dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, meningkatkan motivasi, serta memperluas akses pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, L. (2020). Pengaruh Media Permainan Edukatif terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 115–123.
- Anggraeni, D. N., & Yulianti, Y. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Muatan IPAS Kelas IV melalui Model Pembelajaran Team-Games-Tournament (TGT) Berbantuan Media Boardgame. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), 1106–1112. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.577>
- Banani, U. A., & Aman, A. (2022). The effect of tgt cooperative learning model assisted by multimedia learning on cooperation and learning outcomes of class v elementary school students for social sciences. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(3), 2649-2656.
- Efendi, R., Anggrayni, M., & Atlia. (2025). The Effect of the Teams Games Tournament Type Cooperative Learning Model on Science Learning Outcomes. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 4(6), 2186–2191. <https://doi.org/10.61445/tofedu.v4i6.73>
- Fatimah, R., Alindra, A. L., & Mustikaati, W. (2025). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN EDUCAPLAY TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 69-82.
- Ikromudin, M. H., & Ratnasari, K. (2025). The Effectiveness of the Team Games Tournament (TGT) Learning Model in Enhancing Student Learning Interest in Science Subjects at Madrasah Ibtidaiyah: A Management Perspective. *Journal of Educational Management Research*, 4(3), 1150–1161. <https://doi.org/10.61987/jemr.v4i3.1094>
- Kurniasari, D., & Putra, H. (2020). Implementasi Model Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 12(1), 45–53.
- Nadrah, N. (2023). The Effectiveness Of The Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model Application On Physics Learning Outcomes Of Students. *International Journal of Educational Research & Social Sciences*, 4(4), 648–656. <https://doi.org/10.51601/ijersc.v4i4.678>
- Nariswari, A. A. S. R., & Wiyasa, I. K. N. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD melalui Model Kooperatif TGT Berbantuan Crossword Puzzle. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 480–488. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.74417>
- Nurhayati, N., Egok, A. S., & Aswarliansyah, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118–9126. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430>
- Nurtianingsih, I., Hidayat, O. S., & Sukmayadi, D. (2023). The Influence Of TGT And NHT Cooperative Learning On Improving Science Learning Outcomes Of Elementary Students. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya*, 19(2), 230-241.
- Rahmawati, F., & Yuliana, N. (2021). Pembelajaran IPA Berbasis Aktivitas untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Sains*, 5(3), 210–218.
- Setyawan, R., & Lestari, P. (2022). Pemanfaatan Media Pop-Up dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 66–75.
- Wibowo, A., & Safitri, M. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Berbantu Media Interaktif untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 301–309.
- Rozali, A., Irianto, D. M., & Yuniarti, Y. (2022). Kajian problematika teacher centered learning dalam pembelajaran siswa studi kasus: SDN Dukuh, Sukabumi. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 5(1), 77-85.
- Pratama, Y., & Rudyanto, H. E. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Visual Auditory Kinesthetic (VAK) Terhadap Motivasi Dan Keaktifan Belajar Siswa Di Kelas Rendah SDN BANJARSARI WETAN 02 KABUPATEN MADIUN. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(12).