SKRIPSI

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN *EXPLOSION BOX* PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV DI SD IT ABU BAKAR ASH SHIDDIQH

IRNAWATI

920862060037

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

STKIP ANDI MATAPPA

2024

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Peningkatan Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Pembelajaran *Explosion Box* pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SD IT Abu Bakar Ash Shiddiqh

Atas nama saudara :

Nama : Irnawati
NIM : 920862060037
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Setelah diperiksa/diteliti ulang, telah memenuhi syarat untuk dipertahankan dalam ujian skripsi.

Pangkep, 03 Juni 2024

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
FIRDHA RAZAK, S.Pd., M.Pd.	**RUSTINAH, S.Pd., M.Pd.**

Diketahui Oleh :

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
A.ZAM IMMAWAN ALAM, SH.MH.	**FIRDHA RAZAK, S.Pd.,M.Pd.**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada hari Sabtu, 29 Juni 2024

Disahkan oleh :

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan Dan
Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa



A. ZAM IMMAWAN ALAM, S.H., M.H

Dengan susunan Panitia Ujian sebagai berikut :

Ketua	**:**	FIRDHA RAZAK, S.Pd., M.Pd	(……)
Sekretaris	**:**	RUSTINAH, S,Pd.,M.Pd	(……)
Penguji	**:**	1. DRS. H. MUHAMMAD ZAID, M.Pd.	(……)
	:	2. AMRULLAH MAHMUD, S.Pd., M.Pd.	(……)
Pembimbing	**:**	1. FIRDHA RAZAK, S.Pd., M.Pd	(……)
		2. RUSTINAH, S,Pd.,M.Pd	(……)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	:	Irnawati
NPM	:	920862060037
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	:	Peningkatan Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Pembelajaran *Explosion Box* Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IVC di SD IT Abu Bakar Ash Shiddiqh

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan karya saya sendiri dan segala sesuatunya di kemudian hari adalah tanggung jawab sendiri. Apabila di kemudian hari ternyata isi skripsi ini, baik sebagian ataupun seluruhnya adalah hasil tiruan atau duplikat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Pangkajene, 18 Desember 2024
Yang membuat pernyataan



Irnawati
NPM : 920862060037

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg

MOTTO HIDUP

"Wahai orang-orang yang beriman! Jika kamu menolong (agama) Allah"

Nisaya Dia akan menolongmu dan meneguhkan kedudukanmmu

(QS. Muhammad : 7)

Bukankah Kami telah melapangkan untukmu dadamu (1) dan Kami meringankan beban darimu (2) yang memberatkan punggungmu? (3) dan meninggikan (derajat)-mu (dengan selalu) menyebut-nyebut (nama)-mu? (4) Maka, sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan (5) Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan (6) Maka apabila engkau telah selesai (dengan suatu kebajikan), teruslah bekerja keras (untuk kebajikan yang lain) (7) dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap (8)

(QS. Al Insyirah : 1-8)

خَيْرُ الناسِ أَنفَعُهُم لِلنَّاسِ

"Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia lainnya"

(HR. Ahmad)

Kupersembahkan karya sederhana ini untuk :

- *Ad-Dienku Islam*
- *Ayahandaku (Tetta) Mappa Dg. Kio dan Ibunda (Mama') Sohra Dg. Mawaru*
- *Ummiku, Ummi Sumayyah / Irma Rahmawati A, S.Pd.*
- *Kakakku Badwi, Rusdi, Mega, Risna, dan Adikku Jaya dan Dela*
- *Saudari Saudari se-iman dan seperjuanganku di jalan Tarbiyah Jaddah, yang kucintai karena Allah..*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg

ABSTRAK

Irnawati, 2024. Peningkatan Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Pembelajaran *Explosion Box* Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IVC di SD IT Abu Bakar Ash Shiddiqh. Skripsi. Dibimbing oleh Firdha Razak, S.Pd.,M.Pd. dan Rustinah, S.Pd.M.Pd. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa Pangkep.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS melalui model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media pembelajaran *Explosion Box* di SD IT Abu Bakar Ash Shiddiqh. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus terhadap subjek penelitian yaitu 24 siswa kelas IVC SD IT Abu Bakar Ash Shiddiqh. Teknik pengumpulan data yang dilakukan menggunakan tes dan non tes yakni wawancara, angket, tes pemahaman, dan lembar observasi. Teknik analisis data yang digunakan, dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPAS telah mengalami peningkatan, pada pra tindakan presentase motivasi belajar siswa yakni 49% (tidak termotivasi) kemudian pada siklus I meningkat menjadi 73% (termotivasi) kemudian pada siklus II telah mencapai rata-rata presentase 86% (sangat termotivasi), sedangkan untuk pemahaman konsep siswa pada tahap pra tindakan siklus I berada pada presentase 48% (sangat kurang) pada siklus I dengan presentase 63% (kurang), kemudian pada pra tindakan siklus II dengan presentase 46% (sangat kurang) lalu pada siklus II telah mencapai rata-rata 86% (sangat baik). Begitu halnya dengan hasil observasi keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa juga mengalami peningkatan pada siklus II ini, observasi keterlaksanaan aktivitas guru dengan rata-rata 86% (sangat baik) dan observasi keterlaksanaan aktivitas siswa dengan rata-rata 76% (baik)

Kata Kunci : Penelitian Tindakan Kelas, Motivasi Belajar, Pemahaman Konsep, Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT, Media Pembelajaran Explosion Box.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaykum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur atas kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah-Nya, serta inayahnya kepada kita semua sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi penelitian ini yang berjudul "**Peningkatan Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* berbantuan Media Pembelajaran *Explosion Box* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SD IT Abu Bakar Ash Shiddiqh".** Tak lupa shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad Shallallahu 'alayhi Wa Sallam, dengan harapan semoga mendapat syafaatnya kelak.

Skripsi penelitian ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa. Betapapun kecil arti dan makna keberadaan skripsi ini, tapi merupakan sebuh momen yang menjadi akhir darsuatu perjuangan yang luar biasa menurut kami. Peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini berkat dukungan baik moral maupun material dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini dengan kerendahan hati dan rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Hj. Zaorah Sapan, S.Pd. Selaku Ketua Yayasan STKIP Andi Matappa, yang telah menanungi kami dalam mengecap pendidikan yang penuh hikmah ini.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg

2. Bapak A. Zam Immawan Alam, S.H.,M.H. Selaku Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, yang telah menjadi sosok teladan dan memberikan banyak inspirasi kepada kami
3. Ibu A. Aztri Fithrayanti Alam, S.Pd.,S.H.,M.H Selaku Wakil Ketua II STKIP Andi Matappa Pangkep yang telah banyak membantu kami
4. Ibu Khaerun Nisa'a Tayibu, S.Pd.,M.Pd., selaku Penguji dan Validator I serta Bapak Amrullah Mahmud, S.Pd.,M.Pd. Selaku Penguji dan Validator II yang senantiasa memberikan arahan dalam menyelesaikan skripsi kami.
5. Ibu Firdha Razak,, S.Pd.,M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan selaku Pembimbing I tercinta kami dan Ibu Rustinah, S.Pd.,M.Pd selaku Pembimbing II yang telah banyak membantu serta senantiasa begitu sabar dan tulus meluangkan banyak waktunya untuk memberikan bimbingan, saran, mengarahkan dan memotivasi kami dalam proses perkuliahan serta penyusunan skripsi ini. Semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala senantiasa memberikan kesehatan dan memberikan segala kebaikan kepada Ibu Sekeluarga.
6. Seluruh Bapak Ibu Dosen dan Staf Tata Usaha STKIP Andi Matappa, yang telah mendidik, membekali penulis dengan ilmu pengetahuan dan pemahaman yang tak ternilai selama di bangku perkuliahan. Semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala memberikan pahala yang berlipat ganda kepada mereka.
7. Teman-Teman angkatan 2020 terkhusus teman-teman di kelas A Prodi PGSD, Semoga Allah senantiasa memudahkan kita semua dalam menggapai masa depan yang gemilang.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg

8. Bapak Kepala Sekolah SD IT Abu Bakar Ash Shiddiqh Ustadz Aziz, S.Hut., S.Pd.,Gr serta Istri Ummu Dr. St. Najmah Hamsir yang telah membantu dan memberikan izin penelitian.
9. Kakak Widya Rahayu, S.Pd. Selaku wali dan kelas IVC SD IT Abu Bakar Ash Shiddiqh serta sebagai Observer I, untuk segala bantuan, arahan, dan motivasi dalam pelaksanaan penelitian kami
10. Teristimewa diucapkan terima kasih dan penghormatan kepada Ayahanda (Tetta) Mappa Dg. Kio dan Ibunda (Mama') Sohra Dg. Mawaru orangtuaku, cinta pertamaku, yang telah melahirkan, mengasuh, mendidik, memberikan kasih sayang serta memenuhi kebutuhan finansial dan moril selama ini dan selama kuliah serta selalu memanjatkan do'a yang tulus untuk kami, semoga Allah senantiasa menjaga, menyehatkan, memanjangkan umur, meluaskan Rezeki untuk mereka.
11. Support system Ummi SumayyahQ (Irma Rahmawati Arsan, S.Pd) selaku Ummi kami, yang senantiasa membimbing, menyemangati, menasehati, mengarahkan, menyayangi dan senantiasa memanjatkan doa tulus untuk kami selama ini juga mendukung dan memenuhi kebutuhan finansial dan moril kami selama ini. Semoga Allah senantiasa menjaga, menyehatkan, memanjangkan umur, meluaskan Rezeki untuk Ummi
12. Saudara-Saudariku, Kakak-Kakakkku Badwi, Rusdi, Mega, Risna dan Adik-Adikku Tersayang, Jaya dan Dela, yang senantiasa mendukungku. Semoga Allah senantiasa menjaga keluarga kita.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg

13. Saudariku, Kak Afifa Aulia juga sebagai Observer II dalam penelitian kami yang senantiasa menemani, mendukung, dan menemani kami.
14. Seluruh kawan Seperjuangan di Forum Muslimah Dakwah Kampus Indonesia (FMDKI) Daerah Pangkep, Kakak Kakakku di Forum Muslimah An-Naajihah (FMAN), Kakak dan Adik di Forum Ukhuwah Muslimah (FUM) Kak Hamdan, Kak Nunu dan terkhusus Adiks Reski Alia Ananda untuk segala support dan doanya, Adik-Adik di Ikatan Pelajar Muslimah Indonesia (IPMI) Pangkep terkhusus Adiks Mulia atas segala support dan doa untuk kami.
15. Saudariku yang kucintai karena Allah di Halaqah Al Haafidzaat 1 terkhusus Kepada Sang Murabbyah Kak Azizah yang senantiasa mendukung, menyemangati, menasehati, dan mendoakan kami selama ini.
16. Akhwat / Ummahat MWD Pangkep yang memberikan kami dukungan dan doa sampai selesainya skripsi ini.

Kepada mereka semua penulis tidak dapat memberikan apa-apa, hanya untaian terima kasih yang dapat penulis sampaikan. Semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala membalas semua kebaikan dan selalu melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya kepada mereka semua. Pada akhirnya penulis menyadari bahwa penulisan proposal penelitian ini belum mencapai kesempurnaan. Namun penulis berharap semoga proposal penelitian ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Aamiin.

Pangkajene, 26 Juli 2024



IRNAWATI

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	i
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat Hasil Penelitian	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN	13
A. Kajian Pustaka	13

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg

1. Motivasi Belajar 13

a. Pengertian Motivasi Belajar 13

b. Fungsi Motivasi Belajar 13

c. Indikator Motivasi Belajar 15

2. Pemahaman konsep 16

a. Pengertian Pemahaman Konsep 16

b. Indikator Pemahaman Konsep 17

c. Faktor Faktor yang Mempengaruhi Pemahaman Konsep 18

3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT 20

a. Pengertian Model Pembelajaran 20

b. Macam Macam Model Pembelajaran 21

c. Model Pembelajaran Kooperatif 22

d. Model Pembelajaran TGT 23

e. Langkah - Langkah Model Pembelajaran TGT 24

f. Kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran TGT 26

4. Media Pembelajaran *Explosion Box* 28

a. Pengertian Media Pembelajaran 28

b. Media Pembelajaran *Explosion Box* 28

c. Langkah-langkah Pembuatan Media Pembelajaran *Explosion Box* 29

d. Langkah-langkah Penggunaan Media pembelajaran *Explosion Box* 30

e. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran 31

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg

Explosion Box

5. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT berbantuan Media Pembelajaran *Explosion Box* 32

6. Penelitia Relevan 37

B. Kerangka Pikir 40

C. Hipotesis Penelitian 44

BAB III METODE PENELITIAN 45

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian 45

B. Subyek Penelitan 46

C. Lokasi dan Waktu Penelitian 46

D. Prosedur dan Desain Penelitian 48

E. Instrumen Penelitian 51

F. Teknik dan Prosedur Pengambilan Data 54

G. Teknik Analisis Data 56

H. Indikator Keberhasilan 58

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 59

A. Hasil Penelitian dan Pembahasan 59

B. Pembahasan 105

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 121

A. Kesimpulan 121

B. Saran 123

DAFTAR PUSTAKA 124

RIWAYAT HIDUP 309

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul	Halaman
3.1	Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar	52
3.2	Keterangan Skor Pernyataan Angket Motivasi Belajar	55
3.3	Presentase Hasil Motivasi Belajar	57
3.4	Kriteria Ketuntasan Pemahaman	57
4.1	Presentase Pencapaian Motivasi Belajar Pra TindakanJadwal Perencanaan Siklus I	61
4.2	Statistik Skor Hasil Tes Pemahaman Konsep Siswa Pra Tindakan Siklus I	63
4.3	Statistik Frekuensi dan Presentase Skor Pemahaman Konsep Siswa Pra Tindakan Siklus I	64
4.4	Jadwal Perencanaan Siklus I	66
4.5	Presentase Pencapaian Motivasi Belajar IPAS Siklus I	73
4.6	Statistik Skor Hasil Tes Pemahaman Konsep Siklus I	74
4.7	Statistik Frekuensi dan Presentase Skor Pemahaman Konsep Siswa Siklus I	75
4.8	Analisis Lembar Pengamatan Aktivitas Guru Pada Sik lus Pertemuan 1, 2, & 3	76
4.9	Analisis Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Pada Siklus I Pertemuan 1, 2, & 3	77
4.10	Jadwal Perencanaan Siklus II	82
4.11	Statistik Skor Hasil Tes Pemahaman Konsep Siswa Pra Tindakan Siklus II	83
4.12	Statistik Frekuensi dan Presentase Skor Pemahaman Konsep Siswa Pra Tindakan Siklus II	84
4.13	Presentase Pencapaian Motivasi Belajar IPAS Siklus II	89

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg

4.14	Perbandingan Motivasi Belajar IPAS pra tindakan, siklus I, dan Siklus II	91
4.15	Statistik Skor Hasil Tes Pemahaman Konsep Siswa Siklus II	92
4.16	Statistik Frekuensi dan Presentase Skor Pemahaman Konsep Siswa Siklus II	93
4.17	Distribusi Frekuensi dan Presentase Skor Pemahaman Konsep Siswa Pra Siklus I dan II dan Evaluasi Siklus I dan II	94
4.18	Analisis Lembar Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 1.2 & 3	97
4.19	Analisis Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Pada Siklus II Pertemuan 1,2 & 3	98
4.20	Distribusi Lembar Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I dan II	99
4.21	Distribusi Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I dan II	100
4.22	Rekapitulasi Hasil Penelitian	104

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul	Halaman
2.1	Skema Penempatan Siswa Model Pembelajaran TGT	26
2.2	Langkah-Langkah Pembuatan Media Pembelajaran EB	30
2.3	Kerangka Berpikir Penelitian	43
3.1	Desain Penelitian Tindakan Kelas	48
4.1	Diagram Pencapaian Motivasi Belajar Pra Tindakan	62
4.2	Proses Pembelajaran dengan Menggunakan Media Pembelajaran *Explosion Box*	68
4.3	Proses Pembelajaran Tahap Turnamen/Pertandingan Siklus I Pertemuan I	69
4.4	Proses Pembelajaran Tahap Turnamen/Pertandingan Siklus I Pertemuan II	71
4.5	Diagram Pencapaian Motivasi Belajar IPAS Siklus I	74
4.6	Diagram Pencapaian Motivasi Belajar IPAS Siklus II	90
4.7	Diagram perbandingan Pencapaian Motivasi Belajar IPAS Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II.	92
4.8	Diagram Perbandingan Skor Rata_Rata Pemahaman Konsep Siswa Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II	96
4.9	Diagram Peningkatan Keterlaksanaan Aktivitas Guru	99
4.10	Diagram Peningkatan Keterlaksanaan Aktivitas Siswa	100

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Judul	Halaman
1	Lembar Validasi Instrumen Penelitian	128
2	Modul Ajar Siklus I & II	140
3	Lembar Angket Motivasi Belajar	171
4	Lembar Observasi Aktivitas Guru	176
5	Lembar Observasi Aktivitas Siswa	188
6	Kisi-Kisi Tes Pemahaman Konsep	200
7	Soal Tes Pemahaman Konsep & Kunci Jawaban	214
8	Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	220
9	Daftar Hadir Siswa	247
10	Hasil Angket Skala Motivasi Belajar	248
11	Nilai Lembar Kerja Peserta Didik	257
12	Daftar Nilai Hasil Tes Pemahaman Konsep	267
13	Analisis Hasil Tes Pemahaman Konsep	269
14	Hasil Pekerjaan Tes Pemahaman Konsep Siswa	273
15	Analisis Lembar Observasi Guru	285
16	Analisis Lembar Observasi Siswa	297
17	Rekap Hasil Validasi Instrumen Penelitian	299
18	Persuratan	300
19	Dokumentasi	307

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mempersiapkan dan meningkatkan potensi baik rohani maupun jasmani yang terdapat dalam diri seseorang sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi, seiring dengan perkembangan zaman yakni pada kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Peranan pendidikan sangat penting bagi setiap bangsa, karena kelangsungan hidup dan kemajuan suatu bangsa, khususnya bagi negara yang sedang berkembang ditentukan oleh kemajuan suatu pendidikan.

Sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pada Bab I pasal 1 disebutkan bahwa:

> "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasaan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara"

Terdapat hal yang sangat penting dalam dunia pendidikan, yakni kurikulum. Seorang guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran harus berpatokan pada kurikulum yang ditetapkan dalam satuan pendidikan. Sejak Indonesia merdeka sampai sekarang tercatat sudah beberapa kali mengalami perubahan kurikulum pendidikan yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan kondisi perkembangan zaman, perubahan terbaru terjadi pada masa transisi setelah pandemi *covid-19* sebagai upaya

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg

mengatasi *loss-learning* yang akhirnya menghasilkan sebuah kurikulum baru yang saat ini disebut sebagai kurikulum merdeka. Salah satu hal esensial kurikulum merdeka di jenjang Sekolah Dasar adalah hadirnya mata pelajaran IPAS. IPAS merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Mata pelajaran ini merupakan kombinasi antara mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

(Capaian pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A – Fase C untuk SD/MI Program Paket A, 2022) di dalam buku ini dikatakan bahwa penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi mata pelajaran baru yakni mata pelajaran IPAS dalam kurikulum merdeka terjadi dengan mempertimbangkan bahwa anak usia SD/MI untuk program paket A senantiasa memandang sesuatu secara utuh dan terpadu. Selain itu mereka cenderung masih dalam tahap berpikir secara sederhana/konkret tapi tidak terperinci.

Menurut (Agustina, 2022) dalam kurikulum merdeka mata pelajaran IPAS bertujuan untuk meningkatkan minat, rasa ingin tahu, peran aktif, ilmu pengetahuan dan keterampilan, serta dapat mengelola lingkungan alam dan sosial secara lengkap (Anggita, dkk., 2023). Agar tujuan dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran IPAS ini diharapkan tercapai dengan baik maka perlu ada dorongan atau motivasi belajar dari siswa. Hal ini karena motivasi yang menyebabkan terjadinya perubahan energi dalam diri manusia, sehingga mendorong dirinya untuk melakukan suatu tindakan yang menjadikan siswa berperan aktif dalam proses belajar mengajar. Sardiman mengungkapkan bahwa motivasi belajar adalah

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg

semua daya penggerak yang ada dalam diri seorang siswa dan dapat menimbulkan kegiatan belajar, yang membentuk kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai oleh subjek belajar. (Husamah, dkk., 2016)

(Uno, 2016), seorang pelopor dari motivasi belajar mengklasifikasikan indikator motivasi belajar menjadi enam yaitu memiliki kebutuhan dan dorongan dalam belajar, memiliki hasrat dan keinginan untuk berhasil, memiliki cita-cita dan harapan masa depan, memiliki aktivitas menarik dalam belajar, memiliki penghargaan dalam belajar, dan memiliki lingkungan belajar kondusif yang membuat seseorang nyaman dalam belajar. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap salah satu wali kelas IV di SD IT Abu Bakar Ash-Shiddiqh (WR) pada tanggal 07 Agustus 2023 diperoleh informasi bahwa siswa di dalam kelas terkesan merasa kurang bersemangat mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut di atas dapat didukung oleh hasil dari angket berdasarkan indikator motivasi belajar menurut Uno yang telah disebar oleh peneliti terhadap 24 siswa kelas IVC menujukkan bahwa untuk indikator pertama yakni memiliki hasrat dan keinginan berhasil, hasil presentasi angket berada pada angka 41% peserta didik rata-rata menjawab pilihan tidak pernah atau kadang-kadang untuk pernyataan positifmereka tidak mempelajari terlebih dahulu materi IPAS yang akan diajarkan esok hari, bahkan beberapa peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran IPAS, indikator kedua yakni memiliki dorongan dan kebutuhan dalam belajar, hasil presentase angket berada pada angka 57% peserta didik rata rata menjawab pilihan kadang-kadang untuk pernyataan positif dan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg

B. Perumusan dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka penulis dapat mengemukakan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Apakah model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media pembelajaran *Explosion Box* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD IT Abu Bakar Ash Shiddiqh?
b. Apakah model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media pembelajaran *Explosion Box* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD IT Abu Bakar Ash Shiddiqh?

2. Pemecahan Masalah

Masalah yang ditemukan peneliti di sekolah yakni siswa masih kurang dalam hal motivasi belajar. Sehingga pemahaman siswa terhadap konsep pembelajaran IPAS juga masih tergolong rendah. Maka salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membangkitkan motivasi belajar dan meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap materi pembelajaran siswa yaitu dengan guru memadukan model pembelajaran konvensional yang digunakan selama ini dengan model pembelajaran yang lebih bervariasi dan media pembelajaran yang tepat dan terpusat pada siswa serta disesuaikan dengan karakter siswa di kelas.

Salah satu model pembelajaran yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut ialah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg

Tournament. Selain menggunakan model pembelajaran yang menarik guru juga perlu berupaya menyajikan materi dengan semenarik mungkin agar bisa menggugah motivasi belajar siswa serta dengan mudah memahami konsep materi. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yakni media pembelajaran *Explosion Box.*

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* yang dipadukan dengan media pembelajaran *Explosion Box* di dalam kelas diharapkan dapat terlaksana dengan baik dan yang menjadi indikator keberhasilan dalam penelitian ini yakni meningkatnya motivasi belajar dan pemahaman konsep pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV di SD IT Abu Bakar Ash Shiddiqh.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka penulis dapat mengemukakan tujuan penelitian ini sebagai berikut: yaitu

a. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS melalui model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media pembelajaran *Explosion Box* di SD IT Abu Bakar Ash Shiddiqh
b. Untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS melalui model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media pembelajaran *Explosion Box* di SD IT Abu Bakar Ash Shiddiqh

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg

D. Manfaat Hasil Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat:

a. Menjadi bahan informasi dalam mengembangkan pengetahuan pada model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media pembelajaran *Explosion Box*
b. Menjadi bahan referensi atau rujukan bagi penelitian yang terkait.

2. Manfaat praktis

a. Bagi guru, dapat dijadikan referensi pengetahuan mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media pembelajaran *Explosion Box* dan dapat mengaplikasikan model tersebut dalam kegiatan pembelajaran sehingga guru dapat memperoleh pengalaman langsung.
b. Bagi siswa, dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep pada mata pelajaran IPAS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media pembelajaran *Explosion Box*
c. Bagi sekolah, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran melalui peningkatan motivasi belajar dan pemahaman konsep peserta didik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media pembelajaran *Explosion Box*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Motivasi Belajar

a. Pengertian motivasi belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, motivasi berarti (1) dorongan yang timbul dalam diri seseorang yang secara sadar atau tidak sadar guna melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu; (2) usaha yang menjadikan seseorang atau sekelompok orang tertentu menjadi tergerak dalam melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendakinya atau mendapatt kepuasan dengan perbuatannya. Sardiman mengungkapkan bahwa motivasi belajar adalah semua daya penggerak yang ada dalam diri seorang siswa dan dapat menimbulkan kegiatan belajar, yang membentuk kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai oleh subjek belajar. (Husamah, dkk., 2016)

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan atau daya penggerak yang ada dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu dalam mencapai tujuan belajar yang diinginkan.

b. Fungsi motivasi belajar

Motivasi memiliki fungsi dan kedudukan penting dalam pencapaian tujuan belajar siswa yang optimal. Guru melibatkan diri untuk memotivasi belajar siswa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg

Adanya motivasi, memberikan semangat sehingga siswa akan mengetahui arah belajarnya dan memiliki keinginan untuk belajar. (Djamarah, 2015) menjelaskan ada tiga fungsi motivasi dalam belajar. Pertama, sebagai pendorong perbuatan, motivasi mendorong siswa untuk belajar dalam rangka mencari tahu sesuatu yang belum diketahui. Kedua, sebagai penggerak perbuatan, motivasi memberikan kekuatan dalam diri siswa untuk melakukan aktivitas belajar dengan segenap jiwa dan raga. Ketiga, sebagai pengarah perbuatan, motivasi dapat menyeleksi perbuatan yang harus dilakukan dan perbuatan yang harus diabaikan oleh siswa.

(Hamalik, 2015) menyatakan bahwa terdapat tiga fungsi motivasi yaitu mendorong, memengaruhi dan mengubah timbulnya kelakukan. Ketiga fungsi motivasi dalam belajar meliputi: (1) mendorong terjadinya perbuatan, artinya tidak akan timbul suatu perbuatan seperti belajar tanpa adanya motivasi; (2) berfungsi sebagai penunjuk arah, artinya motivasi memberikan arahan pada perbuatan mencapai tujuan yang diharapkan; dan (3) berfungsi sebagai penggerak, artinya cepat lambatnya suatu pekerjaan dapat ditentukan karena besar kecilnya sebuah motivasi. Menurut (Sardiman, 2014) fungsi motivasi dalam belajar dibagi menjadi tiga. Pertama, sebagai pendorong seseorang untuk berbuat, artinya motivasi merupakan daya penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan seseorang. Kedua, menentukan arah perbuatan. Motivasi dapat memberikan arah ke tujuan yang hendak dicapai sesuai dengan rumusan tujuan. Ketiga, menyaring perbuatan. Dengan adanya motivasi dalam diri dapat menentukan perbuatanperbuatan apa yang harus dikerjakan guna mencapai tujuan dengan menyisihkan perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg

Jadi kesimpulannya, motivasi belajar berfungsi sebagai pendorong dalam kegiatan belajar untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Motivasi memberi dorongan dan arah dalam kegiatan yang dikerjakan agar sesuai dengan rumusan tujuannya. Dengan demikian, semakin jelas bahwa dengan adanya usaha yang tekun dan didasari motivasi yang tinggi, maka seseorang akan mendapatkan hasil belajar yang lebih optimal.

c. Indikator motivasi belajar

(Sardiman, 2014) mengemukakan bahwa motivasi dalam diri seseorang mempunyai ciri-ciri. Dari ciri-ciri tersebut, dapat dijadikan sebagai indikator motivasi seseorang dalam melakukan kegiatan belajar. Indikator tersebut yaitu tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, lebih senang bekerja mandiri, cepat bosan pada tugas tugas yang rutin, dapat mempertahankan pendapatnya, tidak mudah melepaskan hal yang diyakini, dan senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

(Uno, 2016) juga berpendapat terkait klasifikasi indikator motivasi belajar yakni terbagi menjadi enam yaitu (1) memiliki kebutuhan dan dorongan dalam belajar, (2) memiliki hasrat dan keinginan berhasil, (3) memiliki cita-cita dan harapan masa depan, (4) memiliki aktivitas menarik dalam belajar, (5) memiliki penghargaan dalam belajar, dan (6) memiliki lingkungan belajar kondusif yang membuat seseorang nyaman dalam belajar. Ciri-ciri motivasi tampak dalam perilaku sehari-hari siswa, baik perilaku ditunjukkan di sekolah maupun di rumah. Apabila siswa telah memiliki indikator-indikator tersebut dalam dirinya, maka

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg

konsep mata pelajaran Matematika sedangkan penelitian ini mengukur pemahaman konsep pada mata pelajaran IPAS.

B. Kerangka Pikir

Salah satu tujuan dari pembelajaran IPAS yakni untuk meningkatkan minat, rasa ingin tahu, peran aktif, ilmu pengetahuan dan keterampilan, serta dapat mengelola lingkungan alam dan sosial secara lengkap. Agar tujuan dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran IPAS ini diharapkan tercapai dengan baik maka perlu ada dorongan atau motivasi belajar dari siswa. Hal ini karena motivasi yang menyebabkan terjadinya perubahan energi dalam diri manusia, sehingga mendorong dirinya untuk melakukan suatu tindakan yang menjadikan siswa berperan aktif dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil angket motivasi belajar yang telah disebar di kelas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa motivasi belajar pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IVC SD IT Abu Bakar Ash Shiddiqh masih tergolong rendah dengan presentase keseluruhan 45%, yang dalam hal ini siswa kategori motivasi belajar baik hanya berjumlah 6 orang, dalam kategori motivasi belajar cukup juga berjumlah 6 orang, dan dalam kategori motivasi belajar rendah berjumlah 12 orang.

Pembelajaran IPAS juga memiliki peran yang lain yakni untuk membantu peserta didik dalam menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg

terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk mengetahui bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Maka upaya yang dapat dilakukan untuk mencapai peranan pembelajaran IPAS di jenjang SD yakni dengan memperhatikan bagaimana seorang guru dalam meningkatkan pemahaman konsep peseta didik terhadap pembelajaran IPAS. Fenomena yang terjadi saat ini di lapangan, guru hanya menggunakan model pembelajaran konvensional dan menggunakan media buku cetak atau papan tulis saja, siswa tidak diberi kesempatan terlibat aktif dalam proses belajar mengajar untuk mengembangkan pengetahuannya menjadi sebuah pemahaman, yang dibuktikan dengan ketika guru telah selesai menyampaikan suatu materi pembelajaran siswa kesulitan mengartikan kembali materi yang dipelajari, siswa belum mampu memberikan contoh lain dari materi yang dipelajari, siswa belum mampu mengelompokkan sesuai dengan materi yang dipelajari, siswa belum mampu menyimpulkan materi yang dipelajari, siswa belum mampu menduga berdasarkan pada materi yang dipelajari, siswa belum mampu membandingkan sesuai dengan materi yang dipelajari, dan siswa belum mampu menjelaskan kembali dengan bahasanya sendiri sesuai dengan materi yang telah diajarkan oleh guru.

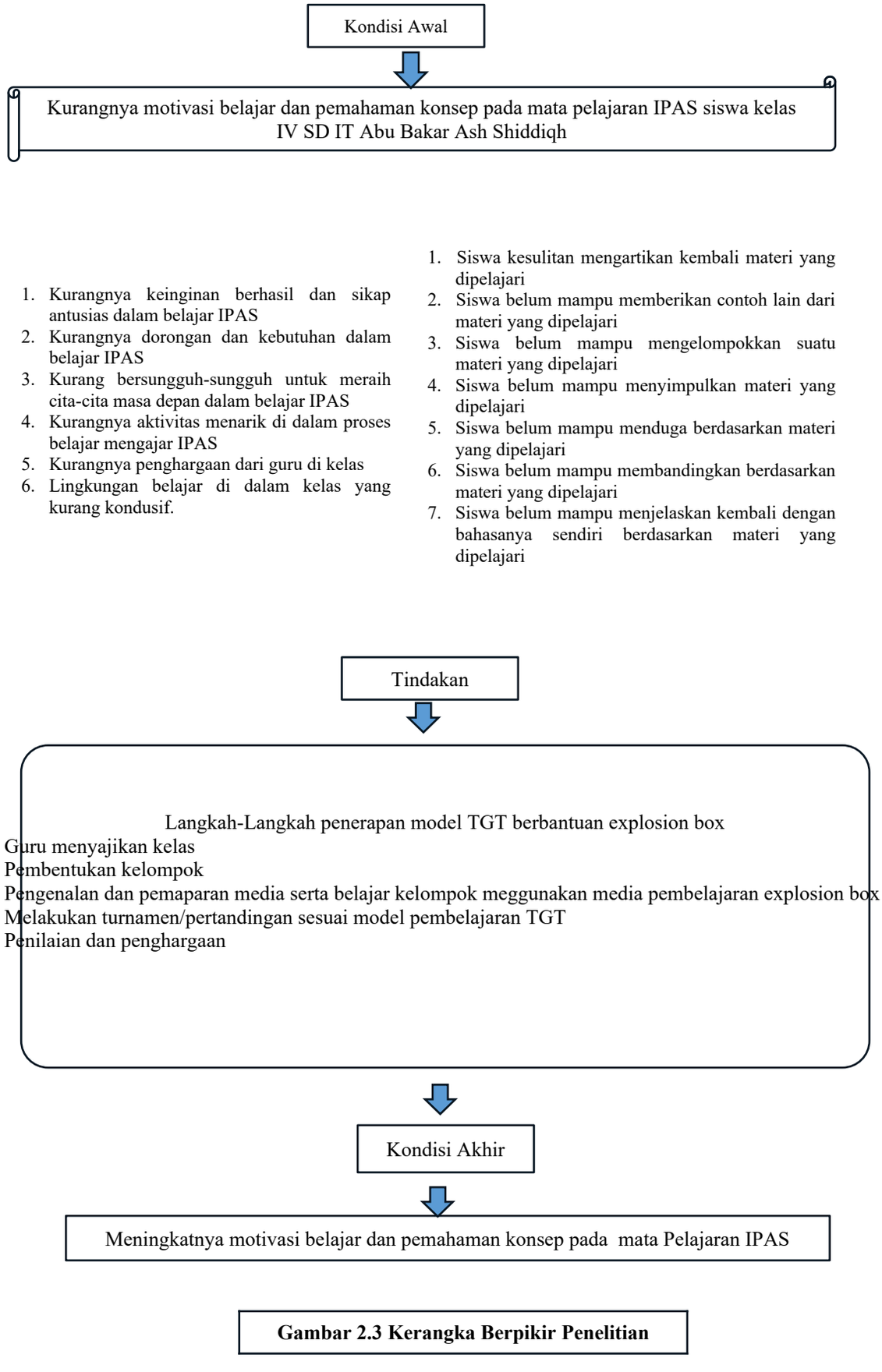
Maka salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membangkitkan motivasi belajar dan meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap materi pembelajaran siswa yaitu dengan guru memadukan model pembelajaran konvensional yang digunakan selama ini dengan model pembelajaran yang lebih bervariasi dan media pembelajaran yang tepat dan terpusat pada siswa serta

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg

disesuaikan dengan karakter siswa di kelas. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam hal ini adalah Model Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT),* model pembelajaran ini dilakukan oleh siswa yang terbagi dalam beberapa kelompok heterogen, proses belajar mengajar dikemas dalam bentuk pertandingan yang melibatkan seluruh aktivitas peserta didik, serta saling bekerja sama, menumbuhkan sikap tanggung jawab, kejujuran, dan sikap sportifitas. Ada 4 tahapan dari model pembelajaran ini yakni presentasi di kelas, belajar kelompok, turnamen, dan penghargaan kelompok. Dalam tahapan diskusi kelompok dapat menggunakan media pembelajaran *Explosion Box,* media ini merupakan jenis media pembelajaran berbentuk tiga dimensi yang terbuat dari kertas karton atau bahan lainnya yang berbentuk kubus, di mana ketika dibuka keempat sisi dari kotak tersebut akan memunculkan amplop yang berisikan objek atau gambar serta tulisan-tulisan yang telah disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan oleh seorang guru.

Media pembelajaran ini dapat membantu seorang guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Melalui hal tersebut, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* yang dipadukan dengan media pembelajaran *Explosion Box* di dalam kelas diharapkan dapat terlaksana dengan baik dan dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV di SD IT Abu Bakar Ash Shiddiqh. Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg



Gambar 2.3 Kerangka Berpikir Penelitian

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka di atas, dapat dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas ini adalah jika model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan media pembelajaran *Explosion Box* diterapkan, maka dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV di SD IT Abu Bakar Ash Shiddiqh.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kombinasi antara pendekatan penelitian kuantitatif dan kualitatif. (Sugiyono, 2013) berpendapat bahwa pendekatan penelitian kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel yang dilakukan secara random, instrumen, dan analisis data. Sedangkan pendekatan penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia dan pada penelitian ini dihasilkan data deskriptif berupa kata-kata, gambar, dll.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Tindakan Kelas (PTK). Peneliti menggunakan pendekatan penelitian ini dikarenakan PTK merupakan cara yang dilakukan oleh seorang guru untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas pembelajaran di dalam kelas. Menurut Tata, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat diartikan sebagai sebuah penelitian tindakan *(action research)* yang dilakukan oleh seorang guru yang bertindak sebagai peneliti di dalam suatu kelas atau bekerja sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan langkah merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan tersebut dengan jalan kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki serta meningkatkan kualitas suatu proses pembelajaran di dalam

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg

kelasnya melalui suatu tindakan tertentu dalam sebuah siklus. (Nurul Hasanah, 2021)

(Masnur Muslich, 2014) beranggapan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini yakni untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran di suatu kelas agar bisa memecahkan suatu masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dengan upaya meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan media pembelajaran *explosion box* kelas IV di SD IT Abu Bakar Ash Shiddiqh.

B. Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah semua siswa perempuan yang berjumlah 24 orang di dalam kelas IVC di SD IT Abu Bakar Ash Shiddiqh.

C. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

Penelitian ini yang dilaksanakan di SD IT Abu Bakar Ash Shiddiqh yang berada di Jl. Daeng Manrapi, Kelurahan Samalewa Kec. Bungoro, Kab. Pangkajene dan Kepulauan. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

Alasan peneliti memilih lokasi penelitian ini setelah peneliti karena peneliti sudah mengajar selama 2 bulan di sekolah ini sehingga peneliti sudah cukup mengenal keadaan siswa serta lingkungan sekolah serta berdasarkan pada

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg

observasi berupa wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan wali kelas dan penyebaran angket pada siswa kelas IVC pada tanggal 07 Agustus 2023.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa dimana guru masih menemukan kendala dalam penyampaian pembelajaran, guru memandang pemahaman konsep siswa dalam mata pelajaran IPAS masih rendah yang dibuktikan dengan ketika guru telah selesai menyampaikan suatu materi pembelajaran siswa belum dapat mengartikan kembali materi yang telah dipelajari, belum mampu memberikan contoh lain dari materi yang dipelajari, belum mampu mengklasifikasi materi, dan peserta didik belum dapat menyimpulkan materi yang telah dipelajari dengan bahasa atau kalimatnya sendiri. Sehingga inilah yang menjadi masalah pertama yang ditemukan oleh peneliti dalam penelitian ini. Sementara itu (WR) juga menyampaikan bahwa siswa di dalam kelas terkesan merasa kurang bersemangat mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dapat didukung oleh hasil dari angket berdasarkan indikator motivasi belajar menurut Uno yang telah peneliti sebar terhadap 24 siswa kelas IVC menujukkan bahwa peserta didik dengan kategori motivasi belajar cukup termotivasi sebanyak 8 orang dan dengan kategori motivasi belajar tidak termotivasi sebanyak 16 orang.

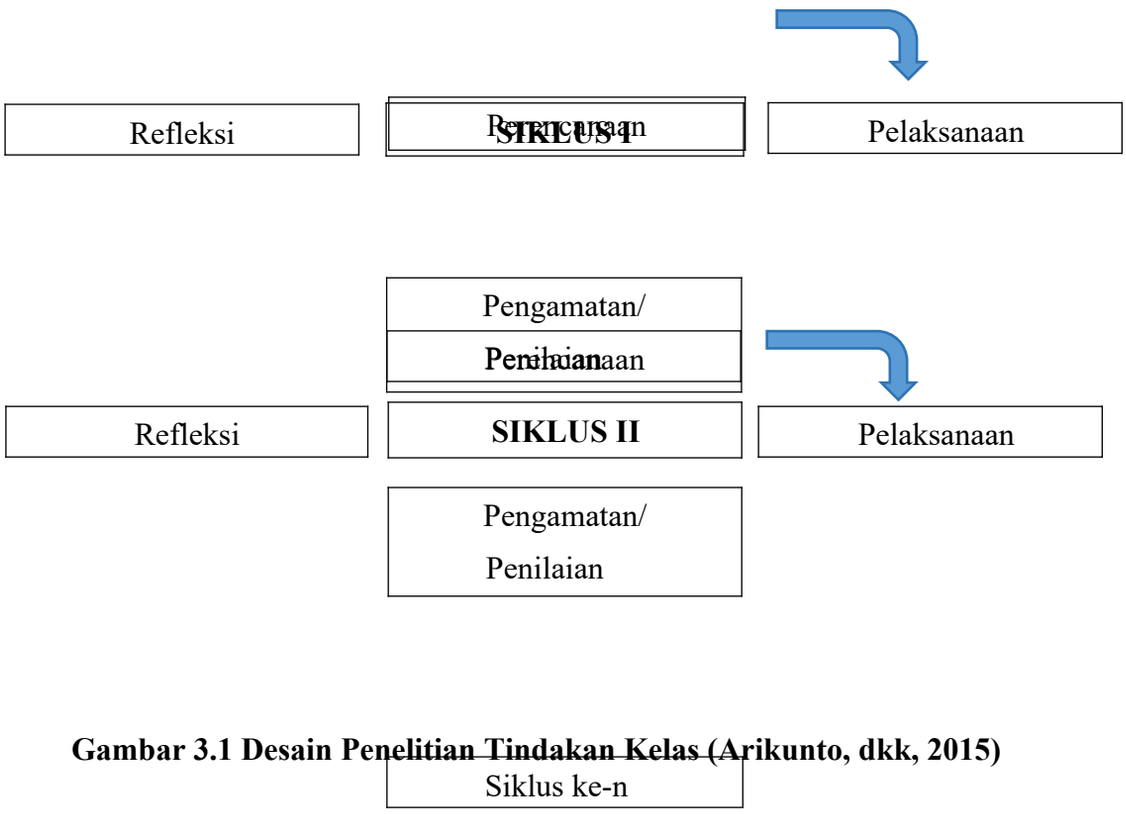
Selain itu, sekolah ini sudah mulai menerapkan kurikulum merdeka lebih tepatnya di kelas IV yang dalam hal ini menuntut adanya penggunaan model dan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg

D. Prosedur dan Desain Penelitian

Prosedur dan desain penelitian dalam penelitian ini akan dilaksanakan melalui beberapa siklus. Secara umum terdapat empat langkah dalam melakukan Penelitian Tindakan Kelas, yaitu perencanaan. Pelaksanaan, pengamatan,

Setiap langkah pelaksanaan merupakan satu siklus, apabila divisualisasikan dalam bentuk bagan terlihat gambar di bawah ini:



Gambar 3.1 Desain Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, dkk, 2015)

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang difokuskan pada situasi kelas. Secara umum, kegiatan penelitian ini dapat dibedakan dalam 2 tahap, yaitu tahap pendahuluan dan tahap pelaksanaan tindakan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg

1. Tahap Pendahuluan

Pada tahap awal, kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

a. Mengajukan permohonan izin kepada kepala sekolah SD IT Abu Bakar Ash Shiddiqh untuk melakukan kegiatan penelitian di sekolah tersebut.
b. Melakukan observasi pada siswa kelas IV untuk memperoleh data mengenai kondisi siswa di kelas.
c. Mengidentifikasi masalah yang ada pada SD IT Abu Bakar as Shiddiqh
d. Menyiapkan instrumen pengumpulan data seperti lembar angket, lembar tes pemahaman konsep, dan lembar observasi siswa dan keterlaksanaan pembelajaran
e. Menyiapkan media pembelajaran *Explosion Box,* kartu soal, lembar kerja soal saat turnament, dan bintang penghargaan

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Tahap-tahap yang dilakukan peneliti dalam pelaksanaan penelitian ini mengikuti model yang dikembangkan oleh Hopkins yang terdiri 4 tahap meliputi : (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan tindakan (*action*), (3) observasi (*observation*), dan (4) melakukan refleksi (*reflecting*). Uraian masing-masing tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg

a. Siklus I

1) Perencanaan *(Plan)*

Pada tahap perencanaan, kegiatan yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

a) Mengajukan permohonan izin kepada kepala sekolah SD IT Abu Bakar Ash Shiddiqh untuk melakukan kegiatan penelitian di sekolah tersebut.
b) Mengidentifikasi masalah yang ada pada SD IT Abu Bakar as Shiddiqh
c) Menyiapkan instrument pengumpulan data seperti lembar angket, lembar tes pemahaman konsep, dan lembar observasi siswa dan keterlaksanaan pembelajaran
d) Menyiapkan media pembelajaran *Explosion Box,* kartu soal, lembar kerja soal saat turnament, dan bintang penghargaan

2) Pelaksanaan tindakan *(Act)*

Melaksanakan kegiatan pembelajaran IPAS menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan media pembelajaran *explosion box* yang disesuaikan dengan rencana pembelajaran yang telah dipersiapkan sebelumnya, serta memberikan tes akhir pada akhir tindakan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik pada materi pembelajaran IPAS

3) Observasi dan pengumpulan data *(Observe)*

Pada tahap ini dilaksanakan pengamatan selama proses pembelajaran dari kegiatan awal hingga akhir, peneliti mengamati bagaimana motivasi belajar dan kemampuan pemahaman siswa selama proses pembelajaran. Peneliti melakukan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bab ini akan dibahas hasil-hasil penelitian pada tahap pra tindakan, siklus I dan siklus II, pada siklus II peneliti telah melihat adanya peningkatan pada motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa melalui model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan media pembelajaran *Explosion Box* pada mata pelajaran IPAS. Adapun data hasil angket motivasi belajar dan tes pemahaman konsep pada tahap pra tindakan, pada akhir siklus I dan siklus II dianalisis secara kuantitatif, serta hasil observasi dan refleksi pada siklus I dan siklus II akan dibahas sebagai berikut :

1. Pra Tindakan

Pada kegiatan pra tindakan yang dilaksanakan pada tanggal 07 Agustus 2023, terdapat masalah yang ditemukan berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap salah satu wali kelas IV di SD IT Abu Bakar Ash-Shiddiqh (WR) diperoleh informasi bahwa siswa di dalam kelas terkesan merasa kurang bersemangat mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut di atas dapat didukung oleh hasil dari angket berdasarkan indikator motivasi belajar menurut Uno yang telah disebar oleh peneliti terhadap 24 siswa kelas IVC yang menujukkan bahwa untuk indikator pertama yakni memiliki hasrat dan keinginan berhasil, hasil presentasi angket berada pada angka 41% peserta didik rata-rata

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg

menjawab pilihan tidak pernah atau kadang-kadang untuk pernyataan positif mereka tidak mempelajari terlebih dahulu materi IPAS yang akan diajarkan esok hari, bahkan beberapa peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran IPAS, indikator kedua yakni memiliki dorongan dan kebutuhan dalam belajar, hasil presentase angket berada pada angka 57% peserta didik rata rata menjawab pilihan kadang-kadang untuk pernyataan positif dan menjawab pilihan selalu atau sering untuk pernyataan negatif yakni rata-rata siswa merasa kesulitan mengingat materi IPAS, indikator ketiga yakni memiliki harapan dan cita-cita masa depan, hasil presentase angket berada pada angka 65% peserta didik rata-rata menjawab pilihan kadang-kadang untuk pernyataan positif dan rata-rata menjawab pilihan sering untuk pernyataan negatif.

Indikator keempat yakni memiliki aktivitas menarik dalam belajar, hasil presentasi angket berada pada angka 37% peserta didik rata-rata menjawab pilihan kadang atau tidak pernah menemukan model pembelajaran yang membuat mereka tertarik misalnya dalam bentuk permainan atau pemaparan materi menggunakan media pembelajaran yang konkrit, diskusi kelompok yang dilakukan pun masih bersifat pasif yang dalam artian hanya siswa yang pandai berbicara yang terlibat langsung dalam pembelajaran. Selanjutnya indikator kelima yakni memiliki penghargaan dalam belajar, hasil presentase angket berada pada angka 42% peserta didik rata-rata menjawab pilihan kadang-kadang atau tidak pernah mendapatkan *reward* atau penghargaan atau pujian dari guru ketika pembelajaran IPAS berlangsung, indikator keenam yakni memiliki lingkungan belajar yang kondusif hasil presentase berada pada angka 51% peserta didik rata-rata

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg

menjawab kadang-kadang atau tidak pernah untuk pernyataan positif atau dalam hal suasana belajar yang kondusif, lingkungan kelas yang masih kurang tenang karena masih ada beberapa siswa yang ribut di dalam kelas**.** Sehingga, peneliti dapat menyimpulkan bahwa motivasi belajar pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IVC SD IT Abu Bakar Ash Shiddiqh masih tergolong dalam kategori tidak termotivasi dengan presentase keseluruhan sebesar 49%, yang dalam hal ini peserta didik dengan kategori motivasi belajar cukup termotivasi ada 8 orang dan dengan kategori motivasi belajar tidak termotivasi sebanyak 16 orang. Di bawah ini merupakan presentase pencapaian motivasi belajar IPAS pada siswa kelas IVC pada tahap pra tindakan yang dhitung per indikator.

Tabel 4.1 Presentase Pencapaian Motivasi Belajar IPAS Pra Tindakan

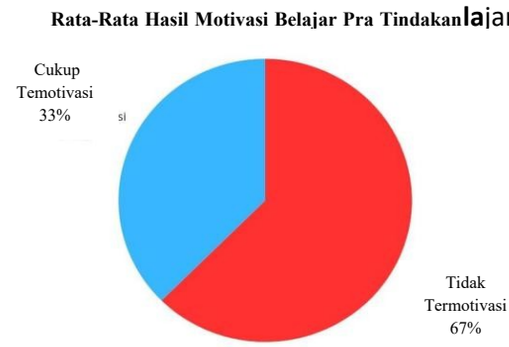
No.	Indikator	Presentase	Kategori
1.	Memiliki kebutuhan dan dorongan dalam belajar	41%	Tidak Termotivasi
2.	Memiliki hasrat dan keinginan berhasil	57%	Cukup Termotivasi
3.	Memiliki cita-cita dan harapan masa depan	65%	Cukup Termotivasi
4.	Memiliki aktivitas menarik dalam belajar	37%	Tidak Termotivasi
5.	Memiliki penghargaan dalam belajar	42%	Tidak Termotivasi
6.	Memiliki lingkungan belajar yang kondusif	51%	Cukup Termotivasi
Rata - Rata		49%	Tidak Termotivasi

Sumber : Hasil Analisis Data 2024

Berdasarkan data pada tabel 4.1 dapat dilihat pencapaian motivasi belajar IPAS siswa kelas IVC SD IT Abu Bakar Ash Shiddiqh, pada indikator memiliki hasrat dan keinginan berhasil, memiliki cita-cita dan harapan masa depan, dan memiliki lingkungan belajar yang kondusif termasuk dalam kategori cukup

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg

termotivasi yaitu 57%, 65%, dan 51%. Sedangkan untuk indikator yang lain seperti memiliki kebutuhan dan dorongan dalam belajar, memiliki aktivitas menarik dalam belajar, dan memiliki penghargaan dalam belajar masih dalam kategori tidak termotivasi yakni pada presentase 41%, 37%, dan 51%. Secara keseluruhan hasil presentase motivasi belajar IPAS pada siswa kelas IVC SD IT Abu Bakar Ash Shiddiqh berada pada presentase 49% yang menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa berada pada kategori tidak termotivasi. Hasil tersebut dapat juga digambarkan dalam diagram berikut.



Gambar 4.1 Diagram Pencapaian Motivasi Belajar IPAS Pra Tindakan

Selain membagikan angket motivasi belajar IPAS, peneliti juga membagikan soal tes pemahaman konsep yang dikerjakan selama beberapa menit untuk sekedar menguji pegetahuan peserta didik sebelum tindakan siklus I diberikan. Hal ini dilakukan berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IVC SD IT Abu Bakar Ash Shiddiqh yang juga menyampaikan bahwa beliau memandang pemahaman konsep siswa dalam mata pelajaran IPAS masih rendah yang dibuktikan dengan ketika guru telah selesai menyampaikan suatu materi pembelajaran siswa kesulitan mengartikan kembali materi yang dipelajari, siswa

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg

belum mampu memberikan contoh lain dari materi yang dipelajari, siswa belum mampu mengelompokkan sesuai dengan materi yang dipelajari, siswa belum mampu menyimpulkan materi yang dipelajari, siswa belum mampu menduga berdasarkan pada materi yang dipelajari, siswa belum mampu membandingkan sesuai dengan materi yang dipelajari, dan siswa belum mampu menjelaskan kembali dengan bahasanya sendiri sesuai dengan materi yang telah diajarkan oleh guru. Nilai kompetensi dituangkan dalam tabel statistik skor hasil tes pemahaman konsep siswa pada tahap pra tindakan siklus I sebagai berikut.

Tabel 4.2 Statistik Skor Hasil Tes Pemahaman Konsep Siswa Pra Tindakan Siklus I

Statistik	Nilai Statistik
Subjek	24
Skor Ideal	100
Rata Rata	48%
Median	45
Modus	40
Standar Deviation	15.711
Nilai Maximum	85
Nilai Minimum	22
Jumlah Nilai	1161

Sumber : Hasil Analisis Data 2024

Berdasarkan tabel 4.2 kita dapat melihat gambaran tentang kemampuan pemahaman konsep siswa sebelum diberikan tindakan, hasil menunjukkan skor rata-rata tes pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPAS sebesar 48% dari skor ideal yang mungkin dicapai 100, skor tertinggi adalah 85 dan skor terendah adalah 22 dengan standar deviasi 15.711, nilai tengah atau median sebesar 45 dan nilai yang paling sering muncul atau modus adalah 40. Keseluruhan nilai ini menunjukkan bahwa pemahaman konsep siswa kelas IVC

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg

masih tergolong sangat kurang. Selanjutnya apabila skor hasil tes pemahaman siswa pada tahap pra tindakan siklus I ini dikelompokkan dalam lima kategori nilai, maka diperoleh daftar distribusi frekuensi seperti pada tabel 4.4 di bawah ini.

Tabel 4.3 Statistik Frekuensi dan Presentase Skor Pemahaman Konsep Siswa Pra Tindakan Siklus I

Rentang Skor	Kategori	Pra Tindakan Siklus I	
		Frekuensi	Presentase (%)
91 – 100	Sangat Baik	0	0
81 – 90	Baik	1	4,5%
71 – 80	Cukup	2	8%
61 – 70	Kurang	0	0
< 60	Sangat Kurang	21	87,5%
	TOTAL	**24**	**100%**

Sumber : Hasil Analisis Data : 2024

Tabel 4.3 menunjukkan bahwa dari 24 siswa kelas IVC SD IT Abu Bakar Ash Shiddiqh presentase skor hasil tes pemahaman konsep siswa pada tahap pra tindakan yakni 21 orang siswa (87,5%) berada pada kategori sangat kurang, 2 orang siswa (8%) berada pada kategori cukup, dan 1 orang siswa (4,5%) berada pada kategori baik. Berdasarkan hasil analisis dari tabel 4.3 diperoleh skor rata-rata hasil tes pemahaman konsep siswa pada pra tindakan siklus I yaitu 48% atau termasuk dalam kategori sangat kurang. Setelah melakukan observasi dan tindakan awal peneliti dapat menyimpulkan bahwa motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IVC SD IT Abu Bakar Ash Shiddiqh perlu ditingkatkan sehingga diperlukan perlakuan yakni dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media pembelajaran *Explosion Box* yang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media pembelajaran *Explosion Box* dapat meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IVC SD IT Abu Bakar Ash Shiddiqh. Hal ini dibuktikan dari hasil penelitian yang menunjukkan pada hasil angket motivasi belajar pra tindakan skor rata-rata motivasi belajar IPAS berada pada angka 49% atau termasuk pada kategori tidak termotivasi, lalu pada siklus I meningkat dan berada pada skor rata-rata 73% atau termasuk pada kategori termotivasi dan siklus II semakin meningkat dengan skor rata-rata 86% atau termasuk pada kategori sangat termotivasi.

2. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media pembelajaran *Explosion Box* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IVC SD IT Abu Bakar Ash Shiddiqh. Hal ini dibuktikan dari hasil penelitian yang menunjukkan pada hasil tes pemahaman konsep siswa pra tindakan siklus 1 menunjukkan angka rata-rata 48% atau dalam kategori sangat kurang kemudian pada siklus I meningkat menjadi rata-rata 63% atau dalam kategori

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg

kurang, selanjutnya pada pra tindakan siklus II hanya menunjukkan angka rata-rata 46% yakni dalam kategori sangat kurang dan kemudian pada evaluasi siklus II meningkat menjadi 86% atau dalam kategori baik.

3. Motivasi belajar yang meningkat juga mempengaruhi peningkatan pemahaman konsep siswa. Sesuai dengan pendapat Sardiman yang menyatakan bahwa motivasi belajar memiliki pengaruh yang besar terhadap pemahaman konsep siswa, karena jika materi yang dipelajari tidak sesuai dengan motivasi belajar siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan optimal. (Sihaloho, dkk., 2013). Siswa yang hasil angket motivasi belajarnya tinggi membuktikan bahwa hasil tes pemahaman konsepnya juga tinggi, diantaranya dengan inisial AM, AAA.S, FQR, LQ, dan R.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg

B. Saran

1. Guru diharapkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (TGT)* dalam pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa. Selain itu penggunaan media yang menarik sangat diperlukan dalam proses pembelajaran dan *explosion box* bisa mnjadi salah satu pilihan media pembelajaran yang dapat digunakan guru di dalam kelas.
2. Bagi siswa, motivasi belajar yang besar dan pemahaman yang baik yang telah dicapai harus dipertahankan dan hendaknya siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran mata pelajaran IPAS.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang melakukan penelitian dengan subjek maupun objek yang sama hendaknya memperhatikan kuantitas dari media yang digunakan atau yang akan diterapkan serta diharpkan lebih maksimal dan mencapai presentase 100%. Kemudian penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pengetahuan yang berkaitan dengan subjek maupun objek yang diteliti untuk penelitian selanjutnya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg

DAFTAR PUSTAKA

Afandi, Muhammad, Evi Chamalah dan Oktarina Puspita Wardani. (2013*). Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah.* (Edisi I). UNISSULA PRESS.

Anggita, Prasetiawati, Prayito & Subekti. (2023). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran IPAS di Kelas 4 SDN Panggung Lor. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar.* 7(1), 78-84.

Arifin, Zainal. (2017). *Evaluasi Pembelajaran Prinsip Teknik dan Prosedur.* Remaja Rosdakarya.

Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A – Fase C. Untuk SD/MI/Program Paket*

Damayanti, Friska (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Explosion Box Subtema Energi Alternatif untuk Melatih Keterampilan Berpikir Siswa. *P-SEMART Journal (PGRI Science Education Media of Applied Research & Technology).* Vol.1 No.3.

Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA peserta didik di sekolah dasar. *Educare*, 90-97.

Desmita. (2016), *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, PT. Remaja Rosdakarya.

Dimyati & Mudjiono. (2015). *Belajar Dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.

Djamarah, S.B. (2015). *Psikologi Belajar*. Jakarta. Rineka Cipta.

Efiani, Fuad, & Marlini. (2020). Penggunaan Media Explosion Box Terhadap Keterampilan Membaca Nyaring SD Negeri 69 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan.* 1(1), 1-15.

Febriana, G., S., Mawardi, & Astuti, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Collaborative Siswa SD. Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran, 2(2), 222–228.

Hamalik, O. (2015). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg

Hamdayama. (2014). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter* (Cetakan I). Penerbit Ghalia Indonesia.

Hamdayama, Jumanta. (2016), Metodologi Pengajaran, PT. Bumi Aksara, Jakarta.

Hartina, S. (2018). Penerapan Strategi *Pair Check* untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas III MI Bahrul Ulum Pengalangan Gresik, *Skripsi*, Jurusan Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Surabaya

Hasanah, N. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika di Sekolah Dasar (Penelitian Tindakan Kelas pada Materi Bangun Datar Siswa Kelas 4 SD Negeri 004)* (Doctoral dissertation, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai).

Husamah, Pantiwati, Restian, A. (2016). *Belajar dan Pembelajaran.* Universitas Muhammadyah Malang. Malang.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003).*

Kuswana, Wowo Sunaryo. (2014). *Taksonomi Kognitif*. Remaja Rosdakarya, Bandung.

Masnur Muslich. (2014). *Melaksanakan PTK Penelitian Tindakan Kelas Itu Mudah.* PT. Bumi Aksara.

Meiken Puspitasari. (2021) Pengaruh Model Make a Match Berbantuan Media Explosion Box Terhadap Hasil Belajar Matematika" (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang, 2021).

Munawwarah, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Explosion Box pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di MTsN 1 Bondowoso Tahun Pelajaran 2021/2022. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiqh. Jember.

Novan Ardy Wiyani. (2013). *Desain Pembelajaran Pendidikan.* Ar-Ruzz Media. Yogyakarta.

Cahyani, Nurma. Peningkatan Motivasi Belajar IPS Melalui Model TGT (Teams Games Tournament) Pada Siswa Kelas IV. (2019). *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar.* (Edisi 5). Universitas Negeri Yogyakarta

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg

Paringan, O. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Exploding Box Pop Up 3D Pada Pembelajaran Tematik Tema 5 Subtema 1 di Kelas IV Sekolah Dasar. *Disertasi.* Program Studi Sekolah Dasar. Universitas Muhammadiyah Malang. Malang.

RA, Endah. (2016), *Kreasi Cantik Explosion Box.* PT Gramedia Utama. Jakarta.

Rahayu, B. A., & Suryani, E. (2022). Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga untuk Pemahaman Konsep Siswa pada Pelajaran IPA Kelas 4 SD Negeri Bakalrejo 01. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, *16*(1), 14-20.

Romanda, Adang. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) di dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas V di MI Al-Fajar Pringsewu Tahun Ajaran 2016/2017. *Skripsi.* Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Raden Intan Lampung. Lampung.

Royani, Y., & Kelana, J. B. (2022). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa SD dengan Menggunakan Model Teams Games Tournament (TGT). *EduBase: Journal of Basic Education*, *3*(1), 11-20.

Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran*. Edisi 2. PT. Rajagrafindo Persada. Jakarta.

Sardiman. (2014). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.

Sihaloho, L. M., Rudibyani, R. B., & Efkar, T. 2013. Peningkatan Motivasi dan Penguasaan Konsep Melalui Model Learning Cycle 5E. *Jurnal Pendidikan Kimia*. FKIP. Universitas Lampung.

Slavin, E.R. (2015). *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik.* Bandung. Nusa Media

Sugiono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Alfabet.

Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi. (2015) *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta. PT Bumi Aksara.

Suparman, A. (2021). *Media Pembelajaran Digital: Konsep, Desain, dan Implementasi*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.

Susanto, A. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar.* Jakarta: Kencana.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg

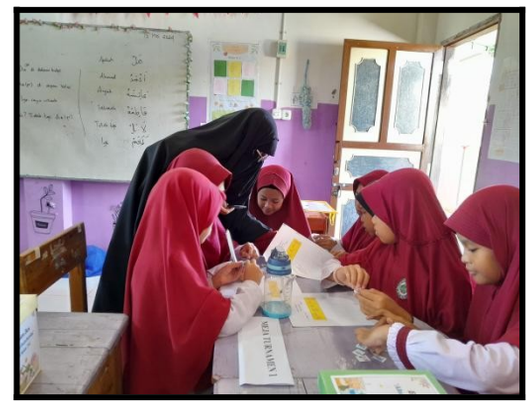
Sutirman. (2013). *Media & Model-Model Pembelajaran Inovatif.* Graha Ilmu. Yogyakarta.

Syifa. A. H. & Harlinda. S (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Belajar Ipa Di Kelas Iv Sdn Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal of Elementary Education.* 1(4). 249-263.

Uno, H.B. (2016). *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara

Uyunun Nadliroh. (2017). Peningkatan Pemahaman Pada Mata Pelajaran IPA Materi Pesawat Sederhana melalui Strategi Cerita Berangkai Siswa Kelas V MI Hidayatussibyan Glugu Deket Lamongan Tahun Pelajaran 2016/2017, *Skripsi*, Jurusan PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel. Surabaya

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg







Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Irnawati, lahir di Labakkang pada tanggal 07 Februari 2002, merupakan anak ke-enam dari delapan bersaudara dari pasangan Bapak Mappa Dg. Kio dan Ibu Sohra Dg. Mawaru. Pendidikan penulis dimulai dari menempuh di Sekolah Dasar Negeri 2 Labakkang pada tahun 2007 dan lulus tahun 2013. Kemudian lanjut ke SMP Negeri 3 Labakkang dan lulus pada tahun 2016. Selanjutnya menempuh pendidikan di SMA Negeri 4 Pangkep dan lulus di tahun 2019. Pada tahun yang sama penulis mengikuti program pendidikan Da'iyah di Ma'had Tadrib Ad-Da'iyah Al Muslimah Makassar, penulis mondok selama kurang lebih satu tahun dan kemudian terdaftar sebagai salah satu mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di kampus STKIP Andi Matappa Pangkep pada tahun 2020.

Pada tahun 2022 penulis ditetapkan sebagai mahasiswa terbaik 2 pada program Pemilihan Mahasiswa Berpretasi (PILMAPRES) kampus STKIP Andi Matappa Pangkep, tahun yang sama di bangku semester 5, penulis juga terdaftar sebagai peserta Program Kampus Merdeka Wirausaha Merdeka Angkatan pertama di Kampus Universitas Muhammadyah Makassar Pada tahun 2023 tepatnya di semester 6 penulis juga mengikuti Program Asistensi Mengajar di Satuan Pendidikan SDN 28 Tumampua II. Demikianlah daftar riwayat hidup penulis.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fY5lim3HvjJdAZtORM-rUg