

ABSTRAK

Atik Puji Astuti. 2026. Penerapan Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Words Search Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Kelas IV SDN 02 Kanigoro. Tesis. Madiun: Program Studi Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Sekolah Paskasarjana, Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (I) Dr.Sudarmiani, M.Pd, (II) Dr. Ibadullah Malawi, M.Pd

Kata Kunci: *pembelajaran kooperatif, words search, motivasi belajar, hasil belajar*

Pengajaran IPAS di tingkat sekolah dasar sering kali menekankan pada menghafal, suatu keterampilan yang oleh sebagian ahli dianggap sebagai keterampilan tingkat rendah, meskipun hal ini tetap penting bagi hasil belajar. Pembelajaran yang mengandalkan metode ceramah cenderung membosankan dan gagal melibatkan siswa, sehingga menyebabkan motivasi yang rendah dan hasil belajar yang kurang memuaskan. Penelitian ini mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) yang dibantu dengan permainan mencari kata, serta mengkaji peningkatan motivasi dan hasil belajar IPAS di kalangan siswa kelas IV setelah penerapannya. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 29 siswa kelas IV di SDN 02 Kanigoro pada tahun ajaran 2025/2026. Data dikumpulkan melalui lembar pengamatan motivasi dan tes evaluasi pada akhir pembelajaran, kemudian dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Motivasi dianalisis menggunakan instrumen daftar periksa skala Likert, sedangkan hasil belajar dianalisis berdasarkan nilai rata-rata kelas siswa. Hasil menunjukkan bahwa motivasi belajar meningkat dari 31% (rendah) pada pra-siklus menjadi 64% (tinggi) pada Siklus II. Hasil belajar juga meningkat secara signifikan, dengan tingkat kelengkapan klasik naik dari 28% pada pra-siklus menjadi 41% pada Siklus I, kemudian meningkat tajam menjadi 83% pada Siklus II. Hasil-hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif yang didukung dengan permainan mencari kata secara efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar dalam program IPAS. Penelitian ini merekomendasikan agar para guru mengintegrasikan permainan edukatif sebagai variasi dalam strategi pengajaran guna menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan bermakna.

ABSTRACT

Atik Puji Astuti. 2026. *Implementing of Cooperative Learning Assisted by Word Search to Enhance Motivation and Learning Outcomes in IPAS Among Fourth-Grade Students at SDN 02 Kanigoro.* Tesis. Madiun: Program Studi Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Sekolah Paskasarjana, Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (I) Dr.Sudarmiani, M.Pd, (II) Dr. Ibadullah Malawi, M.Pd

Keywords: *cooperative learning, words search, learning motivation, learning outcome*

IPAS instruction at the elementary school level often emphasizes memorization, a skill some experts consider lower-order, although it remains important for learning outcomes. Instruction that relies on lecture-based methods tends to be boring and fails to engage students, leading to low motivation and poor learning outcomes. This study describes the implementation of the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model aided by word searches, and examines the increase in motivation and IPAS learning outcomes among fourth-grade students following its application. This study is a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, each comprising planning, action, observation, and reflection stages. The subjects were 29 fourth-grade students at SDN 02 Kanigoro during the 2025/2026 school year. Data were collected through motivation observation sheets and an evaluation test at the end of learning, then analyzed using qualitative and quantitative approaches. Motivation was analyzed using a Likert-scale checklist instrument, while learning outcomes were analyzed based on students' average class scores. Results showed that learning motivation increased from 31% (low) in the pre-cycle to 64% (high) in Cycle II. Learning outcomes also improved significantly, with the classical completeness rate rising from 28% in the pre-cycle to 41% in Cycle I, then increasing sharply to 83% in Cycle II. These results indicate that cooperative learning aided by word searches effectively improves motivation and learning outcomes in IPAS. This study recommends that teachers integrate educational games as a variation in teaching strategies to create a more interactive and meaningful learning environment.