`

IMPLEMENTASI MODEL THINK PAIR SHARE (TPS) BERBANTU MEDIA RULES CARD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA TEMA KEBERAGAMAN INDONESIAKU SISWA KELAS 5 SD SDN RANCAPURUT

Rahma Nur Afifah[1], Fachrul Isha Mahendra[2], Lilis Siti Nursyaidah[3], Pingkan Nelsi Prisma Angelica[4], Sindi Agustini[5], Rana Gustian Nugraha[6]
[1-5]PGSD Universitas Pendidikan Indonesia
[1]rhmaaa09@upi.edu, [2]fachrulisha@upi.edu, [3]lilisitinursyaidah@upi.edu,
[4]pingkannelsi@upi.edu, [5]sindiagustini@upi.edu,
[6]ranaagustian@upi.edu

ABSTRACT

Low student learning outcomes may be influenced by the use of learning models and media that lack variety, as well as a lack of student engagement during the learning process. Therefore, learning models and media that can enhance student engagement are required. This study aims to examine the implementation of the Think Pair Share learning model assisted by Rules Card media in improving learning outcomes on the theme of Keberagaman Indonesiaku among Year 5 pupils at SDN Rancapurut. This study employed a classroom action research method conducted over two cycles with a sample size of 17 pupils. Each cycle comprised the stages of planning, implementation of actions, observation, and reflection. Data collection was carried out through student learning outcome tests administered in the pre-cycle, at the end of cycle I, and at the end of cycle II, which were then analysed using quantitative descriptive techniques. The results show that the students' average score increases from 6.76 in the pre-cycle stage to 7.18 in Cycle I and reaches 9 in Cycle II. The percentage of students achieving the learning outcomes also increases from 58.82% in the pre-cycle and Cycle I to 100% in Cycle II. This improvement in learning outcomes indicates that the use of the Think Pair Share model assisted by Rules Card can foster more active and focused learning. Thus, the implementation of the Think Pair Share learning model assisted by Rules Card is effective in improving learning outcomes.

Keywords: Think Pair Share, Rules Card, learning outcomes, classroom action research, primary school

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh penggunaan model dan media pembelajaran yang kurang bervariasi serta kurangnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Maka dari itu, diperlukan model dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian ini bertujuan

`

untuk mengetahui hasil implementasi model pembelajaran Think Pair Share berbantu media Rules Card untuk meningkatkan hasil belajar pada tema Keberagaman Indonesiaku siswa kelas V SDN Rancapurut. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan jumlah subjek sebanyak 17 siswa. Setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar siswa yang diberikan pada pra siklus, akhir Siklus I, dan akhir Siklus II kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa meningkat dari 6,76 pada pra siklus menjadi 7,18 pada Siklus I dan meningkat menjadi 9 pada Siklus II. Persentase ketuntasan belajar siswa juga meningkat dari 58,82% pada pra siklus dan Siklus I, menjadi 100% pada Siklus II. Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model Think Pair Share berbantu Rules Card dapat mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih aktif dan terarah. Dengan demikian implementasi model pembelajaran Think Pair Share berbantu Rules Card efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada tema Keberagaman Indonesiaku di kelas V SDN Rancapurut.

Kata Kunci: Think Pair Share, Rules Card, Hasil Belajar, Penelitian Tindakan Kelas, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi siswa agar mampu memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat (Nurgiansah, 2022, 2022). Pada jenjang sekolah dasar, proses pembelajaran perlu dirancang secara aktif dan bermakna karena menjadi dasar pembentukan kemampuan belajar siswa pada tahap selanjutnya (Kasi, 2023).Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir, berkomunikasi, bekerja sama, serta pembentukan karakter siswa.

Pembelajaran yang efektif menuntut keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Namun, masih ditemukan pembelajaran yang berpusat pada guru sehingga siswa cenderung pasif dan hasil belajar yang diperoleh belum optimal (Rachmawati & Erwin, 2022a). Selain itu, rendahnya hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi serta kurangnya interaksi antar siswa

`

selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Kamil dkk., 2021a).

Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Jamun dkk., 2023). Berdasarkan hasil observasi awal pada siswa kelas V SDN Rancapurut, dari 17 siswa hanya 10 siswa (58,82%) yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 7 siswa (41,18%) belum mencapai ketuntasan dengan rata-rata nilai 6,76. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih perlu ditingkatkan sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara optimal.

Salah satu materi yang memerlukan keterlibatan aktif siswa adalah tema Keberagaman Indonesiaku. Materi ini mengajarkan siswa untuk memahami dan menghargai keberagaman sosial budaya yang ada di Indonesia. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang mampu mendorong siswa untuk berdiskusi, bertukar pendapat, dan bekerja sama dengan teman sebayanya (Wardani dkk., 2024).

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa adalah Think Pair Share (TPS). Model TPS memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir secara mandiri, berdiskusi dengan pasangan, kemudian membagikan hasil diskusinya kepada kelas sehingga siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran (Masana, 2022). Penelitian yang dilakukan oleh Kamil et al. (2021) menunjukkan bahwa model TPS berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan mengembangkan kemampuan berpikirnya.

Selain model pembelajaran, penggunaan media juga menjadi faktor yang mendukung keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mudah, menarik, dan konkret sehingga meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa selama proses belajar berlangsung (Ramlah, 2022). Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif juga dapat mendukung

`

terciptanya pembelajaran yang lebih efektif serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Fitri dkk., 2023). Salah satu media yang dapat digunakan adalah Rules Card, yaitu media berbentuk kartu yang berisi petunjuk atau informasi tertentu untuk membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran (Utami & Rezania, 2025).

Penggunaan model TPS yang dipadukan dengan media Rules Card berpotensi menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan terarah. Tahapan berpikir, berdiskusi, dan berbagi dalam model TPS dapat didukung oleh Rules Card sebagai panduan aktivitas belajar siswa sehingga membantu siswa memahami materi dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa model TPS efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar, sedangkan penggunaan media kartu mampu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Namun, penelitian-penelitian tersebut umumnya mengkaji model pembelajaran dan media secara terpisah. Kajian yang mengintegrasikan model Think Pair Share dengan media Rules Card pada pembelajaran tema Keberagaman Indonesiaku masih terbatas. Selain itu, berdasarkan penelusuran literatur yang dilakukan peneliti, belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengkaji implementasi model Think Pair Share berbantu media Rules Card pada siswa kelas V SDN Rancapurut.

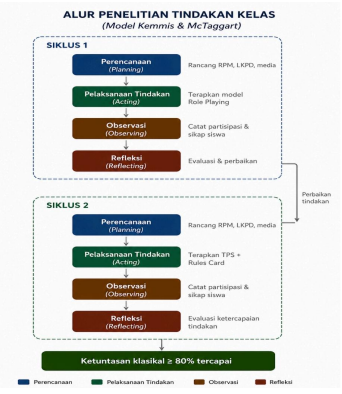
Berdasarkan uraian tersebut, perlu dilakukan penelitian mengenai Implementasi Model Think Pair Share (TPS) Berbantu Media Rules Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Keberagaman Indonesiaku Siswa Kelas V SDN Rancapurut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil implementasi model Think Pair Share berbantu media Rules Card dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada tema Keberagaman Indonesiaku serta memberikan alternatif pembelajaran yang inovatif bagi guru sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain model Kemmis

`

dan McTaggart. Model ini dipilih karena memungkinkan peneliti melakukan perbaikan pembelajaran secara sistematis dan berkelanjutan melalui siklus yang berulang hingga indikator keberhasilan tercapai (Sinaga, 2024). Setiap siklus dalam model Kemmis dan McTaggart terdiri atas empat tahapan yang saling berkaitan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Penelitian dilaksanakan di SDN Rancapurut pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila tema Keberagaman Indonesiaku, dengan subjek penelitian sebanyak 17 siswa kelas V semester 2. Alur pelaksanaan penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Alur Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan McTaggart

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus I menerapkan model pembelajaran Role Playing sebagai tindakan awal. Berdasarkan hasil analisis refleksi Siklus I, peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa tidak signifikan karena siswa belum terbiasa mengikuti tahapan Role Playing secara tertib dan terarah. Oleh karena itu, pada Siklus II dilakukan perbaikan tindakan dengan menerapkan model Think Pair Share (TPS) berbantu media Rules Card. Pemilihan model TPS didasarkan pada bukti empiris bahwa model ini terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar melalui keterlibatan aktif dalam proses berpikir mandiri, diskusi berpasangan, dan berbagi pendapat (Sholichah dkk., 2022). Model TPS juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara bersamaan dengan hasil belajar pada kelas tinggi sekolah dasar (Kamil dkk., 2021). Selain itu, tahapan TPS yang terstruktur terbukti mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa secara sistematis

`

sehingga pemahaman siswa terbangun lebih optimal (Meilana dkk., 2020). Penggunaan media Rules Card sebagai pendukung model TPS dipilih karena media berbasis kartu terbukti mampu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Sundari & Nabilah, 2022). Kombinasi model TPS dengan media pendukung yang tepat terbukti memberikan dampak lebih optimal terhadap hasil belajar siswa dibandingkan penerapan model tanpa media (Rachmawati & Erwin, 2022). Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM), media Rules Card, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan instrumen tes hasil belajar. Media Rules Card dirancang dalam bentuk kartu yang memuat aturan diskusi secara eksplisit, meliputi penggunaan tongkat bicara secara bergantian, larangan ujaran ejekan, kewajiban mencatat satu ide pasangan di buku catatan, dan penggunaan kartu Joker apabila terjadi pelanggaran aturan selama pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran diterapkan melalui tiga fase model TPS yang telah dimodifikasi. Fase Think memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk berpikir secara mandiri terhadap pertanyaan pemantik yang disajikan, kemudian mengisi LKPD Bagian A secara individu. Fase Pair mengarahkan siswa berdiskusi berpasangan menggunakan tongkat bicara secara bergantian, di mana setiap siswa mencatat satu hal menarik dari pendapat pasangannya, dilanjutkan pengisian LKPD Bagian B secara bersama. Fase Share dilaksanakan dalam bentuk lomba pelaporan pasangan di hadapan kelas menggunakan sistem poin, diakhiri dengan refleksi kelas terbimbing dan pengisian LKPD Bagian C tentang aksi nyata. Pada tahap observasi, peneliti mengamati proses pembelajaran menggunakan lembar observasi untuk mencatat partisipasi dan sikap siswa selama tindakan berlangsung. Pada tahap refleksi, data hasil observasi dan tes dianalisis untuk mengevaluasi ketercapaian tindakan sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar yang diberikan tiga kali, yaitu pada tahap pra siklus, akhir Siklus I, dan akhir Siklus II. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan

`

menghitung nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan klasikal berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila persentase ketuntasan klasikal mencapai ≥80% dari seluruh siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di SDN Rancapurut kelas 5 pada Tema Keberagaman Indonesiaku dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 17 siswa. Tindakan penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar tes yang dianalisis secara deskriptif. Data hasil belajar siswa diperoleh dari satu kali pre-test yang dilaksanakan pada hari yang sama dengan Siklus I, yaitu di awal pembelajaran sebelum tindakan diberikan, sebagai data kondisi awal (pra siklus), serta dua kali post-test yang masing-masing dilaksanakan di akhir Siklus I dan Siklus II.

A. Hasil Pre-test (Pra siklus)

Sebelum penelitian tindakan kelas dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu mengumpulkan data awal melalui kegiatan pra siklus. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui kondisi awal hasil belajar siswa sebelum diterapkannya model pembelajaran Role Playing pada siklus 1 dan model Think Pair Share (TPS) berbantu media Rules Card pada siklus 2. Adapun hasil pra siklus dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Presentase Klasikal Pra Siklus

Keterangan	Tuntas	Belum Tuntas	Nilai Rata-Rata
Jumlah Siswa	10	7	6,76
Presentase	58,82%	41,18%	-

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa dari 17 siswa kelas 5 SDN Rancapurut, hanya 10 siswa (58,82%) yang dinyatakan tuntas, sedangkan 7 siswa lainnya (41,18%) masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Nilai rata-rata kelas pada

`

tahap pra siklus ini hanya mencapai 6,76.

B. Hasil Post-test Siklus I

Tabel 1 Presentase Klasikal Siklus 1

Keterangan	Tuntas	Belum Tuntas	Nilai Rata-Rata
Jumlah Siswa	10	7	7,18
Presentase	58,82%	41,18%	-

Berdasarkan Tabel 2, hasil belajar siswa pada siklus 1 menunjukkan bahwa dari 17 siswa, sebanyak 10 siswa (58,82%) dinyatakan tuntas, sementara 7 siswa lainnya (41,18%) masih belum tuntas, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 7,18. Meskipun rata-rata kelas mengalami peningkatan dibandingkan pra siklus dari 6,76 menjadi 7,18, persentase ketuntasan belum mengalami perubahan yang signifikan.

C. Hasil Post-test Siklus II

Tabel 3 Presentase Klasikal Siklus II

Keterangan	Tuntas	Belum Tuntas	Nilai Rata-Rata
Jumlah Siswa	17	0	9
Presentase	100,00%	0,00%	-

Berdasarkan Tabel 3, hasil yang diperoleh pada kegiatan Siklus II, siswa yang berhasil mencapai KKM yaitu sebanyak 17 siswa dengan persentase klasikal 100,00%. Adapun siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 0 siswa dengan persentase klasikal 0,00%. Rata-rata perolehan nilai pada kegiatan Siklus II yaitu 9. Pada Siklus II ini terjadi peningkatan yang signifikan dari Siklus I sehingga penelitian berhenti pada siklus ini.

D. Rekapitulasi Perbandingan Antar Siklus

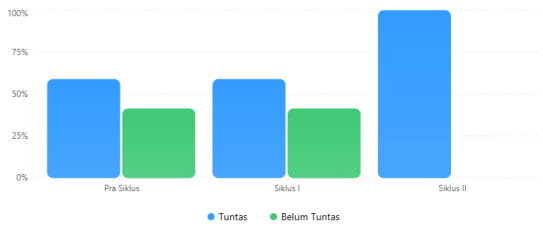
Tabel 4 Rekapitulasi Persentase Ketuntasan dan Nilai Rata-rata

Siklus	Siswa Tuntas	Siswa Belum Tuntas	Persentase Ketuntasan	Rata-rata Nilai
Pra Siklus	10	7	58,82%	6,76
Siklus I	10	7	58,82%	7,18
Siklus II	17	0	100,00%	9

Berdasarkan Tabel 4, persentase ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus. Pada Pra Siklus ketuntasan mencapai 58,82%, meningkat menjadi 58.82% pada Siklus I, dan kembali meningkat secara signifikan menjadi 100,00% pada Siklus II. Perbandingan persentase ketuntasan dan

`

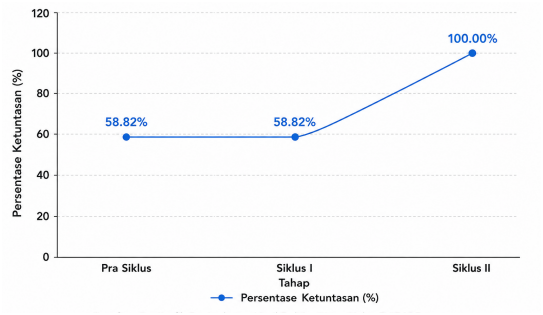
ketidaktuntasan antar siklus dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1 Perbandingan Persentase Ketuntasan Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan diagram batang tersebut, persentase ketuntasan belajar siswa pada tahap Pra Siklus dan Siklus I menunjukkan hasil yang sama, yaitu sebesar 58,82%, sedangkan persentase siswa yang belum tuntas sebesar 41,18%. Pada Siklus II terjadi peningkatan yang sangat signifikan, yaitu persentase ketuntasan mencapai 100% dan tidak ada lagi siswa yang belum tuntas (0%). Hasil ini menunjukkan bahwa tindakan pembelajaran yang diterapkan pada Siklus II berhasil meningkatkan hasil belajar siswa hingga seluruh siswa mencapai ketuntasan.

E. Rekapitulasi Perbandingan Antar Siklus



Gambar 2 Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN Rancapurut

Berdasarkan grafik pada Gambar 2, persentase ketuntasan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari pra siklus sebesar 58,82%, tetap pada Siklus I sebesar 58,82%, kemudian meningkat secara signifikan menjadi 100,00% pada Siklus II.

Pembahasan

Pada tahap pra siklus, hasil belajar siswa kelas 5 SDN Rancapurut menunjukkan kondisi yang belum memuaskan, dengan persentase ketuntasan hanya sebesar 58,82% dan nilai rata-rata kelas sebesar 6,76. Kondisi ini mencerminkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung sebelum penerapan model inovatif belum mampu mendorong keterlibatan aktif siswa secara menyeluruh. Proses pembelajaran akan terhambat apabila siswa tidak dapat memahami atau

`

mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan guru, dan untuk menjamin keberhasilan belajar sangat penting menilai tingkat pemahaman setiap siswa terhadap materi yang telah dijelaskan (Padilla dkk., 2024). Rendahnya nilai rata-rata pada pra siklus ini menandakan bahwa diperlukan model pembelajaran yang lebih inovatif dan mampu mengoptimalkan potensi belajar seluruh siswa.

Merespons kondisi tersebut, pada siklus 1 peneliti menerapkan model pembelajaran Role Playing. Secara teoritis, model ini diyakini mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Model Role Playing dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dinamis, membuat siswa yang biasanya kurang tertarik belajar menjadi lebih antusias karena materi disampaikan dengan cara yang tidak monoton, sehingga metode ini dapat mengurangi kejenuhan siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran (Aprianti & Febriyanto, 2025). Hal ini terbukti secara empiris dalam pelaksanaan siklus 1, di mana siswa tampak aktif dan antusias selama kegiatan berlangsung.

Dampak positif dari penerapan model Role Playing terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata kelas, yaitu dari 6,76 pada pra siklus menjadi 7,18 pada siklus 1. Penelitian Khoiro dan Akhwani (Khoiro & Akhwani, 2021) membuktikan bahwa model pembelajaran Role Playing berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, dengan rata-rata hasil belajar yang menggunakan metode Role Playing mencapai 89,29 lebih unggul dibandingkan metode lainnya. Peningkatan nilai rata-rata ini menunjukkan bahwa model Role Playing memiliki kontribusi nyata terhadap perbaikan hasil belajar siswa, setidaknya pada aspek kognitif dasar. Namun demikian, peningkatan rata-rata tersebut tidak diiringi dengan perubahan persentase ketuntasan klasikal yang tetap stagnan pada angka 58,82%. Penguasaan atas banyaknya materi belum tentu menjamin pemahaman siswa terhadap materi yang mereka kuasai, karena motivasi siswa dalam pembelajaran merupakan hal yang sangat penting sebagai dasar siswa untuk mencapai kompetensi

`

pembelajaran yang diharapkan. Dengan kata lain, antusiasme yang tampak dari luar belum tentu mencerminkan pemahaman konseptual yang mendalam pada diri siswa (Nurahma & Sugiharti, 2025).

Akar permasalahan yang teridentifikasi pada siklus 1 adalah kurangnya kepatuhan siswa terhadap aturan main model Role Playing. Siswa yang aktif secara fisik dan verbal dalam bermain peran ternyata belum sepenuhnya mengikuti alur pembelajaran yang telah ditetapkan, sehingga kegiatan cenderung kurang terarah. Hasil analisis mengenai penggunaan Role Playing menggunakan metode PTK menunjukkan bahwa hasil pada Siklus I rata-rata secara umum belum sesuai, disebabkan oleh siswa yang kurang familiar dengan metode bermain peran. Hal tersebut dapat dilihat dari kondisi yang terjadi pada siklus 1 penelitian ini, di mana siswa belum terbiasa mengikuti mekanisme model Role Playing secara tertib dan terarah.

Lebih jauh, peningkatan yang terjadi pada siklus I belum dikatakan berhasil karena persentase siswa yang mencapai kategori minimal yang diharapkan belum terpenuhi, dan baru pada siklus II suasana pembelajaran menjadi lebih efektif dan optimal dengan sebagian besar siswa mulai aktif baik dalam proses pembelajaran maupun dalam menjalankan model bermain peran. Hal ini mempertegas bahwa keberhasilan model Role Playing sangat bergantung pada seberapa tertib dan terarahnya siswa dalam mengikuti setiap tahapan model tersebut (Kauy dkk., 2021). Penerapan model Role Playing pada pembelajaran memang bertujuan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa setelah model diterapkan, namun efektivitasnya sangat ditentukan oleh kesiapan dan kedisiplinan siswa dalam menjalankan peran yang telah dirancang. Ketidakoptimalan pada siklus 1 ini kemudian menjadi landasan refleksi yang kuat bagi peneliti untuk merancang perbaikan yang lebih terstruktur pada siklus 2, yakni dengan beralih ke model Think Pair Share (TPS) berbantu media Rules Card yang memberikan panduan aturan yang lebih eksplisit dan terstruktur bagi seluruh siswa (Anggraini dkk., 2022).

Pada Siklus II, dilakukan perbaikan pembelajaran berdasarkan

`

hasil refleksi Siklus I, antara lain dengan memperjelas instruksi penggunaan Rules Card dan memberikan bimbingan yang lebih intensif kepada siswa yang belum tuntas. Hasilnya, ketuntasan klasikal meningkat secara signifikan menjadi 100.00% dengan rata-rata nilai 9. Peningkatan dari Siklus I ke Siklus II sebesar 41.18% ini menegaskan bahwa model TPS berbantu Rules Card semakin efektif ketika siswa sudah terbiasa dengan alur pembelajaran yang terstruktur. Pamela dkk. (2023) menyimpulkan bahwa kombinasi model TPS dengan media kartu mampu menarik dan mendorong aktivitas berpikir siswa secara lebih terarah dan sistematis, sehingga pemahaman siswa terbangun lebih mendalam. Nisaak dkk. (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan media kartu di kelas V SD terbukti meningkatkan hasil belajar siswa karena sifat media yang interaktif dan konkret sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil tes akhir Siklus II, pelaksanaan tindakan dinyatakan berhasil dan penelitian diselesaikan.

Berdasarkan Gambar 2 dan Tabel 4, peningkatan hasil belajar terjadi secara konsisten pada setiap siklus. Temuan ini mengintegrasikan dan memperkuat kumpulan pengetahuan yang sudah ada mengenai efektivitas model TPS dalam pembelajaran di sekolah dasar. Sari dkk. (2025) membuktikan bahwa model TPS berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa SD. Nainggolan dkk. (2023) menegaskan bahwa tahapan TPS yang terstruktur mendorong proses berpikir yang sistematis sehingga pemahaman siswa terbangun secara lebih optimal. Maulina & Arifin (2025) menambahkan bahwa interaksi kolaboratif dalam TPS mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar siswa secara bersamaan. Lebih jauh, temuan penelitian ini memperluas pengetahuan sebelumnya dengan menunjukkan bahwa integrasi Rules Card sebagai media pendukung mampu memperkuat efektivitas model TPS, khususnya pada materi yang bersifat konseptual dan deklaratif seperti Tema Keberagaman Indonesiaku. Hal ini memodifikasi pemahaman sebelumnya bahwa keberhasilan model TPS tidak hanya

`

bergantung pada struktur diskusinya, melainkan juga sangat ditentukan oleh kualitas dan kesesuaian media yang digunakan dalam setiap tahapannya.

Pada Siklus II, seluruh 17 siswa berhasil mencapai KKM dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 100,00%. Capaian ini menunjukkan bahwa penerapan model TPS berbantu media Rules Card mampu mendorong seluruh siswa untuk mencapai kompetensi yang diharapkan secara optimal. Meskipun demikian, terdapat perbedaan laju peningkatan nilai antar siswa dari pra siklus hingga Siklus II yang mengindikasikan bahwa proses pencapaian hasil belajar setiap siswa tidak selalu seragam. Kalangi & Zakwandi (2023) menyatakan bahwa faktor eksternal seperti dukungan keluarga dan lingkungan sangat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa di sekolah dasar. Oleh karena itu, meskipun seluruh siswa telah mencapai ketuntasan, diperlukan tindak lanjut berupa program remedial yang terstruktur dan pendampingan individual guna memastikan pemahaman siswa terus berkembang secara berkelanjutan.

Secara keseluruhan, dari nilai yang diperoleh pada kegiatan pra siklus, Siklus I, dan meningkat pada Siklus II menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TPS berbantu Rules Card berhasil dengan baik dan optimal. Zuliazani dkk. (2021) menyatakan bahwa model TPS menunjukkan hasil yang lebih optimal ketika diterapkan secara bersiklus disertai perbaikan berkelanjutan. Juita (2023) menambahkan bahwa model TPS mampu meningkatkan motivasi belajar dan mendorong partisipasi aktif seluruh siswa dalam pembelajaran di sekolah dasar. Temuan penelitian ini sejalan dengan simpulan. Dengan demikian, pembelajaran dengan menggunakan model TPS berbantu Rules Card merupakan salah satu alternatif penting yang harus diterapkan oleh guru dalam pembelajaran di sekolah dasar untuk meningkatkan hasil belajar pada Tema Keberagaman Indonesiaku kelas 5 SDN Rancapurut, sekaligus layak dijadikan referensi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa (student-centered learning).

`

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) pada tema Keberagaman Indonesiaku siswa kelas V SDN Rancapurut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Think Pair Share (TPS) berbantu media Rules Card mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada nilai rata-rata siswa dari 6,76 menjadi 7,18 pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 9 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar siswa juga mengalami kenaikan dari 58,82% pada pra siklus dan siklus I, menjadi 100% pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Think Pair Share (TPS) berbantu media Rules Card efektif dalam mewujudkan pembelajaran yang lebih aktif, terarah, dan kolaboratif sehingga dapat membantu siswa untuk memahami materi Keberagaman Indonesiaku secara optimal.

Sebagai tindak lanjut dari hasil penelitian ini, guru sekolah dasar dapat menerapkan model pembelajaran Think Pair Share (TPS) berbantu media Rules Card sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa, khususnya pada materi yang menuntut aktivitas berpikir dan berdiskusi. Sekolah juga diharapkan dapat mendukung penggunaan model dan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif melalui penyediaan sarana dan prasarana serta pengembangan kompetensi guru. Selain itu, bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk menguji model pembelajaran Think Pair Share (TPS) berbantu media Rules Card pada materi, mata pelajaran, jenjang kelas, atau kondisi sekolah yang berbeda untuk mendapat gambaran yang lebih luas mengenai keefektifan model dan media tersebut dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, T., Sukasno, S., & Kusnanto, R. A. B. (2022). Model Kooperatif Tipe Role Playing pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 6(3), 4125–4132. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2729

Aprianti, E. L., & Febriyanto, B. (2025). Literature Review: Pengaruh Model Role Playing dengan Media Audio Visual terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS.

`

Indo-MathEdu Intellectuals Journal, 6(1), 330–339. https://doi.org/10.54373/imeij.v6i1.2457

Fitri, A. S., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 7(1), 220. https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1756

Jamun, Y. M., Ntelok, Z. R. E., & Ngalu, R. (2023). Pentingnya Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Menunjang Pembelajaran Sekolah Dasar. EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 4(2), 2149–2158. https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.559

Juita, N. (2023). PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPE THINK PAIR SHARE DI SEKOLAH DASAR. Walada: Journal of Primary Education, 1(3). https://doi.org/10.61798/wjpe.v1i3.15

Kalangi, V. P., & Zakwandi, R. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Eksperimen untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. PTK: Jurnal Tindakan Kelas, 3(2), 266–276. https://doi.org/10.53624/ptk.v3i2.218

Kamil, V. R., Arief, D., Miaz, Y., & Rifma, R. (2021). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Belajar Siswa Kelas VI. Jurnal Basicedu, 5(6), 6025–6033. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1744

Kasi, R. (2023). Pembelajaran Aktif: Mendorong Partisipasi Siswa. Open Science Framework. https://doi.org/10.31219/osf.io/f6d7x

Kauy, A., Lesnussa, A., & Mahananingtyas, E. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas V SD Inpres 5 Dobo. Kamboti Journal of Education Research and Development, 1(2), 72–82. https://doi.org/10.30598/kambotiv1i2p72-82

Khoiro, D. M., & Akhwani, A. (2021). Studi Komparasi Metode Pembelajaran Role Playing dan Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(5), 3352–3363. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1359

Masana, K. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD. Journal of Education Action Research, 6(2), 153–159. https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.45814

Maulina, S. N., & Arifin, Z. (2025). PENERAPAN THINK PAIR SHARE PADA PEMBELAJARAN IPAS : STUDI PENINGKATKAN MOTIVASI DAN PEMAHAMAN

`

BELAJAR. Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(2).

Meilana, S. F., Aulia, N., Zulherman, Z., & Aji, G. B. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(1), 218–226. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.644

Nainggolan, F. P., Sidabutar, Y. A., & Simamora, A. B. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran ThinkPairShareTerhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas V SD Pada Mata Pelajaran IPA Di SD Negeri 124394 Pematangsiantar. INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research, 3(6). https://j-innovative.org/index.php/Innovative

Nisaak, L. A., Rondli, W. S., & Fardani, M. A. (2023). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) MENGGUNAKAN MEDIA KARTU KUARTET UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PPKN KELAS V: Penelitian Tindakan Kelas. Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(3), 1642–1650. https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1486

Nurahma, H., & Sugiharti, R. E. (2025). Analisis Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. 14(2).

Nurgiansah, T. H. (2022). Pendidikan Pancasila sebagai Upaya Membentuk Karakter Religius. Jurnal Basicedu, 6(4), 7310–7316. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3481

Padilla, A., MUnthe, W. M. L., & Aditiya, W. (2024). Analisis Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa Pembelajaran PPKn materi Gotong Royong Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 8(2), 1625–1633. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7364

Pamela, P., Armariena, D. N., & Selegi, S. F. (2023). Analisis Model TPS (Think Fair Share) dengan Menggunakan Media Kartu Soal pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. Journal on Education, 5(3), 9451–9455. https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1758

Rachmawati, A., & Erwin, E. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 6(4), 7637–7643. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3613

Ramlah, R. (2022). PENERAPAN MEDIA KARTU DOMINO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI PADA PELAJARAN IPS DI SDN JANGO TAHUN PELAJARAN 2020/2021. JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala, 7(1). https://doi.org/10.58258/jupe.v7i1.2998

`

Sari, D., Hasanah, M., & Faisal, A. (2025). Urgensi Penguasaan Literasi Digital Bagi Guru dan Calon Guru Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Tantangan Pembelajaran di Abad 21. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2(4), 8. https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i4.1917

Sholichah, L., Rahmawati, E., & Dewi, G. K. (2022). Pengaruh Model Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 6(1), 1037–1045. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2079

Sinaga. (2024). Buku Ajar Penelitian Tindakan Kelas (PTK). UKI PRESS Pusat Penerbitan dan Pencetakan Buku Perguruan Tinggi.

Sundari, K., & Nabilah, D. (2022). EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN THINK PAIR SHARE (TPS) TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA SISWA SEKOLAH DASAR. Pedagogik : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 10(2), 140–152. https://doi.org/10.33558/pedagogik.v10i2.5942

Utami, R. P., & Rezania, V. (2025). Implementation of Card Media to Improve Students Learning Activities. Jurnal Pijar Mipa, 20(2), 377–386. https://doi.org/10.29303/jpm.v20i2.8735

Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP), 4(1), 134–140. https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389

Zuliazani, B. A., Darsimah, & Purnamasari, V. (2021). UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN THINK PAIR SHARE TEMA 9 KAYANYA NEGERIKU KELAS IV SDN 2 KALILUMPANG TAHUN PELAJARAN 2020/2021. Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar), 11(1), 121–130.https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v11i1.8813