JPK: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan **Vol. 03 No. 04. Oktober 2026**
https://jurnal.habi.ac.id/index.php/JPK *p-ISSN: 3031-6421 | e-ISSN: 3031-643X*
Doi: 10.56842 Akreditasi SINTA 4

PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP MATA PELAJARAN IPAS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN *GENIALLY* KELAS IV SDN TLOGOSARI KULON 06

Dewi Latifah Qolbi[1*], Jupriyanto[2], dan Dwi Susanto Setiawan[3]
[1]Universitas Islam Sultan Agung, Semarang, Indonesia
[*] Email: *peserta.37125@ppg.belajar.id*

Artikel Info
Riwayat Artikel
Diterima: 17 Sept 2026
Direvisi: 30 Sept 2026
Dipublikasi: 10 Okt 2026

Kata kunci:
Genially; Pemahaman Konsep; Teams Games Tournament

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman konsep pembelajaran IPAS materi perkembangbiakan tumbuhan pada murid kelas IV SDN Tlogosari Kulon 06 setelah diterapkannya model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Genially. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan mengadaptasi model Kemmis & Mctaggart. Prosedur penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklus meliputi empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri atas 28 murid kelas IV SDN Tlogosari Kulon 06. Data dikumpulkan melalui teknik tes dan observasi, kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep murid. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Genially dapat meningkatkan pemahaman konsep murid secara bertahap pada setiap siklus. Pada tahap prasiklus, persentase ketuntasan belajar tercatat 39,29%. Persentase tersebut meningkat menjadi 67,86% pada siklus I dan mengalami peningkatan yang signifikan pada siklus II dengan persentase ketuntasan mencapai 89,29%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Genially dapat meningkatkan pemahaman konsep mata pelajaran IPAS kelas IV SDN Tlogosari Kulon 06.

Article Info
Article History
Received: 17st Sept 2026
Revised: 30st Sept 2026
Published: 10st Okt 2026

Keywords:
Conceptual Understanding; Genially; Teams Games Tournament

Abstract

This study aims to determine the conceptual understanding of fourth-grade students at SDN Tlogosari Kulon 06 regarding the IPAS (Natural and Social Sciences) topic of plant reproduction following the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model supported by Genially media. The study employs the classroom action research method, adapting the Kemmis & McTaggart model. The research procedure was conducted over two cycles, with each cycle comprising four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects consisted of 28 fourth-grade students from SDN Tlogosari Kulon 06. Data were collected through tests and observations, then analyzed both qualitatively and quantitatively to assess the improvement in students' conceptual understanding. The results indicate that implementing the Teams Games Tournament (TGT) learning model supported by Genially media successfully improved students' conceptual understanding progressively across the cycles. At the pre-cycle stage, the learning mastery rate was 39.29%. This figure rose to 67.86% in Cycle I and showed a significant increase in Cycle II, reaching a mastery rate of 89.29%. Thus, it can be concluded that the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model supported by Genially media enhances conceptual understanding in the IPAS subject for fourth-grade students at SDN Tlogosari Kulon 06.

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting saat ini karena berperan krusial untuk memiliki keterampilan, pengetahuan, dan karakter yang diperlukan oleh setiap individu dalam menghadapi tantangan global (Andini et al., 2024). Pendidikan juga bagian penting dalam mengembangkan potensi individu, meningkatkan kualitas hidup, dan berkontribusi secara positif kepada masyarakat dan negara. Selain itu, pendidikan juga merupakan kunci untuk menciptakan masyarakat yang memiliki kesadaran dan pengetahuan yang tinggi, inovatif, dan berdaya saing tinggi. Pendidikan yang terintegrasi dengan wawasan global mampu mendorong murid untuk berpikir kritis, inovatif, serta terbuka terhadap perubahan dan perkembangan (Rudiana et al., 2025)

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) ialah mata pelajaran terpadu yang mengintegrasikan dimensi alam dan sosial yang membutuhkan pendekatan pengajaran yang bersifat interaktif. Dalam pembelajaran IPAS, murid diajarkan untuk melakukan pengamatan, eksplorasi, dan analisis terhadap berbagai fenomena yang telah terjadi di lingkungan sekitar mereka (Wulanningrum et al., 2022). Pada jenjang sekolah dasar,

mata pelajaran IPAS memiliki peran strategis dalam membangun dasar-dasar penalaran ilmiah bagi murid. Fokus utama pembelajaran sains pada jenjang ini terletak pada penguasaan konsep yang dicapai melalui keterlibatan aktif murid dalam kegiatan pembelajaran (Ramadani et al., 2026)

Pemahaman konsep merupakan fondasi sekaligus tahapan krusial dalam proses pembelajaran. Pemahaman konsep dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami dan memaknai suatu materi pembelajaran secara mendalam (Nurhangesti & Seruni, 2024). Murid yang memiliki pemahaman konsep yang baik tidak hanya sebatas mengetahui informasi yang dipelajari, tetapi juga mampu mengungkapkan kembali konsep tersebut secara sederhana dan mengaplikasikannya dalam penyelesaian masalah.

Kemampuan pemahaman konsep merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai murid dalam pembelajaran meraka (Pratiwi, 2022). Anderson & Krathwohl (2001) menjelaskan 6 indikator yang dapat mengukur pemahaman konsep Murid yaitu, menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan. Oleh karena itu, pemahaman konsep menjadi aspek yang sangat penting, karena melalui penguasaan konsep, Murid mampu menjelaskan kembali materi pembelajaran, menghubungkan satu konsep dengan konsep lainnya, serta menerapkan konsep secara tepat dalam menyelesaikan permasalahan.

Namun, kondisi di lapangan belum sejalan dengan harapan tersebut. Berdasarkan observasi awal di kelas IV SDN Tlogosari Kulon 06, pemahaman konsep murid terhadap materi perkembangbiakan tumbuhan masih rendah. Pembelajaran cenderung berpusat pada guru melalui ceramah dan penugasan tertulis, sehingga murid kurang terlibat aktif dan cepat merasa bosan. Akibatnya, banyak murid belum mampu membedakan jenis-jenis perkembangbiakan tumbuhan beserta contohnya secara tepat dan hasil evaluasi belajar belum mencapai kriteria ketuntasan secara klaksikal.

Salah satu alternatif solusi model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang berpotensi mempengaruhi pemahaman konsep murid. Penerapan model ini, murid dapat berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran. Selain itu, model ini mendorong murid saling berdiskusi satu sama lain, bertukar gagasan, dan memberikan umpan balik satu sama lain. Dengan karakteristik tersebut, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dijadikan salah satu solusi inovatif dalam mengatasi permasalahan pembelajaran yang dihadapi. Penerapan model ini diyakini, murid dapat termotivasi untuk belajar dan mengambil bagian dalam proses pembelajaran, yang membantu menciptakan model pembelajaran yang lebih baik dan relevan yang dapat digunakan dalam sistem pendidikan saat ini. (Putri & Jupriyanto, 2025)

Keberhasilan penerapan model pembelajaran tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik. Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep Murid adalah Genially. Media ini berupa website yang di dalamnya terdapat fitur-fitur pilihan menarik terutama bagi anak-anak, seperti kuis interaktif, template presentasi, infografis, dan lainnya (Mahyuni, 2024).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di kelas IV SDN Tlogosari Kulon 06, ditemukan bahwa pemahaman konsep murid terhadap materi perkembangbiakan tumbuhan masih rendah. Pembelajaran yang berlangsung cenderung berpusat pada guru dengan metode ceramah dan penugasan tertulis, sehingga Murid kurang terlibat aktif dan cepat merasa bosan. Akibatnya, banyak Murid yang belum mampu membedakan jenis-jenis perkembangbiakan tumbuhan beserta contohnya secara tepat, dan hasil evaluasi belajar pada materi tersebut belum mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) secara klasikal.

Salah satu alternatif solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini menggabungkan unsur permainan dan turnamen akademik dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen sehingga Murid belajar secara kolaboratif sekaligus kompetitif secara sehat. Pembelajaran kooperatif juga dapat mengaktifkan murid untuk berinteraksi dan berbagi pemikiran mereka, sehingga memungkinkan perkembangan kognitif murid (Sari et al., 2024). Menurut Slavin (2010) langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* terdiri dari beberapa tahapan yaitu, penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok.

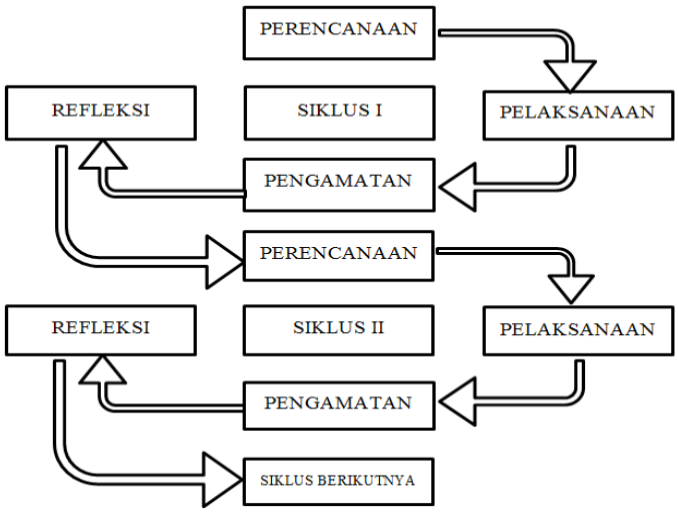
Penelitian ini perlunya solusi pembelajaran yang tidak hanya mengaktifkan murid secara sosial, tetapi juga membantu mereka memahami konsep secara visual dan interaktif. Materi perkembangbiakan tumbuhan memuat banyak jenis, ciri, dan contoh yang menuntut murid mampu mengklasifikasikan, membandingkan, dan mencontohkan. Tuntunan ini sulit dipenuhi melalui ceramah dan penugasan tertulis saja. Apabila rendahnya pemahaman konsep dibiarkan, murid beresiko mengalami kesulitan pada materi IPAS berikutnya yang bertumpu pada konsep dasar ini.

Penggabungan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan Genially menjadi penting karena keduanya saling melengkapi. Model Pembelajaram *Teams Games Tournament* (TGT) menyediakan sstruktur pembelajaran, yaitu kerja kelompok, permainan, dan turnamen yang membutuhkan keterlibatan dan motivasi. Genially menyediakan kemasan media, yaitu soal permainan, kuis interaktif, dan visualisasi materi yang menarik dalam satu tampilan. Dalam pelaksanaannya, perangkat turnamen seperti kartu soal dan penghitungan skor yang dikelola manual dapat menyita waktu dan mengurangi efektivitas permainan. Genially dapat mengemas seluruh perangkat tersebut secara digital, sehingga pelaksanaan permainan lebih tertata, menarik, dan memungkinkan murid memperoleh umpan balik dengan cepat. Dengan demikian, murid tidak hanya aktif berdiskusi dan bersaing secara sehat, tetapi juga terbantu memahami konsep melalui tampilan yang lebih konkret dan menyenangkan. Kombinasi ini diharapkan dapat memberikan dampak yang lebih besar terhadap pemahaman konsep dibandingkan penerapan model atau media terpisah.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggabungkan model pembelajaran TGT dan media *Genially* guna meningkatkan pemahaman konsep IPAS materi perkembangbiakan tumbuhan pada murid kelas IV SDN Tlogosari Kulon 06. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi nyata dan praktis pada permasalahan proses pembelajaran yang dihadapi guru di kelas, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, aktif, dan menyenangkan bagi murid.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu desain penelitian yang dilaksanakan oleh guru dalam konteks pembelajaran. Tujuan utamanya adalah untuk terus meningkatkan dan menyempurnakan kualitas proses pembelajaran (Hermina, 2025). Penelitian tindakan kelas menitikberatkan pada identifikasi dan pemecahan permasalahan aktual yang muncul dalam interaksi belajar mengajar, sehingga mampu menghasilkan solusi yang bersifat aplikatif dan memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar murid. Selain berfungsi sebagai pemecahan masalah, penelitian tindakan kelas juga berperan sebagai wahana refleksi kritis bagi guru terhadap praktik pedagogis yang telah diterapkan, sekaligus mendorong terciptanya inovasi guna mewujudkan pengalaman belajar yang lebih efektif, bermakna, dan menyenangkan bagi murid. Penelitian ini mengadaptasi model Kemmis & McTaggart, yang dalam setiap siklusnya terdiri atas empat tahap berulang, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.



Gambar 1 Tahapan Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian dilaksanakan di kelas IV SDN Tlogosari Kulon 06, Kecamatan Pedurungan, Kota Semarang pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2027. Subjek dalam penelitian ini adalah murid kelas IV SDN Tlogosari Kulon 06 dengan jumlah 28 murid yang terdiri dari 12 murid laki-laki dan 16 murid perempuan.

Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh melalui 2 metode pengumpulan data yaitu tes dan observasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini melalui analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi untuk mengetahui aktivitas dan keterlibatan murid selama pembelajaran. Data kuantitatif diperoleh melalui tes sebelum tindakan dan pada akhir setiap siklus, kemudian dianalisis menggunakan rata-rata dan persentase untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep serta ketuntasan belajar Murid setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Geniallly.* Untuk menentukan kriteria penilaian hasil penelitian, evaluasi dibagi menjadi 4 kategori: sangat baik, baik, cukup, dan kurang. Kriteria tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Ketuntasan Murid

Nilai	Keterangan
90 – 100	Sangat Baik
70 – 89	Baik
50 – 69	Cukup
0 - 49	Kurang

Kriteria ketuntasan individu dianggap tercapai jika murid memperoleh nilai 75, yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Keberhasilan secara klasikal juga dianggap tercapai jika memenuhi kriteria keberhasilan sebesar 80%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep murid SDN Tlogosari Kulon 06 melalui pelaksanaan pembelajaran IPAS menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Geniallly.* Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, pada setiap siklusnya terdapat tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, serta refleksi. Pemahaman konsep murid diukur menggunakan tes, sedangkan proses pembelajaran diamati melalui aktivitas guru dan murid. Penelitian ini memberikan hasil bahwa adanya peningkatan pemahaman konsep murid saat prasiklus hingga siklus 2.

Pada tahap prasiklus, menunjukkan bahwa pemahaman konsep murid belum tercapai secara optimal. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar murid belum mampu menjelaskan kembali, mengklasifikasikan, dan menerapkan konsep yang dipelajari dengan tepat. Rendahnya capaian tersebut diduga terjadi karena pembelajaran masih berlangsung dengan dominasi ceramah, sehingga murid kurang terlibat aktif dan belum memperoleh kesempatan yang cukup untuk mengulang serta memperkuat pemahamannya. Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan tindakan perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya, yaitu melalui penggunaan media Genially serta kegiatan *games* dan *tournament*. Data selengkapnya disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Nilai Pemahaman Konsep Murid Pratindakan

Interval	Jumlah Murid	Persentase
Sangat Baik (90-100)	0	0,00 %
Baik (70-89)	11	39,29 %
Cukup (50-69)	5	17,86 %
Kurang Baik (0-49)	12	42,86 %
Jumlah Murid	28	100,00 %
Rata-rata	55,71	
Kategori	Kurang	
Jumlah yang Tuntas	11	39,29 %
Jumlah yang Tidak Tuntas	17	60,71 %

Berdasarkan tabel 2, terlihat bahwa persentase murid yang mencapai ketuntasan pada data pratindakan adalah 39,29% dengan 11 murid mencapai tingkat ketuntasan tersebut. Persentase murid yang tidak

mencapai ketuntasan adalah 60,71% dengan total 17 murid yang tidak tuntas. Sebelum tindakan dilakukan, rata-rata pemahaman konsep murid kelas IV SDN Tlogosari Kulon 06 adalah 55,71 tergolong kategori kurang.

Dari hasil nilai pratindakan tersebut, salah satu upaya yang ditempuh peneliti dalam rangka meningkatkan pemahaman konsep murid adalah dengan mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media pembelajaran *Genially.*

Tabel 3. Nilai Pemahaman Konsep Murid pada Siklus I

Interval	Jumlah Murid	Persentase
Sangat Baik (90-100)	7	25,00 %
Baik (70-89)	14	50,00 %
Cukup (50-69)	7	25,00 %
Kurang Baik (0-49)	0	0,00 %
Jumlah Murid	28	100,00 %
Rata-rata	75,35	
Kategori	Baik	
Jumlah yang Tuntas	19	67,86 %
Jumlah yang Tidak Tuntas	9	32,14 %

Berdasarkan tabel 3 tersebut, terlihat bahwa persentase murid yang mencapai keberhasilan pada siklus I mencapai 67,86% dengan total 19 murid yang dinyatakan berhasil. Persentase murid yang tidak tuntas adalah 32,14% dengan total 9 murid yang tidak tuntas. Selanjutnya, rata-rata pemahaman konsep murid kelas IV SDN Tlogosari Kulon 06 pada siklus I mencapai 75,35 yang tergolong baik.

Tabel 4. Nilai Pemahaman Konsep Murid pada Siklus II

Interval	Jumlah Murid	Persentase
Sangat Baik (90-100)	20	71,43 %
Baik (70-89)	7	25,00 %
Cukup (50-69)	1	3,57 %
Kurang Baik (0-49)	0	0,00 %
Jumlah Murid	**28**	**100,00 %**
Rata-rata	88,57	
Kategori	Sangat Baik	
Jumlah yang Tuntas	25	89,29 %
Jumlah yang Tidak Tuntas	3	10,71 %

Berdasarkan tabel 4 tersebut, terlihat bahwa persentase murid yang mencapai ketuntasan pada siklus II adalah 89,29% dengan total murid 25 anak yang dinyatakan berhasil. Persentase murid yang tidak tuntas adalah 10,71% dengan total murid 3 anak yang tidak tuntas. Selanjutnya, rata-rata pemahaman konsep murid kelas IV SDN Tlogosari Kulon 06 pada siklus II mencapai 88,57 yang tergolong kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil penelitian pada tahap pratindakan, siklus I, dan siklus II yang dilaksanakan di kelas IV SDN Tlogosari Kulon 06, diketahui bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Genially mampu meningkatkan pemahaman konsep murid secara bertahap pada setiap siklus dan indikator keberhasilan tercapai pada siklus II. Pada tahap pratindakan, pemahaman konsep murid masih tergolong rendah. Hal tersebut terlihat dari masih banyaknya murid yang mengalami hambatan dalam menjelaskan kembali konsep perkembangbiakan tumbuhan menggunakan bahasa sendiri, membedakan perkembangbiakan tumbuhan secara generatif dan vegetatif, mengidentifikasi contoh perkembangbiakan tumbuhan, serta mengaitkan konsep yang dipelajari dengan tumbuhan yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, kemampuan murid dalam menjawab soal yang menuntut pemahaman dan penerapan konsep juga masih belum optimal. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan pembelajaran yang dapat melibatkan murid secara aktif, memberikan kesempatan untuk bekerja sama, serta menghadirkan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna (Ariani et al., 2026).

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *Genially* pada siklus I memberikan perubahan terhadap proses pembelajaran. Pada pertemuan awal, sebagian murid masih terlihat

bingung dalam mengikuti tahapan pembelajaran *Teams Games Tournament*, terutama ketika melaksanakan kegiatan permainan dan turnamen. Murid belum sepenuhnya terbiasa dengan pembagian kelompok, aturan permainan, perpindahan kelompok turnamen, serta mekanisme menjawab pertanyaan secara kompetitif. Kondisi tersebut menyebabkan beberapa murid lebih berfokus pada aspek permainan daripada memahami konsep materi perkembangbiakan tumbuhan. Penggunaan media *Genially* mulai menarik perhatian murid karena materi disajikan secara lebih interaktif dan dilengkapi dengan unsur visual serta aktivitas yang dapat meningkatkan keterlibatan murid dalam pembelajaran (Wicaksono et al., 2025). Meskipun demikian, pada pelaksanaan siklus I masih ditemukan sejumlah murid menunjukkan tingkat kepercayaan diri yang rendah murid dalam menyampaikan pendapat, menjelaskan alasan atas jawaban yang diberikan, dan menghubungkan konsep perkembangbiakan tumbuhan dengan contoh yang konkret.

Pada pertemuan berikutnya, murid mulai memahami alur pembelajaran dan mampu mengikuti kegiatan pembelajaran dengan lebih baik. Murid mulai menunjukkan keaktifan dalam berdiskusi kelompok guna memahami materi pembelajaran serta menyelesaikan berbagai persoalan yang telah diberikan sebelumnya. Melalui kegiatan *games* dan *tournament*, murid memperoleh kesempatan untuk mengulang dan memperkuat pemahaman konsep secara menyenangkan (Hidayati & Lusyana, 2025). Sementara itu, penggunaan Genially membantu menyajikan materi perkembangbiakan tumbuhan secara interaktif sehingga murid lebih tertarik untuk memperhatikan materi, mengidentifikasi informasi, dan menjawab pertanyaan yang diberikan. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi terpusat pada penguasaan materi melalui penjelasan guru, melainkan juga memfasilitasi murid untuk mengonstruksi pemahamannya sendiri melalui kolaborasi, diskusi, permainan, dan kompetisi yang bersifat sehat.

Pada siklus I, sebagian murid masih mengalami hambatan dalam menghubungkan konsep yang satu dengan konsep lainnya, misalnya menghubungkan jenis perkembangbiakan tumbuhan dengan proses, ciri, maupun contoh tumbuhan yang sesuai. Kemampuan murid dalam memberikan alasan terhadap jawaban juga belum merata. Selain itu, beberapa murid masih cenderung mengandalkan teman yang dianggap lebih mampu ketika menyelesaikan soal kelompok. Oleh karena itu, pemahaman konsep murid pada siklus I sudah mengalami peningkatan dibandingkan kondisi pratindakan, tetapi belum mencapai hasil yang optimal. Berdasarkan hasil refleksi, pembelajaran pada siklus II diperbaiki dengan memberikan penguatan terhadap konsep-konsep yang masih sulit dipahami, memberikan bimbingan yang lebih intensif selama diskusi kelompok, serta mengoptimalkan penggunaan Genially dan kegiatan TGT agar seluruh murid dapat terlibat secara aktif.

Pada siklus II, proses pembelajaran menunjukkan perkembangan yang lebih baik. Murid mulai terbiasa mengikuti tahapan sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung lebih terarah dan kondusif. Murid mampu mengidentifikasi jenis perkembangbiakan tumbuhan, menjelaskan proses perkembangbiakan secara generatif dan vegetatif, mengelompokkan contoh tumbuhan berdasarkan cara perkembangbiakannya, serta mengaitkan konsep dengan tumbuhan yang terdapat di lingkungan sekitar. Aktivitas diskusi kelompok juga mengalami peningkatan, ditandai dengan semakin banyak murid yang berani menyampaikan pendapat, memberikan jawaban, bertanya, dan membantu anggota kelompok dalam memahami materi. Pada kegiatan *games* dan *tournament*, murid tampak lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan serta mampu memberikan alasan atas jawaban yang dipilih. Penggunaan *Genially* turut mendukung proses tersebut karena memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan membantu murid memperoleh informasi melalui penyajian materi yang bervariasi (Oktafiastuti et al., 2026).

Peningkatan pemahaman konsep tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *Genially* dapat menciptakan suasana belajar yang mendorong murid untuk aktif dalam membangun pemahaman konsep. Interaksi antarmurid melalui kegiatan belajar kelompok memberikan ruang bagi murid untuk saling berbagi informasi, mengemukakan pendapat, mengklarifikasi pemahaman, dan memberikan bantuan kepada teman sebaya yang mengalami hambatan dalam memahami konsep yang dipelajari. Kegiatan *games* dan *tournament* juga memberikan kesempatan kepada murid untuk mengulang konsep secara berkala dalam suasana yang menyenangkan, sedangkan *Genially* mendukung penyajian materi dan aktivitas pembelajaran secara lebih interaktif. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Andy (2025) yang

menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif melalui interaksi dan diskusi kelompok dapat membantu murid mengembangkan pemahaman konsep melalui proses berbagi pengetahuan dan pengalaman belajar. Untari (2025) menyampaikan kelebihan model pembelajaran *Teams Games Tournament* antara lain menumbuhkan sikap menghargai orang lain, murid menjadi semangat dalam belajar, membangun dan memperluas pengetahuan murid, menumbuhkan sikap kerjasama, serta menumbuhkan sikap toleransi.

Peningkatan pemahaman konsep murid dapat dilihat dari hasil tes pada setiap tahap penelitian. Pada tahap pratindakan, murid yang mencapai kriteria ketuntasan sebanyak 11 murid atau 39,29% dengan nilai rata-rata sebesar 55,71. Setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan Genially pada siklus I, jumlah murid yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 19 murid atau 67,86% dengan nilai rata-rata sebesar 75,35. Selanjutnya, pada siklus II jumlah murid yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 25 murid atau 89,29% dengan nilai rata-rata sebesar 88,57. Dengan demikian, terjadi peningkatan persentase ketuntasan sebesar 28,57 poin dari pratindakan ke siklus I dan meningkat kembali sebesar 21,43 poin dari siklus I ke siklus II. Nilai rata-rata juga mengalami peningkatan sebesar 19,64 poin dari pratindakan ke siklus I dan sebesar 13,22 poin dari siklus I ke siklus II.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Genially* dapat meningkatkan pemahaman konsep murid pada mata pelajaran IPAS materi perkembangbiakan tumbuhan di kelas IV SDN Tlogosari Kulon 06. Peningkatan tidak hanya terlihat dari nilai rata-rata dan persentase ketuntasan, tetapi juga dari perubahan aktivitas belajar murid selama proses pembelajaran. Murid yang pada awalnya cenderung pasif dan mengalami hambatan memahami konsep secara mandiri menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, bekerja sama, menjawab pertanyaan, dan mengemukakan pendapat. Dengan tercapainya ketuntasan sebesar 89,29% pada siklus II, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai sehingga penelitian tindakan kelas dapat dihentikan pada siklus II. Oleh karena itu, model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *Genially* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran IPAS yang mampu menciptakan pembelajaran aktif, interaktif, menyenangkan, dan berorientasi pada peningkatan pemahaman konsep murid.

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *Genially* berhasil meningkatkan pemahaman konsep murid kelas IV SDN Tlogosari Kulon 06. Peningkatan ini ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata pada hasil tes pemahaman konsep sebesar 55,71 pada prasiklus, menjadi 75,35 pada siklus I hingga akhirnya mencapai 88,57 pada siklus II. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *Genially* berhasil menjelaskan kembali materi pembelajaran, menghubungkan satu konsep dengan konsep lainnya, serta menerapkan konsep secara tepat dalam menyelesaikan permasalahan.

DAFTAR PUSTAKA

Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives.* Longman Publishing.

Andini, R. R., Artanti, D. R. N., Hasnim, A. M., Nasihah, L. A., & Mahardika, I. K. (2024). Peran pendidikan dalam membangun pengetahuan masyarakat. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Terpadu*, *8*(12), 91–96.

Andy, A. M. P. (2025). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep pada Mata Pelajaran IPAS Materi Pernapasan melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Siswa Kelas V SDN 1 Brengosan. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *11*(4). https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i04.9084

Ariani, K. D., Kurniawati, N. N., & Wiradnyana, I. G. A. (2026). Pengaruh Team Games Tournament Bermuatan Pembelajaran Mendalam Terhadap Pemahaman Konsep IPAS Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *11*(03). https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v11i03.62002

Hermina, D. (2025). Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Riset Multidiplin Edukasi*, *2*(6), 727–743. https://doi.org/10.71282/jurmie.v2i6.539

Hidayati, L., & Lusyana, E. (2025). Matematika Menyenangkan dengan Team Games Tournament pada Siswa Kelas Awal. *Borneo Journal of Primary Education*, *5*(3), 22–30. https://doi.org/10.21093/rseg8971

Mahyuni, S., Mujib, M., Negara, H. S., & Mardiyah, M. (2024). Kemampuan pemahaman konsep matematis dan minat belajar melalui model pembelajaran TGT berbantuan Genially. *Tirtamath: Jurnal Penelitian dan Pengajaran Matematika*, *6*(2), 66-73. https://dx.doi.org/10.48181/tirtamath.v6i2.24289

Nurhangesti, M. (2024). Faktor-Faktor Pemahaman Konsep Matematika: Kajian Literatur. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, *2*(12). https://doi.org/10.62281/v2i12.1381

Oktafiastuti, Widiarti, N., & Avrilianda, D. (2026). Implementasi Multimedia Interaktif Website Genially pada Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar: Kajian Literatur. *Joyful Learning Journal*, *15*(2).

Pratiwi. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *7*(2), 381–386. https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.466

Putri, L. S. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, *3*(2), 112-121. https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.879

Ramadani, N., Al Fath, A. M., & Hutagalung, E. E. (2026). Pemahaman Konsep IPAS melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing pada Materi Rantai Makanan di Sekolah Dasar: A Systematic Literature Review. *Borobudur Educational Review*, *6*(1), 89-104. https://doi.org/10.31603/bedr.16641

Rudiana, R., Komara, E., Umam, H., Solehudin, D., Haerrudin, Sasmita, M., & Zainuri, R. D. (2025). Sosialisasi Pentingnya Kesadaran Wawasan Global. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *6*(3), 2832–2841.

Sari, Y., Jupriyanto, J., & Sabila, A. P. (2024). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe cooperatif integrated reading and composition terhadap keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas IV SD N 1 Panggang. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *14*(2), 144-149. https://doi.org/10.24176/re.v14i2.12274

Slavin. (2010). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Nusa Media.

Untari, V., Wicaksono, A. G., & Mustofa, M. (2025). Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Estafet Quiz Pada Kelas V SD Negeri Cengklik Surakarta Tahun Ajar 2024/2025. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(03), 328-343. https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.32933

Wicaksono, S. T. B., Suciptaningsih, O. A., & Mas'ula, S. (2025). Efektivitas Genially Dalam Pembelajaran IPAS Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, *12*(4), 965–978. https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i4.5477

Wulanningrum, E. (2023). Pengaruh model NHT (Number Heads Together) berbantuan media "LEMDAWA" terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika kelas III di SDI Asshodiqiyah. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, *6*(3), 474-482.